

Le Tarot des Veilleurs - Solutions



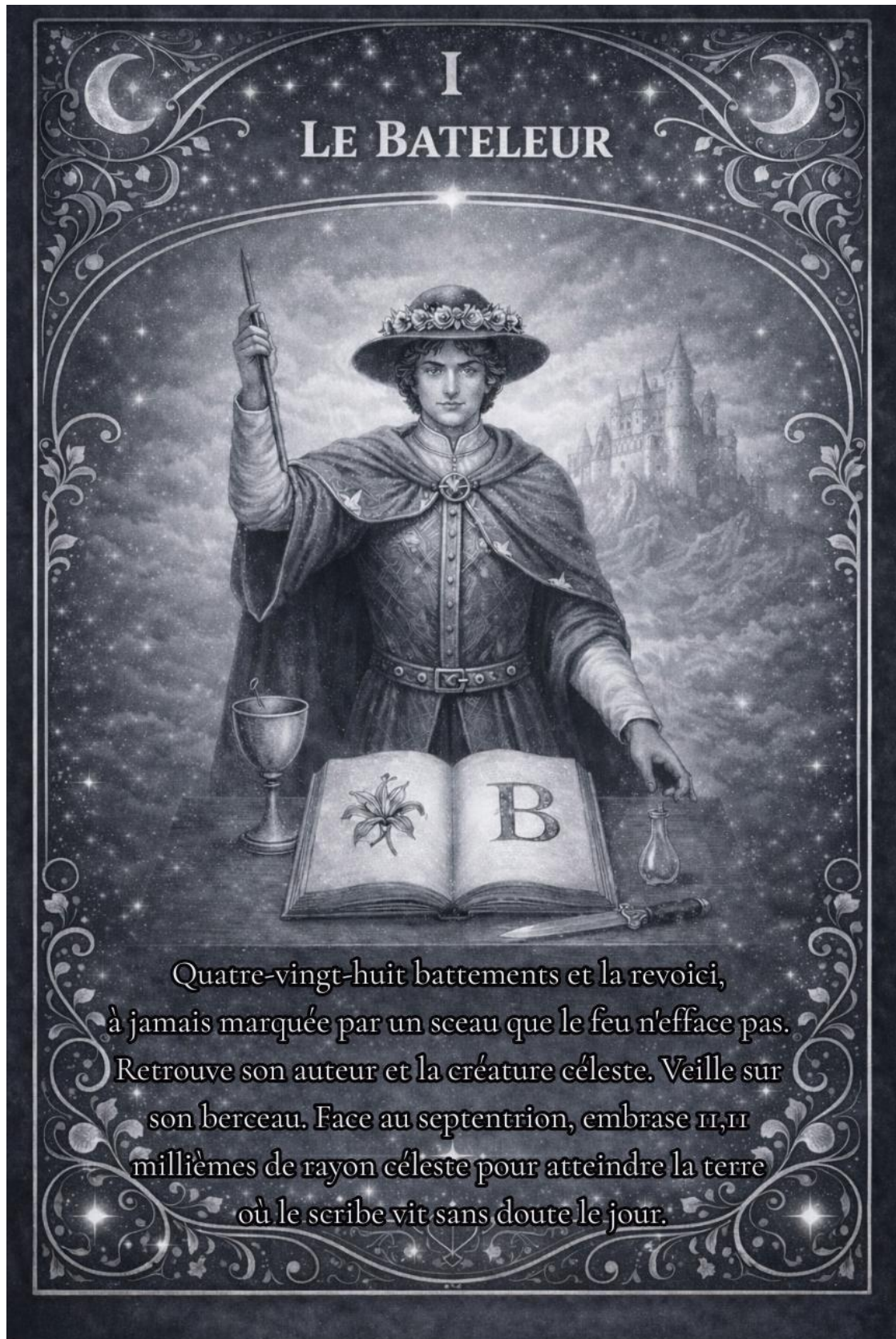
Sommaire :

Récap des solutions	3
1. Le Bateleur	4-6
2. La Papesse	7-10
3. L'Impératrice	11-12
4. L'Empereur	13-15
5. Le Pape	16-18
6. L'Amoureux	19-22
7. Le Chariot	23-25
8. La Justice	26-27
9. L'Ermite	28-29
10. La Roue de la Fortune	30-32
11. La Force	33-35
12. Le Pendu	36-37
13. La Mort	38-41
14. Tempérance	42-43
15. Le Diable	44-45
16. La Maison-Dieu	46-48
17. L'Étoile	49-50
18. La Lune	51-52
19. Le Soleil	53-54
20. Le Jugement	55-56
21. Le Monde	57-58

RECAP DES SOLUTIONS

1. PONTOISE
2. TIRON
3. SAINT-GERMAIN-LESPINASSE
4. LYON
5. LE-SAMBUC
6. ILE DES EBIHENS
7. SOISSONS
8. STRASBOURG
9. NICE
10. TROYES
11. MELUN
12. CABOURG
13. BARYCENTRE = 47,4299° N, 3,2813° E
14. COSNE-COURS-SUR-LOIRE
15. ONDE
16. PONT
17. DÉPARTEMENTALE
18. SOURCE
19. SENTIER DES SOURCES
20. 52,23 CM
21. 13,05 M NORD DEPUIS LE POTEAU GAUCHE DU PANNEAU DE LA FONTAINE
LA REINE

I Le Bateleur



Note de Noctovagus :

Cette énigme marque le véritable début de la chasse. Elle avait été publiée en avant-goût, afin de mettre les participants sur la piste avant même le lancement officiel.

Elle comportait plusieurs difficultés, notamment celle de comprendre que l'expression « un sceau que le feu n'efface pas » faisait référence à un cratère. Il fallait également savoir interpréter certains indices de manière suffisamment ouverte pour parvenir à cette conclusion.

Mais certains esprits particulièrement malins sont parvenus à contourner presque entièrement l'énigme grâce à une seule phrase : « la terre où le scribe vit sans doute le jour ». Celle-ci leur a permis de remonter directement à la réponse, en passant outre une bonne partie du raisonnement prévu.

Le premier élément marquant de cette énigme est la phrase :

« Quatre-vingt-huit battements et la revoici. »

Le joueur est donc invité à s'interroger sur ce nombre : 88. Une recherche rapide sur internet sur Le Bateleur permet de découvrir que la carte est associée à la planète **Mercure**. Or Mercure accomplit une révolution complète autour du Soleil en 88 jours.

La phrase initiale prend alors tout son sens : les « quatre-vingt-huit battements » correspondent aux 88 jours de son orbite, et « la revoici » évoque son retour périodique.

Une fois la planète identifiée, l'énigme invite à s'y rendre « physiquement » afin d'y « **trouver un sceau que le feu n'efface pas** ».

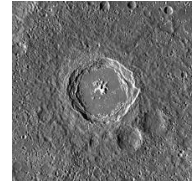
Plusieurs interprétations sont possibles à ce stade. Il faut en réalité adopter une lecture poétique et astronomique... il s'agit d'un **cratère**, dont la forme ressemble à un sceau.



C'est à ce moment précis que le visuel de la carte intervient pour la première fois, orientant le joueur vers l'identification précise du cratère concerné. Pour déterminer le bon cratère sur Mercure il faut en effet utiliser le livre sur l'image et la phrase « **Retrouve son auteur** ».

On peut distinguer clairement un B ainsi qu'une fleur de lys sur le livre. La fleur de lys symbolise traditionnellement la France, et la lettre B devait être comprise comme l'initiale du nom recherché.

Le joueur est donc invité à chercher un cratère situé sur Mercure, commençant par la lettre B et portant le nom d'un auteur français. Une recherche rapide mène au cratère **Balzac**, dont la forme circulaire évoque précisément un sceau.



Une fois Balzac identifié, il faut à nouveau utiliser le livre présent sur le visuel afin d'en retrouver une œuvre, comme l'indiquait la phrase « **Retrouve son auteur** ». La fleur de lys sert alors d'indice supplémentaire : elle oriente vers le roman **Le Lys dans la vallée**, écrit par Honoré de Balzac.



Ensuite intervient l'indice suivant : « **la créature céleste** ». Il faut en réalité retrouver « une céleste créature » apparaissant dans *Le Lys dans la vallée*. En faisant une recherche dédiée au roman, on apprend que **Laure de Berny**, amante d'Honoré de Balzac, est décrite comme « une créature céleste ».

La phrase suivante 'Veille sur son berceau' est relativement simple à comprendre une fois Laure de Berny identifiée : il fallait trouver son lieu de naissance, **Versailles**.



Le château représenté sur l'image intervient à ce moment précis : il s'agit du **Château de Versailles**, premier lieu à identifier dans cette énigme.

À partir du château, il faut ensuite appliquer l'instruction suivante :

« **Face au septentrion, embrase 11,11 millièmes de rayon céleste** ».

Le septentrion représente le nord. Le « rayon céleste » correspond au rayon de la planète identifiée plus tôt, Mercure, soit 2439,7 km. Le « rayon céleste » correspond au rayon de la planète identifiée plus tôt, Mercure, soit 2439,7 km.

11,11 millièmes de ce rayon donnent : $0,1111 \times 2439,7 \text{ km} = 27,1 \text{ km}$

Il fallait donc se déplacer 27,1 km vers le nord à partir du Château de Versailles.

Ce déplacement mène à **Pontoise**.



Un élément vient confirmer cette destination : il reste encore un symbole non exploité du Bateleur, le calice, associé à l'alchimie. La phrase « **La terre où le scribe vit sans doute le jour** » indiquait que l'on recherchait un scribe lié à l'alchimie. Une recherche rapide conduit à Nicolas Flamel, célèbre écrivain public et figure associée à l'alchimie, qui serait né à Pontoise.



SOLUTION : PONTOISE

II La Papesse



Note de Noctovagus :

Cette énigme s'est révélée particulièrement coriace à résoudre. Le crypto des 2, en particulier, a donné du fil à retordre aux chasseurs et s'est avéré très difficile à comprendre, même avec la vision d'Eclipsia.

Certains chasseurs sont néanmoins parvenus à contourner le crypto. Cependant, une partie de ceux qui l'avaient bypassé sont ensuite partis sur une fausse piste : ils ont pensé que le crypto servait à identifier la 20e parmi les 4.



Le commencement de cette énigme consiste à trouver « **La Papesse, source d'inspiration** ». En effectuant une recherche sur la carte de la Papesse, on apprend que **Jeanne la Papesse** a inspiré le personnage de la Papesse de la carte.

La phrase suivante, « **non la première à porter ce nom** », indique qu'il ne faut pas retenir Jeanne la Papesse, mais plutôt rechercher une autre personnalité prénommée Jeanne. Aucune indication claire n'est donnée dans le texte. Il faut donc se tourner vers le visuel, et plus précisément vers le livre de la Papesse. Sur ce livre est inscrit : CBSSZ.



Ce code se décrypte facilement avec le code César (-1) :

C-1=B

B-1=A

S-1=R

S-1=R

Z-1=Y



Ce qui donne : BARRY et en combinant ce nom avec Jeanne, on obtient **Jeanne du Barry**.

Ensuite, il faut découvrir où Jeanne du Barry « **se vit un jour enfermée derrière les murs** ». En recherchant son emprisonnement, on apprend qu'elle a été détenue à la **Prison Sainte-Pélagie**.

Intervient ensuite la phrase : « **La parole de l'écrivain la libèrera** », qui amène donc à chercher un écrivain en lien avec la Prison Sainte-Pélagie. Le problème, c'est qu'il y a beaucoup d'écrivains qui ont parlé de cette prison : Louis Aubert-Roche, Zo Daxa, François Xavier Audoin, etc...

C'est à ce moment qu'il faut s'intéresser au **crypto avec les 2 dans le visuel**.

Il combine plusieurs éléments :

2 = 2^{ème} lettre de l'alphabet = B

2-2 = 0 = O

2&2 = 2&0 = 20 = T

2&2 = 2&0 = 20 = T

2/2 = 1 = I

2222222 = 7 fois 2 = 14 = N



Ce qui donne : **BOTTIN**

En cherchant une citation d'un écrivain sur la Sainte-Pélagie contenant le mot « bottin », on tombe sur **Alexandre Dumas** : « Effectivement, Sainte-Pélagie, finit par ressembler, en mieux, à un quelconque Bottin Mondain. »



L'étape suivante, « **Son œuvre emprisonnée** », désigne une œuvre d'Alexandre Dumas. L'œuvre attendue est **Le Comte de Monte-Cristo**. Quant au « **lieu de cette captivité** », il s'agit du **château d'If**, où Edmond Dantès, le comte de Monte-Cristo, y est emprisonné.

Il faut ensuite chercher « **le chevalier qui y partagea son sort** ». Il s'agit d'un chevalier qui fut également emprisonné au château d'If : **Philippe de Lorraine**, dit le chevalier de Lorraine.

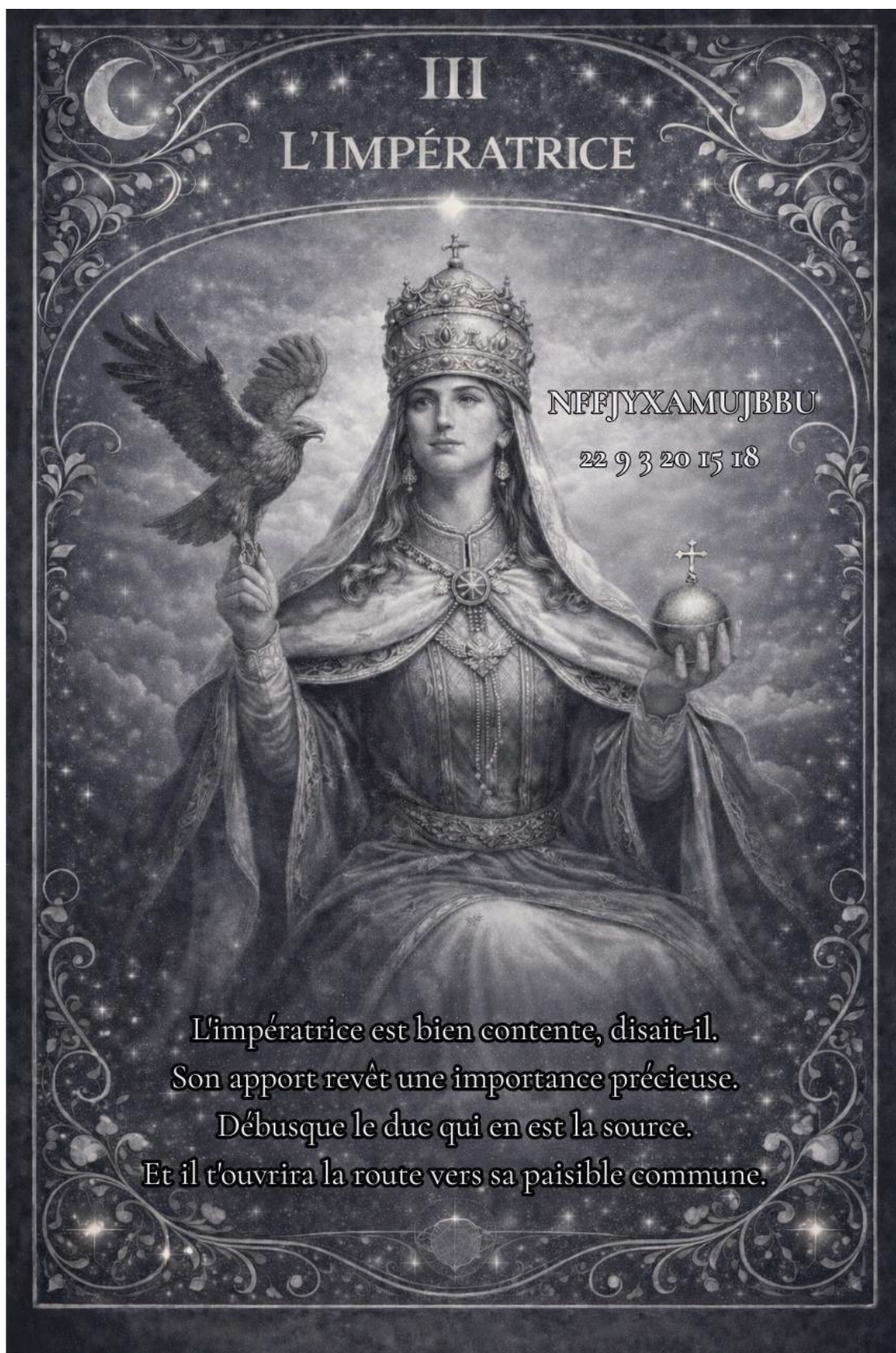


Enfin, la dernière étape est : « **La vingtième parmi les quatre te mènera à la vérité** ». Cette phrase semble énigmatique, mais elle fait référence au dernier élément non utilisé du visuel, l'abbaye en arrière-plan. Philippe de Lorraine était titulaire de 4 abbayes : Saint-Père de Chartres, Tiron, Saint-Benoit-sur-Loire et Saint-Jean-des-Vignes. Mais laquelle choisir ? La mention « **la vingtième** » renvoie à un rang dans

l'alphabet. Or, la vingtième lettre est le **T**. Cette indication permet d'identifier l'abbaye à retenir : celle dont le nom commence par un T, à savoir **Abbaye de Tiron**.

SOLUTION : ABBAYE DE LA SAINTE-TRINITÉ DE TIRON

III L'Impératrice



Note de Noctovagus :

Cette énigme n'était pas particulièrement complexe à résoudre. Le seul véritable point de difficulté résidait dans le crypto, puisqu'aucune indication ne permettait de déterminer quel code utiliser.

Cette fois-ci, pour commencer l'énigme, il suffit d'effectuer une recherche sur internet avec la phrase : « **L'impératrice est bien contente, disait-il** ».

On découvre alors qu'il s'agit d'une citation tirée de **Son Excellence Eugène Rougon**, roman d'Émile Zola.



La phrase suivante, « **Son apport revêt une importance précieuse** », doit être combinée avec NFFJYXAMUJBBU sur le visuel.

Il faut décrypter NFFJYXAMUJBBU selon le chiffre Kryptos, la célèbre sculpture cryptée, et plus précisément la partie K1 du crypto qui utilise l'alphabet désordonné KRYPTOSABCDEFGHIJLMNQSUVWXZ, avec la clé PALIMPSEST :



Ainsi on trouve **JOUR DU RAIFORT**. En recherchant jour du raifort on apprend que le 12 frimaire dans le calendrier républicain était nommé le jour du raifort, soit le 2 décembre. Cette date renvoie au **coup d'État du 2 décembre 1851**, événement auquel Eugène Rougon a contribué et qui est évoqué dans le livre *Son Excellence Eugène Rougon*.

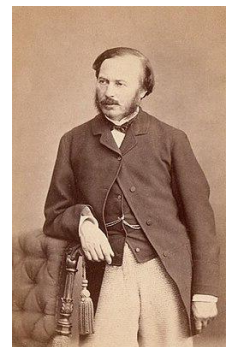
Il faut ensuite « **débusquer le duc qui en est la source** ». Autrement dit, il faut identifier le duc à l'origine de ce coup d'État. Plusieurs ducs pouvant correspondre, il est nécessaire de s'appuyer sur le cryptogramme figurant sur le visuel pour affiner la recherche.

En appliquant la correspondance A = 1, B = 2, etc., on trouve :

22 9 3 20 15 18

22 = V, 9 = I, 3 = C, 20=T, 15=O, 18 = R

On obtient alors le nom **VICTOR**. Le duc recherché se prénomme donc Victor et se trouve à l'origine du coup d'État du 2 décembre. Celui qui correspond parfaitement à ces éléments est **Victor de Persigny**, duc de Persigny, et acteur déterminant du coup d'État du 2 décembre 1851.



Enfin, « **la paisible commune** » renvoie à **Saint-Germain-Lespinnasse**, ville natale de Victor de Persigny.

SOLUTION : SAINT-GERMAIN-LESPINASSE

IV L'Empereur

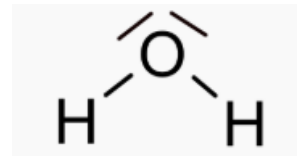


Note de Noctovagus :

La difficulté de cette énigme résidait surtout dans la compréhension du rôle des différents éléments qui la composaient. Certains chasseurs se sont, par exemple, cassé les dents sur le crypto « 7 6 5 4 3 2 1 12 H », alors qu'il ne servait en réalité que de confirmateur de la réponse.



La première phrase de cette énigme fait référence à **l'eau** : elle tombe des nuages comme des « **larmes du ciel** », et elle se reflète.



Il faut ensuite « **décomposer** » **l'eau** en ses éléments selon sa structure chimique comme indiqué sur l'image. Cela donne **HOH**.

HOH sert alors de clé pour décrypter OSYJISL à l'aide du chiffrement de Vigenère :

O-H = H

S-O = E

Y-H = R

J-H = C

I-O = U

S-H = L

L-H = E

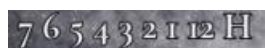


On obtient ainsi **HERCULE**. Ce nom ne sert qu'à la fin de l'énigme et peut donc être mis de côté provisoirement.

La phrase suivante, « **L'île qui s'en retrouva engloutie** », est associée à l'eau, car elle fait référence à **l'Atlantide**, île mythique submergée par les eaux. « **Celui dont elle porte le nom** » c'est **Atlas**, le géant de la mythologie grecque qui lui a donné son appellation.

« **Pars à la rencontre de celui dont elle porte le nom, figé dans la pierre auprès de son compagnon** ». La dernière étape consiste donc à chercher une statue d'Atlas et de « **son compagnon** ». Le compagnon était Hercule, identifié précédemment grâce au cryptage. Il faut donc chercher une statue d'Hercule et Atlas. Le problème est cependant qu'il y en a plusieurs en France.

C'est à ce moment-là que sert le dernier élément du visuel : **7 6 5 4 3 2 1 12 H**. Cela ressemble à un crypto, mais ce n'est en fait qu'un confirmateur de la



statue d'Hercule et d'Atlas exposée au **Musée des Beaux-Arts de Lyon**, sur laquelle se trouvent ces chiffres.

SOLUTION : MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE LYON

V Le Pape

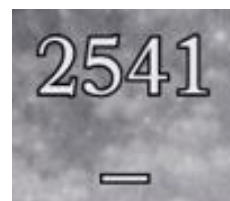




Pour débiter cette énigme il faut comprendre la première phrase : « **Garde à vous** ». Cela renvoie bien sûr à l'aspect militaire. Pour comprendre totalement cette première phrase, il faut se servir de **l'horloge** et de **0622D**. L'horloge et l'aspect militaire vous guident à la liste des zones horaires militaires. Dans cette liste on donne à chaque UTC une lettre : Z pour UTC-0, A pour UTC-1 et ainsi de suite... 0622D signifie donc 06 : 22 UTC +4 :00. Il faut ensuite appliquer UTC+4 :00 à 06 : 22. Ainsi on obtient **10 :22**.

Les deux mots suivants, « **L'année calculée** », indiquent explicitement qu'il convient de déterminer une année par le biais d'un calcul.

Pour ce faire, il faut utiliser le nombre figurant sur l'image, 2541, ainsi que celui identifié précédemment, 10 :22, qu'il fallait convertir en 1022.



Reste alors à déterminer la nature de l'opération : addition ou soustraction ? L'examen attentif du visuel révèle un petit signe « - », indiquant clairement qu'il s'agit d'une soustraction.

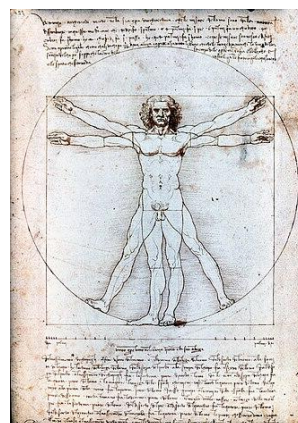
Il faut donc effectuer l'opération suivante :

$$2541 - 1022 = \mathbf{1519}.$$



Une fois 1519 trouvé, cette phrase est facile à comprendre « **Cette année marqua la fin d'un homme remarquable** » car 1519 est l'année de la mort de **Léonard de Vinci**.

Une fois Léonard de Vinci identifié, la mention de « l'homme » prend tout son sens. Il ne s'agit pas de Léonard lui-même, mais de l'Homme de Vitruve, célèbre dessin illustrant les proportions idéales du corps humain. Ainsi, « **l'inspiration de cet homme** » renvoie à la source même de cette œuvre : les écrits de **Vitruve**, architecte et ingénieur romain de l'Antiquité, dont les travaux ont directement inspiré la conception du dessin.



Pour continuer, il faut se servir des moulins dans le visuel et de la phrase « **Complète ta connaissance** ». En combinant ces 2 phrases, on apprend que les **moulins de Barbegal** complètent aujourd'hui la connaissance archéologique de Vitruve.

« **Laisse-toi guider vers la puissance de l'eau** » fait référence à la puissance hydraulique des Moulins de Barbegal, évaluée à 52 974 watts.

Pour pouvoir l'utiliser dans le raisonnement, cette valeur doit être convertie en kilowatts, comme l'indique le visuel marqué **KW**, ce qui donne **52,974 KW**. C'est donc cette mesure qui sert de donnée clé pour résoudre l'énigme.



« **Glisse ensuite de 0,3864 puissances vers le midi** ». Grace à la mesure, 0,3864 puissances peuvent être converti en km :

$$0,3864 \times 52,974 = \mathbf{20,47 \text{ km}}$$

Il faut donc se déplacer de 20,47 kilomètres vers le midi (sud) à partir des moulins de Barbegal. On aboutit précisément à **Le Sambuc**.

SOLUTION : LE SAMBUC

P.S : En rentrant Le Sambuc dans le formulaire de réponse pour l'énigme du pape, un texte apparaît sous la carte : Roses des Brumes.

VI L'Amoureux



Note de Noctovagus :

Cette énigme nécessitait d'avoir résolu l'énigme précédente afin de pouvoir décrypter les boussoles. Certains joueurs ont pourtant passé du temps à essayer de les résoudre sans avoir au préalable terminé l'énigme précédente, ce qui les a conduits à chercher une solution là où il n'y en avait pas encore.

La résolution de cette énigme commence avec la première injonction : « **Retrouve l'amour interdit et le drapeau de l'homme** »

L'amour interdit est l'un des plus célèbres de la littérature : celui de **Roméo et Juliette**.



Le « **drapeau de l'homme** » renvoie ici à un drapeau maritime, et plus précisément au signal maritime "Roméo" dans le code international des signaux. Ce pavillon signifie « *Reçu* » et se présente sous la forme d'une **croix jaune sur fond rouge**.

Cette croix doit être utilisée sur le drapeau dans le visuel. Il faut retirer les lettres de la croix présentes sur le drapeau du visuel. On obtient alors les lettres **GOSUTMENR** et, en formant une anagramme, on aboutit à **Montségur**.



La phrase suivante de l'énigme vient confirmer ce choix :
« **Depuis son nid de pierre perché** »

Cette expression décrit parfaitement le château de Montségur, célèbre forteresse cathare bâtie sur un piton rocheux abrupt.

La suite de l'énigme indique alors un déplacement à grande échelle :
« **En suivant sa flèche, traverse le pays pour arriver à la forteresse naufragée.** »

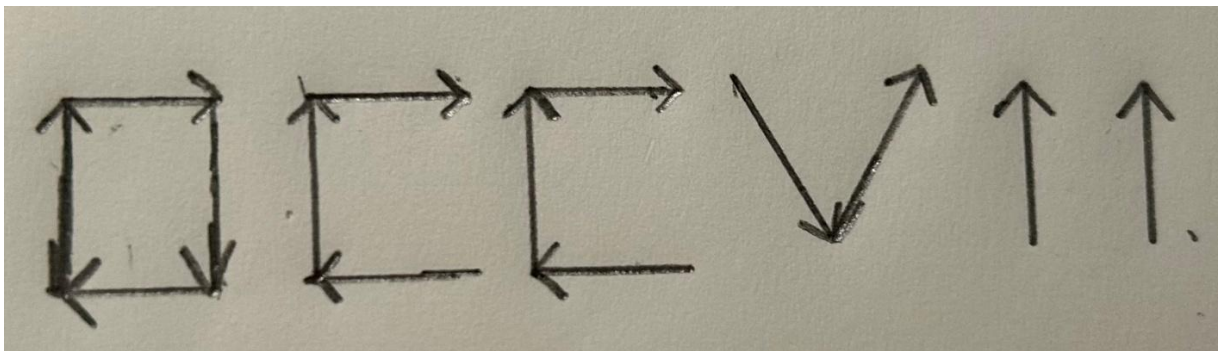


Depuis Montségur, il faut effectuer une traversée complète du territoire français en direction de la flèche de Cupidon : vers le nord-ouest. Le problème est que l'on ne sait pas de combien de km il faut se déplacer. C'est à ce moment-là que sert le crypto des roses des vents.





Sur ces roses des vents, on voit qu'il y a des lettres pour les directions. Pour arriver à extraire des directions, il faut utiliser la clé trouvée après l'énigme du Pape : **Roses des Brumes**. En comptant les lettres, on s'aperçoit qu'il y a le même nombre de lettres que de roses des vents. Il fallait donc faire correspondre le R à la première rose, le O à la deuxième et ainsi de suite. On trouve comme cela, les directions Ouest, Nord, Est, Sud, Ouest, Nord, Est, Ouest, Nord, Est, Sud-Est, Nord-Est, Nord, Nord. Cela correspond à des directions vers lesquelles, il faut tracer des traits. En traçant Ouest, Nord, Est, Sud cela forme la lettre D et ainsi de suite.



De cette manière on trouve **DCCVII**, ce qui correspond à **707**, en chiffres romains.



La distance à parcourir est donc d'environ 707 kilomètres, menant vers la côte nord de la Bretagne. Cette traversée aboutit à **Saint-Malo**, et plus précisément à son **Fort National**, construit sur un îlot rocheux battu par les marées. À marée haute, le fort semble isolé par la mer, d'où l'expression de « **forteresse naufragée** ».

Une fois ce lieu identifié, l'énigme donne une nouvelle instruction : « **Découvre alors l'ingénieur de ce lieu** ».

Le Fort National de Saint-Malo a été conçu par **Siméon Garangeau**, ingénieur militaire et collaborateur direct de Vauban.

La dernière phrase de l'énigme précise la destination finale : « **Il te guidera bel et bien vers le doigt de pierre qui sort de l'onde** ».

Cette image poétique désigne la **tour de l'île des Ébihens** (jeu de mots avec et bien), située au large de Saint-Jacut-de-la-Mer. Érigée par Siméon Garangeau, cette tour a une grande ressemblance avec un doigt.

SOLUTION : TOUR DES EBIHENS



VII Le Chariot

VII LE CHARIOT

I Par la mort de Dieu
 II Mot utilisé au téléphone
 III Internet
 IV Rassasié
 V Professionnel
 VI Addition
 VII Capable en famille
 VIII Meneur
 IX Encalminée
 X Habitant de Huy
 XI Sixième
 XII Devant
 XIII Avant ré
 XIV Dépourvu de boutons
 XV Nous

I	I	I	I	I	I	I
II	II	II	II		III	III
IV	IV	IV	IV		V	V
VI	VI		VII	VII	VII	VII
VIII	VIII	VIII	VIII		IX	IX
X	X	X	X	X	X	XI
XII	XII	XII	XII		XIII	XIII
XIV	XIV	XIV	XIV		XV	XV

MMFPTQ

Sur ses épaules repose une divinité.
 Son temps est compté.
 Trouve celui qui a été frelaté par le H; cette
 clé te mènera au lieu où la bataille sera
 livrée.

Note de Noctovagus :

Cette énigme est l'une de mes préférées, notamment grâce à la référence « Trouve celui qui a été frelaté par le H » à une chasse qui venait tout juste de se terminer : Hikkoo.

Le mot « frelaté » était présent dans la dernière énigme et a traumatisé une grande partie des chasseurs participant à cette chasse, moi y compris.

La première phrase de l'énigme donne le premier indice : « **Sur ses épaules repose une divinité** ». Après quelques recherches on découvre que le personnage sur le chariot porte des épaulières de **Janus**.



La phrase suivante de l'énigme « **Le temps lui est compté** » dirige le raisonnement vers les **Heures**, groupe de déesses personnifiant les divisions du temps. Janus veille avec elles aux portes du ciel, dans la mythologie romaine.

La troisième phrase « **Cherche celui qui a été frelaté par le H** » indique qu'il faut chercher un mot dans lequel le H a été 'frelaté'. Il faut en fait enlever le H d'Heures pour obtenir le **département de l'Eure**.



L'énigme poursuit ensuite avec ce crypto : **MMFPTQ**. Il s'agit d'un code Beaufort avec la clé **EURE**. Ainsi on trouve **SIMPLE**. Pour comprendre ce mot, il faut utiliser un élément du visuel : la grille de 8 fois 8 et les descriptions. Il faut commencer par remplir la grille en suivant les consignes. On obtient ainsi cette grille.

M	O	R	B	L	E	U	
A	L	L	O		W	E	B
R	E	P	U		P	R	O
E	T		F	O	U	T	U
C	H	E	F		N	E	F
H	U	T	O	I	S		F
A	V	A	N	T		D	O
L	I	S	S	E		O	N

Il faut ensuite extraire les lettres sur les cases rouges de la grille : MRLAEPEHFTOIS. Il est aussi nécessaire de remarquer le fait que la première, quatrième et huitième colonne forment les mots Maréchal, Bouffon et Bouffon. Avec ces informations et un peu de recherche cela permet de comprendre que les lettres sur les cases rouges peuvent former le nom d'un jeu de cartes autrichien **Hofämterspiel**, qui contient les cartes du Maréchal et du Bouffon. Ces cartes valent IX et I. On obtient donc **IX II = 911**.

Dans ce cas-ci cela représente une année : **911**. En recherchant des événements qui se sont passés en 911 et en gardant la consigne « **simple** » en tête, on tombe rapidement sur **Charles III le Simple**.

Enfin, la dernière phrase donne la destination finale : « **Le lieu où sa bataille sera livrée.** » En suivant Charles III le Simple dans ses campagnes, on identifie le lieu de la bataille historique qui le marque, à savoir **Soissons**, ville où se déroulèrent des événements décisifs de son règne.



SOLUTION : SOISSONS

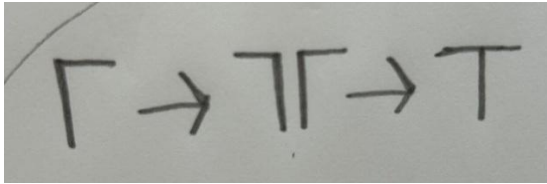
VIII La Justice



Cette énigme consiste en une petite charade toute simple.

Mon premier est un crochet = **S**, car la lettre ressemble à un crochet.

Mon deuxième en gamma se miroite = **T**



Mon troisième est une large période = ère = **R**

Mon quatrième domine = alpha = **A**

Mon cinquième est mon premier = **S**

Mon sixième n'est pas très intelligent = beta = **B**

Mon septième est béant = **O**, car c'est un trou

Mon huitième est UTC-8 = Uniform selon la liste des zones horaires militaires = **U**

Nom de la zone horaire ♦	Lettre ♦	Déplacement UTC ♦
Yankee	Y	UTC-12:00
X-ray	X	UTC-11:00
Whiskey	W	UTC-10:00
Victor	V	UTC-09:00
Uniform	U	UTC-08:00
Tango	T	UTC-07:00

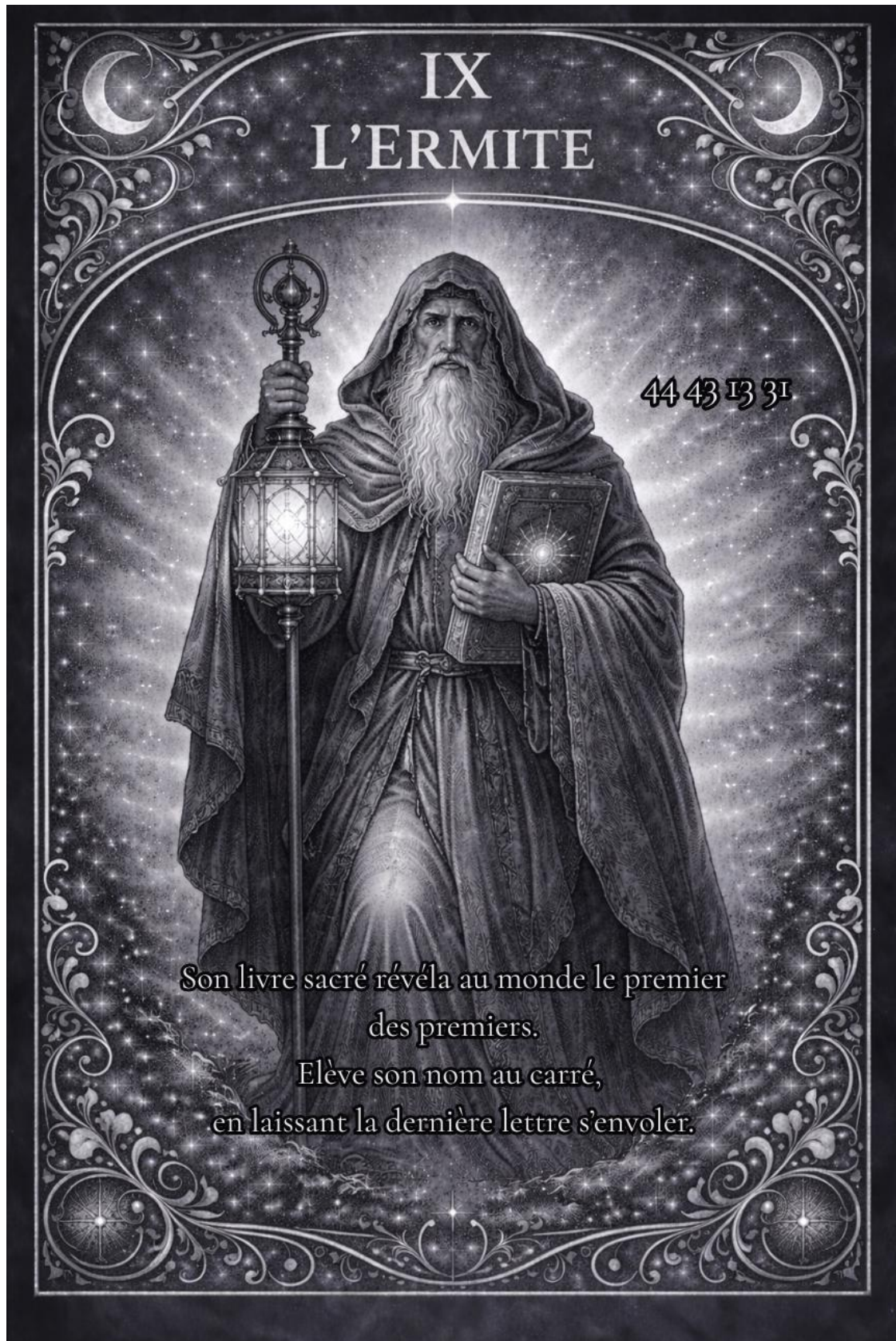
Mon neuvième va à l'aventure = erre = **R**

Mon dixième a une question = index levé = **G** en langue des signes

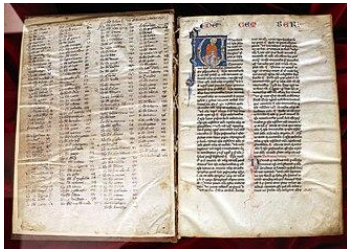


SOLUTION : STRASBOURG

IX L'Ermite



Pour débiter cette énigme, il faut chercher « **le premier des premiers** ». Dans ce contexte on parle du premier ermite : **Paul de Thèbes**.



« **Son livre sacré** » de Paul de Thèbes peut être trouvé grâce au livre doré du visuel, car il s'agit de **la Légende Dorée** de **Jacques de Voragine**, dans lequel figure Paul de Thèbes.



Il faut ensuite « **élever son nom au carré**. » Ce qui veut dire qu'il faut remplir un carré avec les lettres de Jacques de Voragine « **en laissant la dernière lettre s'envoler**. »

Cela donne ce carré :

J	A	C	Q
U	E	S	D
E	V	O	R
A	G	I	N

Il faut ensuite **extraire** les chiffres du visuel sur ce carré :

44 = 4eme ligne et 4eme colonne = N

43 = 4eme ligne et 3eme colonne = I

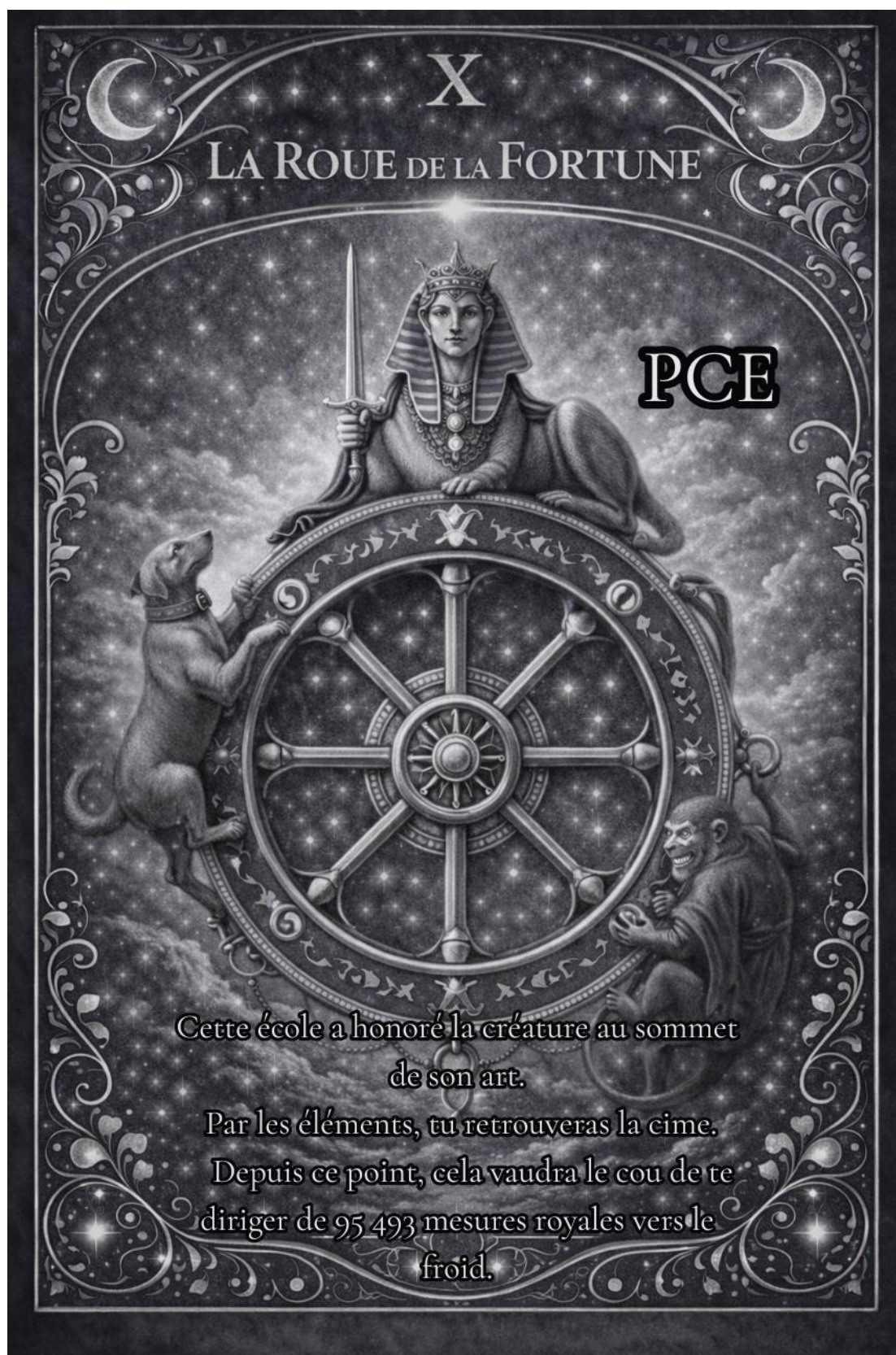
13 = 1ere ligne et 3eme colonne = C

31 = 3eme ligne et 1ere colonne = E

On trouve **NICE**

SOLUTION : NICE

X La Roue de la fortune



Note de Noctovagus :

La première phrase de cette énigme pouvait facilement envoyer les chasseurs sur une fausse piste. En effet, la mention du sphinx pouvait faire penser à l'École polytechnique de Paris, dont l'association des anciens élèves porte justement le nom de Sphinx.

Cette phrase : « **la créature au sommet de son art** » permet de commencer cette énigme. En regardant le visuel de cette carte, on voit que c'est le **sphinx** qui se trouve « au sommet » de la roue.

Avec la phrase « **Cette école a honoré la créature au sommet de son art** », on comprend que l'on cherche une école de peinture ayant particulièrement mis à l'honneur le sphinx. Après quelques recherches, on apprend que l'**École de Fontainebleau** a largement utilisé la figure du sphinx dans ses peintures.



La partie suivante, « **Par les éléments** » est censée vous amener vers la table périodique des éléments. En utilisant la table sur PCE dans le visuel, on trouve **1558**.

Ensuite, il faut « **retrouver la cime** » grâce à l'indice 1558 et à l'École de Fontainebleau. En effectuant quelques recherches, on découvre qu'une peinture réalisée en 1558, intitulée **L'Olympe**, est associée à cette école. Son titre renvoie directement à l'Mont Olympe, le « sommet » mythologique des dieux, ce qui permet d'établir le lien avec l'indice du sommet.



La phrase suivante « **Depuis ce point** » fait référence à l'endroit où se trouve la peinture l'Olympe : **le château de Tanlay**.

À partir de là apparaît l'indice : « **cela vaudra le cou de te diriger de 95493 mesures royales vers le froid** ». On remarque immédiatement une faute volontaire : « cou » est utilisé à la place de « coup ». Cette erreur sert en réalité d'indice pour identifier la « mesure royale ». Depuis le début de l'énigme, la piste du Sphinx est suivie. En poursuivant cette logique, on comprend que le pays associé est l'Égypte.

L'expression « cou de » oriente alors vers la Coudée royale égyptienne, une unité de mesure utilisée dans l'Égypte antique. L'indice signifie donc qu'il faut se déplacer de **95493 coudées royales vers le nord** (« vers le froid »), à partir de Tanlay.

Une coudée est environ l'équivalent de 52 cm. Ce qui nous permet de faire le calcul suivant :

$$0,52 \times 95493 = 49\,656 \text{ m} = \mathbf{49,66 \text{ km}}$$

En se déplaçant de 49,66 km vers le nord à partir du Château de Tanlay on arrive à **Troyes**.

SOLUTION : TROYES

XI La Force



Note de Noctovagus :

Cette énigme n'a pas été résolue pendant la chasse, pas même par l'équipe gagnante, qui l'a bypassée. La raison était malheureusement une erreur de couleur sur un pion de dame, qui rendait tout simplement impossible le début de l'énigme.

Pour débiter cette énigme : il faut se pencher sur les pions qui se trouvent sur la grille. Il s'agit de pions du jeu des dames. Une erreur s'était glissée dans la couleur de ces pions : le pion noir se trouvant sur la case du O aurait dû être un pion blanc. Les pions se trouvent sur ces cases :

C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	S	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

Le pion noir (qui se trouve sur la case du V) peut prendre le pion blanc sur le A et le pion blanc sur le O. Cela donne ces cases à garder:

C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	S	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

On a ainsi les lettres VASOC en combinant ces lettres avec « **Trouve son nom de famille** », on comprend que l'on parle de **Vasco de Gama**, célèbre explorateur. Son nom de famille est de Gama que l'on doit comprendre comme : **deux gammas**. Il faut extraire 2 gammas dans la grille au niveau des coins. Ainsi on peut lire **ESCALIER 12**.

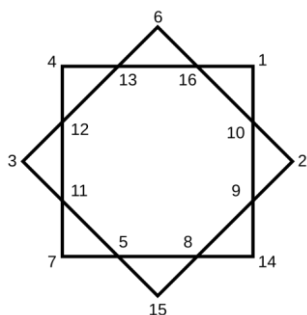
C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	S	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

Cette consigne indique de prendre la forme d'escalier à partir de la case 12 (1^{ère} ligne, 2^{ème} colonne). On obtient ainsi cet escalier :

C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	S	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

Seulement il faut prendre en compte les consignes : « **S = M sans les deux dernières** ». Le S dans l'escalier devient donc un M et il faut enlever les deux dernières lettres de l'escalier. On obtient donc cet escalier :

C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	M	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

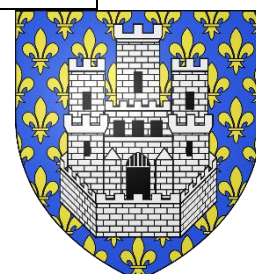


Avec les lettres ATGOMCROME il est possible de former le mot **OCTOGRAMME**. En combinant octogramme avec « **trente-quatre temps plus loin** », on comprend qu'il s'agit d'un **octogramme magique** dont toutes les sommes sont égales à 34.

Ainsi il faut extraire les lettres aux positions indiquées dans **l'octogramme magique**. Ainsi on obtient ce message : **FORTERESSE ARGENT**.

C	A	L	R	I	E	R
S	T	G	V	T	F	1
E	R	O	M	A	E	2
R	5	S	C	R	S	O
O	A	Q	3	O	S/M	M
2	E	E	C	S	E	M
E	A	P	N	O	D	8

Il faut combiner FORTERESSE ARGENT avec la phrase « **la vallée se dévoilera de nouveau** ». Cette phrase fait référence au Lys dans la Vallée, rencontré dans l'énigme 1. Il faut comprendre que l'on cherche un blason avec une forteresse d'argent et des lys. Rapidement on tombe sur le blason de Melun.



SOLUTION : MELUN

XII Le Pendu



Note de Noctovagus :

Cette énigme comportait plusieurs points de difficulté, situés vers le début et la fin de l'énigme. Notamment dans la première phrase : certains chasseurs ont notamment été surpris par l'orthographe de « balade », et non « ballade ». Il s'agissait d'une volonté de ma part : cette subtilité permettait à la fois de complexifier légèrement le début de l'énigme et d'ajouter une référence permettant d'identifier la ville à trouver : Cabourg, avec sa célèbre promenade Marcel Proust.

Pour commencer il faut trouver « **la simple balade** ». Cet indice est trop vague à lui tout seul : il faut donc le combiner avec le personnage du Pendu. En faisant une recherche combinée avec « balade » et « pendu », on tombe rapidement sur la **Ballade des Pendus**, un poème de François Villon.

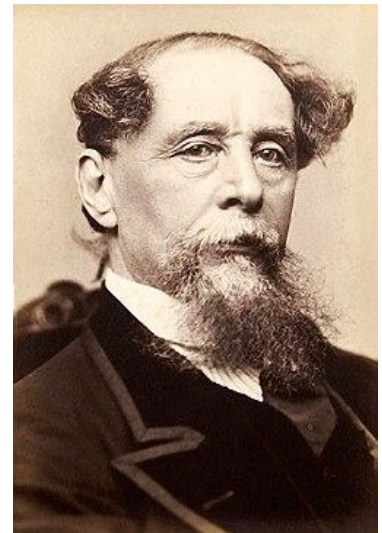
On recherche ensuite « **ce que l'année captura** ». La Ballade des Pendus a été publiée en 1489. En 1489, Guingamp a été pris (**capturé**), lors de la **prise de Guingamp**.



« **Il ne survécut qu'une moitié** » veut dire qu'il ne faut que garder qu'une moitié de Guingamp. Après quelques essais on comprend qu'il faut garder **Gamp**.

« Et **une silhouette émergea** ». Il y a plusieurs personnages dans la littérature se nommant Gamp et pour savoir quel personnage choisir il faut se servir des lettres MRS sur le visuel. On comprend alors qu'il s'agit de **Mrs Gamp**, personnage dans le

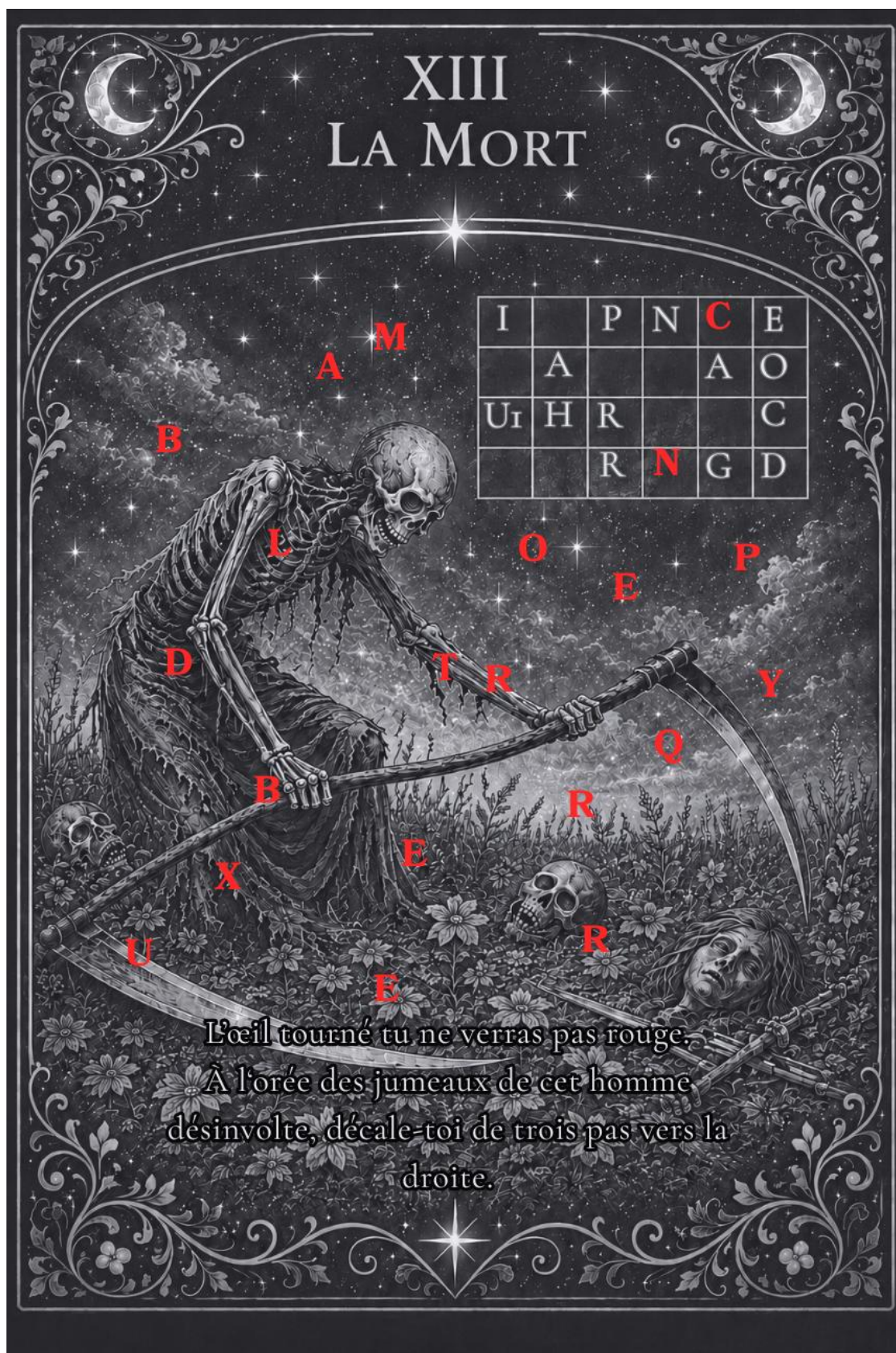
roman Martin Chuzzlewit de **Charles Dickens** (**suivi de la main qui lui donna vie**).



« **Depuis le berceau de ce créateur** » fait référence à **Landport**, ville dans laquelle Charles Dickens est née. La dernière phrase « **Laisse les ondes te guider** » indique une traversée de la Manche depuis Landport. Il y a une indication de distance sur le visuel : 177. Il faut donc se déplacer de **177 km** depuis Landport vers la France. Seulement, on peut arriver à quelques villes sur la cote, c'est pourquoi il faut se servir de 78,55 et X. X fait référence à la dixième énigme dans laquelle la coudée était présente. En combinant ça avec le mot « **célestes** » on comprend que la mesure que l'on recherche est la **coudée astronomique**. 78,55 coudées astronomiques = **157,1°**, l'azimut à suivre. Ainsi on arrive à **Cabourg**, à la promenade Marcel Proust, qui correspond bien à la balade du début d'énigme et à « **autre rêveur** ».

SOLUTION : CABOURG

XIII La Mort



Cette première phrase énigmatique : « **L'œil tourné tu ne verras pas rouge** » est un indicateur pour le crypto de la grille sur le visuel. « **L'œil tourné** » indique qu'il faut tourner la grille. On obtient donc cette grille :

	U1		I
	H	A	
R	R		P
N			N
G		A	C
D	C	O	E

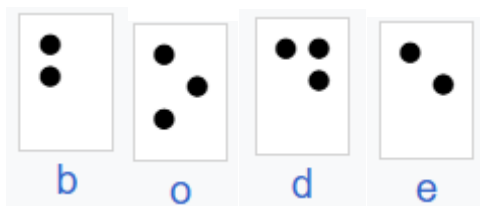
Mais avec l'indication « **tu ne verras pas rouge** » cela devient cette grille :

	U1		I
	H	A	
R	R		P
			N
G		A	
D	C	O	E

Il faut ensuite colorier les cases sans lettres en noir.

	U1		I
	H	A	
R	R		P
			N
G		A	
D	C	O	E

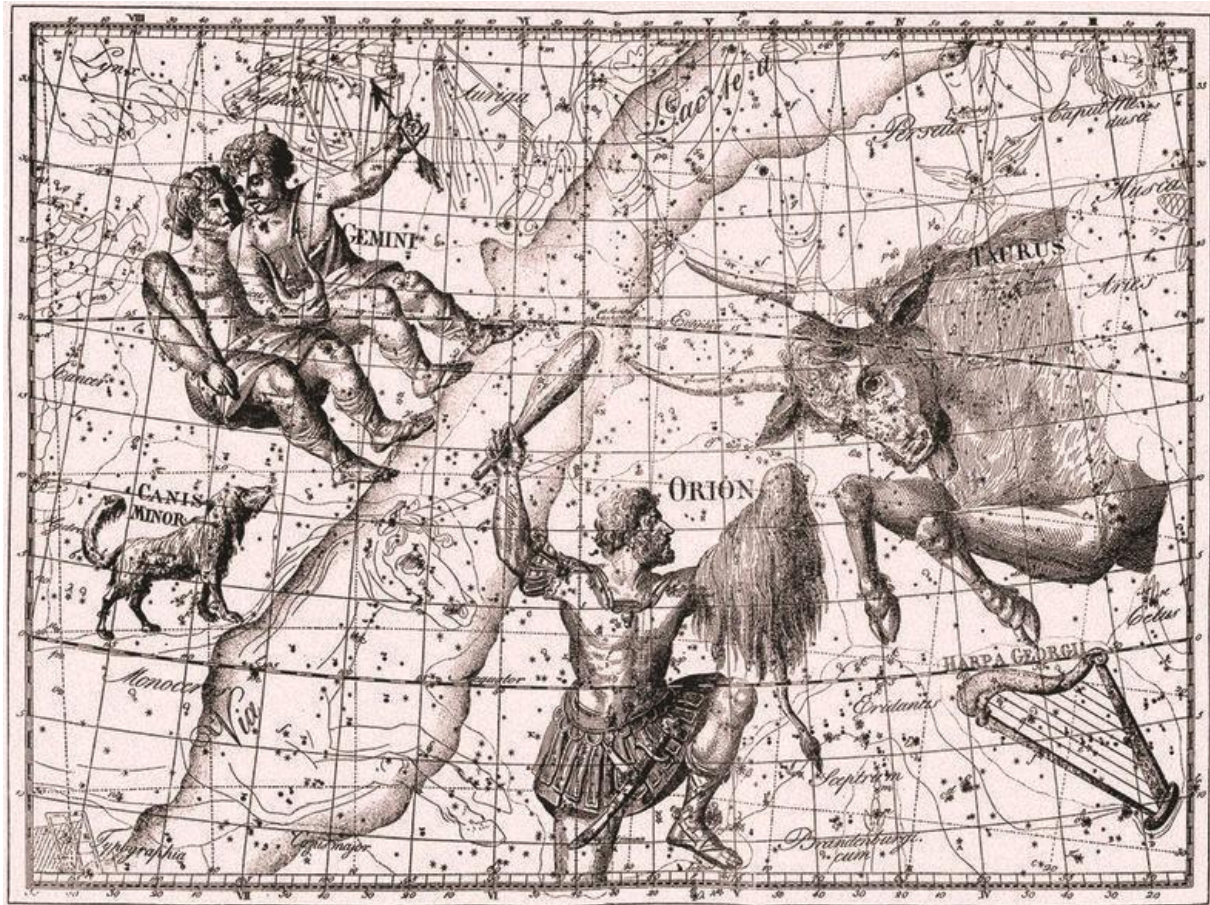
Et en réutilisant « **l'œil** », on comprend que l'on doit décrypter les cases noires avec le code Braille :



On trouve **BODE**. Ensuite il faut chercher « **un homme désinvolte** ». L'homme que l'on cherche est **Johann Elert Bode**, un astronome allemand.

Pour comprendre « **ses jumeaux** » on doit décrypter une autre fois la grille. Il faut commencer au U, car il y a un 1 à côté de cette lettre. Pour savoir ce qu'il faut faire depuis ce U, il est nécessaire de se pencher sur le nom désinvolte qui n'est pas utilisé par hasard. Un synonyme de désinvolte est **cavalier** et on comprend donc que l'on doit faire des sauts de cavalier depuis le U. Ainsi on trouve **URANOGRAPHIA**.

En sachant que l'on parle de Johann Elert Bode, on comprend qu'il s'agit de **l'Uranographia sive Astrorum Descriptio**, un grand catalogue d'étoiles créé par Johann Elert Bode.



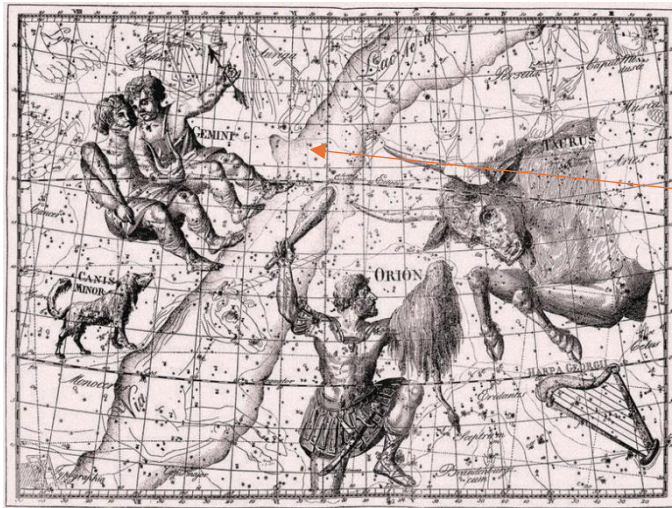
On arrive alors à la dernière phrase de cette énigme « **À l'orée de ses jumeaux, décale-toi de trois pas vers la droite** »

« **Ses jumeaux** » est une référence à la constellation **Gemini**. Sur l'*Uranographia* de Bode, il faut donc se placer sur la case à l'orée du nom Gemini, donc où commence le nom Gemini.



à cette case-ci.

Il faut ensuite se « **décaler de trois pas vers la droite** ». On arrive donc



Grâce à cette case il faut effectuer une extraction en la superposant sur la carte de la Mort. Les étoiles de cette case se trouvent ainsi sur des lettres rouges. Les lettres rouges forment alors le mot **BARYCENTRE**.

SOLUTION : BARYCENTRE

P.S : Il faut donc calculer le barycentre de tous les lieux : Pontoise, Tiron, Saint-Germain-Lespinasse, Lyon, Le-Sambuc, Ile des Ébihens, Soissons, Strasbourg, Nice, Troyes, Melun et Cabourg. Cela donne le point **47,4299° N, 3,2813° E**.

XIV Tempérance



Note de Noctovagus :

Cette énigme dépendait des treize énigmes précédentes, puisqu'il fallait se déplacer à partir du barycentre des douze premières énigmes. Beaucoup de chasseurs ont pourtant pensé qu'elle était indépendante et ont donc passé des heures à chercher une solution en vain. Certains se sont notamment appuyés sur la double coupe de la robe, présente sur la carte, mais qui n'y figurait pas de mon fait...



Cette énigme nécessite d'avoir trouvé le barycentre dans l'énigme 13. La partie « **depuis ce point** » est une référence au barycentre : **47,4299° N, 3,2813° E**. À partir de là, il faut « **courir vingt-sept souffles vers le ponant** ». Le ponant est un vent d'ouest. Pour définir le souffle il faut résoudre le Tetris qui est sur



l'image. En tenant compte que les lignes entières s'effacent, on obtient ceci :

A U N E

On peut lire **AUNE** qui est une mesure ancienne valant 1,1188 m. 22727 aunes = 27000 m. En se déplaçant de 27 km vers l'ouest depuis le barycentre on arrive à Cosne-Cours-sur-Loire. C'est à ce moment-là que l'on comprend l'utilisation du verbe courir.

SOLUTION : COSNE-COURS-SUR-LOIRE

XV Le Diable



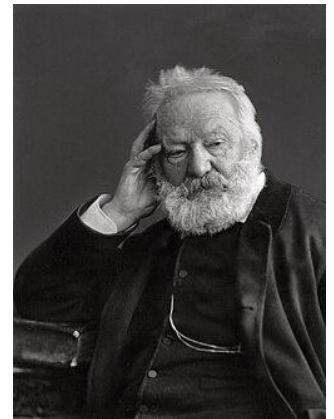
Cette année-là, il quitta le monde.
Contemple le visuel avec attention, et
laisse-y apparaître l'empreinte discrète
de l'une de ses créations.
Le dernier mot t'indiquera le chemin.

Note de Noctovagus :

Cette énigme avait une difficulté de 4/5, notamment en raison de son début. Certains chasseurs ont, par exemple, essayé d'utiliser la chanson de Claude François, « Cette année-là », pour déterminer l'année recherchée.

Une fois l'année trouvée, et donc Victor Hugo identifié, un nouveau dilemme se présentait : quelle œuvre choisir parmi sa bibliographie ? Les Contemplations, Les Châtiments... Plusieurs possibilités pouvaient alors sembler pertinentes, ce qui ajoutait une difficulté supplémentaire.

La première phrase « **Cette année-là, il quitta le monde** » ne peut être résolue sans l'aide du visuel. Il faut compter le nombre de feuilles de couleurs différentes : 1 bleue, 8 oranges, 5 rouges et 8 jaunes. Seulement, il nous reste encore plusieurs années possibles avec ces chiffres : 1588, 1858 et 1885. Pour choisir la bonne il faut classer les couleurs en ordre alphabétique. On obtient ainsi cet ordre : Bleu, Jaune, Orange et Rouge. L'année à trouver est donc **1885**. En recherchant les décès de cette année-là, on tombe rapidement sur **Victor Hugo**, décédé en 1885.



« **Contemple le visuel avec attention, et laisse-y apparaître l'une de ses créations** » nous guide de nouveau vers le visuel. En ayant le personnage de Victor Hugo en tête, on comprend que la création dont parle l'énigme est son recueil, Feuilles **d'Automne**.

« **Le dernier mot t'indiquera le chemin** » était une phrase piège, car cela pouvait faire référence au dernier mot des Feuilles d'Automne : Automne. Mais c'était plus subtil, car cette phrase renvoyait au poème dans le recueil : **Amis, un dernier mot**.



Il faut ensuite se servir du dernier élément du visuel pour trouver la solution. Il s'agit du 5-8 dans le visuel. En prenant le **8^{ème} mot de la 5^{ème} ligne** du poème *Amis, un dernier mot*, on trouve le mot-clé : **ONDE**.

SOLUTION : ONDE

XVI La Maison-Dieu



Note de Noctovagus :

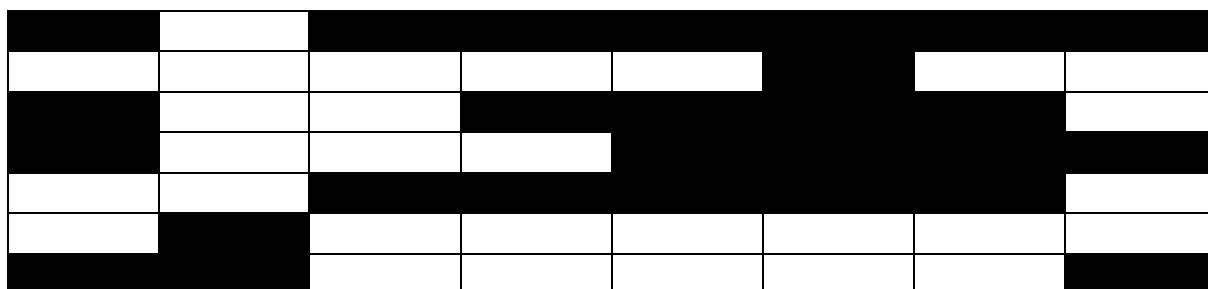
Cette énigme comportait une difficulté majeure : l'interprétation du mot « vers ». En effet, beaucoup de chasseurs ont, à juste titre, pensé qu'il faisait référence à un poème et sont notamment tombés sur le poème « Citroën » de Prévert, qui n'avait malheureusement rien à voir avec l'énigme.

Il fallait en réalité comprendre « vers » au sens de « lignes », une interprétation quelque peu tordue, je le concède, mais qui était nécessaire pour parvenir à la solution.

La première phrase de cette énigme, « **Chaque année, 5 éclairs viennent embraser cette tour** », peut être élucidée par une simple recherche sur Internet. On découvre ainsi que la tour Eiffel est frappée par la foudre environ cinq fois par an.

« **Son repos** » correspond à l'endroit où est enterré le créateur de la Tour Eiffel, Gustave Eiffel : le Cimetière de Levallois-Perret.

Il faut ensuite résoudre le Picross. On obtient cette grille :



On pourrait penser qu'il faut déchiffrer quelque chose des cases noires, mais cette fois-ci c'est un peu différent. Ce picross comprend en effet des ? sur des lignes. En résolvant ce picross on trouve les chiffres correspondants aux ?. En prenant les chiffres des lignes on obtient cette série de chiffres : 16 1 14 14 5 1 21. Il faut transformer ces chiffres en lettres et ainsi on obtient **PANNEAU**.

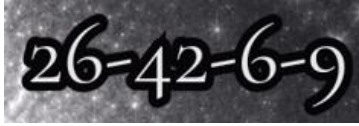


Il faut ensuite chercher la tombe de Gustave Eiffel. À côté de la tombe, il y a ce texte sur un panneau : “Qui conçut et réalisa à Levallois-Perret ses grandes œuvres métalliques.”

Il ne faut en garder que « **les deux grands derniers vers** », cela veut donc dire de ne pas garder les lettres plus petites que les autres. Il y a marqué **et** et **à** en plus petit que les autres mots. On obtient donc ce texte :

“Qui conçut réalisa Levallois-Perret

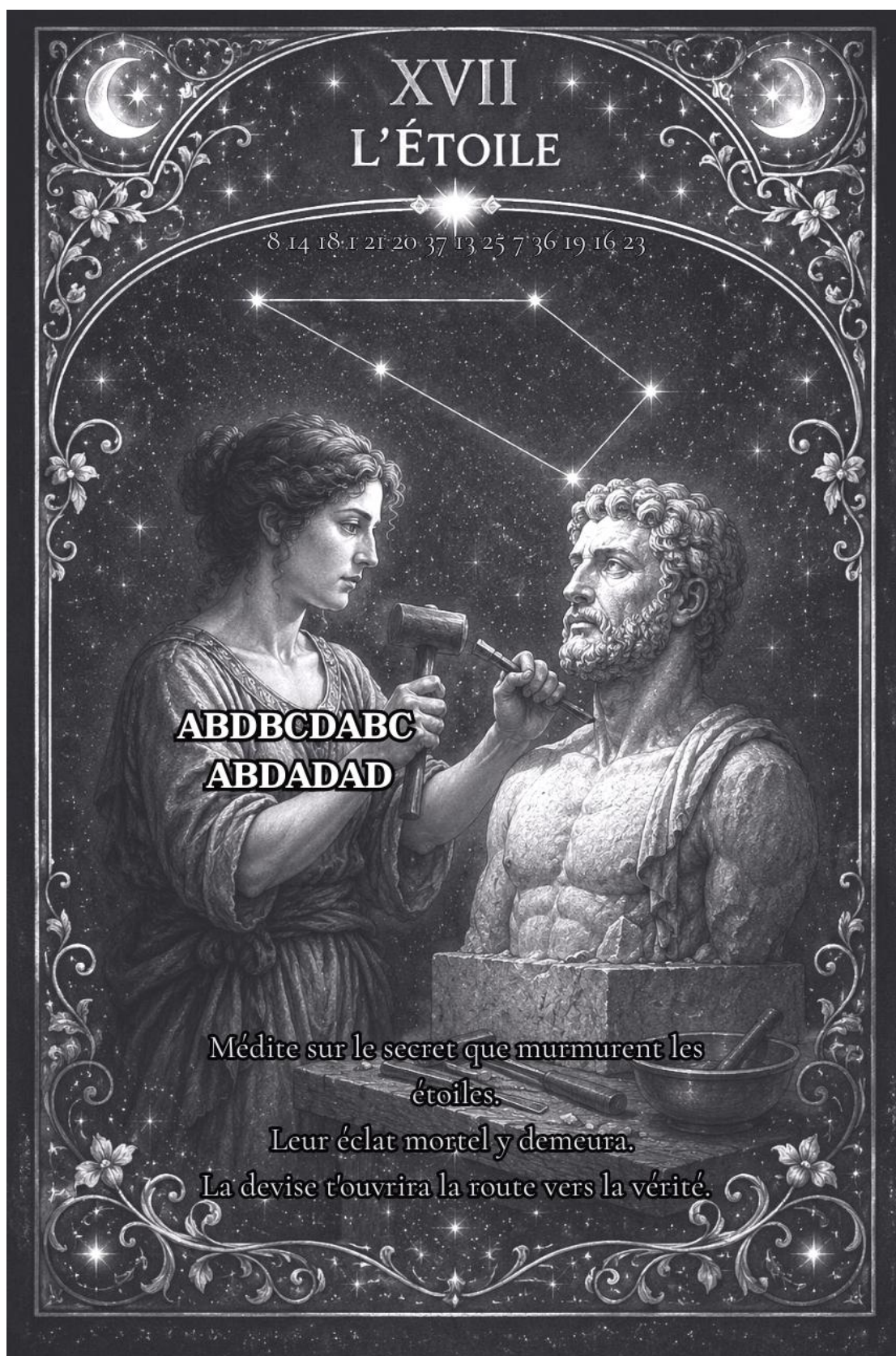
Ses grandes œuvres métalliques.”



Il faut ensuite extraire 26-42-6-9, les chiffres se trouvant sur le visuel, de ces vers. Ainsi on obtient **PONT**.

SOLUTION : PONT

XVII L'Étoile



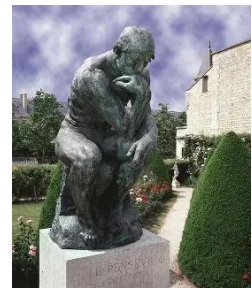
Note de Noctovagus :

La seule véritable difficulté de cette énigme résidait dans le décryptage en braille de « ABDBCDABC ABDADAD ». En effet, il fallait d'abord comprendre que le code braille était à utiliser, ce qui nécessitait de repérer et d'interpréter un élément de la carte de la Mort.

Une fois cet élément identifié et le message décrypté, le reste de l'énigme était relativement simple à résoudre.



Pour débiter cette énigme il faut se tourner vers le visuel, où apparaît la **constellation du sculpteur**. Cette découverte doit ensuite être mise en lien avec la première phrase, en particulier avec le mot « **Médite** ». Celui-ci vous guide vers la célèbre statue de Rodin, **le Penseur**.



Il faut ensuite identifier où « **leur éclat mortel demeura** ». Or, Le Penseur a été exposé en de nombreux endroits, ce qui rend la piste ambiguë. C'est pourquoi il est nécessaire de s'appuyer sur l'élément crypté présent dans le visuel : ABDBCDABC ABDADAD.



Il faut se pencher sur le mot « **mortel** ». Ce mot indique une référence à la carte de la Mort. Or lors de cette énigme il fallait trouver BODE (un astronome, ce qui correspond bien aux étoiles qui se trouvent sur la carte) et on le trouvait en **braille**. A est un fait le point en haut en gauche, B en haut à droite, C au milieu à droite et ainsi de suite. Chaque suite de lettres est donc une année à trouver. Il faut séparer les 2 parties de cette manière :

A BD BCD ABC et A BD AD AD. On obtient ainsi :

●● ○● ○●●●●○ ○●●○●○
○○ ●●●●●○○○ ●●●●●○
○○ ○●○○○○○○○○ ○○○○○○
1 9 0 4 1 9 2 2

On trouve ainsi **1904** et **1922**. Entre ces 2 années, le penseur a résidé au **Panthéon**.

« **La devise** » du Panthéon est « Aux grands hommes, la patrie reconnaissante ». Les



chiffres sur le visuel : 8 14 18 1 21 20 37 13 25 7 36 19 16 23 doivent être extraits sur cette devise. Ainsi on obtient le mot **DÉPARTEMENTALE**.

SOLUTION : DÉPARTEMENTALE

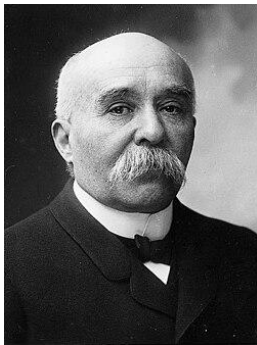
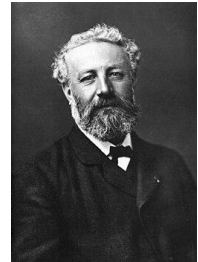
XVIII La Lune



Pour débiter cette énigme il faut se pencher sur la phrase « **137,3 millièmes plus tard, il arriva** ». Il faut d'abord chercher de quelles millièmes il s'agit. On fait cela avec le crypto à 7 segments. On doit dessiner les lignes qui ne sont pas encore présentes de l'affichage à 7 segments pour obtenir les lettres. Ainsi on trouve : **SYNODIQUE**. En sachant que l'on est sur la carte de la Lune, il faut donc comprendre que 137,3341 millièmes correspond à **137,3341 millièmes de période synodique lunaire**. Une fraction lunaire fait référence au temps que met la Lune pour tourner autour de la Terre : **29,530 588 853 jours**. Cela donne donc ce calcul-ci :

$0,1373341 \times 29,530\ 588\ 853 = 4,055 \text{ jours} = \mathbf{97 \text{ heures et } 20 \text{ minutes}}$

En recherchant 97 heures et 20 minutes sur Internet on apprend que ce qui dura 97 et 20 minutes c'est le voyage de la Terre à la Lune dans le livre **"De la terre à la lune"** de l'auteur **Jules Verne**.

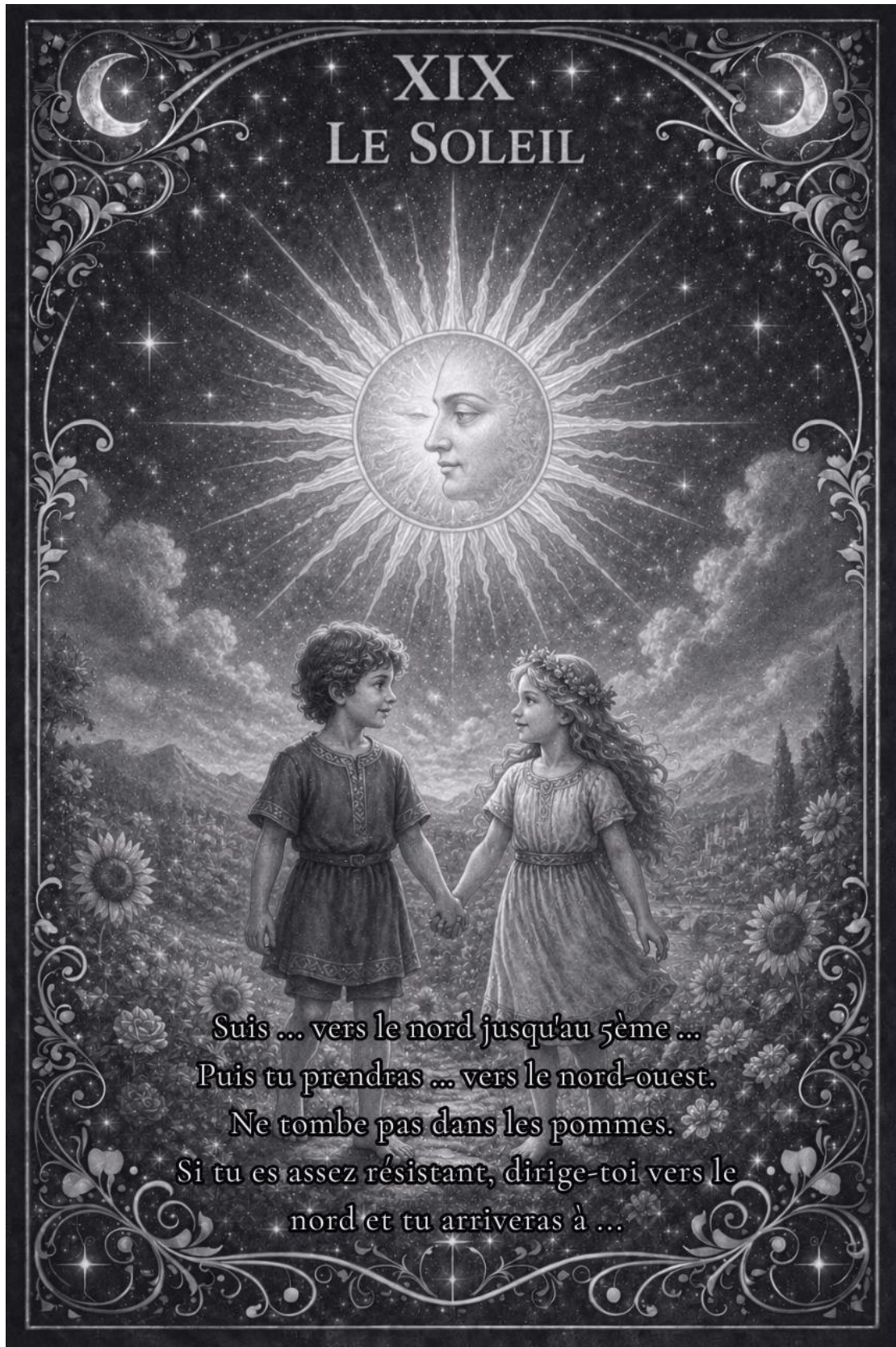


« **Son domaine aux secrets enfouis** » doit être combiné avec le crypto sur le visuel : USNIWB. Il faut décrypter cela avec le code Vigenère et la clé Jules Verne. Cela donne **Lycée G**, qui fait référence au lycée de Jules Verne : **Lycée Georges Clémenceau**.

« **Celui qui donna son nom** » fait évidemment référence à Georges Clémenceau qui a donné son nom au lycée. Il faut ensuite faire une extraction sur Georges Clémenceau avec les chiffres se trouvant dans les horaires: 7 3 17 4 14 2. Ainsi on trouve **SOURCE**.

SOLUTION : SOURCE

XIX Le Soleil

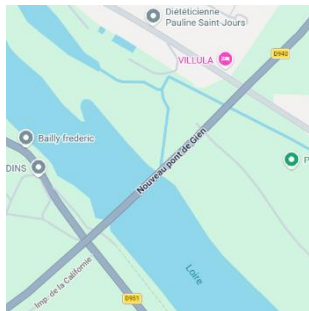


Cette énigme permet de localiser la zone. Pour cela il faut remplir le texte à trous de l'énigme avec les réponses des énigmes 15 à 18 : Onde, Pont, Départementale, Source.

On obtient ainsi ce texte :

« Suis **l'onde** vers le nord jusqu'au **5^{ème} pont**, puis tu prendras la **départementale** vers le nord-ouest. Ne tombe pas dans les pommes. Si tu es assez résistant, dirige-toi vers le nord et tu arriveras à la **source**.

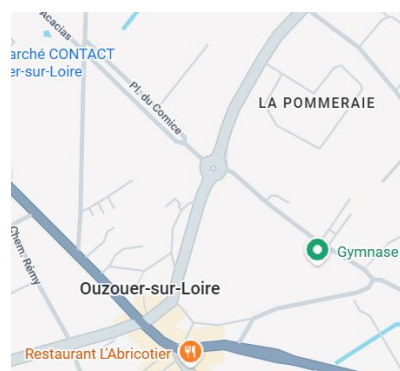
Ce trajet décrit dans l'énigme part de l'endroit découvert dans l'énigme 14 : **Cosne-Cours-sur-Loire**. À partir de là on « **suit l'onde vers le nord** ». Cosne-Cours-sur-Loire se trouve au bord de la **Loire**. Il faut donc suivre la Loire vers le nord depuis Cosne-Cours-sur-Loire, « **jusqu'au 5^{ème} pont** ».



Les ponts par lesquels passe la Loire depuis Cosne-Cours-sur-Loire sont le pont de Neuvy-sur-Loire, pont de Bonny-sur-Loire, pont de Châtillon-sur-Loire, pont-canal de Briare et enfin le cinquième est le **Nouveau pont de Gien**.



À partir du nouveau pont de Gien il faut prendre « **la départementale vers le nord-ouest** ». Depuis ce pont la départementale vers le nord-ouest correspond à la **D952**.



« **Ne tombe pas dans les pommes** » indique quand il faut s'arrêter de suivre la D952. En suivant la D952 depuis Gien vers le nord-ouest on arrive à Ouzouer-sur-Loire et à sa **Résidence de la Pommeraie**.

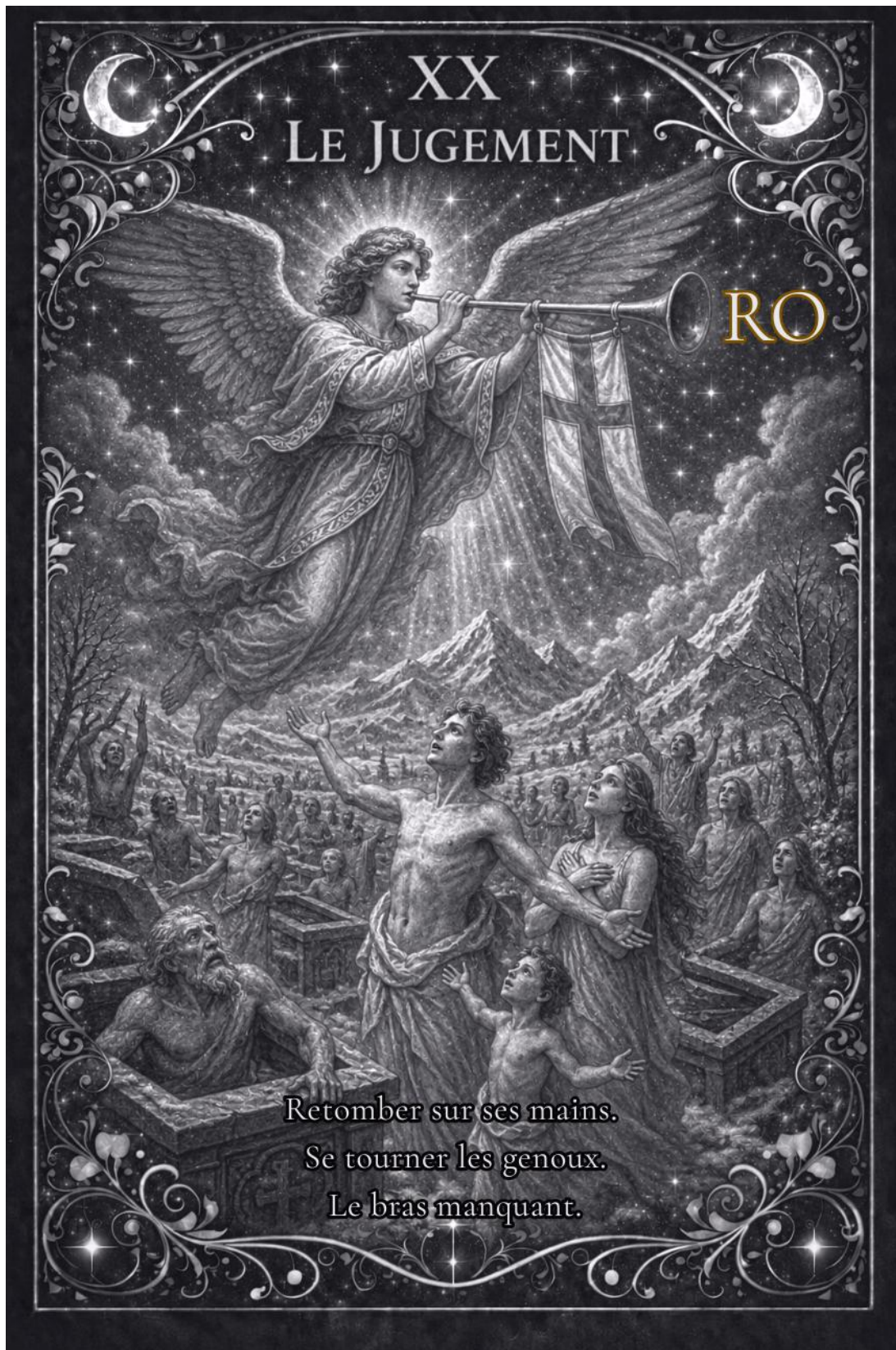
« **Si tu es assez résistant dirige-toi vers le nord et tu arriveras à la source** ». Il faut donc se diriger vers le

nord depuis la résidence de la Pommeraie. Ainsi on arrive à un lieu évocateur : **Le Carrefour des Résistants**. Et juste à côté du carrefour des résistants se trouve le **Sentier des Sources**. C'est sur ce sentier que se trouve le trésor.



SOLUTION : SENTIER DES SOURCES

XX Le Jugement



Note de Noctovagus :

Cette énigme était pourtant d'un niveau de difficulté de 2/5, mais elle s'est révélée être le dernier point de blocage pour l'équipe gagnante. Personne n'avait réussi à la résoudre jusqu'alors, et il a fallu une vision pour leur faire comprendre que la réponse finale n'était pas une mesure, comme ils le pensaient, mais un chiffre.

Pour débiter cette énigme il faut comprendre que chaque phrase représente **une expression**, mais dans laquelle un mot a été remplacé par un autre.

En ayant ce principe en tête on découvre les expressions :

Retomber sur ses **pieds**.

Se tourner les **pouces**.

Le **chainon** manquant.

Il faut se pencher sur les mots qui ont été remplacé : pieds, pouces et chainon. On remarque que c'est tous des **mesures de longueur**. Seulement il existe énormément de différents pieds. Il faut donc se pencher sur le RO dans le visuel. En rajoutant RO au mot que pieds a remplacé (mains) on trouve Romains. Le pied que l'on cherche est donc le pied **romain**.



Il faut ensuite additionner les trois mesures trouvées pour trouver la mesure qui permettra de trouver le trésor :

Pied romain : 29,57 cm

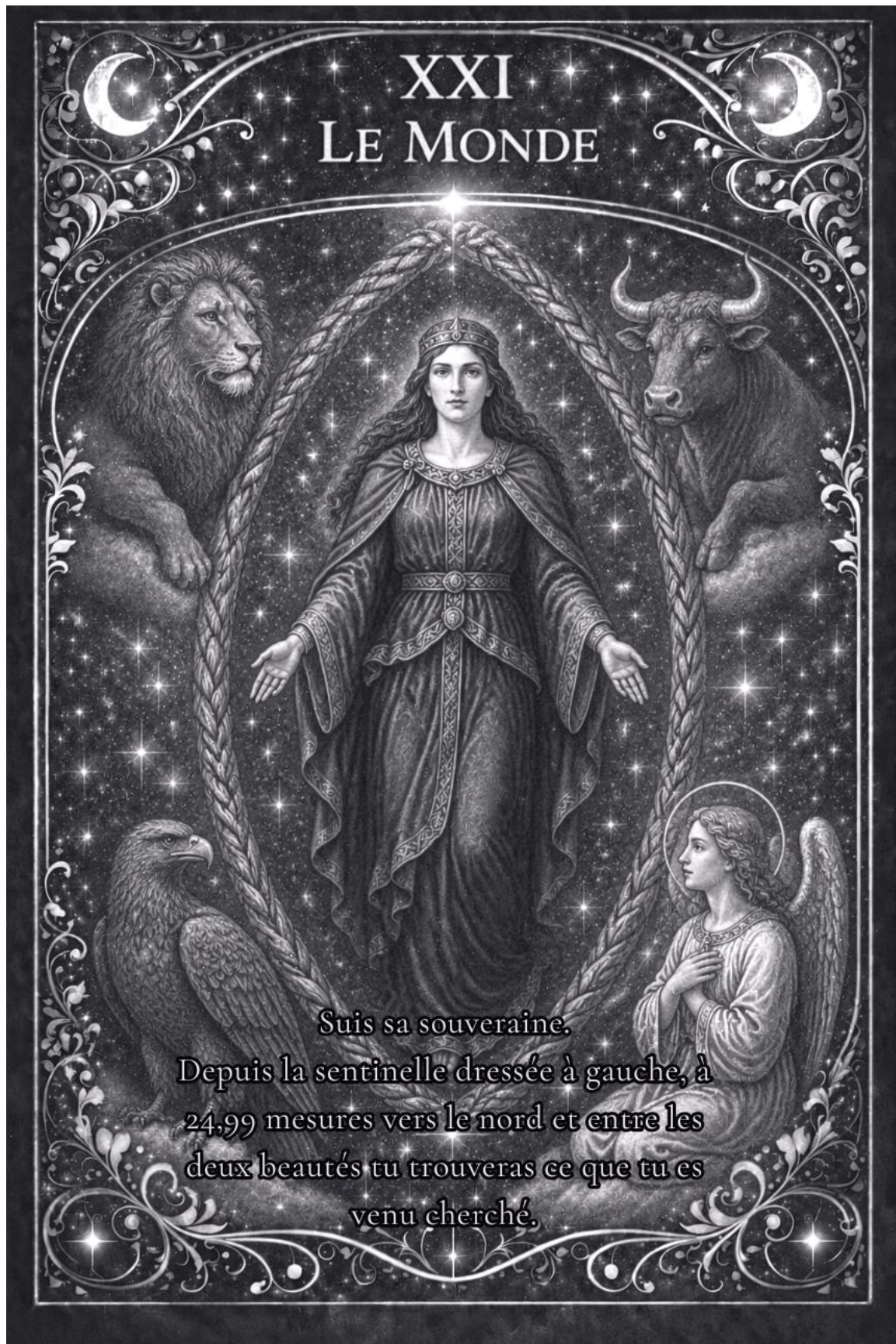
Pouce : 2,54 cm

Chainon : 20,12 cm

La mesure est donc $29,57 + 2,54 + 20,12 =$ **52,23 cm**.

SOLUTION : 52,23 cm

XXI Le Monde



Pour débiter cette énigme il faut identifier le spot sur le sentier des sources. La première phrase sert à cela : « **Suis sa souveraine** ». Une souveraine est une reine et en cherchant sur le sentier des sources le mot Reine on tombe sur la Fontaine la Reine qui est une ouverture comme l'ouverture de la carte.

Cette phrase sert pour découvrir exactement où se cache le trésor : « **Depuis la sentinelle dressée à gauche, à 24,99 mesures vers le nord et entre les deux beautés tu trouveras ce que tu es venu chercher** ».

24,99 mesures = $24,99 \times 0,5223 \text{ m} = \mathbf{13,05 \text{ m}}$

Il faut donc se déplacer 13,05 m vers le nord depuis le poteau gauche du panneau indiquant Fontaine la Reine. À cet endroit-là, tu te trouves juste à côté de 2 arbres, en référence à deux beautés. Entre ces deux arbres se trouve le trésor !



Encore un énorme bravo à Revelio et merci à tous les joueurs qui se sont lancés dans cette incroyable aventure !