

BLUE PRINCE

Carnet d'enquête



SOMMAIRE

Pour vous aider à vous repérer dans cette soluce et vous permettre de n'imprimer que ce qui vous intéresse, une petite table des matières :

QUELQUES CONSEILS POUR COMMENCER.....	3
MA TO-DO LIST.....	4
PLAN DU MANOIR.....	5
CALENDRIER.....	6
PERSONNAGES.....	8
MENUS ET AMÉLIORATIONS.....	9
LES COFFRES-FORTS.....	10
LES UPGRADE DISKS.....	11
LES CASIERS DE LA LOCKER ROOM.....	12
LES VITRAUX.....	13
LES CONSTELLATIONS.....	14
LA BREAKER BOX.....	16
LES FILE CABINET KEYS.....	16
BRICOLAGES.....	17
BÉNÉDICTIONS DU SHRINE.....	18
LE JOURNAL DE LADY EPSEN.....	19
LES LIVRES.....	20
LES PARTITIONS.....	21
MATHÉMATIQUES.....	22
LES BOÎTES MORA JAI.....	23
LES PIÈCES D'ÉCHECS.....	24
LA GALERIE.....	25
LES LEVIERS VERS L'ANTICHAMBRE.....	26
LE SANCTUM.....	27
LES SIGILS.....	28
CARTE DU MONDE.....	30
TRADUCTIONS EN ERAJAN.....	31
LES SALLES DE CLASSE.....	32
LES TROPHÉES.....	34

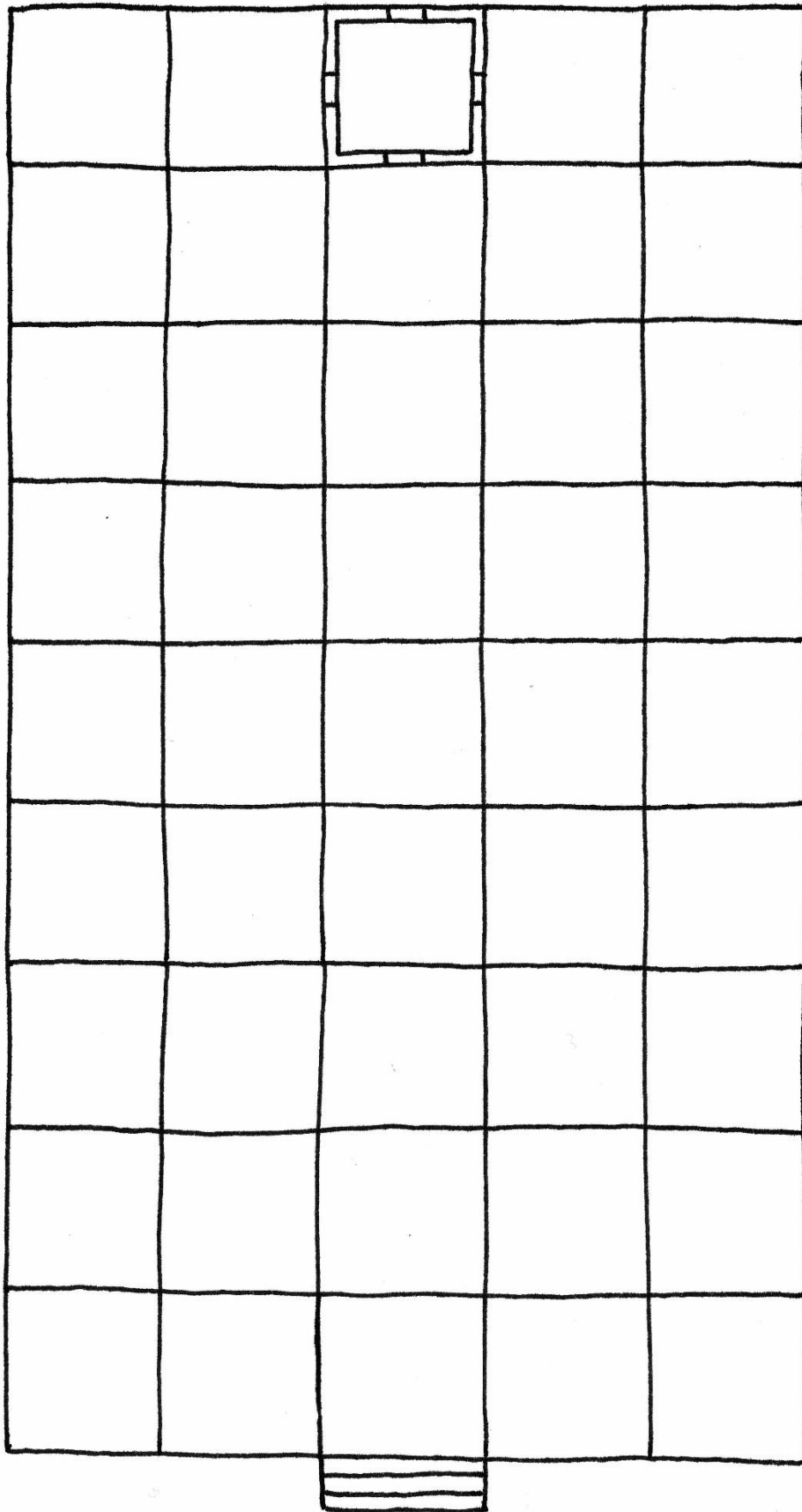
QUELQUES CONSEILS POUR COMMENCER

Ce carnet d'enquête n'est pas une soluce ! Il cherche simplement à vous aider à organiser les dizaines de pages de notes que le jeu vous obligera à prendre. Il couvre vos recherches sur la première partie du jeu, jusqu'à la Room 46. Il ne vous dira jamais où chercher, il met en lumière ce à quoi vous devez faire attention. Avec en sus, ci-dessous, quelques conseils pour bien démarrer votre partie :

- **Prenez des notes, faites des captures d'écran.** Le jeu donne BEAUCOUP d'infos. Parfois c'est du gaslight... et parfois c'est juste indispensable.
- **Tenez un journal quotidien :** pour ne rien oublier au cours d'une run et les suivantes, notez les coffres que vous n'avez pas pu ouvrir, les objectifs que vous vous fixez, les pièces dans lesquelles il faudra repasser, votre commande d'objet au Commissary...
- **Fouillez.** Partout. Minutieusement.
- **N'ayez pas peur de la nouveauté :** lorsque vous avez l'occasion de visiter une salle que vous n'avez encore jamais ouverte, vous DEVEZ l'ouvrir.
- **Armez-vous d'un bon traducteur anglais-français,** qui suggère des synonymes pour chaque mot recherché. Et tâchez de comprendre tout ce que le jeu fournit en terme de mémos, de livres, messages sur les ordinateurs etc.
- **Ne désespérez pas !** Même les énigmes les plus obscures ont un indice quelque part... Et les indices obscurs ont des indices qui les éclaircissent ailleurs !
- **Ne vous focalisez pas trop sur la Room 46...** Vous ne pourrez de toute façon pas y parvenir sans avoir fouillé une grande partie des pièces du manoir... et l'extérieur !
- **Et quand vous aurez trouvé la Room 46...** le jeu sera LOIN d'être fini.
- **Il n'y a pas de journée gâchée.** Bon, ok, certaines sont frustrantes, mais considérez qu'une journée est une bonne journée si vous avez pêché plein d'infos, même si vous n'êtes pas allé très loin dans le manoir. Et n'hésitez pas à mettre fin à votre exploration du jour pour vérifier quelque chose, trouver une porte dont vous venez de choper la clé etc.
- **Enfin : il vous faut des gemmes.** Si vous devez privilégier une ressource, c'est celle-là.

PLAN DU MANOIR

Ce plan vous sera utile pour résoudre plusieurs énigmes. Imprimez-le plusieurs fois !



CALENDRIER

Comment savoir la date ?

- Vous pouvez trouver la date du jour sur un livre emprunté le jour-même à la Library, dans le Vault et dans le Drafting Studio.
- La date d'arrivée de Simon dans le manoir est indiquée dans le Drafting Studio.
Complétez ensuite les calendriers ci-dessous pour connaître la date de chaque jour.

Comment savoir l'heure ?

- De nombreuses pièces contiennent des horloges (le Den, l'Entrance Hall, la Clock Tower...)
- Depuis l'extérieur du manoir, vous voyez une horloge sur sa façade.

Mois →						
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

Mois →						
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

Mois →						
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

MENUS ET AMÉLIORATIONS

Vous en avez marre des pizzas et du steak ? Un bon cocktail de fruit serait une... bénédiction.

Plat	Améliorations
------	---------------

Main Courses

Country Stew Pie	
Stuffed Wild Quail	
Lemon Glazed Salmon	
Wood Fired Pizza	
Porterhouse Steak	


Special Courses

Fruit Cocktail	
Golden Sunrise Soup	
Key Lime Pie	
Mudslide Ice Cream	
Sloppy Jim	

LES COFFRES-FORTS

Les énigmes liées aux coffres-forts risquent de vous rendre fols si vous ne maîtrisez pas l'anglais ou si vous n'avez pas bien les yeux en face des trous... alors voici quelques indices !

Sachez que les dates inscrites au format américain fonctionnent aussi bien qu'au format français... et parfois, il n'est même pas nécessaire d'entrer les 0 !

Coffres - forts / cadenas	Codes	(Indices)
Boudoir		Date de la photo?
Drawing-room		Gates \approx Gaits
Office		"March of the counts"
Study		Pièce d'échec
Drafting Studio		Mois + portes
Orchard		Darkroom 
Red door (underground)		Mois + nombre

LES UPGRADE DISKS

Il y a 16 Upgrades Disks à trouver... et si vous n'avez pas d'ordinateur sous la main lorsque vous tombez sur l'un d'entre eux, vous risquez d'oublier son emplacement.

#	Pièce
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

#	Pièce
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

LES CASIERS DE LA LOCKER ROOM

Attention ! Un casier vide pourrait bien ne pas l'être systématiquement ! Notez ici vos trouvailles.

Légende

I Item

M Message

Indéverrouillable

LES VITRAUX

Vous avez compris qu'il y avait un rapport entre les vitraux et le staff du manoir ? Bravo, vous n'y êtes pas du tout ! Allez, un petit coup de pouce.

Vitrail	Fonction et attributs	Nom de la déesse
I		
II		
III		
IV		
V		
VI		
VII		
VIII		

LES CONSTELLATIONS

Rien à voir avec l'astronomie mais... vous avez vraiment cherché partout dans l'Observatoire ?

*	Constellations visibles	Effets
1	North Star	+ 1 Pièce d'or
2	The Twins	+ 2 coffres dans l'entrée
3	The Slice	+ 3 Pas
4	Diamondus Minor	+ 1 Gemme
5	Southern Cross	Pièces à 4 portes
6		
7	Farmer's Apple	Les Pommes donnent +5 Pas
8	Clavis the Key	+ 1 clé
9		
10		
11	Diamondus Major	+ 5 Gemmes
12	Draxus the Dead	Impasses
13		
14		
15	The Sail	-50% dans les magasins
16		
17		
18		
19		
20	Florealis - Bloom of the Sky	Fleurs "spéciales" (Salles vertes)
21		
22		
23		
24		
25		
29		
40		
50		

L'ÉLECTRICITÉ

H																	He		
Li	Be													B	C	N	O	F	Ne
Na	Mg													Al	Si	P	S	Cl	Ar
K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr		
Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe		
Cs	Ba		Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn		
Fr	Ra		Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt	Ds	Rg									

La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr

Salles pouvant conduire l'électricité

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Salles ayant besoin d'électricité

--

LA BREAKER BOX

Un peu de détente : séance de coloriage ! (Vous avez pensé à relever vos mails ??)

Séquence à reproduire :



Procédure :

- 1) Vert : _____
- 2) Bleu : _____
- 3) Rouge : _____
- 4) Violet : _____
- 5) Blanc : _____

LES FILE CABINET KEYS

Ouh la vilaine énigme ! Vous trouvez des clés mais qu'ouvrent-elles ? La réponse se trouve sous l'eau !

Key	Localisation	classeur
# 1		
# 2		
# 3		

BRICOLAGES

Nom	éléments nécessaires	Effets
Electromagnet		
Lucky Purse		
Pick Sound Amplifier		
Burning Glass		
Detector Shovel		
Dowsing Rod		
Jack Hammer		
Power Hammer		

Vous devriez vous balader avec un (ou plusieurs) de ces outils dans les pièces suivantes :

- Entrance Hall
- Secret Garden
- Weight Room
- Greenhouse
- Freezer
- Underground (Chess Room)
- Underground Tunnel
- Basement
- Chapel
- Tomb
- Orchard
- Tunnel (extérieur)
- Locksmith

BÉNÉDICTIONS DU SHRINE

Nom	3j.	4j.	5j.	6j.	7j.	Effets
Dancer	1 ●	17 ●	33 ●	49 ●	65 ●	
High Roller	3 ●	19 ●	35 ●	51 ●	67 ●	
Gardener	5 ●	21 ●	37 ●	53 ●	69 ●	
Chef	7 ●	27 ●	43 ●	59 ●	75 ●	
Red General	9 ●	25 ●	41 ●	57 ●	73 ●	
Tinkerer	11 ●	23 ●	39 ●	55 ●	71 ●	
Monk	13 ●	29 ●	45 ●	61 ●	77 ●	
Berry Picker	15 ●	31 ●	47 ●	63 ●	79 ●	
Cursed!						

LES LIVRES

La plupart des livres sont à emprunter dans la Library, il faudra acheter les autres, les trouver dans le manoir... et résoudre l'énigme de la Still Water.

Livres Lus	Emplacement
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> A Hidden Hue<input type="checkbox"/> A New Clue<input type="checkbox"/> A New Clue (manuscrit)<input type="checkbox"/> A Sightseer's Guide to Reddington<input type="checkbox"/> Aurevei / Tended Rose Vine<input type="checkbox"/> Drafting Strategy Vol. 1<input type="checkbox"/> Drafting Strategy Vol. 2<input type="checkbox"/> Drafting Strategy Vol. 3<input type="checkbox"/> Drafting Strategy Vol. 4<input type="checkbox"/> Drafting Strategy Vol. 5<input type="checkbox"/> EPCW Pump System User Manual<input type="checkbox"/> Gardener's Logbook<input type="checkbox"/> Her Ladyship's Diary<input type="checkbox"/> Realm and Rune (déchiré)<input type="checkbox"/> Realm and Rune<input type="checkbox"/> Swim Bird<input type="checkbox"/> The Curse of Black Bridge<input type="checkbox"/> The Fixed Stars<input type="checkbox"/> The History of Orindia (1st Ed.)<input type="checkbox"/> The History of Orindia (2nd Ed.)<input type="checkbox"/> The Original Gardener's Logbook<input type="checkbox"/> The Red Prince<input type="checkbox"/> The Red Prince (manuscrit)	

LES PARTITIONS

Évidemment qu'il y a une énigme dans l'énigme !

n°	Emplacement	Mot en gras	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

MATHÉMATIQUES

Couleurs des secteurs :

Couleur	Opération
Bleu	
Jaune	
Rose	
Violet	

Symboles sur le contour :

Symbole	Effet
X	
/	
oo	

Symboles au centre :

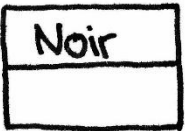
Symbole	Effet
□	
◇	
~	
≈	
≃	

LES BOÎTES MORA JAI

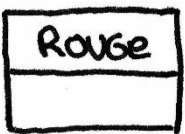
Coloriage ! Ça vous détendra...



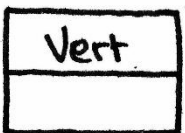
Tuile sans effet.



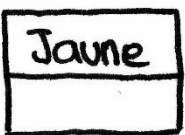
Décale toutes les tuiles de la même ligne vers la droite.



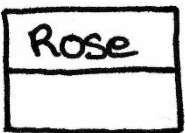
Colore toutes les tuiles blanches en noir et toutes les tuiles noires en rouge.



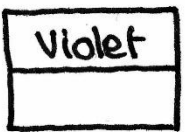
Echange sa position avec la tuile opposée.



Monte d'une case.



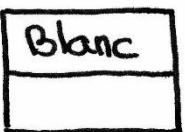
Fait tourner les tuiles adjacentes dans le sens horaire.



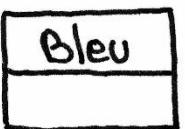
Descend d'une case.



Prend la couleur des tuiles majoritaires autour d'elle.









Colore les tuiles grises adjacentes en blanc. S'il n'y a pas de tuiles grises, elle disparaît.



Prend la couleur de la tuile centrale.

LES PIÈCES D'ÉCHECS

Où avez-vous croisé ces pièces d'échecs ? On ne sait jamais, ça pourrait servir... Leur couleur n'a pas d'importance !

		Emplacements
Pions	 PAWN	
Fous	 BISHOP	
Cavaliers	 KNIGHT	
Tours	 ROOK	
Rois	 KING	
Reines	 QUEEN	

LA GALERIE

Vous avez sué sang et eau pour trouver ces foutus titres, mieux vaut ne pas les oublier...



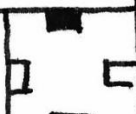
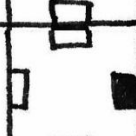
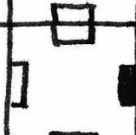
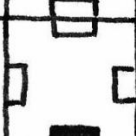
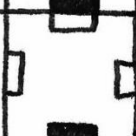
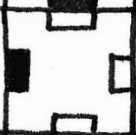







LES LEVIERS VERS L'ANTICHAMBRE

Je ne sais pas si c'est une bonne nouvelle, mais il y a bel et bien 2 leviers pour chaque porte de l'antichambre (sauf pour la porte Nord).

Salles contenant un levier	Directions	
	Nord	
	Est 1	
	Est 2	
	Sud 1	
	Sud 2	
	Ouest 1	
	Ouest 2	

(Je vous ai déjà dit de vous balader avec un TRÈS GROS marteau ou pas ?)

LE SANCTUM


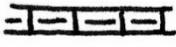

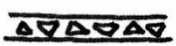
T'as 40 ans et t'as toujours pas trouvé le Sanctum ?? La wonte ! Raison de plus pour ne pas oublier l'emplacement des clés que tu as déjà trouvées, il faudra y revenir et il n'y aura jamais assez de place dans ce Coat Check !


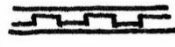


Emplacements des Sanctum Keys	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	


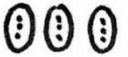

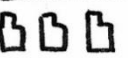
LES SIGILS

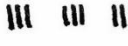
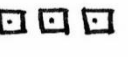

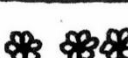
Résoudre l'énigme des Sigils (et toutes les autres énigmes qui utilisent cette partie du lore du jeu) vous demandera de réunir un grand nombre d'informations sur la situation géopolitique du monde de Blue Prince... Prenez des notes et aidez-vous des pages suivantes pour faire les déductions qui s'imposent !




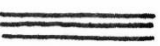



Royaume	symbole	couleur	climat	transports	société








Bordures	couleurs
	
	
	
	

Bordures	couleurs
	
	
	
	

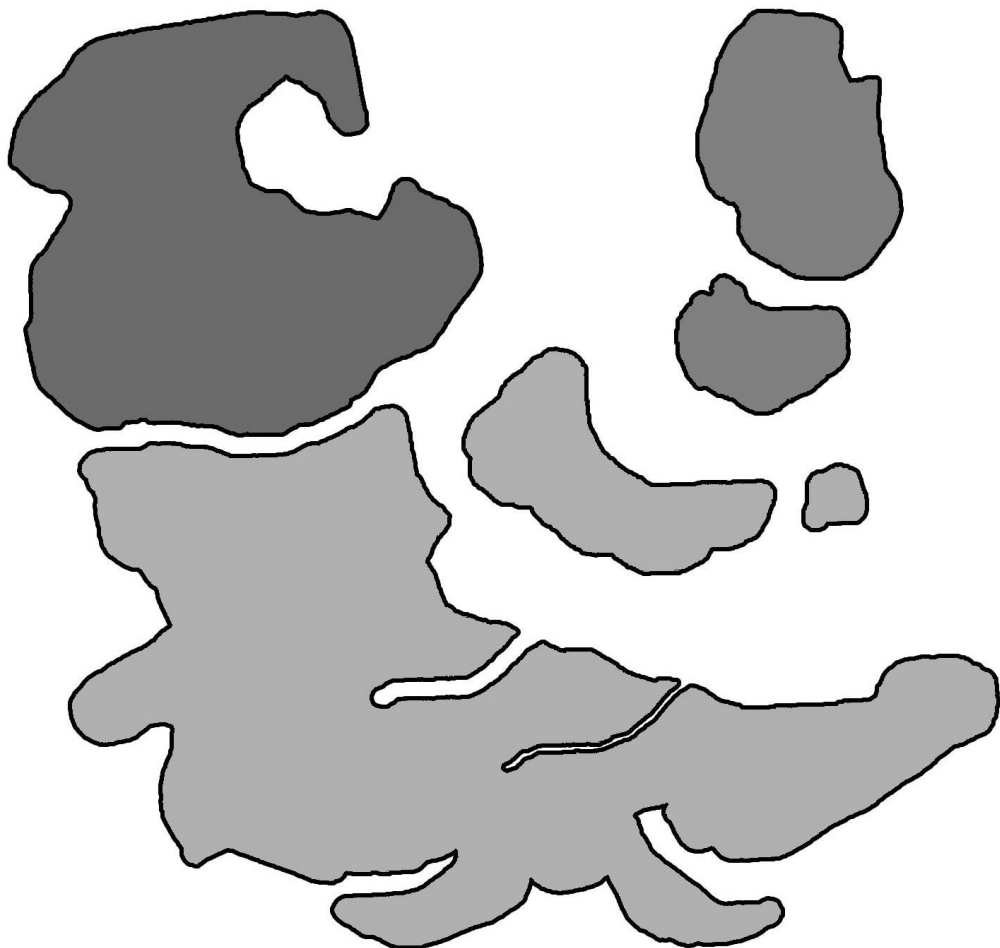
Motif	Société
	
	
	
	

Motif	Société
	
	
	
	

Rayons	climat
	
	
	
	
	
	
	

Nombre de rayons	Transports
	
	
	
	
	
	
	

CARTE DU MONDE



TRADUCTIONS EN ERAJAN

MOTS

Lor : _____ Dau : _____
Hew : _____ Nai : _____
Trei : _____ Arei : _____
Yait : _____ Ett : _____
Lune : _____ Ajlor : _____

PRÉFIXES

SUFFIXES

aj : _____ ja : _____
ma : _____ am : _____
ov : _____ vo : _____
nev : _____ ven : _____
el : _____ le : _____
ul : _____ lu : _____

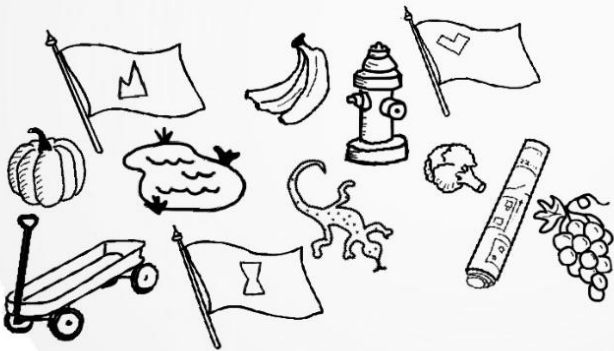
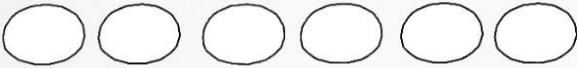
LES SALLES DE CLASSE

Name : _____

COLOR WORKSHEET

Fill in each object below with its correct color!

BLUE GREEN YELLOW ORANGE RED PURPLE



MY FAVORITE COLOR IS _____

Name : _____

MATHEMATICS WORKSHEET

Directions: Find each sum without using signs

$25 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

$49 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

$73 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

$98 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

$22 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

$34 = \underline{\quad}$

$613 = \underline{\quad}$

Name : _____

SCIENCE WORKSHEET

Directions: Use the Elements below to form the answers to each question below.

At I W Te S Er Ce Am

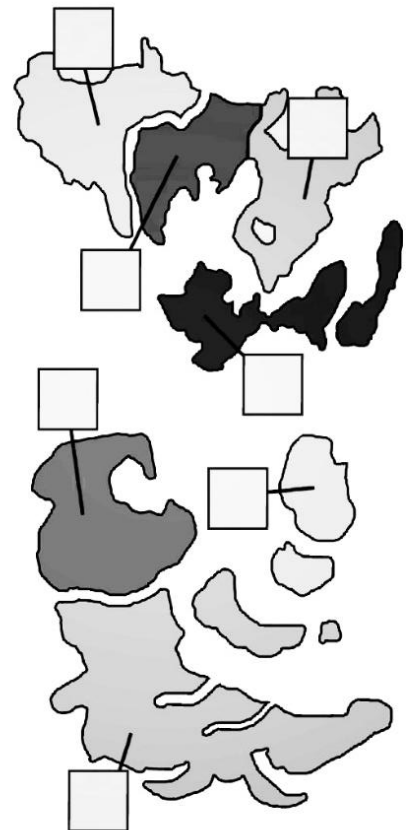
A) H₂O in liquid state is called _____

B) H₂O in solid state is called _____

C) H₂O in gaseous state is called _____

GEOGRAPHY WORKSHEET

Directions: Identify each REALM on the map below.



Name : _____

Name : _____

ART PROMPT

Directions: Draw two things that share all but one letter of their name.

Name : _____

ALGEBRA WORKSHEET

ADVANCED FUNCTIONS

$$\textcircled{3} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{16} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{3} 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{12} 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$7 \textcircled{5} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$30 \textcircled{5} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$3 \textcircled{2} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{21.7} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{2} \textcircled{1} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{21.7} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \textcircled{2} 5 \textcircled{95} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\textcircled{59.6} \textcircled{59.6} = \underline{\hspace{2cm}}$$

Name : _____

ERAJAN WORKSHEET

TRANSLATE THE FOLLOWING PHRASES

1. "Hello, can you teach me a new word?"

2. "The large house is toward the east."

3. "I will swim at dawn."

4. "I won't read at night."

5. "The branches of the tree are old."

6. "The trunk of the tree is small."

Name : _____

HISTORY WORKSHEET

MULTIPLE CHOICE

- Who was the first crowned ruler of Fenn Aries?
a. Prince Leerson b. General Teskin c. Desilets IV
- Which city in Fenn Aries is named after a historical figure?
a. Fenn b. Oris c. Reddington
- How many sons did the Fourth King of Orindia have?
a. two b. five c. eight d. sixty and six
- How long did the "War of the Fifth Era" last?
a. six years b. twelve years c. 22 years d. the entire era
- Which Realm did not ally with Fenn Aries during the war?
a. Arch Aries b. Eraja c. Nuance
- What flag was forbidden to be flown at full-staff after the war?
a. Flag of surrender b. Banner of House Leerson c. Black Flag

