



Hikkoo

L'ODYSSÉE DES RÊVES

LES SOLUTIONS



LES ÉDITIONS
ENIGMA

J'AI CONSTRUIT CETTE PREMIÈRE CHASSE AU TRÉSOR COMME UN VOYAGE, UNE ODYSSEE, EN SUIVANT LE DESTIN DU PERSONNAGE D'HIKKOO. LA BANDE-DESSINÉE QUI VOUS A ÉTÉ FOURNIE N'EST QUE LA PARTIE VISIBLE DE L'ICEBERG. LA VÉRITABLE AVENTURE EST CELLE QUE VOUS CRÉEZ AU FIL DE VOS RECHERCHES ET VOS DÉCOUVERTES.

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES ÉNIGMES EST ÉLEVÉ ET N'A MALHEUREUSEMENT PAS PERMIS AUX JOUEURS DÉBUTANTS DE RENTRER DANS L'AVENTURE. LES SOLUTIONS QUI SUIVENT LEUR DONNERONT PEUT-ÊTRE L'ENVIE POUR UNE PROCHAINE ÉDITION !

JE TENAIS À REMERCIER TOUS LES PARTICIPANTS QUI M'ONT FAIT CONFIANCE PENDANT CES SIX MOIS. LES JOUEURS ACTIFS ONT ÉTÉ TRÈS BIENVEILLANTS ET PERSÉVÉRANTS. LEUR NIVEAU M'A ÉPATÉ À MAINTES REPRISES ET JE LES REMERCIE POUR LEUR BONNE HUMEUR SUR LE SERVEUR DISCORD.

JE REMERCIE PARTICULIÈREMENT POME POUR SA RELECTURE DES SOLUTIONS, NAZCA, EIPO, E. ET ERIC QUI M'ONT FOURNIS DES VISUELS POUR CERTAINES SOLUTIONS, MAIS AUSSI À RAVEN POUR CES PRÉCIEUX CONSEILS ET À SOPHIE POUR TOUT.

UN GRAND BRAVO AUX GAGNANTS, LES MITICS ET À TOUTES LES AUTRES ÉQUIPES QUI ONT ÉTÉ AU BOUT DES 10 ÉNIGMES : T'HIBOLIX CHOU, LES CHRONOELECTRONS, LES HYKOKOTES, LES ALAMBIQUÉS ANONYMES, LES HIKKOOREUILS...

BONNE LECTURE

MERCI ENCORE

HIKKOO

QUEL RÊVE ÉTRANGE ? LE
CHAOS, LE DÉSPOIR, LES
FLAMMES...
TOUT SEMBLE DIFFÉRENT... IL
ME FAUT ÉCRIRE MES RÊVES...

UN MORCEAU DE
PARCHMIN AVEC DES
INSCRIPTIONS
INCOMPRÉHENSIBLES...

ENIGME 1 RÉVEIL 000



COMMENTAIRE D'HIKKOO

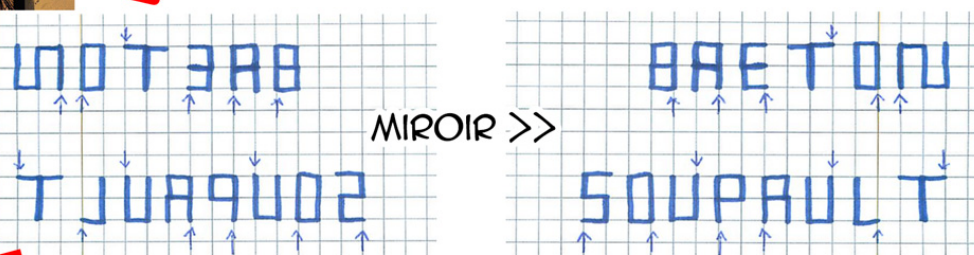
« Cette première énigme est loin d'être la plus simple. Autant le petit cryptogramme sur le miroir est facile, autant l'interprétation du Vigenère décrypté est subtile. Certains ont eu du mal à comprendre, avant le premier indice, que la suite de numéros atomiques donnaient des coordonnées GPS. Plusieurs joueurs ont rencontré des difficultés pour localiser avec précision le pôle nord magnétique d'Avril 2007... »

LE SURREALISME ET LE MAGNÉTISME

Les deux thèmes abordés dans cette première énigme sont : l'univers du rêve à travers le surréalisme et le magnétisme à travers l'usage de la boussole, du pôle nord magnétique et des éléments ferromagnétiques.



Premier cryptogramme avec le miroir : il suffisait de dessiner des lettres selon les instructions données par les petites flèches. Les lettres ainsi dessinées apparaissent dans le mauvais sens. Il suffit de les regarder dans un miroir. On obtient en résultat : **BRETON SOUPAULT**.



LES CHAMPS MAGNÉTIQUES

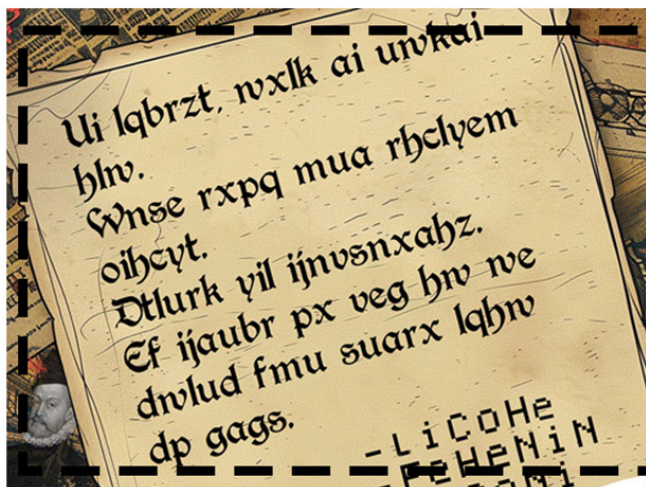
par ANDRÉ BRETON et PHILIPPE SOUPAULT

Une rapide recherche sur internet permet de trouver le recueil de texte « **Les champs magnétiques** », écrit surréaliste en écriture automatique par **André Breton** et **Philippe Soupault** en 1919. C'est le seul ouvrage coécrit par ces deux auteurs.

Hikkoo ramasse au sol un morceau de papier. Dessus, on y découvre une partie centrale avec un texte incompréhensible. Si l'on observe l'arrière-plan de la vignette, on peut voir le portrait de **Blaise VIGENERE**. Il s'agit donc d'un texte crypté en code Vigenère.



Pour décoder un texte crypté en Vigenère, il faut une clé. Dans le cas présent, on utilise **la clé : LES CHAMPS MAGNETIQUES**. Avec l'aide d'une **table de Vigenère** ou sur des sites internet dédiés type DCode vous obtenez le code en clair suivant :



Clé : LES CHAMPS MANGETIQUES

Je tourne, elle ne bouge pas.
Elle fixe mon nouveau départ.
Retire les attractifs.
Et trouve le nom de la lueur
qui sonne dans le ciel.

DU PÔLE NORD MAGNÉTIQUE À LONDRES...

« Je tourne, elle ne bouge pas. Elle fixe mon nouveau départ. »

Cette phrase, en lien avec le thème du magnétisme, fait référence à **l'aiguille de la boussole**. Si je tourne sur moi-même, l'aiguille, elle, ne bouge pas, elle fixe toujours le nord. Et plus exactement, elle **pointe vers le Nord Magnétique**, notre nouveau départ.

Pour localiser avec précision, le pôle nord magnétique, il fallait trouver **ses coordonnées GPS**. Nouvelle difficulté, la position du pôle Nord Magnétique évolue en fonction du temps. Il fallait donc trouver la position du pôle nord magnétique à un moment donné : **2007**, comme évoqué sur la vignette avec le drapeau de l'Union Jack. Après une recherche sur internet, vous obtenez les coordonnées suivantes : « Une mesure d'avril 2007 par le projet « Poly-Arctique » a **situé le pôle Nord magnétique à une latitude de 83,95° N et une longitude de 121,02° O (83° 57' 00" N, 121° 01' 12" O)** » Wikipédia.

Donc le point GPS N83° 57' 00", O 121° 01' 12" est votre point de départ.

« Retire les attractifs. »

il fallait s'intéresser à la deuxième partie du message. En observant bien, on pouvait remarquer qu'il s'agissait d'**éléments chimiques du tableau périodique**.

Tableau périodique des éléments chimiques



Après avoir lu la définition du mot **attractif**, on comprend que la consigne : « Retirer les attractifs » revient à **retirer les éléments ferromagnétiques**.

On retire donc le **Cobalt (Co)**, le **Fer (Fe)**, le **Nikel (Ni)**, le **Gadolinium (Gd)** et le **dysprosium (Dy)** qui sont ferromagnétiques (attirés par un aimant). On obtient donc :

-LiHe
-HeN
+Ga

-MgH
+F
+Ti

En remplaçant les éléments par leur **numéro atomique**, on obtient :

-32
-27
+31

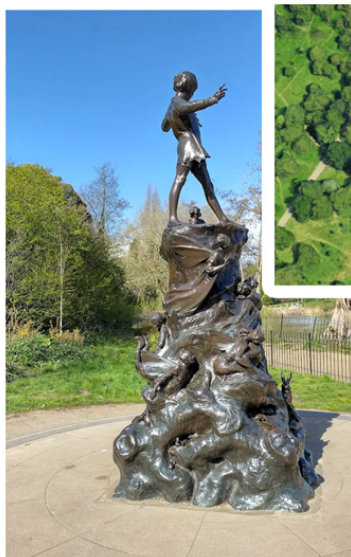
-121
+9
+22

On applique l'opération à notre nouveau départ (rappel : N 83° 57' 00", O 121° 01' 12") :

Nord
 $83-32 = 51^\circ$
 $57-27 = 30'$
 $0+31 = 31''$

Ouest
 $121-121 = 0^\circ$
 $1+9 = 10'$
 $12+22 = 34''$

Les coordonnées GPS ainsi obtenues : **Nord 51° 30' 31" / Ouest 0° 10' 34"** ; on arrive précisément sur la **statue de Peter Pan à Londres à Kensington Garden**.



« Et trouve le nom de la lueur qui sonne dans le ciel. ».

Il ne reste plus que cette phrase à comprendre... Dans ce contexte, la lueur qui sonne dans le ciel, c'est **CLOCHETTE**.



La réponse est **clochette**.

VIGNETTE 1 : LE MORPION



Le joueur est face à un jeu de morpion un peu particulier. Il va falloir finir la partie. On sait qui a commencé, car une vilaine faute d'orthographe nous l'indique « je **croix** savoir par où commencer ». Les croix ont donc commencé. Vous aviez deux combinaisons gagnantes pour les croix. Celle ci-dessous était la bonne.

X		
	X	O
		O

X		X
	X	O
		O

X	O	X
	X	O
		O

X	O	X
	X	O
X		O



La croix : BIP BIP
Le rond : BIP.

La première croix est sur le 3 donc on extrait le E.
Le premier rond est sur le 2 donc on extrait le A.
La deuxième croix est sur le 7 donc on extrait le Q.

La solution est ERTAUQ > **QUATRE**.

VIGNETTE 2 : LE JEU DE L'OIE

L'oie au premier plan orientait le joueur vers le jeu de l'oie. Il fallait extraire les lettres du texte selon les cases du jeu de l'oie. L'image et le texte faisaient référence à 3 cases différentes :

Les **cases OIE** : « L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9. »

La **case PONT** : « Qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12 »

La **case PUIT** : « Qui tombe à 31, où il y a un puits attend qu'on le relève. »

Donc, on extrait les lettres dans le texte de la vignette avec les nombres 6 (V), 9 (I), 12 (N), 18 (G), 27 (T), 31 (T), 36 (R), 45 (O), 54 (I), 63 (S).



La solution est **VINGT TROIS**.

VIGNETTE 3 : L'ÉTAL DE LÉGUMES



Dans un premier temps, il fallait s'intéresser au son émis par notre petite créature bleue : il s'agit **UHURU NA UMOJA**. Il s'agit de la devise de la **Tanzanie** avec son drapeau.



Ensuite, on comprend vite qu'il faut s'intéresser aux couleurs. On relève les couleurs des légumes selon l'ordre d'apparition des couleurs dans le drapeau, puis on applique les opérations indiquées dans la bulle :

Vert = 6 (bleu) + 9 (jaune) = 15 + 4 = 19 => **S**

Jaune = 9 - 4 = 5 => **E**

Noir = 6 (bleu) + 9 (jaune) + 8 (rouge) = 23 - 14 = 9 => **I**

Jaune = 9 + 17 = 26 => **Z**

Bleu = 6 - 1 = 5 => **E**

La solution est **SEIZE**.

VIGNETTE 4 : UNE DRÔLE DE CRÉATURE BLEUE



Il s'agit d'un petit texte dissimulé : il fallait tout d'abord enlever les **HU** ou **UH** et lire en **Boustrophédon**, c'est-à-dire de gauche à droite puis la ligne d'en dessous de droite à gauche puis de nouveau de gauche à droite etc... comme un bœuf labourant un champ.

On obtient donc

**TROUVE MOI
MÉLANGÉ JE PARS
ET JE SUIS LE
DEUXIÈME DES PREMIERS**

Mélangé je pars : anagramme de TROIS donne SORTI
Le deuxième des premiers (nombres premiers) : TROIS.

La solution est **TROIS**.

VIGNETTE 5 : L'EXODE



Commençons par les lettres LEIXVORDEE inscrites dans des carrés. Reportons-les dans la grille 5 x 2 sous le blason.

On obtient LIVRE EXODE. On s'intéresse à l'Exode. Les nombres 2531 – 358 – 2720 – 3528 correspondent à des versets/passages de l'exode.

Il faut s'intéresser au mot en commun dans tous ces versets : le mot **chandelier**.

Exode 25.31 :

« Tu feras un **chandelier** d'or pur ; ce chandelier sera fait d'or battu ; son pied, sa tige, ses calices, ses pommes et ses fleurs seront d'une même pièce. »

Exode 35.8 :

« de l'huile pour le **chandelier**, des aromates pour l'huile d'onction et pour le parfum odoriférant. »

Exode 27.20 :

« Tu ordonneras aux enfants d'Israël de t'apporter pour le **chandelier** de l'huile pure d'olives concassées, afin d'entretenir les lampes continuellement. »

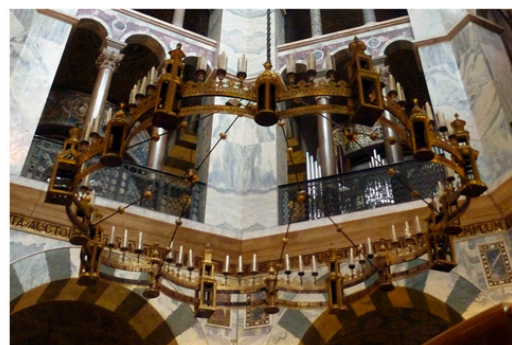
Exode 35.28 :

« des aromates et de l'huile pour le **chandelier**, pour l'huile d'onction et pour le parfum odoriférant. »



Il reste le blason à identifier, pas de grosse difficulté : le **blason division de Charlemagne**.

Une recherche rapide sur internet avec les mots **Charlemagne** et **chandelier** renvoie sur le **chandelier de Barberousse** à Aix-la-Chapelle.



Sur ce chandelier, on retrouve les inscriptions :

« CESAR · **C**ATHOL**I**CUS · ROMANOR**V**(M) · FRIDERIC(VS) · SVMVNT · MVNERA · FORMAM · COGENS · ATTENDERE · CLERV(M) · AD TEMPLI · NORMAM · SVA CVM · SPECIE · NVMERUM · ISTIVS · OCTOGONE DONV(M) · REGALE · CORONE · REX · PIVS · IPSE · PIE UOVIT · SOLVITQ(VE) · MARIE · ERGO · STELLA · MARIS · ASTRIS · PREFVLGIDA · CLARIS · SVSCIPÉ · MVNIFICVM · PRECE · DEVOTA · FRIDERICUM · CONREGNATRICEM · SIBI · IVNGE · SVAM · BEATRICEM » (source Wikipédia)

Si on procède à l'extraction avec les nombres pointés des versets :

2531 : 2ème mot, première lettre : **C**

358 : 3ème mot, huitième lettre : **V**

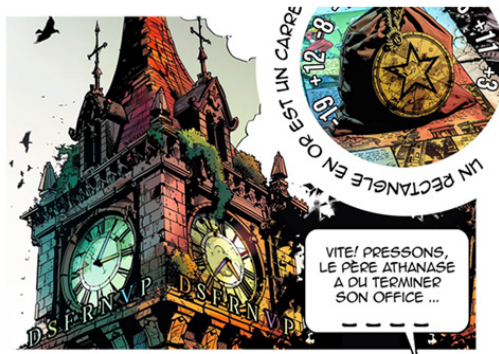
2720 : 2ème mot, septième lettre : **I**

3528 : 3ème mot, huitième lettre : **V**

On obtient : **CVI + V**, en chiffres romains, soit 106 + 5

La solution est **111**.

VIGNETTE 6 : L'HORLOGE



Cette horloge à multiples cadrans devait vous faire penser à Big Ben. Les lettres sous les cadrans étaient les initiales de la devise inscrite sous les cadrans de **Big Ben**.



Domine Salvam Fac Reginam Nostram Victoriam Primam



Aiguille verte sur le 3 / S vert de «SALVAM»
Donc 3ème lettre de Salvam > **L**



Aiguille bleue sur le 1 / V bleu de «VICTORIAM»
Donc première lettre de Victoriam > **V**

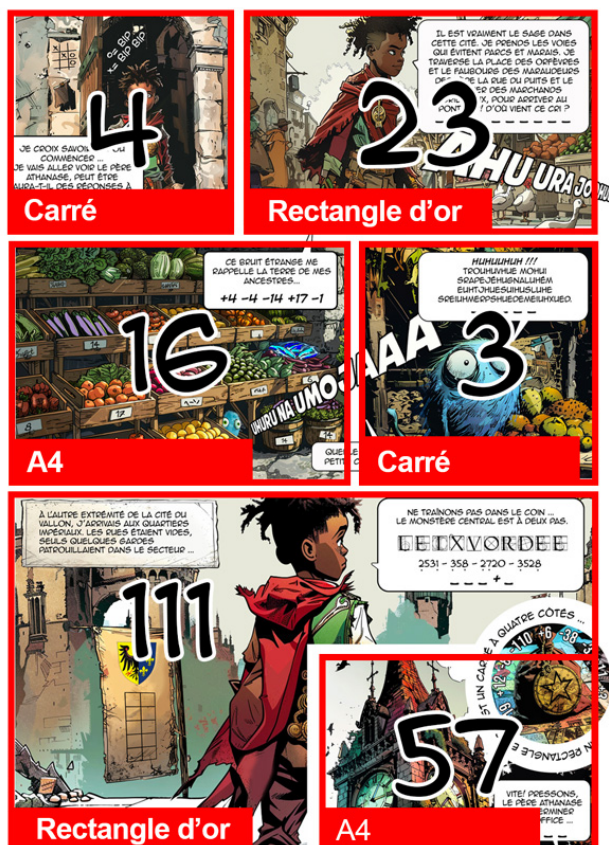
Aiguille orange sur le 4 / D orange de «Domine»
Donc 4ème lettre de Domine > **I**

Aiguille violette sur le 7 / V bleu de «VICTORIAM»
Donc 7ème lettre de Victoriam > **I**

Les aiguilles nous donnent la lettre à extraire dans chacun des mots de la devise. La couleur de l'aiguille correspond à la couleur de l'initiale du mot.

La solution est LVII = **57**.

LE FINAL



Maintenant que le joueur dispose des solutions des 6 mini-énigmes, il doit percer le mystère de cette phrase :

«Un rectangle en or est un carré à quatre côtés...»

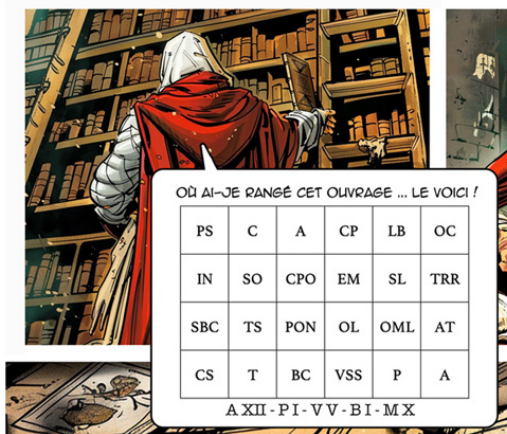
Cette phrase ne veut pas dire grand chose. Elle fait référence à 3 rectangles remarquables :

Le **rectangle d'Or**, le **Carré** et le **rectangle A4**. Les vignettes de la page respectent toutes l'une de ces trois proportions. La phrase donnait donc l'ordre d'utilisation des solutions dans l'opération.

Or	Carré	A4	Or	Carré	A4	Or	Carré	A4
Oie	Morpion	Légumes	Exode	Créature	Big Ben	Oie	Morpion	Légumes
23	4	16	111	3	57	23	4	16
-19	+12	-8	-110	+6	-38	-3	+11	+3
4	16	8	1	9	19	20	15	19
D	P	H	A	I	S	T	O	S

La solution Finale est **dphaistos**.

LE TABLEAU DES ALBUMS DE TINTIN



On commence par s'intéresser à la vignette 3. En observant le tableau, on observe 24 cases réparties en 4 lignes. On sait que l'on recherche un livre « ouvrage », le père Athanase fait face à une bibliothèque et le support de notre chasse est une BD...

Il s'agit ici de la liste des **albums de Tintin** comme on peut les retrouver sur la 4ème de couverture des albums. Ensuite, il faut comprendre cette ligne :

A XII - P I - V V - B I - M X
ALBUM 12 - PAGE 1 - VIGNETTE 5 - BULLE 1 - MOT 10



ALBUM 12



PAGE 1



VIGNETTE 5

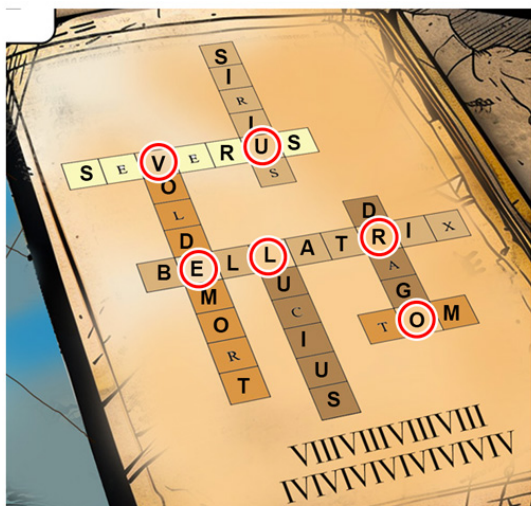


BULLE 1
MOT 10 =
SIRIUS

On procède à une extraction selon : Album 12, Page 1, Vignette 5, Bulle 1 et Mot 10.

L'album 12 correspond à Tintin et Le Trésor de Rackham le Rouge et le 10ème mot dans la première bulle de la 5ème vignette de la première page correspond au mot : **SIRIUS**. Les premières pages des albums de Tintin sont en accès libres sur le site officiel Hergé.

LES MOTS CROISÉS DONNENT LE POINT DE DÉPART



L'étape suivante consiste à remplir la grille de mots croisés. On peut facilement placer le mot SIRIUS.

Le mot de la même couleur que **SIRIUS** dans la grille est celui-ci : _____ X. Il faut penser à **BELLATRIX**. Il ne faut pas s'intéresser aux étoiles dans le cas présent mais aux personnages de **Serpentar** dans **Harry Potter**.

Ensuite, on remplit logiquement la grille par paire de couleur selon la filiation des personnages de Serpentar.

Une fois la grille remplie, on prend les lettres aux intersection : VUELRO

Anagramme de VUELRO = VOLEUR ou LOUVRE

Les chiffres romains sous la grille de mots croisés se résolvait en utilisant la **suite de Conway** qui consiste simplement à écrire les nombres tels que vous les lisez ainsi :

VIII VIII VIII VIII = 8 8 8 8 se lit « quatre huit » soit **48**
IV IV IV IV IV IV IV IV = 4 4 4 4 4 4 4 4 se lit « huit quatre » soit **84**

Lorsque l'on combine LOUVRE avec 4884, on tombe sur le numéro d'inventaire d'une œuvre très célèbre du musée du Louvre :

Le Radeau de la Méduse réalisée en 1818 et 1819 par Théodore Géricault.

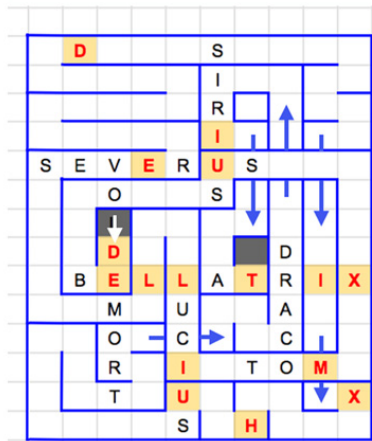


Il fallait par la suite s'intéresser à l'histoire du tableau et au navire La Méduse : La Méduse est une frégate française rendue célèbre par son **nauffrage** le 2 juillet 1816 lorsqu'elle s'échoue sur les hauts-fonds du banc d'Arguin, à une trentaine de milles des côtes de l'actuelle Mauritanie. Il suffit de chercher dans la zone présumée du naufrage, sur les **côtes de la Mauritanie**, au niveau du **banc d'Arguin**, sur google maps, où l'on retrouve l'île représenté sur la vignette. Nous avons notre point de départ pour cette énigme : **l'île d'Arguin**. Vous pouvez placer ce point sur MyMaps ou Google Earth Pro

LE LABYRINTHE DONNE LA LONGUEUR

Le labyrinthe : l'astuce était de superposer les mots croisés remplis sur le labyrinthe puis tracer le parcours en prenant soin d'extraire les lettres marquées par un point d'interrogation à chaque passage.

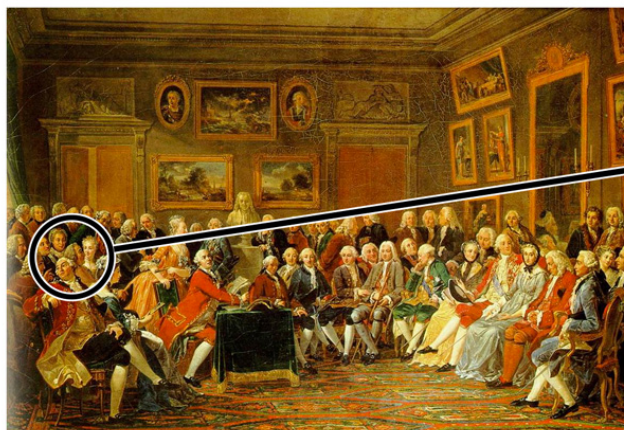
On obtient avec cette méthode :
DEUX MILLE DIX HUIT > 2018.



solution réalisée par Nazca



LA BOUTEILLE DONNE L'AZIMUT



Une soirée chez Madame Geoffrin, par Lemonnier (1802)

J'AI CETTE VIEILLE BOUTEILLE ...



171,65

René-Antoine
de Réaumur



???



418,21

Gabriel
Fahrenheit

Degré Réaumur < ? > Degré Fahrenheit

Sur la vignette, on voit une vieille bouteille alcool, sûrement forte en degrés... Cette bouteille est entourée de deux portraits : celui de Réaumur à gauche et celui de Fahrenheit à droite. Il suffisait de faire la conversion en degré Celsius pour obtenir la bonne unité de degré (cf tableau ci-dessous).

Réaumur	Celsius	Fahrenheit
171,65	214,56	418,21

La **direction** à suivre depuis l'île d'Arguin est donc un azimut de **214,56°**. Direction suggérée sur la boussole de la première page (flèche rouge).

LES PIÈCES DONNENT L'UNITÉ DE LONGUEUR

Les pièces de monnaie nous donnait l'unité de distance. On observe des galères sur les pièces avec pour inscription : « CLASSIC ACROTOLIUM ». Ce terme renvoie à la marine militaire romaine. Dans l'Empire Romain, le mille romain vaut mille double-pas de cinq pieds, soit 5000 pieds. On estime que le mille romain équivalait à 1 478 m.

Notre unité est le mille marin romain : **1478 mètres.**



LE TRAJET DEPUIS L'ÎLE D'ARGUIN

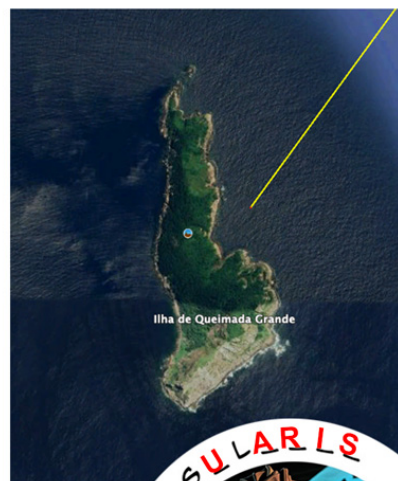
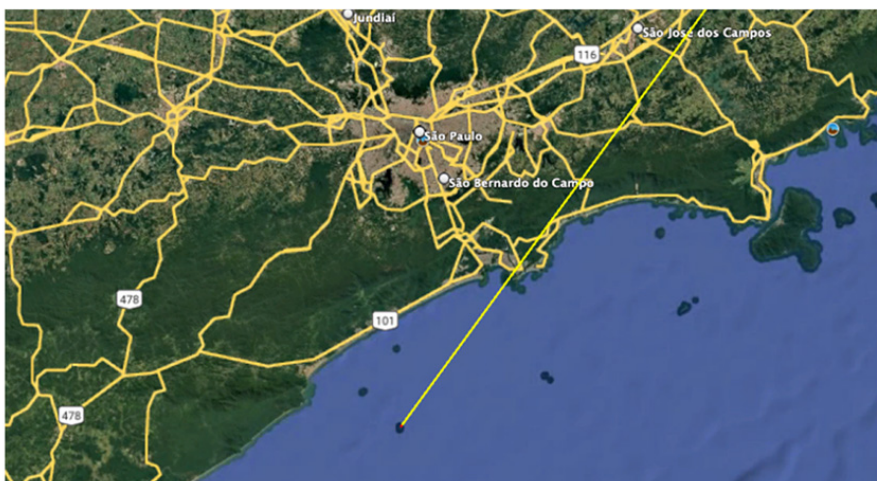
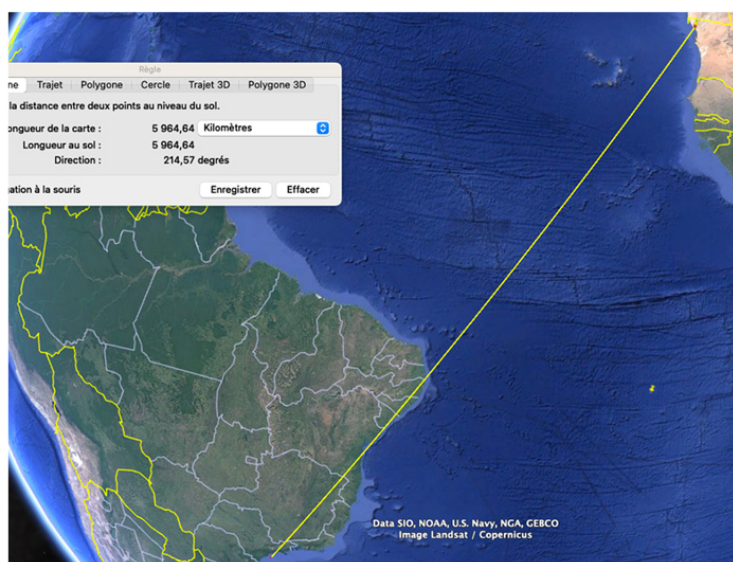
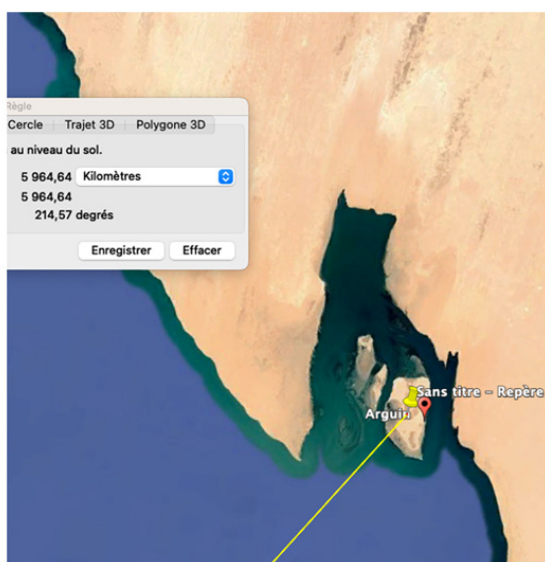


Nous avons un point de départ : île d'Arguin
 Nous avons donc une direction : 214,56°.
 Nous avons une distance : 2018
 Nous avons une unité : 1478m.

Nous résolvons l'équation sous les tâches d'encre :

$$2018 \times 2 \times 1478 = 5965208 \text{ m soit } 5965 \text{ km}$$

Point de départ l'île d'Arguin puis on s'oriente à 5965 km vers le sud-ouest (boussole) précisément azimuth 214,56°.



On arrive pile sur l'île Quiemada Grande, au large de Sao Paulo, connue comme l'île aux serpents avec une espèce de serpent endémique le Bothrops Insularis. Petit clin d'œil aux Serpentars des mots croisés.

La solution est **bothrops insularis**





ENIGME 4

DANS LA JUNGLE ...

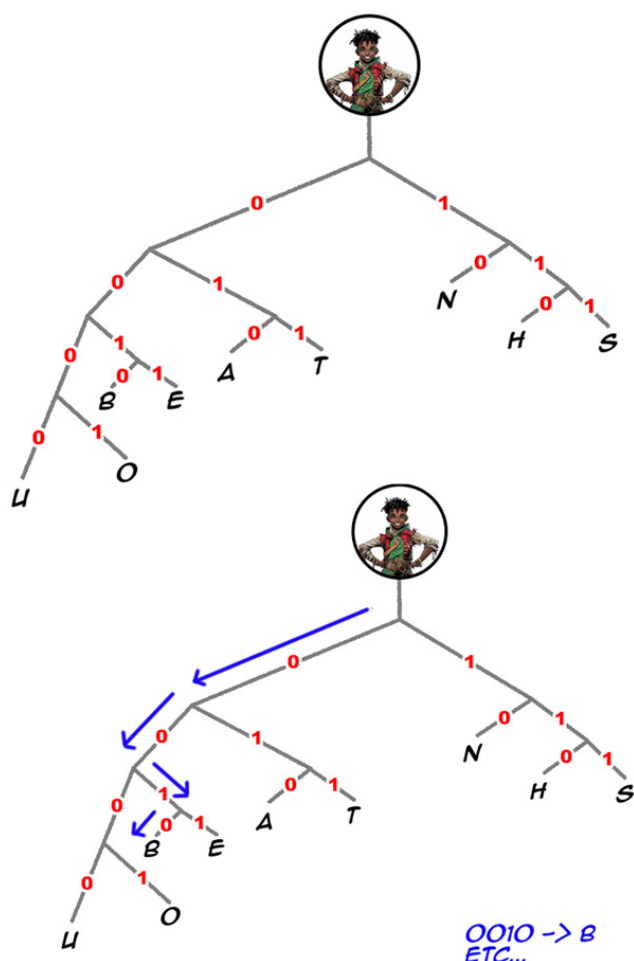
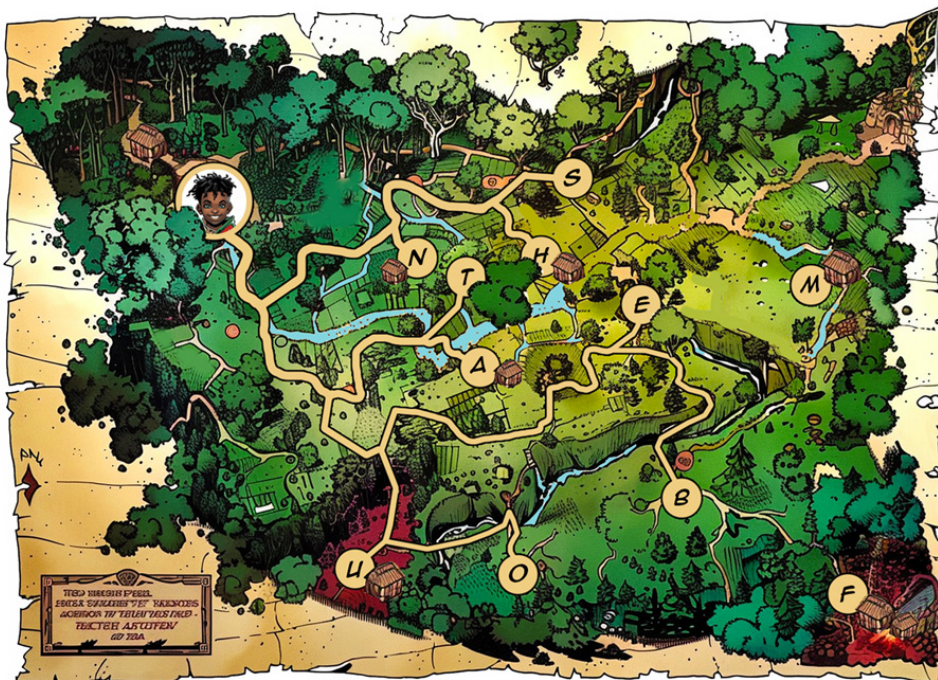


COMMENTAIRE DE L'AUTEUR

« Pour les as de la cryptographie, cette énigme n'a posé aucune difficulté. La référence à Huffman a été trouvée sans même s'intéresser aux cabanes. La présence d'une structure arborescente associée à du binaire a fait tilt rapidement chez de nombreux joueurs. Ce qui en fait l'énigme la plus rapidement résolue de la chasse en moyenne. »

DES CABANES À HUFFMAN...

Hikkoo débarque sur cette île lugubre et doit trouver son chemin dans la jungle. Vous avez un plan de cette jungle. Votre personnage vous suggère de vous intéresser d'abord aux cabanes. On relève les lettres à côté des cabanes : N H M A F F U (NB : il y a deux cabanes à côté du F).



On va donc utiliser le **codage d'Huffman**. L'extraction se fait par un code binaire : 0 > on prend la **branche de gauche** et 1 > on prend la **branche de droite**, et ce, jusqu'à la terminaison de la branche (une lettre). Puis on recommence en repartant d'Hikkoo.

On extrait les lettres en suivant les nombres binaires sur le tronc d'arbre :



- 10 > N
- 0011 > E
- 110 > H
- 0000 > U
- 111 > S
- 110 > H
- 011 > T
- 010 > A
- 10 > N
- 0010 > B
- 010 > A
- 011 > T
- 0001 > O
- 10 > N

La solution est **baton nehushtan**

En référence au légendaire bâton de Moïse.



ENIGME 5

EN CAPTIVITÉ



COMMENTAIRE DE L'AUTEUR

«Voilà une énigme qui va vous plonger dans l'univers des poètes tourmentés ! La première partie a été facilement résolue par de nombreux joueurs. La deuxième a résisté d'avantage avant la publication du premier indice. La méthode de décryptage finale était difficile à trouver mais lorsqu'on l'avait, plus de place au doute ! »

LES POÈTES EMPRISONNÉS

Les thèmes abordés dans cette énigme étaient la captivité, la poésie, l'univers carcéral et les codes secrets liés à cette condition.

Il faut commencer à identifier les auteurs des différents passages du texte épingle (ci-contre).



Paul Verlaine - Art poétique

Guillaume Apollinaire -
À la Santé

Donatien Alphonse François
de Sade -
Les 120 journées de Sodome

Guillaume Apollinaire -
À la Santé

Oscar Wilde - De Profundis

Fiodor Dostoïevski -
Souvenirs de la maison des
morts

Paul Verlaine -
Mon Dieu m'a dit : Mon fils, il
faut m'aimer

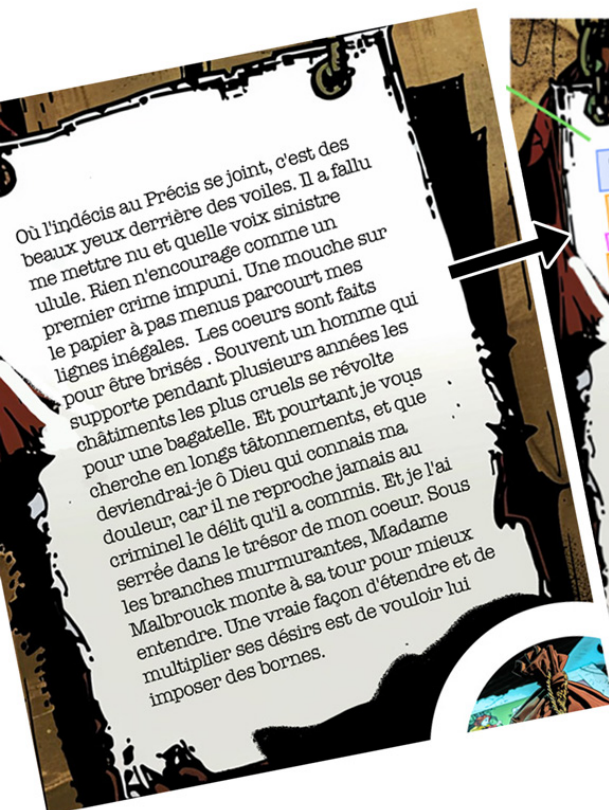
Guillaume Apollinaire -
À la Santé

Fiodor Dostoïevski -
Souvenirs de la maison des
morts

Oscar Wilde - De Profundis

Paul Verlaine - Image d'un
sou

Donatien Alphonse François
de Sade -
Les 120 journées de Sodome



solution réalisée par Nazca

Nous avons donc 5 auteurs : Guillaume Apollinaire, Marquis de Sade, Paul Verlaine, Oscar Wilde et Fiodor Dostoïevski.

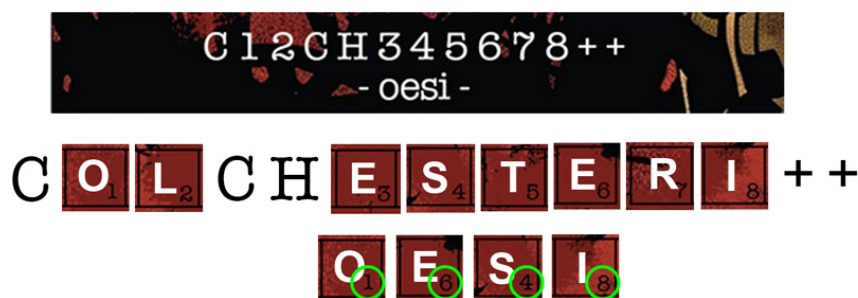
Le point commun entre ces écrits et auteurs réside dans le fait qu'ils ont été rédigés en **prison**. Il faut trouver les prisons dans lesquelles ces auteurs ont été incarcérés.

Guillaume Apollinaire > Prison de **LA SANTE**
Marquis de Sade > Prison de **LA BASTILLE**
Paul Verlaine > Prison de **MONS**
Oscar Wilde > Prison de **READING**
Fiodor Dostoïevski > Prison **OMSK**

On remplissait donc le tableau ci-contre.



SUR LES TRACES DE SIR JOHN TREVANION

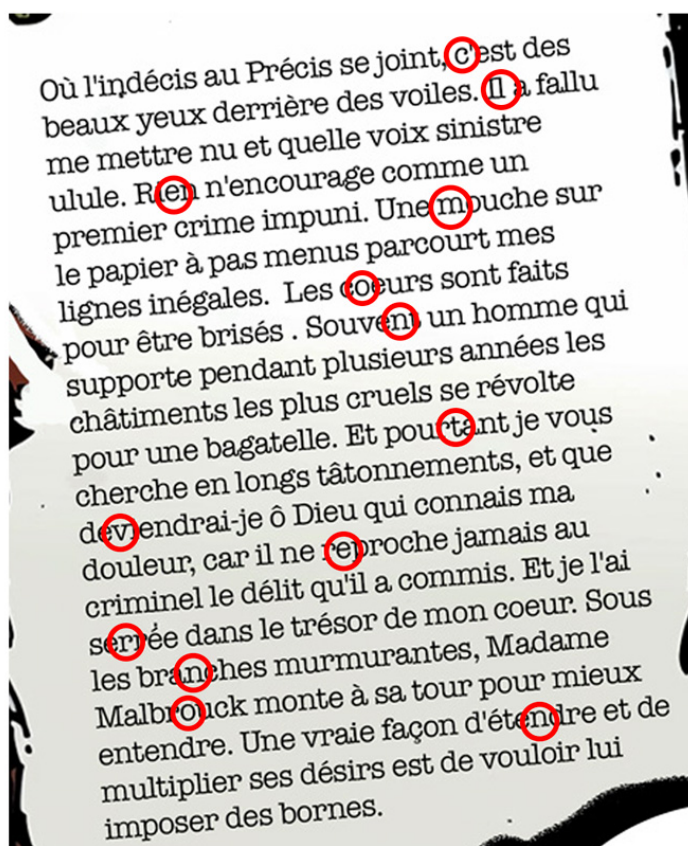


Colchester i++ 1648

Après avoir rempli le tableau, on pouvait facilement décrypter le texte sous ce dernier en remplaçant les numéro par les lettres obtenues et pour oesi, en remplaçant les lettres par les numéros correspondant. On obtient donc COLCHESTERI++ 1648

Une fausse piste que beaucoup de joueurs ont suivie était celle du siège de Colchester avec des recherches approfondies sur ce sujet riche comportant de nombreuses sources (écrits, cartes, etc...) dans lesquelles il était facile de se perdre.

Il fallait rester dans le thème de la captivité. Il fallait trouver un prisonnier à Colchester en 1648. On tombe sur le Sir John TREVANION auteur du **code TREVANION**.



La solution est **clé de la bastille**.

Sir John TREVANION a été arrêté par les hommes de Cromwell et retenu prisonnier au château de Colchester, dans l'Essex. Il attendait son exécution quand il reçut une lettre d'un ami, dont le message codé était caché dans la ponctuation. Il fallait prendre la troisième lettre après chaque ponctuation ou obtenir le message en clair.

Dans notre cas, il ne fallait pas prendre la 3ème lettre. « i++ » vous invitait à **incrémenter**. Il faut prendre la première lettre après la première ponctuation, puis la deuxième lettre après la deuxième ponctuation, puis la troisième, etc On obtient **clé mont vernon**.

Une rapide recherche sur internet permet de comprendre que la Clé conservée au Mont Vernon en Virginie n'est autre que la clé de la Bastille.





ENIGME 6

ENVOL



COMMENTAIRE DE L'AUTEUR

« Dans cette énigme, vous abordez une des parties les plus difficiles du jeu. Vous partirez à l'aventure dans l'univers d'Indiana Jones et de Jules Verne, guidé(e) par les messages cryptés du cabinet Noir de Mazarin... Le crypto final avec les rouages et le plus difficile de cette chasse au trésor. Bravo aux joueurs qui l'ont résolu sans indice ! »

LA DERNIÈRE CROISADE

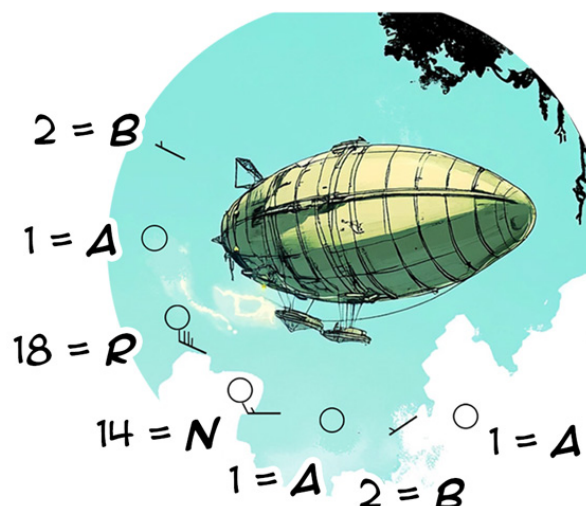
Hikkoo observe un zeppelin dans le ciel entouré d'étranges symboles. La phrase « porté par les vents » oriente notre recherche.

Il s'agit des symboles présents sur l'échelle de Beaufort, échelle de la force des vents.



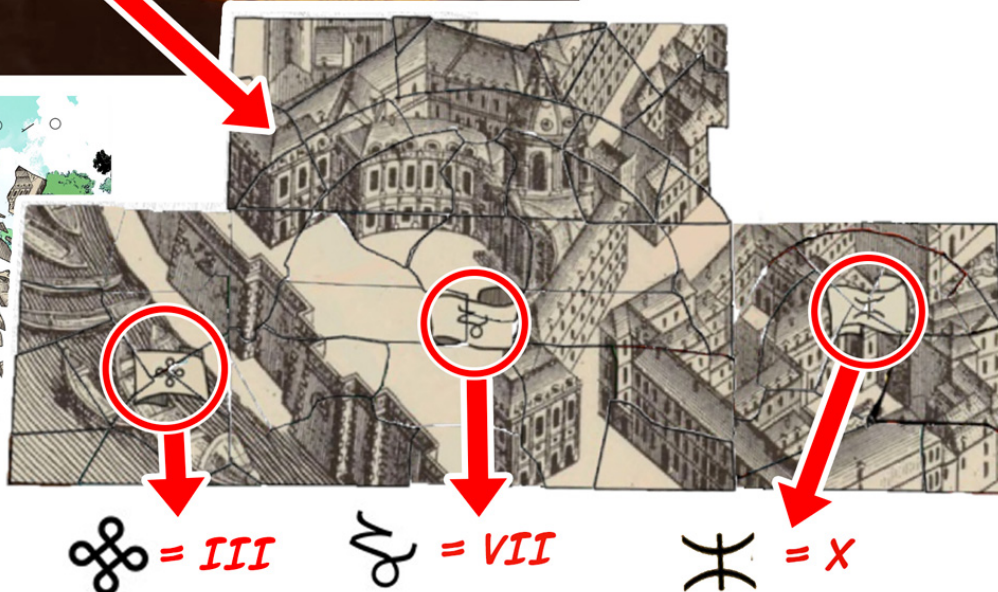
En remplaçant les symboles par les chiffres correspondant dans l'échelle de Beaufort, on obtient **BARNABA**.

Le zeppelin et le lieu BARNABA devaient vous orienter vers **Indiana Jones et la dernière Croisade**. En effet, dans le film, Indiana Jones se rend dans l'église **Santa Barnaba de Venise**, transformée en bibliothèque pour le film. Il y découvre différents chiffres romains inscrits sur des colonnes, le sol et sur un **VITRAIL**.



Eglise Santa Barnaba de Venise (Wikipédia)

Image du film «Indiana Jones et La dernière Croisade»



Ce vitrail reprend les nervures du puzzle que vous avez pris le temps de reconstituer. Les 3 symboles sur le puzzle correspondent exactement à l'emplacement des 3 chiffres romains (III, VII et X) du vitrail dans le film. Nous avons donc notre correspondance.

Le puzzle donne un lieu important facilement reconnaissable une fois réconstitué : l'**Institut de France**.

HINDENBURG, VIS AÉRIENNE ET CLOCHETTE...



Passons à présent à la vignette 2 de la deuxième page.

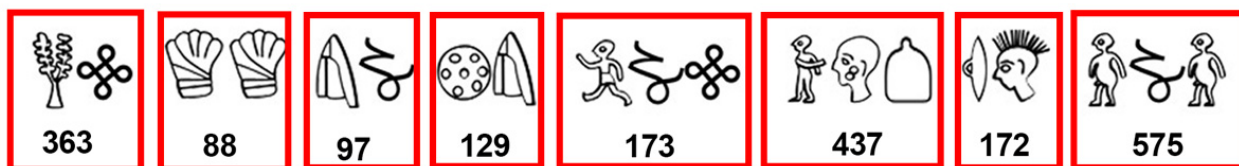
Deux types de symboles sont présents dans cette bulle :

- ceux retrouvés sur le puzzle donc le vitrail
- les symboles du **disque de Phaistos** que vous trouviez en ayant résolu l'énigme 2 (cf solution énigme 2). Chacun de ces symboles pouvait être rapproché d'un nombre (tableau ci-dessous).



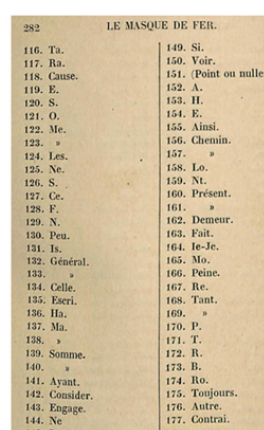
N°	Signe	N°	Signe	N°	Signe	N°	Signe	N°	Signe
01		10		19		28		37	
02		11		20		29		38	
03		12		21		30		39	
04		13		22		31		40	
05		14		23		32		41	
06		15		24		33		42	
07		16		25		34		43	
08		17		26		35		44	
09		18		27		36		45	

https://fr.wikipedia.org/wiki/Disque_de_Phaistos



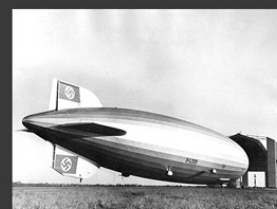
Ensuite, il fallait décrypter cette suite de nombre. Sur la vignette, on aperçoit le symbole 5 et floréal au-dessus d'un calendrier. Cela renvoie au **5 floréal du calendrier républicain** : jour du **ROSSIGNOL**. Il faut donc utiliser le **Grand Chiffre de ROSSIGNOL** (époque Mazarin / cabinet noir).

Vous deviez trouver la table du Grand Chiffre
(Bazeries - Masque de Fer par exemple) pour substituer
les nombres ci-dessous par les bonnes lettres.



							
363	88	97	129	173	437	172	575
H	N	D	N	B	U	R	G

La solution est donc **HINDENBURG** en référence au zeppelin LZ 129 Hindenburg nazi dont est inspiré l'aéronef présent dans la Dernière Croisade.



Passons ensuite à la vignette où SIR AZIRMAN (anagramme **MAZARIN**), s'énervé.

La puzzle représentant l'Institut de France et l'association avec le cardinal MAZARIN devaient vous renvoyer vers le fronton de l'Institut de France :

LXXXIII = **83**
IVL. **MAZARIN**. S.R.E. CARD.
BASILICAM.ET.GYMNAS.F.C.A.M.D.C.L.X.I

Il suffisait d'extraire les lettres en position X.
On obtient **V MAN B** et ajouter **83**.



Sir Azirman nous dit qu'il cherche des plans, on est au niveau de l'institut de France, une bibliothèque. « 83V MAN B » renvoie donc au **manuscrit B des célèbres carnets de Léonard de Vinci** conservés à la bibliothèque de l'Institut de France. Dans le manuscrit B, la **page 83V** correspond à la **vis aérienne** de Léonard, ce qui colle parfaitement au thème.





Passons à l'étape d'après. Nous avons une série de rotors organisés selon une grille 5 x 6. Il fallait remplir cette grille avec nos solutions intermédiaires selon la phrase :

« *Un épais nuage obscurcissait le ciel et la lumineuse tornade fit scintiller la magie des rêves.* ».

« *un épais nuage obscurcissait le ciel* » : référence au zeppelin LZ 129 **HINDENBURG**, tel un nuage sombre dans l'histoire nazie.

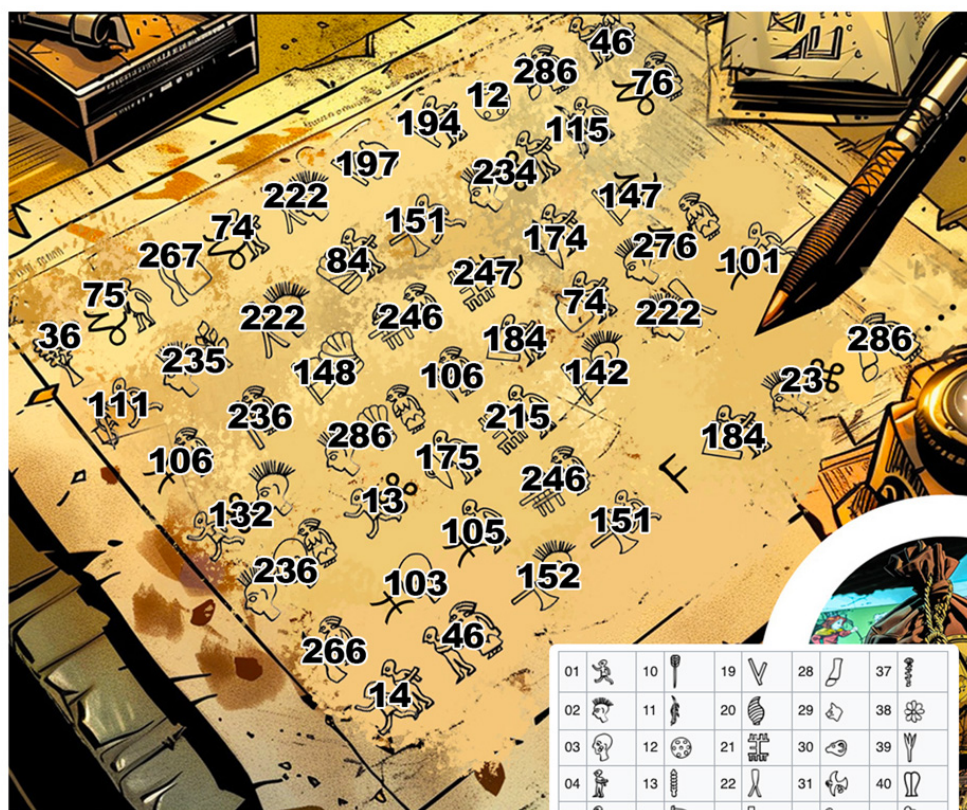
« *et la lumineuse tornade* » : référence à la **VIS AERIE** du génie de Léonard de Vinci.

« *fit scintiller la magie des rêves* » : scintiller, rêves, envol : référence à **CLOCHETTE** que vous avez trouvée en énigme 1.

Une fois nos rotors remplis tel un tableau (ci-contre), il fallait s'attaquer au parchemin avec nos symboles trouvés précédemment (disque de Phaistos et Vitrail). On obtient la série de nombres ci-dessous.

H	I	N	D	E	N
B	U	R	G	V	I
S	A	E	R	I	E
N	N	E	C	L	O
C	H	E	T	T	E

SENS HORAIRE
 SENS ANTI-HORAIRE

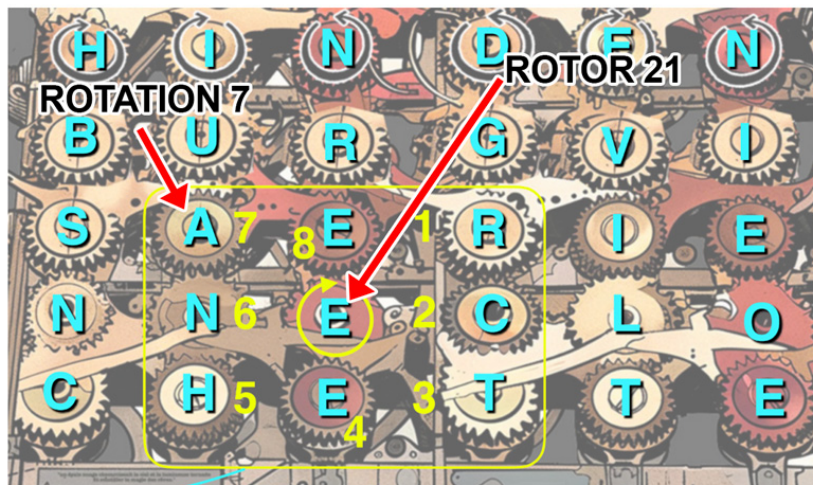


 **3**
 **7**
 **10**

01	10	19	28	37
02	11	20	29	38
03	12	21	30	39
04	13	22	31	40
05	14	23	32	41
06	15	24	33	42
07	16	25	34	43
08	17	26	35	44
09	18	27	36	45

DES ROTORS À LA CITÉ DE JULES VERNE...

Sir Azirman dit que la transmission de l'octo-rotation est verticale, ce qui sous-entend que les rotors n'interagissent que verticalement entre eux, ce qui est d'ailleurs suggéré par l'illustration. Par exemple, le premier rotor en haut à gauche tourne en sens horaire, donc le rotor juste en dessous tourne en sens anti-horaire puis celui d'en dessous tourne à nouveau en sens horaire, etc...



Exemple le nombre 217, on décompose en 21 / 7 :
rotor 21, rotation de 7 en sens horaire = **A**

Le préfixe « octo » signifie que le nombre 8 sera important. En effet, **dans une grille, chaque case est entourée de 8 cases**, il fallait sélectionner le rotor (la case) puis la bonne case autour de cette dernière.

Il y avait deux choses importantes à relever dans la liste de nombres obtenus sur le parchemin :

1 - le dernier chiffre qui composait chaque nombre était compris entre 1 et 8 et ne comportait ni 0 ni 9, il donnait l'octorotation.

2 - les chiffres d'avant entre 1 et 30, donnaient le rotor.

3;6	7;5	26;7	7;4	22;2	19;7	19;4	1;2	28;6	4;6
D	A	N	S	L	A	C	I	T	E
11;1	23;5	22;2	8;4	15;1	23;4	11;5	7;6	10;6	23;6
D	E	L	A	U	T	E	U	R	O
14;8	24;6	21;7	17;4	14;7	13;2	28;6	10;6	18;4	7;4
U	L	A	L	B	A	T	R	O	S
27;6	23;6	1;3	17;5	21;5	14;2	22;2	10;1	26;6	10;3
T	O	U	C	H	E	L	E	C	I
10;5	24;6	1;4	4;6	15;2	15;1	F	18;4	2;3	28;6
E	L	B	E	A	U	F	O	R	T

illustration réalisée par Nacza

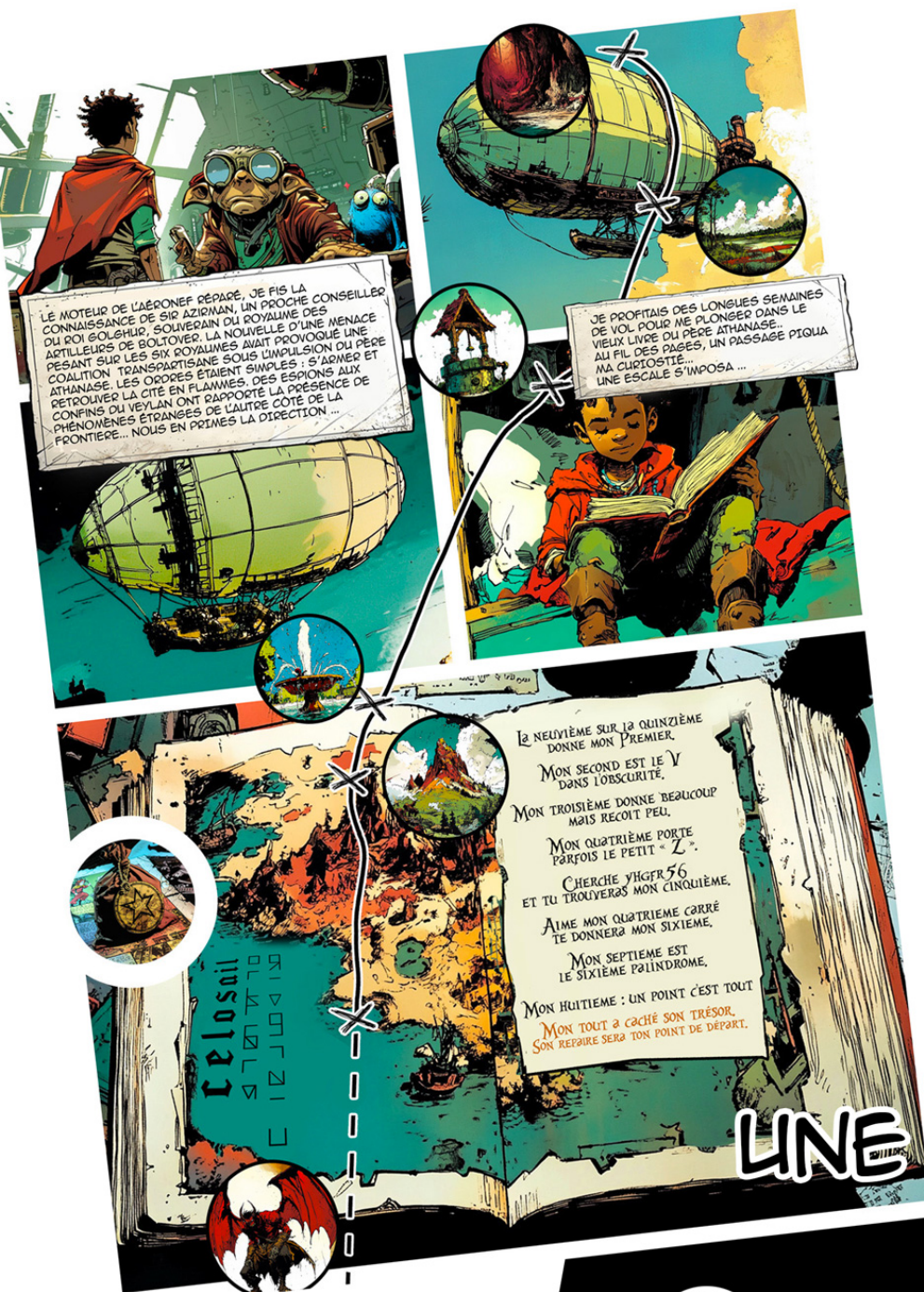
**DANS LA CITE DE L'AUTEUR, OU L'ALBATROS
TOUCHE LE CIEL
BEAUFORT ...**

L'Albatros fait référence ici à l'engin volant imaginé par Jules Verne (et non au poème de Baudelaire). Le thème de l'énigme vient valider cette hypothèse.

L'auteur c'est donc **Jules Verne**, sa cité, Nantes. On cherche à **Nantes**, un lieu où l'Albatros touche le ciel. Vos recherches vous emmène devant cette fresque **rue de l'échelle à Nantes**. Le mot à retenir pour valider est échelle (confirmé par Beaufort...).

La solution est **échelle**.





ENIGME 7

LINE ESCALE



COMMENTAIRE DE L'AUTEUR

«Certainement mon énigme préférée ! Vos trouvailles vont vous amener à travailler sur une carte magnifique ! L'essence même du chasseur de trésor ! La charade est ludique et accessible sans grosse difficulté. Le final a rencontré plus de critiques mais je n'ai pas pu résister à utiliser cet anagramme présent sur la carte... »

LA CHARADE VOUS GUIDE VERS L'ÎLE

Pour débiter cette septième énigme, il fallait commencer par résoudre la **charade**.

La neuvième sur la quinzième donne mon **premier** : il s'agit de la lettre **PHI**.

I sur O donne Φ soit la lettre PHI

Mon **second** est le V dans l'obscurité : il s'agit de la lettre **L**
Une lettre dans l'obscurité devait faire penser au braille. La
lettre V en braille forme un L.


 > L
 lettre V
 en braille

Mon **troisième** donne beaucoup et reçoit peu : référence au groupe sanguin **O**, donneur universel mais ne peut recevoir que du O.

Mon **quatrième** porte parfois le petit «z» : il s'agit de la lettre **C** qui porte parfois la cédille, de l'espagnol cedilla, « petit z »

Cherche YHGR56 et tu trouveras mon **cinquième** : il fallait trouver la lettre **T** qui est entourée de ces 5 lettres et 2 chiffres sur un clavier standard AZERTY.



Aime mon quatrième carré te donnera mon **sixième** : il s'agit de la lettre **E** en lien avec la célèbre formule $E=mc^2$.

Mon **septième** est le sixième palindrome : une lettre palindromique peut être considérée comme une lettre pouvant être lue de gauche à droite ou de droite à gauche sans altérer sa forme : AHIMOTUVWXY. Dans l'alphabet, la sixième lettre avec cette propriété est la lettre **T**.

Mon huitième : un point c'est tout. En alphabet morse, un simple point correspond à la lettre **E**.

Mon TOUT : PHILOCTETE



«*Mon tout a caché son trésor.*»

On peut imaginer que le trésor de Philoctète est **l'arc et les flèches d'Héraclès** que ce dernier lui légua après sa mort.

«Son repaire sera ton point de départ.»

Blessé par l'une de ces flèches, Philoctète trouva refuge pendant une dizaine d'années sur l'**île de Lemnos**, que l'on peut considérer comme son repaire.



EXPÉDITION SUR LEMNOS

Sur votre bande dessinée, la carte d'une île était représentée avec en pied de page l'inscription : P-F. T.

Il fallait charger une **carte de l'île de Lemnos** signée par ce fameux P-F T. Parmi les cartes remarquables de l'île de Lemnos, une carte de 1788 réalisée par **Pierre-François Tardieu** est particulièrement remarquable. Elle est disponible gratuitement sur le site de la BNF et sera votre support de travail jusqu'à la fin de cette énigme.

BNF-Gallica : Carte de l'île de Lemnos - P-F Tardieu :
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b531195894/f1.item>



Une fois la carte de l'île de Lemnos par Tardieu sous vos yeux, il fallait observer. Vous deviez reporter sur cette carte, les lieux représentés dans des cercles sur l'énigme afin de localiser la croix restante sur la BD :

LA GROTTTE (de Philoctète) - LE MARAIS - LE Puits - LA FONTAINE - LA MONTAGNE - LE DIABLE



LA GROTTTE DE PHILOCTETE
 (nécessitait une recherche)



LE Puits



LA MONTAGNE



LE MARAIS



LA FONTAINE



LE DIABLE

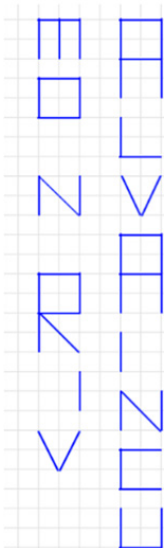


Le trajet sur l'île de Lemnos vous conduisait à Platty où les symboles sur la carte ressemblaient à ceux présents sur la page de l'énigme. Il fallait superposer les deux pour obtenir :

MON RIVAL VAINCU.

Le rival vaincu de Philoctète est le célèbre **Pâris**, fils et héros de la Guerre de Troie.

La consigne **CELOSAIL (localise) MON RIVAL VAINCU** indiquait qu'il fallait localiser un anagramme de Pâris sur la carte. La subtilité (difficile), c'est que la solution sur la carte est un anagramme de PARIS = SARPI.



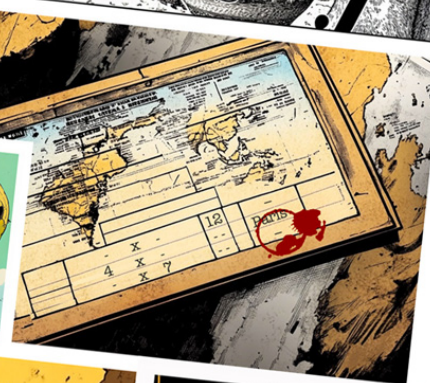
CELOSAIL est tout simplement l'anagramme de **LOCALISE**. Mettre un anagramme à ce niveau était un indice pour suggérer que la solution finale sera un anagramme.



La solution est **sarpi**.



NOUS VOLIONS À PRÉSENT VERS LES
CONFINES DU VEYLAN. MES PENSÉES
ÉTAIENT DE PLUS EN PLUS TROUBLES ET
AGITÉES ... JE SAVAIS QU'UN GRAND
DANGER NOUS ATTENDAIT. MES SONGES
ALLAIENT RÉVÉLER NOTRE DESTINATION...



HORREUR ! LA CITÉ EST RAVAGÉE,
LES RUES SONT DÉSERTES...
POURSUIVONS AU SOL ET GARDONS
L'OEIL OUVERT !



DERRIÈRE LE PILIER,
UN PASSAGE DÉROBÉ DONNAIT
SUR UN ESCALIER PLONGEANT
VERS LES TÉNÉBRES ...

OEIL RÉVEUR

ENIGME 8

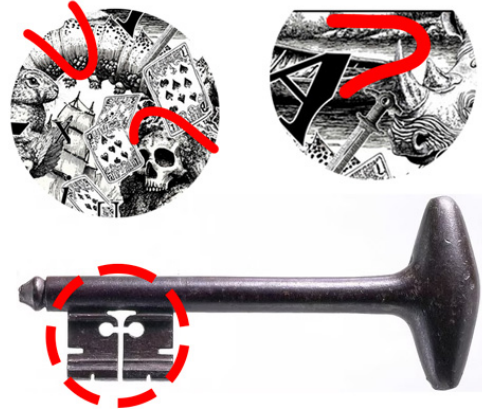
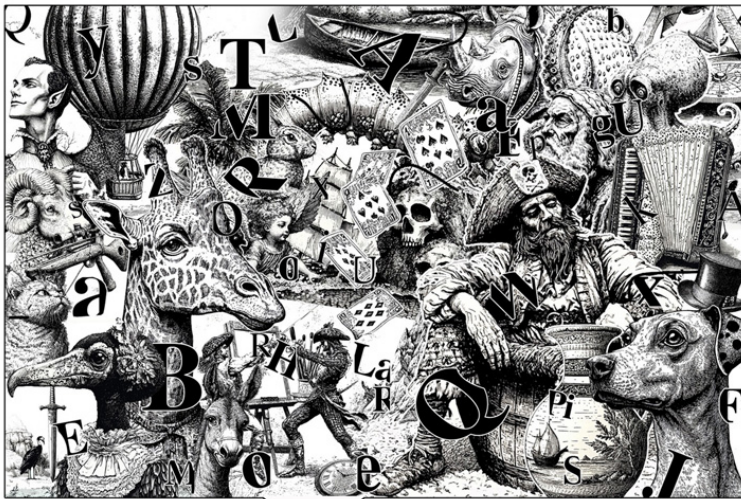


COMMENTAIRE DE L'AUTEUR

«Avec l'énigme 6, cette huitième énigme est certainement la plus difficile du jeu, surtout pour la phase finale. En effet, peu d'instructions dictaient au joueur de relier les yeux des éléments de l'épisode biblique trouvé antérieurement ! Il fallait être bon en crypto pour la partie de Poker mais surtout avoir une excellente intuition pour l'usage de la clé et à la fin de la fresque du sacrifice ! Bravo à tous ceux qui en sont venus à bout !»

ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES

Pour débiter cette énigme, il faut affronter cette grande illustration riche en thématiques variées (Piraterie, Carte, Surréalisme, Contes, Aventures, Jules Verne ...). Pour y voir clair, il fallait positionner un masque sur l'illustration. Les formes données par les traits pleins noirs devaient vous orienter sur l'aspect de ce masque. Difficile à trouver ... vous l'aviez en poche si vous aviez résolu l'énigme 5 : la clé de la bastille.



Il faut utiliser la clé de la Bastille comme un masque sur l'illustration

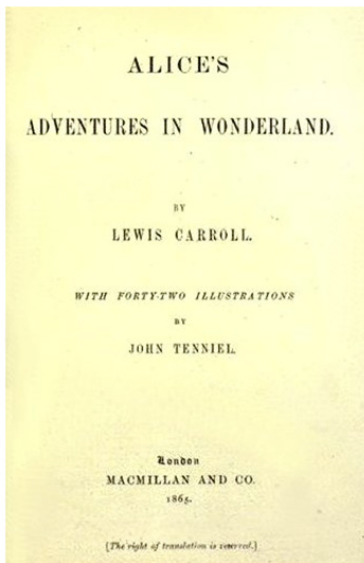


On relève les lettres : **LA MARE AUX LARMES** (chapitre d'Alice aux pays des merveilles)

On relève les dessins : barque, lapin, cartes, chenille, chat, haut de forme (Alice aux pays des merveilles).

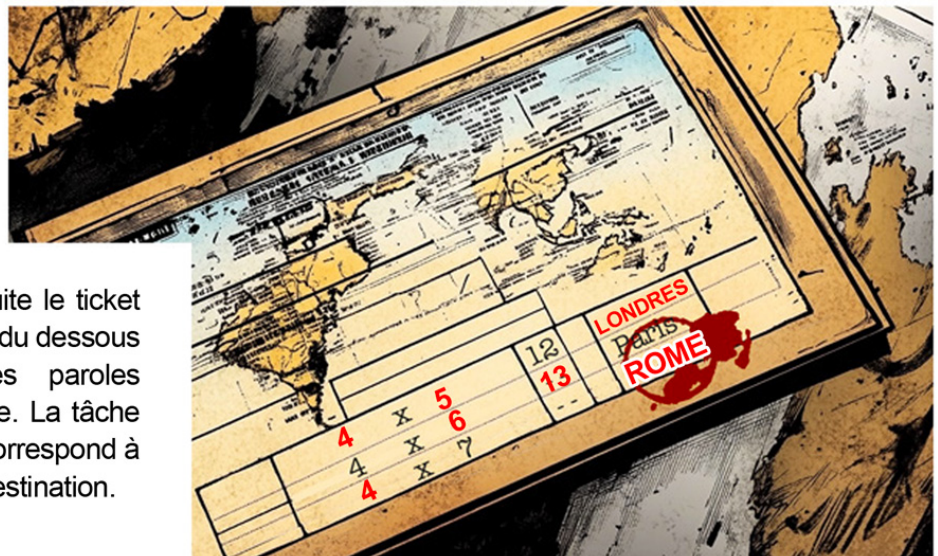
ALICE VOUS GUIDE VERS ... ROME !

«La mare aux larmes» est le deuxième chapitre d'Alice aux Pays des Merveilles dans lequel on trouve ce passage assez drôle où Alice ne sait plus compter correctement et perd ses repères géographiques...



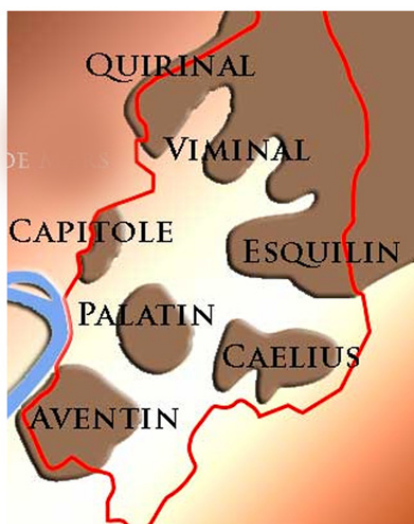
Alice c'est Alice ! — Oh ! mais quelle énigme que cela ! — Voyons si je me souviendrai de tout ce que je savais : **quatre fois cinq font douze, quatre fois six font treize, quatre fois sept font** — je n'arriverai jamais à vingt de ce train-là. Mais peu importe la table de multiplication. Essayons de la Géographie : **Londres est la capitale de Paris, Paris la capitale de Rome**, et Rome la capitale de — Mais non, ce n'est pas cela, j'en suis bien sûre ! Je dois être changée en Mabel ! — Je vais tâcher de réciter Maître Corbeau. »

Extrait d'Alice aux Pays des Merveilles de Lewis Carroll - 1869



On remplit ensuite le ticket dans la vignette du dessous en suivant les paroles délirantes d'Alice. La tâche d'encre rouge correspond à **ROME**. Notre destination.

LES 7 COLLINES DE ROME



Le crypto précédent nous emmène direct dans la cité de Rome.

On observe 7 mains de poker avec en fond une colline.

La disposition des 7 mains de Poker correspond à l'emplacement géographique des 7 collines de Rome.

On peut donc faire correspondre chaque main de Poker avec une de ces 7 collines de Rome.

TEXAS HOLD'EM

Pour résoudre l'énigme du Poker, il fallait :

1- Poser l'hypothèse que la **TURN** et la **RIVER** étaient respectivement le **VALET DE COEUR** (La Hire) et la **DAME de COEUR** (Judith). Les deux protagonistes d'Alice aux Pays de Merveilles, grands absents de la partie jusqu'à présent. Nb : l'indice 3 apportait un coup de pouce dans ce sens.

2 - **Classer les 7 mains de Poker** de la plus forte à la plus faible en tenant compte de ce tirage final.

3 - Attribuer à chacune des 7 mains de Poker, une **colline de Rome** (cf page précédente).

4 - Réaliser l'**extraction** comme cela :

Figure = on extrait la lettre initiale du Nom de la figure (exemple : Charles > C).

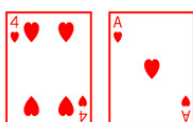
Nombre = on extrait la lettre dans le nom de colline (exemple : 5 coeur sur VIMINAL : N).



La TURN et la RIVER sont les deux personnages d'Alice aux Pays des Merveilles : le valet et la dame de coeur.

COULEUR

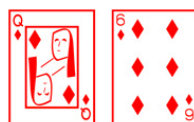
PALATIN



A P

DOUBLE PAIRE
(DAME)

CAPITOLE

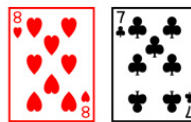


R O

(Rachelle)

DOUBLE PAIRE
(8)

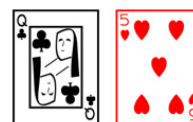
ESQUILIN



N I

PAIRE
(DAME)

VIMINAL

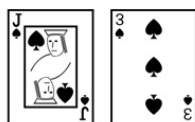


A N

(Argine)

PAIRE
(VALET)

QUIRINAL

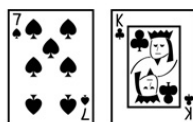


O I

(Ogier)

PAIRE
(7)

CAELIUS



S A

(Alexandre)

PAIRE
(7)

AVENTIN



A C

(Charles)

La solution de cette partie de Poker Texas Hold'em est :

APRONIANO ISAAC

LES CATACOMBES DE ROME ET LE SACRIFICE D'ISAAC

En recherchant sur internet ROME + APRONIANO, on tombait rapidement sur les catacombes d'Aproniano de la Via Latina à Rome.

Sur la page Wikipédia de ces catacombes, on retrouve une fresque représentant le Songe de Jacob avec une échelle bien visible venant comme confirmation que l'on se trouve au bon endroit (en lien avec la solution de l'énigme 6) et qu'il faudra s'intéresser aux fresques de cet édifice...

Fresque de l'Echelle de Jacob
Catacombe d'Aproniano, Rome
Source Wikipédia



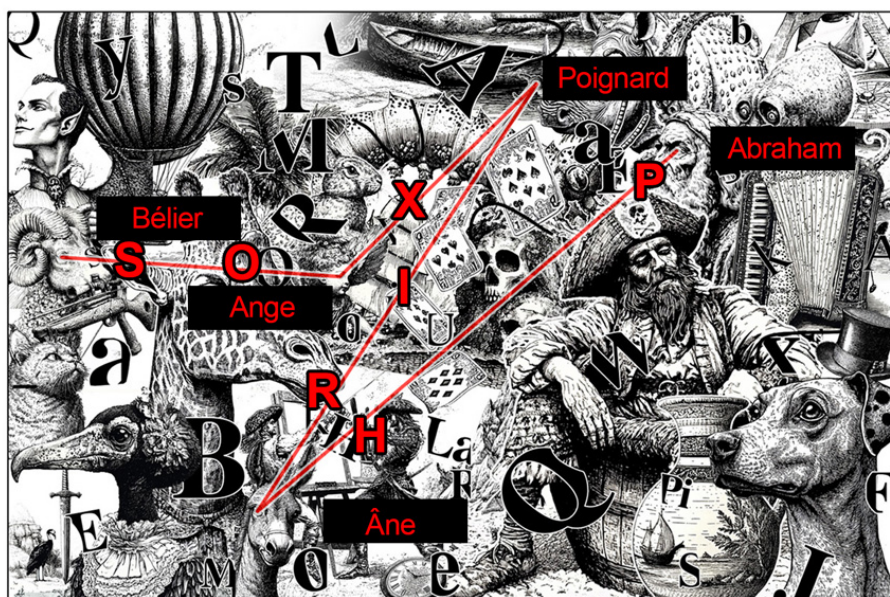
La solution du décryptage était APRONIANO + ISAAC. Il fallait donc rechercher une fresque en rapport avec Isaac dans ces catacombes.

On cherchant, on trouve la fresque représentant un épisode biblique célèbre : Le Sacrifice d'Isaac.

Il faut s'intéresser à cette épisode biblique, on y retrouve sur la fresque et dans le récit biblique : un âne, Abraham, Isaac, un ange, un autel, un poignard, un bélier.

Fresque du Sacrifice d'Isaac
Catacombe d'Aproniano, Rome
Source Aix-Marseille Université

La dernière étape consistait à retrouver dans l'illustration des rêves d'Hikkoo, les éléments présents dans l'épisode biblique du Sacrifice d'Isaac et de les relier entre eux (les yeux étaient les repères, cf BD : «garder l'oeil ouvert») puis relever les lettres sur le trajet du tracé.



On repèrait Abraham, l'âne, le poignard, l'ange et le bélier. Il ne restait plus qu'à les relier et on relevait les lettres : PHRIXOS.

La solution est
PHRIXOS



ENIGME 9

ABYSSES



COMMENTAIRE D'HIKKOO

«L'énigme 9, comme l'énigme 2, est constituée de plusieurs mini-énigmes indépendantes ayant un thème commun (les méchants !). L'idée était de concevoir une énigme pour tous les goûts, de la crypto mais aussi de l'interprétation et de la recherche comme avec l'énigme fantôme... Certains ont pu résoudre le mot croisé sans avoir toutes les réponses, ce qui était prévisible ! Félicitations à eux mais aussi à ceux qui l'ont résolue dans les règles de l'art ;)»

PREMIÈRE ÉNIGME : L'ORIGAMI

On pouvait aborder ces 7 mini-énigmes dans l'ordre que l'on souhaitait, nous allons faire de haut en bas en commençant par l'origami. Il s'agissait exclusivement d'un travail de recherche et documentation. Il est vrai qu'il était plus facile de trouver la réponse après avoir découvert le thème commun des énigmes, c'est à dire des monstres et des méchants !



Cette petite grue en papier a une valeur symbolique forte et fait référence à **La légende des milles grues**.

C'est l'histoire vraie d'une jeune fille japonaise, Sadako Sasaki, survivante du bombardement d'Hiroshima et atteinte d'une leucémie induite par les radiations qui en voeu de guérison, projeta de réaliser mille grues en origami.



En association cette date 1954, cette grue à haute valeur symbolique et la recherche d'un monstre, on trouvait rapidement la référence à Godzilla.

En effet, en 1954, le monstre **Godzilla** est créé au Japon, en exploitant les thèmes des bombardements **atomiques** et de la peur du **nucléaire** très présents dans le Japon d'après guerre.

La réponse est Godzilla.

Affiche originale du film *Godzilla*
réalisé par Ishirō Honda en 1954

DEUXIÈME ÉNIGME : "MINI-CHARADE"



KRAKEN

HYPPOGRIFFE

MINOTAURE

3 (nombre de tête de Cerbère)

9 (séquence remarquable de six 9 consécutifs dans le nombre Pi)

Cette mini-charade est vraiment très simple. Les initiales de chaque réponse donne KHM 39. Il faut faire une recherche sur internet pour comprendre vers quoi cela renvoie...

KHM 39



Couverture de 1908 des Contes de l'enfance et du foyer des Frères Grimm (KHM).

KHM renvoie aux Contes de l'enfance et du foyer (abrégé KHM en allemand > Kinder- und Hausmärchen) qui est un recueil de contes populaires allemands publié par les **Frères Grimm**.

Le KHM 39, soit le 39ème des contes de l'enfance et du foyer des Frères Grimm s'intitule : «Les Lutins».

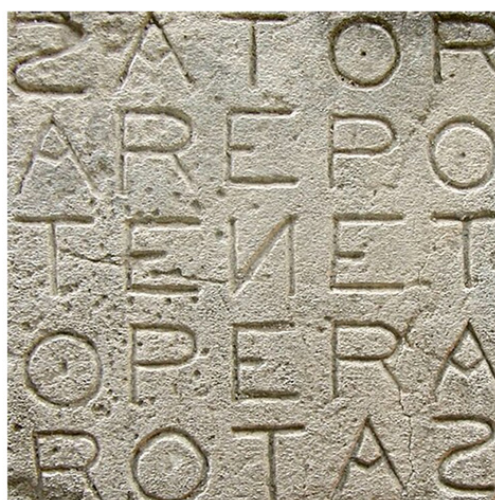
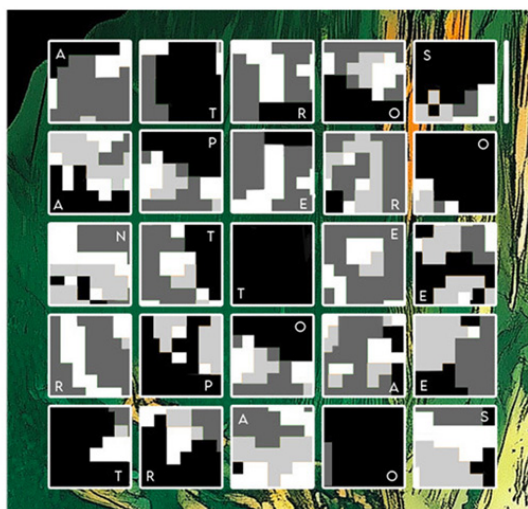
La troisième histoire des Lutins (KHM 39) décrit le récit d'un enfant kidnappé par des lutins et remplacé par un petit monstre apparenté à un **changelin**. Pour libérer l'enfant et faire disparaître le changelin, **la mère devait faire rire la créature**.

D'où le terme : Son sourire est une rançon.

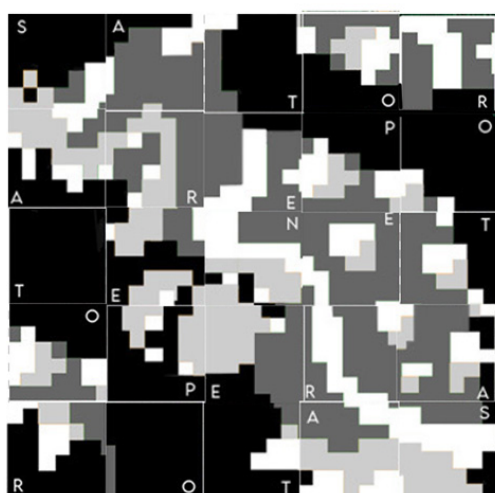
Le rire du changelin libérera l'enfant.

La réponse est Changelin.

TROISIÈME ÉNIGME : DE SATOR À BOWSER



Carre SATOR d'Oppède (France)
Source : wikipédia



Les lettres sur chaque pièce sont celles d'un carré SATOR classique. En reconstituant le carré SATOR se dessine un pictogramme. Avec un peu de recul, on reconnaît bien ... Bowser !

La réponse est Bowser.

QUATRIÈME ÉNIGME : CE FUSIL ...



Jonathan Hyde dans Jumanji sorti en salle en 1995



Peu d'informations sur cette petite énigme, une ficelle en forme de labyrinthe, peut être et un fusil ... un **Winchester** possiblement le modèle 188.

Le labyrinthe correspond à celui du **plateau de jeu du Jumanji** et le fusil est celui de Van Pelt, le grand méchant du film.

La réponse est Van Pelt.

CINQUIÈME ÉNIGME : DOUBLE ENCODAGE SUR LA PARTITION ...

Cette énigme est certainement l'une de mes préférées. Cette petite participation cachait un double code : du code morse et une notation musicale anglaise.

CODE MORSE



Note noire (courte) : point

Note blanche (longue) : trait

· _ _ · · · _ · · · · · · · ·
A D R E S S E

Il fallait convertir chaque note en point ou trait selon que la note était blanche ou noire pour obtenir les lettres en code morse.

On obtient : **ADRESSE**.

NOTATION ANGLAISE

Notation Française	Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si
Notation Anglaise	C	D	E	F	G	A	B

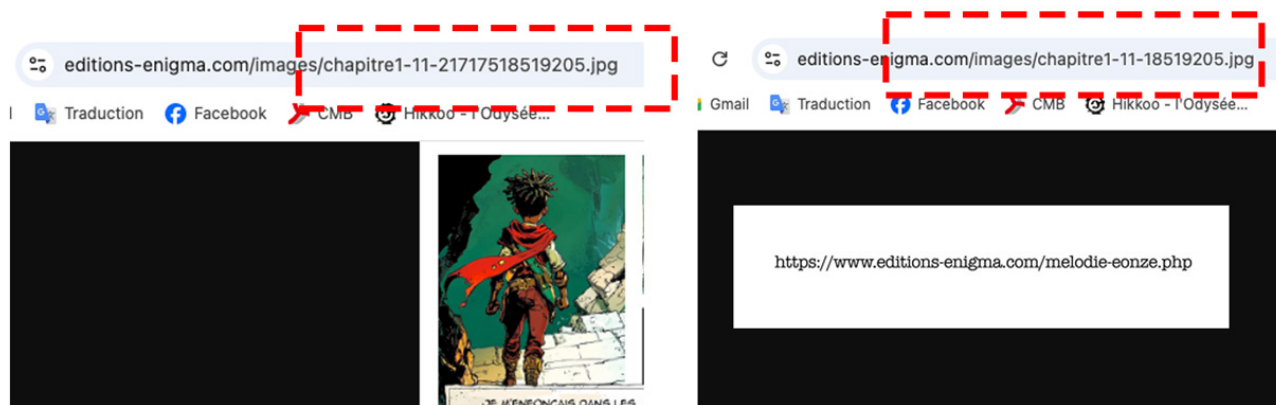


EF FAC EBA G AGE FAC E /

Il fallait identifier chaque note de musique et la remplacer par sa lettre dans la notation musicale anglaise.

On obtient : **EFFACE BAGAGE FACE /**

Le mot adresse et le / renvoyaient à une **adresse URL**. Dans le cas présent, l'adresse URL de l'énigme 9 sur le site internet de la chasse.

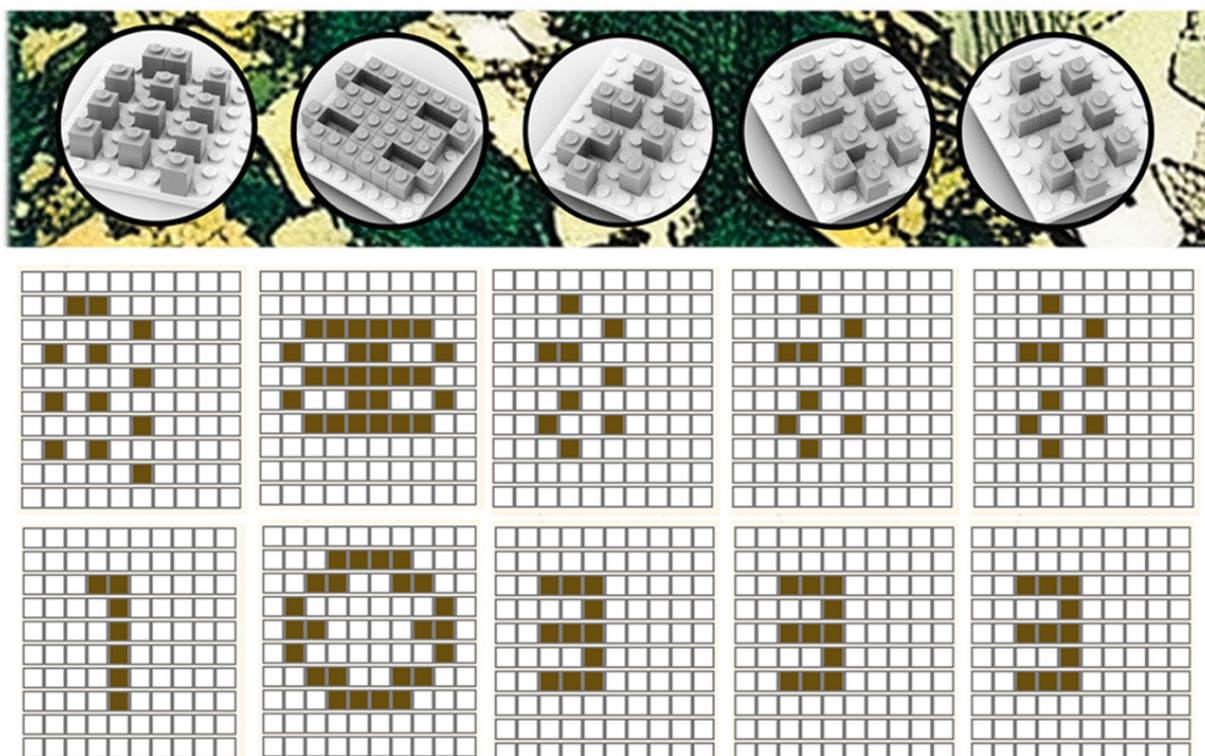


Les chiffres 21717518519205 dans l'adresse URL correspond à BAGAGERESTE (en alphabet numéroté). Il suffisait d'**effacer** dans l'adresse URL de l'énigme 9 sur le site internet le mot BAGAGE soit les chiffres **217175**. On était rediger vers une page internet avec un fichier audio. Il fallait l'écouter. Il s'agissait de la **musique de Valley Gerudo** dans Zelda. En écoutant toute la bande, on entendait la voix de Ganondorf, le grand méchant de **Zelda**.



La réponse est Ganondorf.

LES LEGO C'EST LA VIE



On applique le principe du jeu de la vie de Conway sur chaque construction Lego Grilles réalisées sous DCode©.

Les LEGO étant avant tout des jeux pour enfants (mais pas que...) et la disposition des LEGO telle des grilles évoquaient le **jeu de la vie de Conway**.

Le principe du jeu de la vie de Conway est le suivant :

- Si une case ou cellule est trop isolée (0 ou une case voisine), elle meurt (devient blanche).
- Si une case est suffisamment entourée (2 ou 3 cases voisines), elle survit (elle reste noire).
- Si une case est trop entourée (>3 voisines), elle meurt (devient blanche).
- Si une case blanche est entourée de 3 voisines, elle vit (devient noire).

Lorsqu'on applique ce principe à nos 5 constructions LEGO, obtient le nombre :

10333

La recherche LEGO 10333 nous conduit au set
LEGO : Le Seigneur des Anneaux : Barad-dûr™.

La solution est SAURON.



QUI SUIS-JE ?

C'est entre les tréfonds de l'Argentoratum et la République déchue que tu trouveras la Miséricorde.
Souillée par la vérole, la croix ensanglantée hante la Porte des Dieux et l'ennemi de Rancé.
C'est lors de la première année des cinq anneaux, qu'au 151ème jour, le mystère s'est illustré par le progrès.
Enivrée au départ de New York, l'ombre de l'ancienne Amazon n'atteindra point son but.
Qui suis-je ?

Marre des cryptogrammes et des références Geek ? Cette septième et dernière mini-énigme était destinée aux joueuses et joueurs sensibles à la recherche documentaire et culturelle. Les 4 phrases apportaient 4 solutions avec un point commun évident qui constituerait la réponse.

C'est entre les tréfonds de l'Argentoratum et la République déchue que tu trouveras la Miséricorde.

Décortiquons mot par mot :

- Tréfonds : référence à un monde souterrain
- Argentoratum : nom romain de Strasbourg.
- République déchue.
- Miséricorde : référence à Saint Martin.

Il fallait penser à la **station de Métro fantôme Saint Martin** à Paris située entre les stations République et Strasbourg Saint-Denis.



Ancien accès à la station Saint Martin à Paris
Source : wikipédia

« **Souillée par la vérole, la croix ensanglantée hante la porte des Dieux et l'ennemi de Rancé.** »

Décortiquons mot par mot :

- Porte des Dieux : référence directe à la ville de Babylone
- Ennemi de Rancé : Mabillon.
- La croix ensanglantée et vérole : référence au carrefour de la Croix Rouge à Paris, une place destinée aux malades de la vérole pour décharger l'Hôtel Dieu au XVème siècle.



La station fantôme Croix Rouge à Paris
Source : Paris Secret

Ces recherches vous orientaient vers la **Station Fantôme Parisienne Croix-Rouge**, située entre les stations Sèvres Babylone et Mabillon à Paris.

« **C'est lors de la première année des cinq anneaux, qu'au 151ème jour, le mystère s'est illustré par le progrès.** »

Décortiquons mot par mot :

- Première année des cinq anneaux : référence à la première année des Jeux Olympiques modernes soit **1896**.
- 151ème jour de l'année : **31 mai** (en réalité non car l'année 1896 est bissextile, c'était une erreur).
- illustré par le Progrès : en référence avec le journal de l'époque « **Le Progrès Illustré** ».

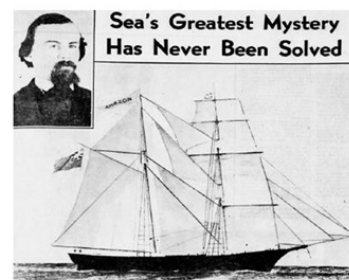
La une de l'édition du journal Le Progrès illustré du 31 mai 1896 relate d'étranges faits qui se sont déroulés à l'Opéra Garnier et qui ont construit la légende du **Fantôme de l'Opéra**.



La Une du Progrès illustré
du 31 Mai 1896

« **Enivrée au départ de New York, l'ombre de l'ancienne Amazon n'atteindra point son but.** »

L'ancienne Amazon fait référence à l'un des plus célèbres **bateau fantôme**, mieux connu sous le nom de **Mary Celeste**, qui, ayant quitté le port de New-York en 1872, a été retrouvé errant, abandonné, au large des Açores, sans équipage à bord, avec une cargaison d'alcool intacte. Le mystère demeure sur ce qui est arrivé à l'équipage.

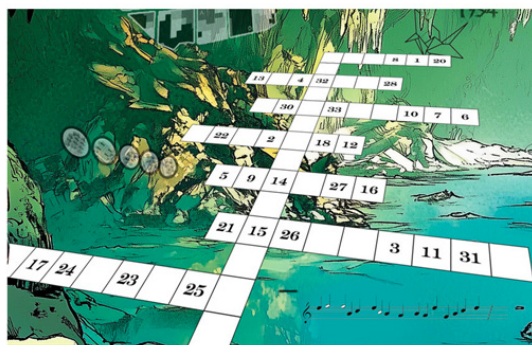


Le Mary Celeste - Source : Genealogytrails.com

Le point commun à ces 4 phrases est donc la référence au terme «fantôme».

La solution est fantôme.

REEMPLIR LA GRILLE



Une fois les 7 mini-énigmes résolues, il suffisait de remplir la grille de mots croisés. Une petite astuce consistait à mettre dans la colonne verticale la solution trouvée antérieurement à l'énigme 4 : **BATON NEHUSHTAN**, le bâton de Moïse qui lui permit de traverser la mer rouge. La phrase énoncée dans la vignette de la BD incitait le joueur à l'utiliser ici «... un lac souterrain. Je devais trouver le moyen de le traverser...»

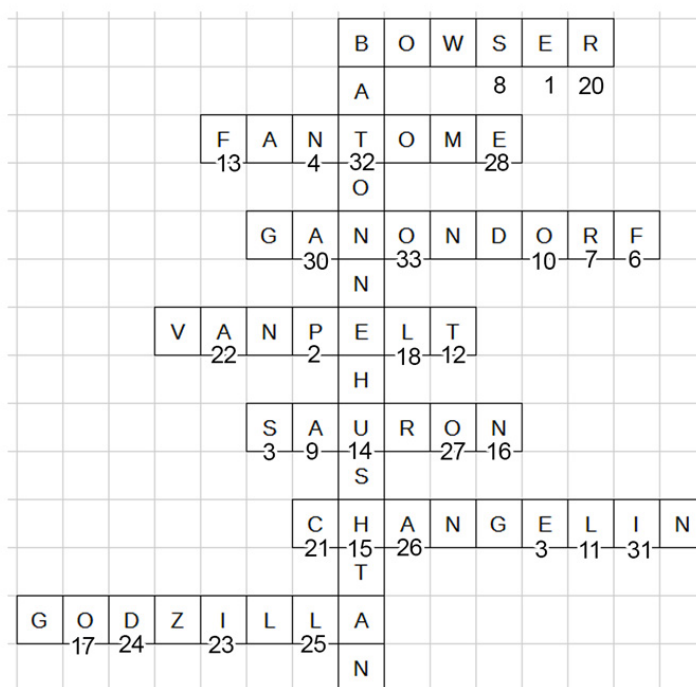


Illustration réalisée par E.

S-17-14-6-13-11-9-4-12-18-1-21-15-22-17-8-8-10-4-2-3-7-1-24-3-12-23-1-16-32-25-26
S-17-11-14-12-23-27-4-12-14-26-13-6-7-33-4-32-3-7-9-8-8-30-6-23-25-11-3

5	17	14	6	13	11	9	4	12	18	1	21	15	22	17	8	8	10	4	2	3	7	1	24	3	12	23	1	16	32	25	26
S	O	U	F	F	L	A	N	T	L	E	C	H	A	O	S	S	O	N	P	E	R	E	D	E	T	I	E	N	T	L	A
5	17	11	14	12	23	27	4																								
S	O	L	U	T	I	O	N																								
								12	14	26	13	6	7	33	4	32	3	7	9	8	8	30	6	23	25	11	3				
								T	U	A	F	F	R	O	N	T	E	R	A	S	S	A	F	I	L	L	E				

SOUFFLANT LE CHAOS SON PERE DETIENT LA SOLUTION TU AFFRONTERAS SA FILLE

Une fois cette phrase décryptée, il fallait l'interpréter :

- On cherche un monstre/méchant étant donné le thème de l'énigme.
- On cherche un monstre qui souffle le chaos mais qui n'est pas la solution, mais la détient.
- Ce monstre a au moins une fille célèbre.

Il y a un monstre mythologique qui répond à tous ces critères : **TYPHON**. Typhon est un monstrueux serpent, père en outre de l'Hydre de Lerne mais aussi de Cerbère, etc il est considéré comme le Titan des vents forts et des tempêtes.

Typhon n'est pas la solution mais la détient.

Anagramme de TYPHON > PYTHON

Python est un autre monstre mythologique célèbre, gardien de l'Oracle de Delphes qui fut tué par Apollon.

La solution est **PYTHON**.

ENIGME 10

L'AFFRONTEMENT FINAL



COMMENTAIRE D'HIKKOO

«Enfin, le sprint final... Les 9 premières énigmes étaient construites comme une aventure centrée sur les Rêves au cours d'un voyage initiatique. Cette ultime et dernière énigme est une chasse au Trésor en elle-même. Le terme Odyssée prend tout son sens ici avec des références à la mythologie grecque, un voyage au cœur du Péloponnèse et une Odyssée comme celle imaginée par Kubrick avec ses libertés temporelles.

J'ai voulu la première partie très ludique à travers 7 mini-énigmes indépendantes. La seconde partie est d'avantage interprétative et conçue tel un véritable parcours immersif dans le Péloponnèse et Paris. Dans cette partie, il fallait chercher, fouiller comme un vrai chasseur de Trésor ! Trois équipes sont arrivées à la dernière étape de cette Odyssée finale avant la découverte du Trésor : les T'Hiboux Chou, les Chronoélectrons et les Mitics. Mais à la fin, une seule en est sortie vainqueur. Vous allez le découvrir !»

LE VASE D'HELLÉ



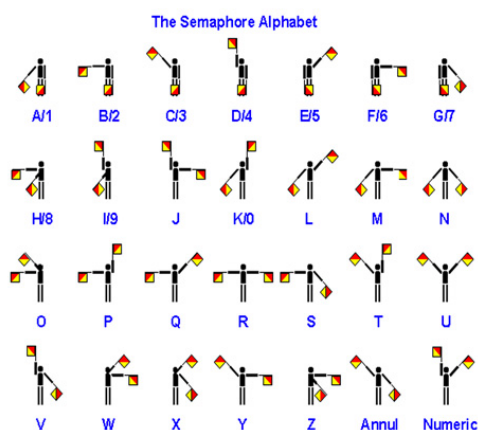
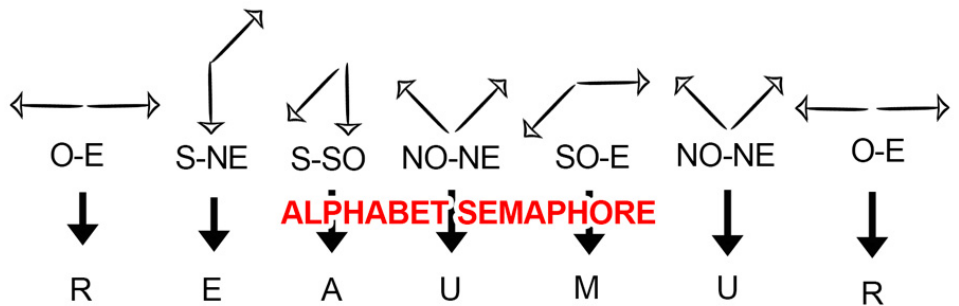
Le texte évoqué dans la bulle fait référence au mythe d'Hellé et **Phrixos**. Fuyant leur belle-mère Ino en chevauchant le bélier à la toison d'Or, Hellé tomba dans l'actuel **détroit des Dardanelles**.

Pour décoder les nombres -13, +7, -5 etc... il faut utiliser la clé **PHRIXOS** que vous avez trouvée en solution de l'énigme 8. Ensuite, il faut procéder à la substitution comme indiqué ci-dessous.

P	H	R	I	X	O	S	P	H	R	I	X	O	S	P	H	R	I	X	O	S	P
16	8	18	9	24	15	19	16	8	18	9	24	15	19	16	8	18	9	24	15	19	16
-13	7	-5	4	-19	-1	-16	-11	-7	3	4	-15	-3	-10	-11	13	-14	12	-8	0	-5	4
3	15	13	13	5	14	3	5	1	21	13	9	12	9	5	21	4	21	16	15	14	20
C	O	M	M	E	N	C	E	A	U	M	I	L	I	E	U	D	U	P	O	N	T

On obtient comme solution : «commence au milieu du pont».

Il va falloir voyager, de la même façon qu'en énigme 3, nous avons un point de départ. A présent, trouvons les unités de mesure. Les lettres correspondant aux nombres en bleu donnent le mot **MILE**, notre unité de distance.

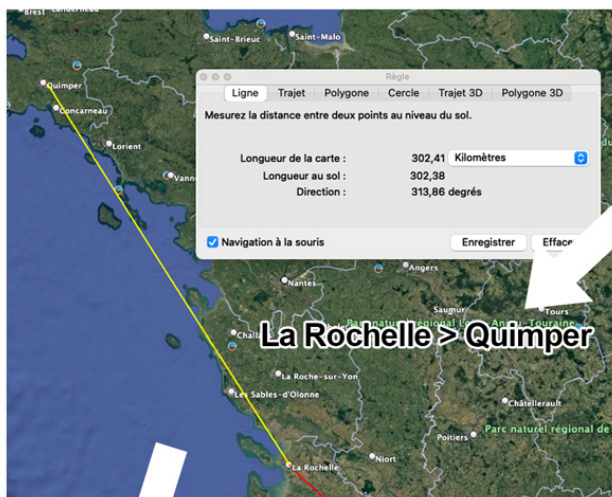


Les nombres (230 / 243,2 / 251,1) sont en degrés **Réaumur** qu'il faut convertir en degrés **Celsius** comme évoqué par la petite flèche blanche qui pointe vers le sceau de l'université d'Uppsala, d'**Anders Celsius**. Vous obtiendrez ainsi la valeur de votre azimut.

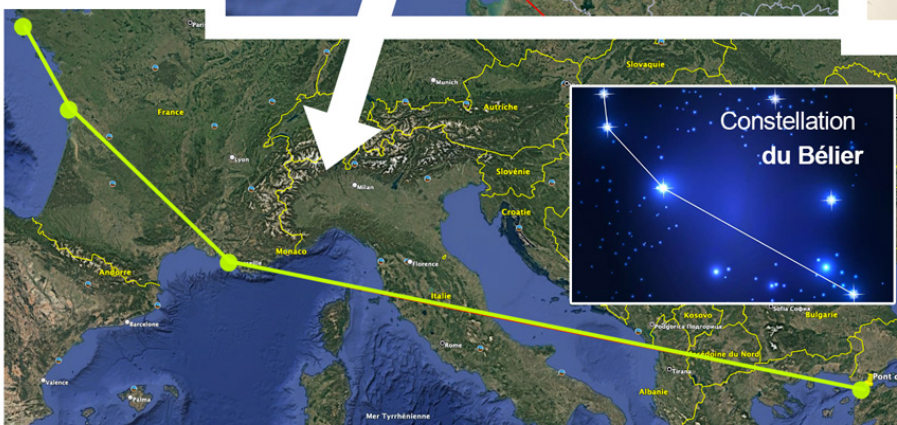
230 / 1114
243,2 / 378
251,1 / 188

TABLEAU DE CONVERSION			
AZIMUT		DISTANCE	
Réaumur	Celsius	Miles	Km
230	287,5	1114	1792,43
243,2	304	378	608,20
251,1	313,875	188	302,49

Le **point de départ** est au milieu du pont comme nous l'indique le décryptage. On commence donc notre long voyage, au **milieu du pont du Détroit des Dardanelles**. Il est d'ailleurs indiqué sur votre carte en annexe. Ouvrez google Earth Pro et placez ce premier point.



-13 +7 -5 +4 -19 -1 -16 -11 -7 +3 +4 -15
-3 -10 -11 +13 -14 +12 -8 0 -5 +4
230 / 1114 MARSEILLE
243,2 / 378 LA ROCHELLE
251,1 / 188 QUIMPER ←



Votre tracé sur Google Earth Pro vous conduisait directement à **Quimper**.

Dans cette ville, il fallait s'intéresser à un élément en lien avec le **Bélier** comme le suggérait la représentation de la constellation et le thème de la Toison d'Or.

DANS ÈRE QUI POUR I, E ME OMBAT...

AU PLUS PROF RÊVES, MÊS SC L'ENFER M'ONT LA COLÈRE M'AI FORCE QU'IL DOMPT'

-13 +7 -5 +4 -19 -1 -16 -11 -7 +3 +4 -15
 -3 -10 -11 +13 -14 +12 -8 0 -5 +4

230 / 1114 _ _ _ _ _
 243,2 / 378 _ _ _ _ _
 251,1 / 188 _ _ _ _ _ ←

le ... du mois de juillet de l'an ...

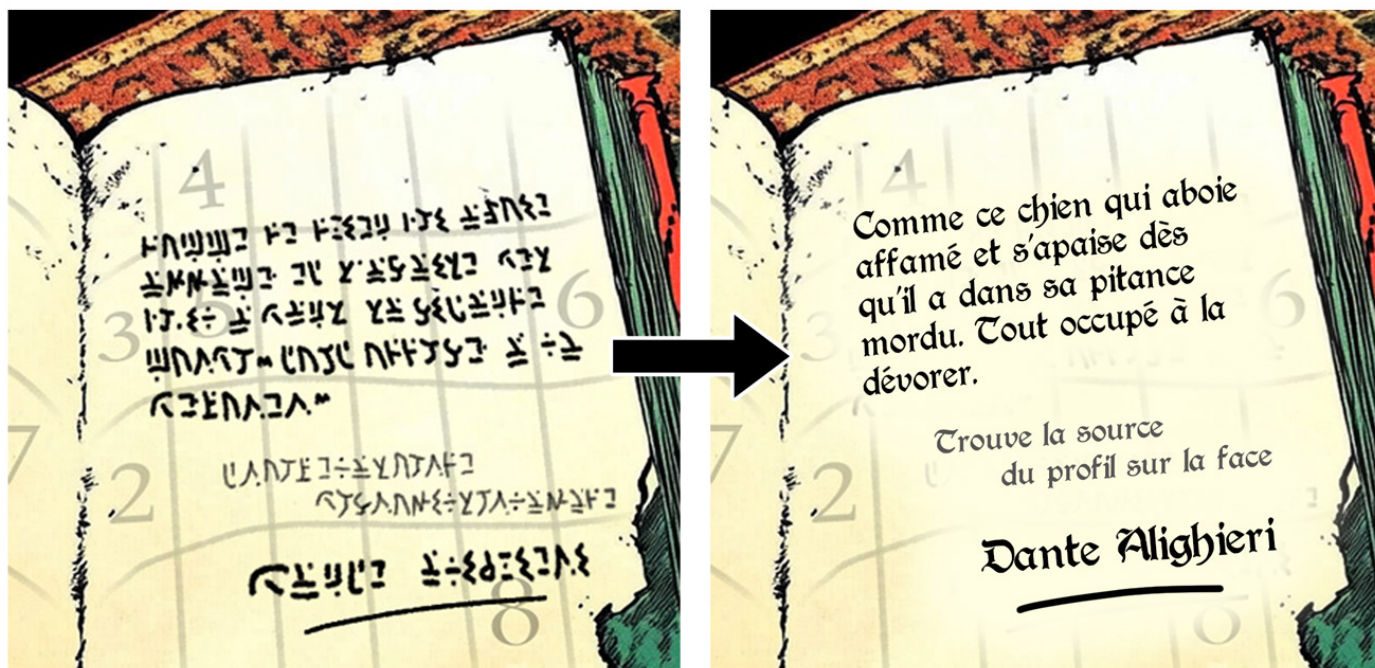
LE VASE DE CERBÈRE (CAP TÉNARE)



Ensuite, il faut décrypter le texte incompréhensible. Il fallait commencer par la **signature** (cf Enigma) en considérant que c'était celle de **Dante Alighieri**.

DANTE ALIGHIERI

𐤀 𐤁 𐤂 𐤃 𐤄 𐤅 𐤆 𐤇 𐤈 𐤉 𐤊 𐤋 𐤌 𐤍 𐤎 𐤏 𐤐 𐤑 𐤒 𐤓 𐤔 𐤕 𐤖 𐤗 𐤘 𐤙 𐤚 𐤛 𐤜 𐤝 𐤞 𐤟 𐤠 𐤡 𐤢 𐤣 𐤤 𐤥 𐤦 𐤧 𐤨 𐤩 𐤪 𐤫 𐤬 𐤭 𐤮 𐤯 𐤰 𐤱 𐤲 𐤳 𐤴 𐤵 𐤶 𐤷 𐤸 𐤹 𐤺 𐤻 𐤼 𐤽 𐤾 𐤿 𐥀 𐥁 𐥂 𐥃 𐥄 𐥅 𐥆 𐥇 𐥈 𐥉 𐥊 𐥋 𐥌 𐥍 𐥎 𐥏 𐥐 𐥑 𐥒 𐥓 𐥔 𐥕 𐥖 𐥗 𐥘 𐥙 𐥚 𐥛 𐥜 𐥝 𐥞 𐥟 𐥠 𐥡 𐥢 𐥣 𐥤 𐥥 𐥦 𐥧 𐥨 𐥩 𐥪 𐥫 𐥬 𐥭 𐥮 𐥯 𐥰 𐥱 𐥲 𐥳 𐥴 𐥵 𐥶 𐥷 𐥸 𐥹 𐥺 𐥻 𐥼 𐥽 𐥾 𐥿 𐦀 𐦁 𐦂 𐦃 𐦄 𐦅 𐦆 𐦇 𐦈 𐦉 𐦊 𐦋 𐦌 𐦍 𐦎 𐦏 𐦐 𐦑 𐦒 𐦓 𐦔 𐦕 𐦖 𐦗 𐦘 𐦙 𐦚 𐦛 𐦜 𐦝 𐦞 𐦟 𐦠 𐦡 𐦢 𐦣 𐦤 𐦥 𐦦 𐦧 𐦨 𐦩 𐦪 𐦫 𐦬 𐦭 𐦮 𐦯 𐦰 𐦱 𐦲 𐦳 𐦴 𐦵 𐦶 𐦷 𐦸 𐦹 𐦺 𐦻 𐦼 𐦽 𐦾 𐦿 𐧀 𐧁 𐧂 𐧃 𐧄 𐧅 𐧆 𐧇 𐧈 𐧉 𐧊 𐧋 𐧌 𐧍 𐧎 𐧏 𐧐 𐧑 𐧒 𐧓 𐧔 𐧕 𐧖 𐧗 𐧘 𐧙 𐧚 𐧛 𐧜 𐧝 𐧞 𐧟 𐧠 𐧡 𐧢 𐧣 𐧤 𐧥 𐧦 𐧧 𐧨 𐧩 𐧪 𐧫 𐧬 𐧭 𐧮 𐧯 𐧰 𐧱 𐧲 𐧳 𐧴 𐧵 𐧶 𐧷 𐧸 𐧹 𐧺 𐧻 𐧼 𐧽 𐧾 𐧿 𐨀 𐨁 𐨂 𐨃 𐨄 𐨅 𐨆 𐨇 𐨈 𐨉 𐨊 𐨋 𐨌 𐨍 𐨎 𐨏 𐨐 𐨑 𐨒 𐨓 𐨔 𐨕 𐨖 𐨗 𐨘 𐨙 𐨚 𐨛 𐨜 𐨝 𐨞 𐨟 𐨠 𐨡 𐨢 𐨣 𐨤 𐨥 𐨦 𐨧 𐨨 𐨩 𐨪 𐨫 𐨬 𐨭 𐨮 𐨯 𐨰 𐨱 𐨲 𐨳 𐨴 𐨵 𐨶 𐨷 𐨸 𐨹 𐨺 𐨻 𐨼 𐨽 𐨾 𐨿 𐩀 𐩁 𐩂 𐩃 𐩄 𐩅 𐩆 𐩇 𐩈 𐩉 𐩊 𐩋 𐩌 𐩍 𐩎 𐩏 𐩐 𐩑 𐩒 𐩓 𐩔 𐩕 𐩖 𐩗 𐩘 𐩙 𐩚 𐩛 𐩜 𐩝 𐩞 𐩟 𐩠 𐩡 𐩢 𐩣 𐩤 𐩥 𐩦 𐩧 𐩨 𐩩 𐩪 𐩫 𐩬 𐩭 𐩮 𐩯 𐩰 𐩱 𐩲 𐩳 𐩴 𐩵 𐩶 𐩷 𐩸 𐩹 𐩺 𐩻 𐩼 𐩽 𐩾 𐩿 𐪀 𐪁 𐪂 𐪃 𐪄 𐪅 𐪆 𐪇 𐪈 𐪉 𐪊 𐪋 𐪌 𐪍 𐪎 𐪏 𐪐 𐪑 𐪒 𐪓 𐪔 𐪕 𐪖 𐪗 𐪘 𐪙 𐪚 𐪛 𐪜 𐪝 𐪞 𐪟 𐪠 𐪡 𐪢 𐪣 𐪤 𐪥 𐪦 𐪧 𐪨 𐪩 𐪪 𐪫 𐪬 𐪭 𐪮 𐪯 𐪰 𐪱 𐪲 𐪳 𐪴 𐪵 𐪶 𐪷 𐪸 𐪹 𐪺 𐪻 𐪼 𐪽 𐪾 𐪿 𐫀 𐫁 𐫂 𐫃 𐫄 𐫅 𐫆 𐫇 𐫈 𐫉 𐫊 𐫋 𐫌 𐫍 𐫎 𐫏 𐫐 𐫑 𐫒 𐫓 𐫔 𐫕 𐫖 𐫗 𐫘 𐫙 𐫚 𐫛 𐫜 𐫝 𐫞 𐫟 𐫠 𐫡 𐫢 𐫣 𐫤 𐫥 𐫦 𐫧 𐫨 𐫩 𐫪 𐫫 𐫬 𐫭 𐫮 𐫯 𐫰 𐫱 𐫲 𐫳 𐫴 𐫵 𐫶 𐫷 𐫸 𐫹 𐫺 𐫻 𐫼 𐫽 𐫾 𐫿 𐬀 𐬁 𐬂 𐬃 𐬄 𐬅 𐬆 𐬇 𐬈 𐬉 𐬊 𐬋 𐬌 𐬍 𐬎 𐬏 𐬐 𐬑 𐬒 𐬓 𐬔 𐬕 𐬖 𐬗 𐬘 𐬙 𐬚 𐬛 𐬜 𐬝 𐬞 𐬟 𐬠 𐬡 𐬢 𐬣 𐬤 𐬥 𐬦 𐬧 𐬨 𐬩 𐬪 𐬫 𐬬 𐬭 𐬮 𐬯 𐬰 𐬱 𐬲 𐬳 𐬴 𐬵 𐬶 𐬷 𐬸 𐬹 𐬺 𐬻 𐬼 𐬽 𐬾 𐬿 𐭀 𐭁 𐭂 𐭃 𐭄 𐭅 𐭆 𐭇 𐭈 𐭉 𐭊 𐭋 𐭌 𐭍 𐭎 𐭏 𐭐 𐭑 𐭒 𐭓 𐭔 𐭕 𐭖 𐭗 𐭘 𐭙 𐭚 𐭛 𐭜 𐭝 𐭞 𐭟 𐭠 𐭡 𐭢 𐭣 𐭤 𐭥 𐭦 𐭧 𐭨 𐭩 𐭪 𐭫 𐭬 𐭭 𐭮 𐭯 𐭰 𐭱 𐭲 𐭳 𐭴 𐭵 𐭶 𐭷 𐭸 𐭹 𐭺 𐭻 𐭼 𐭽 𐭾 𐭿 𐮀 𐮁 𐮂 𐮃 𐮄 𐮅 𐮆 𐮇 𐮈 𐮉 𐮊 𐮋 𐮌 𐮍 𐮎 𐮏 𐮐 𐮑 𐮒 𐮓 𐮔 𐮕 𐮖 𐮗 𐮘 𐮙 𐮚 𐮛 𐮜 𐮝 𐮞 𐮟 𐮠 𐮡 𐮢 𐮣 𐮤 𐮥 𐮦 𐮧 𐮨 𐮩 𐮪 𐮫 𐮬 𐮭 𐮮 𐮯 𐮰 𐮱 𐮲 𐮳 𐮴 𐮵 𐮶 𐮷 𐮸 𐮹 𐮺 𐮻 𐮼 𐮽 𐮾 𐮿 𐯀 𐯁 𐯂 𐯃 𐯄 𐯅 𐯆 𐯇 𐯈 𐯉 𐯊 𐯋 𐯌 𐯍 𐯎 𐯏 𐯐 𐯑 𐯒 𐯓 𐯔 𐯕 𐯖 𐯗 𐯘 𐯙 𐯚 𐯛 𐯜 𐯝 𐯞 𐯟 𐯠 𐯡 𐯢 𐯣 𐯤 𐯥 𐯦 𐯧 𐯨 𐯩 𐯪 𐯫 𐯬 𐯭 𐯮 𐯯 𐯰 𐯱 𐯲 𐯳 𐯴 𐯵 𐯶 𐯷 𐯸 𐯹 𐯺 𐯻 𐯼 𐯽 𐯾 𐯿 𐰀 𐰁 𐰂 𐰃 𐰄 𐰅 𐰆 𐰇 𐰈 𐰉 𐰊 𐰋 𐰌 𐰍 𐰎 𐰏 𐰐 𐰑 𐰒 𐰓 𐰔 𐰕 𐰖 𐰗 𐰘 𐰙 𐰚 𐰛 𐰜 𐰝 𐰞 𐰟 𐰠 𐰡 𐰢 𐰣 𐰤 𐰥 𐰦 𐰧 𐰨 𐰩 𐰪 𐰫 𐰬 𐰭 𐰮 𐰯 𐰰 𐰱



La première partie du texte permet surtout de compléter notre alphabet en retrouvant rapidement l'extrait de la Divine Comédie (L'Enfer - Chant VI) traitant de Cerbère.

La suite de l'énigme repose sur cette phrase :

«Trouve la source du Profil sur la Face.»

Les mots «profil sur la face» devaient vous conduire à vous intéresser à une pièce de monnaie. Dans ce contexte, une **pièce de monnaie avec le profil de Dante**.

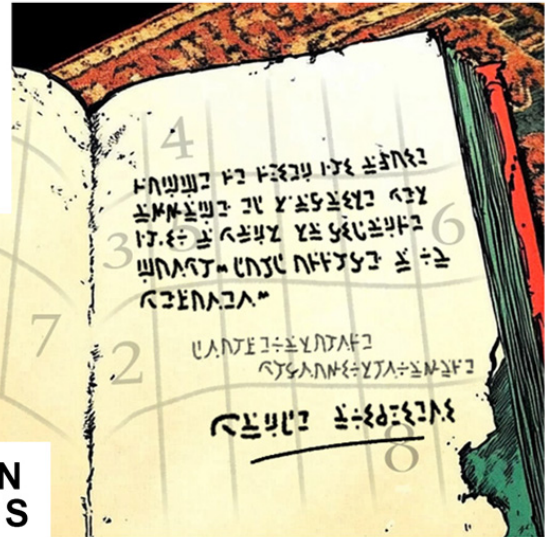
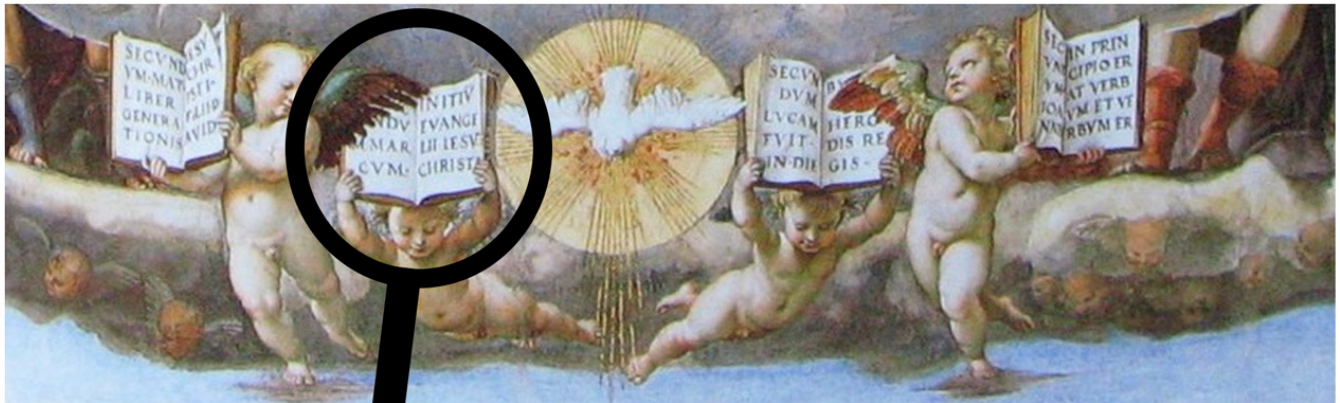
La **source** du profil de Dante sur la pièce de 2 euros italienne est la fresque de Raphaël au palais du Vatican : **«La dispute du Saint Sacrement»**.



Pièce de 2 euros italienne avec le profil de Dante Alighieri tiré de «La dispute du Saint Sacrement» selon Raphaël.



Nous avons trouvé la source du profil, la solution finale de l'énigme est quelque part sur ce tableau...



En inspectant le fresque, on remarque un livre ouvert et tenu par un ange dont la disposition des lettres correspond au livre de notre énigme. Il ne restait plus qu'à faire l'extraction.

LA SOLUTION EST A L'ENVERS

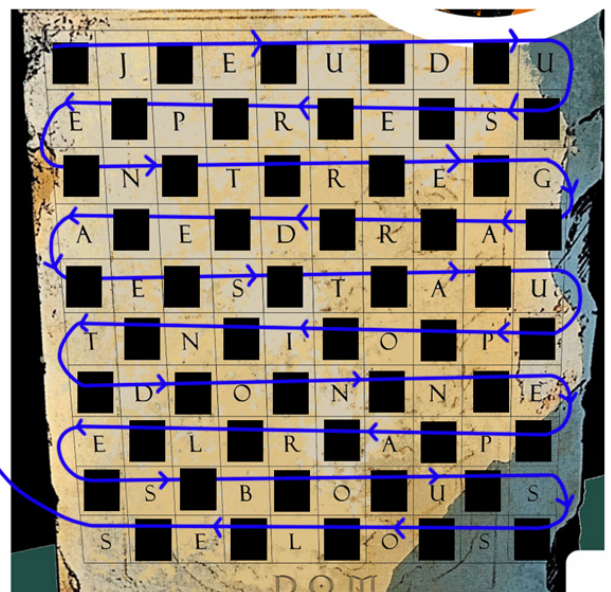
LE VASE D'APOLLON VS PYTHON (DELPHES)

Dans un premier temps, il fallait s'intéresser à la grille 10x10. On repère facilement le mot BOTHROPS INSULARIS (découvert en énigme 3) écrit une case sur deux et lisible en boustrophédon. Si l'on fait pareil sur les autres cases on obtient :

«JEU DU SERPENT REGARDE A EST AU POINT DONNE PAR LES BOUSSELES»

Premier étape : JEU DU SERPENT > il va falloir jouer au Jeu du serpent.

Deuxième étape : REGARDE A EST AU POINT DONNE PAR LES BOUSSELES > Point / Boussole, on peut penser aux coordonnées GPS.

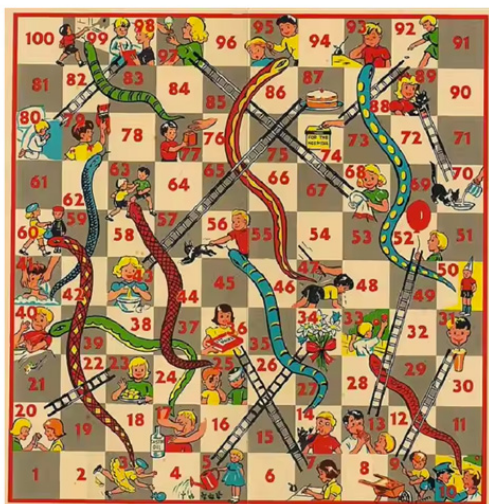


Première étape : jouer au «jeu du serpent»

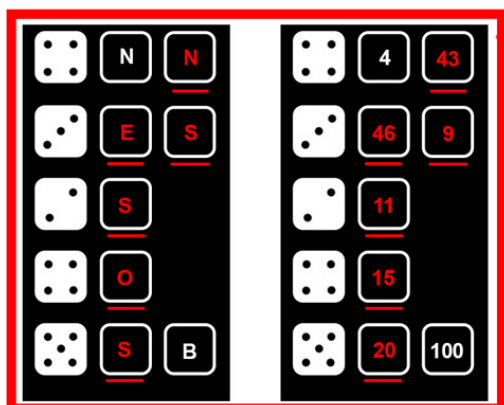
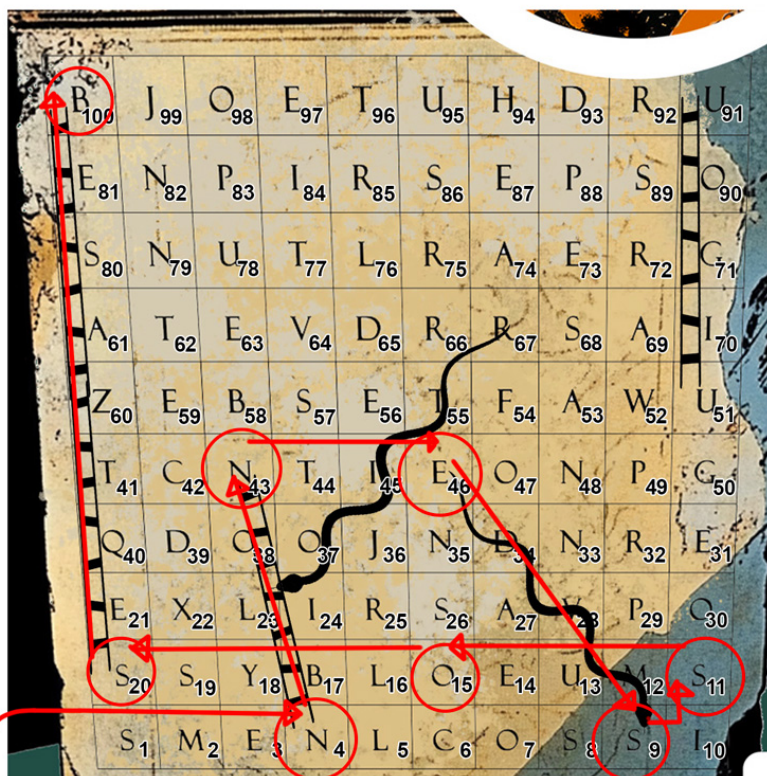
On a tous ce souvenir d'enfance de ce jeu avec une grille, des serpents et des échelles. Dans un premier temps, le joueur devait reconstruire sa grille en positionnant les serpents et les échelles et en numérotant la grille du bas vers le haut comme sur le jeu original (cf). L'indication pour le faire était indiquée clairement dans l'énigme (sous réserve d'avoir résolu les énigmes 6 et 9).

ENIGME 9 : 23 - 67 / 9 - 46
ENIGME 6 : 4-43 / 51 - 91 / 20 - 100

Solution énigme 9 = **Python** > 23 - 67 / 9 - 46
Solution énigme 6 = **Echelle** > 4-43 / 51-91 / 20-100

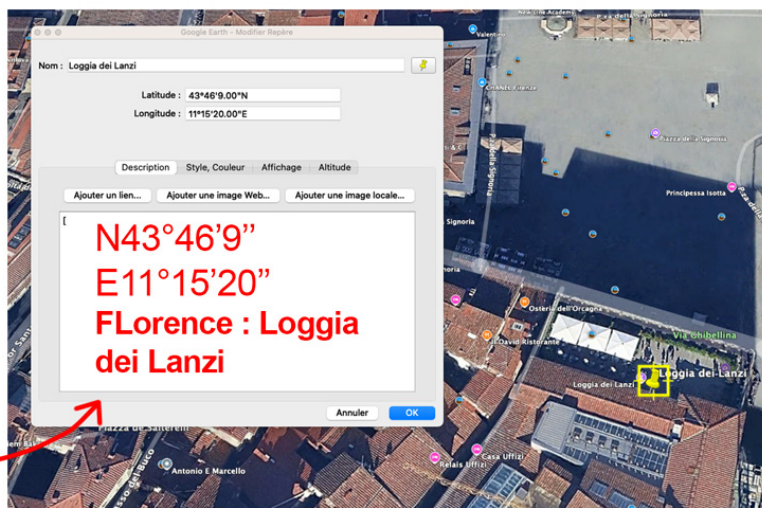


Une fois votre grille créée en positionnant les échelles et les serpents, il ne vous reste plus qu'à jouer la partie en avançant selon les indications données par les dés. Sur chaque case où vous tomberez, vous devrez extraire la LETTRE et le NOMBRE.



NESSOS

**43 46 9
11 15 20**



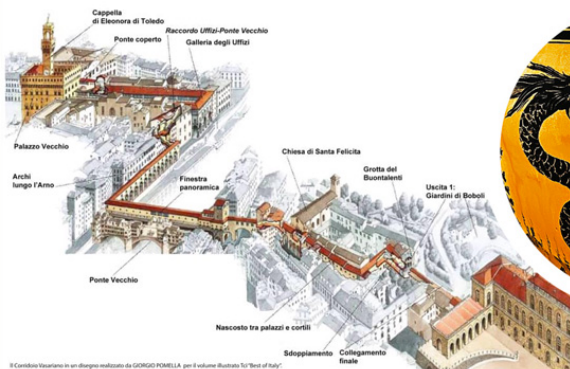
Les 6 lettres extraites vous donnaient le mot **NESSOS**, en référence au centaure Nessos qui affronta Hercule sur les rives du fleuve Evénos.

Les 6 nombres extraits devaient être utilisés comme des coordonnées géographiques «point donné par les boussoles» qui pointaient précisément au niveau de La Loggia Dei Lanzi.

Au niveau de la Loggia Dei Lanzi à FLOrence, on trouve justement une statue du centaure NESSOS affrontant Hercule.

Deuxième étape : regarder à l'Est au point donné par les boussoles

Nous sommes à présent au cœur de Florence, au pied de la statue d'Hercule affrontant le centaure Nessos dans la Loggia Dei Lanzi. On nous demande de regarder à l'Est (le coup de pouce disait «à l'est, en hauteur, le passage secret»). Mettons-nous en position dans Google Street View. Le passage secret est là : le **Corridor de Vasari**.



Eglise Santa Felicità
(source Wikipédia)

En observant le vase d'Apollon combattant Python, on observe que la forme tracée sur le vase par la fêlure représente le plan du Corridor de Vasari.

La question était de savoir où chercher au niveau du Corridor. Cette information était donnée par **la pointe de la flèche d'Apollon qui visait l'église Santa Félicita dei Firenze**.



Ensuite, il fallait chercher parmi les **tombes** (DOM) de cette petite église celle qui permettait l'extraction. En l'occurrence, celle d'**Arcangela Palladinia** (cf ci-contre).



La solution est : **SONNOM**.

LE LION DE NÉMÉE

4	1	5	2	3
5	2	4	3	1
1	3	2	5	4
2	4	3	1	5
3	5	1	4	2

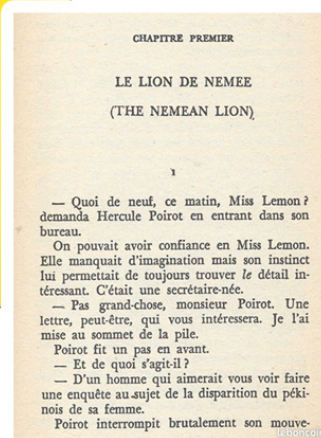
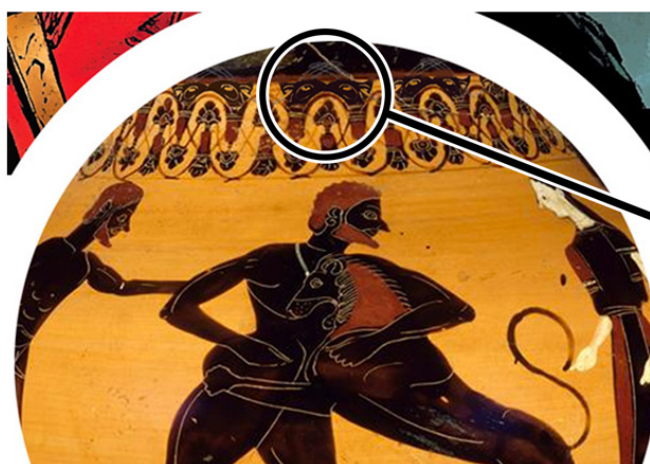
L'AUTRE POISON EST LA CLÉ.

Pour commencer, on remplit le Sudoku. Il s'agit d'un Sudoku un peu particulier dans lequel chaque forme ne doit contenir qu'une seule fois les chiffres de 1 à 5 ainsi que chaque ligne et colonne. On obtient la grille ci-contre.

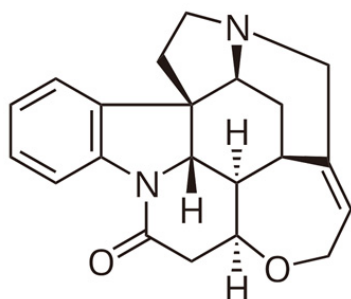
Ensuite, il faut trouver une clé, cette clé est le nom d'un poison.

Nous avons deux indices pour trouver cette clé :

- Le vase avec le Lion de Némée.
- La formule chimique en arrière plan.



En effet, sur le vase on observe le logo des éditions du Masque qui publie les romans d'Agatha Christie. Le Lion de Némée est la première affaire des **douze travaux d'Hercule Poirot**. C'est dans cette nouvelle qu'il faut chercher le poison.



Dans cette nouvelle, Hercule Poirot découvre devant un goût particulier du Thé de Mme Hoggin une tentative d'empoisonnement à la **Strychnine** (ci-contre et présente en arrière plan de la vignette de l'énigme).

La clé est donc la Strychnine.

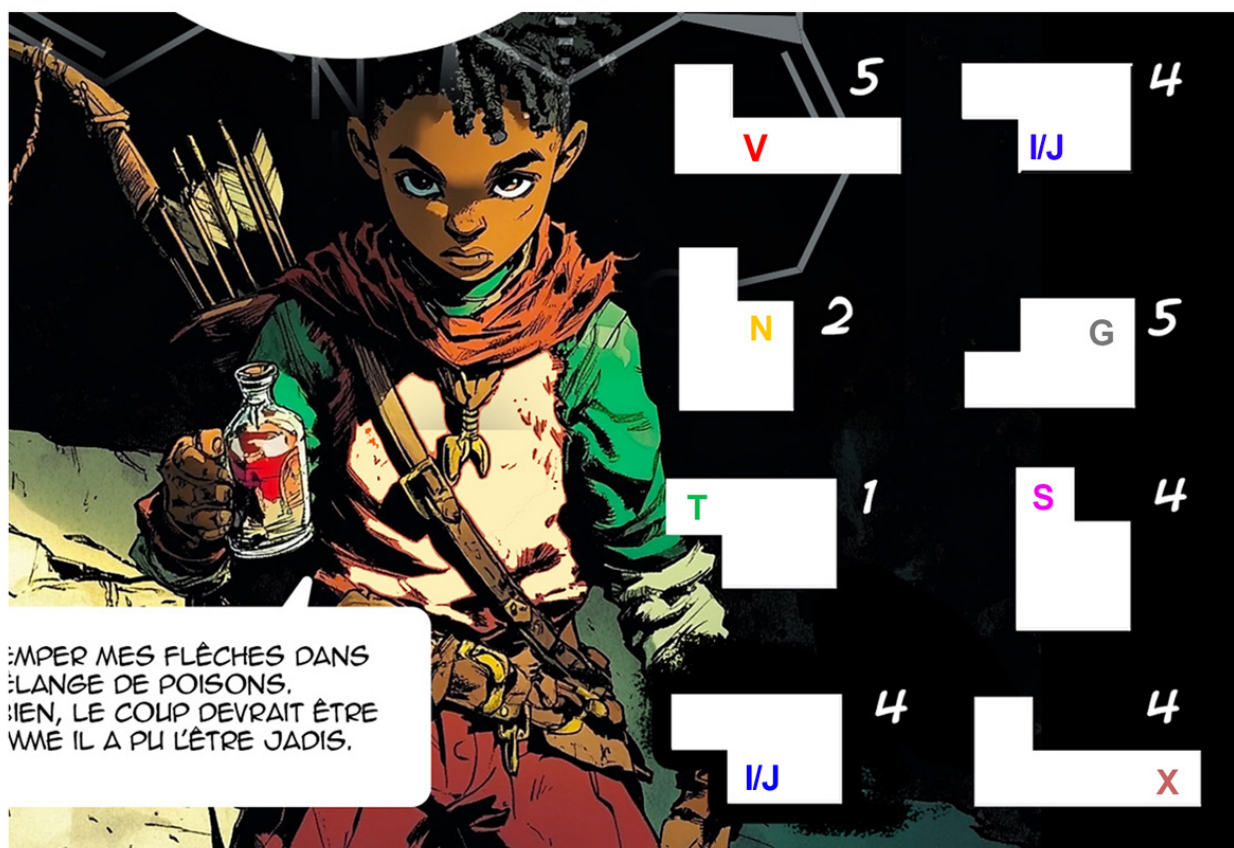
La clé Strychnine doit être utilisée dans notre carré. Ce carré peut être considéré comme une grille 5 x 5, de 25 cases. **A la manière d'un carré de polybe avec clé**, on remplit la grille comme ci-contre en commençant par placer les lettres de la clé (chaque lettre n'est présente qu'une fois) puis on remplit le reste de la grille avec les lettres restantes de l'alphabet. Par convention, le I et le J sont sur la même case pour obtenir 25 lettres.

S	T	R	Y	C
H	N	I/J	E	A
B	D	F	G	K
L	M	O	P	Q
U	V	W	X	Z

Une fois le SUDOKU et le carré de Polybe remplis, en les superposant, il suffit de sélectionner la bonne lettre correspondant au nombre indiqué dans chaque forme.

4	1	5	2	3
5	2	4	3	1
1	3	2	5	4
2	4	3	1	5
3	5	1	4	2

S	T	R	Y	C
H	N	I/J	E	A
B	D	F	G	K
L	M	O	P	Q
U	V	W	X	Z



La solution est **26**.

PHILOCTÈTE SUR LEMNOS

Passons à présent au vase de Philoctète à travers lequel nous allons voyager en mer Egée et en mer Noire...

Il fallait commencer par trouver les solutions aux petites phrases sur le parchemin. Pas de grosses difficultés ici.

«Le Saint dont le bras méridional remplit la mer Noire» : il s'agissait du bras le plus à l'est du delta du Danube. Il porte le nom de bras Saint **Georges**.

«Le port d'Athènes» : **Le Pirée** tout simplement.

«Mon Rival Vaincu» : référence direct à la solution de l'énigme 7 sur l'île de Lemnos, le rival vaincu de Philoctète = **Pâris**.

«La porte des Enfers (Hadès)» : référence au **Cap Tenare** à l'extrême sud du Péloponèse qui correspondrait selon la mythologie grecque à la localisation terrestre de l'entrée des enfers.

«L'île de la Victoire» : en référence à l'île de **Samothrace** où a été découverte la célèbre statue exposée au Louvre.

Ces 5 réponses étaient à noircir dans chacune des 5 lignes du tableau (ci-dessous). Chaque réponse = une ligne à colorier (une lettre ne peut être noircie qu'une fois).

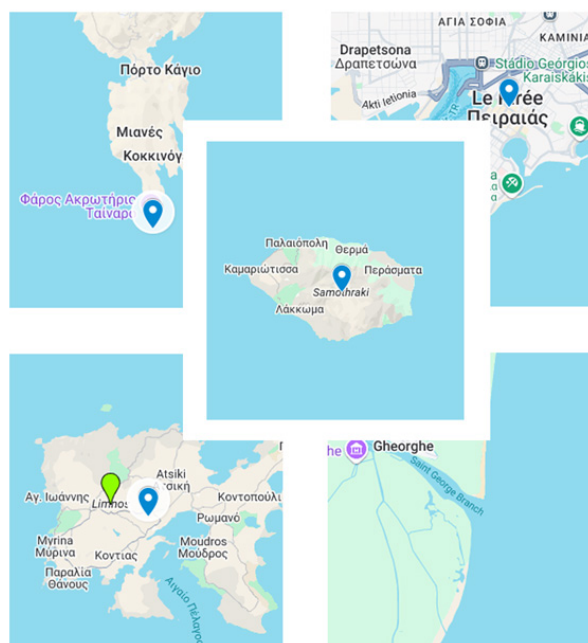
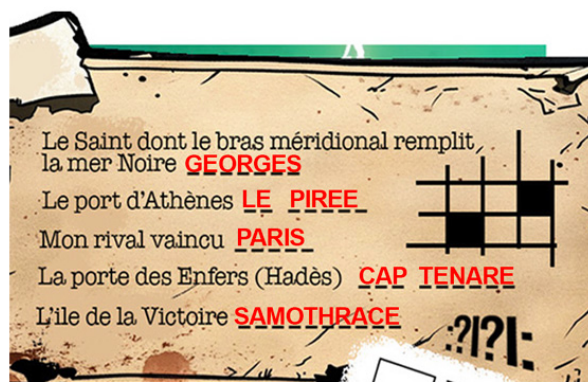
Q	V	K	E	B	F	A	H	M	Z	D	R	S	X	U	J	Z	Y	W	T	O	P	L	G	I	C	N
H	B	U		Y	F	G	P	M	O	N			T	E	E	R	X	T	R		A	C		E	E	T
A	B	C		T	T	R	Z	N	A	E		L	I	T	R	O	W	T	R	O		U		V	E	
W	I	R		J	E		Y	I	O	N			A	U	V	I	Z	L	I	N		T	R		U	S
D	E	P		I	R		Z	A	X	W		J	A	L	Y	Z	Q	V		E		R	S	N		
Q	T	F		N	B					R	T		R	P	O	Q	X	O			R	D	E	S		T

ÎLE

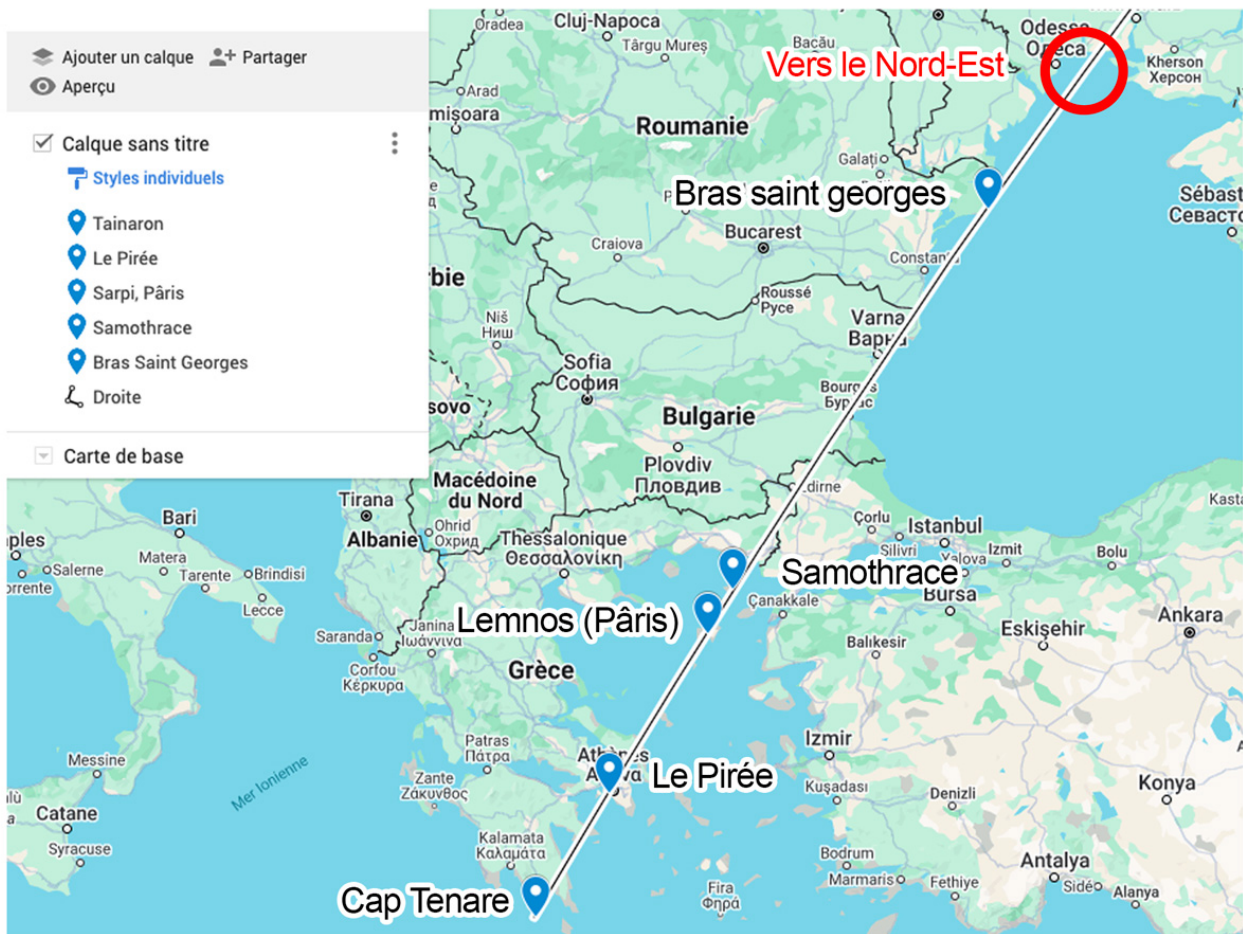
**TRACE ET TROUVE L'INTRUS
VERS NORD EST**

Le tableau vous donne des instructions. On vous demande de tracer et de trouver l'intrus (intruse après rectificatif sur Discord) au nord est.

Le tracé consiste à relier les 5 points que nous avons trouvés précédemment. Lorsqu'on les reporte sur une carte (Google Maps par exemple), on observe que ces points sont parfaitement alignés. On trace donc la droite passant par ces 5 points et on regarde vers le Nord-Est en cherchant ... une île ! une île intruse ?

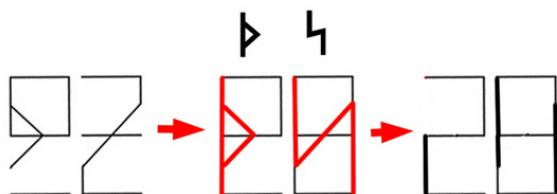


L'ÎLE DE BEREZAN EST L'INTRUSE



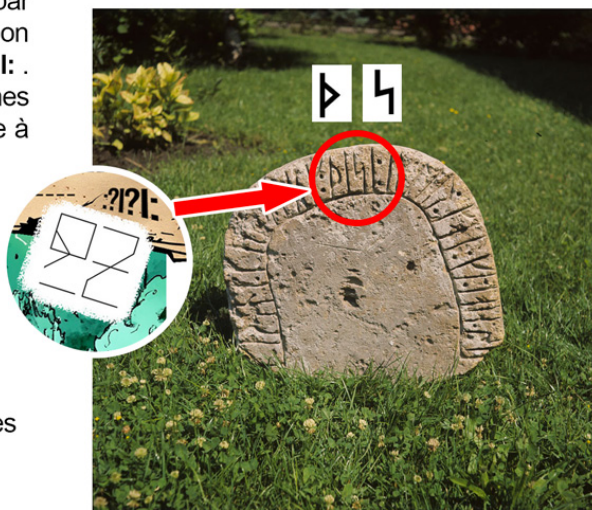
En orientant vos recherches sur la droite vers le nord-est, en Mer Noire, on tombait sur l'**île de Berezan**. Une confirmation se trouvait sur votre page en annexe. Sur cette carte était représentée l'île de Berezan, au cœur des Cyclades. Rien à faire ici, d'où le terme «intruse».

En fouillant l'île de Berezan, on est rapidement interpellé par une pierre runique en excellent état. Sur cette pierre, on discerne bien des runes dont la disposition rappelle le :?1?1: . Si l'on regarde les runes à ce niveau, on extrait deux runes (Thurisaz et Söwilō) en Futhark récent que l'on superpose à nos deux pictogrammes :



On obtient en effaçant les traits superposés et en ajoutant les traits non superposés le **nombre 28**.

La solution est **28**.



Pierre runique de Berezan / Source Wikipédia

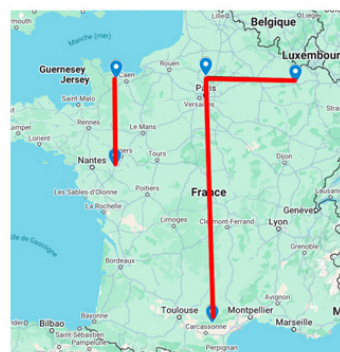
LES OISEAUX DU LAC STYMPHALE

La carte de France avec la liste des villes invitait les joueurs à placer ces villes sur une carte et à les relier entre elles. Le point commun entre ces villes était la présence d'un **oiseau sur leur blason** sauf pour une minorité d'entre elles qu'il fallait exclure du tracé : «*Seuls les oiseaux chanteront...*».

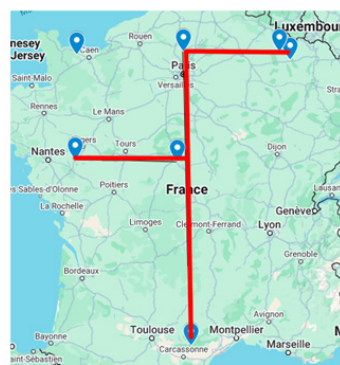
Les tracés effectués dessinaient des symboles typiques de **l'écriture des moines cisterciens**. Deux indices ci-contre vous orientaient vers cet alphabet. Ces symboles vous donnaient 6 nombres soit 12 chiffres à entrer dans l'URL en bas de la carte de France.



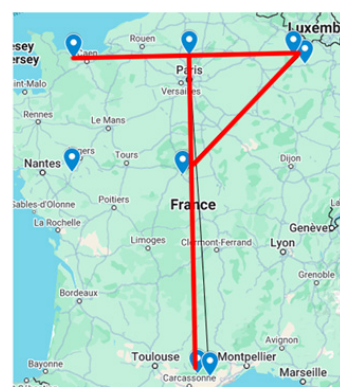
Ruines du Monastère Cistercien près du lac Symphale (ci-contre). Carte de Cassini de Fontenay, avec son Abbaye Cistercienne (ci-dessous).



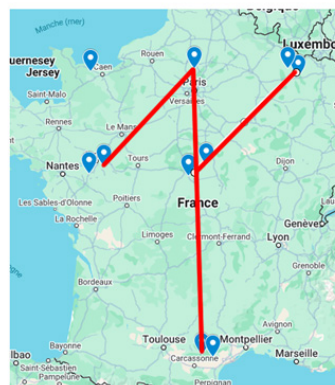
= 61
(en nombre cistercien)



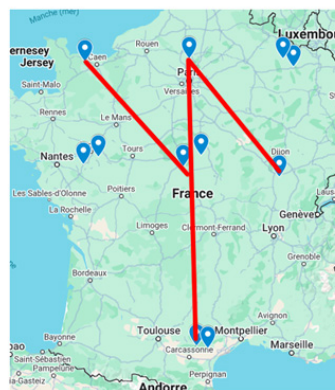
= 21
(en nombre cistercien)



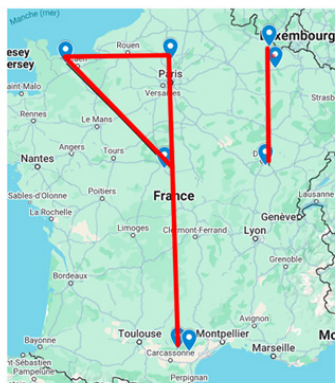
= 15
(en nombre cistercien)



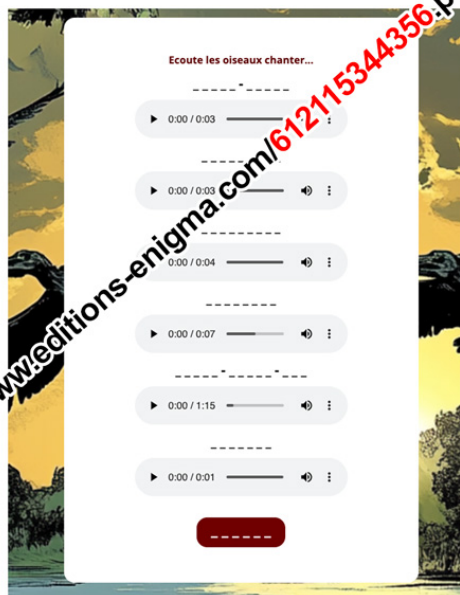
= 34
(en nombre cistercien)



= 43
(en nombre cistercien)



= 56
(en nombre cistercien)



On complète l'URL avec les 12 chiffres obtenus pour arriver sur cette page web avec 6 chants d'oiseaux que le joueur doit identifier pour ensuite extraire selon les nombres obtenus précédemment (exemple 43 = 4ème mot, 3ème lettre) :

ROUGE-GORGE
ROSSIGNOL
CORNEILLE
CHOUETTE
HIBOU MOYEN-DUC
PIAUHAU

61 = **P** / 21 = **R** / 15 = **E** / 34 = **N** / 43 = **O** / 56 = **M**

La réponse est **PRENOM**

L'HYDRE DE LERNE

Pour cette dernière mini-énigme, le joueur fait face à une grille de lettres avec un triangle équilatéral. Il fallait commencer l'énigme par la première lettre en haut à gauche tout simplement. On relève facilement : «LA LETTRE UNIQUE ?».

En observant la grille, on remarque qu'il n'y a qu'une seule lettre représentée qu'une seule fois : la lettre F. Il faut partir de là pour sortir la deuxième phrase (on peut s'aider du tracé blanc suggéré partiellement). On obtient cette deuxième phrase (ci-dessous).



LA LETTRE UNIQUE ? = La lettre F



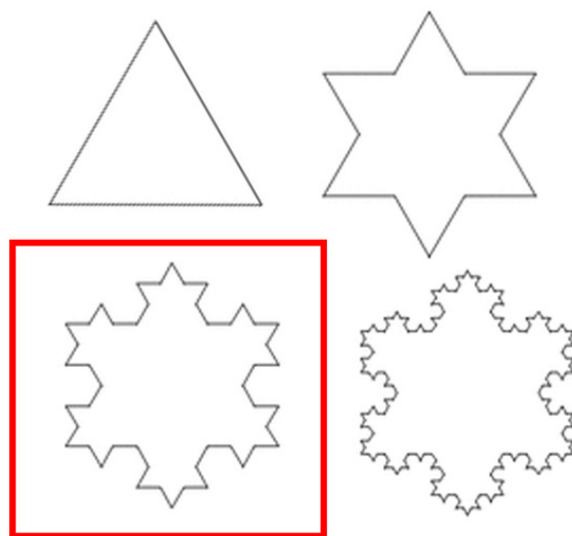
FRACTALE DONNE LE NOMBRE AUX SOMMETS

LA BONNE FRACTALE DONNE LA SOLUTION

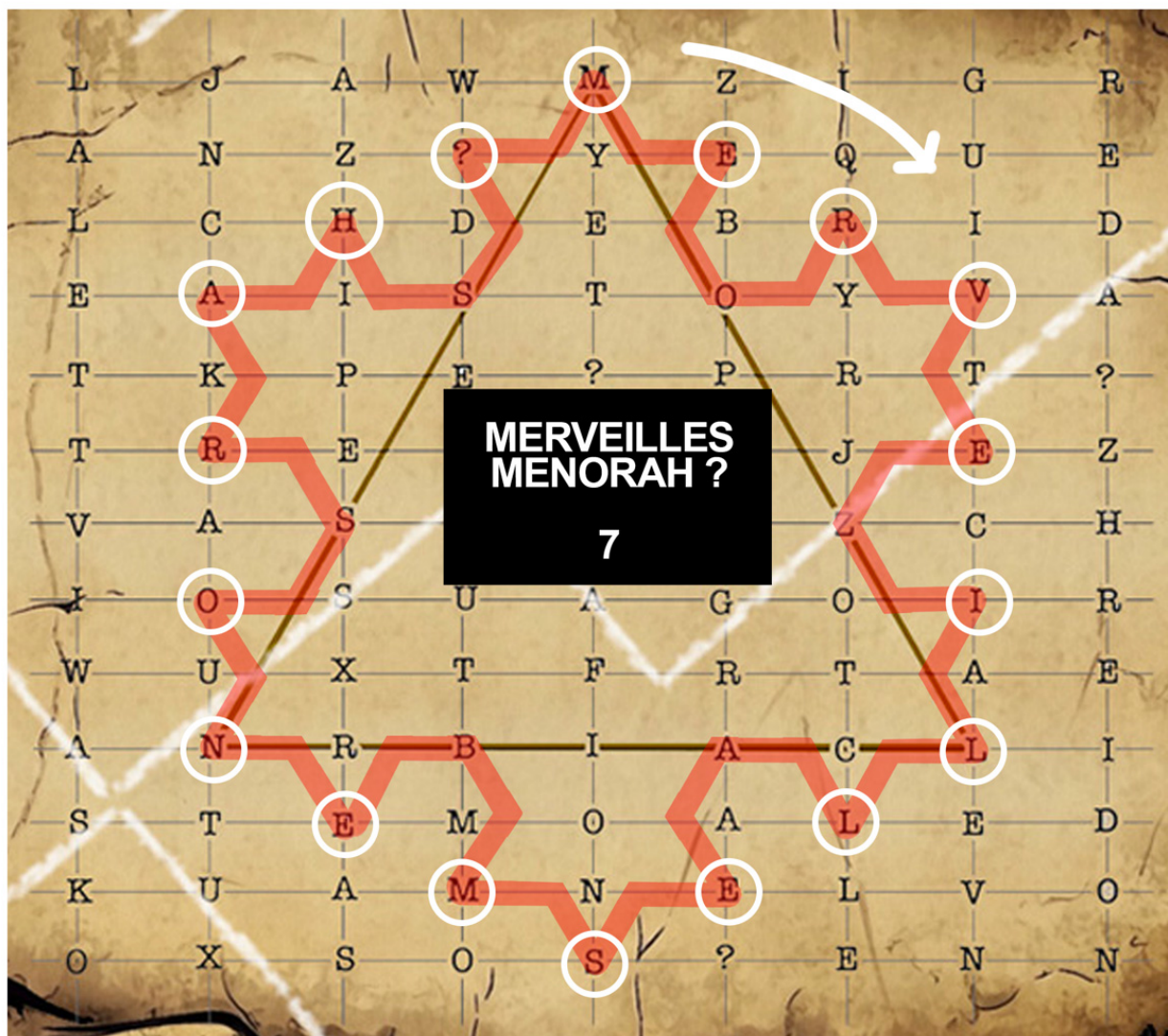
Le concept de la fractale est évoqué dans la bulle lorsqu'Hikkoo dit : «J'élimine une tête et deux repoussent». Le triangle dessiné en fond vous donnait un indice fort sur le type de fractale à utiliser : le **flocon de Koch**, une des plus célèbres fractales. Il suffisait ensuite de le dessiner sur la grille et de relever les lettres aux sommets du flocon comme indiquer dans la phrase trouvée précédemment :

MERVEILLES MENORAH ?

Par déduction : 7 merveilles du monde, chandelier à 7 branches. **Le nombre au sommet est donc le 7.**



Flocon de Koch



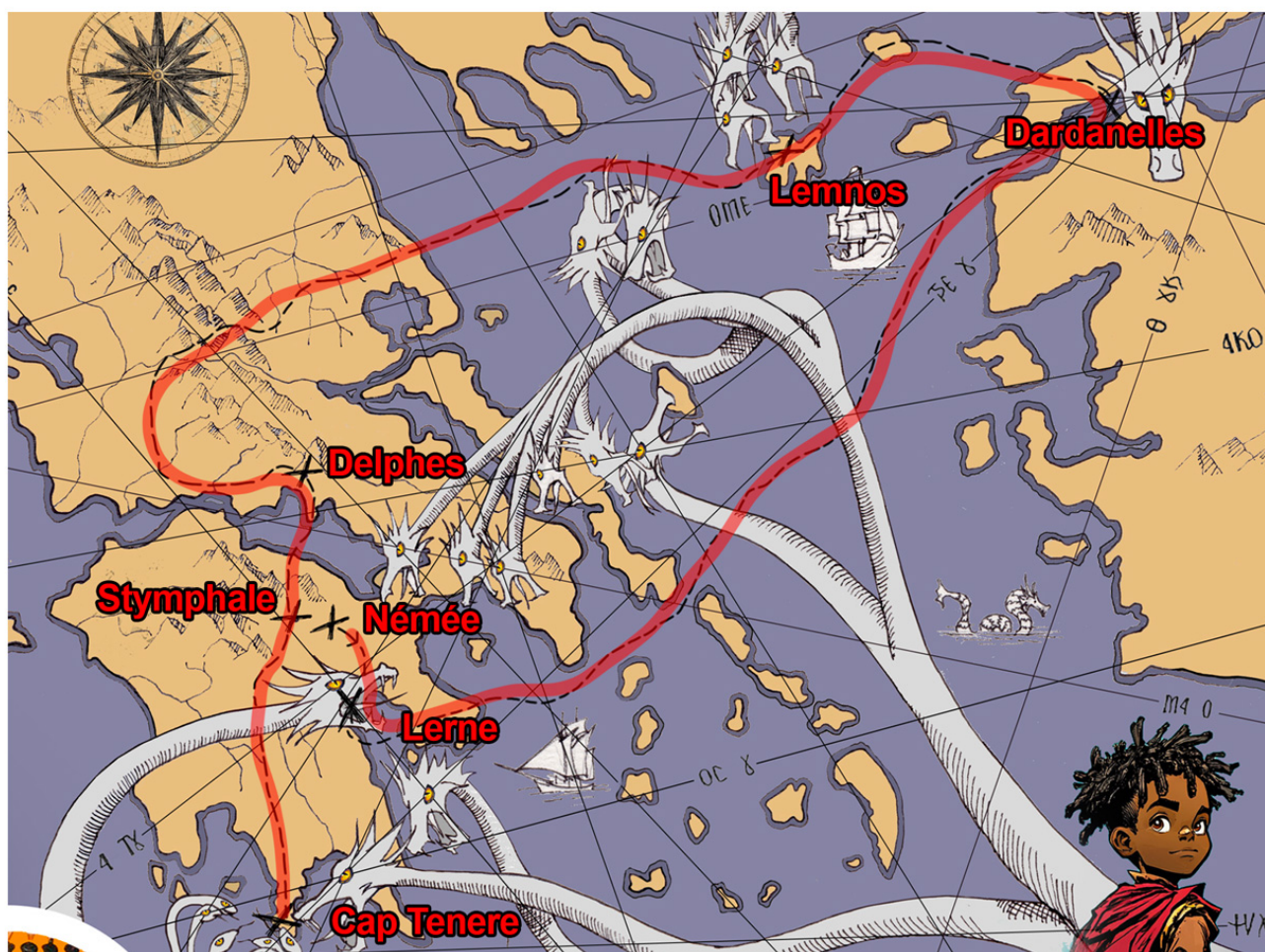
La solution est **7**.

LA PREMIÈRE CLÉ... ENFIN !

Vous avez résolu les 7 mini-énigmes représentées chacune par un vase antique. Dans l'ordre de résolution on obtient :

Phrixos et Hellé (**Dardanelles**): 19
Cerbère et Dante (**Cap Tenare** - Porte des Enfers) : A L'ENVERS
Apollon et Python (**Delphes**) : SON NOM
Lion de Némée (**Némée**) : 26
Philoctète (**Lemnos**) : 28
Oiseaux du Lac Stymphe (**Lac Stymphe**) : PRENOM
Hydre de Lerne (**Lerne**) : 7

On reporte ces lieux sur la carte en partant de Némée (flèche) et on suit le chemin en pointillés :



Ce trajet permet de remettre les solutions dans cet ordre :

26 - 7 - 19 - 28 - SON NOM - PRENOM - A L'ENVERS

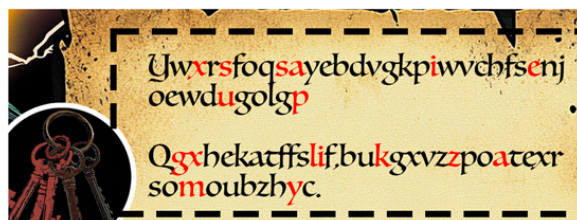
Le 26 juillet 1928 correspond à la date de naissance de **Stanley Kubrick**, réalisateur de
2001 - L'Odyssée de l'espace.

Son nom et prénom à l'envers donne : **KCIRBUKYELNATS**

La première clé est **KCIRBUKYELNATS**

CODE DE VIGENÈRE EN CASCADE...

Vous devez utiliser votre première clé sur le premier paragraphe codé en **Vigénère**. Une fois décryptées, les lettres en rouge dans le texte noir et les lettres en noir dans les textes rouges vous donneront une orientation pour trouver la clé du paragraphe suivant.

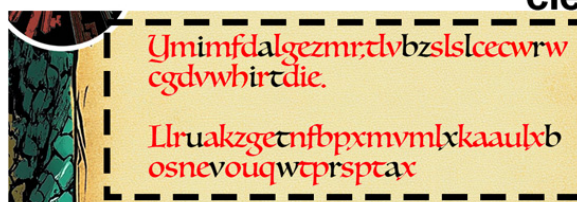


clé : KCIRBUKYELNATS

Ou^parles^opleillecy^hcleduf^eurecom^tmen
ce
D^gepuisceline^u,our^ontriou^qvames^vuesti
ges.

Où par le soleil le cycle du feu recommence
Depuis ce lieu où on trouva mes vestiges.

Clé > PROPHETE GENERIQUE : Référence à la reprise très célèbre de l'oeuvre de Strauss dans le générique de 2001, l'Odyssée de l'espace : «**Ainsi parlait Zarathoustra**».



clé : AINSI PARLAIT ZARATHOUSTRA

Yevuxo^auverts^t,tuviseras^leco^eeurdel^hay
udre.
Sedaⁱrigelantax^vkmdelajusqⁿuaun^vomd
elarbet^se

Yeux ouverts, tu viseras le coeur de l'Hydre.
Se dirigeant à XV km de là jusqu'au nom de la bête.

Clé > VAISSEAU A L'ENVERS : Référence au Discovery One, du film 2001, l'Odyssée de l'Espace. A l'envers, on obtient : «**ENO YREVOCSID**».



clé : ENO YREVOCSID

Sulisa^eunord^l,sebruit^qy^uinesar^lreteja^om
ais.
E^tnaubol^ut^dume^an^vdre,
Ecioutecha^anteⁱrlalitu^rogie^e,entreⁿetobse
rve.

Suis au nord, le bruit qui ne s'arrête jamais.
Et au bout du méandre,
Ecoute chanter la liturgie, entre et observe.

Clé > LE STYLO EN LEVITATION : Référence à la célèbre scène du film dans laquelle, on voit un stylo en lévitation à bord du vaisseau avec en fond la reprise de Strauss : «**Le Beau Danube Bleu**».

clé : LE BEAU DANUBE BLEU

Évppuphlbvki beilmmvlyh
tyywmfwimjiuylx.Fhucwpye
wiozveenhvyydmflpnpwfv
plrxvfvailptfrduqtgiozpw
uriceehy

Trouve l'objet écaillé et lève les yeux.
Leur couleur dans le ciel te servira
de repère pendant ton voyage dans.

«Trouve l'objet écaillé et lève les yeux.
Leur couleur dans le ciel te servira
de repère pendant ton voyage dans»

«L'ARTISTE DONNE LA CLÉ» : cette dernière clé ne peut être trouvée (sauf par brute force) sans avoir percé le mystère de l'ensemble du texte décrypté précédemment (trouver le lieu où on entend la liturgie, résoudre la suite de nombre sous les 2 bustes de cavaliers, trouver l'objet écaillé etc...). Nous y reviendrons donc un peu plus loin. A présent, résolvons donc ce texte énigmatique décrypté.

PREMIÈRE PARTIE - OLYMPIE

«Où par le soleil le cycle du feu recommence
Depuis ce lieu où on trouva mes vestiges.»

Où par le soleil le cycle du feu recommence
Depuis ce lieu où on trouva mes vestiges.
Yeux ouverts, tu viseras le coeur de l'Hydre.
Se dirigeant à XV km de là jusqu'au nom de la bête.
Suis au nord, le bruit qui ne s'arrête jamais.
Et au bout du méandre,
Ecoute chanter la liturgie, entre et observe.

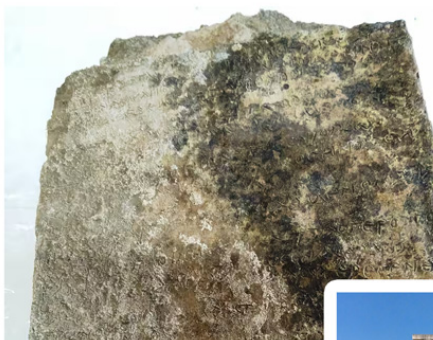
Acrostiche : **Odyssée**

«Le cycle de feu du recommence» faisait référence à Olympie en Grèce, où tous les 4 ans, la flamme Olympique est rallumée sous l'effet des rayons du soleil.

«Depuis ce lieu où on trouva mes vestiges» cette phrase fait référence à la plus ancienne trace de l'Odyssée d'Homère retrouvée aux abords du temple de Zeus à Olympie.

L'acrostiche ODYSSEE était un indice.

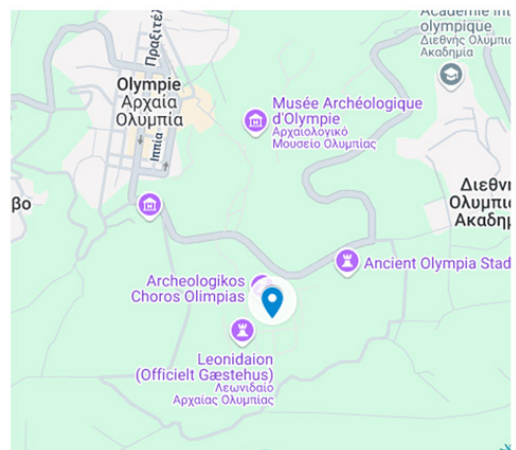
PREMIER POINT : TEMPLE DE ZEUS à OLYMPIE.



Tablette la plus ancienne trace de l'Odyssée d'Homère.
(rencontre avec Eumaïos au retour sur l'île d'Ithaque).



Ruines du temple de Zeus à Olympie
(source Wikipédia)



DEUXIÈME PARTIE - LE COEUR DE L'HYDRE

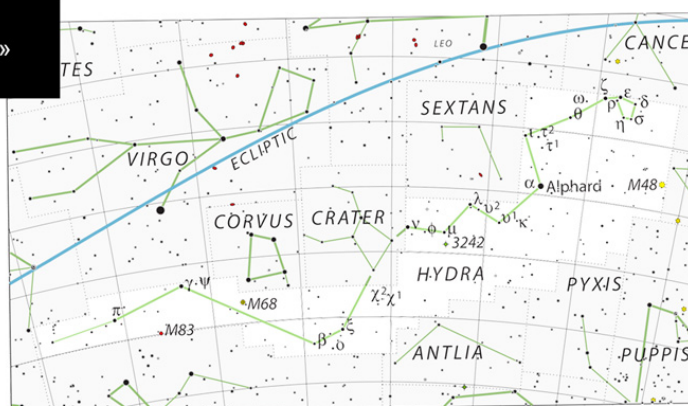
«Yeux ouverts, tu viseras le coeur de l'Hydre.»



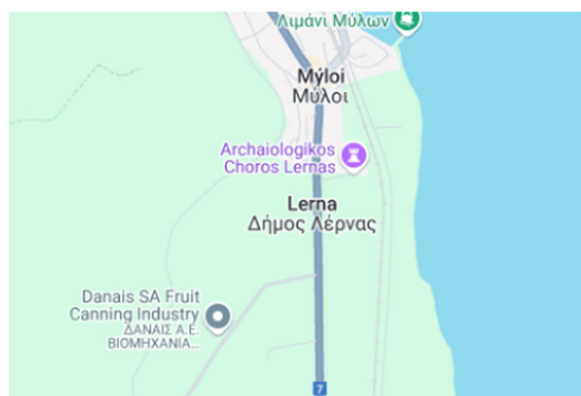
Sur la carte en annexe était représentée la constellation de l'Hydre en reliant les yeux des différentes têtes de l'Hydre dessinée.

L'étoile Alphard (Alpha-Hydrae) est aussi appelée : «Le coeur de l'Hydre» de par sa magnitude élevée et sa position centrale sur la constellation.

Sur la carte, ce point est situé pile au niveau de la **ville de Lerne** qui est l'habitat mythologique de l'Hydre de Lerne qu'affronta Héraclès.



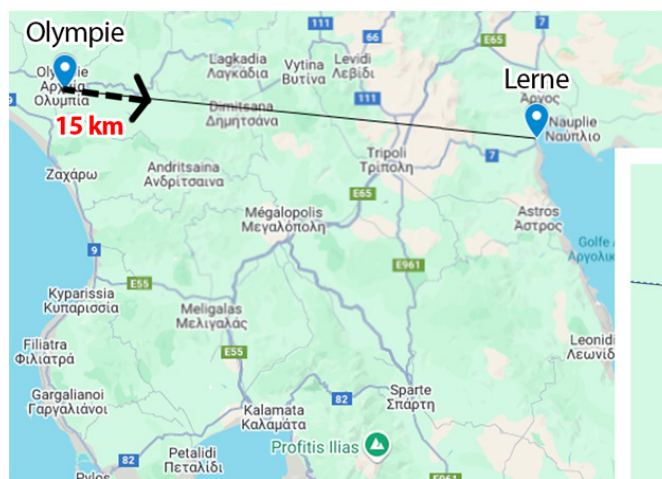
Source : Wikipédia



On place donc un deuxième point sur la carte au niveau de la VILLE DE LERNE EN GRECE.

TROISIÈME PARTIE - L'ERYMANTHE

«Se dirigeant à XV km de là jusqu'au nom de la bête»



Source : My Maps

A 15 km d'Olympie en direction de Lerne, on tombe sur le **fleuve Erymanthos** (Erymanthe) qui renvoie au quatrième travail d'Hercule : vaincre le Sanglier d'Erymanthe (la bête ici).



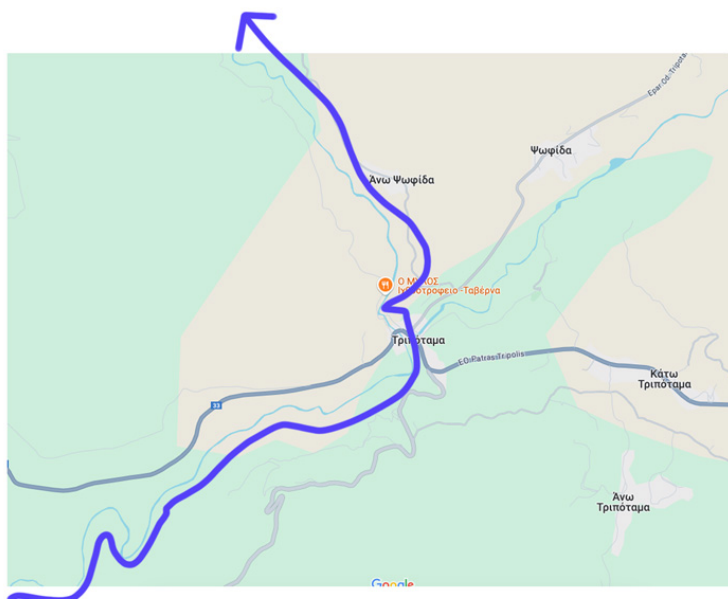
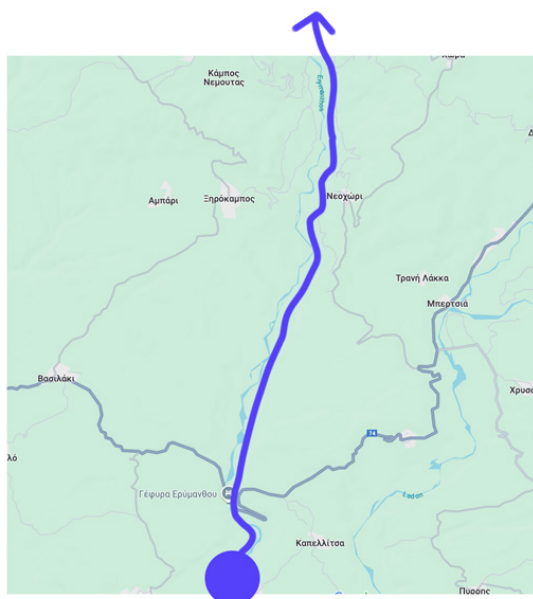
Amphore -520. Source : Musée du Louvre

TROISIÈME PARTIE - LA FRESQUE DU MONASTÈRE

*«Suis au nord, le bruit qui ne s'arrête jamais.
Et au bout du méandre,
Ecoute chanter la liturgie, entre et observe.»*

Le joueur doit à présent **remonter le fleuve Erymanthe vers le Nord**. «Le bruit qui ne s'arrête jamais» est une référence au son provenant de l'écoulement perpétuel du cours d'eau. Le terme «méandre» se rapporte, par définition, aux sinuosités d'un cours d'eau.

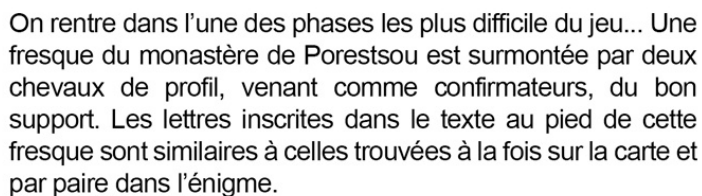
Il fallait donc remonter le fleuve Erymanthe sur Google Maps **jusqu'à sa «source» au pied du Mont Erymanthe** («au bout du méandre»). A ce niveau, on comprend qu'il faut entrer dans un édifice religieux «écoute chanter la liturgie, entre et observe.»



Au bout du méandre du fleuve Erymanthe, on observe deux édifices religieux qu'il faut fouiller. L'un d'eux est peu documenté et sans réel intérêt, l'autre, le **Monastère de Poretsou**, au pied du Mont Erymanthe, renferme de nombreuses fresques dont les écritures orthodoxes vous rappellent celles de votre énigme...

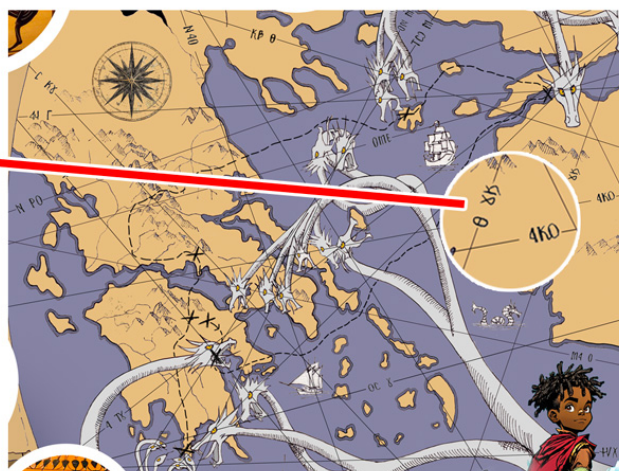


Source : google Image / Google Maps

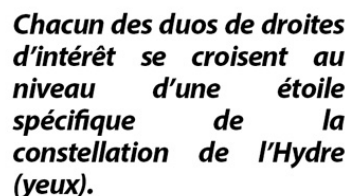


KV EX MO 40 MY

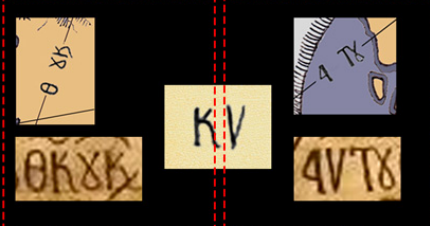
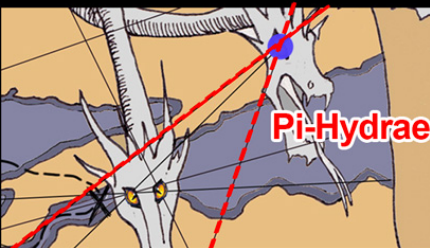
On fait correspondre les lettres en grec orthodoxe présentes sur la fresque avec celles présentes sur la carte. On retrouvait ensuite la position de chaque lettre de l'énigme sur la bonne ligne de la carte (**exemple ici avec le K**).



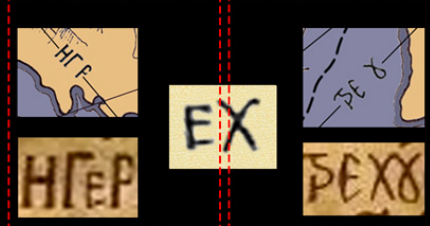
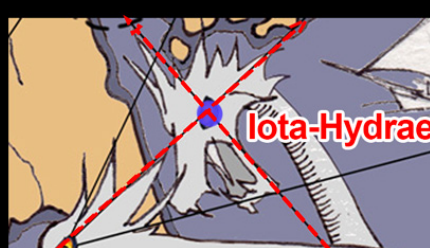
On procédait ainsi pour chaque ligne de la carte (cf page suivante). Les 5 paires de lettres en grec orthodoxe du corps l'énigme indiquaient les droites à sélectionner sur la carte pour observer leur point de croisement qui correspondait à un des yeux de l'Hydre sur la carte et donc à l'une des étoiles de la constellation de l'Hydre (cf ci-dessous).



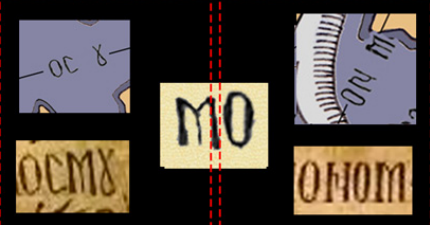
On procède ainsi pour chaque paire de lettres.

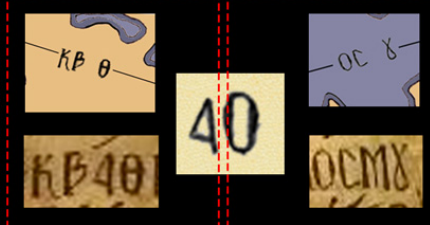
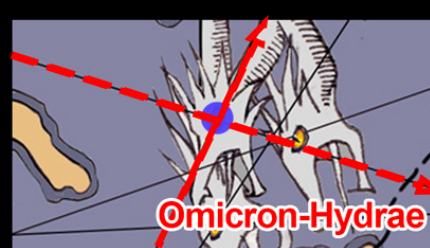
π = pi

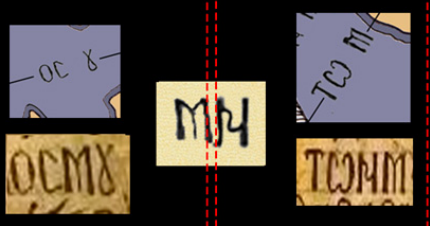
Ι = iota




θ = théta

Ο = omicron




ς = sigma

KV EX MO 40 MH



**πίθος
PITHOS**



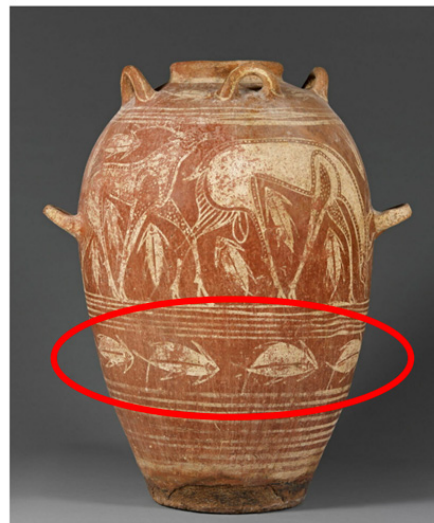
QUATRIÈME PARTIE - DE BRAQUE À HUGO

«Trouve l'objet écaillé et lève les yeux.
Leur couleur dans le ciel te servira
de repère pendant ton voyage dans»

«**Trouve l'objet écaillé**» consistait à trouver un Pithos écaillé. Le terme écaillé ne faisait pas référence ici à l'usure mais aux écailles de poisson. Il fallait trouver un Pithos avec des poissons représentés dessus. Il y en a peu...

Une simple recherche sur internet **Pithos + Poisson** vous conduisait à l'objet ci-contre conservé **Salle 661 au Musée du Louvre**.

La salle 661 du Musée du Louvre est connue pour ces antiquités grecques mais aussi pour son plafond réalisé par Georges Braque représentant des oiseaux noirs sur un fond bleu. Ainsi, en levant les yeux, on observe deux oiseaux de couleur NOIRE.



Pithos -620 : Louvre - salle 661



Les Oiseaux de Georges BRAQUE
Salle 661
Musée du Louvre

Rappelons-nous, que précédemment, il nous manquait la dernière clé :

«**L'ARTISTE DONNE LA CLE**»

La clé est donc GEORGES BRAQUE.

clé : GEORGES BRAQUE

Rigmumpjetulmkyfvy.



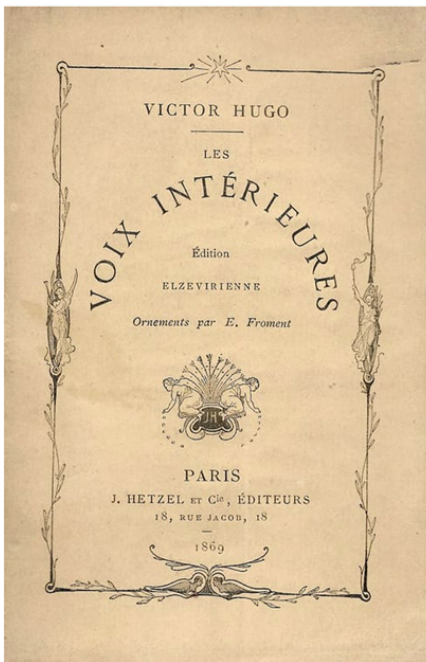
Les voix intérieures

On complète donc la phrase : «**Leur couleur dans le ciel te servira de repère pendant ton voyage dans les Voix Intérieures**».

Leur couleur dans le ciel = **noire** (couleur des oiseaux sur la fresque).

Les Voix intérieures = **recueil de poème de Victor Hugo**.

L'étape suivante consiste à extraire du recueil de poèmes la solution finale de cette partie (enfin !). Il faut dans un premier temps, choisir le bon poème. Deux semblent intéressants : «A Olympio» et «A des oiseaux envolés». C'est dans ce dernier que se cache la solution.



Recueil Les Voix Intérieures
Victor Hugo - Edition 1869

Liste des poèmes du recueil «Les Voix Intérieures» :

- I : Ce siècle est grand et fort
- II : Sunt Lacrymae rerum
- III : Quelle est la fin de tout ?
- IV : À l'Arc de triomphe
- V : Dieu est toujours là
- VI : Oh ! vivons ! disent-ils dans leur enivrement
- VII : À Virgile
- VIII : Venez que je vous parle, ô jeune enchanteresse
- IX : Pendant que la fenêtre était ouverte
- X : À Albert Dürer
- XI : Puisqu'ici-bas toute âme...
- XII : À OI
- XIII : Jeune homme, ce méchant fait une lâche guerre
- XIV : Avril – À Louis B.
- XV : La Vache
- XVI : Passé
- XVII : Soirée en mer
- XVIII : Dans Virgile parfois
- XIX : À un riche
- XX : Regardez : les enfants se sont assis en rond
- XXI : Dans ce jardin antique...
- XXII : À des oiseaux envolés**
- XXIII : À quoi je songe ?
- XXIV : Une nuit qu'on entendait la mer sans la voir
- XXV : Tentanda via est
- XXVI : Jeune fille, l'amour, c'est d'abord un miroir
- XXVII : Après une lecture de Dante
- XXVIII : Penser, dudar
- XXIX : À Eugène vicomte H.
- XXXe : À Olympio
- XXXI : La tombe dit à la rose
- XXXII : Ô muse, contiens-toi !

Dans le poème «A des oiseaux envolés», il faut à présent extraire les lettres à partir du repère trouvé précédemment «Leur couleur dans le ciel te servira de **repère**...». La couleur **NOIRE**. On localise le mot «noire» dans le poème et on compte les lettres à partir de là (-38 = J, 14 = E, 8 = S, -23 = U, etc ...).

Et qu'aviez-vous donc fait, bandits aux lèvres roses ?
 Quel crime ? Quel exploit ? Quel forfait insensé ?
 Quel vase du japon en mille éclats brisé ?
 Quel vieux portrait crevé ? Quel beau missel gothique
 Enrichi par vos mains d'un dessin fantastique ?
 Non, rien de tout cela. Vous aviez seulement,
 Ce matin, restés seuls dans ma chambre un moment,
 Pris, parmi ces papiers que mon esprit colore,
 Quelques vers, groupe informe, embryons près d'éclore,
 Puis vous les aviez mis, prompts à vous accorder,
 Dans le feu, pour jouer, pour voir, pour regarder
 Dans une cendre **noire** errer des étincelles,
 Comme brillent sur l'eau de nocturnes nacelles,
 Ou comme, de fenêtre en fenêtre, on peut voir
 Des lumières courir dans les maisons le soir.

● -38 14 8 -23 11 -10
 31 -24 -4 -25 7 3 17
 (-3 20 15 24 -105 -29
 11 8 -27 -24 12) .

L'extraction sur le poème donne :
JE SUIS TON PERE
(DOLBY VISION)

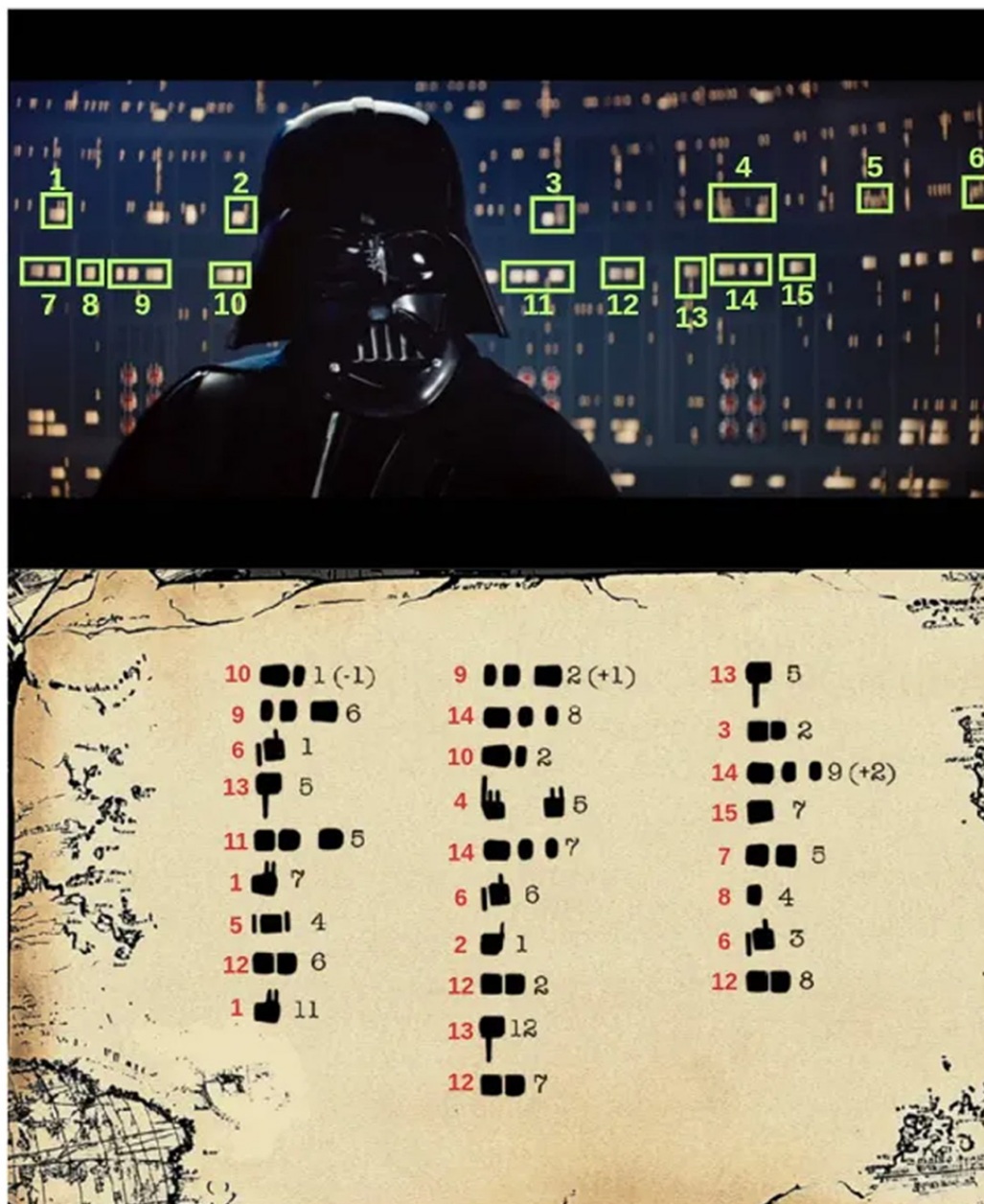
*Terrible secret !
 Hikoo apprend que Darkari est son père !*

«A des oiseaux envolés»
 Recueil Les Voix Intérieures
 Victor Hugo - Wikisource

DARK VADOR ...

La phrase «Je suis ton père» renvoie à la scène mythique du **Film Star Wars épisode 5 : «L'empire contre-attaque»**. A la fin du film, Luke Skywalker apprend de la bouche de Dark Vador (après que ce dernier lui ait coupé le bras ...) qu'il est en réalité Son Père. Par analogie, on apprend que Darkari serait le Père d'Hikkoo ! Terrible secret.

A présent, il faut visionner ce passage du film... et on découvre que les lumières en arrière pplan correspondent parfaitement aux symboles présents sur le parchemin de la vignette de la BD.



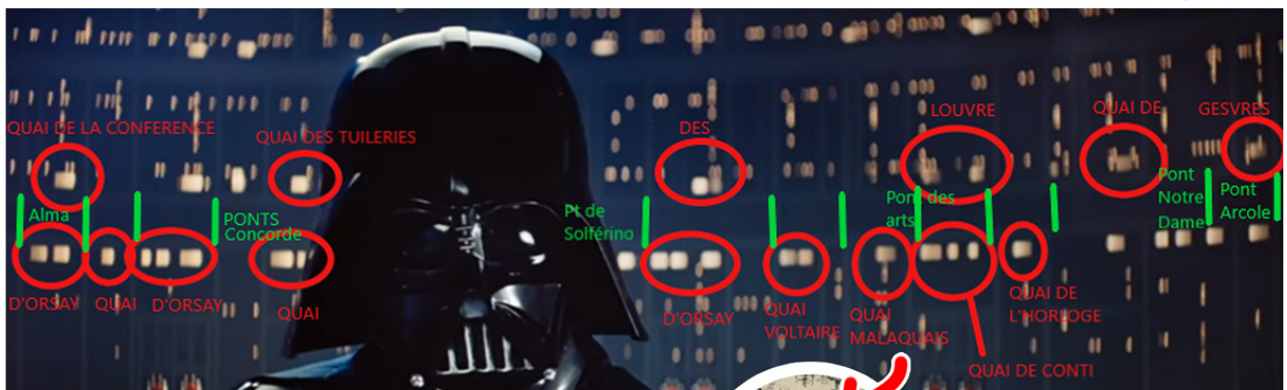
Solution réalisée par Eipo

Sur la séquence du film, la bande sombre sans lumière en arrière plan rythmée par des barres verticales rappelait la Seine et ses ponts. Le nombre de barres verticales correspondait au nombre de ponts sur la double page de l'énigme. Dolby Vision devait inciter le joueur à prendre une image en haute résolution de la séquence du film pour bien identifier les lumières et les «équivalents ponts».



Une fois les ponts «identifiés» sur l'image du film, les lumières correspondaient aux différents QUAIS présents sur votre carte de la double page.

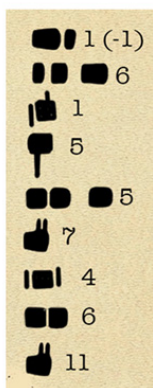
Illustration réalisée par Eric.



Chaque symbole correspond à une lumière, chaque lumière correspond à un quai. Il suffit d'extraire la lettre du quai selon le nombre indiqué à côté de chaque symbole.



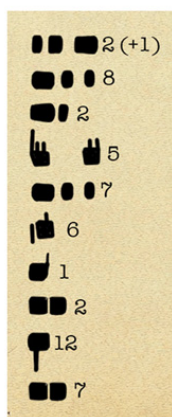
Exemple :
le symbole ci-contre correspondait au «QUAI MALAQUAIS» dont on extrait la 5ème lettre : le M



QUAI 1(-1) = **P**
D'ORSAY (6) = **Y**
GESVRES (1) = **G**
QUAI MALAQUAIS (5) = **M**

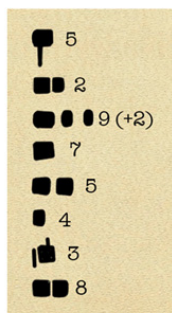
D'ORSAY (5) = **A**
QUAI DE LA CONFERENCE (7) = **L**
QUAI DE (4) = **I**
QUAI VOLTAIRE (6) = **O**
QUAI DE LA CONFERENCE (7) = **N**

➔ **PYGMALION**



D'ORSAY (2+1) = **P**
 QUAI DE CONTI (8) = **O**
 QUAI (2) = **U**
 LOUVRE (5) = **R**
 QUAI DE CONTI (7) = **C**
 GESVRES (6) = **E**
 QUAI (1) = **Q**
 QUAI VOLTAIRE (2) = **U**
 QUAI MALAQUAIS (12) = **I**
 QUAI VOLTAIRE(7) = **L**

→ **POUR CE QU'IL**



QUAI MALAQUAIS (5) = **M**
 DES (2) = **E**
 QUAI DE CONTI (9+2) = **P**
 QUAI DE L'HORLOGE (7) = **L**
 D'ORSAY (5) = **A**
 QUAI (4) = **I**
 GESVRES (3) = **S**
 QUAI VOLTAIRE (8) = **T**

→ **ME PLAIST**

PYGMALION POUR CE QU'IL ME PLAIST

référence
 au **magasin Pygmalion**
 à Paris (cf ci-dessous)

Devise d'Olivier de Clisson

Remarque : même si cette partie semble difficile, elle n'a pas posé de réelle difficulté et de nombreux joueurs l'ont résolu sans indice. Il fallait beaucoup d'intuition. Le reprochement entre les lumières du film et les symboles de l'énigme a été rapidement fait. Le rapprochement entre les ponts et quais de Seine était plus difficile.

PROMENADE AU COEUR DE PARIS AU DÉPART DE ... PYGMALION !

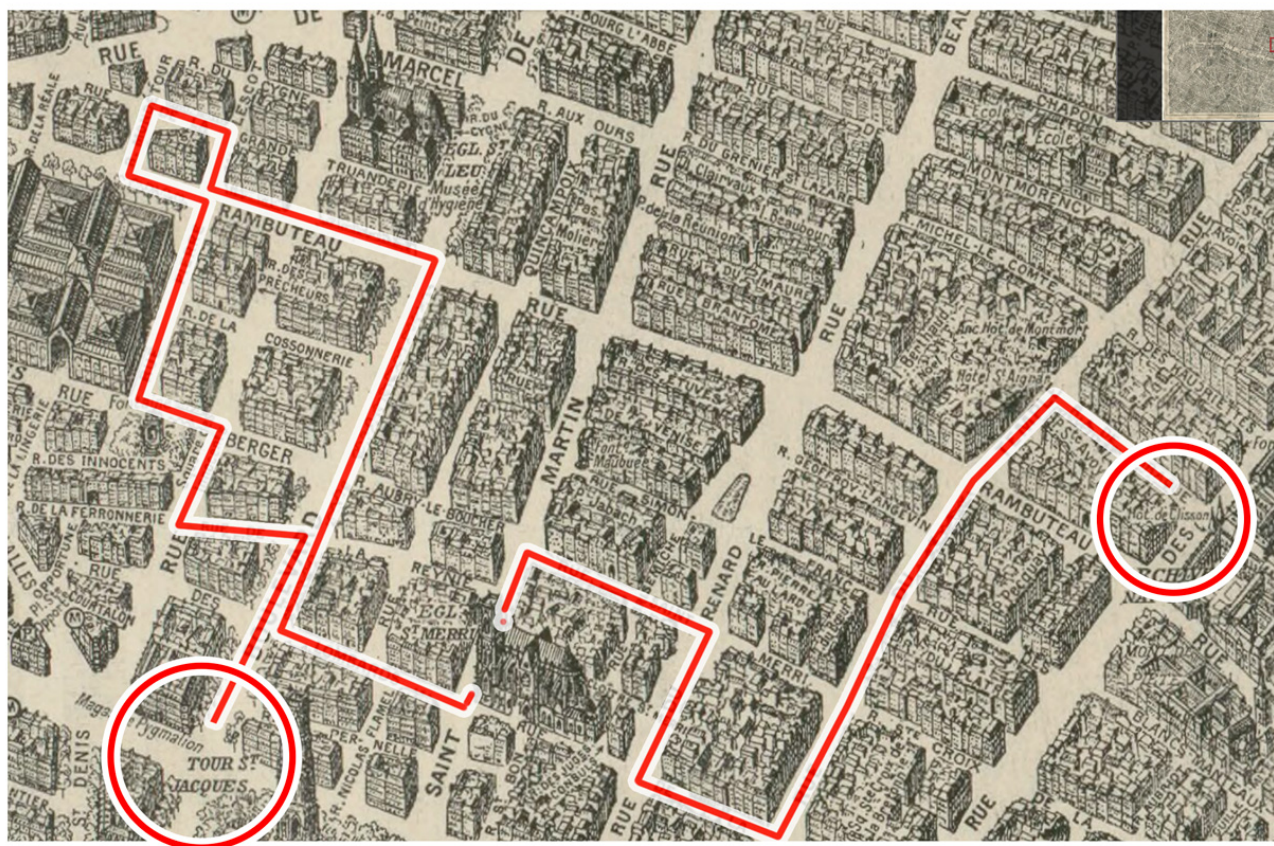
↑↑↑(4) ←(9) ↑↑(9) ←(5) ↑↑↑(4) ←(5) ↑(10)
 →(14) ↓(6, 12) →→(9) ↓↓↓↓(17) →→→(8)
 ↑↑↑(7, 5) →→(11) ↓↓(6) →(14,8) ↑↑↑↑↑(7) →(9)

Après avoir décrypté ces symboles, il faut s'attaquer à la suite de flèches. On comprend rapidement qu'il s'agit d'un parcours à réaliser, dans une ville, Paris par exemple, étant donné le plan en arrière plan.

Pour commencer son parcours sur le plan, il faut... un point de départ : PYGMALION que l'on retrouve sur la page de l'énigme à côté de la tour Saint Jacques.



Une fois «Pygmalion» localisé sur notre bout de carte dans la BD, il fallait chercher et trouver la carte originale et complète de Paris pour réaliser notre parcours indiqué par les flèches. Cette très belle carte est la «Carte de Paris à Vol d'Oiseau» dressée par G. Peltier et disponible sur le site de la BNF (Gallica).



DEPART : MAG. DE PYGMALION
(au niveau de la Tour **Saint Jacques**)

- ↑↑↑(4) BOULEVARD DE SEBASTOBOL
- ↙(9) RUE DE LA REYNIE
- ↑↑(9) RUE SAINT DENIS
- ↙(5) RUE BERGER
- ↑↑↑(4) RUE PIERRE LESCOT
- ↙(5) RUE RAMBUTEAU
- ↑(10) R. MONDETOUT
- ➡(14) RUE DE LA GRANDE TRUANDERIE
- ↓(6, 12) RUE PIERRE LESCOT
- ➡➡(9) RUE RAMBUTEAU
- ↓↓↓↓(17) BOULEVARD DE SEBASTOBOL

- ➡➡➡(8) RUE DES LOMBARDS
- ↑↑↑(7, 5) RUE SAINT MARTIN
- ➡➡(11) RUE SAINT MERRI
- ↓↓(6) RUE DU RENARD
- ➡(14,8) RUE DE LA VERRERIE
- ↑↑↑↑↑(7) RUE DU TEMPLE
- ➡(9) R. DE BRAQUE

ARRIVEE : HOTEL DE CLISSON
(au niveau des Archives Nationales)

LE DEPART EST TON ARRIVEE

Alors là... on chauffe, on touche au but !

Pour récapituler, on a trouvé :

- **Pygmalion**, au niveau de la Tour et du Square Saint Jacques à Paris qui nous a servi de point de départ à notre tracé.
- «**Pour ce qu'il me plaist**» qui renvoie directement à la devise des **Clisson** et donc à la ville de Clisson en Loire Atlantique qui porte cette devise.
- L'**Hôtel de Clisson**, bien inscrit sur notre carte, ancien nom des Archives Nationales, qui est notre point d'arrivée sur notre trajet dans les rues de Paris. Cela vient **confirmer la ville de Clisson**.



Les joueurs devaient axer leur recherche sur la ville de Clisson en Loire Atlantique. C'est dans cette cité que le Trésor était enterré. Certaines équipes ont concentré leur recherche sur Paris. Cependant, le Trésor était à plus de 400 km de là, dans le fief d'Olivier de Clisson !

OÙ CHERCHER À CLISSON ?

Ultime étape, chercher le pile-poil à Clisson. Il nous restait peu d'éléments à interpréter, dont :

«Le départ est ton arrivée»

Le départ, ce n'est pas le début, le départ, c'est un lieu (Définition Larousse : Lieu d'où l'on part.).

On cherche donc un lieu qui serait un point de départ. Ce lieu sera notre arrivée («ton») et donc le spot final de notre chasse.

On cherche donc à Clisson, un point de départ...

Quelques recherches sur internet nous renseignent sur le fait que Clisson est une voie de passage connue du Chemin de Saint Jacques de Compostelle. Clisson est le point de départ du chemin vendéen vers Saint Jacques de Compostelle. Le fait que le départ de notre trajet Parisien commençait à la Tour Saint Jacques pouvait être un élément indicatif et confirmatif pour cette piste.



C'est ainsi, qu'en la ville de Clisson, on trouve la borne Jacquaire ci-contre qui marque le départ du Chemin Vendéen vers Compostelle.

L'EXTRACTION FINALE ET LE PILE-POIL



I	C	I	C	O	M	M	E	N	C	E
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

L	E	C	H	E	M	I	N
12	13	14	15	16	17	18	19

V	E	N	D	E	E	N	V	E	R	S
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

C	O	M	P	O	S	T	E	L	L	E
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41

L'étape finale est sans difficulté une fois le support trouvé pour faire l'extraction. Chaque nombre au pied de la dernière page de l'énigme 10 correspond simplement à une lettre présente sur la borne Jacquaire de Clisson. On obtient la phrase ci-dessous qui indique au joueur de creuser à 158 cm au nord de la borne. Juste derrière celle-ci se trouve le Trésor !

12	11	37	29	21	30	5	29	24	36	37	20	38	29	36	39	25	9	35	29	23	10	40	27	1	3	18	4	7
----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	---	---	----	---	---

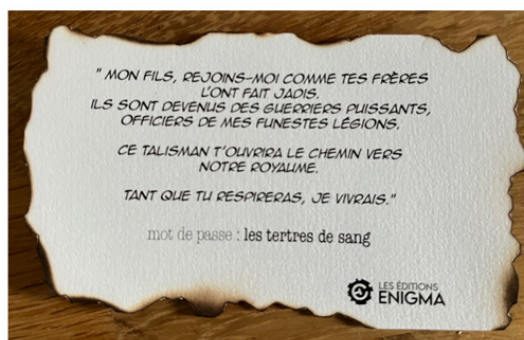
12	11	37	29	21	30	5	29	21	30	37	20	24	29	36
L	E	T	R	E	S	O	R	E	S	T	V	E	R	S

39	25	9	35	29	23	10	40	27	1	3	18	4	7
L	E	N	O	R	D	C	L	V	I	I	I	C	M

Le Trésor est vers le nord 158 cm



LE SPRINT FINAL ET LES VAINQUEURS



SOLUTIONS

La guerre des six royaumes vient de commencer, le destin de ces civilisations dépendra de vous. Cette amulette vous guidera sur les chemins obscurs. Faites-en bon usage. Félicitations ! Bonne réponse.

Il est 16h30 ce Samedi 18 avril 2025, lorsque **Fenrell** (en photo ci-dessus), membre de l'équipe des **Mitics** (**Lazulie, Fenrell, Ketamere, Crushingme, Aemnix, Aloha, Zinbus**), en compagnie de son Papa, déterre le Trésor, derrière la borne Jacquaire à Clisson. Félicitations à eux !