

Assassin's Creed – Escape Game  
SOLUTIONS

Cherchez ci-dessous l'endroit où vous êtes bloqués (**Portfolio, Carnet de Voyage, Cartes ou Mini-Plateau Énigme**), puis repérez son numéro pour lire la solution.

Si vous avez visité trois villes et êtes arrivés au bout de votre périple, vous pouvez chercher la solution finale en fin de document, grâce au **Tableau des solutions finales**.

<b>Portfolio</b>
------------------

- 1** / Repérez l'alcôve à droite et tirez la carte 131.
- 2** / Repérez le personnage (Luther) et tirez la carte 71.
- 3** / Groupe de gardes : choisirez-vous d'ouvrir le dialogue ? tirez la carte 114 ou de batailler ? tirez la carte 161.
- 4** / Repérez la fenêtre ouverte à droite et tirez la carte 64.
- 5** / Repérez la fenêtre sous la flèche. Pour escalader, tirez la carte 166.
- 6** / Repérez la brèche dans le toit. Pour escalader, tirez la carte 56.  
Ou bien dirigez-vous vers la porte discrète pour tenter de la crocheter (court), tirez la carte 115.
- 7** / Cherchez sur la paroi du colisée. Pour escalader, tirez la carte 158.
- 8** / Repérez une paroi du dôme. Pour l'escalader, tirez la carte 73.  
Repérez le garde devant l'une des portes. Pour tenter de l'assassiner, tirez la carte 66.
- 9** / Erasme : pour dialoguer, tirez la carte 177.
- 10** / Orateur (Richard Croke) : pour dialoguer, tirez la carte 171.  
Groupe d'étudiants attentifs : pour dialoguer, tirez la carte 100.
- 11** / Comédiens : pour les suivre, tirez la carte 160.  
Scène : pour examiner la scène, tirez la carte 116.
- 12** / Fouillez pour repérer le chiffre caché vers le chevalet vide et tirez la carte 133.
- 13** / Repérez la porte dérobée sur la façade de droite. Pour la crocheter, tirez la carte 154.
- 14** / Repérez le chiffre caché sur le personnage (Ignace de Loyola). Pour dialoguer, rendez-vous au Carnet de Voyage n°22.
- 15** / Personnage maltraitant : pour l'attaquer, tirez la carte 120.  
Pièce attenante à droite : pour la fouiller, tirez la carte 117.
- 16** / Chevalier Bayard : pour engager le combat, tirez la carte 126.
- 17** / Médecin : pour engager le dialogue, tirez la carte 58.  
Malade : pour l'examiner, tirez la carte 7.
- 18** / Gardes : pour engager le combat, tirez la carte 195.  
Boutiques : pour faire un tour dans les boutiques, tirez la carte 74.
- 19** / Gardes : pour se lancer dans la bataille, tirez la carte 139.
- 20** / Personnage (intendant) : pour le suivre, tirez la carte 150.
- 21** / Plafond : pour l'examiner, rendez-vous au Carnet de Voyage, n°7.  
Plafond : pour escalader jusqu'au sommet, tirez la carte 152.  
Surveillant : pour tenter de l'assassiner, tirez la carte 102.
- 22** / Porte : pour tenter de la crocheter, tirez la carte 151.  
Animaux : pour les examiner de plus près, repérez le chiffre et tirez la carte 90.
- 23** / Halle aux draps : pour vous rapprocher, tirez la carte 198.  
Hôtel de Ville : pour escalader, tirez la carte 172.

Marché : pour vous rapprocher de l'étal et user de vos talents de crochetage, tirez la carte 101.

Bonneteau : pour ouvrir le dialogue, rendez-vous au Carnet de Voyage n°18.

**24 /** Holbein le vieux : pour engager le dialogue, tirez la carte 111.

Portraits : pour examiner, rendez-vous au Carnet de Voyage n°15.

Assistante : pour dialoguer, tirez la carte 3.

**25 /** Flèche de la cathédrale : pour escalader, tirez la carte 157.

**26 /** Personnage (Magellan) : pour dialoguer, rendez-vous au Carnet de Voyage n°30.

**27 /** Repérez le nombre caché sur les gardes. Pour engager la bataille, tirez la carte 197.

Repérez le numéro caché au sommet de la tour. Pour escalader, tirez la carte 191.

**28 /** Fouillez le bazar. Repérez le chiffre caché sur la table et tirez la carte 47.

**29 /** Fouillez l'image pour trouver le numéro 119 et tirez la carte correspondante pour pouvoir vous infiltrer.

**30 /** Pour suivre l'Assassin, repérez le numéro 188 et tirez la carte correspondante.

Pour dialoguer avec le passant, repérez le chiffre 85 et tirez la carte correspondante.

**31 /** Repérez le numéro sur le vieillard. Pour engager le dialogue avec lui, tirez la carte 127.

Repérez le numéro sur l'officier. Pour engager le dialogue avec lui, tirez la carte 135.

Repérez le numéro 60. Pour examiner les inscriptions, tirez la carte correspondante.

**32 /** Repérez le numéro 50 et tirez la carte correspondante pour vous rapprocher des ecclésiastiques.

Pour examiner l'autel, repérez le numéro 95 et tirez la carte correspondante.

Pour examiner le Livre saint, repérez le numéro 129, tirez la carte correspondante.

**33 /** Repérez les numéros cachés : la carte 112 vous mènera vers l'examen d'une flaque d'eau, et la carte 148 vers des inscriptions.

**34 /** Pour escalader la tour, tirez la carte 146

**35 /** Pour escalader le minaret, tirez la carte 189

**36 /** Pour tenter de crocheter la porte d'entrée, repérez le numéro 1 et tirez la carte correspondante.

**37 /** Repérez le numéro caché sur le coffre du marchand. Pour tenter de le crocheter, tirez la carte 79.

Pour suivre le médecin, piochez la carte 94.

**38 /** Pour fouiller le bric-à-brac de l'atelier, repérez et tirez la carte 149.

**39 /** Pour crocheter la porte de droite, tirez la carte 113.

Pour vous engager dans les escaliers et engager la bataille, tirez la carte 136.

**40 /** Fouillez l'arche pour repérer le numéro caché et rendez-vous au Carnet de Voyage n°3.

**41 /** Pour examiner la fresque de gauche, rendez-vous au Carnet de Voyage n°41.

Pour examiner celle de droite, rendez-vous au Carnet de Voyage n°44.

**42 /** Pour batailler avec les truands qui attaquent ces passants, trouvez le numéro 69 et tirez la carte correspondante.

**43 /** Pour examiner les stands de la place, trouvez le numéro 155 et tirez la carte correspondante.

Pour vous rendre près du marchand d'esclaves de la place et ouvrir le dialogue, rendez-vous au Carnet de Voyage n°38.

**44 /** Pour fouiller les ruines, cherchez le numéro caché et tirez la carte 89.

**45 /** Pour escalader la Tour carrée, tirez la carte 128.

Pour assassiner le commandant de la garde, tirez la carte 167.

## Carnet de voyage

- 1 /** En suivant d'un côté le chemin entre les châteaux d'eau formé par les chiffres, de l'autre celui formé par les lettres, on obtient le numéro 43 : tirez la carte 43 pour continuer.
- 2 /** Repérez le numéro dissimulé vers l'enseigne de typographie et tirez la carte correspondante : 170.
- 3 /** Pour trouver un fragment sur ce mur, il va falloir fouiller ! Repérez le chiffre 178 et tirez la carte correspondante.
- 4 /** La bonne maison (celle d'Erasmus) est la 9 : Le Cygne. Rendez-vous au Portfolio n°9.
- 5 /** Repérez dans le coffre le document qui porte le numéro 141 et tirez la carte correspondante.
- 6 /** Cette entrée est à associer à celle du Carnet de Voyage n°33 : rendez-vous au Carnet de Voyage n°39.
- 7 /** Il faudra trouver un autre accès vers les détails de cette œuvre incroyable, pour pouvoir les examiner de plus près.
- 8 /** Vous avez libéré Thomas More ! Suivez les indications pour poursuivre votre périple.
- 9 /** Repérez le chiffre 162 et tirez la carte correspondante pour obtenir le fragment de tableau donc vous parle le médecin. Notez bien l'indication qu'il vous donne, qui vous servira pour plus tard : « ne pas compter les doigts repliés de l'Ange. »
- 10 /** Pour vous entretenir avec Berruguete, repérez-le : rendez-vous au Carnet de Voyage n°6. Pour dialoguer avec Pisano, repérez-le : rendez-vous au Carnet de Voyage n°33. Les autres personnages vous mèneront vers des fausses pistes !
- 11 /** Vous avez prouvé votre valeur au chevalier Bayard ! Suivez ses instructions pour poursuivre votre aventure.
- 12 /** Vous avez trouvé Vasco de Gama ! Suivez ses instructions pour poursuivre votre périple.
- 13 /** Pour repérer la marque typographique d'Alde Manuce, il vous faudra d'abord dialoguer avec le typographe au n°40 du Carnet de Voyage. Elle vous indique le Hypnerotomachia Poliphili, avec le dauphin qui entoure une ancre : tirez la carte 86.
- 14 /** Repérez le numéro 200 sur le gros registre : pour l'examiner, tirez la carte 200. Le numéro 137 est également dissimulé sur un document : pour savoir de quoi il s'agit, tirez la carte correspondante.
- 15 /** Repérez le numéro 55 dissimulé sur le portrait de gauche et tirez la carte correspondante.
- 16 /** Pour examiner la carte donnée par Gil Vicente, repérez le chiffre 142 sur le document, et tirez la carte correspondante.
- 17 /** Votre première énigme est résolue ! Suivez les instructions pour poursuivre votre périple vers une nouvelle ville.
- 18 /** « Réfléchissez » est à prendre dans son double sens : en regardant les dés en sens inverse dans le miroir, on pourrait voir 1-2-5 au lieu de 5-2-1 : tirez la carte 125.
- 19 /** Le numéro de rue d'Alde Manuce, 62, doit être doublé pour obtenir la solution. Tirez la carte 124.
- 20 /** Alessio vous délivre un précieux conseil qui devrait vous aider à résoudre cette énigme.
- 21 /** Vous observez les passants de cette rue, mais il n'y a rien à trouver ici.
- 22 /** Ignace de Loyola vous présente deux portraits : pour tenter de retrouver ces hommes, trouvez le numéro caché et suivez sa piste en vous rendant au Carnet de Voyage n°10.
- 23 /** Cette note laissée par Leonardo pourra vous aider à résoudre l'énigme de cette ville.

**24 /** L'énigme de Clément Marot parle de la fourmi, qui a 6 pattes. L'énigme de Marguerite de Navarre fait référence à l'âge du Roi de France. Rabelais vous indique d'ajouter les pieds du premier (6, comme le nombre de pattes de la fourmi) et la hauteur du second (la mini-Map de Grenoble vous indique que le Roi a été couronné en 1515 à 20 ans et notre aventure se déroule en 1519, comme l'indique la lettre de Leonardo, soit 4 ans plus tard. Il a donc 24 ans.) pour trouver la solution. Ajoutez 6 + 24 et rendez-vous au résultat : piochez la carte 30.

**25 /** Choisissez la troisième ville où poursuivre votre aventure en suivant les indications : Londres, Lisbonne ou Séville ?

**26 /** Ce stand de tissus est agréable à visiter, mais ne vous donnera aucune indication.

**27 /** Cette conversation avec le médecin en chef tourne en rond. Pour évoquer Leonardo, rendez-vous au Carnet de Voyage n°9.

**28 /** Richard Croke vous donne un indice sur la façon de résoudre l'énigme de cette ville : il faudra chercher Thomas sur une ligne entre Martin Tower et Well Tower.

**29 /** Pour saisir le fragment tendu par le soldat, trouvez le numéro 169 et piochez la carte correspondante.

**30 /** Suivez les instructions de Magellan pour commencer cette énigme : prenez le mini-plateau Énigme 8.

**31 /** Vous observez les passants de la rue des peintres, mais vous ne trouverez ici aucun indice.

**32 /** Pour dialoguer avec l'assassin le plus jeune, trouvez le numéro 16 et tirez la carte correspondante. Pour dialoguer avec le plus âgé, trouvez le numéro 61 et tirez la carte correspondante.

**33 /** Cette entrée est à associer avec celle du Carnet de Voyage n°6 : rendez-vous alors au Carnet de Voyage n°39.

**34 /** Ce stand ne vous donnera aucun indice.

**35 /** Impossible de parlementer. Pour engager la bataille, trouvez le chiffre caché, le 108, sur le col du frère, et tirez la carte correspondante.

**36 /** Ce soldat aviné bégaye... Il ne vous aide pas beaucoup.

**37 /** Notez précieusement ces distances : en trouvant la solution à l'énigme 9, vous en aurez besoin pour savoir vers quelle ville vous dirigez.

Une fois les fragments rassemblés et superposés à la carte, vous devez recomposer un trajet qui vous indique Vidigueira : repérez la distance associée, et tirez la carte 180.

**38 /** Vous voici devant le stand du marchand d'esclaves. Pour en libérer un, repérez les numéros cachés et tirez l'une des cartes correspondantes (21 ou 97).

**39 /** En fouillant l'azulejo, trouvez le numéro caché et piochez la carte correspondante : 184.

**40 /** Le typographe vous montre la marque typographique de son père, Alde. Mémorisez-la bien car elle pourra vous être utile.

**41 /** En examinant la fresque, vous trouvez un chiffre romain : 134. Tirez la carte correspondante.

**42 /** Pour vous confronter aux trois érudits, cherchez le numéro caché, puis rendez-vous au numéro correspondant : Carnet de Voyage n°24.

**43 /** Le numéro 173 est dissimulé par ici : tirez la carte correspondante pour découvrir un nouveau fragment. Pour aller plus loin, trouvez l'autre numéro dissimulé et rendez-vous au Carnet de Voyage n°19.

**44 /** Observez la fresque : le numéro 118 s'y cache, en chiffres romains. Tirez la carte correspondante pour découvrir un fragment de carte.

**45 /** Superposer les feuilles translucides et la grille à la carte de l'Europe pour découvrir le numéro d'une des 9 solutions possibles.

<b>Cartes</b>
---------------

- 1 /** Serrure à crocheter. Le bon crochet est le n°52 : piochez la carte correspondante.
- 2 /** Peter (orphelin) : Peter vous fait gagner du temps !
- 3 /** Greta (enlumineuse) : Greta vous fait gagner du temps !
- 4 /** Repérez le numéro 199 caché ici et tirez la carte correspondante.
- 6 /** Assassinat du geôlier : repérez le numéro et rendez-vous au Carnet de Voyage n°8.
- 8 /** Thèses placardées : pour les examiner, repérez le chiffre dissimulé et tirez la carte 145.
- 9 /** Pour fouiller le coffre, repérez le chiffre caché et rendez-vous au Carnet de Voyage n°5.
- 11 /** Sommet de l'Hôtel de Ville : repérez le chiffre et rendez-vous au Carnet de Voyage n°4.
- 12 /** Entrée du tombeau des Assassins : cette carte est à associer à la carte 80. Tirez alors la carte 92 pour poursuivre votre route.
- 13 /** Bravo ! Vous avez découvert le Havre Timgad. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?
- 14 /** Tout proche du plafond : cette carte est à associer à la carte 68 : tirez la carte 82.
- 15 /** Énigme résolue ! Cette carte est à associer à la carte 177 : tirez alors la carte 192.
- 16 /** Esteban (assassin) : Esteban vous fait gagner du temps !
- 17 /** Sommet du Colisée : pour dialoguer avec le vieillard, repérez le numéro 122 et tirez la carte correspondante.
- 18 /** Bravo ! Vous avez découvert le Havre Cythère. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?
- 19 /** Sommet de la tour : pour examiner votre trouvaille, cherchez le numéro caché et piochez la carte correspondante, 165.
- 21 /** Milosz (lutteur) : Milosz vous fait gagner du temps !
- 24 /** Flora (cambrioleuse) : Flora vous fait gagner du temps ! Utilisez ses conseils comme indiqué lorsque vous avez besoin de crocheter une serrure.
- 25 /** Table d'orientation : cherchez le numéro dissimulé ici et tirez la carte 190.
- 26 /** Entretien avec Martin Luther : cette carte est à associer avec la carte 44. Tirez ensuite la carte 70.
- 27 /** Sommet du Giralda : cherchez les deux numéros dissimulés. Ils vous conduisent vers la carte 106 et vers le Portfolio n°40.
- 28 /** Accès à l'intérieur de la Tour : pour ouvrir la trappe, cherchez le numéro dissimulé, et tirez la carte 88.
- 29 /** Bravo ! Vous avez découvert le Havre Milet. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?
- 30 /** Réponse à l'énigme : pour poursuivre, tirez la carte indiquée : 181.
- 31 /** Jean (inspecteur) : Jean vous fait gagner du temps !
- 32 /** Crocheter la serrure : réussi ! Fouillez le bureau et repérez le chiffre dissimulé : tirez la carte 179.
- 34 /** Crocheter la serrure : réussi ! Pour interroger l'homme, repérez le chiffre dissimulé et tirez la carte 31.
- 35 /** Bravo ! Vous avez découvert le Havre Pienza. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**36 / Alessio (érudit) :** Alessio vous fait gagner du temps ! Utilisez ses conseils comme indiqué lorsque vous en avez besoin.

**38 / Crocheter la serrure :** réussi ! Pour consulter ce document, tirez la carte correspondant au numéro dissimulé dessus : 159.

**40 / Crocheter la serrure :** réussi ! Pour suivre ces domestiques, trouvez le numéro dissimulé et tirez la carte 41.

**41 / Déguisé en domestique :** le numéro dissimulé ici vous conduira vers le Carnet de Voyage n°42.

**42 / Bravo !** Vous avez découvert le Havre Abbaye de Thélème. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**44 / Énigme résolue !** Cette carte est à associer avec la carte 26. Tirez alors la carte 70.

**45 / Bravo !** Vous avez découvert le Havre Palmanova. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**46 / Combat gagné contre les gardes !** Pour fouiller l'endroit, trouvez le numéro 72 dissimulé dans le décor, à côté de la tête d'un garde.

**47 / Vous avez trouvé une sorte de matrice.** Munissez-vous du mini-plateau Énigme 1. Vous pouvez obtenir un conseil d'Alessio en retranchant 10 et en tirant la carte 37.

**48 / La garde est vaincue !** Repérez le chiffre et rendez-vous au Carnet de Voyage n°8.

**49 / Crocheter la serrure :** échec ! Retournez à la carte 115.

**50 / Un regard intrigant :** pour suivre l'ecclésiastique, tirez la carte 153.

**51 / Bravo !** Vous avez découvert le Havre Ys. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**52 / Crocheter la serrure :** réussi ! Pour dialoguer avec l'homme, rendez-vous au Carnet de Voyage n°35.

**53 / Crocheter la serrure :** échec ! Retournez à la carte 115.

**54 / Bravo !** Vous avez découvert le Havre Neuf-Brisach. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**55 / Détail du portrait :** pour examiner le tableau, tirez la carte 196.

**56 / Escalade de la Tour de l'Isle :** la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 19. Tirez la carte 19.

**57 / Crocheter la serrure :** échec ! Retournez à la carte 101.

**58 / Médecin en chef :** le Carnet de Voyage n°27 est une fausse piste, privilégiez le Carnet de Voyage n°9.

**59 / Énigme résolue !** Cette carte est à associer avec la carte 109. Tirez alors la carte 168.

**60 / Inscriptions :** pour les examiner de plus près, tirez la carte 156.

**61 / Arturo (enquêteur) :** Arturo vous fait gagner du temps !

**63 / Bravo !** Vous avez découvert le Havre Dunwich. En trouverez-vous d'autres si vous suivez un autre itinéraire ?

**64 / Fouiller le manoir :** pour examiner les plans, tirez la carte 175. Pour examiner les documents, tirez la carte 96.

**65 / Crocheter la serrure :** échec ! Retournez à la carte 113.

**66 / Gardien du tombeau :** tirez la carte 12.

**67 / Crocheter la serrure :** échec ! Retournez à la carte 151.

**68 / Énigme résolue !** Cette carte est à associer avec la carte 14. Tirez alors la carte 82.

**69 / Groupe de truands :** le maillon faible est le personnage en bas à gauche de la carte. Tirez alors la carte 84.

- 70 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Augsbourg ! Munissez-vous de la feuille Latitude 3 et rendez-vous au Carnet de Voyage n°25.
- 71 /** Un frère suspect : pour dialoguer avec le frère, tirez la carte 26. Pour examiner le bureau, tirez la carte 186.
- 72 /** Vous avez trouvé le tableau *Le Jardin des délices* ! Munissez-vous du Mini-plateau Énigme 5.
- 73 /** Escalade du Duomo : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 12. Tirez la carte 12.
- 75 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Grenoble ! Rendez-vous au Carnet de Voyage n°11.
- 76 /** Crocheter la serrure : réussi ! Examiner les fragments des cartes 110 et 183.
- 77 /** Accès au quartier du Rialto : examinez la carte 144.
- 78 /** La garde en déroute : tirez la carte 98.
- 79 /** Coffret de marchand : le bon crochet est le n°76 : piochez la carte correspondante.
- 80 /** Énigme résolue ! Cette carte est à associer avec la carte 12. Tirez alors la carte 92.
- 81 /** Crocheter la serrure : échec ! Retournez à la carte 154.
- 82 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Rome ! Munissez-vous de la feuille quadrillée « Carte d'Europe » et rendez-vous au Carnet de Voyage n°17.
- 83 /** Crocheter la serrure : échec ! Retournez à la carte 1.
- 84 /** Truands en déroute : pour dialoguer avec la vieille dame, tirez la carte 24. Pour parler avec l'adolescent, tirez la carte 36.
- 86 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Venise ! Munissez-vous de la feuille quadrillée « Carte d'Europe » et rendez-vous au Carnet de Voyage n°17.
- 87 /** Énigme résolue ! Rendez-vous au Portfolio n°16.
- 88 /** Enquête dans la Tour : pour chercher des indices, tirez la carte 140.
- 89 /** Fragment de tableau : pour examiner le fragment, tirez la carte 138.
- 91 /** Accès aux cellules : pour dialoguer avec le prisonnier de gauche, tirez la carte 164. Pour parler avec le prisonnier de droite, tirez la carte 104.
- 92 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Florence ! Munissez-vous de la feuille quadrillée « Carte d'Europe » et rendez-vous au Carnet de Voyage n°17.
- 93 /** Crocheter la serrure : échec ! Retournez à la carte 79.
- 94 /** Suivre le médecin : allez au Portfolio n°17.
- 97 /** Akiko (acrobate) : Akiko vous fait gagner du temps !
- 99 /** Crocheter la serrure : échec ! Retournez à la carte 154.
- 100 /** Groupes d'étudiants : tirez la carte 194.
- 101 /** Coffre en bois laqué : le bon crochet est le n°38. Piochez la carte correspondante.
- 102 /** Assassinat du surveillant : pour examiner la reproduction, tirez la carte 147.
- 105 /** Bataille contre la garde : il faut frapper le mécanisme de la herse. Tirez la carte 48.
- 106 /** Des azulejos ? : pour examiner les dessins, tirez la carte 174.
- 108 /** Assassinat du frère hiéronymite : pour examiner la pièce, rendez-vous au Carnet de Voyage n°14.
- 109 /** Dessin de la machine de navigation : cette carte est à associer à la carte 59. Tirez alors la carte 168.
- 113 /** Porte de l'intendance : le bon crochet est le n°32. Piochez la carte correspondante.
- 114 /** Négociations : pour vous battre avec les gardes, tirez la carte 161.
- 115 /** Porte de la Tour : le bon crochet est le n°34. Piochez la carte correspondante.
- 117 /** Manuscrits trouvés : pour examiner les manuscrits, tirez la carte 143.

- 119** / Filature de l'intendant : rendez-vous au Carnet de Voyage n°13.
- 120** / Un tortionnaire : pour dialoguer avec l'enfant, tirez la carte 2.
- 122** / Vieillard : pour examiner la reproduction, tirez la carte 185.
- 124** / Atelier de Alde Manuce : pour dialoguer avec le maître typographe, rendez-vous au Carnet de Voyage n°40.
- 125** / « Réfléchissez... » : pour examiner le papier, tirez la carte 193.
- 126** / Bataille contre Bayard : la faiblesse du chevalier est son épaule droite, tirez donc la carte 75.
- 128** / Escalader les murailles : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 9. Tirez la carte 9.
- 136** / Affronter les gardes : le garde en bas à droite de l'image est le plus faible. Tirez donc la carte 91.
- 137** / Registre : pour examiner le registre, rendez-vous au Carnet de Voyage n°37.
- 139** / Combat contre la garde : le garde de droite a le visage découvert. Tirez la carte 46.
- 144** / Panneau commerçant : les n°31 et 21 du Carnet de Voyage sont des fausses pistes. Privilégiez le Carnet de Voyage n°2.
- 146** / Escalade de la Tour de Londres : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 20. Tirez la carte 20.
- 148** / Inscription : pour examiner les inscriptions, rendez-vous au Carnet de Voyage n°1.
- 149** / Mur gravé : munissez-vous du mini-plateau Énigme 2. Pour examiner la gravure, tirez la carte 103. Pour examiner la lettre, rendez-vous au Carnet de Voyage n°23.
- 150** / Filature du député : pour examiner les documents, tirez la carte 187.
- 151** / Porte de la ferme : le bon crochet est le n°40. Piochez la carte correspondante.
- 152** / Escalade du plafond : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 14. Tirez la carte 14.
- 154** / Crochetage de la porte : le bon crochet est le n°4. Piochez la carte correspondante.
- 155** / Stands de la foire : les n°26 et 34 du Carnet de Voyage sont des fausses pistes. Privilégiez le Carnet de Voyage n°43.
- 157** / Escalade de la cathédrale : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 25. Tirez la carte 25.
- 158** / Ascension du Colisée : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 17. Tirez la carte 17.
- 160** / Viens voir les comédiens : pour dialoguer avec le metteur en scène, rendez-vous au Carnet de Voyage n°16.
- 161** / Affronter les gardes : le garde en haut à gauche a une faiblesse à l'épaule droite. Tirez donc la carte 78.
- 164** / Prisonnière libérée : pour examiner ce que vous tend la prisonnière, tirez la carte 107.
- 166** / Escalade de la cathédrale : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 8. Tirez la carte 8.
- 167** / Assassinat du commandant de la garde : repérez le numéro 9 et tirez la carte correspondante.
- 168** / Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Séville ! Munissez-vous de la feuille Longitude 2 et rendez-vous au Carnet de Voyage n°45.
- 171** / Un cours passionnant : pour parler avec Richard Croke, rendez-vous au Carnet de Voyage n°28.
- 172** / Escalade de l'Hôtel de ville : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 11. Tirez la carte 11.

**177 /** Rencontre avec Erasme : cette carte est à associer avec la carte 15. Tirez alors la carte 192.

**179 /** Bureau de l'intendance : pour examiner les documents, tirez la carte 176.

**180 /** Énigme résolue ! Rendez-vous au Carnet de Voyage n°12.

**188 /** Filature de l'Assassin : pour dialoguer avec l'Assassin, rendez-vous au Carnet de Voyage n°32.

**189 /** Escalade du minaret : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 27. Tirez la carte 27.

**191 /** Escalade de la Tour : la somme des chiffres qui jalonnent le bon chemin doit égaler 28. Tirez la carte 28.

**192 /** Bravo ! Vous avez trouvé le Secret révélé à Bruxelles ! Munissez-vous de la feuille Latitude 2 et rendez-vous au Carnet de Voyage n°25.

**195 /** Gardes : le garde en haut à droite est déséquilibré. Tirez donc la carte 77.

**197 /** Bataille contre les gardes : le garde en bas à gauche est tombé. Tirez donc la carte 88.

**198 /** Halle aux draps : pour recueillir plus d'informations, tirez la carte 182.

### Mini-plateaux

#### Mini-plateau Énigme 1

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de l'atelier de Léonard à Florence (Portfolio n°28). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de tableau (cartes 110, 138, 162 et 183) lors de votre périple à travers Florence.

Une fois les quatre fragments et la carte 47 recueillis, vous pouvez obtenir un conseil d'Alessio, si vous le désirez et si vous possédez ce personnage, en retranchant 10 à cette carte et ainsi obtenir la carte 37. Alessio vous précise alors : « Cette matrice sert de canevas à des éléments, auxquels on doit restituer le bon emplacement - peut-être des éléments picturaux. Après quoi, il faut repérer les détails de l'image et les relier entre eux par une opération mathématique. » Vous pouvez également vous aider du conseil du médecin, reçu avec le Carnet de Voyage n°9 : « Il avait bien insisté sur une chose : ne pas compter les doigts repliés. »

Avec ceci et les indications du mini-plateau Énigme 1, les points qui indiquent ce qui doit être compté et les signes multiplicateurs, vous pouvez trouver la solution. Il s'agira alors de compter les deux ailes, les quatre doigts de la main gauche de l'ange Gabriel (l'auriculaire de l'ange est replié), les deux doigts de la main droite de l'ange et enfin les cinq doigts de la main gauche de la Vierge Marie.

Ce qui donnera ainsi :  $2 \times 4 \times 2 \times 5 = 80$

Vous pouvez alors tirer la carte 80 et continuer votre aventure.

#### Mini-plateau Énigme 2

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de l'atelier de Léonard à Venise (Portfolio n°38). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments d'anagramme (cartes 103, 141, 170 et 173) lors de votre périple à travers Venise.

Une fois les quatre fragments obtenus, vous avez pu, au cours de vos pérégrinations, piocher des cartes qui vous donnent des indices.

Le Carnet de Voyage n°23 vous révèle ainsi une note de Leonardo : « Un fragment du nom / Dans un sens ou dans l'autre / Complète les espaces vides / Sers-toi de ta psyché ».

Le Carnet de Voyage n°19, quant à lui, vous présente un recensement des typographes de Venise.

Le n°23 vous invite à retourner et échanger les lettres des quatre fragments entre elles et le n°19 vous indique que le nom et l'adresse que vous cherchez sont présents dans cette liste. En procédant par essais et éliminations, vous pouvez donc trouver : « Alde Manuce ». Cependant, le nombre 62 n'est pas la bonne réponse. Pour la trouver, il faudra vous référer au mini-plateau Énigme 2 qui précise « Double N° de rue ». Il conviendra alors de multiplier 62 par 2, ce qui vous donnera 124. Vous pourrez alors piocher la carte correspondante et continuer votre voyage.

### **Mini-plateau Énigme 3**

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de l'atelier de Léonard à Rome (Portfolio n°12). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de fresque (cartes 107, 147, 176 et 185) lors de votre voyage à Rome.

Une fois les quatre fragments récupérés, vous devrez déterminer, à l'aide du mini-plateau Énigme 3, comment les positionner. Le ciel équivaut au fragment portant le chiffre 8, la vie au chiffre 6, le fruit au 5 et l'eau au 4. Une fois ces quatre fragments de fresque bien positionnés, le mini-plateau vous indique comment calculer. Cela donnera donc :  $(8 \times 6) + (5 \times 4) = 68$ . Vous pourrez alors tirer la carte 68 pour continuer votre périple.

### **Mini-plateau Énigme 4**

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de l'église Saint Laurent à Grenoble (Portfolio n°1). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de blason lors de votre périple à Grenoble (cartes 156, 165, 169 et 181).

Quelques indices récoltés au cours de votre enquête vous mettent également sur le bon chemin.

La carte 127 vous donne un indice : « Il s'agit du chevalier Bayard bien sûr. Tout ce que je peux vous dire, c'est que son blason est orné d'un animal qui le représente tout entier : un lion rouge. »

Le Carnet de Voyage n°29 vous précise : « Aaaah... Le valeureux blason de cet homme magnifique. C'est tout plein de motifs et de formes, ça je peux vous dire. Et c'est sur un fond vert uni. Euh, non, attendez, bleu uni, oui c'est ça. Tenez, c'est comme cette étoffe. »

Les quatre fragments en main, il vous suffit de trouver le bon chiffre dans chacune des deux grilles du mini-plateau Énigme 4. La carte 165 vous donne le lion rouge et la carte 156 la forme du blason, vous pouvez ainsi trouver le chiffre 8. La carte 169 vous indique le fond uni bleu et la carte 181 la couleur jaune du trait du blason, donnant ainsi le numéro 7. La bonne carte pour résoudre cette énigme est donc la carte 87, dépêchez-vous de vous y rendre !

### **Mini-plateau Énigme 5**

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille du Palais Nassau à Bruxelles (Portfolio n°19). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de message (cartes 143, 159, 182 et 193) lors de votre passage à Bruxelles.

La carte 129 vous donne déjà des indices à propos du mini-plateau Énigme 5 : « Fruits du monastère -> fraises ; Enfants de la laie -> marcassins ; Croissez/multipliez/retranchez -> + x - ».

Une fois les quatre fragments en place, vous comprenez qu'il faudra vous aider des cartes ainsi que du tableau *Le Jardin des délices* de Jérôme Bosch pour résoudre cette énigme. La carte

159 vous indique « Au Paradis étaient / les enfants de la laie ». Le paradis, partie gauche du tableau, montre des marçassins qui sont au nombre de 5, reprenez ce chiffre.

La carte 182 vous dit : « On comptait sur terre / les fruits du monastère ». L'indice de la carte 129 vous précise que ces fruits sont des fraises. En observant la scène centrale du tableau, qui représente la terre, vous pouvez en compter 4.

La carte 193 précise : « Et enfin en Enfer / du dé la face claire ». La face éclairée du dé, présente sur la partie droite du tableau, porte le chiffre 5.

Il s'agira alors de suivre les indications de la carte 143 avec les chiffres que vous avez trouvés : « Du Paradis à la Terre / croissez et multipliez / parvenus en Enfer / vous vous retrancherez », ainsi :  $(5 \times 4) - 5 = 15$ .

Vous pouvez alors tirer la carte 15 !

### **Mini-plateau Énigme 6**

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille du château d'eau, à Augsbourg (Portfolio n°33). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments des thèses de Luther (cartes 145, 186, 196 et 199) lors de votre voyage dans cette ville.

Si vous avez recruté ce personnage, vous pouvez vous faire aider par Alessio lorsque vous avez pioché la carte 43, en retranchant 10 à cette carte. La carte 33 vous indique alors ce qu'il faut faire : « Le carton que nous venons de trouver nous fournit les principes essentiels du credo des Assassins. Retrouvons les thèses de Luther les plus diffusées, et cherchons celle qui se rapproche le plus de ces principes en procédant par élimination. »

Une fois les quatre fragments reconstitués sur le mini-plateau Énigme 6, il faudra vous aider des six maximes du mini-plateau pour identifier celle qui correspond le plus au credo des Assassins. La dernière maxime du plateau est la plus proche : « En protégeant les plus faibles, nous devenons plus forts. »

Il convient ensuite de trouver quelle thèse de Luther se rapproche le plus de ce credo. En procédant par élimination, que vous ayez trouvé directement ou que vous soyez allé vérifier chaque carte, vous vous apercevrez que la thèse 44 est celle qui a le plus de résonance avec le credo des Assassins : « Par l'exercice même de la bienveillance, la bienveillance grandit et l'homme devient meilleur. »

L'énigme résolue, vous pouvez tirer la carte 44 !

### **Mini-plateau Énigme 7**

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de la Tour de Londres (Portfolio n°34). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de plan (cartes 175, 187, 190 et 194) lors de votre périple à Londres.

Une fois les quatre fragments réunis, vous disposez des noms de différents endroits de Londres.

Pour savoir où est détenu Thomas More, vous disposez de deux indices. Au Carnet de Voyage n°28, Richard Croke vous dit : « Voici ce que je peux vous transmettre à partir de toutes les informations que j'ai recoupées : il est quelque part sur une ligne qui court de Martin Tower à Well Tower. »

À la carte 96, un document vous indique qu'il est emprisonné « dans un bâtiment situé sur une ligne entre Legge's Mount et Develin Tower. »

En vous référant au plan et aux numéros des endroits, vous pouvez tracer deux lignes : l'une du numéro 19 au numéro 32 et l'autre du numéro 29 au numéro 31. Les deux lignes se

rejoignent ainsi au numéro 22, la Salt Tower, là où Thomas More est enfermé. Piochez la carte correspondante !

### Mini-plateau Énigme 8

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille du Palais des Dames à Séville (Portfolio n°26). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de schéma (cartes 98, 174, 178, 184) lors de votre périple à travers Séville.

Une fois les quatre fragments réunis, vous verrez un schéma composé d'objets et de formules mathématiques. Il convient simplement de faire correspondre les images des fragments trouvés aux numéros des objets, présents sur le mini-plateau. Une fois cela fait, vous avez juste à suivre les opérations mathématiques indiquées sur les fragments, dans l'ordre, ce qui donne :  $7 + 6 + 3 - 2 \times 1 \times 4 - 5 + 8 = 59$ .

Vous pouvez piocher la carte correspondante !

### Mini-plateau Énigme 9

Ce mini-plateau vous est révélé lors de la fouille de la Tour Belém à Lisbonne (Portfolio n°27). Pour résoudre l'énigme, vous devez d'abord trouver les quatre fragments de carte (cartes 118, 134, 142 et 200) lors de votre périple à travers Lisbonne.

Une fois les quatre fragments rassemblés et la carte reconstituée, il vous suffit de suivre le chemin tracé sur ces fragments et de le superposer avec la carte du mini-plateau Énigme 9. Vous pourrez alors trouver comme point d'arrivée Vidigueira. Pour déterminer la suite, aidez-vous du Carnet de Voyage n°37 qui indique les villages et distances autour de Lisbonne. Ainsi, Vidigueira correspond au numéro 180. Tirez la carte correspondante !

### Tableau des solutions finales :

Vous avez visité trois villes et récupéré une feuille quadrillée de l'Europe, ainsi qu'une feuille Latitude et une feuille Longitude ? Vous touchez au but ! Superposez-les pour trouver l'un des Havres repéré par Leonardo Da Vinci, grâce aux repères des feuilles qui se croisent. Vous pouvez vous référer à ce tableau pour vérifier que vous avez trouvé la bonne solution :

Tableau 1	Ville 1	Ville 2	Se reporter au tableau n°
	Florence/Venise/Rome	Grenoble	2
	Florence/Venise/Rome	Bruxelles	3
	Florence/Venise/Rome	Augsbourg	4
Tableau 2	Ville 2	Ville 3	Solution
	Grenoble	Londres	Carte 13 : Timgad
	Grenoble	Séville	Carte 18 : Cythère
	Grenoble	Lisbonne	Carte 29 : Milet
Tableau 3	Ville 2	Ville 3	Solution
	Bruxelles	Londres	Carte 51 : Ys
	Bruxelles	Séville	Carte 42 : Thélème
	Bruxelles	Lisbonne	Carte 35 : Pienza

<b>Tableau 4</b>	<b>Ville 2</b>	<b>Ville 3</b>	<b>Solution</b>
	Augsbourg	Londres	Carte 63 : Dunwich
	Augsbourg	Séville	Carte 54 : Neuf-Brisach
	Augsbourg	Lisbonne	Carte 45 : Palmanova