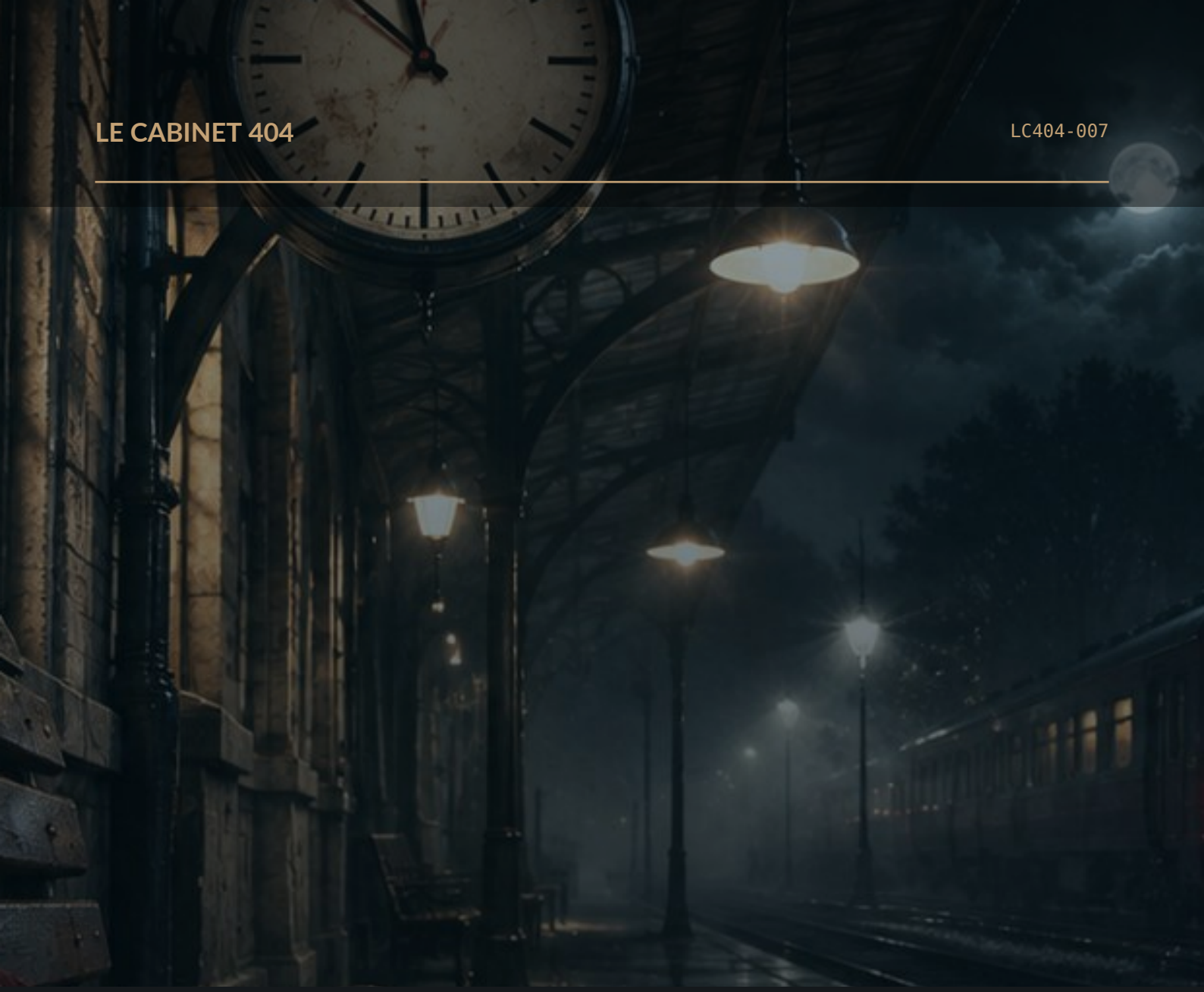


Le Phare des Six Feux

ÉDITION IMMERSIVE • DOSSIER IMPRIMABLE

PIÈCES / TÉMOIGNAGES / CHRONOLOGIE / RAPPORT FINAL

Fiction originale — Toutes les pièces et tous les personnages sont fictifs.

DOSSIER D'ENQUÊTE / GUIDE DU JOUEUR

Le Phare des Six Feux

Le phare des Six Feux envoie des impulsions lumineuses alors que son gardien a disparu. Un ancien relevé hydrographique indique plusieurs passages dangereux. Vous devez sélectionner une route, décoder les impulsions, reconstruire leur chronologie et comprendre quel mécanisme agit encore derrière la lanterne.

Objectif : reconstituer les faits uniquement à partir des pièces jointes. Vous pouvez annoter le présent document, découper les fiches, comparer les heures et revoir les annexes à tout moment.

MODE D'EMPLOI

1. Lisez le contexte et ouvrez les pièces dans l'ordre que vous souhaitez. Leur classement n'est pas la solution.

2. Répondez aux missions sans consulter la partie « Solutions ». Pour les associations, écrivez vos correspondances ; pour les séquences, listez les événements dans le bon ordre.

3. Utilisez la grille d'enquête. Les annexes visuelles se consultent ou s'impriment ; les preuves audio disposent d'une transcription lorsqu'elle est disponible.

4. Les dernières pages contiennent les réponses. Elles sont séparées par une page d'avertissement.

L'histoire est fictive et indépendante des faits réels. Les versions PDF utilisent des valeurs fixes lorsque le jeu en ligne randomise certains indices.

TABLEAU DES PIÈCES

Inventaire initial



PIÈCE 01 / Le dernier point sûr

PIÈCE 02 / Une présence sans gardien

PIÈCE 03 / Les quatre éclats

PIÈCE 04 / Le langage des optiques

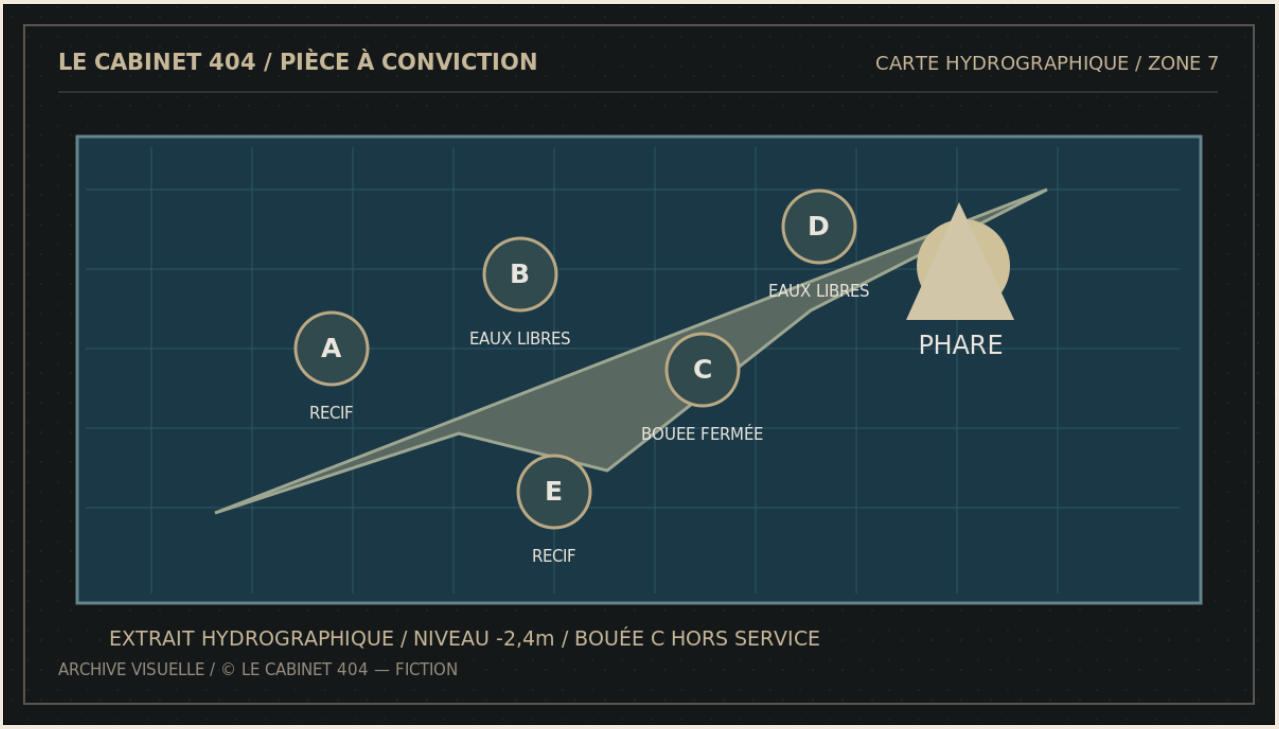
PIÈCE 05 / Les lentilles numérotées

PIÈCE 06 / Le passage vers la lanterne

Les numéros de pièces ne reflètent pas la chronologie des événements.

PIÈCE À CONVICTION 01 / ARCHIVE

Le dernier point sûr



Le guide indique que B et D sont les deux seules bouées sûres, et que la lanterne est située immédiatement à l'est du point le plus proche. Reprenez la carte : la distance apparente permet de trancher.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

PIÈCE À CONVICTION 02 / ARCHIVE

Une présence sans gardien

JOURNAL FINAL
Gardien absent depuis le 3 novembre.
Module à ressort encore actif le 9 novembre.
Le mécanisme répète les quatre éclats toutes les 28 minutes.
Aucune connexion manuelle enregistrée depuis le départ du gardien.
Le service de maintenance avait oublié de désactiver le programme de secours.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

PIÈCE À CONVICTION 03 / ARCHIVE

Les quatre éclats

CARNET DE LANTERNE (HORLOGE −3 MIN)
Feu vert : 00:18.
Feu bleu : 00:04.
Feu jaune : 00:25.
Feu rouge : 00:11.
La séquence de retour doit reproduire les couleurs de la plus ancienne impulsion à la plus récente.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

PIÈCE À CONVICTION 04 / ARCHIVE

Le langage des optiques

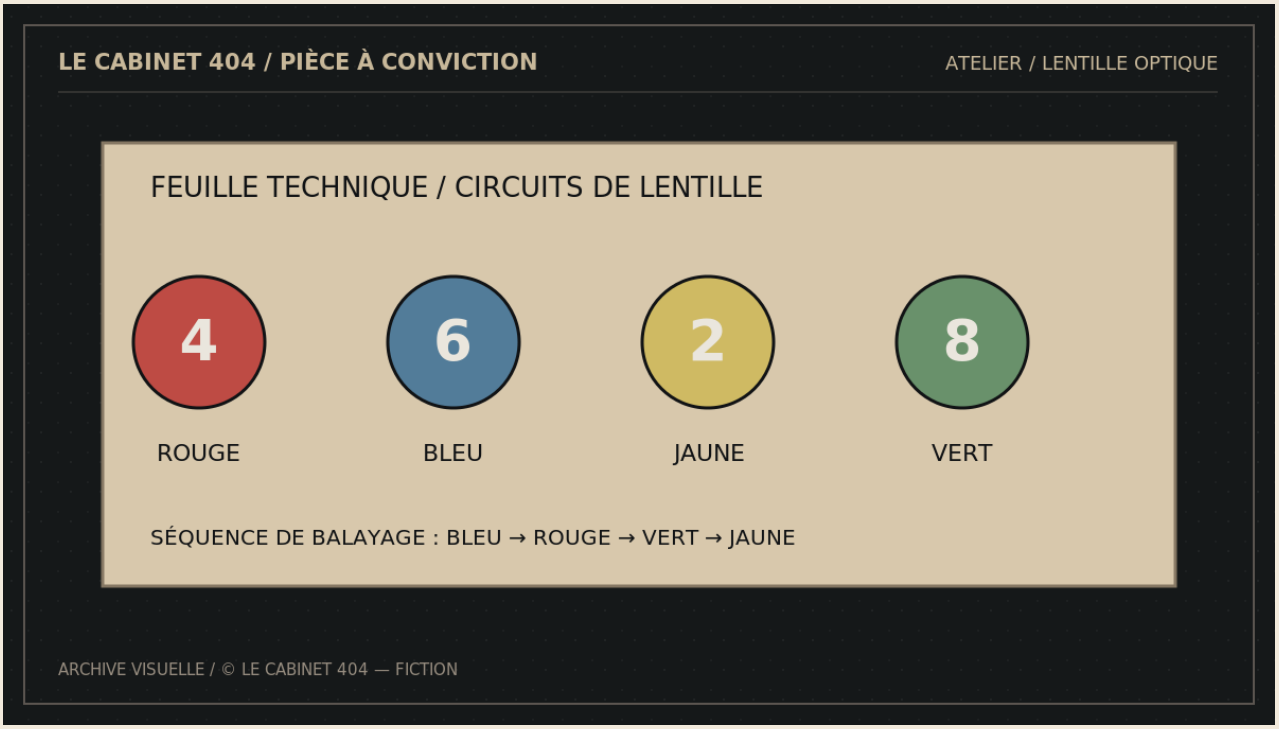
MANUEL DE DÉCODAGE
R = ● — ●
A = ● —
N = — ●
G = — — ●

Les motifs de chaque canal sont visibles sur le tableau.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

PIÈCE À CONVICTION 05 / ARCHIVE

Les lentilles numérotées



NOTE DE SERVICE

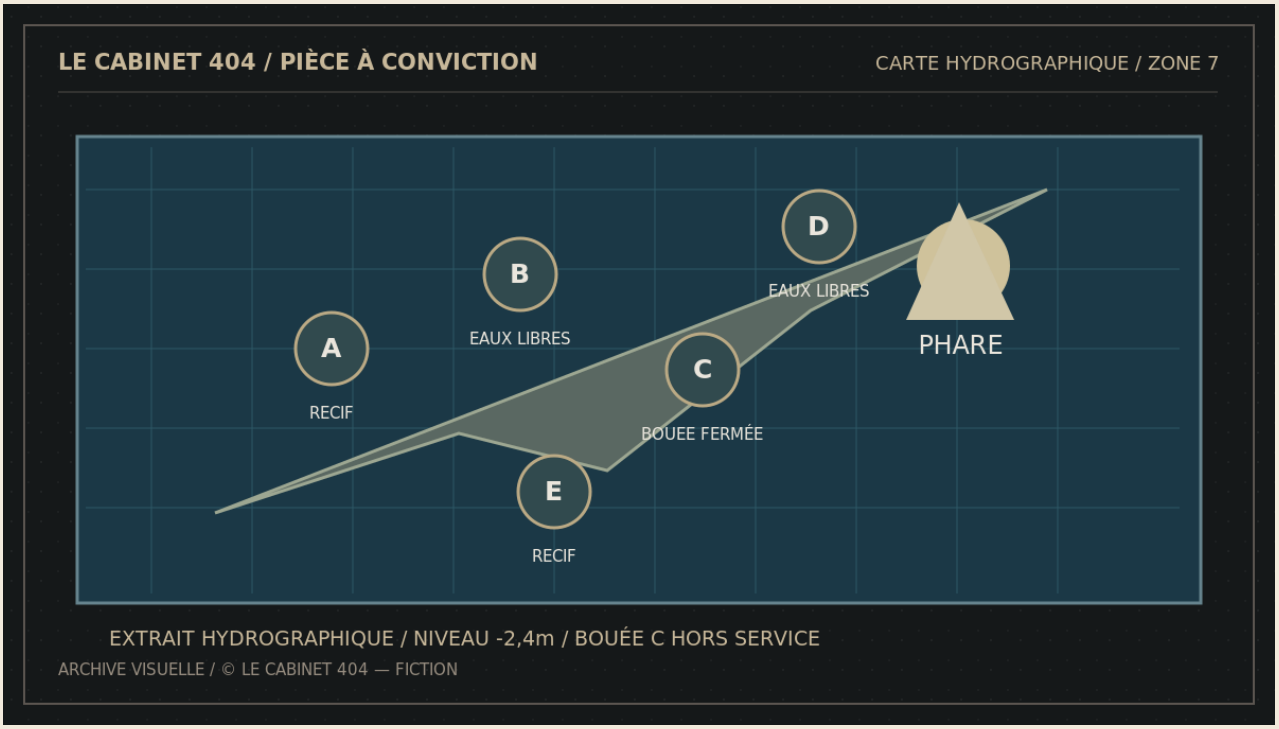
Le code se lit dans l'ordre des quatre éclats du carnet : BLEU, ROUGE, VERT, JAUNE.

Les numéros ne suivent pas l'ordre des couleurs sur l'image : reconstituez-les.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

PIÈCE À CONVICTION 06 / ARCHIVE

Le passage vers la lanterne



CARTE HYDROGRAPHIQUE — NIVEAU −2,4 m
A et E sont des récifs. C est une bouée hors service. B et D sont des eaux libres à marée basse.
Le tracé de l'itinéraire doit conserver uniquement les points praticables.

OBSERVATIONS / RELEVÉS

RAPPORT / MISSIONS

Le carnet des déductions

Vous avez accès à toutes les pièces. Rédigez les réponses avec vos propres mots. Pour les options multiples, ne retenez que celles que les preuves justifient.

MISSION 01 / Le passage vers la lanterne

Quels deux points sont sûrs à marée basse ?

□ Bouée A

□ Bouée B

□ Bouée C

□ Bouée D

□ Bouée E

Votre raisonnement :

_____

_____

MISSION 02 / Les quatre éclats

Classez les feux dans l'ordre de transmission.

( ) Feu jaune — 00:25

( ) Feu vert — 00:18

( ) Feu rouge — 00:11

( ) Feu bleu — 00:04

Votre raisonnement :

_____

_____

MISSION 03 / Le langage des optiques

Associez chaque canal à la lettre du manuel.

Canal A — ● — ● → _____

Canal B — ● — → _____

Canal C — — ● → _____

Canal D — — — ● → _____

Votre raisonnement :

_____

_____

MISSION 04 / Les lentilles numérotées

Quel est le code d'étalonnage à quatre chiffres ?

Réponse : _____

Votre raisonnement :

_____

_____

MISSION 05 / Le dernier point sûr

Quel point d'eau libre est le plus proche du phare ?

□ Bouée A

□ Bouée B

□ Bouée C

□ Bouée D

□ Bouée E

Votre raisonnement :

_____

_____

MISSION 06 / Une présence sans gardien

Quel dispositif envoyait les signaux lumineux malgré l'absence du gardien ?

Réponse : _____

Votre raisonnement :

_____

_____

RAPPORT FINAL

Votre conclusion

Quel est le fait central prouvé ? Quelles hypothèses doivent être écartées ? Citez au moins trois pièces indépendantes pour justifier votre conclusion.

SECTION SCELLÉE / SOLUTIONS

ATTENTION : révélations

Les pages suivantes contiennent toutes les réponses. Ne les consultez qu'après avoir terminé votre enquête. Certaines interprétations exigent de distinguer faits prouvés et hypothèses.

FIN DE LA PARTIE JOUEUR

SOLUTION 01 / Le passage vers la lanterne

Bouée B; Bouée D

Vous établissez la route B → D vers le phare.

SOLUTION 02 / Les quatre éclats

Feu bleu — 00:04 → Feu rouge — 00:11 → Feu vert — 00:18 → Feu jaune — 00:25

Les quatre éclats forment un cycle de 28 minutes.

SOLUTION 03 / Le langage des optiques

a = r ; b = a ; c = n ; d = g

Le mot-code RANG correspond à la référence du plan de maintenance du gardien.

SOLUTION 04 / Les lentilles numérotées

6482

Les circuits répondent. La lanterne peut maintenant être contrôlée.

SOLUTION 05 / Le dernier point sûr

Bouée D

Vous accostez au point D, sans franchir les récifs.

SOLUTION 06 / Une présence sans gardien

automate, automatisme

La source du mystère est identifiée : un programme de secours mécanique oublié, encore capable d'actionner la lanterne. Le Cabinet peut enfin classer cette anomalie.