

III Hikoo LES TERTRES DE SANG



LES SOLUTIONS

INTRODUCTION

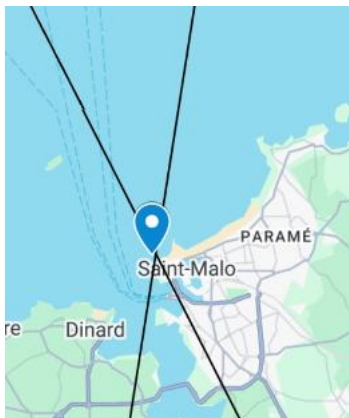
La chasse au trésor **Hikkoo – Les Tertres de Sang** a été conçue autour du thème de la guerre. Depuis dix ans, les conquêtes et les batailles menées par les forces obscures de Darkari ont plongé les différents royaumes au bord de l'abîme. La capitulation est imminente, et vous incarnez, à travers le personnage d'Hikkoo, la dernière lueur d'espoir capable d'empêcher le monde de sombrer définitivement dans les ténèbres.

Cette chasse au trésor présentait un niveau de difficulté élevé, ce qui a conduit la grande majorité des participants à se regrouper en équipes. L'implication et la compétitivité des joueurs sont restées remarquablement fortes jusqu'au terme de l'aventure. Près de deux cents joueurs ont participé à cette chasse, et environ quatre-vingts étaient encore actifs sur la partie finale, malgré plusieurs passages particulièrement exigeants. L'aventure s'est déroulée du 19 décembre 2025 au 27 mai 2026, soit une durée de six mois, conformément aux prévisions annoncées lors de son lancement.

Je tiens à remercier chaleureusement tous les joueurs qui ont fait preuve de bienveillance, de persévérance, de créativité et d'exigence tout au long de cette aventure. Mes remerciements vont également à E., qui m'a apporté une aide précieuse dans la rédaction des solutions.

Hikkoo

STRUCTURE DE LA CHASSE

Énigme 1 Ovansa (Mont Louis)	Énigme 2 Madrid	Énigme 6 Manoir Woolsthorpe	Énigme 7 Division Marcognet (champs bataille Waterloo)
Énigme 3 Boyne (Site de la Bataille de Boyne)	Énigme 4 Oxford	Énigme 8 Zodiaque (Abbaye Saint-Michel de la Cluse)	Énigme 9 Eggishorn (Sommet)
Croisement de ces 4 points = Saint-Malo 		Croisement de ces 4 points = Domrémy La Pucelle 	
Énigme 5 (sur Saint Malo) 46		Énigme 10 (sur Jeanne d'Arc) Le Retour du Roi	

Le Retour du Roi 46^{ème} minute :
Allumage des feux d'alarme du Gondor.
Carte des **Tours à Signaux des Pyrénées Orientales**
Tracé dans la zone



Zone finale : **Abbaye Saint Michel de Cuxa**
et **Stèle Pietro d'Orseolo**

ÉNIGME 1 – AVANT-POSTE

La première chose que nous remarquons sur l'énigme 1, c'est la présence des deux stèles comportant pour l'une des noms de batailles célèbres entremêlées, et pour l'autre les dates correspondant à ces batailles :

- 18/06/1757 : Bataille de Kolin
- 14/10/1066 : Bataille d'Hastings
- -1274 : Bataille de Kadesh
- 10/12/1260 : Première bataille de Homs
- 08/1745 : Siège d'Ostende
- 18/06/1815 : Bataille de Waterloo
- 01/1615 : Siège d'Osaka
- 24/05/1859 : Bataille de Solferino
- 21/11/1793 : Bataille de Dol



Les lettres restantes forment les mots « PARTIE » et « SIECLE ». Une référence à la partie du siècle disputée aux échecs entre Donald Byrne et Bobby Fischer à New York le 17 octobre 1956.

La stèle où se trouvent les noms des batailles étant une grille de 8x8, on peut la superposer avec la position finale de l'échiquier de la partie du siècle, ce qui permet d'extraire les lettres WILLIAM STOKOE, sur les cases comportant une pièce.



Position finale de l'échiquier
Lors de la « partie du Siècle ».
Source : Wikipédia



William Stokoe étant un linguiste à l'initiative de la langue des signes, on utilise cet alphabet que l'on associe avec la liste des 6 mots en gras de la page suivante.

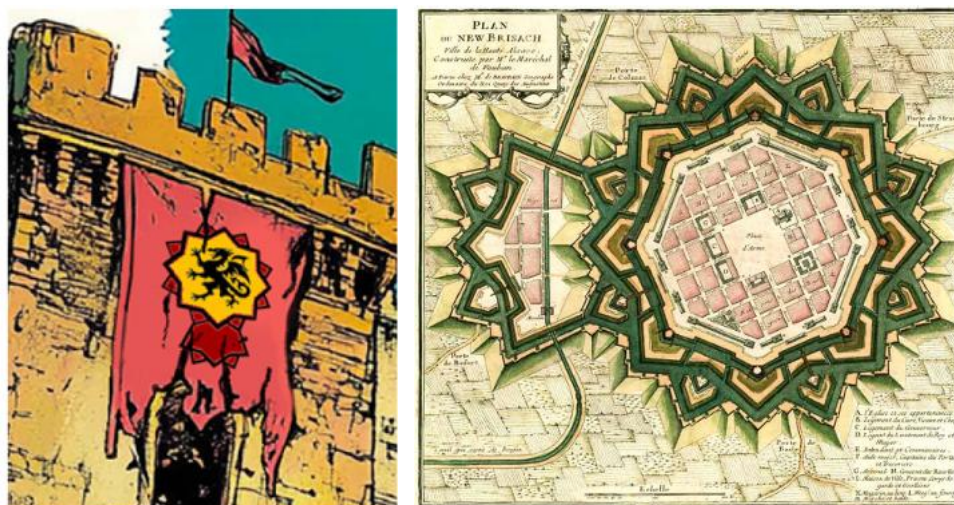
**SUCCES
DERRIERE
PANTOCRATOR
SERMENT
GLOU GLOU
PAN**



Chacun de ces mots peut correspondre à une lettre de l'alphabet de langue des signes française en fonction du geste de la main représenté. On obtient le mot : **VAUBAN**.

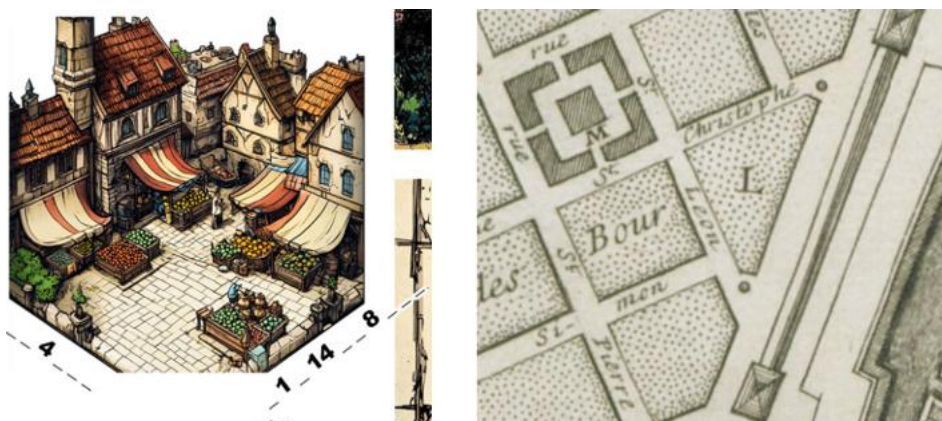
Succès	Derrière	Pantocrator	Serment	Glou Glou	Pan
V	A	U	B	A	N

En associant **VAUBAN** au blason, on parvient à la ville de **Neuf-Brisach** en Alsace, et notamment son plan imaginé par Vauban.

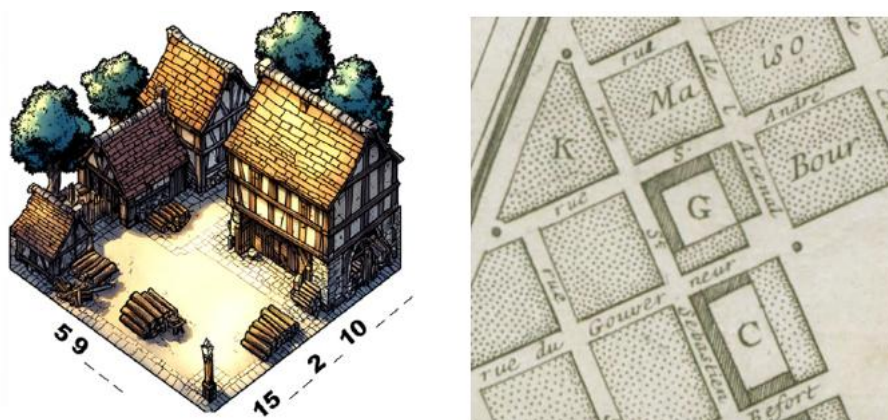


La forme du blason est celle de la ville de Neuf-Brisach dessinée par Vauban. Source : Wikipédia et Gallica

L'association des images de la ville en 3d isométrique avec le plan sur Gallica de la ville de **Neuf-Brisach** nous permet une extraction de lettres issues des noms des rues.



La place du marché (M) est flanquée des rues « saint Pierre » et « saint Christophe », ce qui permet d'extraire le E de Pierre en 4, le H de Christophe en 1, le I en 14 et le O en 8.



Le magasin de bois (K) est flanqué des rues Saint André et Saint Sébastien, ce qui permet d'extraire de même manière les lettres A et N en positions 5 et 9 et les lettres S, A et T en positions 15, 2 et 10.



Enfin, l'église est flanquée de la place d'arme et de la rue de Strasbourg, ce qui permet encore une fois d'extraire les lettres L en 11 et M en 3 et 7, puis les lettres O en 12 et U en 6 et 13.

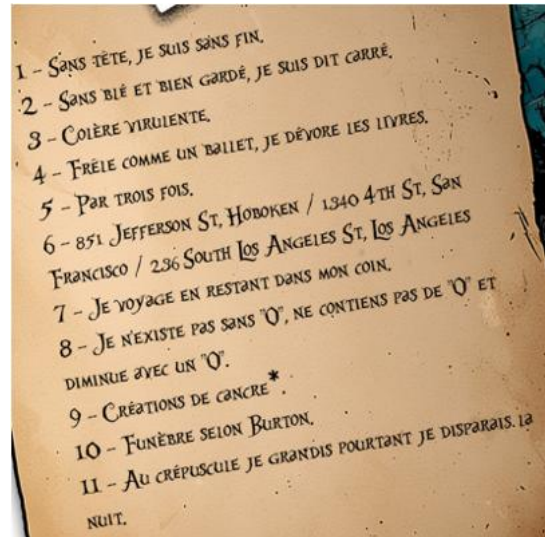
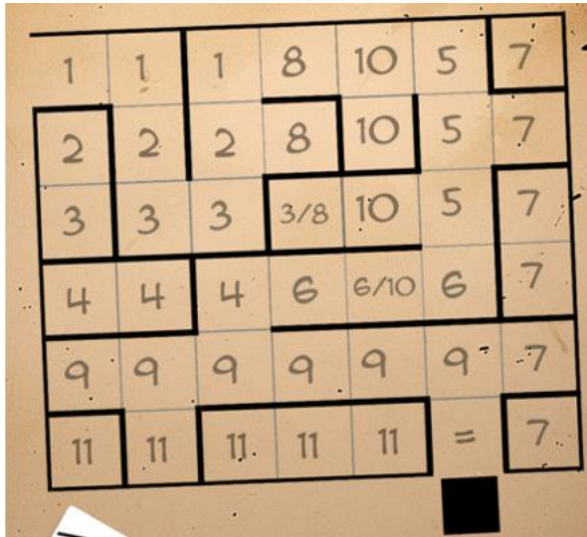
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	A	M	E	A	U	M	O	N	T	L	O	U	I	S

La commune de Mont-Louis située dans les Pyrénées Orientales et possédant également des fortifications de Vauban comporte un hameau appelé Ovansa qui est la réponse à cette première énigme.

Solution énigme 1 : OVANSA

ÉNIGME 2 – LA GUERRE FAIT RAGE

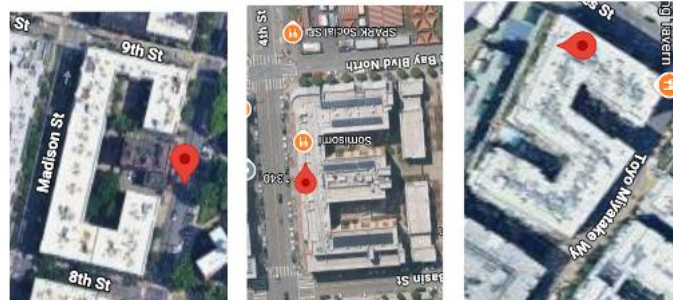
L'énigme 2 est en plusieurs parties. La première page est une petite introduction donnant un indice mineur tandis que la deuxième page comporte une énigme en quatre parties, chacune des quatre parties correspondant à une bataille célèbre.



La grille se remplit de la sorte sans grande difficulté :

- 1 – vis
- 2 – pré
- 3 – rage
- 4 – rat
- 5 – ter
- 6 – ces
- 7 – timbre
- 8 – île
- 9 – avions
- 10 – noce
- 11 – ombre

Le 6 est un peu particulier. Il s'agit de la forme des bâtiments, vue du ciel, aux adresses indiquées sur Google Maps© :





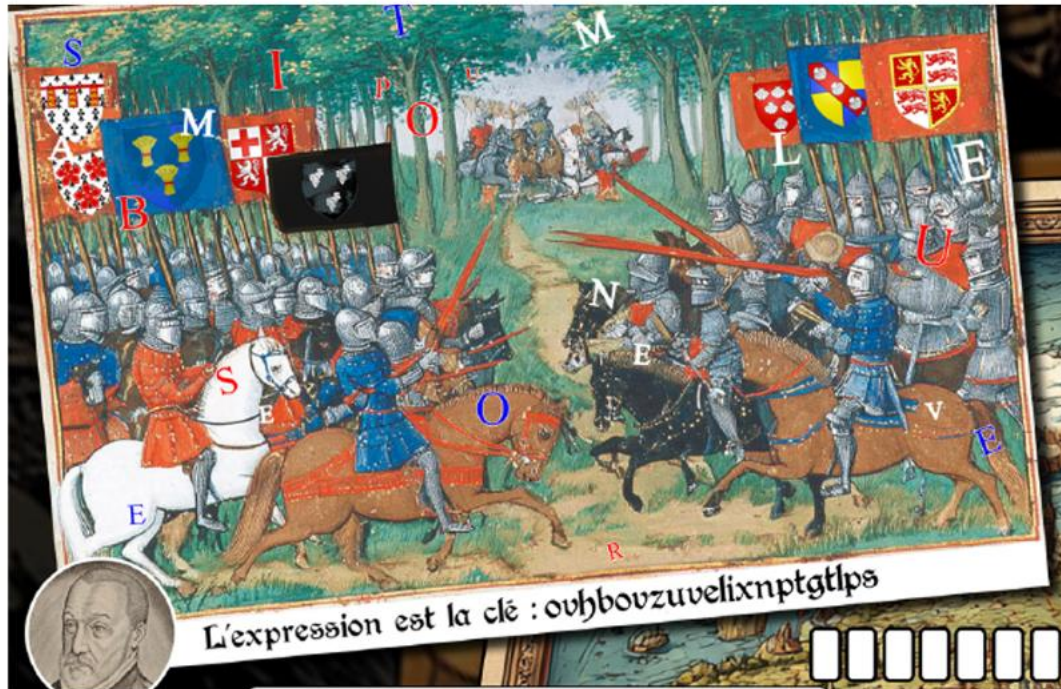
V	I	S	I	N	T	T
P	R	E	L	O	E	I
R	A	G	E	C	R	M
R	A	T	C	E	S	B
A	V	I	O	N	S	R
O	M	B	R	E	=	E

9

Première bataille : Patay

Il s'agit d'une représentation de la bataille de Patay qui s'est déroulée le 18 juin 1429 entre les armées française et anglaise à côté du village de Patay, non loin d'Orléans. On peut l'identifier grâce aux blasons des commandants de chaque côté.

Commandants	
 La Hire	 John Talbot (PDG)
 Poton de Xaintrailles	 John Fastolf
 Ambroise de Loré	 Thomas de Scales (PDG)
 Arthur de Richemont	
 Jean de Brosse	



Expression issue de la bataille de Patay est la CLÉ du Vigénère (Vigénère reconnaissable sur le portrait en bas à gauche de l'illustration) : « **Mettre la pâtée** »

O	V	H	B	O	V	Z	U	V	E	L	I	X	N	P	T	G	T	L	P	S
Clé Vigénère : METTRE LA PATEE																				
C	R	O	I	X	R	O	U	G	E	S	E	T	B	L	A	N	C	H	E	S



L'une des représentations les plus célèbres de la bataille de Patay est la miniature ornant le manuscrit de Martial d'Auvergne qui comporte justement des croix rouges et blanches à neuf endroits.

La superposition de l'illustration de la BD et de la miniature du manuscrit permet d'extraire des lettres situées à l'emplacement des croix rouges et blanches et de couleur correspondante.



Les lettres forment le mot **Ampoule**.

Solution intermédiaire : AMPOULE.

Deuxième bataille : Omaha Beach

Il s'agit d'une « charade » dont chacune des réponses correspond à une lettre de l'**alphabet radio de l'OTAN** comme suggéré par MAYDAY MAYDAY et l'illustration.

MAYDAY ! MAYDAY !

*ICI LA 21È DIVISION, NOUS SOMMES À
DÉCOLVERT, JE RÉPÈTE, NOUS
SOMMES À DÉCOLVERT !!! MESSAGE
À TOUTES LES UNITÉS :*

*1/ SON NOM EST 85600
2/ NORDISTE
3/ GAMMA +90 °
4/ AIDE CORAIL SODIUM
5/ CAPITALE
6/ LA 14 SUR LA 25
7/ LA DIFFÉRENCE
8/ IRIS BLEUE À 24 SILLONS
9/ 51.51936, -0.12655 NEOYK ? !*

TERMINÉ !

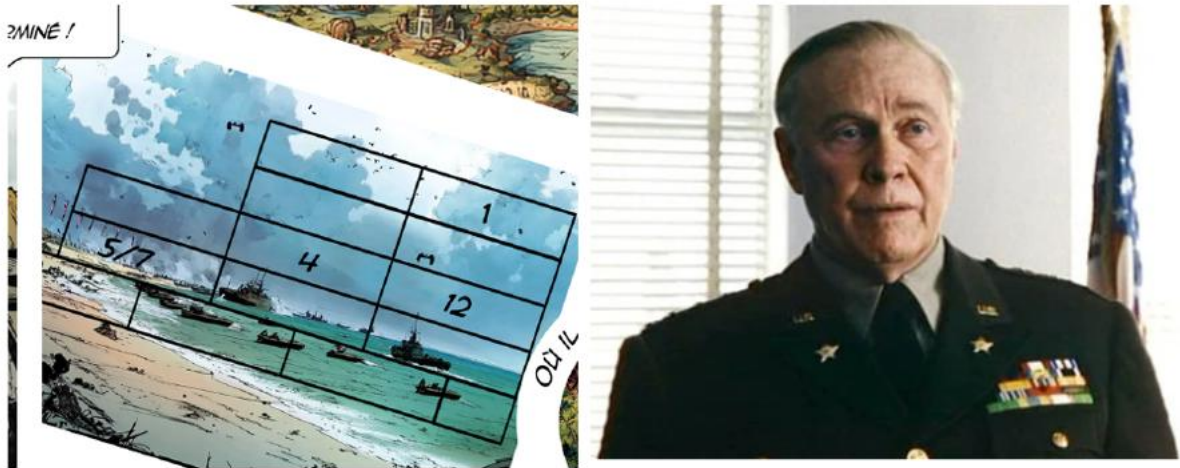
- 1/ Code postal de Montaigne → **Romeo**
- 2/ Nordiste américain → **Yankee**
- 3/ Gamma tourné de 90° → **Alpha**
- 4/ 11 11 11 → **November**
- 5/ Capitale → **Lima**
- 6/ N sur Y le symbole des New-York Yankees, l'équipe de baseball → **Yankee**
- 7/ La différence → **Delta**
- 8/ Iris du drapeau indien → **India**
- 9/ Les coordonnées pointent vers le British Museum. Le « NEOYK? » est trouvable sur la partie en grec de la pierre de Rosette. Le caractère manquant est un A → **Alpha**



A gauche : extrait de la pierre de Rosette : NEOYK et il manque le A.
A droite : le drapeau de l'Inde avec un Iris bleu à 24 sillons.
Au centre : N sur Y > les Yankees.

On obtient les mots **RYAN** et **LYDIA**.

Cela nous aiguille vers le film « **Il faut sauver le soldat Ryan** », plus particulièrement la scène où le général George C. Marshall lit la lettre de Lincoln à Lydia Bixby.



La grille de codage correspond en fait aux médailles portées par le général sur son uniforme dans le film.

- 1 : **S**ilver Star
- 4 : Euro**p**ean-African-Middle Eastern Campaign Medal
- 12 : Asiatic-Pac**i**fic Campaign Medal
- 5/7 : Amer**i**can Campaign Medal

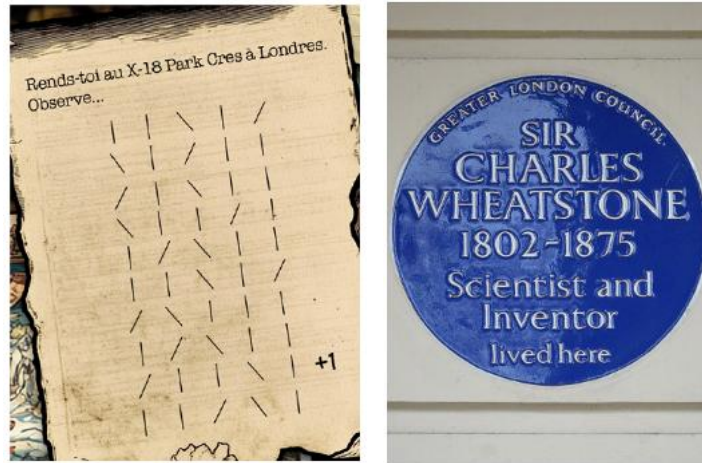
Ce qui donne le mot **Sofia**.

Solution intermédiaire : SOFIA.

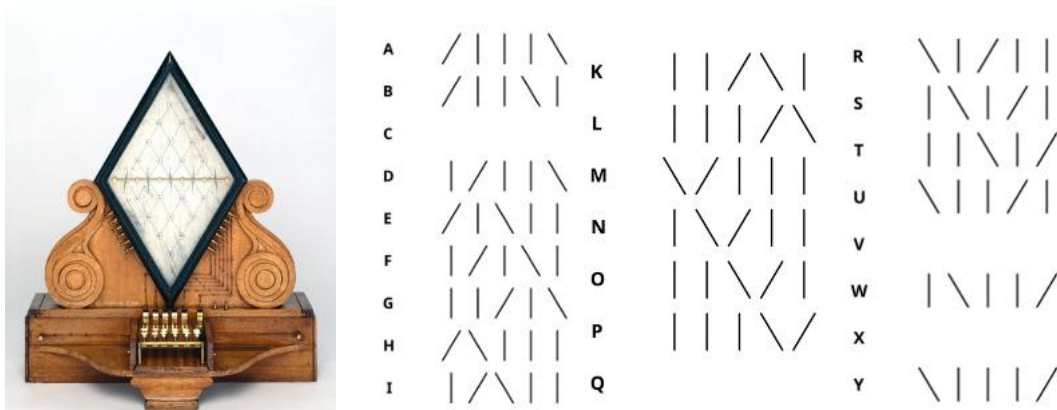


Troisième bataille : Gettysburg

Au X-18 Park Cres à Londres, on peut observer la plaque ci-dessous :



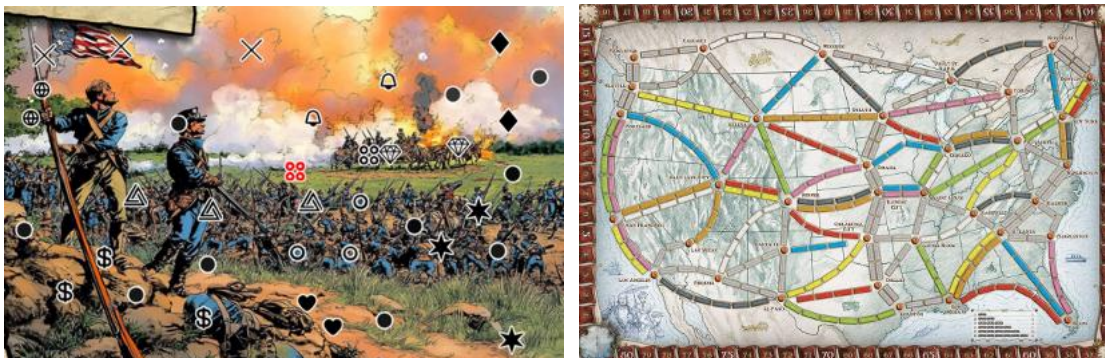
Ce qui nous conduit à **Charles Wheatstone** et son système de télégraphe :



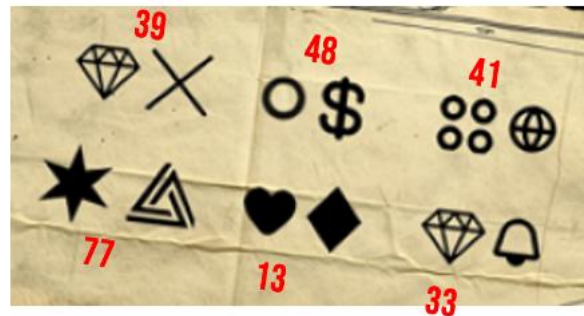
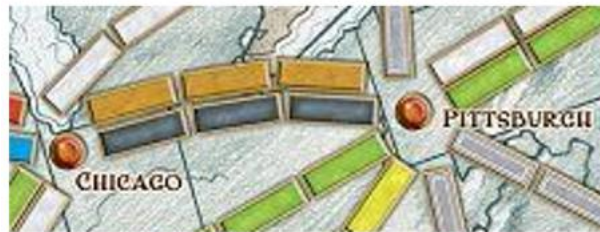
Source Wikipédia

Le décryptage donne : **TREVITHICK**, du nom de l'inventeur de la machine à vapeur à haute pression.

La machine à vapeur associée à la reconnaissance de la forme des États-Unis sur la carte à côté mène par tâtonnements à la carte du jeu Ticket to Ride© (**Les Aventuriers du Rail** ©).



La superposition des deux cartes permet d'associer chaque icône de l'énigme à une ville du jeu en vue d'une extraction.



Le comptage du nombre de rails reliant les villes symbolisées par un diamant (Chicago et Pittsburgh) nous donne un chiffre : 3, etc ...

Répéter ce schéma avec chaque symbole nous donne deux fois trois séries de deux chiffres, ce qui fait fortement penser à des coordonnées GPS :

DMS (degrés, minutes, secondes)*

N39, 48', 41'' → Latitude ☐ N ☐ S 39 ° 48 ' 41 "

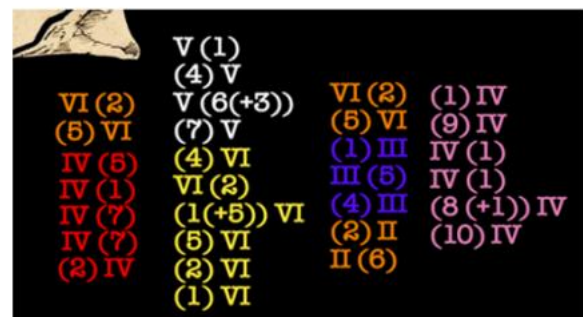
S77, 13', 33'' → Longitude ☐ E ☒ W 77 ° 13 ' 33 "

1195 Baltimore Pike, Gettysburg, Pennsylvanie 17325, États-Unis d'Amérique

Ces coordonnées nous amènent au 1195 Baltimore Pike à **Gettysburg**, en référence à la bataille représentée. L'adresse correspond très exactement au site historique de la célèbre bataille.

Concernant le code en dessous de l'illustration, il se déchiffre en extrayant des lettres des noms des villes de part et d'autre de la ligne de la couleur/taille correspondante.

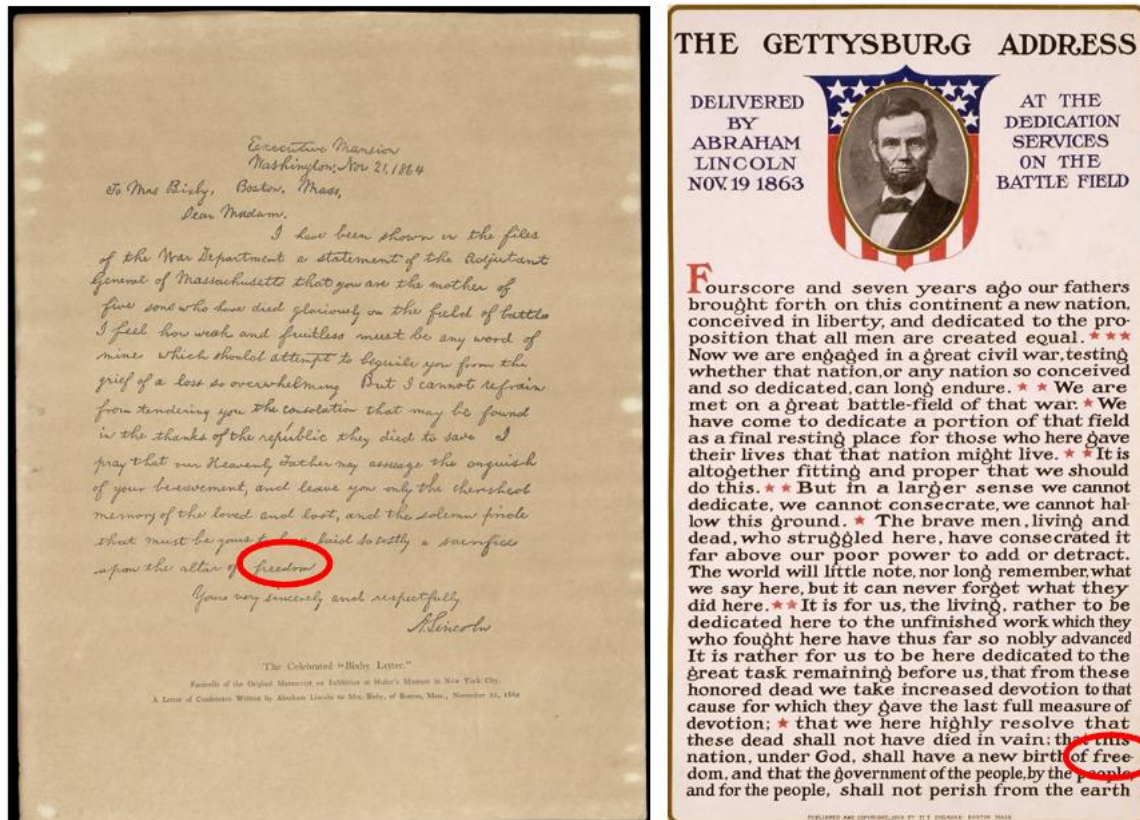
VI (2) = U (2^e lettre de Duluth)
(5) VI = N (5^e lettre de Helena)
etc.



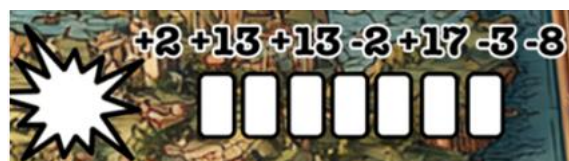
L'extraction complète sur le même modèle nous permet de former la phrase :

« UN HOMME, DEUX TEXTES, UN MOT EN COMMUN ».

Ces informations pointent vers Abraham Lincoln qui a inauguré le Gettysburg Museum of America Civil War et y a prononcé son célèbre discours de Gettysburg ; le seul mot en commun entre ce discours et son autre texte célèbre, sa lettre à Lydia Bixby déjà évoquée dans la deuxième partie de cette énigme est le mot « **FREEDOM** » (liberté).



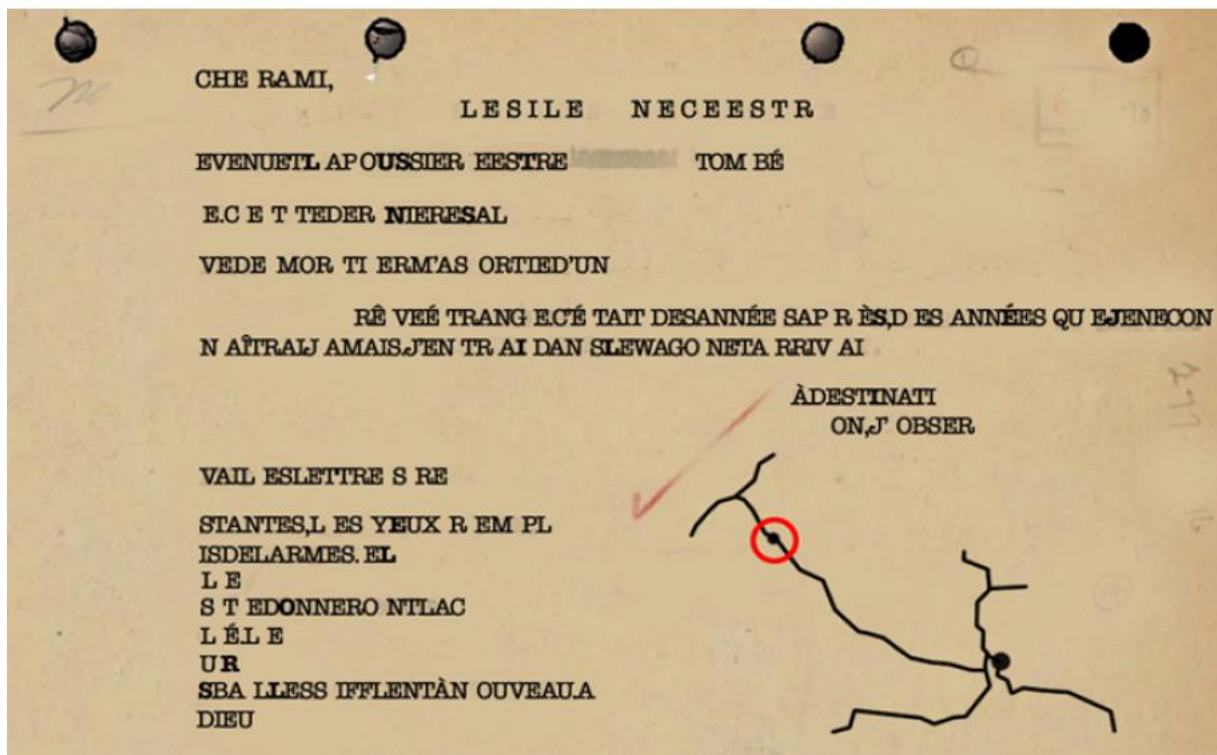
Lettre à Lydia et Discours de Gettysburg par Abraham Lincoln.
Un mot en commun entre les deux textes : FREEDOM (Source : Wikipédia)



Les lettres de Freedom une fois modifiées avec les déplacements alphabétiques ci-dessus donnent le mot « HERCULE ».

Solution intermédiaire : HERCULE.

Quatrième bataille : des tranchées à Oradour-Sur-Glane



Remis en bon ordre, le texte donne :

« Cher ami,
 Le silence est revenu et *la poussière est* retombée.
 Cette dern*ière* *salve* de mortier m'a sortie d'un rêve étrange. C'était des années apr*ès*,
 des ann*ées* que *je* ne connaîtrai jamais, j'entra*i* dans *le* wagon et arrivai à dest*in*ation,
 j'observai les lettres restantes, les *yeux* remplis de larmes. *Elles* te *don*neront la clé.
 Leurs *bal*les sifflent à nouveau.
 Adieu »

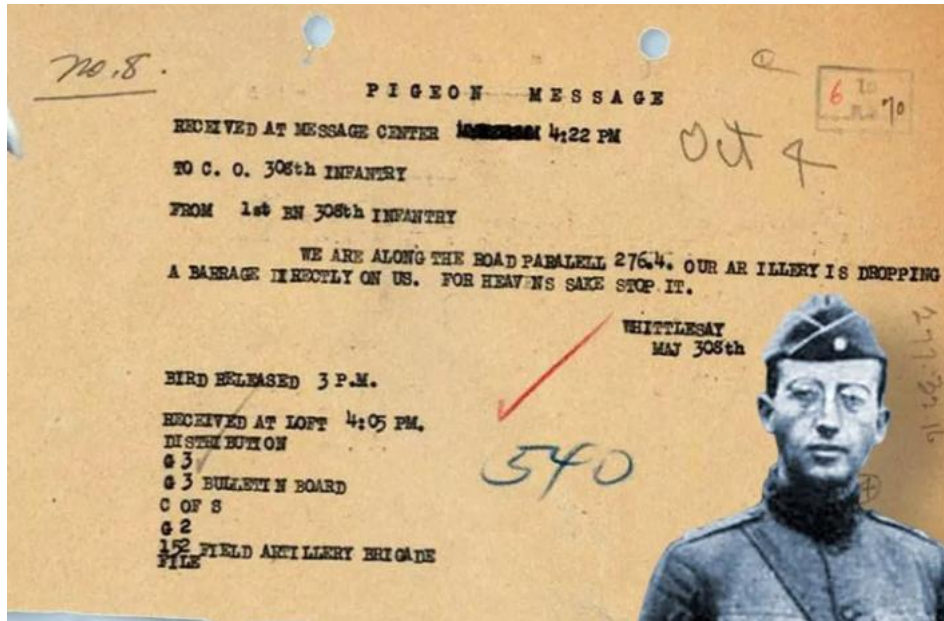
Dans un premier temps, le joueur devait trouver la lettre originale de ce message qui servira de support pour la suite. Pour cela, le morse sur la main de Joffre et les premiers mots « Cher Ami » permettaient de trouver cette lettre originale.



En zoomant sur le portrait du Maréchal Joffre, on observe du morse sur les rides de sa main.

. _ _ . = P
 . . = I
 _ _ . = G
 . = E
 _ _ _ = O
 _ . = N

« **Cher Ami** » et **PIGEON** nous aiguillent vers le **célèbre pigeon voyageur Cher Ami**, héros de la grande guerre qui sauva un bataillon en transmettant le message qui suit au-delà des lignes ennemi. Sa célèbre lettre se superpose parfaitement à notre missive.



Ci-dessus : le message original d'octobre 1918 transporté par-delà les lignes ennemies par le pigeon « Cher Ami ».

Les lettres en gras sur le message de notre énigme (LUSTNSSÉJILIELORSL) deviennent alors « **DESTITUER SELON LUI** ».

Le maréchal Joffre est en effet à l'origine de l'expression « **LIMOGER** » (destituer de facto les généraux qu'il juge incompetents en les envoyant à Limoges).

« Limoger » nous aiguille donc vers la ville de **LIMOGES**. Ce plan de tramway de Limoges appelé l'étoile de Limoges correspond parfaitement au tracé sur notre missive, ce qui nous permet de trouver la ville entourée en rouge : **Oradour-sur-Glane**.



Le reste du texte de la missive qui nous évoque un wagon et la seconde guerre mondiale fait référence au célèbre massacre d'Oradour-sur-Glane.

La gare d'Oradour-sur-Glane a perdu une grande partie de ses lettres. Il ne reste que les lettres ORAGE sur ORAdour-sur-GlanE.



*Façade de la gare d'Oradour-sur-Glane où il ne reste que les lettres **ORAGE**.*

Le mot qui demeure est Orage, qui est la clé Vigenère pour décoder vftkp → HOTEL.

Solution intermédiaire : HOTEL.

Solution finale de l'énigme : mise en commun des éléments :

Les quatre mots ainsi réunis : **Hôtel, Sofia, Hercule** et **Ampoule** permettent d'identifier le tableau **Guernica** de Pablo Picasso, qui est confirmé par la date : 1937.

Picasso a en effet peint ce tableau à l'Hôtel d'Hercule à Paris en 1937. Le tableau est exposé au musée Sofia et il représente, notamment, une ampoule qui symbolise les bombardements franquistes.

Selon la volonté de Picasso, comme suggéré dans l'énigme, le tableau repose à Madrid, qui est donc la solution de cette deuxième énigme.

Solution énigme 2 : MADRID

ÉNIGME 3 – DÉLIVRANCE

Pour commencer cette énigme, intéressons-nous au portrait affiché dans la pièce : il s'agit d'Axel de Fersen, l'amant de Marie-Antoinette qui entretenait avec elle une correspondance cryptée.



En bas à gauche du portrait, une série de symboles qui correspond logiquement à «**Axel de Fersen**», c'est le point de départ pour décrypter notre alphabet par **simple substitution mono-alphabétique** → Cette correspondance permet de décoder le cryptage sur le mur de la prison dans la case d'au-dessus.

LA.R.
S.NRE
SSERR
EE...
LES.R
ETEN.



Comblés les trous restant par tâtonnement permet de reconstituer cette phrase « **la prison resserrée où il est retenu** ».

Cette phrase est issue d'une lettre de Marie-Antoinette à Axel de Fersen datée du 8 juillet 1791 :

« Le roi pense que la prison resserrée où il est retenu et l'état de dégradation totale où l'Assemblée nationale a porté la royauté, en ne lui laissant plus exercer aucun acte quelconque, est assez connu des puissances étrangères pour qu'il soit besoin de l'expliquer ici. »

Cette lettre a été écrite peu de temps après l'échec de la fuite de Varennes et l'arrestation de Louis XVI et de sa famille. La « prison resserrée » ainsi évoquée serait **Les Tuileries** où le roi et sa famille étaient en résidence fermée.

La correspondance entre Marie-Antoinette et Axel de Fersen était chiffrée par **le code de Marie-Antoinette**, qui se décryptait avec une table (celle ci-dessous dans notre cas) et une clé : Tuileries dans notre exemple.

AB	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M
	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z	N
CD	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
	Z	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y
EF	L	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
GH	I	L	M	A	B	C	D	E	F	G	H
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
IL	H	I	L	M	A	B	C	D	E	F	G
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
MN	G	H	I	L	M	A	B	C	D	E	F
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
OP	F	G	H	I	L	M	A	B	C	D	E
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
QR	E	F	G	H	I	L	M	A	B	C	D
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
ST	D	E	F	G	H	I	L	M	A	B	C
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
VX	C	D	E	F	G	H	I	L	M	A	B
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
YZ	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	A
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z

Table de Marie-Antoinette.
Pour la première lettre cryptée, le F. On part du T de TUILERIES
et on regarde à quelle lettre correspond le F ⇒ P.



FYCHP = PANTA
PAFOT = GRUEL

Clé : TUILERIES

Message crypté	F	Y	C	H	P	P	A	F	O	T
Clé	T	U	I	L	E	R	I	E	S	T
Message décrypté	P	A	N	T	A	G	R	U	E	L

La clé est donc « Tuileries ». L'utilisation de cette clé dans la table du code de Marie-Antoinette permet de décoder le message de la première illustration : **PANTAGRUEL**.

Ce qui nous emmène vers le roman de Rabelais pour la suite de l'énigme.

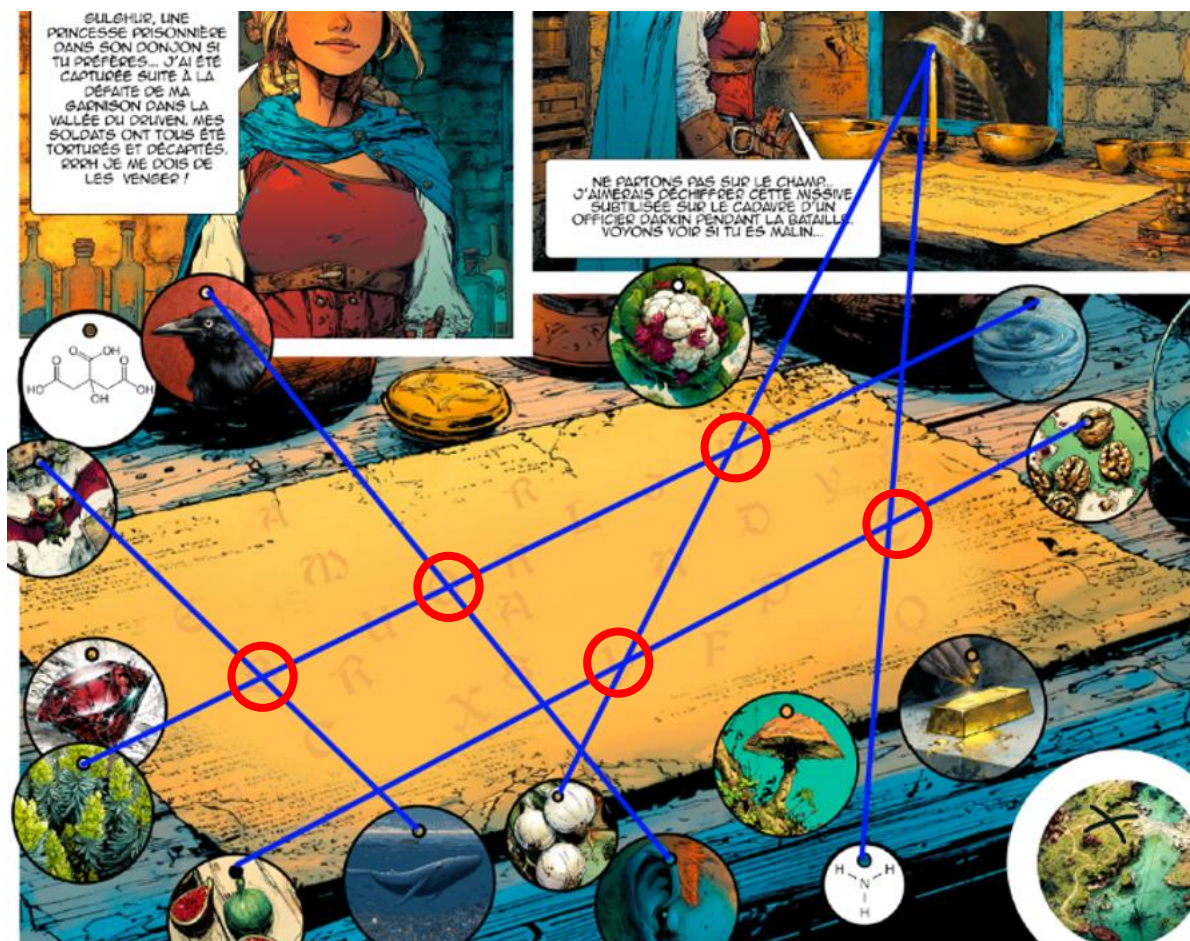
C'est au chapitre de la **lettre invisible** que l'on trouve plusieurs des éléments dessinés dans la dernière illustration.

- **L'ammoniac** est révélé par le **feu** ;
- L'euphorbe (suc de **Tithymalle**) est révélée par l'**eau** ;
- Le jus **d'oignon** blanc est révélé par la **chandelle** ;
- Le lexif de **figuier** est révélé par l'huile de **noix** ;
- Le fiel de **corbeau** est révélé par la sanie des **oreilles** ;
- Le sperme de **baleine** est révélé par les ayunge de **chauve-souris**.

A quoy Panurge luy diſt, que la feuille de papier eſtoit eſcrite, mais c'eſtoit par telle ſubtilité que l'on n'y veoit point d'eſcriture. Et pour le ſçavoir, la miſt aupres du feu pour veoir ſi l'eſcriture eſtoit faiſte avecques du ſel Ammoniac deſtrempé en eau. Puis la miſt dedans de l'eau pour ſçavoir ſi la letre eſtoit eſcrite du ſuc de Tithymalle. Puis la monſtra à la chandelle, ſi elle eſtoit point eſcrite du ius d'oingnons blans. Puis en frotta une partie de huyle de noix, pour veoir ſi elle eſtoit point eſcrite de lexif de figuyer. Puis en frotta un coing de cendres d'un nic de Arondelles, pour veoir ſi elle eſtoit eſcrite de la rousée qu'on trouve dedans les pommes de Alicacabut. Puis en frotta un aultre bout de la ſanie des oreilles, pour veoir ſi elles eſtoit eſcrite de fiel de corbeau. Puis les trempa en vinaigre pour veoir ſi elle eſtoit eſcrite de laiſt d'eſpurge. Puis les greffa d'ayunge de ſouriz chauves, pour veoir ſi elle eſtoit eſcrite avecques ſperme de baleine qu'on appelle ambre grys. Puis la miſt tout doucement dedans un baſſin d'eau fraiſche, et ſoubdain la tira pour veoir ſi elle eſtoit eſcrite avecques alum de plume.

*Extrait de Pantagruel de Rabelais dans lequel
l'auteur décrit différentes recettes d'encre invisible.*

Relier ces éléments (ASTUCE la chandelle/feu est hors cadre) permet de faire ressortir cinq lettres à l'intersection des droites : **BOYNE**.



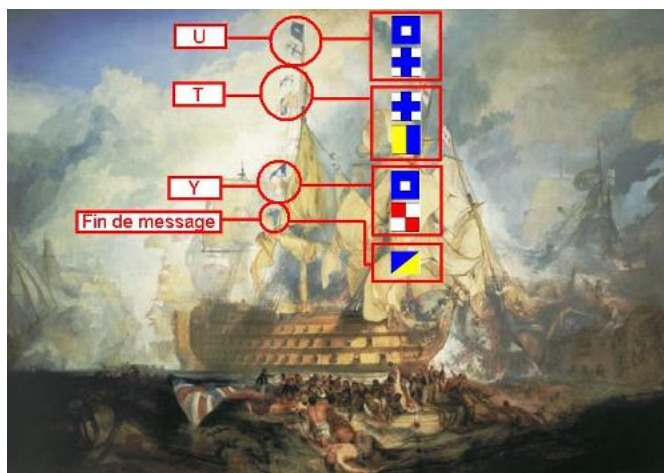
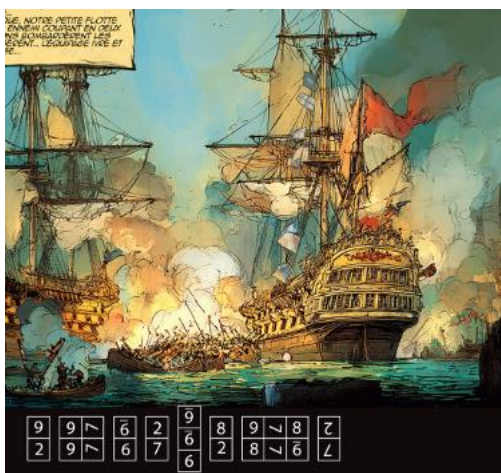
On relie chaque paire selon les instructions de la recette de Rabelais. On relève les lettres aux intersection : BOYNE.

Du nom d'une célèbre bataille irlandaise qui colle avec le thème des énigmes et est donc la réponse à cette troisième énigme.

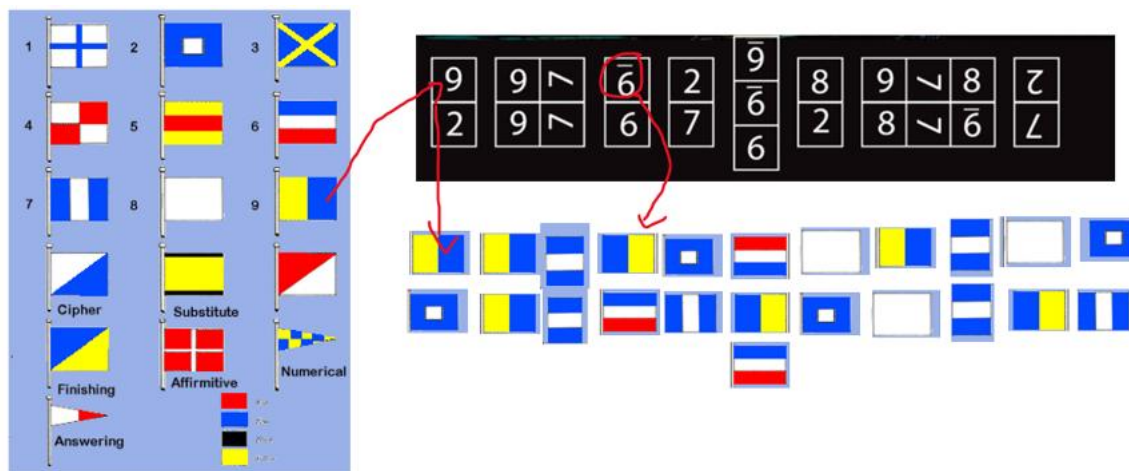
Solution : BOYNE

ÉNIGME 3 – DÉLIVRANCE

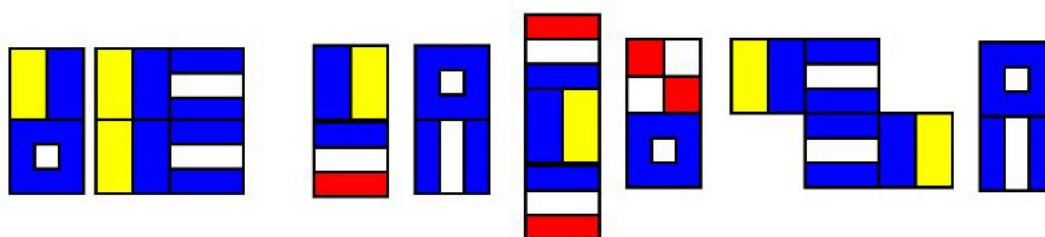
Pour commencer cette énigme, on s'intéresse à l'illustration de la bataille navale qui n'est pas sans rappeler le célèbre **tableau de William Turner sur la bataille de Trafalgar**. La présence du **code Popham** avec les différents pavillons de signaux maritimes est une confirmation directe. Ce code de Popham permet de résoudre le crypto sous le tableau.



À droite : Bataille de Trafalgar – William Turner avec la référence au code de l'Amiral Popham. Source : Wikipédia.



On remplace chaque numéro par le drapeau correspond dans le code Popham. Le placement permet de faire apparaître le mot « **Delacosa** » en bleu.



Soit le cartographe **Juan de la Cosa**, auteur d'une célèbre carte maritime du **XVe siècle**.



Carte de Juan de la Cosa disponible en version HD sur le site Gallica.

Superposer le tracé de l'énigme à cette carte permet d'identifier un point précis sur la carte dans les caraïbes en s'aidant des tracés du portulan.



Une recherche sur Google Maps permet de préciser la forme et d'identifier un point au milieu de la baie Ferrey au nord de **l'île-à-Vache** et au sud d'Haïti.

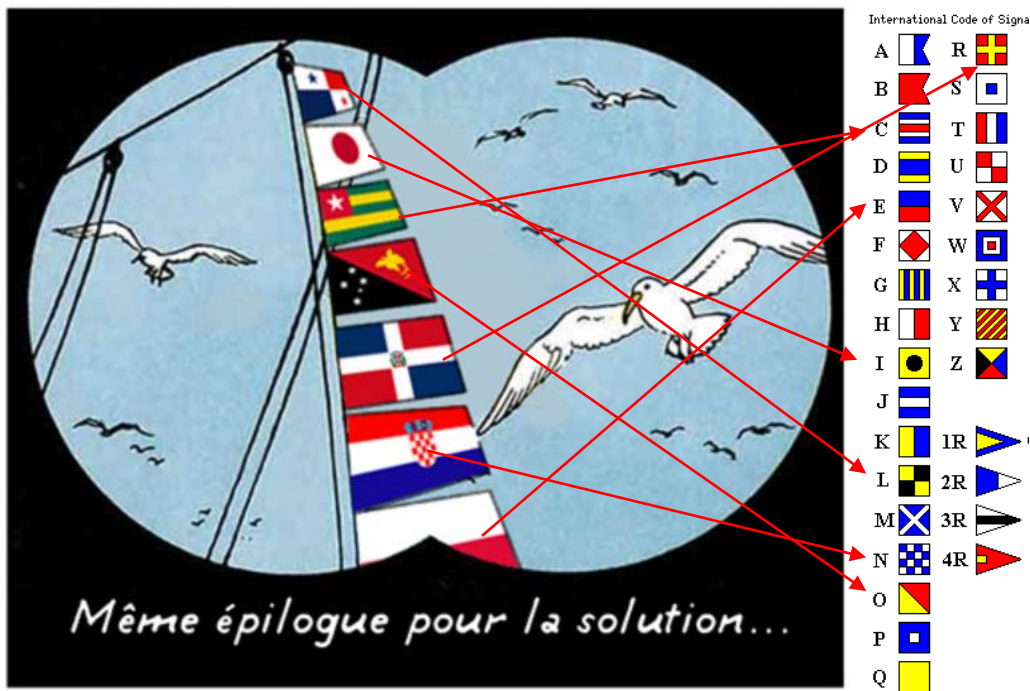


Source Wikipédia



On continue à avancer vers la croix dessinée dans la baie sur la dernière vignette de l'énigme. Celle-ci correspond exactement à **la baie du célèbre corsaire Henry Morgan au nord-ouest de l'île à Vache**.

Regardons ensuite la vignette avec l'alignement de drapeaux de différents pays. La police d'écriture et le dessin renvoient directement vers Tintin et le Temple du Soleil. Cette vignette fait mention des **signaux maritimes internationaux** (différent du code de Popham). Il ne fallait pas s'intéresser au pays dont fait référence chaque drapeau mais juste au **motif** de chaque drapeau qui correspond chacun à un signal maritime.



En ne prenant en compte que les motifs des drapeaux : on obtient LICORNE.



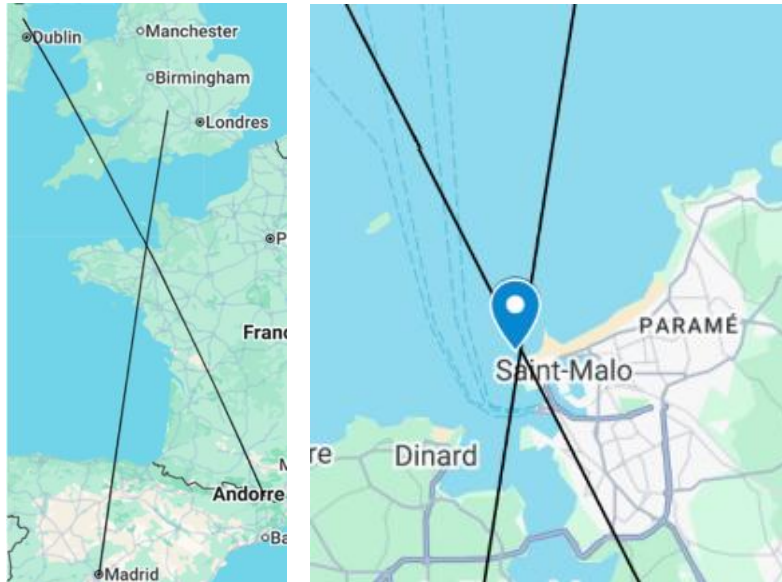
Extrait de Tintin et le Temple du Soleil d'Hergé©.

La croix correspond donc à la position du naufrage d'un navire bien réel, qui connut le même destin tragique que la Licorne (explosion des barils de poudre pendant une fête sur le navire) : une ancienne frégate de la Royal Navy nommée l'Oxford du corsaire Henry Morgan.

Solution énigme 4 : OXFORD

ÉNIGME 5 – COMPTOIR DE PIRATES

À présent, nous avons 4 points sur notre carte et grâce aux solutions des quatre premières énigmes (dont l'icône nous demandait de placer un point sur la carte), nous pouvons les relier afin d'identifier le lieu de départ de cette 5^{ème} énigme à leur croisement.



En reliant les 4 solutions des 4 premières énigmes, l'intersection des deux droites tombait pile sur la ville de Saint-Malo.

Le croisement des deux droites ainsi formées en reliant Boyne à Ovansa et Madrid à Oxford tombe dans la rade de **la ville de Saint-Malo**, qui colle bien avec le titre de l'énigme : comptoir de pirates.

Une fois la ville de Saint-Malo trouvée, il fallait décrypter le parchemin en fin de page. Le « A = » permet de décoder le texte en dessous :



Solution : DEUX CENT UN



Le 201 correspond au numéro cadastral 201 que l'on trouve sur Géoportail©

Rendons-nous à cet endroit sur Google Maps©. Au numéro 201, sur la Rampe des Moulins Colin, au niveau des remparts de la vieille ville de Saint-Malo, on aperçoit la **statue de Jacques Cartier** dont on cherche alors le lieu du repos éternel (cf parchemin).



À gauche la statue de Jacques Cartier. À droite, la parcelle 201 d'où l'on voit la statue.

La **tombe** de Cartier se trouve bien à Saint-Malo, à l'intérieur de la **Cathédrale Saint-Vincent**.

La « lumière » qui révèle le premier secret nous évoque les vitraux de cathédrales. Il existe bel et bien un vitrail dans cette cathédrale dédié à Jacques Cartier et à ses explorations.



Vitrail Jacques Cartier de la Cathédrale de Saint-Vincent à Saint Malo.

Ce vitrail forme une grille de 7 x 4 dans laquelle nous allons pouvoir placer des éléments pour réaliser une extraction. Il faut pour cela nous intéresser au panneau Roi des Pirates mis de côté jusqu'à présent.

Revenons à la première vignette de l'énigme sur lequel apparaît un panneau avec inscrit « roi des pirates » avec la police de caractère spécifique qui nous amène vers le manga **One Piece**. Dans One Piece, le roi des pirates s'appelle **Gol D. Roger**.



En se rendant à la page <https://www.editions-enigma.com/goldroger.php> sur le site d'Hikkoo, on tombe sur une page avec 7 extraits audio de films de pop culture qu'il fallait écouter et aisément reconnaissables.

- Extrait 1 : Les Goonies (1985)
- Extrait 2 : La Communauté de l'Anneau (2001)
- Extrait 3 : Braveheart (1995)
- Extrait 4 : La Grande Vadrouille (1966)
- Extrait 5 : Rambo (1982)
- Extrait 6 : La Grande Illusion (1937)
- Extrait 7 : Star Wars (1977)

Ensuite, il faut suivre les consignes données par le parchemin :

A DROITE, LA TROMPETTE SONNERA LA FIN, APRÈS
AVOIR VU L'ORBE ET OBSERVÉ SON NOM DEPUIS LE
COMMENCEMENT, SOUS LES DRAPEAUX, ET, AUX
PRÉMICES DU TERME, LE TOUR DU GLOBE TU AS
RÉALISÉ.

La phrase « année après année, la lumière révèle... » nous invite à placer les sept années dans les 7 lignes du vitrail de la manière suivante :

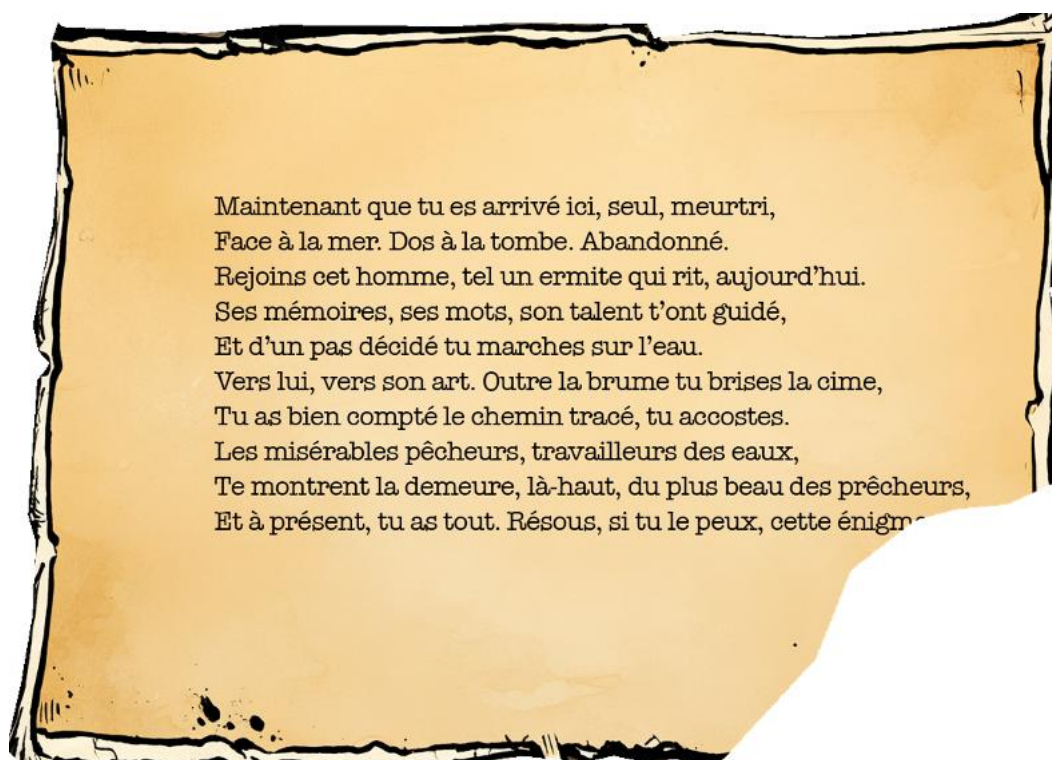


On remplit le vitrail avec les date de chaque film.

- La case avec les **drapeaux** qui correspond au commencement est un **8**
- L'**orbe** (en réalité un ciboire, cf erratum) correspond au chiffre **1**
- le **nom** de **Cartier** apparaît sur un **3**
- Enfin, le **globe** se trouve sur une case **8**
- La **trompette** de droite qui sonne la fin correspond au chiffre **5**

				
8	1	3	8	5
H	A	C	H	E

En extrayant les chiffres des cases correspondantes et en faisant une simple correspondance alphanumérique, on trouve le mot « **Hache** » qui est la solution à entrer pour accéder à la deuxième partie de l'énigme dans son espace membre. La deuxième partie de l'énigme est constituée du texte suivant dont il manque le coin inférieur droit.



Le fait qu'il manque le point final à cause du coin tronqué nous invite à nous intéresser à la ponctuation dans laquelle se cache un **code morse** avec les points et les virgules :

POINT = POINT
VIRGULE = TRAIT

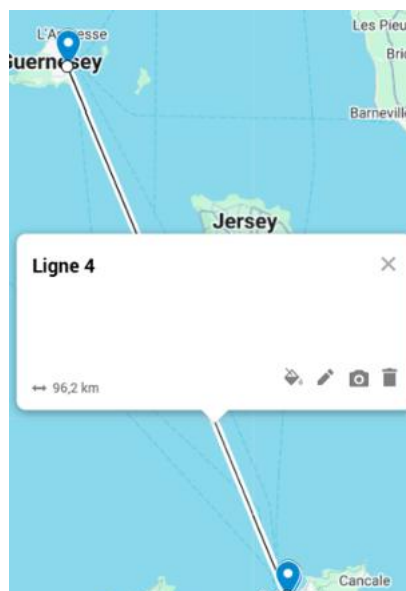
Maintenant que tu es arrivé ici, seul, meurtri,
Face à la mer, Dos à la tombe. Abandonné.
Rejoins cet homme, tel un ermite qui rit, aujourd'hui.
Ses mémoires, ses mots, son talent t'ont guidé,
Et d'un pas décidé tu marches sur l'eau.
Vers lui, vers son art. Outre la brume tu brises la cime,
Tu as bien compté le chemin tracé, tu accostes.
Les misérables pêcheurs, travailleurs des eaux,
Te montrent la demeure, là-haut, du plus beau des prêcheurs,
Et à présent, tu as tout. Résous, si tu le peux, cette énigme.

... = S
--_ = O
.._ = U
... = S
_ = T
._. = R
._ = A
.. = I
... = S

| . _ . . = L

« Soustrais L » ; sois « Soustrais 50 » en chiffres romains.

On peut reconnaître dans le texte les titres de plusieurs œuvres de Victor Hugo : L'Homme qui rit, Les Travailleurs de la mer, Les Misérables... des œuvres qu'il a écrites lorsqu'il était en exil à **Guernesey**. Il existe aussi une référence à Chateaubriant avec les mots « Mémoires », « Outre », « Tombe » présents dans le texte. Le texte nous invite à faire un tracé en partant de la célèbre **tombe de Chateaubriant à Saint-Malo** « Face à la mer, dos à la tombe », on rejoint cet homme (Victor Hugo) en marchant sur l'eau jusqu'à Hauteville House, sa demeure à Guernesey.



La distance entre la **tombe de Chateaubriant** et **Hauteville House** est de 96 km. $96 - 50 = 46$.

Solution énigme 5 : 46

ÉNIGME 6 – ESCAPADE NOCTURNE

Cette énigme est constituée de deux parties distinctes qui convergent à la fin pour donner la solution finale. La première partie est composée de calculs dont il faut comprendre la logique pour parvenir à une extraction.

La logique des calculs suivants se comprend avec les faces des dés (un gros dé illustré vous oriente vers ce principe). En cas d'addition, on conserve les points en commun comme résultat. En cas de soustraction, à l'inverse, on conserve les points différents comme résultat.

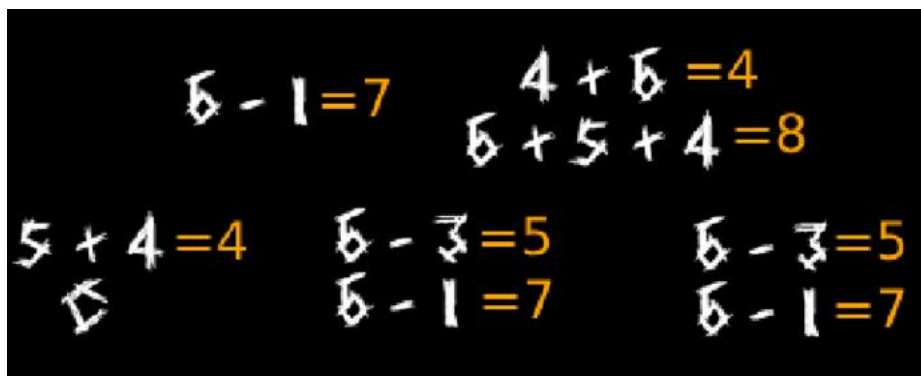
$$\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$$

Les faces 6 et 5 ont quatre points en commun ; vu qu'il s'agit d'une soustraction, on prend les 3 points restants. $6 - 5 = 3$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \\ \hline \cdot & \\ \hline \cdot & \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \\ \hline \cdot & \\ \hline \cdot & \\ \hline \end{array}$$

Les configurations 5 et 1 ont un seul point en commun, celui du milieu ; vu qu'il s'agit d'une addition, c'est lui qu'on retient. $5 + 1 = 1$

Etc...



On ne peut cependant rien en faire pour l'instant. On les met donc de côté et on s'intéresse à la deuxième partie de l'énigme avec les images en négatif.

La deuxième partie de cette énigme se compose des deux images en négatif et des codes associés :

Le symbole « **Unicode** » caché dans l'une des vignettes de la BD nous invite à nous intéresser à ce type de codage.



😱 est l'unicode de l'emoji « face screaming in fear » : 🤪

☕ est l'unicode de l'emoji « hot beverage » : ☕

Pour passer à la suite, il faut observer à la manière dont sont écrits les mots 😱 et ☕. En effet ceux-ci sont écrits sous forme de « **pixel art** », représentés par des petits

carrés blancs juxtaposés. En associant cette idée de pixel art et ces scènes de rue, on est amené à s'intéresser au « pixel street art » et notamment aux « **Invaders** ».



Le panneau de rue de l'image de gauche étant clairement reconnaissable comme étant un panneau de rue parisienne, il suffit de quelques minutes pour trouver la première image où se trouve bien l'emoji 128561. Le second demande un peu plus de recherche mais est trouvable à Londres en parcourant les photos des Invaders (<https://www.space-invaders.com>).

Pour chaque image on fait l'extraction suivante :

7259 extrait sur le panneau « rue Bichat » donne **HUIT**. Ce résultat sera à associer à la fleur en arrière-plan du dessin.

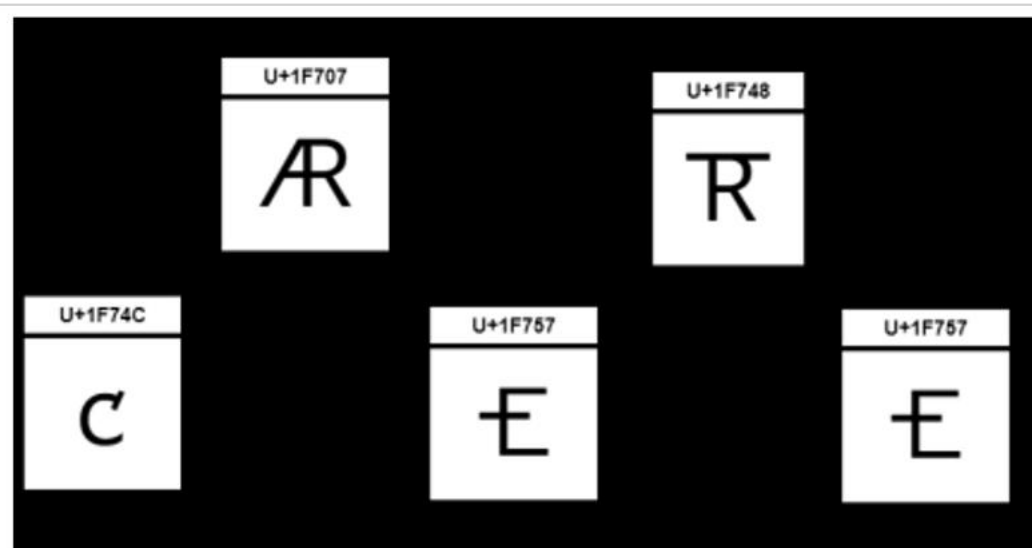
À Londres : $118 - 75 = 43$. Ce résultat sera à associer à la fleur en arrière-plan du dessin.

Enfin, nous pouvons passer à la dernière vignette afin de relier ensemble les résultats de ces deux parties.

On reprend donc nos résultats de la première partie : 7, 48, 4C, 57, 57 ; que l'on va associer à la fois au concept **d'alchimie**, mais aussi **d'unicode**. En effet, les planches de symboles Unicode sont classées par thèmes, et l'une des planches est consacrée aux **symboles alchimiques en Unicode**. Il s'agit de la planche U+1F7 ci-contre :

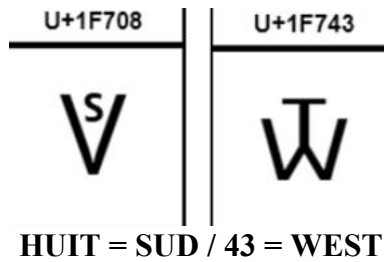
U+1F700	U+1F701	U+1F702	U+1F703	U+1F704	U+1F705	U+1F706	U+1F707	U+1F708	U+1F709	U+1F70A	U+1F70B	U+1F70C	U+1F70D	U+1F70E	U+1F70F
QE	△	△	▽	▽	▽	▽	℞	℞	℞	℞	℞	℞	℞	℞	℞
U+1F710	U+1F711	U+1F712	U+1F713	U+1F714	U+1F715	U+1F716	U+1F717	U+1F718	U+1F719	U+1F71A	U+1F71B	U+1F71C	U+1F71D	U+1F71E	U+1F71F
♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F720	U+1F721	U+1F722	U+1F723	U+1F724	U+1F725	U+1F726	U+1F727	U+1F728	U+1F729	U+1F72A	U+1F72B	U+1F72C	U+1F72D	U+1F72E	U+1F72F
♀	♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F730	U+1F731	U+1F732	U+1F733	U+1F734	U+1F735	U+1F736	U+1F737	U+1F738	U+1F739	U+1F73A	U+1F73B	U+1F73C	U+1F73D	U+1F73E	U+1F73F
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F740	U+1F741	U+1F742	U+1F743	U+1F744	U+1F745	U+1F746	U+1F747	U+1F748	U+1F749	U+1F74A	U+1F74B	U+1F74C	U+1F74D	U+1F74E	U+1F74F
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F750	U+1F751	U+1F752	U+1F753	U+1F754	U+1F755	U+1F756	U+1F757	U+1F758	U+1F759	U+1F75A	U+1F75B	U+1F75C	U+1F75D	U+1F75E	U+1F75F
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F760	U+1F761	U+1F762	U+1F763	U+1F764	U+1F765	U+1F766	U+1F767	U+1F768	U+1F769	U+1F76A	U+1F76B	U+1F76C	U+1F76D	U+1F76E	U+1F76F
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
U+1F770	U+1F771	U+1F772	U+1F773	U+1F774	U+1F775	U+1F776	U+1F777	U+1F778	U+1F779	U+1F77A	U+1F77B	U+1F77C	U+1F77D	U+1F77E	U+1F77F
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂

On en extrait donc les symboles correspondant à U+1F707, U+1F748, U+1F74C et deux fois U+1F757 pour la partie avec les dés, et les symboles U+1F708 et U+1F743 pour la partie avec les images en négatif.



On reconnaît les lettres C, AR, E, TR et E, soit l'anagramme du mot « **Cratère** ».

Quant aux deux symboles suivants, ils représentent respectivement un S dans une flèche pointant vers le bas (le Sud) et un W stylisé avec un T (West). On en déduit les points cardinaux Sud et Ouest.



Dans le tableau périodique de la page précédente, le symbole correspondant au sud est associé à l'élément chimique Iridium (77) et le symbole correspondant à l'ouest est associé à l'élément chimique Chlore (17) comme représenté dans le tableau récapitulatif ci-dessous :

	Iridium	77	HUIT	U+1F708	Sud
	Chlore	17	43	U+1F743	Ouest

On cherche donc un cratère avec les coordonnées 77° sud et 17° ouest ; ce qui est impossible sur Terre. Après une rapide recherche, c'est sur la **Lune** (présente sur la dernière vignette) où l'on peut trouver un cratère correspondant à toutes ces données : le **cratère Newton** dont les coordonnées lunaires sont 77' SUD et 17' OUEST (vous pouvez utiliser Google Earth Pro en mode lunaire par exemple).

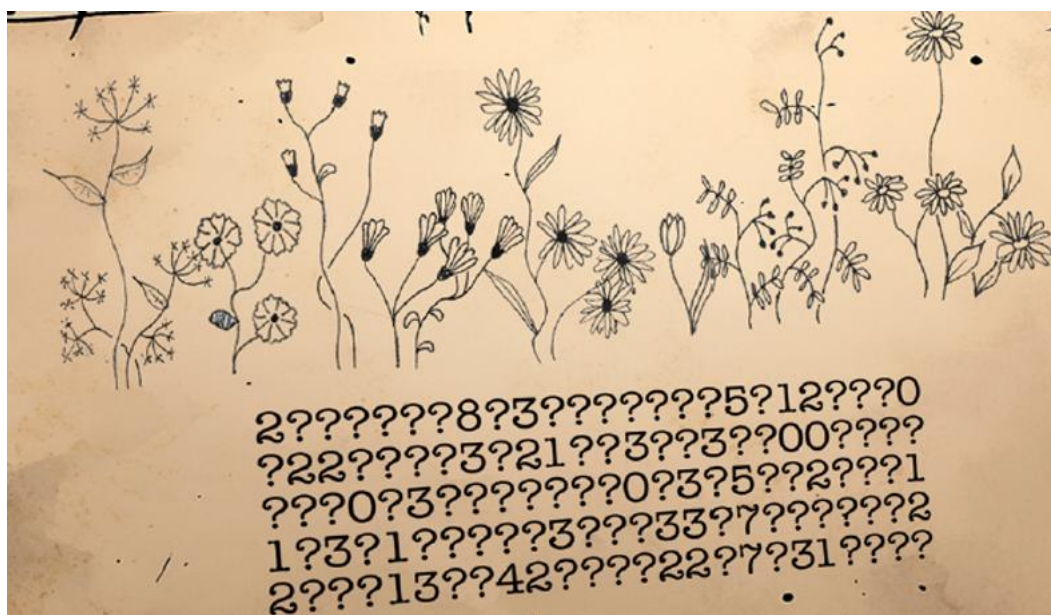


La dernière étape va demander un peu de déduction. Puisque la solution de l'énigme est un point géographique sur Terre, il faut en trouver un qui est associé à Isaac Newton, et c'est son lieu de naissance, le Manoir de Woolsthorpe qui est la solution de cette énigme.

Solution énigme 6 : MANOIR DE WOOLSTHORPE

ÉNIGME 7 – RETOUR AU VALLON

Les fleurs de la missive forment un **double code morse** :



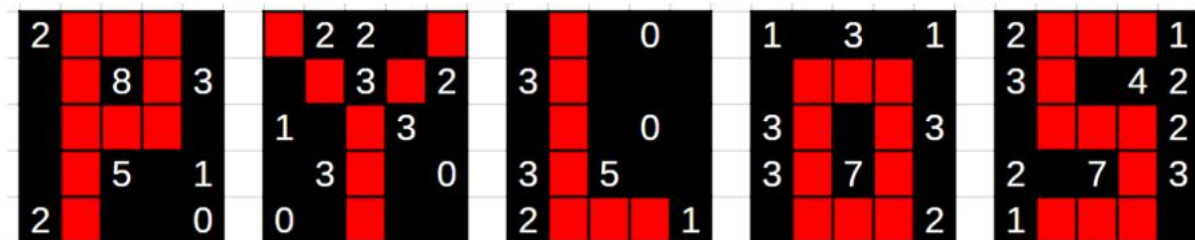
D'une part en utilisant la taille des plantes, _ pour les grandes et . pour les petites.
 On parvient à former le message :

_ . . _ _ . _ . . _ . _ soit le mot « **démineur** ».

D'autre part en alternant les feuilles (_) et les fleurs (.), on parvient à former le message :

_ _ . . . _ _ _ _ . _ . _ . _ _ . _ _ . _ _ . _
 soit les mots « **grilles : cinq x cinq** »

Appliquant cela aux chiffres sous les fleurs, chaque lignée réordonnée dans un carré de 5x5,
 puis on joue tout simplement au jeu démineur dans nos nouvelles grilles. On parvient à former
 le mot « **PYLOS** ».



Ce qui nous guide, après quelques recherches, vers le **labyrinthe de Pylos** dont la forme correspond au quadrillage de la page suivante.



Labyrinthe de Pylos. Source : Wikipédia.

Intéressons-nous maintenant à notre carte sur la page suivante. La carte dépeinte ici est celle des **îles du Frioul au sud de Marseille**. Leur comparaison avec la carte réelle sur Google Maps© permet d'identifier les lieux des croix ; dans l'ordre en partant du **château d'If**.



19	3	25	
	8	20	22/24
1	28		13
	27		
	7	12	11 13
18	5	10	

- = Château d'if
- = Batterie du Cap de Croix
- = Pointe de Banc
- = Fort de Ratonneau
- = Fort du Brégantin
- = Cap Frioul

--- 16 6 --- 9/15
 --- 14 --- 29 --- 23/26
 --- 21 --- 2 4 --- 17

= Fort de Pomègues
 = Fort de Cavaux
 = île Bermond

On fait correspondre chaque nombre à sa lettre :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
P	R	E	M	I	E	R	E	S	L	I	G	N	E	S	M	D	C	C	C	L	X	X	X	I	X	T	I	V

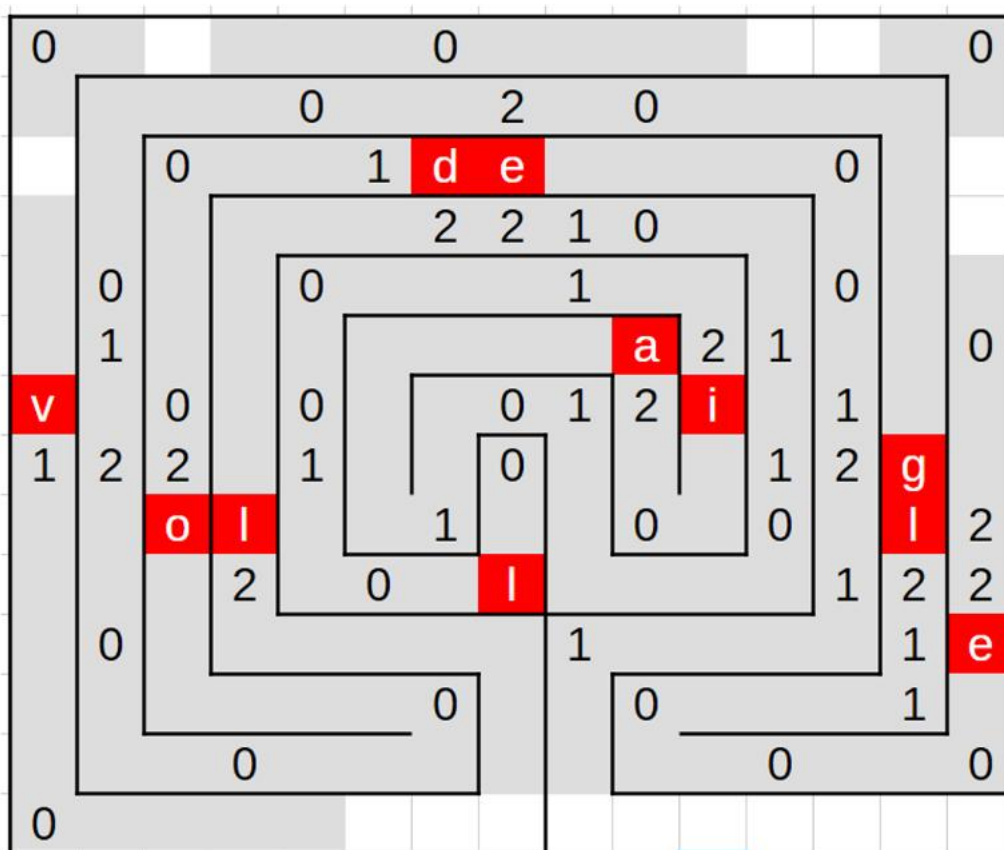
Dans le contexte (Château d'If), nous nous orientons vers le **tome IV du Comte de Monte-Cristo ; édition de 1889.**

On remplit donc la grille avec les premières lignes du roman en suivant le tracé du labyrinthe de Pylos permettant de faire ressortir le mot « **villes** » à l'emplacement des bateaux.

u	q	n	o	i	t	a	s	r	e	v	n	o	c	a
e	e	d	e	p	a	r	t	d	e	m	a	d	a	l
n	l	l	s	n	a	d	e	s	s	a	p	t	m	t
o	s	a	t	e	t	a	i	t	e	n	t	i	e	n
u	e	m	r	q	t	r	o	f	e	l	r	a	d	a
s	r	a	o	u	e	m	a	d	a	l	e	t	a	d
v	p	i	f	a	d	s	e	r	m	i	c	e	n	n
e	a	s	e	n	i	u	n	e	e	v	h	s	g	e
n	i	o	l	d	v	i	e	p	d	e	e	i	l	p
o	o	n	l	a	v	a	l	n	o	s	z	u	a	t
n	r	d	i	v	e	d	m	c	i	c	e	q	r	e
s	u	u	p	r	o	c	r	i	e	d	t	e	s	e
d	d	r	u	e	r	u	e	o	s	a	f	i	l	l
e	r	a	p	p	o	r	t	v						

Ci-dessus : la grille de fond de la carte remplie en suivant le labyrinthe. La position des bateaux donne le mot VILLES.

Ensuite, on remplit la grille avec la suite de ???10112 présente sur le pourtour de la carte en suivant le labyrinthe de Pylos. Puis on joue au démineur pour pointer les bonnes lettres et faire ressortir les mots « **vol de l'aigle** ».



On s'intéresse donc au **vol de l'aigle de Napoléon Bonaparte** et aux villes traversées par ce-dernier lors de sa reconquête vers Paris sur **cent jours** :

En appliquant la logique « $X - Y$ » = Y ville traversée lors du X jour, on peut extraire les initiales suivantes :

4-2 : Dignes	→ d
1-1 (+2) : Golfe-Juan = G+2	→ i
5-2 : Volonne	→ v
5-1 (+4) : Escale	→ i
3-2 : Senez	→ s
2-3 (+2) : Grasse = G+2	→ i
2-1 (+2) : Mougins = M+2	→ o
2-2 (+1) : Mouins = N+1	→ n
4-3 : Malajai	→ m
18-1 : Auxerre	→ a
5-2 (-4) : Volonne = V-4	→ r
1-2 : Cannes	→ c
12-1 (+3) : Lyon = L+3	→ o
2-3 : Grasse	→ g
2-2 (+1) : Mouans = M+1	→ n
2-5 : Escragnoles	→ e
5-3 (+1) : Sisteron = S+1	→ t

Solution énigme 7 : DIVISION MARCOGNET

ÉNIGME 8 – MEURTRE À L'ABBAYE

Cette huitième énigme est une véritable enquête à travers des énigme à tiroirs où il faudra identifier les dix personnages et les interroger afin de parvenir à la solution. Il n'y a pas d'ordre prédéterminé, mais certains personnages ont des « prérequis » et ne peuvent donc pas être trouvés sans en avoir identifié d'autres au préalable.

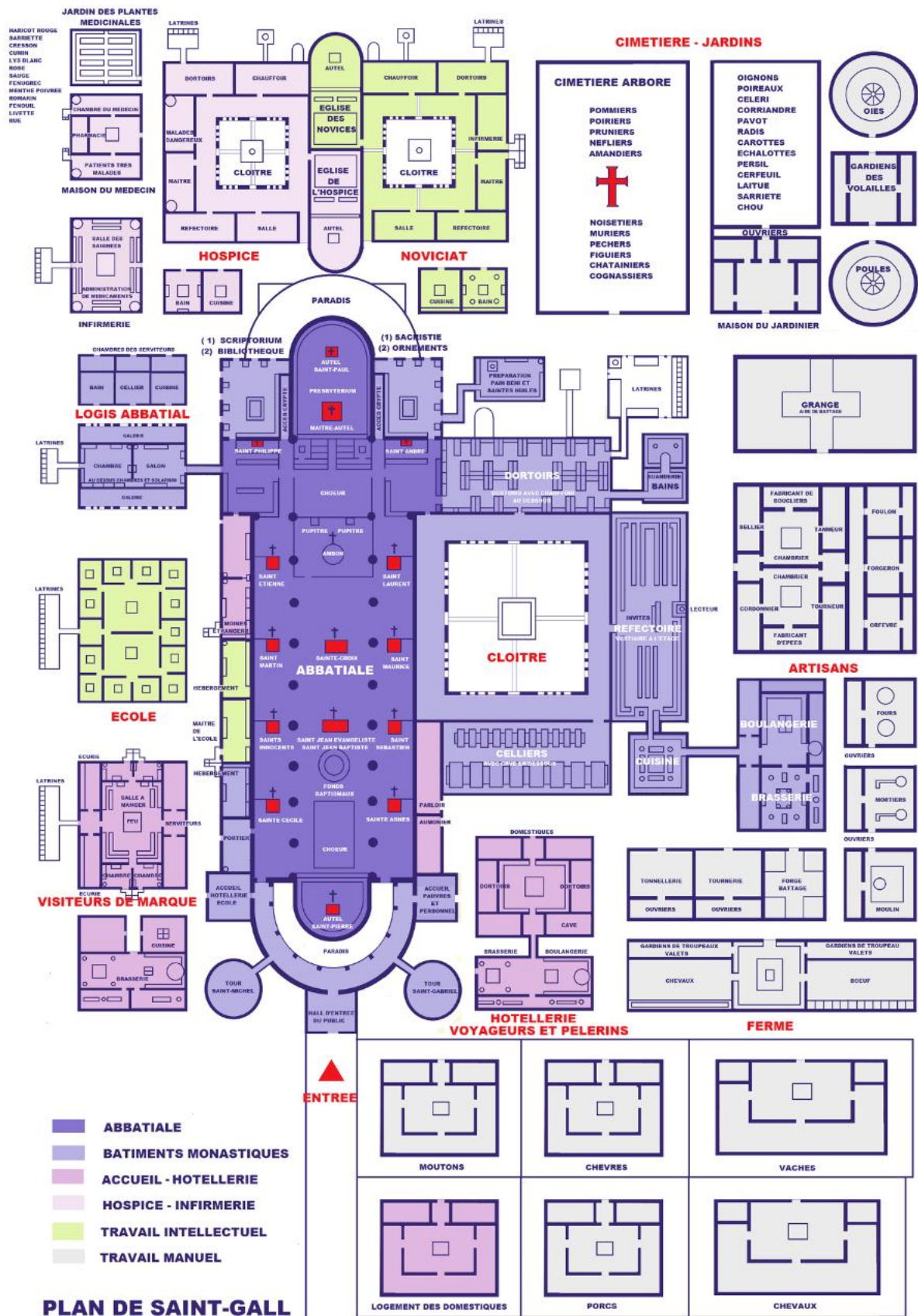
Nous allons dans un premier temps identifier l'abbaye dans laquelle nous nous trouvons, puis nous détaillerons l'identification de chaque personnage un par un.

L'Abbaye

C'est grâce aux **initiales des noms des personnages** que nous pouvons identifier l'abbaye dans laquelle nous nous trouvons. Pour se faire, nous devons d'abord remettre les personnages dans le bon ordre en utilisant **les heures liturgiques** présents dans les textes (matines, vêpres, etc... clin d'œil au roman d'Umberto Eco). Cela donne le tableau suivant :

- | | |
|----|---|
| 1 | Vigiles > Père Paul P |
| 2 | Matines > Frère Lubin L |
| 3 | Prime > Frère Arsène A |
| 4 | Tierce > Frère Nicolas N |
| 5 | Heure du déjeuner > Frère Denis D |
| 6 | None > Frère Etienne E |
| 7 | Vêpres > Frère Gabriel G |
| 8 | Avant les Complies > Frère André A |
| 9 | Complies > Sœur Léontine L |
| 10 | Heure du coucher > Frère Lucifer L |

Ce qui permet de former les mots « **PLAN DE GALL** » et nous oriente vers le plan de l'Abbaye de Saint-Gall en Suisse. Ce plan associé à la localisation des différents personnages permet de remettre les vignettes dans la bonne disposition (Voir le plan à la page suivante). Chaque personnage de l'énigme est associé à une pièce : infirmerie, école, cloître, boulangerie... si on dispose chaque personnage à sa place selon le plan de l'abbaye, on obtient la bonne position des lettres en blanc dans les coins des vignettes.





Les personnages disposés correctement selon le plan de l'Abbaye en fonction du lieu où ils sont présents dans l'énigme (exemple : Lubin est dans le cloître > on regarde la position du cloître sur le plan de l'Abbaye et on place la vignette).

La disposition obtenue est celle exposée ci-dessus et permet de faire apparaître les mots « **Les Arumbayas** ». Conservons ce résultat pour plus tard.

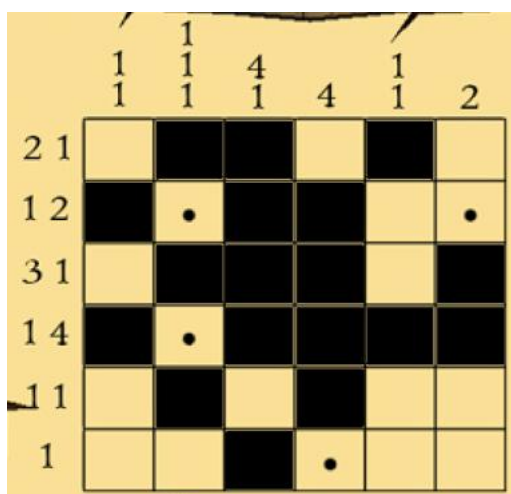
Frère Lucifer

De par la grande quantité d'indices présents sur sa page, frère Lucifer peut être un bon point de départ pour les identifications. Les fenêtres en haut à gauche comportent un code en **fenêtre de Frederici** : COD(E) (le E étant caché par la coiffure mais devinable).



Cryptogramme de Frederici sur les fenêtres : CODE

On remplit donc le **nonogramme** (exemple : 2 1 sur une ligne veut dire qu'il y a 2 cases contiguës noircies dans cette ligne puis une case noircie) avec les informations indiquées sur les côtés pour former un **code de Frederici** :



Le nonogramme ainsi rempli code pour les mots « **un sur deux** », on utilise donc une fenêtre sur deux de ce nonogramme pour former un masque sur les 16 lettres inscrites sur le livre :



Appliqué sur les lettres présentes sur la couverture du livre, ce masque permet d'extraire plusieurs mots :

- « **Énéide** » sur les cases blanches ;
- « **Anne chant 4** » sur les cases noires.

Le chant 4 de l'Énéide est célèbre pour sa phrase « Anna soror, quae me suspensam insomnia terrent ! » qui a notamment inspiré Charles Perrault pour son **Barbe Bleue**.

C'est par son surnom, ainsi que par la mention de ses « faits d'armes » dans le texte que l'on trouve l'identité de Frère Lucifer : **Gilles de Rais**, l'homme qui aurait inspiré le personnage de Barbe Bleue.

Lucifer est Gilles de Rais

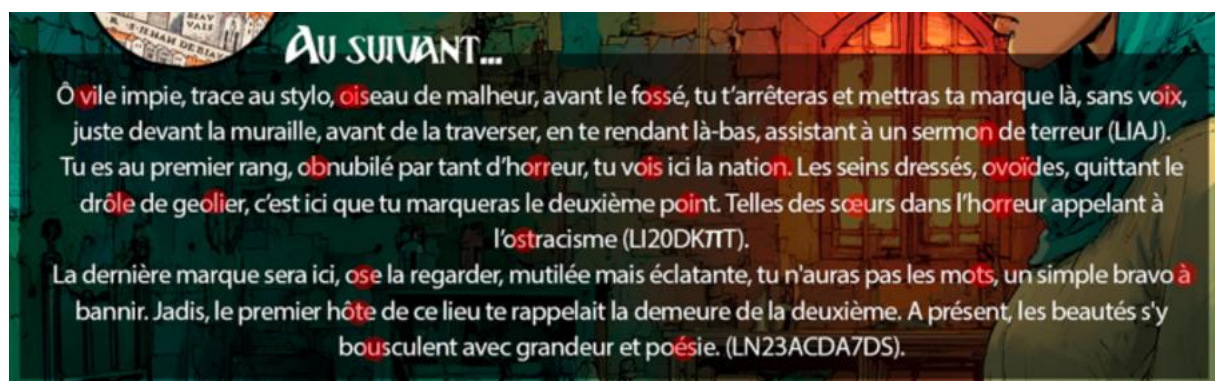
Découvrir l'identité de Frère Lucifer nous donne des indices (ci-dessous) pour identifier Frère Denis et Frère Arsène ; ainsi qu'un indice pour reconstituer le plan de Saint Gall si ce n'est pas déjà fait (voir pages précédentes).

Ha! Ha! Ha! Sale petit morveux ! Tu m'as démasqué. Mes expériences sur les enfants sont pour chasser les mauvais esprits ! Je me suis fait surprendre par Frère Denis, toujours accompagné de son répugnant rat ! Je suis persuadé que c'est lui qui m'a dénoncé... Ce que je peux vous dire, c'est qu'en me rendant au Noviciat depuis l'Ecole, j'ai vu au loin, un homme encapuchonné qui portait une échelle... Un conseil, si tu veux percer le mystère de ce crime, commence par t'orienter entre ces murs... Pour chacun d'entre nous, notre heure viendra !

Sœur Léontine

Sœur Léontine peut également être un bon point de départ possible avec de nombreuses informations disséminées sur sa vignette.

Comme souvent dans cette chasse, les expressions entre guillemets doivent être lues à voix haute. Le « **Au Suivant** » du titre est une indication qu'il faut extraire les lettres qui suivent les «O» dans le texte. Une fois ce principe appliqué sur notre texte : nous obtenons les mots « **Voisin** », « **Brinvilliers** » et « **Statue** », respectivement pour chaque paragraphe.



En prenant les lettres qui suivent les « O » dans le texte on obtient : VOISIN, BRINVILLIERS et STATUE.

- La « **Voisin** » est une célèbre empoisonneuse impliquée dans l'affaire des poisons. (LIAJ) qui clôture le paragraphe est à lire phonétiquement « **elle y agit** », ce qui nous permet de pointer un premier lieu, sa maison de **la rue Beauregard** à Paris où elle officiait ses « messes noires ».
- La **marquise de Brinvilliers** est une autre célèbre empoisonneuse, également impliquée dans l'affaire des poisons. (LI20DKpiT) qui clôture le paragraphe est à lire « **elle y vint décapitée** » et nous permet de pointer un second lieu, la **place de Grève** (place de l'Hôtel de Ville à présent) où elle fut exécutée.
- Enfin, la statue à considérer est celle d'**Aphrodite** comme l'indique le (LN23ACDA7DS) que l'on lit « **Hélène de Troie a cédé à cette déesse** ». Il existe de

nombreuses statue représentant Aphrodite, mais le texte nous permet d'affiner. La statue mutilée mais éclatante ainsi que la description du lieu qui fut autrefois un château (comme la demeure de la marquise de Brinvilliers qui résidait au Châtelet) nous permet de pointer Le Louvre où se trouve aujourd'hui la **Vénus de Milo** au milieu d'autres « beautés qui s'y bousculent avec poésie ».

La triangulation de ces trois lieux nous permet d'identifier un quatrième lieu sur **la carte de Truchet et Hoyau** identifiable dans l'énigme.



Carte de Truchet et Hoyau avec les 3 points placés et au centre : le Cimetière des Innocents.

Il s'agit du **Cimetière des Innocents**, confirmé par la phrase :

La trinité reliée, en son centre, tu trouveras ce qui aujourd'hui n'est plus mais demain t'attend.

En effet, ce cimetière n'existe plus, mais demain nous finiront tous au cimetière.



Une rapide recherche concernant ce cimetière nous permet de localiser cette statue personnifiant la Mort et qui se trouve aujourd'hui également au musée du Louvre :

Sur son bouclier, ce texte :

IL N'EST VIVANT TANT SOIT PLEIN
D'ART
NE DE FORCE POUR RÉSISTANCE
QUE JE NE FRAPPE DE MON DART
POUR BAILLER AUX VERS LEUR
PITANCE
PRIEZ DIEU POUR LES TREPASSÉS

Ce qui permet d'isoler les lettres de la dernière ligne de l'énigme

5 10 34 8 2 22 38

SA FILLE

On cherche donc une fille. On a 4 options raisonnables à tester parmi les filles de la Marquise de Brinvilliers et de la « Voisin ». La bonne réponse est **Thérèse** la deuxième fille de la Marquise qui est devenu religieuse.

Ah bravo ! Vous êtes perspicace... Je n'ai empoisonné personne ici. Ma mère était un monstre mais pas moi. Avant qu'elle ne perde la tête, elle m'a confessé l'identité de mon vrai père... Il est dans cette Abbaye !

Une fois démasquée, elle vous avoue que son vrai père est dans cette Abbaye. Cette information est à conserver et importante pour identifier un autre personnage par la suite.

Sœur Léontine est Thérèse de Brinvilliers.

Frère André

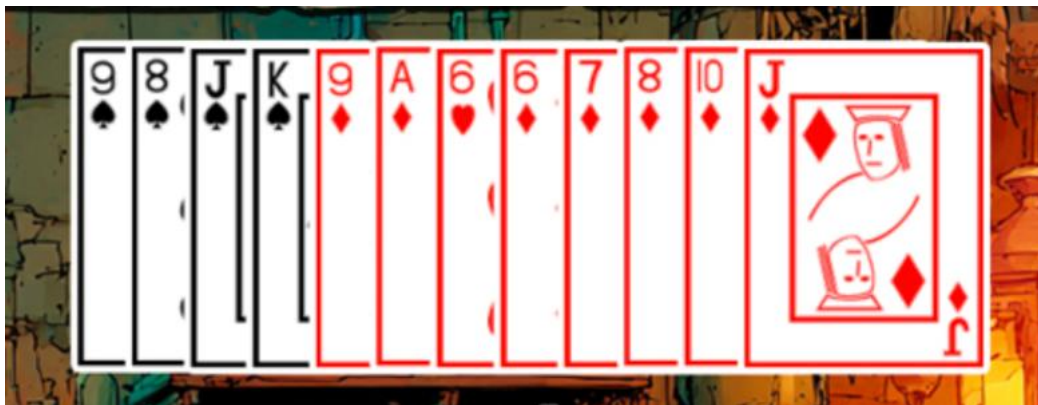
Son intérêt pour l'alchimie et le fait d'avoir compris que les personnages allaient par paire nous permet d'identifier par tâtonnement **Godin de Sainte-Croix**, l'amant de la Marquise de Brinvilliers, et possiblement le père de Thérèse.

Frère André est Godin de Sainte-Croix

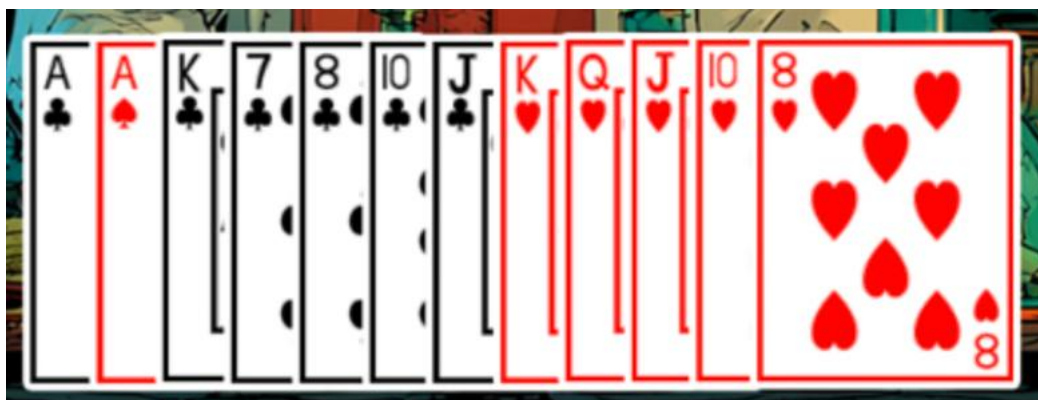
L'identifier nous permet de l'interroger. Il nous évoque alors ses dettes de jeu.

Ma fille vous a tout révélé... Bon, pas un mot ! Je dois rembourser une connaissance pour des dettes de jeu. Savez-vous combien de francs environ il me réclame ?

Quelques recherches sur les jeux de carte en vogue au XVII^{ème} siècle permettent de comprendre qu'il s'agit d'une **partie de Piquet**. Il s'agit plus précisément de la célèbre partie de Piquet décrite dans la pièce « **Les Fâcheux** » de **Molière**. Dans cette pièce, deux joueurs s'affrontent et le déroulement de la partie est précisément décrit par Molière pour permettre de la reconstituer dans son intégralité et d'obtenir les points marqués par chaque joueur au final. Vous disposez des mains de départ suivantes :



Main de départ au jeu de piquet de Saint-Bouvain (Les Fâcheux – Molière).



Main de départ au jeu de piquet de Alcipe (Les Fâcheux – Molière).

Le jeu supérieur est le jeu de Saint-Bouvain ; qui remporte la partie. Tandis que le jeu inférieur est celui d'Alcipe, le protagoniste.

*AJOUTE TREIZE ET LE POINT DU GAGNANT AU SCORE DU PERDANT. MULTIPLIE
PAR DEUX ET OLIVRE LES YEUX.
MULTIPLIE LA SÉQUENCE DU PERDANT PAR LES POINTS DU COUP MARQUÉ
PAR LE GAGNANT. AJOUTES-Y SA SÉQUENCE POUR TIRER TA RÉVÉRENCE.*

Les calculs demandés s'effectuent comme tel **en résolvant la partie et en comptant les points** (cf règles du jeu du piquet sur internet) :

$$(13 + \text{point du gagnant} + \text{score du perdant}) \times 2 \\ = (13+61+98) \times 2 = 344$$

$$(\text{séquence du perdant}) \times (\text{points du coup marqué du gagnant}) + \text{séquence du gagnant} \\ = 5 \times 68 + 6 = 346$$

Cela nous permet d'isoler les nombres **344** et **346**.

Les **vers 344 et 346** de la pièce de théâtre sont les suivants :

ALCIPPE.

Console-moi, Marquis, d'une étrange partie
Qu'au piquet je perdis hier contre un Saint-Bouvain,
À qui je donnerais quinze points et la **main**.
345 C'est un coup enragé, qui depuis hier m'accable,
Et qui ferait donner tous les joueurs au **diable**,
Un coup assurément à se pendre en public.
Il ne m'en faut que deux ; l'autre a besoin d'un pic :
Je donne, il en prend six, et demande à refaire ;
350 Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire.
Je porte l'As de Trèfle (admire mon malheur),
L'As, le Roi, le Valet, le Huit et Dix de Coeur,
Et quitte, comme au point allait la politique,
Dame et Roi de Carreau, Dix et Dame de Pique.
355 Sur mes cinq Coeurs portés la Dame arrive encor,

Qui me fait justement une quinte major.
Mais mon homme avec l'As, non sans surprise extrême,
Des bas Carreaux sur table étale une sixième.
J'en avais écarté la Dame avec le Roi ;
360 Mais lui fallant un Pique, je sortis hors d'effroi,
Et croyais bien du moins faire deux points uniques. ||
Avec les sept Carreaux il avait quatre Piques,
Et jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras
De ne savoir lequel garder de mes deux As.
365 J'ai jeté l'As de Coeur, avec raison, me semble ;
Mais il avait quitté quatre Trèfles ensemble,
Et par un six de Coeur je me suis vu capot,
Sans pouvoir, de dépit, proférer un seul mot.
Morbieu ! Fais-moi raison de ce coup effroyable :
370 À moins que l'avoir vu, peut-il être croyable ?

Ce qui nous permet d'obtenir les mots « **main** » et « **diable** ». Ces mots nous guident vers le film : « **La Main du Diable** » dont l'intrigue principale est liée à **une dette d'un sou qui double chaque jour** ; ce qui sera notre méthode de calcul.



Film la main du diable de 1943 qui vous permet d'obtenir la méthode de calcul du montant de la dette de jeu de Frère Arsène.

Mais la question est : combien de jour prendre ? Pour obtenir ce nombre, il fallait regarder la main du diable, la main de Frère Lucifer, Gilles de Rais. Un élément sur cette vignette n'avait pas encore été utilisé jusqu'à présent : le **XIII** inscrit sur sa main.



1 sou doublé chaque jour pendant 13 jours donne 2048 sous ; soit 205 francs une fois la conversion réalisée (1 sou = 5 centimes).

Hé oui ! Quelle somme astronomique. En plus je dois aussi rembourser un de nos frères pour ce beau calice et une magnifique couronne qu'il m'a vendu ! Je l'ai d'ailleurs offerte à ma fille. Sur sa tête, je n'ai pas empoisonné notre invité.

A noter, que Frère Arsène possède alors un **beau calice** et a donné une **couronne** à sa fille (Léontine).

Frère Lubin

Cet arbre généalogique est celui de la **famille Borgia**, ce qui est confirmé par les mains sur le cartouche du père. Mains issues d'une fresque représentant le pape Alexandre VI en prière conservée au Vatican. On sait que l'on cherche des religieux sulfureux et la famille Borgia est une piste solide dans ce contexte.



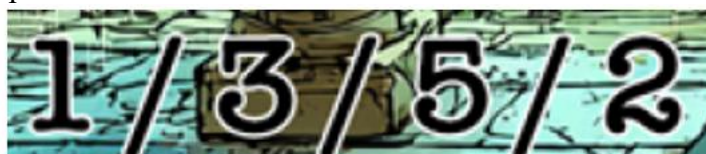
Le personnage entouré est donc l'un des fils de Rodrigo Borgia. Il s'agit du plus célèbre : **César Borgia**. Selon les sources, Juan Borgia est l'aîné et César le cadet parfois l'inverse.

Frère Lubin est César Borgia.

Une fois son identité révélé, Lubin vous livre cet indice :

Aaaarf ! Comment avez-vous su ? Je suis venu ici incognito, mon passé sulfureux est derrière moi vous savez. Depuis 6h, j'ai expié tous mes péchés... Qu'est ce que vous regardez comme ça ?

Le mot péché est capital ici et c'est le cas de le dire.



CAPE en extrayant sur les initiales des sept péchés capitaux.

L'utilité du 1/3/5/2 permet de former le mot CAPE en prenant les initiales des péchés capitaux dans l'ordre de la roue de Bosch en partant du bas (6 heures) : Colère, Avarice, Paresse et Envie.



Roue de Bosch avec les 7 péchés capitaux. Source Wikipédia

Une fois le mot CAPE entré dans le formulaire, Lubin cherche à brouiller les pistes mais il faut lui faire remarquer qu'il ment (le mot de 8 lettres est **mensonge**).

Oui, c'est vrai, j'ai dû changer de cape, elle était trempée car je me suis rendu au chœur directement après ma visite chez l'Abbé... Quel est le problème ? (Un mot de 8 lettres)

En effet, Frère Lubin dit qu'il s'est rendu au chœur depuis les appartements de l'Abbé. Cependant, sur le plan de l'Abbaye, on voit bien que le passage entre ces deux lieux est couvert, donc il n'a aucune raison d'être trempé. Il ment, il est forcément allé à l'extérieur.



Le passage entre le chœur et le logis Abbatial est couvert, Lubin ne peut être trempé.

Enfin il avoue la vérité qui nous permettra de découvrir par la suite l'identité de « Frère » Gabriel :

Euuuuuuuh... Certes, oui, le passage entre le chœur et le logis abbatial est couvert... J'avoue, je me suis rendu à l'extérieur pour aller voir une femme que je connais très bien...

Frère Gabriel

Le caryotype chromosomique représenté en haut à gauche comporte des chromosomes XX ; indice que Frère Gabriel est probablement une femme qui se fait passer pour un homme. Ce qui colle avec sa « voix candide » et son physique androgyne. Gabriel est d'ailleurs un prénom mixte.



Caryotype XX (= Femme) que l'on voit sur la dernière paire de chromosomes.

Si l'on recoupe cela avec les informations fournies par Frère Lubin / César Borgia lors de son interrogatoire, on comprends que Frère Gabriel est « la femme qu'il connaît très bien ».

Il s'agit en effet de **Lucrèce Borgia**, sa sœur.

« Frère » Gabriel est Lucrece Borgia.

Une fois son identité dévoilée, elle vous pose plusieurs questions.

Oh mon Dieu ! Vous m'avez démasqué...
Comment est-ce possible ? Oui avec mon frère
nous voulons nous débarrasser de cet Abbé
incompétent ! Par quel moyen ? Je vous laisse me
le dire .. Ah! Ah! Ah!

L'observation des ongles du Père Paul permet de deviner qu'il s'agit de l'**Arsenic**, reconnaissable **aux lignes de Mees** qu'il provoque sur les ongles.



Lignes de Mees sur les ongles de Père Paul typiques d'un empoisonnement à l'arsenic.

Une petite recherche sur les Borgia permet de découvrir qu'ils cachaient généralement leurs poisons dans une fausse bague.

Quel sens de l'observation mais vous ne devinerez jamais où nous avons caché notre poison ? (un mot)



Bague à poison des Borgia. Source : Le Monde.

Pour finir, Lucrèce nous livre des informations sur l'Abbé qui conserverait un autre poison étonnant ramené d'un de ses voyages.

Cette bague à mon doigt ? Mon frère me l'a donné ce matin pour ne pas éveiller les soupçons sur lui... Avec le meurtre du Père Athanase, nos agissements sur l'Abbé auraient pu être révélés ! Mais nous n'avons rien fait à notre visiteur ! D'ailleurs, entre nous, l'Abbé conserve un poison qu'il a ramené de voyage aux propriétés étonnantes... Frère Lucifer lui en a subtilisé un flacon pour ses expériences...

Père Paul

Ce poison aux propriétés étonnantes est le **curare** qui est confirmé par le mot « **les Arumbayas** » que l'on a trouvé précédemment.



Les **Arumbayas** sont un peuple fictif d'Amérique du Sud imaginé par Hergé qui utilisait des fléchettes de **curare** pour neutraliser leurs ennemis. Le curare a été ramené en Europe par un explorateur et scientifique français du XVIIIème siècle : **Charles-Marie de la Condamine**.



*Ridgewell qui utilise une sarbacane avec des fléchettes de curare.
Source Tintin et l'oreille cassé. Hergé©.*

Père Paul est Charles-Marie de la Condamine.

Une fois démasqué, Père Paul vous donne des informations :

- Sur Frère Denis qui lui a volé une mèche de cheveux et dérobé des plans de Sisymbre.
- Il vous montre un carnet (**Journal** dans IS) qu'il détient.

Hé oui ! J'ai parcouru tout le globe et rencontré des peuples et cultures passionnantes ! Par contre, je suis inquiet, il y a 6 mois, certains flacons d'un produit très toxique ont disparus. Je les avais ramenés de mon dernier voyage. Vous savez bien de quel produit il s'agit... N'est ce pas ?	Vous avez tout compris... Entre de mauvaises mains, ce produit peut neutraliser un humain... Je suspecte Frère Denis, il a un comportement étrange... Il m'a même arraché une mèche de cheveux et volé des plans de Sisymbre ! Cela étant dit, j'ai aussi surpris Frère Lucifer un soir dans mon bureau... Heureusement, personne ne m'a dérobé ce précieux carnet... Regardez !
---	---

Frère Denis

Le tatouage représenté sur le bras de frère Denis est identifiable comme étant celui des **Mangemorts** dans Harry Potter.



Cela nous amène donc à nous intéresser à la saga Harry Potter et aux personnages qui la composent.

Après quelques recherches, les symboles sur les vignettes représentent différents sortilèges de la saga.



Avifors	→ sort permettant de se changer en oiseau ;
Lashlabask	→ sort permettant de dénouer des liens ;
Avada Kedavra	→ sort de la mort ;
Sonorus	→ sort amplifiant la voix ;
Têtenbulle	→ sort de scaphandre permettant de respirer sous l'eau ;
Orchideus	→ sort du bouquet faisant apparaître des fleurs ;
Réparo	→ sort de réparation.

Les initiales des sorts forment le nom « **Alastor** », prénom du personnage de Maugrey Fol'œil dans les romans. De plus, l'interrogatoire de Père Paul nous met sur la piste du **polynectar**, cette potion issue de la saga qui permet à celui qui la boit de prendre l'apparence d'un autre. Dans la recette du polynectar, il faut la **mèche de cheveux** de celui dont l'on souhaite prendre l'apparence (Père Paul dans notre cas) et parmi les nombreux ingrédients, il faut **des plants de Sisymbre** (ceux volés dans les appartements de notre Abbé).

Par ailleurs, Frère Denis dit : « je suis condamné à rester ici dans les suites d'un simple baiser ». Référence au baiser du Détraqueur.

Un Mangemort ayant pris l'apparence d'Alastor grâce au polynectar et subi le baiser du Détraqueur semble à **Barty Croupton Junior**.

Frère Denis est Barty Croupton Junior.

Une fois identifié, il vous révèle ceci :

Ooooooh ! Comment as-tu découvert mon identité ??! Je suis innocent. Tout simplement. Père Athanase m'a demandé de rendre un des objets que j'avais obtenu par la ruse. Je n'ai bien entendu pas protesté et lui ai donné. Les autres objets ? J'ai pu en tirer un bon prix !

Frère Nicolas

Après avoir compris que les personnages allaient par paire, on associe Frère Nicolas à Frère Denis en raison de l'histoire des reliques volées. On en déduit alors que Frère Nicolas est Alastor Maugrey. En effet, en recoupant les différents interrogatoires, on comprend que Frère Denis s'est fait passer pour le Père Paul grâce au Polynectar (à l'aide d'une mèche de cheveux de Paul) afin de récupérer des objets dans la crypte en dupant Frère Nicolas, le sacristain et gardien du trésor de l'abbaye. D'ailleurs, Frère Nicolas affirme que le Père Paul est venu à la crypte alors que, au même moment, celui-ci célébrait son office religieux. Il ne pouvait donc pas être à deux endroits à la fois. C'était bien Frère Denis qui avait pris l'apparence du Père Paul grâce au Polynectar qui est descendu à la crypte...

Frère Nicolas est Alastor Maugrey.

Une fois identifié, il vous révèle les éléments suivants :

Chuuuut... Moins fort jeune sot ! Garde secret mon identité. J'ai été envoyé pour protéger les reliques sacrées de cette crypte. Je n'ai confiance qu'en l'Abbé. Le père Paul a pris des objets hier matin dont un d'une valeur inestimable. Comment ça, ces reliques n'ont pas été sorties de la crypte par le père Paul ? Je vous dis que si... mais... Comment est-ce possible ? (un mot).

La réponse est **polynectar**.

??! Je comprends mieux ! Quel escroc... Je me suis fait dupé. Il a surtout pris une épée d'une valeur inestimable et deux autres objets de toute beauté... Par contre, il n'a pas pris le médaillon que je porte au cou.

Notons, que Frère Nicolas porte un **médaille** et qu'il s'est aussi fait dérober une épée et deux autres objets.

Frère Arsène



L'heure de la synthèse est arrivée. Il s'agit d'un cryptogramme difficile. Il n'est solvable qu'après avoir identifié tous les autres personnages à l'exception d'Étienne et après avoir fait une synthèse des informations recueillies jusqu'à présent et le lien entre les reliques de l'abbaye et les **Horcruxes** de la saga Harry Potter.

Frère Arsène = Godin de Sainte-Croix détient un beau calice > **Coupe de Poutsouffle**.
 Père Paul = Charles Marie de la Condamine détient un journal > **Journal de Tom Jedusor**.
 « Frère » Gabriel = Lucrèce Borgia détient une bague > **Bague de Gaunt**.
 Frère Nicolas = Alastor Maugrey détient un médaillon > **Médaille de Serpentard**.
 Sœur Léontine = Thérèse détient une couronne > **Diadème de Serdaigle**.

C'est en effet à partir de la liste des possesseurs des **Horcruxes** que l'on peut extraire en décomposant les nombres de la manière suivante :

« 34 = 4^{ème} lettre du possesseur de la relique qui commence par la 3^{ème} lettre de l'alphabet. »
 « 103 = 3^{ème} lettre du possesseur de la relique qui commence par la 10^{ème} lettre de l'alphabet. »
 »
 etc.

34 (+1)	Coupe 4 (+1)	Godin de Sainte-Croix	J
103	Journal 3	Charles Marie de la <u>Condamine</u>	A
26	Bague 6	Lucrèce Borgia	C
101	Journal 1	Charles Marie de la <u>Condamine</u>	C
22	Bague 2	Lucrèce Borgia	U
134	Médaille	<u>Alastor Maugrey</u>	S
45	Diadème	Thérèse	E

« **J'accuse** » nous met sur la piste **d'Emile Zola**, et notamment des circonstances de sa mort.

La véritable identité de Frère Arsène est **Henri Buronfosse**, le **ramoneur** qui aurait causé la mort par asphyxie de Zola, selon certaines sources, en obstruant, de nuit, le conduit de cheminée du romancier. Pour confirmer cette piste, on aperçoit une **échelle** en arrière-plan de la vignette de Frère Arsène, et une **cheminée** allumée est visible dans la pièce où le Père Athanase est mort.



L'échelle qui a servi à Frère Arsène pour boucher le conduit de cheminée.



*La cheminée dans la pièce du meurtre.
Intoxication au monoxyde de carbone en référence à la mort de Zola.*

Frère Arsène est Henri Buronfosse.

Bien, je vois que tu as tout compris... Mais de quoi est mort alors le père Athanase ? (5 mots)

La cause de la mort est donc une intoxication au monoxyde de carbone.

Frère Arsène passe aux aveux :

Oh mon seigneur ! Quand je suis descendu au village, il y a un mois de cela, un espion de Darkari m'a convaincu de régler son compte à notre visiteur et récupérer un objet d'une grande valeur en échange d'une vie rêvée hors de ces murs. J'ai accepté. Je n'ai pas trouvé l'objet mais seulement son emplacement. J'ai tout confié à une connaissance qui est entre ces murs.

Il ne reste qu'un seul personnage encore non identifié, Frère Étienne qui est donc une connaissance de Frère Arsène.

Frère Étienne et la solution finale

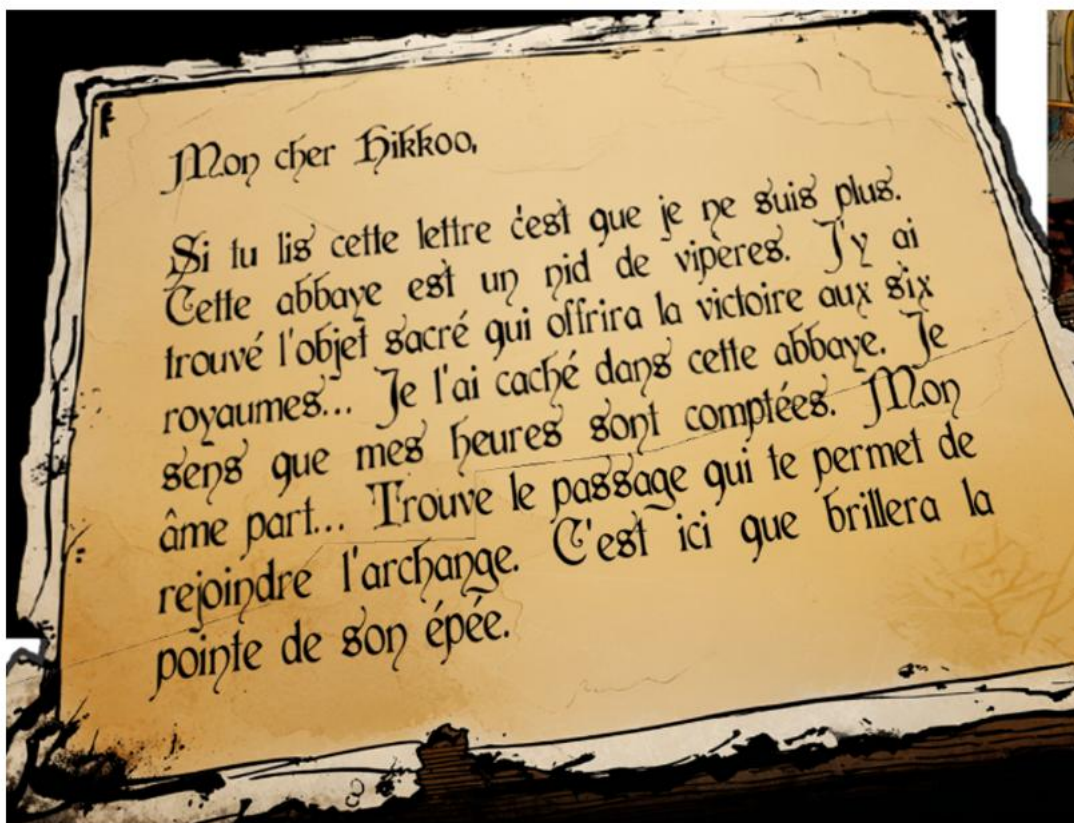
On sait que Frère Étienne est une connaissance d'Henri Burofosse. De rapides recherches sur cet homme permet d'identifier le personnage de **Pierre Hacquin** :

« Hacquin aurait fait la connaissance, dans les années 1920, d'un gérant d'entreprise de fumisterie, dont il ne donne pas le nom ; ce dernier lui aurait confié avoir bouché la cheminée de l'appartement de Zola à l'occasion de travaux de cheminée dans un immeuble voisin. Il aurait affirmé être monté sur le toit le lendemain matin pour déboucher la cheminée et ainsi faire croire à un accident. Le nom de la source de Hacquin n'est pas révélée.

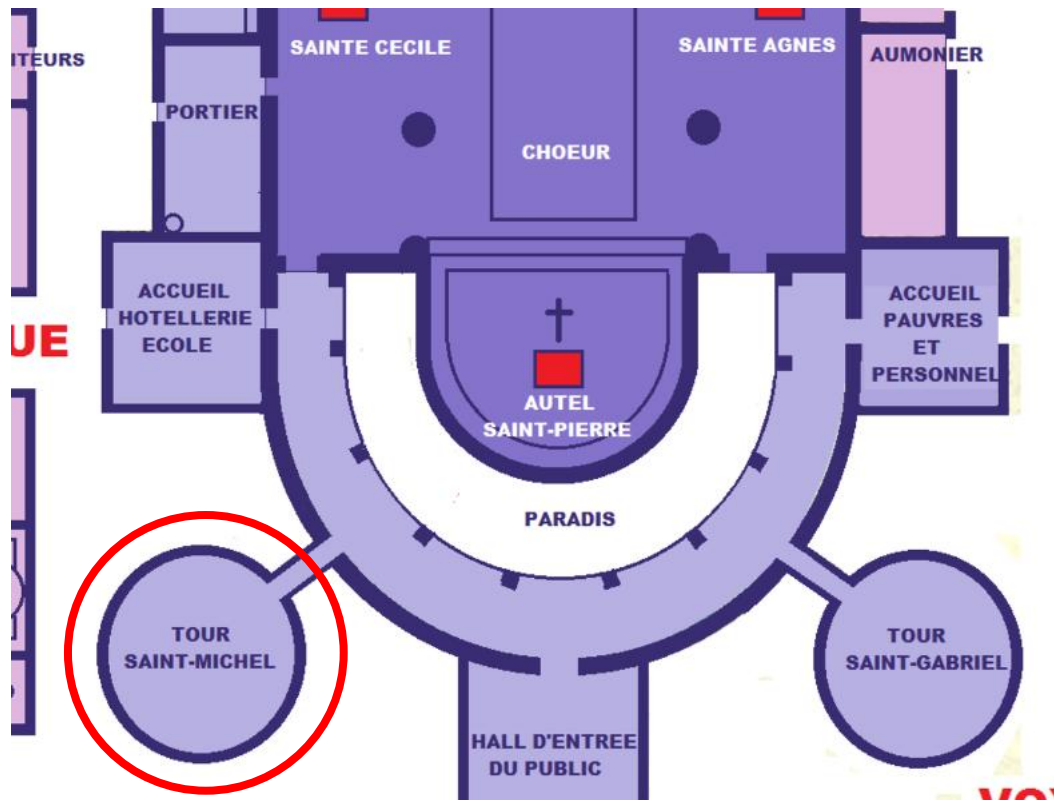
Jean Bedel publie un article complémentaire, dans le Quotidien de Paris, le 12 mai 1978, après la mort de Hacquin en 1968, afin de révéler l'identité de celui qui aurait conduit à la mort de Zola. Le gérant de l'entreprise de fumisterie serait Henri Buronfosse, né en 1874, et ramoneur de profession. Hacquin aurait connu Buronfosse dans le cadre d'actions militantes nationalistes. Buronfosse avait été cadre de la Ligue des patriotes, mouvement fondé par Paul Déroulède et inscrit dans la mouvance ayant condamné l'engagement d'Émile Zola dans l'affaire Dreyfus. » Extrait Wikipédia sur la mort présumée d'Emile Zola.

Frère Etienne est Pierre Hacquin.

Une fois identifié, Pierre Hacquin vous remet le morceau de papier manquant permettant de reconstituer la lettre testamentaire laissée par le père Athanase :



Si l'on se réfère au plan de l'Abbaye de Saint-Gall, seules les tours portent des noms faisant référence aux Archanges : la **tour Saint-Michel** et la **tour Saint-Gabriel**. L'archange en question étant désigné comme le possesseur de l'épée (« son épée »), on en déduit qu'il s'agit de Saint-Michel.



L'**épée de Saint Michel** est considérée comme une ligne fictive qui relie 7 lieux de culte consacrés à Saint-Michel dans le monde : **la ligne sacrée de Saint-Michel**.



La ligne sacrée de Saint-Michel qui est une représentation symbolique de l'épée de l'Archange Saint-Michel.

La pointe de cette épée se trouve au monastère **Stella Maris** à **Haïfa en Israël**, dernier des 7 points (pointe).

Or, Stella Maris est l'ancien nom médiéval désignant **l'étoile polaire**, ce qui nous aiguille vers la constellation de la Petite Ourse.

Le passage qui permet de rejoindre l'Archange (la tour Saint-Michel) est visible sur la vignette représentant frère Gabriel, il s'agit de l'escalier de la nef portant les lettres P et O qui permet de rejoindre la tour.



L'accès à la tour Saint-Michel se fait depuis la nef sur le plan de Saint Gall. C'est là qu'est « le passage qui permet de rejoindre l'Archange » et donc c'est ici « que brillera la pointe de son épée. ». C'est ici qu'il faut positionner Polaris (Stella Maris), sur le P en bas de l'escalier.

Si l'on fait correspondre l'étoile polaire (Stella Maris) avec le « P » présent au pied de l'escalier puis en projetant la constellation de la Petite Ourse, on peut extraire le mot «**Portail**» grâce aux lettres inscrites en noir dans les vignettes (ci-dessous) :



La projection de la Petite Ours sur le plan de l'Abbaye de Saint Gall reconstitué en plaçant l'étoile polaire (Stella Maris) au pied de l'escalier de la nef permet d'extraire le mot PORTAIL grâce aux lettres noires.

De rapides recherches permettent de trouver le bon portail. Il s'agit du **Portail du Zodiaque de l'Abbaye Saint-Michel de la Cluse**. L'Abbaye Saint-Michel de La Cluse est évidente ici car il est un des points sur le tracé de la ligne sacrée de Saint Michel et surtout, cette énigme est une référence très forte dès le début au roman d'Umberto Eco : « **Le Nom de la Rose** ». Saint-Michel de la Cluse est l'abbaye qui a inspiré ce roman. En effet, dans ce livre, le chapitrage est réalisé à partir des heures liturgiques (comme notre premier crypto) et le thème du roman est une enquête pour meurtres dans une Abbaye bénédictine comme ici. L'abbaye Saint-Michel de la Cluse est connue pour son portail : le portail du Zodiaque.

Solution énigme 8 : ZODIAQUE

ÉNIGME 9 – ÂPRES NÉGOCIATIONS

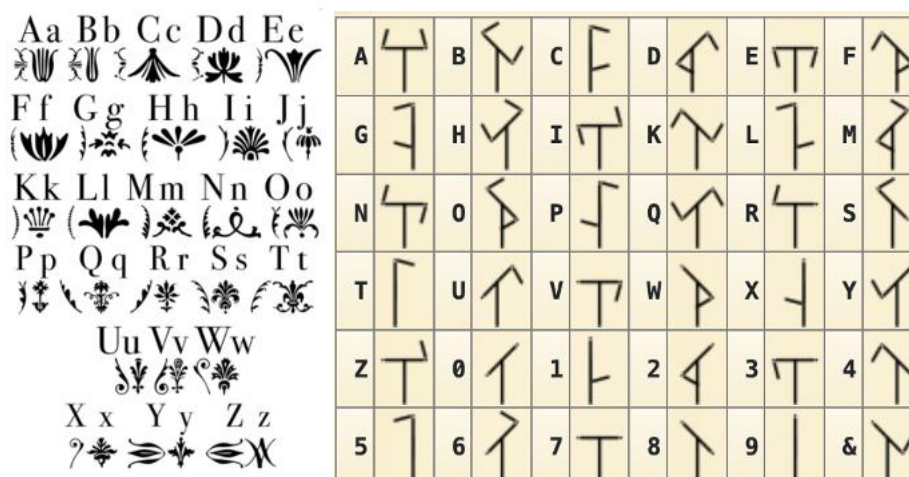
Pour commencer, trois éléments sont remarquables dans la deuxième vignette. D'une part les mots «**BASE 64**» en **code Chappe** sur les « antennes » en arrière-plan. D'autre part la **cathédrale Duomo** qui est reconnaissable comme la célèbre Cathédrale de **Milan**. Enfin un message écrit avec la **police de caractère Bodoni** qui donne « **MELANCOLIA 111** » (petit clin d'œil à l'énigme 6).



Code Chappe dans le décor qui donne : BASE64.

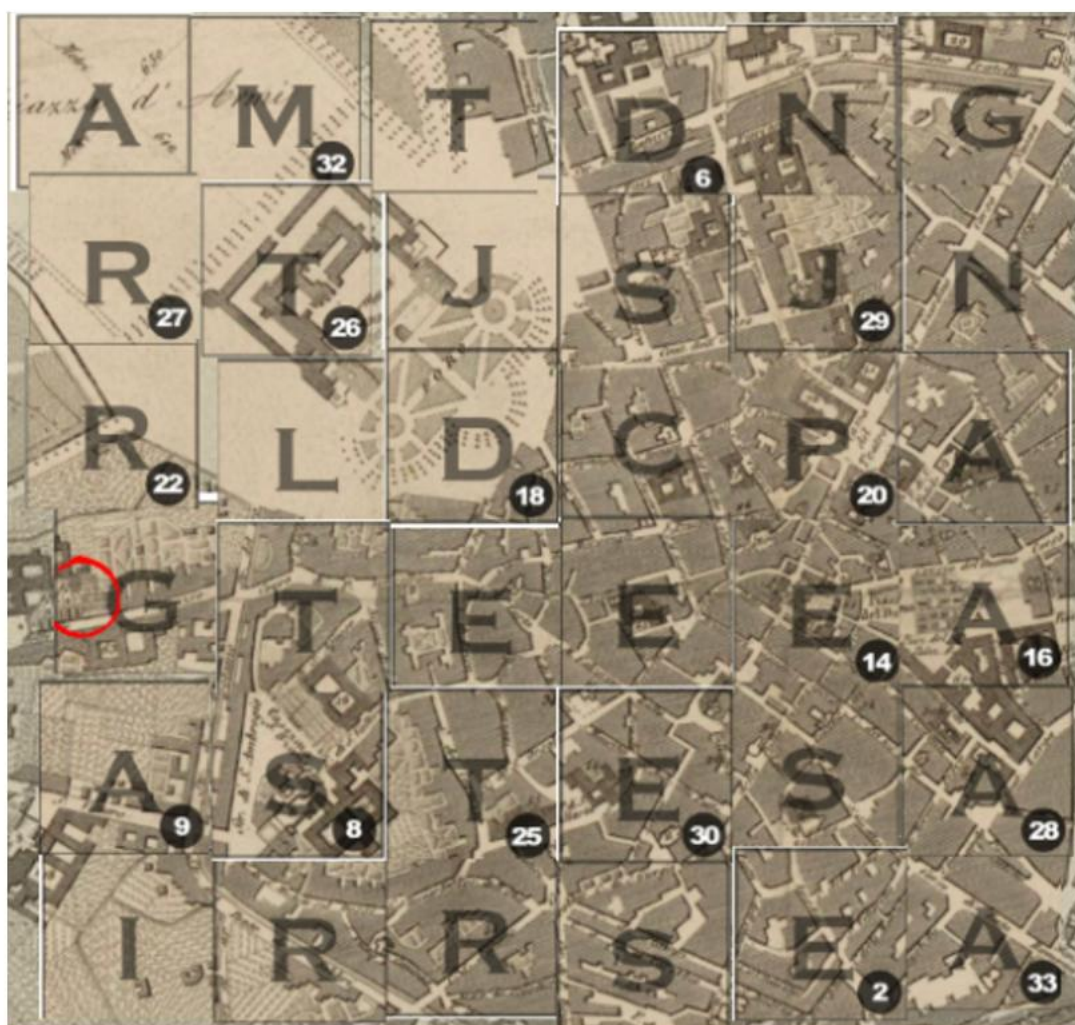


Melancolia 111 en police de caractère Bodoni.



A gauche : Police de caractère Bodoni. A droite : Alphabet Chappe.

Il faut donc partir à la recherche d'un plan de Milan correspondant à la carte de la 3^{ème} vignette. Il s'agit d'une carte de 1871 trouvable sur Gallica. Une fois la carte trouvée, on peut réaliser le puzzle et identifier le lieu entouré en rouge. Il s'agit de **l'église Santa Maria del Grazzie où se trouve le tableau de La Cène de Léonard de Vinci.**



Puzzle reconstitué selon le plan de Milan. Cercle rouge : Église Santa Maria Del Grazzie.

Le code Bodoni décrypté donne le mot « Melancolia 111 » ; ce qui nous guide vers la gravure « Melencolia » d'Albrecht Dürer, et notamment son **carré magique**. Les sommes de chaque ligne, chaque colonne ou chaque diagonale seront exactement de **111** dans notre cas. On finit de remplir le carré magique avec les nombres déjà présents en respectant cette règle :

	32		6			=111
27	26			29		=111
22		18		20		=111
				14	16	=111
9	8	25	30		28	=111
				2	33	=111
=	=	=	=	=	=	=
111	111	111	111	111	111	111

4	32	31	6	35	3	=111
27	26	12	7	29	10	=111
22	17	18	13	20	21	=111
15	23	24	19	14	16	=111
9	8	25	30	11	28	=111
34	5	1	36	2	33	=111
=	=	=	=	=	=	=
111	111	111	111	111	111	111

On extrait chaque lettre correspondant à chaque nombre en partant de 1 jusqu'à 36 ce qui nous permet de reconstituer la phrase ci-dessous :

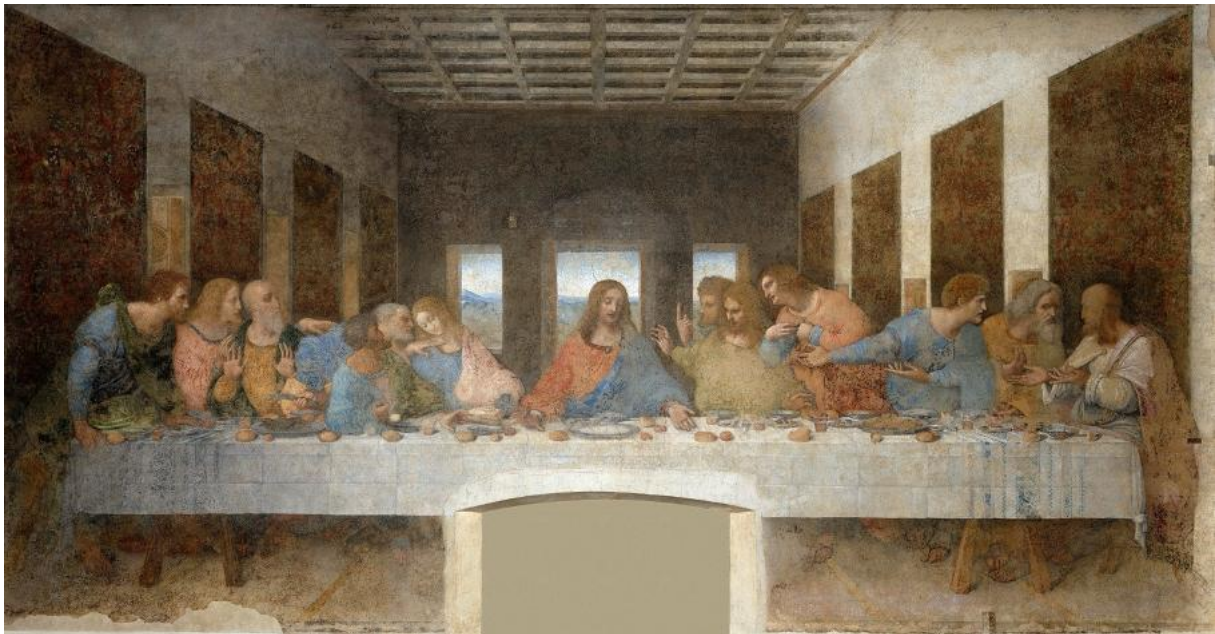
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
R	E	G	A	R	D	S	S	A	N	S	J	C	E	G	A	L	D	E	P	A	R	T	E	T	T	R	A	J	E	T	M	A	I	N	S

« Regards sans JC égal départ et trajet mains »

A noter également l'indice « DEGALRIEN » (D = rien) dans le carré originel.



On nous parle de JC = Jésus Christ et le plan pointe (cercle rouge) sur l'Église où est conservée la fresque très célèbre de **La Cène de Léonard de Vinci**. Intéressons-nous à ce chef d'œuvre.



La Cène de Léonard de Vinci conservée à l'Église Santa Maria Del Grazzie à Milan.

La phrase « **Regards sans JC égal départ et trajet mains** » nous invite à faire un trajet avec les mains dont le point de départ serait les regards. Le point de départ nous est donné par la direction des regards (sans compter Jésus).

En combinant :

- Base 64
- Regards
- DEGALRIEN : Droite égal rien : droite égal 0.

Alors on comprend que la direction des regards du tableau donne le point de départ en supposant que :

- Un regard vers la droite vaut 0
- Un regard vers la gauche vaut 1



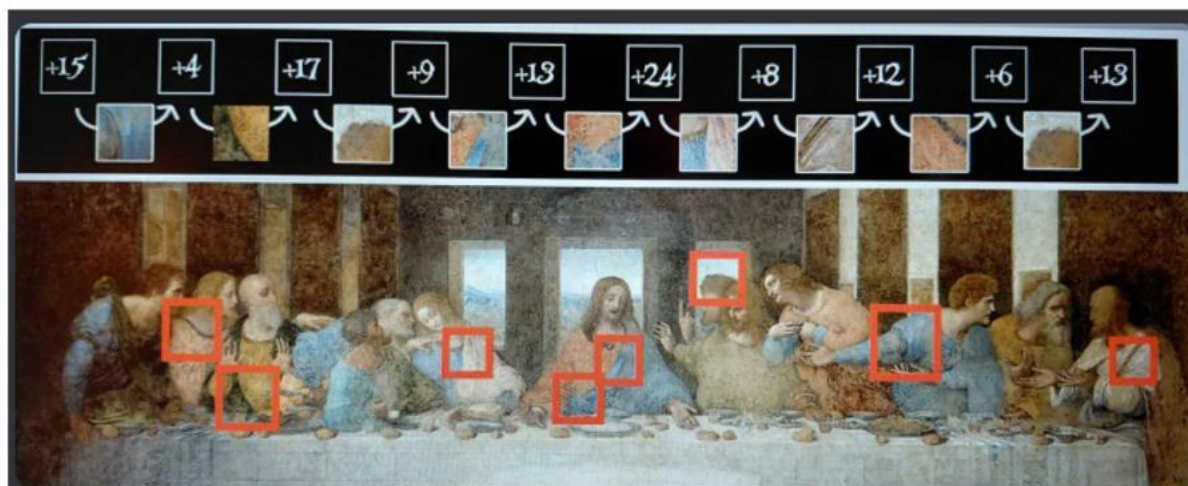
Binaire sur la direction des regards du tableau où un regard à droite vaut 0 et à gauche vaut 1.

Ce qui donne 000001 soit B et 111001 soit 5 en base 64.
Le départ du trajet est la case **B5**.

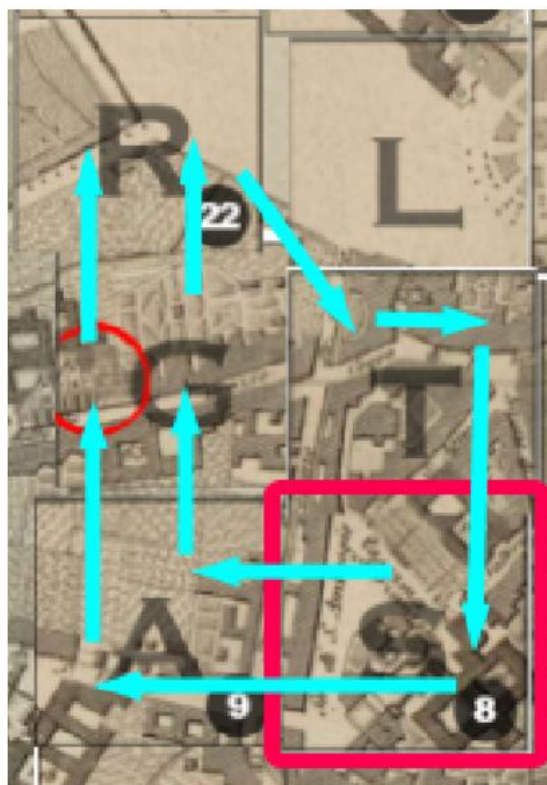
	A	B	C	D	E	F
1	D ₁₈	E	G	A ₂₄	L	R
2	I	E ₁₄	N	T ₂₅	J	A ₃₃
3	R ₂₂	G	M ₃₂	D ₆	A ₉	A ₁₆
4	R	S ₈	T	E	P ₂₀	T ₂₆
5	R ₂₇	C	S	T	S	E ₃₀
6	A	A ₂₈	E ₂	S	J ₂₉	N

Départ du trajet case B5

Ensuite focalisons-nous sur les zooms qui correspondent à des détails du tableau de De Vinci et qui nous permettront de sélectionner chaque apôtre et donc leurs mains pour effectuer le trajet sur la grille en partant de la case B5.



Nous débutons donc sur la case B5 qui comporte un S ; qui devient un H une fois le +15 appliqué. Puis nous nous déplaçons d'une case vers la gauche (main qui montre la direction gauche de l'apôtre ciblé par le premier carré), puis l'apôtre suivant à les mains vers le haut, on monte donc d'une case vers le haut, etc... (Astuce : lorsque les deux mains de l'apôtre n'avaient pas la même orientation, il fallait prendre celle du côté de son regard, mais sinon on pouvait résoudre en testant les deux options).



S	A	G	R	T	T	S	A	G	R
+15	+4	+17	+9	+13	+24	+8	+12	+6	+13
H	E	X	A	G	R	A	M	M	E

Le trajet réalisé sur le grille du plan reconstitué donne donc le mot HEXAGRAMME.

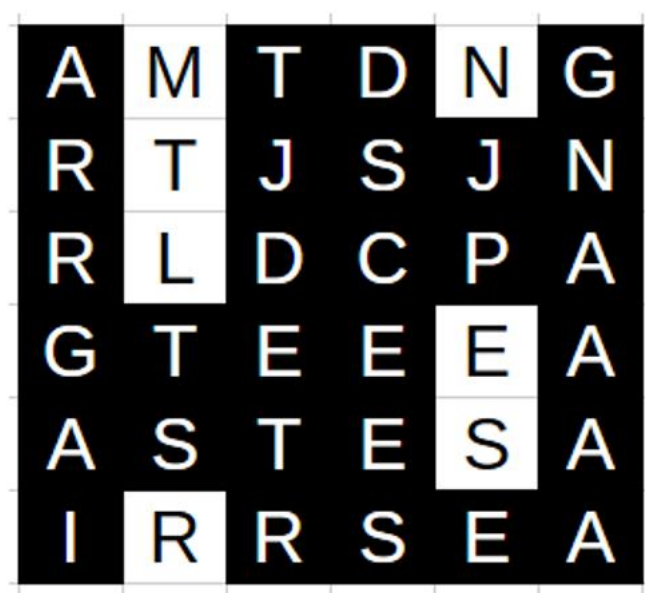


Les hexagrammes sont un système de divination d'origine chinoise. L'indice suivant nous précise que le Masques est dans les Regards. Rendez-vous sur **DCode©** et on reprend donc notre décryptage des regards : **B5**, et on le convertit en Hexagrammes. Cela donne les deux hexagrammes suivants :



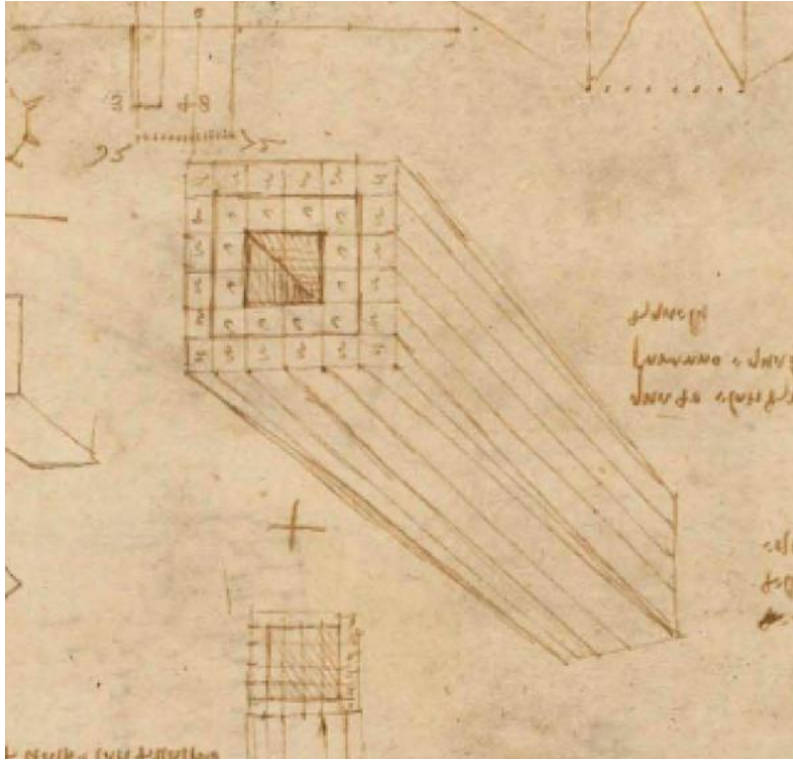
B5 convertit en hexagramme sur DCode©

Appliqués sous forme de masque à la grille, ces deux hexagrammes permettent d'extraire 7 lettres (MTLRNES) sur lesquelles on effectue la rotation indiquée :



M	T	L	R	N	E	S
+16	-5	-8	+13	+10	-2	+10
C	O	D	E	X	C	C

Codex CC, soit Codex 200, nous met sur la piste du **Codex Atlanticus** qui est le Codex le plus célèbre de Léonard de Vinci conservé à Milan et entièrement disponible en ligne. Rendez-vous à la **page 200**, on y retrouve en détail, une **grille 6x6** similaire à celle de notre énigme.



Page 200 du Codex Atlanticus de Léonard de Vinci
avec la présence d'une grille 6x6 avec une partie centrale extrudée.

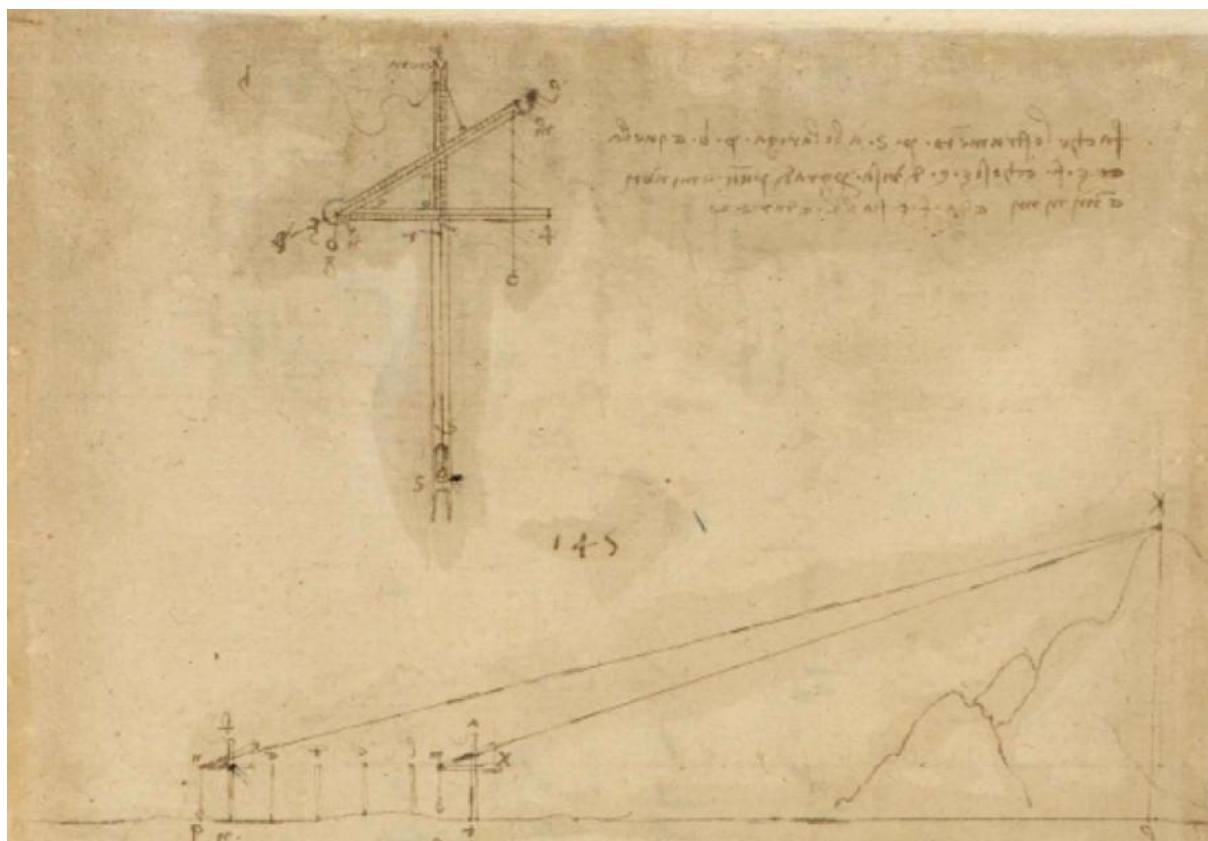
Si l'on suit la consigne suivante, avec l'image ci-dessus, on extrait que les 4 lettres présentes dans les 4 cases du milieu de la grille :

SEULEMENT CELLES TOMBÉES DANS LE TROU
12 -2 2 0 -1 0 -2 7 -6 6

A	M	T	D	N	G
R	T	J	S	J	N
R	L	D	C	P	A
G	T	E	E	E	A
A	S	T	E	S	A
I	R	R	S	E	A

D	C	E	E	D	C	E	E	D	C
+12	-2	+2	0	-1	0	-2	+7	-6	+6
P	A	G	E	C	C	C	L	X	I

On obtient donc PAGECCCLXI soit la page 361 du codex Atlanticus :



Page 361 du codex Atlanticus qui représente une mesure d'altitude de montagne par technique de trigonométrie.

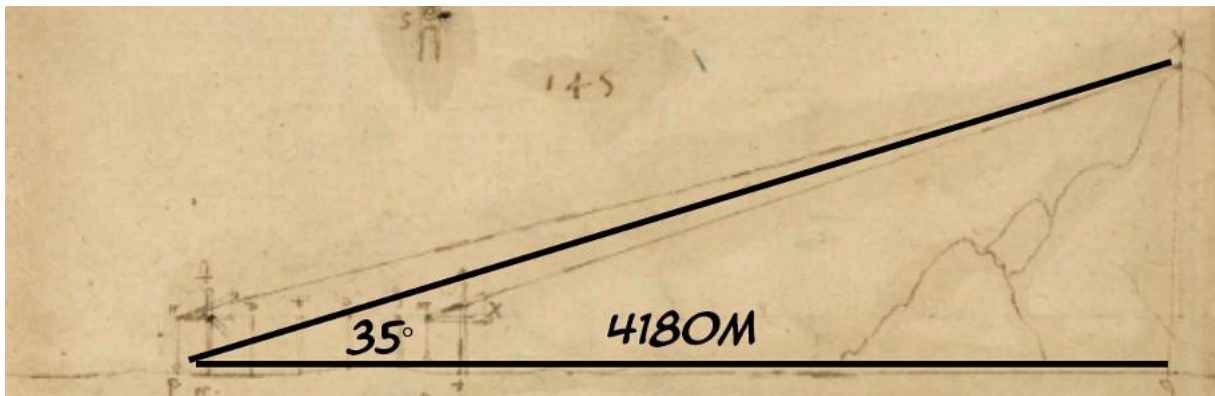
La page 361 du codex Atlanticus représente une méthode utilisée par Léonard de Vinci pour déterminer la taille d'une montagne en utilisant la trigonométrie.

Faisons de même. Les deux mesures utiles pour le calcul se trouvent en toute fin d'énigme. MMMMCLXXX soit 4180 pour la longueur du côté adjacent et E1, soit 35° pour l'angle à considérer (35 étant le nombre dans la case E1 de notre grille/carré magique).



On réalise donc cette simple formule de trigonométrie classique :

$$\text{HAUTEUR SOMMET} = \tan(35^\circ) \times 4180 = 0,7 \times 4180 = \mathbf{2926 \text{ mètres}}$$



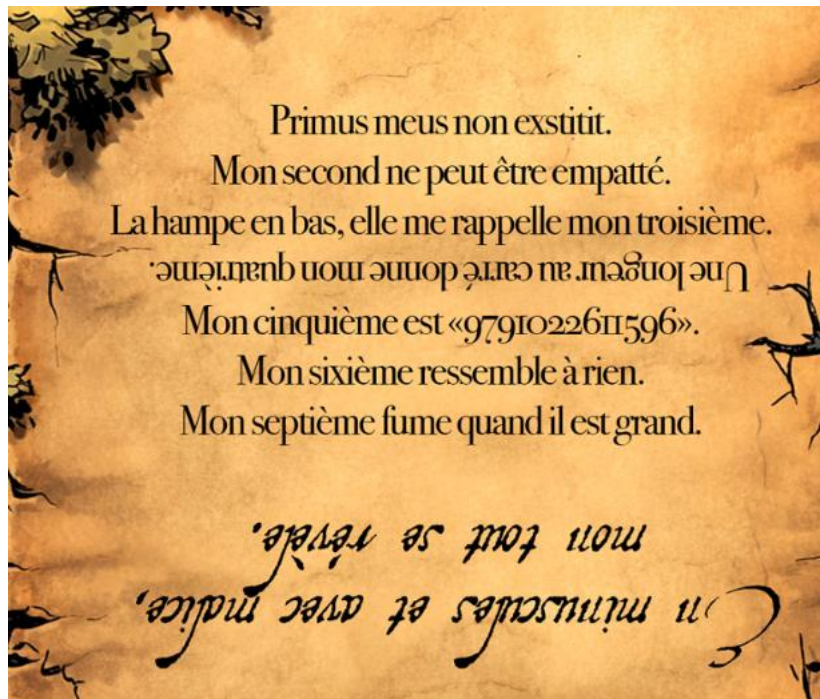
Nous cherchons donc une montagne mesurant 2926 mètres de hauteur.

Après quelques recherches et par élimination d'autres candidats possibles, on parvient à découvrir l'**Eggishorn** dans les Alpes suisses.

Solution énigme 9 : Eggishorn

ÉNIGME 10 – RETROUVAILLES

Tout commence par une charade qui se résout de la manière suivante.



- Mon premier = **u**, lettre qui n'existe pas en latin où elle est confondue avec V.
- Mon second = **o**, seule lettre qui ne peut pas être empattée car elle n'a pas d'extrémité.
- Mon troisième = **p**, une note de musique avec la hampe en bas.
- Mon quatrième = **r** à l'envers ; la longueur au carré étant une « aire » et la phrase étant à l'envers.
- Mon cinquième = **n**, 9791022611596 étant le code ISBN du livre « Haine » de José Manuel Fajardo.
- Mon sixième = **o**, qui ressemble au 0 (donc à rien).
- Mon septième = **q**, sa majuscule ressemblant à un visage avec une cigarette : Q

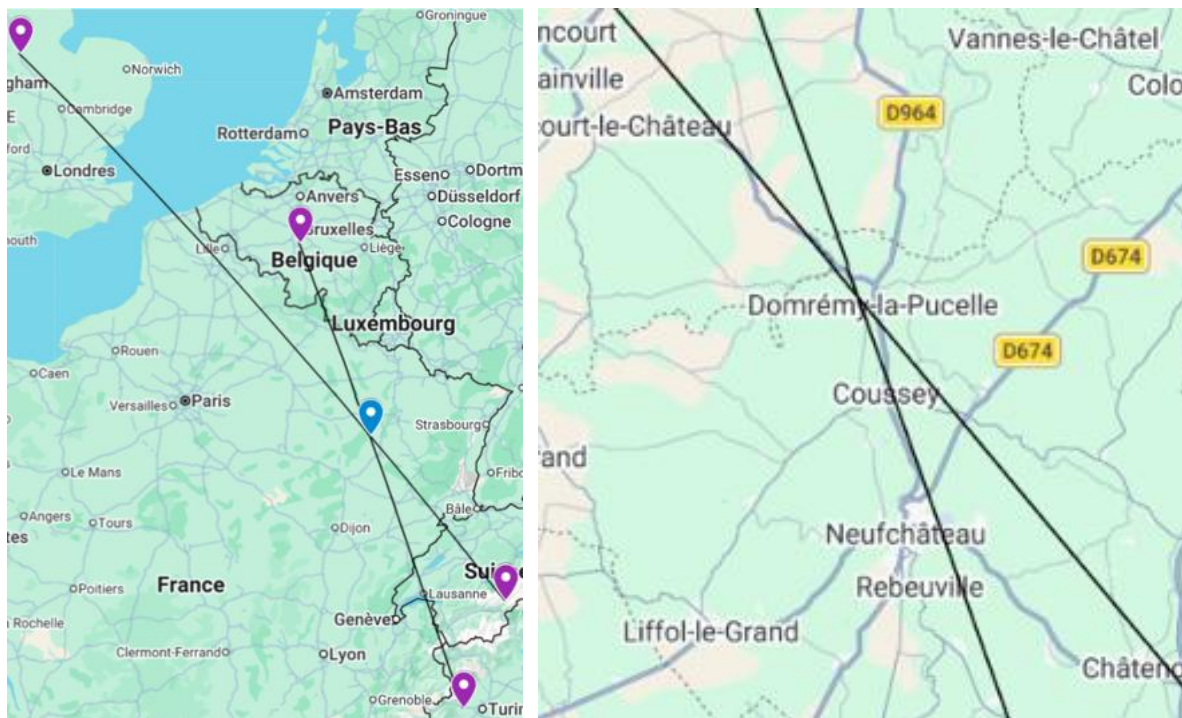
Soit « **uoprnoq** »

Une fois retournée, comme le suggère l'énigme, le tout donne « **bourdon** ».

Afin de trouver le « bon » bourdon, il faudra, comme pour l'énigme 5, utiliser les résultats des quatre énigmes précédentes et leur croisement sur la carte.

L'intersection des deux droites tombe pile sur **Domrémy-la-Pucelle** :

- Manoir Woolsthorpe – Eggishorn
- Waterloo (Division Marcognet) – Saint-Michel de la Cluse



Le croisement tombe sur Domrémy, le village natale de Jeanne d’Arc. On cherche donc un **bourdon Jeanne d’Arc**.

Il en existe deux en France, un à Rouen et un à Orléans. Seul celui d’Orléans possède assez de lettres pour permettre une extraction.



*Ancien Bourdon Jeanne d’Arc de la Cathédrale d’Orléans avec l’inscription :
« De par le Roi du Ciel, je me nomme Jeanne d’Arc ».*

Ensuite, il s'agit d'une simple extraction sur cette devise :

1	28	21	3	6	28	13	10	19	27	32	12	8	33	20	8	1	30	9	19	13	5	7	21	32	5	11	28	22	24	29	27	21	12	27	21	8	10
			3					7				1		-2		1	6	6	7	2					1			-1	6	5	-4	4			6	3	
D	A	N	S	L	A	C	I	T	E	D	U	S	A	C	R	E	T	U	T	E	R	E	N	D	S	D	A	N	S	S	A	R	U	E	T	U	I
29	15	26	16	8	9	2	9	26	25	12	21	28	31	5	13	15	24	32	20	20	22	19	12	8	26	3	30	21	7	23	34	28	30				
	1	-1		2	3		4	2			4	1	-4	1	2		7		-2		8	1	-5	3	7				7								
N	F	I	L	T	R	E	S	L	E	U	R	B	A	S	E	E	T	D	E	C	O	U	V	R	E	S	U	N	E	T	R	A	N				
21	11	9	28	17	23	34	28	21	13	26	24	20	19	21	17	32	2	13	26	4	5	3	4	11	33	3	2	10	15	8							
-7	1		1	-8	2	4	6	-5				6	5	-9	3			-7	-1	4			2	-1	9		-7		4								
G	E	O	B	J	E	T	E	T	C	E	M	E	S	S	A	G	E	C	C	Z	V	P	A	F	Z	Y	E	B	E	V							

Dans la cité du Sacre, tu te rends dans sa rue, tu infiltras leur base et découvres un étrange objet et ce message : CCZVPAFZYEBEV

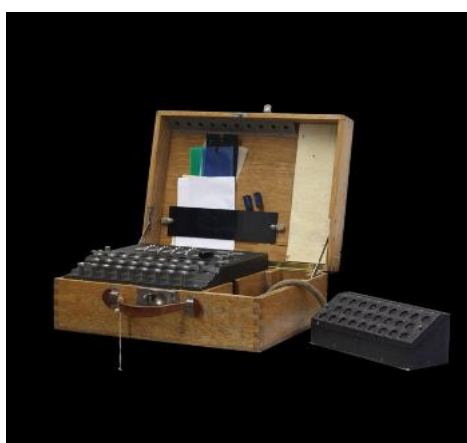
Dans la rue Jeanne d'Arc de Reims, on trouve le square des victimes de la Gestapo, bâti sur le site de l'ancien quartier général de la Gestapo dans la région.



Rue Jeanne d'Arc à Reims avec l'ancien siège de la Gestapo, à présent un square mémorial.

La Gestapo nous met sur la piste de la **machine Enigma**, « l'étrange objet » que les Nazis utilisaient pour encrypter les messages. Cette machine requiert plusieurs réglages différents qui sont fournis par la résolution des vignettes suivantes : la sélection des rotors, la nature du réflecteur, la position des anneaux et la position des rotors.

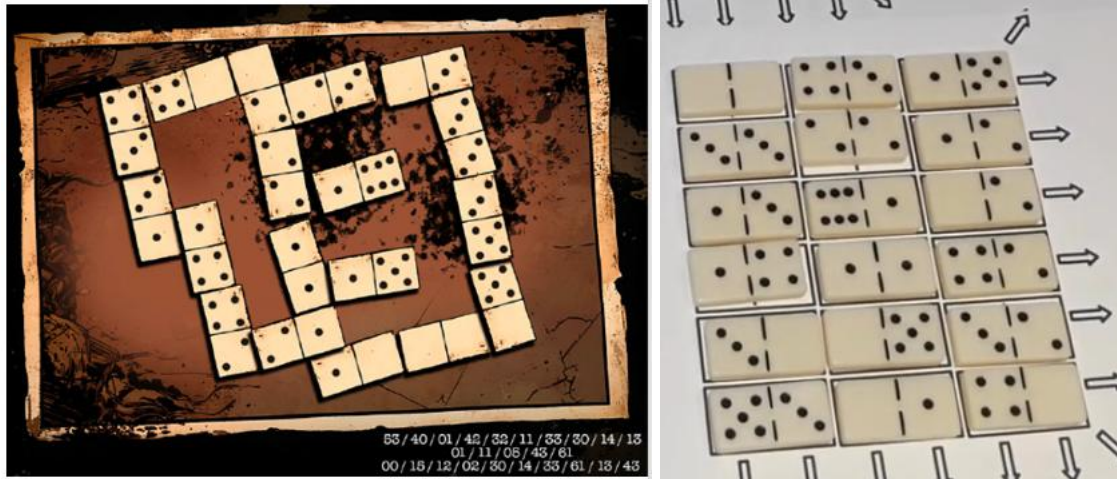
Il va falloir décrypter le message CCZVPAFZYEBEV à l'aide de la machine Enigma.



Machine Enigma (source Wikipédia)

La position des rotors :

Les dominos forment un 13 ; cela nous aiguille, à nouveau, vers un carré magique ; l'ensemble des dominos ici représentés permettant de reconstituer un carré magique de somme 13 :



Avec les dominos fournis, on peut reconstituer un carré magique de somme 13 (à droite).

Il suffit ensuite de « colorier » les dominos correspondant aux trois lignes pour extraire trois lettres :

0	0	4	3	1	5	13		0	0	4	3	1	5	13		0	0	4	3	1	5	13
3	3	2	2	1	2	13		3	3	2	2	1	2	13		3	3	2	2	1	2	13
1	3	6	1	0	2	13		1	3	6	1	0	2	13		1	3	6	1	0	2	13
1	4	1	1	4	2	13		1	4	1	1	4	2	13		1	4	1	1	4	2	13
3	0	0	5	3	2	13		3	0	0	5	3	2	13		3	0	0	5	3	2	13
5	3	0	1	4	0	13		5	3	0	1	4	0	13		5	3	0	1	4	0	13
13	13	13	13	13	13	13		13	13	13	13	13	13	13		13	13	13	13	13	13	13

53/40/01/42/32/11/33/30/14/13
 01/11/05/43/61
 00/15/12/02/30/14/33/61/13/43

Cela fait apparaître les lettres **BIP**. Associées au pictogramme ci-contre que l'on voit en zoomant sur l'image, on a notre premier réglage : la position des rotors.



Pictogramme associé aux rotors sur DCode.

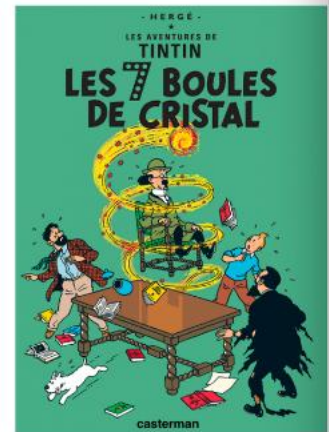
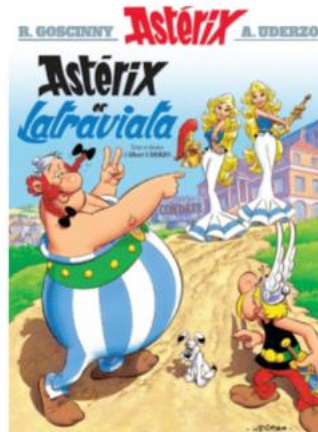
La nature du réflecteur :



Le C dans la lunette d’Azirman nous donne le paramètre suivant, les réflecteurs à régler sur **C**.

La sélection des rotors :

Les petites pastilles rondes représentent des détails de couvertures d’albums de BD qu’il fallait retrouver :



Leur point commun est la présence de chiffres sur les couvertures : 8, 2 (doigts d’Obélix) et 7. Ainsi on peut sélectionner correctement les rotors en **VIII**, **II** et **VII**.

La position des anneaux :

Enfin, les armes issues du Seigneur des Anneaux permettent d’effectuer le dernier réglage, celui des anneaux, en associant à l’arme de chaque peuple le nombre d’anneaux de pouvoir de la trilogie correspondant. **3** pour les Elfes, **7** pour les Nains et **9** pour les Humains.



Une fois ces éléments en main, vous n'avez plus qu'à les rentrer dans DCode© et laisser la machine Enigma faire !

The screenshot shows the 'MACHINE ENIGMA' interface on the DCode website. The breadcrumb trail is 'Cryptographie > Chiffre Poly-Alphabétique > Machine Enigma'. The main heading is 'CHIFFREMENT ET DÉCHIFFREMENT AVEC ENIGMA'. Below it, a section '★ MESSAGE À TAPER SUR LA MACHINE ENIGMA' contains a text box with the ciphertext 'CCZVPAFZYEBEV'. Below the text box are several settings: '★ CONSERVER LES CHIFFRES, LA PONCTUATION, ETC.' with an unchecked checkbox; '★ ROTORS ⚙ (DE GAUCHE À DROITE) (WALZENLAGE)' set to 'VIII - II - VII'; '★ RÉFLECTEUR ↔ (UMKEHRWALZE)' set to 'C'; '★ POSITIONS DES ANNEAUX ◦ (RINGSTELLUNG)' set to '3, 7, 9'; and '★ POSITIONS DES ROTORS ⚡ (GRUNDSTELLUNG)' set to 'B, I, P'. Each setting has a red 'x' button to clear it.

Machine Enigma paramétrée avec les différentes solutions trouvées.

Le code CCZVPAFZYEBEV, une fois les bons paramètres entrés, est décrypté en « **Le Retour du Roi** ».

Référence à la fois au Seigneur des Anneaux mais aussi à l'épopée de Jeanne d'Arc, qui remet le roi Charles VII sur le trône de France en le sacrant à Reims.

Solution énigme 10 : LE RETOUR DU ROI

ÉNIGME 11 - ULTIME BATAILLE

Pour débiter cette copieuse énigme finale, il fallait exploiter les deux clés, non encore utilisées, trouvées dans les énigmes 5 et 10 :

Énigme 5 > 46 Énigme 10 > LE RETOUR DU ROI

Les joueurs devaient aller voir le passage du film Le Retour du Roi (Peter Jackson de 2003, 11 oscars) à la 46^{ème} minute. Il s'agit d'une scène mythique du film dans laquelle Pippin, guidé par Gandalf, allume **les feux d'alarme** du Gondor de Minis Tirith déclenchant le signal qui se propagera de sommet à sommet jusqu'au Rohan.

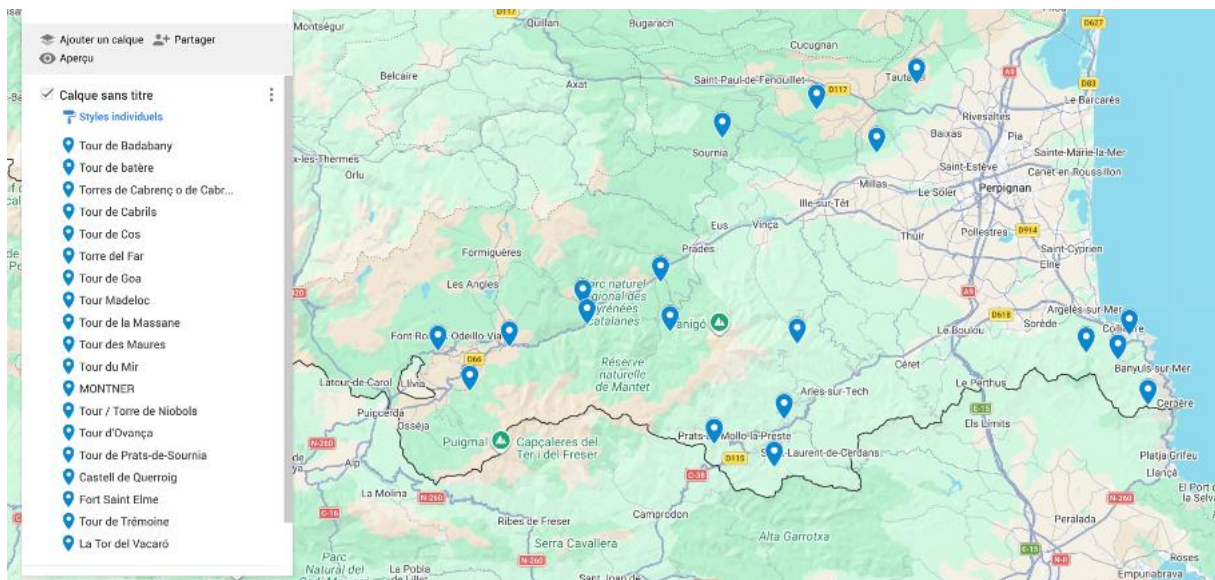


Passage du film le Retour du Roi avec l'allumage des feux d'alarme du Gondor.

Cette scène permet de comprendre qu'il faut chercher un système de signalisation similaire dans le monde réel. En Europe, deux sont bien décrits :

- Les tours à signaux de l'avant pays Rhône-Alpin.
- Les tours à signaux des Pyrénées Orientales (Catalanes).

De rapides recherches révèlent que la disposition des **Tours à Signaux du Pays Catalan dans les Pyrénées Orientales** correspond précisément aux points disposés sur la carte présent au début de notre énigme.



La position des points sur la carte, correspond exactement à la position des Tours à Signaux des Pyrénées Orientales.

Il ne reste plus qu'à effectuer le trajet de l'éclaireur et extraire à chaque fois les lettres sur les noms de la tour qu'il rencontre sur le trajet.

On part de la petite flèche et on fait le trajet de tour en tour :

Départ = Flèche

TREMOINE on prend les lettres 1 et 2 = TR

DEL VACERO on prend les lettres 56235189 = ACELADRO

SAINT ELME on prend les lettres 356 = ITE

PRATS DE SOURNIA on prend les lettres 13583 = PASSA

Etc...

Ce qui donne au final :

**TRACE LA DROITE PASSANT
PAR ↻ ET ↻ PUIS LE CERCLE
DONT LE CENTRE EST ↻**

Une fois ce décryptage effectué, il faut trouver les valeurs de ces 8 symboles :



Pour se faire, il faut résoudre les 5 mini-énigmes qui donneront chacune la valeur de chaque symbole.

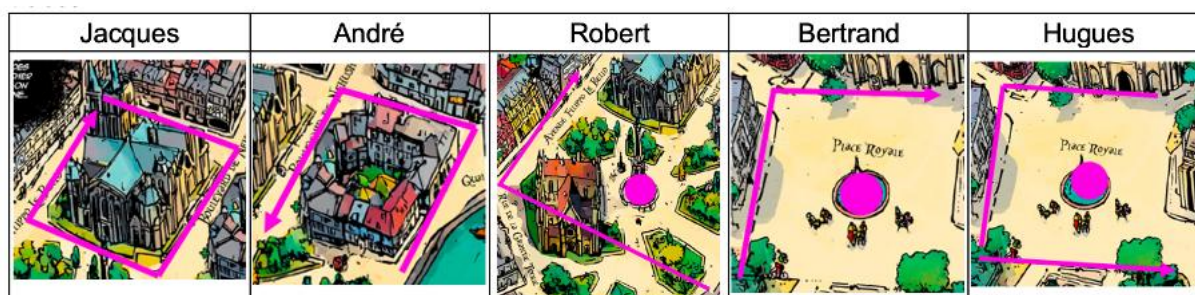
Symbole ↻



La consigne « Une seule pour réchauffer mes doigts » fait référence à la **petite marchande d'allumettes**. C'était un indice pour appliquer le principe du jeu des allumettes. En considérant chaque trait comme une allumette, on peut déplacer qu'une seule allumette sur chaque ensemble de traits afin de former une lettre digitale. Le mot obtenu est **SUPPLICE**.

Symbole

Chaque texte associé à un chevalier décrit un déplacement sur la carte. Voici les cinq tracés représentant les trajets de chacun des personnages :



Il s'agit d'un **code Pigpen** (le thème Templiers peut orienter), mais il ne signifie rien à ce stade, il va d'abord falloir le réordonner et le réarranger pour pouvoir le lire. Chaque chevalier correspond en réalité à un grand maître de l'Ordre des Templiers dont on trouve facilement l'identité à travers des jeux de mots et leur prénom : respectivement **Jacques de Molay**, **André de Montbar**, **Robert le Bourguignon**, **Bertrand de Blanquefort** et **Hugues de Payns**. La première étape est de les remettre dans l'ordre.

Il faut ensuite remarquer les deux icônes « points de vue » présentes sur l'image qui permettent de donner une orientation aux tracés depuis ces points de vue pour obtenir le code déchiffré :

1 ^{er} grand maître	2 ^e grand maître	5 ^e grand maître	6 ^e grand maître	23 ^e grand maître
Hugues de Payns	Robert de Craon	André de Montbar	Bertrand de B.	Jacques de Molay
				
O	R	D	R	E

Nous obtenons le mot **ORDRE** ; associé au mot « règle ».

Symbole 𐀀

Les unicodes correspondent aux émojis suivants et renvoient à des comptines célèbres :

🐭	🌙	🔔
		
« Une souris verte »	« Au clair de la lune »	« Frères Jacques ».



𐀀 1F42D sou - ris - ver - te - qui - cou - rait - dans

1F319 1F319 ne - mon - a - mi - pier

1F514 1F514 ja - cques - d'or - mez - vous - dor

1F514 1F514 nes - so - nnez - les - ma - ti - nes

1F319 1F319 ne - mon - a - mi - pier

1F42D 1F42D je - la - met - dans - mon - ti - roir

+13 +16 +3 +24 +9 +16 +2 +8

Il ne reste plus qu'à prendre les paroles qui correspondent aux notes de musiques entourées en rouge sur les partitions :

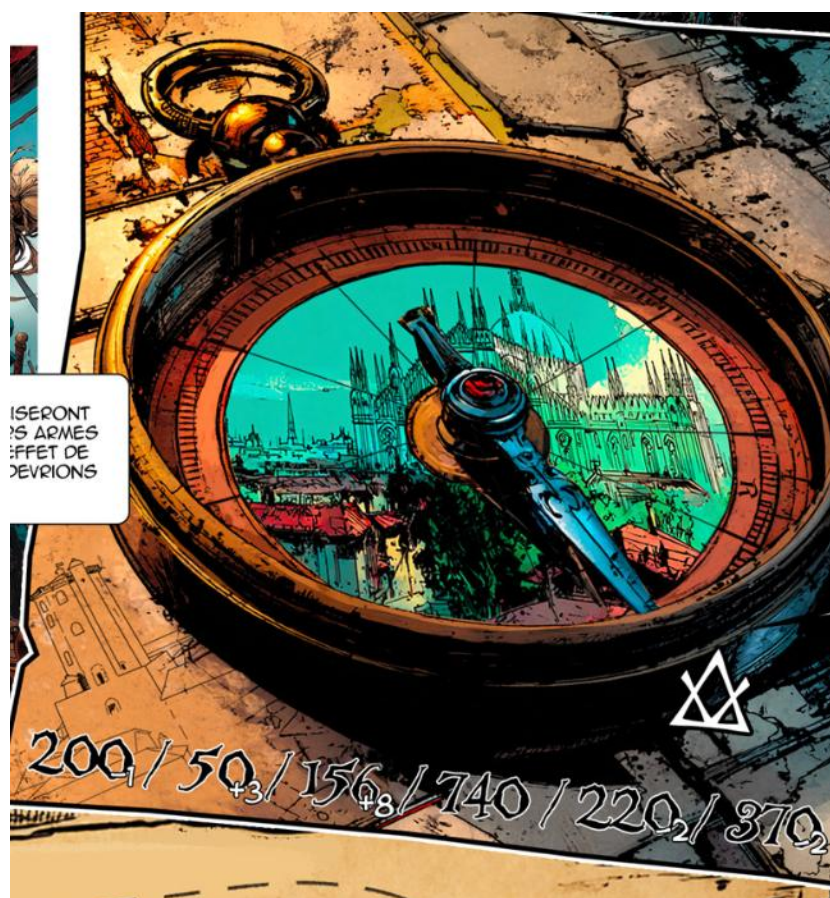
QUI – A – DOR – LES – MI - ROIR

« Qui adore les miroirs ? » : Il s'agit de **Narcisse** qui possède 8 lettres et permet d'effectuer le décalage indiqué sous les portées.

N	A	R	C	I	S	S	E
+13	+16	+3	+24	+9	+16	+2	+8
A	Q	U	A	R	I	U	M

Nous obtenons le mot **AQUARIUM**.

Symbole 



Le dessin en arrière-plan de la boussole était celui du Duomo de Milan en référence directe avec l'énigme 9. La boussole est divisée en 9 cadrans avec la position du R déjà donnée dans un cadran à droite. Il fallait remplir les 9 cadrans avec la solution de l'énigme 9 : EGGISHORN.

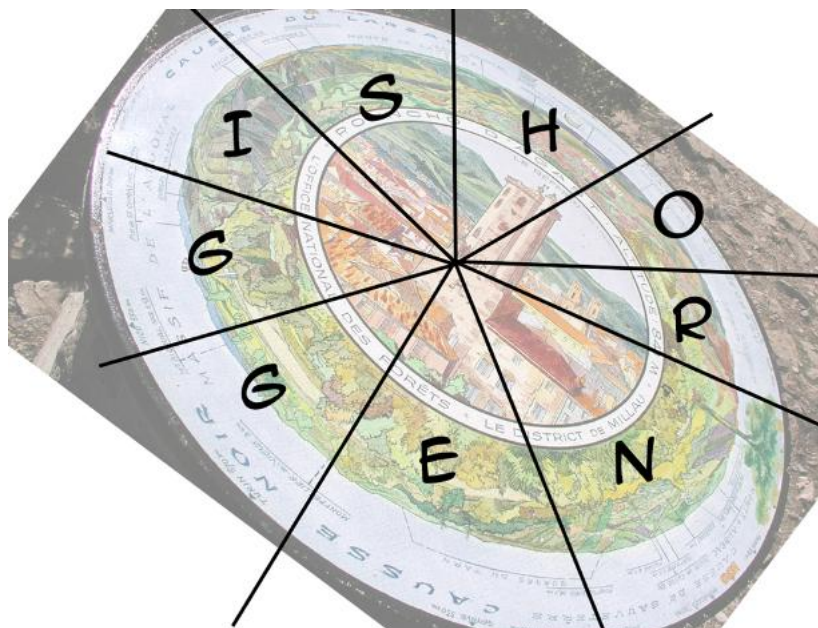
Ensuite, le dessin en bas à gauche de la vignette représente le beffroi de Millau observé depuis une table d'orientation bien précise comme le suggère la boussole : **la table d'orientation de la Puncho d'Agast**.



Il fallait superposer cette table d'orientation avec la boussole de l'énigme et les 9 cadrans remplis avec EGGISHORN.

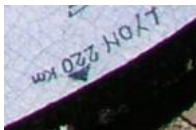


Table d'orientation de la Puncho d'Agast, Millau, Aveyron, France. Source Wikipédia.



La table d'orientation avec les 9 cadrans de la boussole superposés dessus. Le nord était bien indiqué sur la table d'orientation (en bas à droite ci-dessus) pour bien disposer les cadrans. Sur la boussole, le nord était indiqué par la position de l'aiguille.

Ensuite, il fallait prendre la lettre correspondant au cadran dans lequel se trouvait la ville de la table d'orientation indiquée par sa distance en km. On réalise l'extraction suivante :

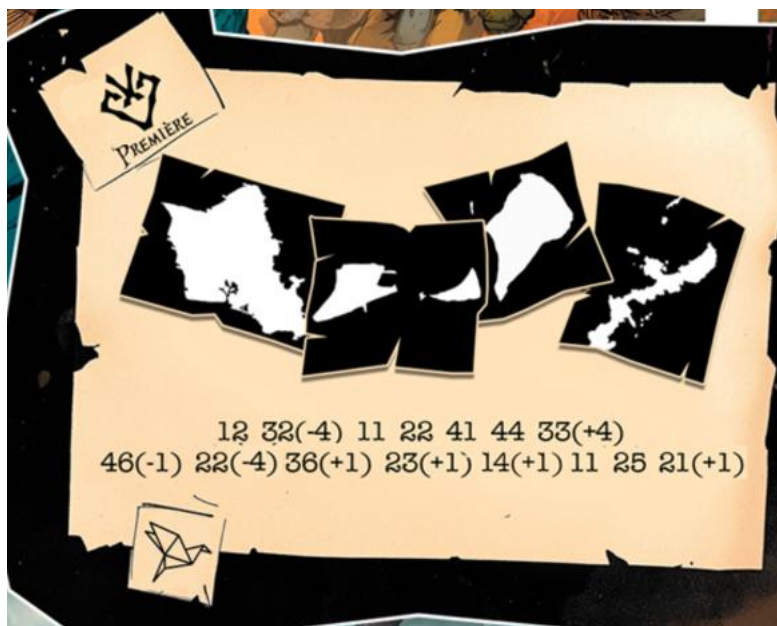
Nombre sur l'énigme	Ville correspondant à la distance	Lettre sur le cadran	Rotation	Solution
200	 Marseille 200 km	G	-1	F
50	 Rodez 50 km	O	+3	R
156	 Perpignan 156 km	S	+8	A
740	 Bruxelles 740 km	N	-	N
220	 Lyon 220 km	E	-2	C
370	 Turin 370 km	G	-2	E

La solution est **FRANCE**.

Symbole 

Les images représentent quatre îles, théâtres de quatre batailles célèbres de la seconde guerre mondiale dans le Pacifique entre les États-Unis et le Japon.

- 1) Attaque de **Pearl Harbor**
- 2) Bataille de **Midway**
- 3) Bataille **d'Iwo Jima**
- 4) Bataille **d'Okinawa**



De gauche à droite : Pearl Harbor, Midway, Iwo Jima Okinawa

On réalise l'extraction des lettres selon la méthode :

12 = 1^{er} île (PEARL HARBOR), 2^e lettre = E
 32 (-4) = 3^{ème} île (IWO JIMA), 2^{ème} lettre = W -4 = S
 etc...

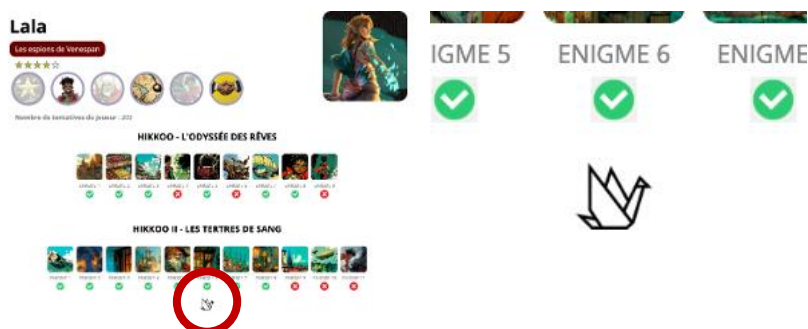
Le décryptage complet donne **ESPIONS VENESPAN** : espions venespan.

« Les espions de Venespan » sont une **équipe fictive** dans la liste des participants à la chasse au trésor sur le site internet du jeu : <https://www.editions-enigma.com/classement2.php>.



« Lala », un des membres de l'équipe fictive « Les Espions de Venespan ».

Sur les pages de profil des joueurs Poposki et Lala de cette équipe fictive, on trouve une **icône cliquable en forme d'origami**.



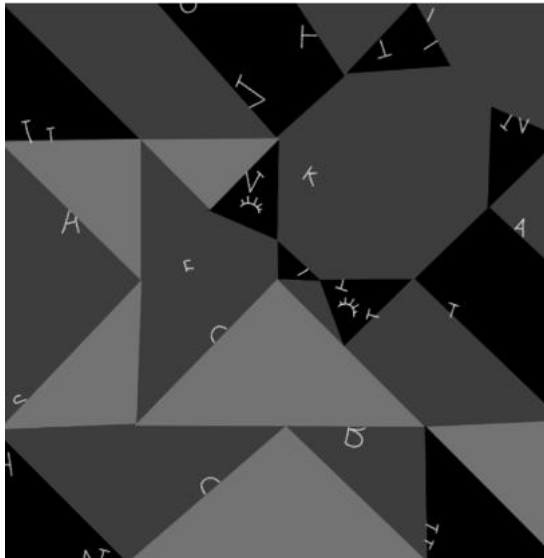
Cliquer sur ce petit Origami amène aux deux liens suivants :

<https://www.editions-enigma.com/origami369.php>

<https://www.editions-enigma.com/origami264.php>

Il s'agit d'un origami à reconstituer et du tutoriel YouTube© permettant de le plier correctement.

Une fois l'origami reconstitué, on voit le mot « NUIT » apparaître de chaque côté de l'oiseau.



La solution est **NUIT** associé au mot PREMIERE.

Synthèse des Symboles

RETOURNE-TOI SUR TON CHEMIN ET RETROUVE CEUX QUI ONT ÉTÉ FREINÉS PAR LE «TOUT PREMIER SECRET».

UNE FOIS JUMELÉS, TU COMPRENDRAS ALORS LE SENS DES MOTS ET LES ANNÉES TE GUIDERONT POUR TRACER TA VOIE.

$$\begin{array}{c} \Leftrightarrow = \Delta - \Delta + 242 \\ \S = \Delta + 2\mathcal{Z} - 12 \\ \star = \mathfrak{C}/3 + \mathfrak{W}/2 - 21 \end{array}$$

Cet élément n'était accessible sur l'espace membre qu'après avoir validé les 10 premières énigmes.

L'objectif maintenant est de comprendre le sens de ces symboles. Tous les éléments sont donnés dans cette phrase :

« Retourne-toi sur ton chemin » : il fallait s'intéresser à l'ensemble de la BD que vous aviez déjà parcouru.

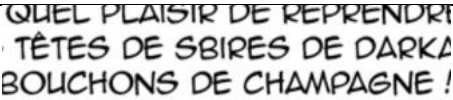
« Retrouve ceux qui ont été frelatés » : il s'agissait de mots qui ont été altérés (IS précisait que les frelatés n'étaient pas des éléments externes à la BD).

« Le Tout Premier secret » : référence directe à la solution intermédiaire de l'énigme 5 : HACHE. Cette référence était entre « ... » donc comme c'est le cas à plusieurs reprises de la chasse, il fallait comprendre la lettre « H ».

Il fallait donc interpréter cette phrase de cette sorte :

**Retrouve dans les pages qui précèdent les mots qui ont été altérés par la lettre H.
On cherche dans la BD des mots dont le sens change lorsque l'on retire la lettre H.**

En relisant les pages de la BD, on remarque que certains mots ont été « forcés » un peu partout dans les textes de la BD : Champagne, Châle, Douche ...

Vignette	Mot	Sans la lettre H
	CHAMPAGNE	CAMPAGNE
	CHAMP	CAMP
	DOUCHE	DOUCE
	CHARMES	CARMES
	CHÂLE	CALE

Ces 5 mots devaient ensuite être associés, « jumelés », à chacune de nos réponses des 5 symboles trouvés précédemment dans l'énigme. L'association est assez évidente, une fois le principe compris. Pour chaque association, on obtient enfin 5 années historiques.

Symboles	Solutions Symboles	Mots « frelatés »	Associations	Années
	ORDRE (Règle)	CARMES	Création règle de l'Ordre des Carmes	1209
	AQUARIUM	CAMP	Camp Aquarium (Réf Astérix)	-50
	FRANCE	CAMPAGNE	Campagne de France de Napoléon	1814
	NUIT (Première)	DOUCE	Première représentation de Douce Nuit	1818
	SUPPLICE (Fin)	CALE	Fin du Supplice de la Grande Cale dans la Marine Française	1704

Une fois que l'on dispose des valeurs des 5 premiers symboles, on peut facilement déduire les autres par simple calcul :

$$\begin{aligned}
 \text{Symbol 1} &= \text{Symbol 3} - \text{Symbol 2} + 242 \\
 \text{Symbol 4} &= \text{Symbol 3} + 2 \times \text{Symbol 2} - 12 \\
 \text{Symbol 5} &= \text{Symbol 4} / 3 + \text{Symbol 1} / 2 - 21
 \end{aligned}$$

$$\text{Symbol 1} = 1814 - 1209 + 242 = \mathbf{847}$$

$$\text{Symbol 4} = 1814 + 2 \times (-50) - 12 = \mathbf{1702}$$

$$\text{Symbol 5} = 1818 / 3 + 1704 / 2 - 21 = \mathbf{1437}$$

On complète la phrase trouvée précédemment :

**TRACE LA DROITE PASSANT
PAR 847 ET 1702 PUIS LE CERCLE
DONT LE CENTRE EST 1437**

Après de rapides recherches et un peu d'intuition, on comprend que ces 3 nombres correspondent aux altitudes des **tours à signaux** sur notre plan : **Tours de Cabrils (847 m), des Maures (1702) et de Batère (1437).**

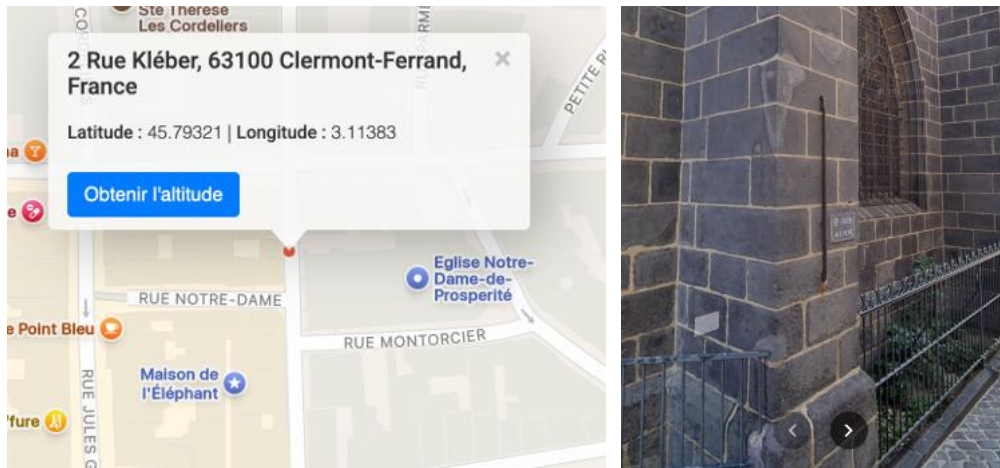
**TRACE LA DROITE PASSANT
PAR LA TOUR DE CABRILS ET LA TOUR DES MAURES PUIS LE
CERCLE DONT LE CENTRE EST LA TOUR DE BATERE.**

Il ne reste plus qu'à connaître le rayon de notre cercle :



« 106 » est entre guillemets, donc il faut le lire à voix haute encore une fois : cent six qui peut aussi s'entendre « **SANS SIX** ». Il s'agissait donc d'une instruction pour les coordonnées GPS ci-dessous. Il fallait **retirer les 6** des nombres donnés :

$$\begin{aligned} 465.793621060 &> 45.7932100 \\ 63.16386298 &> 3.1138298 \end{aligned}$$



Les coordonnées GPS pointent vers un point précis dans la rue Kleber à Clermont-Ferrand.



Étalon de l'aune, unité de mesure, au point GPS précis, sur un pilier de la Cathédrale dans la rue Kleber à Clermont-Ferrand. Source Wikipédia.

L'unité de mesure à utiliser est donc **l'Aune** (1 Aune = 0,001143 Kilomètre).

Ensuite, il fallait à nouveau regarder en arrière, très en arrière, pour trouver l'image qui servira de masque pour obtenir la **longueur** du rayon de notre cercle.



Cette image ne vous était pas inconnue, elle était sur la **page du prologue du tome I de Hikkoo, l'Odyssée des Rêves**. Elle était reconnaissable à l'ombre singulière de la tour en arrière-plan qui correspondait parfaitement à celle de l'énigme.



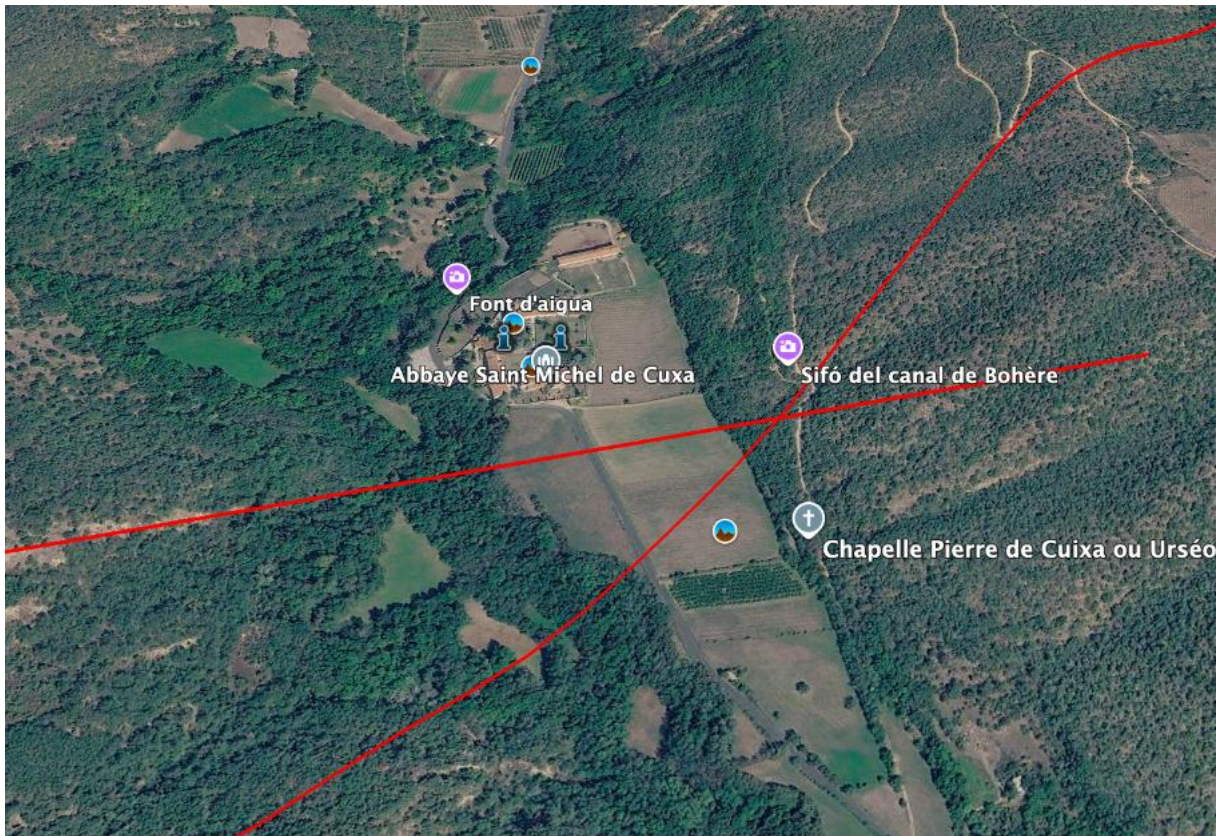
*Superposition du cercle de notre énigme avec l'image du prologue d'Hikkoo, l'Odyssée des Rêves.
La position des étoiles sur l'image permet d'extraire : QU – AT – OR – Z – E*

L'instruction « Les étoiles rayonnent » permettait de comprendre qu'il fallait utiliser les étoiles de l'image comme masque. On obtient QUATORZE que l'on multiplie par mille.

Notre **rayon** est donc égal à $14 \times 1000 = 14\,000$ Aunes.

En kilomètres $14\,000 \times 0,001143 = 16,002 \text{ km} = \mathbf{16 \text{ km}}$

**TRACE LA DROITE PASSANT
PAR LA TOUR DE CABRILS ET LA TOUR DES MAURES PUIS LE
CERCLE DONT LE CENTRE EST LA TOUR DE BATERE ET LE
RAYON DE 16 KM.**



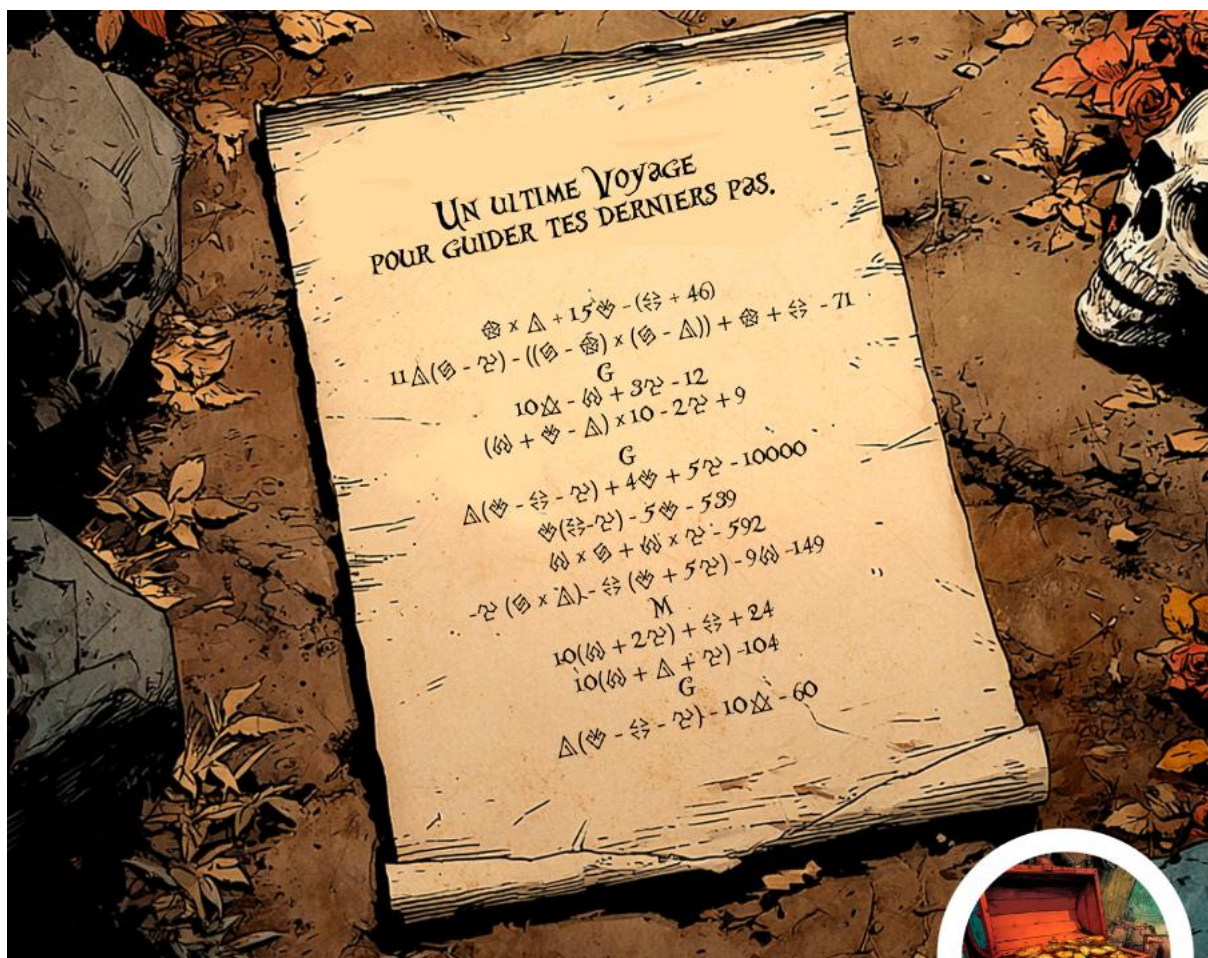
Une fois la droite et le cercle tracés, intéressons-nous aux intersections de ces deux éléments. Au niveau de l'intersection orientale, il n'y a rien de bien intéressant dans la zone. Par contre, le croisement occidental de la droite et du cercle tombe sur la **magnifique Abbaye Saint Michel de Cuxa** et plus précisément à proximité des vestiges de l'ermitage d'un ancien doge vénitien : **Pietro d'Orseolo ou Pierre de Cuxa**. La stèle est parfaite pour réaliser l'extraction qui suivra.



Abbaye Saint Michel de Cuxa.



A proximité de l'Abbaye, on retrouve les vestiges de l'ermitage de Pietro d'Orseolo et une stèle représentant le doge en exil entouré d'inscriptions en latin (Source : Google Maps).



Pour effectuer notre « ultime voyage », commençons par résoudre les équations avec les symboles dont on connaît à présent toutes les valeurs, pour rappel :

$$\Delta = 1209$$

$$\heartsuit = -50$$

$$\Delta \heartsuit = 1814$$

$$\heartsuit \heartsuit = 1818$$

$$\heartsuit \heartsuit = 1704$$

$$\heartsuit \heartsuit = 847$$

$$\heartsuit = 1702$$

$$\heartsuit \heartsuit = 1437$$

On résout les équations ligne par ligne :

$$\begin{aligned}
 & \heartsuit \times \Delta + 15 \spadesuit - (\clubsuit + 46) \\
 &= 1437 \times 1209 + 15 \times 1818 - (847 + 46) \\
 &= 1737333 + 27270 - 893 \\
 &= \mathbf{1763710}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & 11 \Delta (\spadesuit - \heartsuit) - ((\spadesuit - \heartsuit) \times (\spadesuit - \Delta)) + \heartsuit + \clubsuit - 71 \\
 &= 11 \times 1209(1702 + 50) - ((1702 - 1437) \times (1702 - 1209)) \\
 &\quad + 1437 + 847 - 71 \\
 &= \mathbf{23171416}
 \end{aligned}$$

G

On applique le même principe pour les lignes suivantes ...

$$= \mathbf{16274}$$

$$= \mathbf{23239}$$

G

$$= \mathbf{124141116}$$

$$= \mathbf{2111728}$$

$$= \mathbf{1441610}$$

$$= \mathbf{1542319}$$

M

$$= \mathbf{16911}$$

$$= \mathbf{28526}$$

G

$$= \mathbf{1216189}$$

On remarque que la structure des nombres peut facilement être décomposée pour réaliser une extraction sur la stèle :

$$\begin{aligned}
 1763710 &\Rightarrow 17 / 6 / 3 / 10 \\
 23171416 &\Rightarrow 23 / 17 / 14 / 16
 \end{aligned}$$

16274 => 16 / 2 / 7 / 4
 23239 => 23 / 23 / 9
 124141116 => 12 / 4 / 14 / 11 / 16
 2111728 => 21 / 11 / 7 / 28
 1441610 => 14 / 4 / 16 / 10
 1542319 => 15 / 4 / 23 / 19
 16911 => 16 / 9 / 11
 28526 => 28 / 5 / 26
 1216189 => 12 / 16 / 18 / 9

Il ne reste plus qu'à extraire sur la stèle :

X	B	E	A	T	U	S	P	E	T	R	U	U	R	S	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

O	D	U	X	E	X	L	O	V	E	N	E	C
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29



Ci-dessus : chaque lettre de la stèle numérotée de 1 à 29.

17	6		3	7	10		23	17	14	16		16	27	4	23
O	U		E	S	T		L	O	R	I	G	I	N	A	L

23	9			12	4	14	11	16	21	11		7	28	14	4	16	10
L	E		G	U	E	R	R	I	E	R		S	E	R	A	I	T

15	4		23	19		16	9	11	28		5	26			12	16	18	9
S	A		L	U	M	I	E	R	E		T	E		G	U	I	D	E

En utilisant les nombres obtenus à partir des équations, on réalise l'extraction sur les lettres de la stèle.

Où est l'original, le guerrier serait, sa lumière te guide.

On cherche l'original, il s'agit de l'original de la représentation de Pietro d'Orseolo sur la stèle. Le **modèle original se trouve à la Basilique Saint-Marc de Venise** :

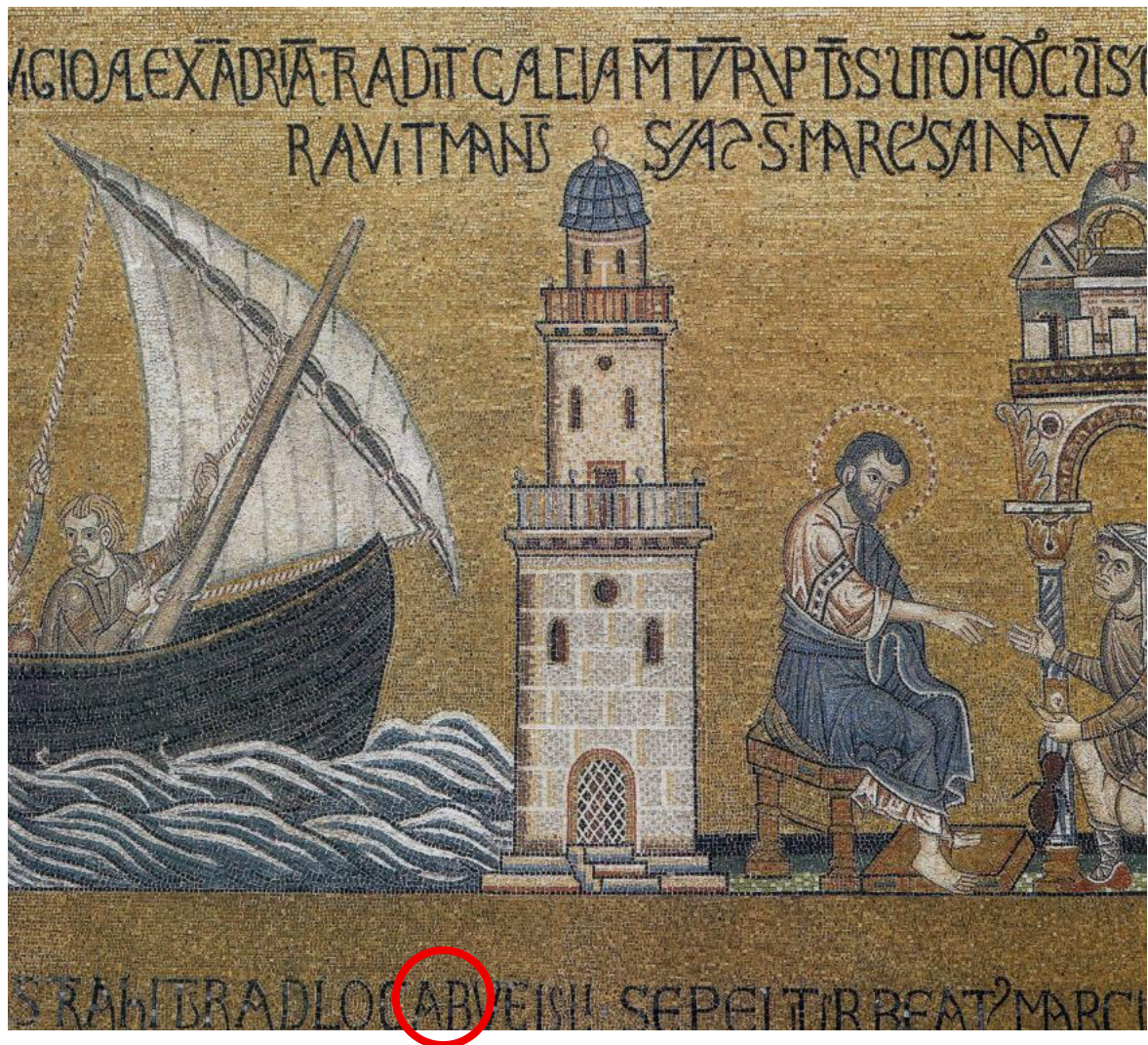


*A gauche : Pietro d'Orseolo représenté sur la Stèle à Saint Michel de Cuxa (France).
A droite : la représentation originale de Pietro d'Orseolo à la basilique Saint Marc de Venise (Italie).*

Votre dernier voyage pour guider vos derniers pas (pile-poil du coffre) s'effectuera donc à Venise, entre les murs de la Basilique Saint Marc.

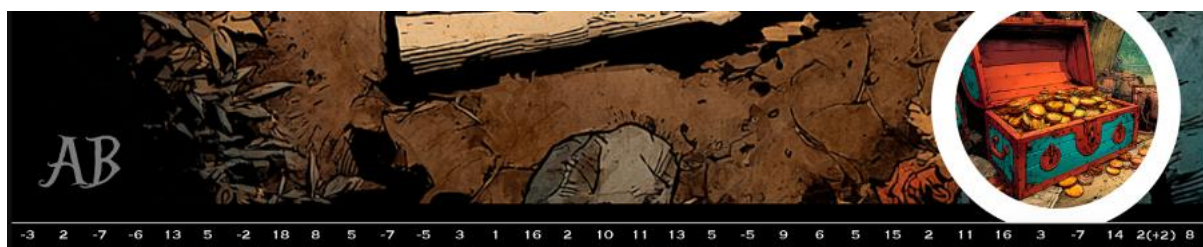
Un guerrier serait donc présent dans cette Basilique célèbre. Pas n'importe quel guerrier, le plus grand : **Alexandre Le Grand**. En effet, certaines théories, non avérées, rapportent que le corps d'Alexandre aurait été identifié comme celui de Saint Marc à l'époque chrétienne, avant d'être emporté à Venise et déposé sous l'Autel de la Basilique.

Poursuivons dans cette hypothèse : « Sa lumière te guide ». Une lumière qui guide peut évoquer un PHARE. Si on garde la référence à Alexandre Le Grand, le PHARE D'ALEXANDRIE est un bon candidat ici. Cette théorie est directement confirmée par la présence d'une magnifique **mosaïque du phare d'Alexandrie au cœur de la Basilique Saint Marc à Venise** :



*Ci-dessus : Mosaïque du Phare d'Alexandrie dans la Basilique Saint-Marc à Venise (source : Wikipédia).
Sur la ligne du bas, on retrouve nos deux lettres AB qui serviront de repère pour l'extraction finale.*

Il ne reste plus qu'à réaliser une nouvelle extraction sur la ligne du bas en prenant comme repère les lettres AB :



L	E	T	R	E	S	O	R	E	S	T	A	I	V	M	E
-3	2	-7	-6	13	5	-2	18	8	5	-7	-5	3	1	16	2

T	R	E	S	A	L	E	S	T	E	R	M	I	T	A	G	E
10	11	13	5	-5	9	6	5	15	2	11	16	3	-7	14	2+2	8

Le Trésor est à IV mètres à l'Est Ermitage.



Au pied de la stèle, on distingue l'inscription : ERMITAGE. Donc à 4 mètres à l'est de la stèle est enterré le trésor.



Ci-dessus : L'enfouissement du Trésor à 4 mètres à l'Est de la Stèle de Pietro d'Orseolo à Saint Michel de Cuxa en février 2026 (Prades – Pyrénées Orientales).

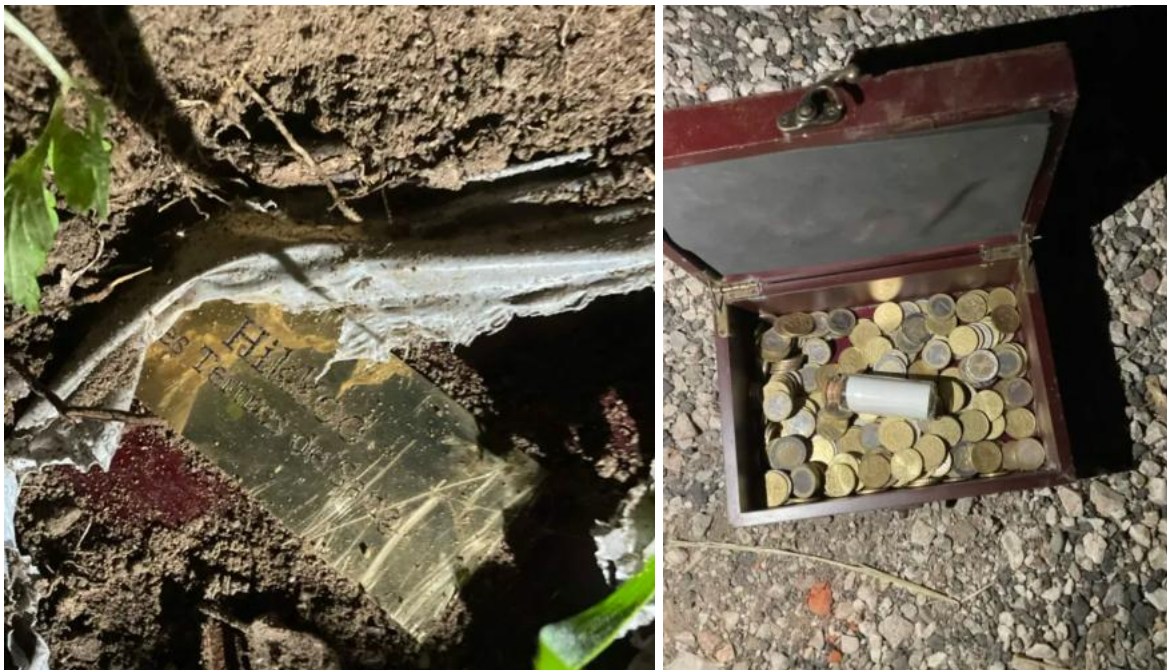
LES GAGNANTS

Le 27 mai 2026, vers 0 h 30, Jyou (Julien), de l'équipe des **Chronoélectrons** (Eipo, Aster, Jyou, Chopin, fm92, Erico, Monkey, Bertolo et Macky), trouve et déterre le trésor après être venu à bout des 11 énigmes. Bravo à toute l'équipe !

Le mot de passe final était : **La Ligue des Contrebandiers**.



Jyou (Julien – Chrono électrons) déterre le trésor.





Eipo et Aster (Chrono électrons) à la remise du butin sur Paris : une pièce en Or fin d'une valeur de 1090 euros.