

## LA BOÎTE À OUTILS DE L'AVENTURE

# La clé des codes secrets

Une lettre correspond à un nombre. Gardez cette table près du défi ; le code ne doit pas être deviné sans clé.

|         |         |         |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| A<br>1  | B<br>2  | C<br>3  | D<br>4  | E<br>5  | F<br>6  | G<br>7  |
| H<br>8  | I<br>9  | J<br>10 | K<br>11 | L<br>12 | M<br>13 | N<br>14 |
| O<br>15 | P<br>16 | Q<br>17 | R<br>18 | S<br>19 | T<br>20 | U<br>21 |
| V<br>22 | W<br>23 | X<br>24 | Y<br>25 | Z<br>26 |         |         |

Exemple : 13-5-18 → M-E-R → MER

Autre règle : si chaque lettre a été avancée d'une place, reculez d'une place pour lire le message. DMF devient CLE. Les accents ne sont pas codés séparément.

Un message inversé se lit de droite à gauche : LIAROC devient CORAIL. Commencez par montrer la première transformation, puis laissez le groupe continuer.