

Vingt-cinq ans de chasses au trésor

Les chasses au trésor de Max Valentin (1993-2018)

—
Énigmes et solutions expliquées

Simon Juliac
simon.juliac@gmail.com

v 1.36

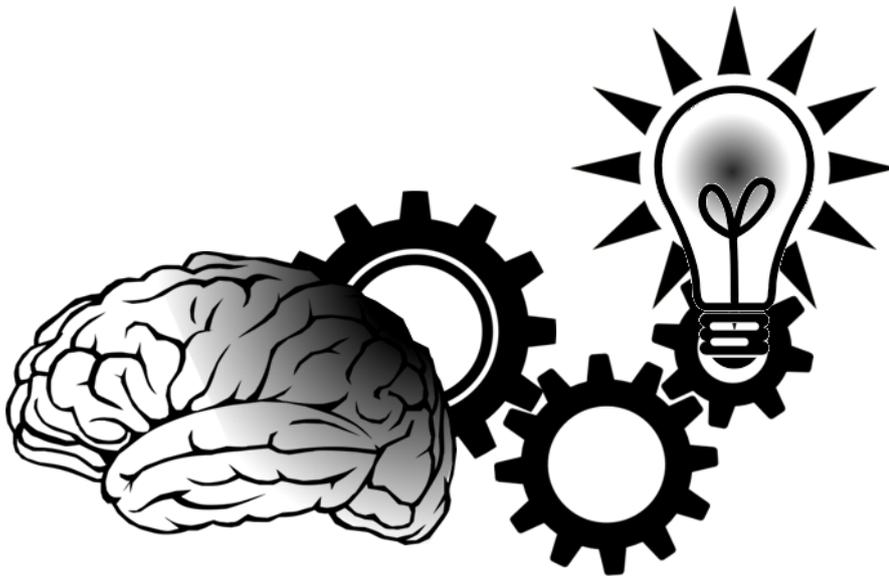


Table des matières

1	Introduction, par Simon Juliac	1
1.1	Avant-propos	1
1.2	Précisions sur le contenu	3
2	Le testament de Florence B. (MSN 1)	5
2.1	Introduction, par Monglane	5
2.2	La fiction	5
2.3	Les textes des étoiles	9
2.4	Les solutions	9
2.4.1	1 ^{re} étape	9
2.4.2	2 ^e étape	13
2.4.3	3 ^e étape	14
2.4.4	4 ^e étape	14
2.4.5	5 ^e étape	16
2.4.6	6 ^e étape	16
2.5	Les indications supplémentaires	20
2.6	Bibliographie et webographie	20
3	La bourse de Saintoyand (MSN 2)	21
3.1	Introduction de Monglane	21
3.2	La fiction	21
3.3	Le carnet de voyage de Louis Saintoyand	23
3.4	Reconstitution chronologique des voyages de Saintoyand (août-septembre 1914), par Monglane	23
3.5	Solution officielle	23
3.6	Bibliographie et webographie	26
4	Une histoire d’Histoire (MSN 3)	27
4.1	Introduction de Monglane	27
4.2	La fiction	28
4.3	Les définitions du classeur et leurs solutions	30
4.4	Deuxième partie de l’énigme et solution	30
4.5	Résolution du crypto final, par Max Valentin	30

4.6	Les indications supplémentaires, par Monglane	34
4.7	Précisions sur les décodages, par Chevechercher	34
4.7.1	Sur le code Morse	34
4.7.2	Sur le décodage de la phrase finale	35
4.8	Bibliographie et webographie	36
5	Le trésor venu du futur (MSN 4)	37
5.1	Avant-propos, par Simon Juliac	37
5.2	Introduction, par Monglane	37
5.3	La fiction	38
5.4	Les solutions officielles	42
5.4.1	Le code d'accès.	42
5.4.2	Le mot de passe	43
5.5	Bibliographie et webographie	48
6	Le défi (MSN 5)	51
6.1	Bibliographie et webographie	51
7	Le Trésor d'Orval	53
7.1	Introduction, par Simon Juliac	53
7.2	Introduction de Max Valentin	54
7.3	La narration	56
7.3.1	La Falonne	56
7.3.2	La Clé & le Dossier marron	64
7.3.3	L'atelier & la Chambre mystérieuse	67
7.3.4	Ma folle quête	71
7.4	L'énigme du Trésor d'Orval	75
7.4.1	Descriptif détaillé du contenu de la chambre mystérieuse	76
7.4.2	Quelques informations et conseils pratiques	79
7.5	Les solutions du Trésor d'Orval	80
7.5.1	Une fausse piste qui menait (presque) à la bonne so- lution!)	97
7.6	Les fausses pistes	99
7.6.1	Les fausses pistes «fermées»	100
7.6.2	Les fausses pistes «ouvertes»	104
7.7	Indications supplémentaires et madits	108
7.8	Bibliographie et webographie	110
8	Chasse Paris-Match région 1	113
8.1	Introduction, par Simon Juliac	113
8.2	Étape 1	113
8.3	Étape 2	113
8.4	Étape 3	114
8.5	Étape 4	114

8.6	Étape 5	115
8.7	Bibliographie et webographie	116
9	Chasse Paris-Match région 2	117
9.1	Introduction, par Simon Juliac	117
9.2	Étape 1	117
9.3	Étape 2	117
9.4	Étape 3	118
9.5	Étape 4	118
9.6	Étape 5	119
9.7	Bibliographie et webographie	120
10	Chasse Paris-Match région 3	121
10.1	Introduction, par Simon Juliac	121
10.2	Étape 1	121
10.3	Étape 2	121
10.4	Étape 3	122
10.5	Étape 4	123
10.6	Étape 4	123
10.7	Bibliographie et webographie	124
11	Chasse Paris-Match région 4	125
11.1	Introduction, par Simon Juliac	125
11.2	Étape 1	125
11.3	Étape 2	125
11.4	Étape 3	126
11.5	Étape 4	127
11.6	Étape 5	127
11.7	Bibliographie et webographie	128
12	Chasse Paris-Match région 5	129
12.1	Introduction, par Simon Juliac	129
12.2	Étape 1	129
12.3	Étape 2	129
12.4	Étape 3	130
12.5	Étape 4	131
12.6	Étape 5	131
12.7	Bibliographie et webographie	132
13	Chasse Paris-Match région 6	133
13.1	Introduction, par Simon Juliac	133
13.2	Étape 1	133
13.3	Étape 2	133
13.4	Étape 3	134

13.5	Étape 4	135
13.6	Étape 5	136
13.7	Bibliographie et webographie	136
14	La Chasse aux Allergènes	137
14.1	Introduction, par Kaspilus	137
14.2	Explications	137
14.3	Région 1	138
14.4	Région 2	139
14.5	Région 3	139
14.6	Région 4	140
14.7	Région 5	141
14.8	Région 6	141
14.9	Région 7	142
14.10	Région 8	142
14.11	Bibliographie et webographie	143
15	Trésor de Malbrouck	145
15.1	Introduction, par Simon Juliac	145
15.2	Quelques conseils, par Max Valentin	146
15.3	Introduction aux énigmes	147
15.3.1	Un peu d'histoire...	147
15.3.2	Les Argonautes	148
15.4	Énigme 1	148
15.5	Énigme 2	148
15.6	Énigme 3	149
15.7	Énigme 4	149
15.8	Énigme 5	150
15.9	Énigme 6	150
15.10	Énigme 7	151
15.11	Énigme 8	152
15.12	Énigme 9	152
15.13	Énigme 10	153
15.14	Énigme 11	154
15.15	Énigme 12	155
15.16	Énigme 13	157
15.17	Énigme 14	157
15.18	Énigme 15	157
15.19	Énigme 16	158
15.20	Énigme 17	159
15.21	Énigme 18	160
15.22	Énigme 19	161
15.23	Énigme 20	162
15.24	Énigme 21	162

15.25	Énigme 22	164
15.26	Énigme 23	167
15.27	Énigme 24	167
15.28	Indications supplémentaires	170
15.29	Récit des vainqueurs, AL-CAB et DEVIN	174
15.30	Bibliographie et webographie	174
16	Venise	177
16.1	Introduction, par Simon Juliac	177
16.2	Introduction, par Phil d'EUCK	177
16.3	Concours n° 1	178
16.3.1	Introduction au Concours n° 1	178
16.3.2	Rigoletto (I)	178
16.3.3	Devin (II)	179
16.3.4	Parchemin dans une ville (III)	179
16.3.5	Œuvre dans une ville finale (IV)	180
16.3.6	Indices supplémentaires	180
16.4	Concours n° 2	181
16.4.1	Introduction au Concours n° 2	181
16.4.2	Rigoletto (I)	181
16.4.3	Marchand de légumes (II)	181
16.4.4	Devin (III)	182
16.4.5	Parchemin dans une ville (IV)	182
16.4.6	Œuvre dans la ville finale (V)	183
16.4.7	Indices supplémentaires	183
16.5	Concours n° 3	184
16.5.1	Introduction au Concours n° 3	184
16.5.2	Rigoletto (I)	184
16.5.3	Gazette (II)	185
16.5.4	Parchemins dans une ville (III)	188
16.5.5	Rigoletto (IV)	191
16.5.6	Œuvre dans la ville finale (V)	192
16.5.7	Indices Supplémentaires	192
16.5.8	Annexe	193
16.6	Bibliographie et webographie	193
17	Chasse d'Angers	195
17.1	Introduction, par Max Valentin	195
17.2	Énigme 1	195
17.3	Énigme 2	196
17.4	Énigme 3	197
17.5	Énigme 4	198
17.6	Énigme 5	198
17.7	Énigme 6	199

17.8	Énigme 7	199
17.9	Énigme 8	200
17.10	Énigme 9	201
17.11	Énigme 10	201
17.12	Énigme 11	202
17.13	Énigme 12	202
17.14	Épilogue (énigme 13)	203
17.15	Indications supplémentaires	206
17.16	Bibliographie et webographie	206
18	Victoria	209
18.1	Introduction, par Simon Juliac	209
18.1.1	Contexte de la chasse au trésor	209
18.1.2	À propos des énigmes	209
18.1.3	À propos des tracés sur la carte	210
18.2	Énigme 1	211
18.3	Énigme 2	211
18.4	Énigme 3	213
18.5	Énigme 4	213
18.6	Énigme 5	214
18.7	Énigme 6	216
18.8	Énigme 7	218
18.9	Énigme 8	220
18.10	Énigme 9	222
18.11	Énigme 10	223
18.12	Énigme 11	224
18.13	Énigme 12	225
18.14	Énigme 13	226
18.15	Énigme 14	227
18.16	Énigme 15	230
18.17	Bibliographie et webographie	231
19	Treasure Hunt 2001 - Le Masque de Nefer	233
19.1	Introduction, par Simon Juliac	233
19.2	Énigme 1	234
19.3	Énigme 2	234
19.4	Énigme 3	235
19.5	Énigme 4	236
19.6	Énigme 5	237
19.7	Énigme 6	238
19.8	Énigme 7	238
19.9	Énigme 8	239
19.10	Énigme 9	240
19.11	Énigme 10	241

19.12	Énigme 11	241
19.13	Énigme 12	242
19.14	Énigme 13	243
19.15	Énigme 14	244
19.16	Énigme 15	246
19.17	Énigme 16	247
19.18	Énigme 17	247
19.19	Énigme 18	248
19.20	Énigme 19	248
19.21	Énigme 20	250
19.22	Énigme 21	250
19.23	Énigme 22	251
19.24	Énigme 23	251
19.25	Énigme 24	252
19.26	Énigme 25	252
19.27	Énigme 26	252
19.28	Énigme 27	253
19.29	Énigme 28	255
19.30	Énigme 29	256
19.31	Énigme 30	257
19.32	Énigme 31	257
19.33	Énigme 32	258
19.34	Énigme 33	259
19.35	Énigme 34	260
19.36	Énigme 35	260
19.37	Énigme 36	261
19.38	Énigme 37	261
19.39	Énigme 38	261
19.40	Énigme 39	262
19.41	Énigme 40	263
19.42	Énigme 41	263
19.43	Énigme 42	265
19.44	Énigme 43	265
19.45	Énigme 44	266
19.46	Énigme 45	267
19.47	Énigme 46	269
19.48	Énigme 47	270
19.49	Bibliographie et webographie	270
20	Objectif Trésor	271
20.1	Introduction, par Simon Juliac	271
20.2	Introduction, par Monglane	271
20.3	Introduction, par Max Valentin	272
20.4	Énigme 1	272

20.5	Énigme 2	272
20.6	Énigme 3	272
20.7	Énigme 4	273
20.8	Énigme 5	273
20.9	Énigme 6	274
20.10	Énigme 7	274
20.11	Énigme 8	274
20.12	Énigme 9	275
20.13	Énigme 10	275
20.14	La fin du jeu, par Kaspius	276
20.15	Bibliographie et webographie	276
21	les Publicistes	279
21.1	Présentation des PubliCistes, par Simon Juliac	279
21.2	Bibliographie et webographie	280
21.3	Triangle Mystérieux (<i>Publiciste n° 1</i>)	281
21.3.1	Introduction, par Simon Juliac	281
21.3.2	Énigme	281
21.3.3	Conclusion	282
21.3.4	Bibliographie et webographie	282
21.4	Embrouille sous le cagnard (<i>Publiciste n° 2</i>)	283
21.4.1	Introduction, par Simon Juliac	283
21.4.2	Étape 1	283
21.4.3	Étape 2	284
21.4.4	Conclusion	284
21.4.5	Commentaires de Max	285
21.4.6	Indice	286
21.4.7	Bibliographie et webographie	286
21.5	Le commissaire Mangin enquête (<i>Publiciste n° 3</i>)	287
21.5.1	Introduction, par Simon Juliac	287
21.5.2	Solution	287
21.5.3	Commentaires	288
21.5.4	Indice	289
21.5.5	Bibliographie et webographie	289
21.6	Mais où est donc allé Ornica? (<i>Publiciste n° 4</i>)	290
21.6.1	Introduction, par Simon Juliac	290
21.6.2	Solutions	290
21.6.3	Conclusion	291
21.6.4	Indices	292
21.6.5	Bibliographie et webographie	292
21.7	En égrenant les marchipous... (<i>Publiciste n° 5</i>)	293
21.7.1	Introduction, par Simon Juliac	293
21.7.2	Solution	294
21.7.3	Indices	297

21.7.4	Bibliographie et webographie	297
21.8	Sur la Terre comme au Ciel (<i>Publiciste n° 6</i>)	298
21.8.1	Introduction, par Simon Juliac	298
21.8.2	Solution	298
21.8.3	Conclusion	302
21.8.4	Commentaires de Phil d'EUCK	302
21.8.5	Indices	303
21.8.6	Bibliographie et webographie	304
22	Énigmes estivales de Max Valentin & Phil d'Euck	305
22.1	Des coups et des douleurs	306
22.1.1	Introduction, par Simon Juliac	306
22.1.2	L'énigme	306
22.1.3	Solution	307
22.1.4	Conclusion	308
22.2	Amélie-mélo	309
22.2.1	Introduction, par Simon Juliac	309
22.2.2	Introduction de Max Valentin	309
22.2.3	L'énigme	309
22.2.4	Solution	311
23	Annexes - Textes importants	313
23.1	Deux contraintes de l'encodage, par Jarod	313
23.2	Petit abécédaire des chasses de Max	316
23.2.1	Introduction	316
23.2.2	Améliorations apportées aux chasses ultérieures	317
23.2.3	Bateau (personnages, éléments et méthodes)	318
23.2.4	Cryptographie	320
23.2.5	Domaines de prédilection	321
23.2.6	EUCK (Phil d')	322
23.2.7	Fausse pistes	323
23.2.8	Graphisme	324
23.2.9	Histoire	324
23.2.10	Indications supplémentaires (IS)	324
23.2.11	Justesse	325
23.2.12	Kafkaïen	326
23.2.13	Licence poétique	326
23.2.14	Miroir	327
23.2.15	Nombres	327
23.2.16	Organisation d'ensemble	328
23.2.17	Passage (Clefs de)	328
23.2.18	Quantité d'étapes	330
23.2.19	Références	330
23.2.20	Supersolution	331

23.2.21	Thème	332
23.2.22	Unité de mesure	332
23.2.23	Validation des solutions	332
23.2.24	W,S,E,N	334
23.2.25	X : localisation de la cache	334
23.2.26	Y a-t-il un mode d'emploi aux énigmes ?	336
23.2.27	Zone	336

1

Introduction, par Simon Juliac

Avertissement : Ce document a été créé pour la date anniversaire des 25 ans de l'enfouissement de la *Chouette d'Or*, dans la nuit du 23 au 24 avril 1993. Les textes de cette compilation sont issus de plusieurs sites et auteurs : Max Valentin évidemment, son collaborateur de longue date Phil d'EUCK, Monglane, Patrice, Kaspius, Astérix, Janus, Exocet, Blacktiger, Jarod, Schliemann notamment. Toutes les informations présentées sont **publiques** et en **libre accès** sur internet. En premier lieu, le lecteur doit se référer aux sites ou aux textes originaux. Ce document a été conçu comme un hommage, et vise à promouvoir les chasses au trésor en général et en particulier l'"oeuvre" singulière de Max Valentin.

1.1 Avant-propos

La création de ce document avait pour objectifs :

- de rendre disponible tous les textes des chasses au trésor de Max Valentin dans un même document ;
- de connaître les énigmes et les solutions associées à chaque chasse au trésor, dont certaines ont connu un grand engouement à l'époque de leur lancement ;
- de répondre (indirectement) à la question : qu'est-ce qu'une chasse au trésor ? Comment fonctionne-t-elle ? Quels sont les mécanismes ludiques mis en jeu (utilisation de cartes, de cryptos, etc) ? ;
- d'inspirer ceux ou celles qui voudraient se lancer dans l'aventure des chasses au trésor ludiques, en tant que joueurs ou concepteurs ;
- et enfin, d'exposer les thèmes et les méthodes de Max Valentin, dans le but de mieux comprendre sa chasse maîtresse *Sur la trace de la*

Chouette d'Or. Si celle-ci ne perdurait pas après 25 ans, Max Valentin (et ses chasses) auraient peut-être été engloutis dans les tréfonds de l'histoire des loisirs éphémères.

Pour ceux qui voudraient en savoir plus sur les chasses au trésor (et la *Chouette d'Or*), je leur conseille le site de Monglane¹, ou encore mon livre *L'univers des chasses au trésor*, paru en nov. 2016².

Ce document est à diffuser auprès de toutes les personnes qui s'intéressent aux chasses au trésor en général et à la Chouette d'Or en particulier. Il est améliorable, si vous constatez des erreurs ou si vous avez des informations à apporter, vous pouvez me contacter à l'adresse mail en page de garde. Il manque notamment des chasses de Max inédites ou avortées³ :

- les chasses MSN 5 et 6 intitulées *le défi* et *l'énigme de la prof*
- les Chasses aux Allergènes : 8 chasses commandées par la société Schering-Plough
- les 10 énigmes du jeu vidéo *Venise*

On constate, à travers ce document, que toutes les chasses de Max ont trouvé leur conclusion, et que les énigmes étaient parfaitement solubles. Le bilan de Max est donc très positif : $N-1$ chasses trouvées ! Cela rassure sur les capacités de Max comme concepteur de chasses au trésor (il en concevait d'ailleurs avant de créer la Chouette d'Or). Le fait que la Chouette demeure introuvable reste donc un épais mystère... C'est aussi une *chance*, car une telle configuration ne se reproduira pas de si tôt. Contrairement à de célèbres énigmes cryptographiques (le manuscrit de Voynich, le chiffre du Zodiaque, etc) dont nous ignorons s'ils possèdent une solution, la *Chouette d'Or* a été conçue pour être soluble. Au-delà de l'énigme cryptographique, l'objet "livre", avec ses textes sybillins et ses visuels peints par Michel Becker, est extrêmement séduisant. Nous tenons entre nos mains l'homologue français de la fabuleuse quête de *Masquerade*, de Kit Williams⁴. Et la comparaison est flatteuse lorsqu'on connaît l'engouement phénoménal qu'a connu le jeu outre-Manche.

Le véritable trésor est peut-être cette chasse que Max nous a légué, malgré lui. Nous devons donc tout faire pour préserver l'intégrité intellectuelle et matérielle de ce jeu unique, qui dure depuis 25 ans, une éternité à l'échelle des bouleversements qu'a connu notre société.

Il subsiste dans ce monde une graine de mystère, se développant sans cesse grâce à nos efforts et notre patiente ténacité, et au bout du compte,

1. http://monglane.a2co.org/page_1.htm.

2. Simon JULIAC, *L'univers des chasses au trésor*, Amazon CreateSpace LLC, 2016, ISBN 978-2955728802. Lien direct : <https://www.amazon.fr/Lunivers-chasses-tr%C3%A9sor-Simon-Juliac/dp/2955728802>.

3. Source : site web officiel de Max Valentin <http://www.maxvalentin.com/fr3bis.php>.

4. Voir un récit complet et très instructif à cette adresse (en anglais) : <https://www.filfre.net/2016/05/kit-williamss-golden-hare-part-1-the-contest/>.

un fruit que nous croquerons avec une joie inouïe le moment venu !

Puisse ce document inspirer les chasseurs de trésor... et les *chouetteurs* passés ou futurs !

Bonne lecture !

Simon Juliac

le 23 avril 2018.

1.2 Précisions sur le contenu

Dans la mesure du possible, tous les emprunts ou citations ont été sourcés et/ou attribués à leurs auteurs respectifs. Les liens sont cliquables pour permettre un accès direct à la ressource.

Les textes des uns et des autres ont été recopiés au plus près, avec des corrections ou des modifications typographiques pour améliorer la lecture.

À la fin du document, un **index** (page 338 et suivantes) permet de retrouver facilement un concept : les notions sont classées par catégories, ce qui permet de saisir en un clin d'oeil toutes les variations possibles de cette notion. Par exemple le mot *Lumière*, qui intéresse les *chouetteurs* au premier chef, possède une dizaine de déclinaisons précises.

Les textes des énigmes sont repérés par des boîtes colorées :

Exemple : une énigme et son contenu.

Les **textes en bleu** sont de mon fait et sont parfois accompagnés de NdE = "note de l'éditeur" (ici "éditeur" est un brin pompeux et signifie juste "éditeur du document").

En annexe, deux textes ont été ajoutés, de Jarod et Schliemann : ceux-ci revêtent une importance capitale pour comprendre les chasses au trésor en général, et celles de Max Valentin en particulier.

2

Le testament de Florence B. (MSN 1)

2.1 Introduction, par Monglane

C'est la toute première chasse MSN de Max Valentin sur Internet, elle fut mise en ligne début décembre 1996 et trouvée le 16 février 1997.¹

Elle comprenait, comme celles qui devaient suivre, une fiction destinée à « planter le décor », un visuel animé (décrit dans la fiction comme « un petit appareil muni d'anneaux tournants ») représentant un ciel nocturne dont certaines étoiles—thème récurrent de cette chasse—invitaient au clic, et enfin une « machine logique » permettant aux chasseurs de saisir leurs réponses en ligne et d'obtenir d'autres informations pour poursuivre la quête.

Le fonctionnement de ces gadgets est expliqué par Max Valentin dans les solutions.

2.2 La fiction

« J'avais 22 ans lorsque je fis la connaissance de Florence B. Si je n'étais investie d'aucune mission particulière à ses côtés, je m'aperçus très vite qu'elle m'avait dévolu celle de demoiselle de compagnie. Florence estimait en effet que son statut de vedette de cinéma exigeait qu'elle fût entourée et servie par un personnel aussi pléthorique qu'inutile. Lorsqu'elle m'engagea, sa carrière était déjà bien entamée, et elle allait de succès en succès. Nous étions alors dans les années cinquante. J'eus la chance de devenir sa confidente. Florence était une immense artiste, mais moi, je la voyais comme une adorable cabotine, capricieuse et gâtée par des courtisans plus ou moins intéressés. Je la suivais partout : sur les tournages, dans les palaces où elle avait

1. Source : site internet de Monglane http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_flo_b.htm.

ses habitudes ; j'assistais à ses interviews, ordonnais l'agencement de ses bibis, disposais ses gerbes, lui lisais ses télégrammes, jouais au cerbère devant sa loge, triais ses prétendants et fermais la porte de sa chambre lorsqu'elle y recevait l'un ou l'autre de ses admirateurs congestionnés par l'expectative. C'est vrai, Florence tombait amoureuse en une fraction de seconde, et elle ne s'assagit que la soixantaine passée !

Bien avant de me connaître, elle eut de multiples aventures avec ses partenaires, flirta avec d'obscurs et vieillissants princes russes, entretint des idylles avec des magnats de l'industrie et de la banque puis, l'âge venant, fréquenta toutes sortes de mondains et d'artistes célèbres, et n'en regretta aucun. Florence eut la chance inouïe de posséder une tête qui ne passa jamais de mode, et elle glissa des planches à l'écran avec un égal bonheur. Elle était belle, mais d'une beauté effacée, douce, presque invisible. Les hommes savent bien que cette beauté-là est la plus redoutable de toutes, car elle ne vous saute pas aux yeux mais vous oblige à un effort. Et lorsqu'on tentait de comprendre le pouvoir de séduction de Florence, il était trop tard : on était pris dans ses rets ! Avec sa charmante figure, son port de déesse, sa culture époustouflante et son esprit (et grâce aussi à son comportement héroïque pendant la guerre), elle traversa toutes les époques et resta à l'affiche pendant soixante-douze ans. Une sorte de record mondial !

Dans ses jeunes années, sur scène, son frais minois fit frémir des milliers d'hommes murs rêvant de tendrons. Puis, les ans passant, elle se spécialisa dans les rôles de femmes fatales et, grâce au cinéma, émoustilla des générations d'adolescents boutonneux. Plus tard, elle joua les bourgeoises trompées, les femmes de colonel, les épouses de notaire. Enfin, sa faconde et le pétilllement naturel de ses yeux lui procurèrent ses inoubliables rôles de grands-mères, de veuves dignes et de « matriarches claniques » comme elle se plaisait à les appeler... Dans son dernier rôle, deux ans avant sa mort, Florence prêtait ses traits à l'égérie d'un grand peintre (laquelle, dans la réalité, avait vingt ans de moins qu'elle !). Cette prouesse fut saluée par les critiques unanimes, ce qui suscita chez elle cette remarque piquante teintée de cynisme qui prouvait qu'elle avait toujours la tête sur les épaules :

— En France, ma chère Sabine, on respecte les monuments historiques !

Pendant toute la durée de son éblouissante carrière, Florence sut être présente sans être envahissante et réussit à se faire désirer sans se faire oublier. Et durant toutes ces années, je restai à ses côtés. Nous nous entendions à merveille, et notre différence d'âge ne fut jamais un handicap. Florence était une femme extraordinairement cultivée et aimait passionnément la lecture. Elle possédait une superbe collection de livres parmi lesquels figuraient, entre autres, de précieuses éditions originales de Jean de La Fontaine. Il lui arrivait de les caresser comme on caresse un animal de compagnie : avec un amour infini. Son éclectisme était sans limite. Un journaliste, admiratif, avait un jour écrit que Florence pouvait aussi bien dissenter sur les films de William Wyler que sur l'œuvre de Descartes et d'Oronce Fine, ou de se

livrer à une exégèse savante du travail de Pierre Soulages ! Cette étourdissante culture, aux antipodes de ce qui était la norme dans le show-business, fascinait les médias et le public, et faisait d'elle un être à part.

Ce qui alimentait encore notre complicité, c'était une passion commune, obsédante, pour les jeux de l'esprit. Tous les matins, nous nous faisons livrer deux exemplaires du même journal. Puis, à onze heures précises, se déroulait un cérémonial immuable : crayon en main, nous nous attaquons aux mots croisés. La moins rapide devait s'amender par la réalisation d'un gage loufoque. Que de fous rires dans mes souvenirs ! Je la revois, quelques jours avant sa mort, s'étranglant de rire, hoquetante.

Malgré son grand âge, Florence gardait une incroyable vivacité d'esprit et un tonus de jouvencelle :

— Si mes admirateurs me voyaient, moi, une star, hirsute, en pantoufles et robe de chambre, imitant le grognement du cochon !...

— Et alors ? répondis-je, vous avez bien le droit d'oublier le strass et le stress lorsque vous n'êtes pas devant les caméras ! Ici, nul besoin d'être une star, Florence...

Elle retrouva immédiatement son sérieux. De cette voix restée profonde et grave, et qui avait troublé des millions de spectateurs, elle dit :

— Une star, ma chère Sabine, ce n'est pas une femme, mais le pur produit d'un lavage de cerveau administré par de la pellicule et un écran ! Il y a une différence énorme entre une star et une vedette.

Une vedette, vois-tu, on ne lui pardonne pas de vieillir, elle doit rester belle... Une star, peu importe qu'elle vieillisse : elle quitte sa dimension humaine et se transforme, de son vivant, en statue. Sarah Bernhardt était une authentique star, car à la fin de sa vie, amputée, elle s'offrait le luxe de monter sur scène en claudiquant, sans se soucier de son image, et enchaînait triomphe sur triomphe, y compris à l'étranger... Mais en contrepartie de cet état quasi divin, les stars—les vraies!—doivent vivre dans le mensonge et les faux-semblants. Une star, ça ne mange pas : ça picore ! Ça ne boit pas, ça trempe ses lèvres dans le champagne ou la vodka ! Ça ne transpire pas, ça a des moiteurs ! Ça ne se marie pas, ça partage la couche d'autres stars ! Et ça ne s'extériorise pas, car rien de ce qui peut émouvoir, troubler ou amuser le commun des mortels ne peut la toucher...

« Une star, vois-tu, a l'obligation de ne jamais rien entreprendre qui pourrait lézarder le mythe. Ce n'est pas une affaire de physique. Regarde-moi, Sabine : j'ai presque quatre-vingt dix ans, je suis une très vieille dame. Je hais les miroirs qui me renvoient une image que je ne reconnais pas, j'ai du mal à marcher, à lire, et j'ai des rhumatismes. Or, une légende, ça n'a pas d'arthrose et ça ne porte pas de lunettes ! Mais quand je mets le pied devant la porte, je provoque encore des émeutes !... Que ça me plaise ou non, je suis une star, et je dois me plier à cette exigence jusqu'à mon dernier soupir.

N'oublie jamais cela, Sabine : j'étais, suis et resterai toujours une star ! »

Une fois par semaine, Florence et moi inventions des énigmes compliquées

et les propositions à notre mutuelle sagacité. C'est sans doute grâce à cet exercice qu'elle sut garder, jusqu'à la fin, un esprit vif et alerte. J'eus une peine immense lorsqu'elle disparut. Je me consolais un peu en pensant qu'elle mourut comme elle l'avait voulu : elle s'endormit et ne se réveilla pas. Au matin, son visage était serein et calme...

Le notaire me convoqua et m'informa que Florence m'avait faite l'héritière de son hôtel particulier. Puis il me remit une enveloppe. Je l'ouvris et lus :

« Ma chère Sabine, en souvenir de nos joutes intellectuelles, je te soumetts une dernière énigme. Je suis persuadée que tu en viendras à bout. Mon notaire et vieil ami, Maître Martin, a bien voulu se charger d'enterrer une bourse contenant des pièces d'or quelque part en France, dans un sol public, et sur mes indications précises. Ce sera donc mon dernier défi : trouve cette bourse et tu pourras te vanter, avec ma bénédiction, d'être plus forte que moi ! Tu as tout le temps du monde pour y arriver, mais n'oublie pas de regarder ta montre... Si tu n'y parvenais pas, tu pourras faire ce qu'il te plaira du contenu de cette enveloppe. Je t'embrasse très fort et te remercie pour ton indéfectible dévouement et ton amitié. Ta Florence, pour l'éternité. Ne sois pas triste. »

Outre cette lettre, l'enveloppe contenait des dessins de paysages, trois notes sibyllines et un bijou qui était en fait un petit appareil muni d'anneaux tournants, dont j'ignorais le fonctionnement, mais que je devinais être une sorte de calculette rudimentaire. La première note disait :

« Après les deux premières étapes, compte un million du point le plus au nord au point le plus à l'ouest. Joins les deux châteaux pour te rapprocher du troisième. »

Un autre billet disait :

« Après avoir traversé la cité historique, arrête-toi. Je vais t'aider à voir la lumière : 3, 22, 1, 52, 25, 9, 15, 2, 27, 27, 26, 49, 51 »

La troisième note disait :

« Pour trouver ce carrefour, pense à ce qui a été utile jusqu'ici, et tourne tes yeux vers le midi. Mais pour trouver l'eau, pense à ce qui a été inutile ! » Je me doutais bien que ces notes étaient destinées à me mettre sur la voie... Pauvre Florence... Malgré mes efforts, je ne parvins pas à résoudre son casse-tête ! Je confiai donc le tout au fils d'un ami qui me proposait de les diffuser dans le public grâce à un système auquel je ne compris rien et qui s'appelle « Internet ». J'espère sincèrement que quelqu'un réussira à briser l'énigme de Florence B. Mais je sais aujourd'hui qu'elle était plus forte que moi...

2.3 Les textes des étoiles

Comme expliqué dans l'introduction, 11 étoiles du visuel tournant, plus brillantes que les autres, provoquaient, lorsqu'on cliquait sur elles, l'affichage d'un court texte permettant d'identifier une ville de France. Ces 11 villes une fois connues, le tracé des relèvements réciproques permettait de localiser approximativement le « lieu virtuel », au centre de la France, où était censé se trouver le chercheur lorsqu'il utilisait le visuel tournant. Toutefois, il s'agissait là d'une fausse piste, ce lieu étant sans intérêt pour la suite.

[Voir table page 10.](#)

2.4 Les solutions

Le texte qui suit est la transcription exacte des solutions publiées par Max Valentin sur le site MSN après la découverte du trésor le 16 février 1997.

La solution du « Testament de Florence B. » est décomposée en six étapes.

2.4.1 1^{re} étape

La première impression que les joueurs ont pu avoir en découvrant « Le Testament de Florence B. », c'est d'être à l'intérieur d'une entité panoramique de 360 degrés dont le centre (l'endroit virtuel où le joueur se trouve lorsqu'il fait défiler le visuel) serait la localisation du trésor. Mais c'était là une solution bien trop évidente pour être retenue. En cliquant sur les étoiles du visuel, le joueur obtenait des définitions concernant 11 villes de France qu'il devait identifier :

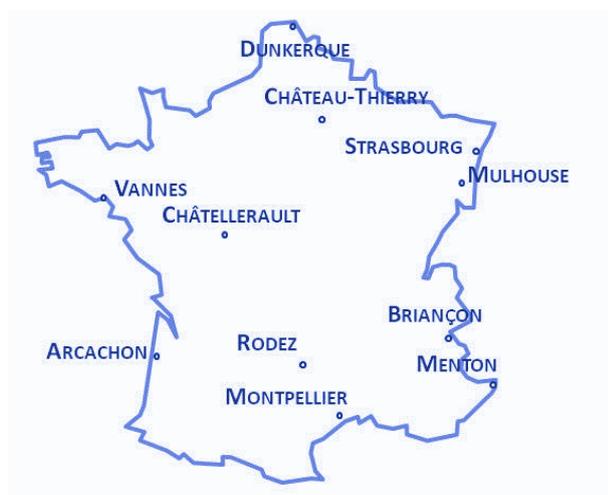
- Sa cathédrale contient un magnifique retable monumental datant d'environ 1625. Le décor de la chapelle fut financé par le chanoine Gaillard Roux en réparation des torts qu'il aurait causés à François d'Estaing, son évêque. **Rodez.**
- Par des ruelles pleines de charme, rendez vous à la porte St Jean. Elle donne accès à une jolie promenade qui vous permettra de découvrir les toits de la ville basse. **Château-Thierry.**
- Prenez de l'altitude, passez la porte Pignerol, et découvrez sa vieille ville entourée de remparts. À voir : les bastions du XVII^e siècle, la Collégiale et, bien sûr, l'amusante « Grande Gargouille ». **Briançon.**
- Dans cette ville, une ancienne coutellerie transformée en manufacture d'armes héberge aujourd'hui l'un des plus étonnants musées européens de l'automobile. **Châtellerauld.**
- Cette ville détient le record de France du nombre de musées techniques. Si l'histoire de l'industrie vous passionne, ne manquez pas

Azimut	Texte
0	Cherchez la tour du Menteur, levez les yeux sur son beffroi du XV ^e siècle, et visitez ses nombreux musées, parmi lesquels l'un des plus beaux musées français d'art moderne.
20	Par des ruelles pleines de charme, rendez-vous à la porte St Jean. Elle donne accès à une jolie promenade qui vous permettra de découvrir les toits de la ville basse.
70	Sur la porte droite du portail ouest de la cathédrale de cette ville, admirez « Le séducteur et les Vierges Folles ». Ce Don Juan du XIII ^e siècle tient une pomme dans sa main, et son dos est envahi par des serpents.
80	Cette ville détient le record de France du nombre de musées techniques. Si l'histoire de l'industrie vous passionne, ne manquez pas ceux qui sont consacrés aux véhicules motorisés. Tous les goûts seront satisfaits !
125	Prenez de l'altitude, passez la porte Pignerol, et découvrez sa vieille ville entourée de remparts. 'À voir : les bastions du XVII ^e siècle, la Collégiale et, bien sûr, l'amusante « Grande Gargouille ».
140	Jean Cocteau a décoré la salle des mariages de la mairie, et cette ville a consacré un musée au poète. Pour vous rendre à l'église Saint-Michel qui surplombe la ville, empruntez l'imposant escalier.
166	« L'homme aux Rubans Noirs » revêtu d'un pourpoint gris-marron aux manches serrées aux poignets par des rubans, était-il Molière ? Vous pouvez admirer cette superbe œuvre dans l'un des musées de cette ville où Paul Valéry flâna en compagnie d'André Gide et de Pierre Louys.
180	Sa cathédrale contient un magnifique retable monumental datant d'environ 1625. Le décor de la chapelle fut financé par le chanoine Gaillard Roux en réparation des torts qu'il aurait causés à François d'Estaing, son évêque.
230	Cette ville ouvre sur un abri célèbre. Les rues de la « ville d'hiver » présentent un tracé sinueux et déroutant, mais d'une étonnante efficacité contre le vent. Face à cette ville, l'Île aux Oiseaux.
260	Dans cette ville, une ancienne coutellerie transformée en manufacture d'armes héberge aujourd'hui l'un des plus étonnants musées européens de l'automobile.
285	Découvrez la Cohue sur le parvis de la cathédrale St Pierre, perdez-vous dans les vieilles ruelles médiévales. . . Cette ville conserve un chef-d'œuvre : un coffret de mariage du XII ^e siècle représentant des scènes de la vie seigneuriale.

- ceux qui sont consacrés aux véhicules motorisés. Tous les goûts seront satisfaits ! **Mulhouse.**
- Cherchez la Tour du Menteur, levez-les yeux sur son beffroi du XV^e siècle, et visitez ses nombreux musées, parmi lesquels l'un des plus beaux musées français d'art moderne. **Dunkerque.**
 - Découvrez la Cohue sur le parvis de la cathédrale St Pierre, perdez-vous dans les vieilles ruelles médiévales... Cette ville conserve un chef-d'œuvre : un coffret de mariage du XII^e siècle représentant des scènes de la vie seigneuriale. **Vannes.**
 - Cette ville ouvre sur un abri célèbre. Les rues de la « ville d'hiver » présentent un tracé sinueux et déroutant, mais d'une étonnante efficacité contre le vent. Face à cette ville, l'Île aux Oiseaux. **Arcachon.**
 - « L'homme aux Rubans Noirs » revêtu d'un pourpoint gris-marron aux manches serrées aux poignets par des rubans, était-il Molière ? Vous pouvez admirer cette superbe œuvre dans l'un des musées de cette ville où Paul Valéry flâna en compagnie d'André Gide et de Pierre Louys. **Montpellier.**
 - Jean Cocteau a décoré la salle des mariages de la mairie, et cette ville a consacré un musée au poète. Pour vous rendre à l'église Saint-Michel qui surplombe la ville, empruntez l'imposant escalier. **Menton.**
 - Sur la porte droite du portail ouest de la cathédrale de cette ville, admirez « le Séducteur et les Vierges folles ». Ce Don Juan de la fin du XIII^e siècle tient une pomme dans sa main, et son dos est envahi par des serpents. **Strasbourg.**

La question se posait alors de savoir quoi faire de ces 11 villes... Très vite, les joueurs ont découvert que la machine à écrire acceptait 6 données, et non pas 11. Il fallait donc introduire dans cette machine 6 noms de villes. Mais lesquels ? Le joueur aurait pu être tenté de procéder par tâtonnements et essais, mais le nombre de combinaisons à tester vouait la tentative à l'échec. C'est l'histoire de Florence B. qui lui fournissait l'indice déterminant. Le texte disait en effet : « Elle possédait une superbe collection de livres, parmi lesquels figuraient (...) de précieuses éditions originales de Jean de La Fontaine. (...) Un journaliste, admiratif, avait un jour écrit que Florence pouvait aussi bien disserter sur les films de William Wyler que sur l'œuvre de Descartes et d'Oronce Fine, ou de se livrer à une exégèse savante du travail de Pierre Soulages. »²

2. **Note de Monglane** : Max Valentin a fait ici une flagrante entorse (la seule connue à ce jour...) au principe de cohérence interne des chasses au trésor. En effet, les personnages cités ci-dessus ont une importance capitale pour la suite, comme on va le voir : sans eux, impossible de décrypter l'énigme. Or, c'est Sabine, la narratrice, qui les cite presque au hasard... Sabine, qui est censée ignorer leur importance puisqu'elle n'a pas pu résoudre l'énigme elle-même ! Pourquoi cite-t-elle justement, précisément, les éditions originales de La Fontaine ? Florence B. n'avait-elle pas d'autres livres précieux ? Et pourquoi se rappelle-t-elle, précisément, de cet article publié « un jour » par un journaliste... parmi les centaines d'articles écrits sur Florence B. ? On comprend bien que Max devait placer ces



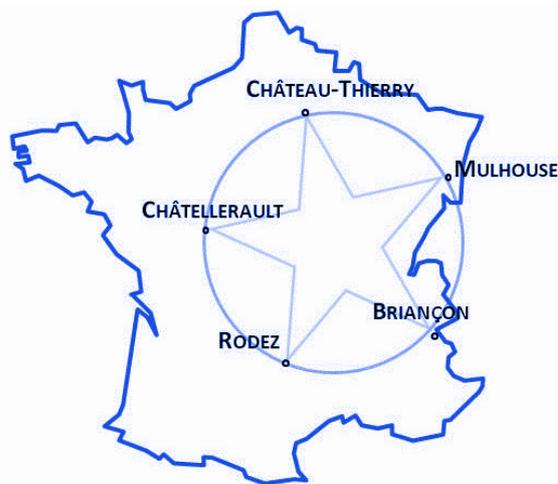
Ces 5 personnages permettaient d'isoler 5 villes, qui sont leurs lieux de naissance : Château-Thierry pour Jean de La Fontaine, Mulhouse pour le cinéaste William Wyler (de son vrai nom Camill Wyler), Châtellerault pour Descartes, Briançon pour Oronce Fine et Rodez pour le peintre Soulages.

À noter : il y a contestation à propos du lieu de naissance de Descartes, puisque la ville de La Haye-Descartes revendique sa naissance sur le territoire de la commune. C'est historiquement faux : le père de Descartes était originaire de Châtellerault et sa mère de la Haye. Cette dernière, arrivée à terme en mars 1590, et voulant se rendre de Châtellerault à la Haye, accoucha dans un fossé poitevin (donc du côté de Châtellerault), en bordure d'un pré appelé « le pré Falot » lequel, lui, se trouve effectivement en Touraine (donc du côté de la Haye). Mais toujours est-il que Descartes est bel et bien né dans le Poitou ! En revanche, il est exact qu'il fut baptisé à la Haye et qu'il y habita.

Dès lors, le joueur possédait 5 villes... mais la machine en voulait 6 ! Pour venir à bout de ce dilemme, il fallait se souvenir que Florence B insistait lourdement sur sa qualité de « star » (étoile), recommandant à Sabine de « ne jamais oublier qu'elle était une star ». C'était un indice important. De plus, le visuel invitait, lui aussi, à cliquer sur des étoiles. À partir de cette constatation, le joueur devait se servir des 5 villes pour tracer une étoile à 5 branches sur une carte³, ce qui lui imposait bien sûr de réutiliser l'une des villes deux fois (une fois comme point de départ de son tracé, et une fois comme point d'arrivée), et, par conséquent, d'entrer six données dans la machine.

indices indispensables pour la suite, mais les faire naître ainsi, côte à côte, sous la plume d'une ex-dame de compagnie qui ignorait tout de la solution, est par trop invraisemblable.

3. Le tracé sur une carte de France (avec le logiciel Mapannot, par exemple) donne une étoile à 5 branches régulière, dont le centre géométrique se trouve aux alentours de Gueugnon (Saône-et-Loire). NdE.



Il pouvait bien sûr commencer par n'importe laquelle de ces 5 communes, mais à condition que l'ordonnancement choisi forme une étoile, la machine lui retournait des codes différents mais qui, une fois décryptés, lui permettaient d'obtenir dans tous les cas une seule et même phrase (voir plus loin).

Ces codes étaient :

41, 4, 47, 12, 1, 48, 28, 52, 43, 38 15, 51, 38, 17, 45, 19 pour Rodez, Château Thierry, Briançon, Châtellerault, Mulhouse, Rodez.

22, 45, 28, 19, 2, 33, 6, 45, 15, 41, 3, 32, 19, 2, 55, 48 pour Briançon, Châtellerault, Mulhouse, Rodez, Château Thierry, Briançon.

49, 8, 7, 46, 9, 40, 14, 56, 3, 46, 23, 11, 54, 9, 53, 27 pour Mulhouse, Rodez, Château-Thierry, Briançon, Châtellerault, Mulhouse.

36, 47, 42, 41, 12, 5, 49, 11, 38, 7, 58, 46, 55, 31, 21, 62 pour Château-Thierry, Briançon, Châtellerault, Mulhouse, Rodez, Château-Thierry.

14, 53, 20, 59, 9, 5, 46, 31, 6, 15, 36, 24, 59, 9, 23, 40 pour Châtellerault, Mulhouse, Rodez, Château-Thierry, Briançon, Châtellerault.

2.4.2 2^e étape

Ces nombres représentaient la place occupée par chaque caractère dans la liste des villes servant de code. Par exemple, pour le premier exemple Rodez, Château Thierry, etc., le premier nombre est « 41 » : en 41^e position de la liste de ces villes, on trouve la lettre « M ». La première lettre de la phrase à reconstituer était donc un « M », suivie de la 4^e lettre, c'est-à-dire le « E », etc...

Une fois entièrement reconstituée, cette phrase fournissait l'étalon de mesure à adopter pour la suite du jeu, soit : « MESURE CELUI DU ROY » (pied du roi = 0,325 m. Roi = allusion à Louis XIV = Versailles = Roi

Soleil = Soleil = étoile = star : voir plus loin.)⁴

Six autres villes étaient présentes sur l'écran, mais aucune allusion n'en était faite dans l'histoire : Dunkerque, Vannes, Arcachon, Montpellier, Menton et Strasbourg. Elles servaient de code final (voir plus loin).

2.4.3 3^e étape

Cette 3^e étape se résolvait grâce à la note dont il est fait mention dans l'histoire : « APRÈS LES DEUX PREMIÈRES ÉTAPES, COMPTE UN MILLION DU POINT LE PLUS AU NORD AU POINT LE PLUS À L'OUEST. JOINS LES DEUX CHÂTEAUX POUR TE RAPPROCHER DU 3EME. »

« Les deux premières étapes » étaient bien sûr celles qui ont été décrites précédemment, et non pas des étapes d'un parcours géographique.

« Compte un million du point le plus au nord au point le plus à l'ouest » : « un million » représente un million de fois un pied du roi de 32,5 cm, soit 325 km, distance entre Château Thierry (« château » le plus au nord) et Châtellerault (« château » le plus à l'ouest). « Pour te rapprocher du 3^e » : pour se rapprocher de Versailles.

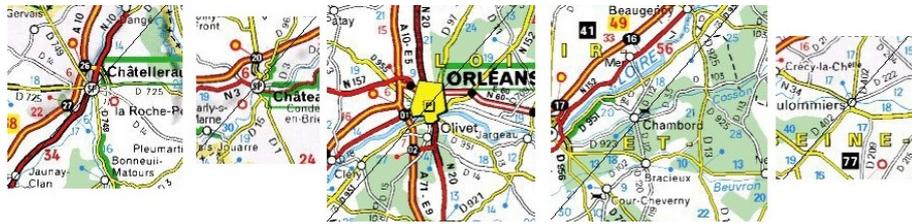
Commentaire : dans son explication, Max va un peu vite en besogne. À ce stade de la chasse, il est très difficile de comprendre que le "troisième château" est Versailles, sauf à faire le lien entre "pied du roy" et "château de Versailles". Il faut attendre les étapes suivantes pour le comprendre, ou pour le confirmer de manière certaine. De toute façon le texte de l'énigme dit bien "pour te rapprocher" et non pas "pour atteindre". On mesure ici l'écart entre le parcours du chercheur et l'explication du créateur : le premier tâtonne, tente de réduire l'éventail des possibles, tandis que le second va droit au but, voire anticipe sur le résultat final.

2.4.4 4^e étape

Cette 4^e étape se résolvait grâce à la deuxième note dont il était fait mention dans la fiction : « APRÈS AVOIR TRAVERSÉ LA CITÉ HISTORIQUE, ARRÊTE-TOI. JE VAIS T'AIDER À VOIR LA LUMIÈRE : 3, 22, 1, 52, 25, 9, 15, 2, 27, 27, 26, 49, 51 ».

La « cité historique » était Orléans, traversée en plein milieu par la droite Châtellerault-Château-Thierry. « Voir la lumière » était une allusion directe à Versailles (le Roi Soleil). Grâce au code déjà utilisé précédemment (voir « 2^e étape »), les chiffres 3, 22, 1, 52, 25, 9, 15, 2, 27, 27, 26, 49, 51, une fois décryptés, signifiaient « DIRECTION NORD ».

4. Ici Max fait référence au pied du roi de 1668, mesurant 32,4839 cm. Ce "nouveau" pied est issu de la réforme de Jean-Baptiste Colbert, et donc enraciné dans le règne de Louis XIV. La graphie "roy" est l'orthographe de l'Académie française pour le mot "roi", de 1694 à 1740. NdE.



Commentaire : Comme le montre l'image ci-dessus (créée à partir de screenshots du logiciel de tracés Mapannot), la droite passait en plein sur Orléans (sur le "P" de "Préfecture"). Mais elle passait aussi sur d'autres "Cités Historiques" ! (dont le château de Chambord)

L'étoile à utiliser pour ce décryptage était celle dont le tracé commence par Rodez, car la plupart des gens tracent les étoiles à 5 branches en commençant par le bas. En l'occurrence, c'est d'ailleurs ce qu'a fait la quasi totalité des joueurs. Ceux qui ont commencé par une autre ville ont pu éprouver des difficultés à ce niveau, et, après avoir fait des essais, certains ont dû ré-agencer leur ordre des villes.

À ce stade, le joueur savait qu'il devait quitter l'axe Châtellerault - Château-Thierry à la « sortie » d'Orléans, et se diriger vers le nord. À moins d'avoir compris que sa destination était Versailles, il ne savait pas jusqu'où aller, même si, à ce niveau du jeu, les allusions à Versailles étaient déjà assez nombreuses. Il lui fallait alors découvrir où le jeu aboutissait à partir de là.

C'est la 5^e énigme qui lui apportait la réponse.

Commentaire : Dans cette énigme, la direction nord est une direction "générale", car Versailles n'est pas exactement au nord d'Orléans. L'écart entre la direction nord et la direction réelle de Versailles est de 10° ; ce qui fait un écart de 15 km à la hauteur de Versailles. Il est donc clair que le joueur doit avoir deviné que le troisième château à trouver était Versailles sur la carte générale (la carte de France), sinon découvrir le carrefour (sur une carte plus précise) paraît très difficile.

Pour Max, à ce stade du jeu, "les allusions à Versailles étaient déjà assez nombreuses". Quelles sont ces allusions ? On en compte 3 : la "mesure du roy", le "troisième château", et "voir la lumière au nord d'Orléans". Max rajoute "étoile=Soleil=roi Soleil", mais cette allusion me paraît bien trop indirecte pour être utile. Une allusion seule n'est pas suffisante, car elle ouvre sur trop de pistes : il faut donc plusieurs allusions pointant dans la même direction pour "cimenter" la bonne piste. On peut dire que la même information ("Versailles") apparaît plusieurs fois de manières différentes, c'est ce que Jarod appelle la *contrainte de redondance* (voir page 315).

2.4.5 5^e étape

Cette 5^e étape se résolvait grâce à la troisième note dont il était fait mention dans la fiction.

« POUR TROUVER CE CARREFOUR, PENSE À CE QUI A ÉTÉ UTILE JUSQU'ICI, ET TOURNE TES YEUX VERS LE MIDI. MAIS POUR TROUVER L'EAU, PENSE À CE QUI A ÉTÉ INUTILE. »

Le joueur pouvait se servir à ce stade d'une carte IGN 2214ET, mais ce n'était pas indispensable. Idéalement, il devait repérer « le carrefour » soit « l'Étoile Royale » dans le parc du château de Versailles (« Étoile » = ce qui lui a servi pour arriver jusqu'ici), puis il devait comprendre que la suite se déroulait en direction du sud (le midi) par rapport au château de Versailles.

Toutefois, s'il ignorait l'existence de l'Étoile Royale dans le parc du château, il pouvait tout aussi bien continuer le jeu en prenant comme point de départ le château de Versailles, dans son ensemble.

« Trouver l'eau » : l'aqueduc de Buc, qui amenait l'eau à Versailles. Long de 580 mètres, il a été construit entre 1684 et 1686. Il se compose de 2 étages dont la moitié inférieure est enterrée dans le remblai de la route Versailles/Toussus-le-Noble. L'étage visible se compose de 19 arcades de 9 mètres d'ouverture et 21 mètres de haut. « Ce qui a été inutile » (les 6 villes qui n'ont pas encore servi) seront nécessaires dans la dernière énigme⁵.

2.4.6 6^e étape

Cette 6^e et dernière étape se résolvait grâce aux 6 villes non encore utilisées :

Dunkerque, Vannes, Arcachon, Montpellier, Menton et Strasbourg.

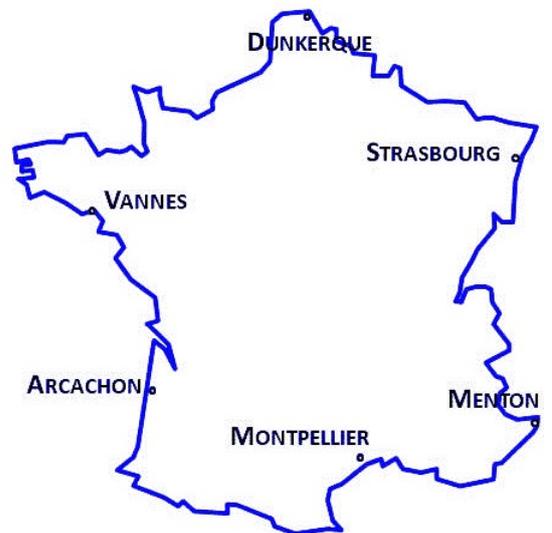
Là, le chercheur devait tâtonner un peu s'il n'avait pas le bon ordre. Ce bon ordre était suggéré par la phrase « mais n'oublie pas de regarder ta montre »⁶ : il lui fallait en effet agencer ces villes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre⁷.

Commentaire : les 6 villes sont reportées sur la mini-carte ci-dessous

5. Cette manière de procéder avec les 6 villes restantes ressemble furieusement à la collecte des « reliquats » de la Chouette d'Or. NdE.

6. Voir fiction page 8. NdE.

7. Cette énigme évoque l'énigme 580 de la Chouette d'Or, où les villes semblent "tourner" autour de Bourges. NdE.



on constate que les villes sont proches des côtes ou des frontières de la France, cette configuration particulière des villes ne laisse planer aucun doute sur la manière d'obtenir l'ordre.

De toutes façons, il n'y avait là que deux possibilités, et après avoir éliminé la première (dans le sens des aiguilles d'une montre), le joueur découvrait que la deuxième lui donnait un résultat cohérent.

Commentaire : Les explications de Max apparaissent ici un peu embrouillées sur le sens de rotation. En fait, le texte nous suggère simplement de "regarder la montre". Les villes étant disposées comme les heures sur un cadran, il faut les accoler dans un sens ou l'autre. À charge au joueur de tester les deux sens de rotation, donc de trouver la bonne solution après des tâtonnements.

Ce résultat s'obtenait en tapant le nom des villes dans la machine, laquelle retournait alors les chiffres suivants :

20, 21, 36, 43, 18, 21, 5, 1, 22, 48, 10, 29, 23, 44, 32, 38, 31, 9, 44, 2, 10, 11, 16, 8, 46, 22, 48, 38, 27, 39, 48, 6, 40, 5, 19, 50, 16, 48, 20, 21, 29, 27, 22, 2, 49, 40, 33, 11, 1, 34, 47, 32, 38, 36, 18, 21, 36, 6, 20, 21, 5, 30, 36, 42, 43, 22, 48, 17, 5, 42, 25, 48, 43, 13, 29, 27, 39, 32, 9, 42, 43, 36, 50, 16, 17, 1, 33, 31, 14, 41, 14, 15, 17, 11, 18, 32, 23, 36 15, 41, 22, 40, 27, 1, 39, 43, 5, 33, 41.

Ces chiffres se décodaient grâce au code déjà utilisé précédemment (voir « 2^e étape »). Une fois décryptés, ils signifient :

« CHERCHE D'OÙ VENAIT L'EAU. VA AU BOUT, TOURNE À GAUCHE, TOURNE À DROITE, CHERCHE LE TROU. RETOURNE-TOI ET REGARDE-LE. SES RACINES SONT DORÉES. »

« Cherche d'où venait l'eau » faisait référence à l'aqueduc de Buc (voir ci-dessus). À l'extrémité de cet aqueduc, sur la gauche, un chemin longe la forêt. Le chercheur devait l'emprunter, puis tourner à droite et remonter le chemin en pente entre les parcelles 88 et 89 de la forêt domaniale de Versailles, jusqu'à l'emplacement d'un trou rectangulaire aux parois empierrees, au bord du chemin, sur le côté droit. Face à ce trou, de l'autre côté du chemin, se trouve un arbre. Le trésor était caché dans une cavité entre ses racines (du côté opposé au chemin).

© Éditions du Trésor⁸ / Max Valentin, novembre 1996.⁹

Commentaire : au bout des Arcades de Buc, il fallait tourner à gauche et emprunter le Chemin de Vauplain, puis prendre le premier chemin à droite et qui monte entre les parcelles 88 et 89. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 48.769419, 2.132932 sur la commune de Buc (78530, dpt des Yvelines). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@48.769419,2.132932,17z>.

Remarque : La ciste n° 5, intitulée "le chemin de l'eau", a été cachée au même endroit par Monglane en 2002. Voir : <https://www.cistes.net/choixciste.php?numero=5>



Le spot se trouve à mi-pente d'un petit chemin situé entre les parcelles forestières numérotées 88 et 89 de la forêt domaniale de Versailles. Le

8. Ces éditions n'ont rien à voir avec les Éditions du Trésor (<http://editionsdutresor.com/>) qui ont notamment publié le livre *La Chouette, 20 ans après* en 2013.

9. Le texte est repris du site de Monglane, qui a eu l'autorisation de reproduire les textes de la chasse. NdE.

panneau original se trouve aux coordonnées 48.775642, 2.099920. Crédit photo : S. Juliac (mai 2018).



« VA AU BOUT » : au bout des arcades, il faut prendre un étroit chemin de terre qui descend le long du dernier pilier. Crédit photo : S. Juliac (mai 2018).



Le "trou" est une sorte de cavité rectangulaire empierrée. Crédit photo : S. Juliac (mai 2018).

2.5 Les indications supplémentaires

Une première I.S. fut diffusée le 31 décembre 1996 :

« CE N'EST PAS LE MOMENT DE LEVER LE PIED, ET ENCORE MOINS LA MAIN. »

Probablement une référence à la mesure (le « pied du roy »), et au tracé de l'étoile à 5 branches sur la carte de France qui devait relier les villes sans lever le crayon.

Le 13 janvier 1997 furent diffusées les trois I.S. suivantes :

« TON CRAYON A BIEN VOYAGÉ?... IL EST TEMPS QU'IL RENTRE AU BERCAIL. »

Le tracé de l'étoile à 5 branches doit revenir à son point de départ, car la machine demandait 6 villes au lieu de 5.

« POUR DÉMARRER, TU PEUX TROUVER CINQ RÉPONSES DIFFÉRENTES, MAIS TOUTES SONT EXACTES. »

Probablement une référence aux 5 manières de tracer l'étoile, qui fournissent autant de codes différents.

« LA MACHINE EST PRÉCIEUSE, ELLE PEUT TE DONNER SIX CHOSES. »

Les 6 « choses » sont probablement les 6 villes utiles à la fin de la chasse pour composer la supersolution.

2.6 Bibliographie et webographie

- **Site de Monglane** : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_flo_b.htm
- **Blog de Kaspius** : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2016/10/le-testament-de-florence-b.html>

3

La bourse de Saintoyand (MSN 2)

3.1 Introduction de Monglane

Cette deuxième chasse de Max Valentin¹ sur MSN fut mise en ligne fin février 1997. Le trésor fut découvert le 11 avril suivant. Le matériel fourni aux chasseurs comprenait la désormais classique fiction introductive destinée à situer l'action (et à introduire plusieurs fausses pistes), et le « carnet de voyage » crypté de Louis Saintoyand. J'y ai ajouté un résumé de la chronologie des événements ainsi que, bien sûr, les solutions officielles de Max Valentin, telles qu'elles furent mises en ligne sur MSN, et que j'ai agrémentées de quelques brefs commentaires. Bien entendu, le site incluait également une « machine logique » permettant aux chasseurs de saisir leurs réponses, à savoir les 10 villes composant le périple de Louis Saintoyand. Cette chasse présentait l'originalité de dévoiler « en clair » dans l'énigme la « super-solution », c'est-à-dire l'emplacement exact de la cache, la nature du repère pérenne (une croix) et les mesures à prendre sur le terrain pour y accéder. Quant à savoir de quelle croix il s'agissait, c'était bien sûr une autre paire de manches...

3.2 La fiction

Tout ce que mon enquête me permit d'apprendre au sujet de ce personnage, c'est qu'il s'appelait Rifke, qu'il était né à Hanovre en 1847 et demeurait 491 avenue de Versailles à Paris. Le jour de la déclaration de guerre, il quitta la capitale française et s'installa dans un garni, 80 boulevard du Midi à Bruxelles. C'est là que, deux semaines plus tard, il se suicida en se pendant à une espagnolette, laissant sur une table trois mille francs qu'il léguait à

1. Source : site internet de Monglane http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_saintoyand.htm.

la Croix Rouge belge. À sa manière, ce francophile fut happé par la tourmente de la Grande Guerre. Mais avant d'aller plus loin, il faut que je relate les circonstances dans lesquelles je suis entré en possession de la lettre (ou plutôt du fragment de lettre) que cet homme avait écrite, dans un français hésitant, et qu'il avait offerte à un ami de rencontre, Louis Saintoyand, avant de quitter Paris. Saintoyand, un homme d'une cinquantaine d'années, était marchand d'étoffes de son état. Les deux hommes avaient fait connaissance dans une brasserie du quinzième arrondissement, et avaient sympathisé.

Oh, bien sûr, j'avais déjà entendu parler de ces fameuses « lettres de Jérusalem », vastes escroqueries dont furent victimes, depuis l'époque des Croisades, des milliers de naïfs mus par la cupidité. C'est en utilisant ce stratagème que d'astucieux faussaires, prétextant un pressant besoin d'argent ou une impossibilité de se déplacer, appâtaient des gobe-mouches à la cervelle aussi creuse que leur bourse était rebondie, et proposaient de leur vendre le plan d'un trésor fantaisiste!... Mais là, il ne s'agissait sûrement pas d'un faux : ce Rifke, en effet, n'avait pas vendu son plan à Saintoyand, mais le lui avait donné sans contrepartie, ce qui laisse supposer qu'il était honnête et que ce trésor existait vraiment. Je ne possède pas l'intégralité de cette fameuse lettre, et je pense que, par prudence, Louis Saintoyand l'a détruite... Mais j'ai réussi à mettre la main sur les carnets de voyage de ce dernier, et parmi ses notes figure le fameux fragment qu'il avait conservé. Ce papier indique l'emplacement de la bourse cachée par Rifke, bourse qui contient soixante pièces d'or.

Voici ce que dit ce fragment : « (...) de cette croix, il faut marcher cinq grands pas vers l'arbre qui se trouve sur son côté droit quand on a le dos au chemin. J'ai mis le petit sac avec les pièces d'or derrière dans un trou entre ses racines, et j'ai bien bouché avec de la terre. »

Hélas, comme on le voit, si ce fragment parle avec précision d'une croix et d'un arbre, il ne révèle rien de la région où ils se trouvent. Cette description pourrait donc concerner des centaines, voire des milliers d'endroits en France... En revanche, il doit être possible de reconstituer le périple de Louis Saintoyand à l'aide de son journal de voyage. Je suppose que l'homme attendit que ses pérégrinations commerciales l'amènent non loin du site où cette bourse était cachée. Et il la trouva ! Que se passa-t-il ensuite ? Nul ne sait. Toujours est-il que Saintoyand remit la bourse dans son trou, certainement avec l'intention de la récupérer plus tard.

Évidemment, les étapes de son voyage ne sont pas directement compréhensibles. Prudent—on le comprend—, l'homme resta sibyllin. J'avoue avoir été incapable de reconstituer son parcours qui le mena, muni de ses coupons de tissus, de ville en ville, de drapiers en boutiques de tailleurs, de braderies en foires et en marchés... Mais je suis sûr d'une chose : Saintoyand ne retourna jamais sur les lieux, car il mourut de congestion quelques semaines plus tard, dans un hôpital de Rennes. Voici, fidèlement retranscrit, le contenu du journal de voyage de Louis Saintoyand entre le jour où Rifke

lui offrit son plan, et celui où il découvrit le trésor.

3.3 Le carnet de voyage de Louis Saintoyand

Voir table page 24.

3.4 Reconstitution chronologique des voyages de Saintoyand (août-septembre 1914), par Monglane

Juillet (?) 1914	Rifke et Saintoyand sont à Paris.
3 août	L'Allemagne déclare la guerre à la France. Rifke quitte Paris pour Bruxelles.
17 août	Rifke se suicide à Bruxelles.
1er septembre	Saintoyand vient de quitter Lille.
2 septembre	Saintoyand arrive à Avallon.
3-4 septembre	Repos chez sa mère, à Saint-Claude.
5 septembre	Saintoyand est à Louhans.
6 septembre	Saintoyand est à Riom.
7-8 septembre	Saintoyand est à Lusignan.
9-10 septembre	Repos chez sa mère, à Saint-Claude.
11 septembre	Saintoyand est à Clermont-Ferrand.
12 septembre	Saintoyand est à Malestroit.
13 septembre	Saintoyand arrive « dans la région » mais ne « peut rien faire ».
19 septembre	Saintoyand « peut enfin se rendre sur place » et découvre le trésor à 10 heures.

3.5 Solution officielle

Le personnage de Rifke a réellement existé, et il est mort dans les circonstances décrites très exactement dans le récit ².

1ère étape : Le grand personnage est le comte Baudouin de Flandre, et son usurpateur est Bertrand de Rais. Ce dernier fut pendu devant la Halle échevinale de **Lille**.

2^e étape : Avallon, dont le commandement fut confié par le roi Charles VII à Jacques d'Épailly, dit « capitaine Fort-Épice ». A la tête de deux cents Nivernais, l'homme se révéla être un couard et un goujat. Les habitants

2. Note liminaire de Monglane : voici un résumé rapide des solutions de La Bourse de Saintoyand, écrites par Max Valentin et mises en ligne sur MSN après la découverte du trésor.

P.	Texte
1	En discutant avec un client, j'ai appris qu'un homme ayant usurpé l'identité d'un grand personnage qui a tenu l'empire de Grèce pendant un an et treize jours, fut arrêté par Everard de Cassenay puis pendu dans la ville que je viens de quitter. Suis resté un jour sur place. Temps maussade. Bonnes ventes.
2	Arrivé dans cette ville qui a hébergé un capitaine, inspirateur d'un vieux dicton local : « Ma fille, ne passe pas les rivières. Sans quoi sous ta cotte, les étrivières ». Suis resté un jour sur place. Temps doux mais couvert. Ventes moyennes.
3	Ai passé deux jours chez ma mère. Repos.
4	À nouveau en route. Dans ce qui allait devenir les faubourgs de cette ville, un laboureur a trouvé en 1746 un coffret de fer contenant trois statuettes en bronze représentant Mars, Pallas et Hercule. Suis resté un jour. Beau temps, bonnes ventes.
5	Arrivé dans cette ville, me suis promené entre la Fontaine d'Adam et Ève et la Maison des Consuls. Suis resté un jour. Beau temps, marché pas très animé mais bonnes ventes.
6	En route pour cette ville qui possédait une tour dont une porte était surmontée d'un serpent ailé et doré, détruite en 1622. Suis resté deux jours. Beau temps, ventes moyennes.
7	Ai reçu une lettre de ma mère et suis allé la voir. Ai passé deux jours en sa compagnie. Ni sa santé ni son moral ne sont bons. Je crains qu'elle nous quitte bientôt pour le petit cimetière où, depuis toujours, les Saintoyand trouvent le repos éternel. Quelle tristesse !
8	Ai repris la route. Ai passé un jour dans cette ville où un chapiteau montre un ange chassant Adam du paradis terrestre en le tirant par la barbe. Mais Adam, estimant n'être pas seul coupable, agrippe Ève par les cheveux pour l'entraîner avec lui dans la déchéance. Beaucoup d'effervescence dans les rues, beaucoup de nervosité. Temps chaud. Ventes médiocres.
9	Arrivé dans cette ville où fut signée une trêve fatale à Olivier de Clisson, mais bénéfique à Jean de Montfort. Suis resté un jour. Beau temps. Vu un drapier et deux tailleurs. Très grande nervosité. Les gens sont soit exaltés, soit abattus. Ventes médiocres.
10	Suis dans la région depuis sept jours, et n'ai rien pu faire. Mais aujourd'hui 19 septembre à dix heures, j'ai enfin pu me rendre sur place et j'ai trouvé la croix, l'arbre et la bourse ! C'était de la folie, et je l'ai laissée dans son trou, que j'ai bien rebouché. Je prends quelques minutes pour rédiger ces lignes. Depuis ma rencontre avec Rifke (je pense souvent à lui et me demande ce qu'il est devenu), j'ai parcouru de grandes distances, parfois dans des conditions difficiles... J'ai hâte de revoir ma mère. Que ne suis-je un oiseau : à la vitesse moyenne d'un pigeon voyageur, il ne me faudrait guère que six heures et quarante minutes pour la retrouver. Elle doit avoir bien besoin de moi. Y arriverai-je ? Dieu seul le sait.

d'Avallon interdirent longtemps à leurs filles d'épouser des Nivernais, d'où ce dicton.

3^e étape : « Saintoyand » est l'ancien nom des habitants de **St Claude**, dans le Jura. L'indication principale quant à la localisation de cette étape était donnée par l'allusion, dans le récit, au cimetière.

4^e étape : **Louhans**.

5^e étape : **Riom**.

6^e étape : **Lusignan**. La tour était la Tour de Mélusine.

7^e étape : **Saint-Claude**.

8^e étape : Église Notre-Dame-du-Port à **Clermont-Ferrand**.

9^e étape : **Malestroit**, dans le Morbihan. C'est là que fut signé le Traité de Malestroit entre Philippe VI de Valois et Édouard III d'Angleterre, en janvier 1343.

10^e étape : Le trésor se trouvait dans la forêt de Beaulieu, au sud-est de Sainte-Menehould, à quelques centaines de mètres au-dessus de l'Ermitage de Rouin. L'arbre qui cachait la bourse se trouvait à cinq mètres à droite de la « Croix de l'Architecte ». Cette croix marque l'endroit où, jadis, les moines accompagnaient un ermite après l'office religieux, ermite qui s'enfonçait alors dans la forêt. De tout temps, cette croix était en bois, et on la remplaçait lorsqu'elle elle était pourrie. Dans les années soixante, on récupéra dans la région une croix en matériau solide et on décida de la planter définitivement à cet endroit. Elle figure nommément sur les cartes IGN de la région.

C'est dans cette région qu'entre le 12 et le 18 septembre 1914, une contre-offensive alliée à repoussé les lignes allemandes, rendant possible l'accès. Saintoyand veut retourner à Saint-Claude, qui se trouve à 300 km de la forêt domaniale de Beaulieu.

La vitesse moyenne d'un pigeon voyageur est de 45 km/h. Cette précision permet d'avoir confirmation de la localisation de cette forêt, à l'extrême sud de la forêt d'Argonne.

Après avoir répondu correctement, le joueur obtenait une question sur son écran : « À vol d'oiseau, combien de kilomètres ont été parcourus par Louis Saintoyand depuis sa rencontre avec Rifke et jusqu'à la découverte de la bourse ? » Évidemment, le périple ne commençait pas à Lille (première ville), mais bien à Paris où Saintoyand a rencontré Rifke, et se poursuivait par Lille, Avallon, St Claude, Louhans, Riom, Lusignan, St Claude, Clermont-Ferrand, Malestroit et la forêt de Beaulieu.

Le total se situait entre 2882 km et 2915 km selon que les joueurs prenaient leurs mesures en tenant compte des périphéries urbaines ou, au contraire, des centres-villes. Il était donc logique de leur octroyer cette marge, et toute réponse se situant entre 2880 km et 2920 km était acceptée.

Si la réponse était fautive (au-dessus ou en dessous de cette fourchette), le message suivant s'affichait :

« Désolé, ce n'est pas la réponse attendue... ! »

Si la réponse était juste, c'est ce message que le joueur recevait :

« Bravo, c'est exact ! Avouez que Rifke avait découvert un joli endroit pour y cacher un trésor !... Maintenant à vous de faire les dernières déductions et d'aller le chercher ! »

Le « joli endroit » était bien sûr un petit clin d'œil à la forêt de Beaulieu-en-Argonne (« Beau lieu »).

Commentaire : L'arbre qui cachait la bourse se trouvait à cinq mètres à droite de la « Croix de l'Architecte ». Le trésor était enterré aux coordonnées 49.036897, 5.039046 sur la commune de Beaulieu-en-Argonne (Meuse) Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@49.036897,5.039046,17z>.

3.6 Bibliographie et webographie

- **Site de Monglane** : il propose un visuel pour la chasse, et montre le petit mot de « Louis Saintoyand » enterré avec la contremarque http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_saintoyand.htm
- **Blog de Kaspius** : il a raconté l'épilogue de la chasse, proposé une photo de Monglane trouvant le trésor, et ajouté des extraits de cartes <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2016/10/la-bourse-de-saint.html>

4

Une histoire d'Histoire (MSN 3)

Cette chasse était initialement la chasse 1 de la saison 2¹.

4.1 Introduction de Monglane

Cette troisième chasse de Max Valentin² sur MSN fut mise en ligne en avril 1997, après la découverte de La Bourse de Saintoyand.

Je conserve de cette chasse... un souvenir cuisant ! En effet, alors que nous avons résolu l'énigme, mon coéquipier ne put se rendre immédiatement sur place et ne parvint à se libérer de ses obligations personnelles qu'en fin de soirée. La contremarque se trouvant dans le Var, je n'avais pas envisagé une seule seconde d'y aller moi-même depuis Paris... et j'avais eu tort : dans la même journée, une équipe parisienne n'avait pas hésité à prendre l'avion jusqu'à Avignon et, bien entendu, ils étaient passés sur les lieux quelques heures avant nous... !

Pour cette chasse, les chercheurs disposaient comme à l'habitude d'une fiction introductive ainsi que d'un classeur de définitions correspondant visiblement à une série d'événements historiques dont il fallait déterminer les dates exactes. L'originalité de cette chasse résidait dans la manière très « géométrique » de trouver la solution finale, en contradiction avec le contexte historique, et donc très littéraire, dans lequel elle baignait.

Quant à la « machine logique », son rôle dans cette chasse était plus réduit que dans les précédentes, puisqu'elle ne servait qu'à saisir le nom de la commune finale, et fournissait en retour le crypto permettant de localiser la cache avec précision.

1. Source : Guillaume Leroyer

2. Source : site internet de Monglane http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_saintoyand.htm.

4.2 La fiction

Vingt ans après avoir reçu un avertissement et écopé de quatre heures de colle pour avoir cité dans un devoir d'histoire, par provocation, la phrase de Descartes « Lorsqu'on est trop curieux des choses qui se pratiquaient aux siècles passés, on demeure ordinairement fort ignorant de celles qui se pratiquent en celui-ci ! », j'ai été prié l'autre jour de rendre visite à mon ancienne prof d'histoire-géo. C'est une dame pleine d'énergie, aujourd'hui à la retraite, mais qui a gardé intact son légendaire — et redoutable — franc-parler. Je passai la voir en rentrant de mon travail. Presque sans préambule, abrupte comme jadis, elle me tendit un classeur contenant de courtes phrases sybillines composant une énigme. Ayant appris — Dieu sait comment — que je travaillais chez MSN, elle me demanda de les diffuser par tout moyen susceptible de toucher le plus grand nombre. À la clé de cette énigme, m'assura-t-elle, il y avait soixante pièces d'or pour celui ou celle qui les décrypterait. Je me souvins à temps qu'elle ne plaisantait jamais, et je la crus.

— Mais pourquoi faites-vous cela ? demandai-je, tout de même interloqué.

— Lorsque Dieu a distribué la jugeote, mon garçon, tu devais être aux toilettes ! Tu as pris de la bedaine et perdu quelques cheveux, mais tu es toujours aussi borné !... J'esquissai un sourire. Décidément, elle n'avait pas changé ! Elle poursuivit :

— L'histoire, c'est la mémoire des peuples. Je suis persuadée que si nous voulons comprendre qui nous sommes, nous devons découvrir avec quels outils nous avons été forgés. Pendant toute ma vie, j'ai essayé d'inculquer cela à des générations de mauvais sujets dans ton genre. Aujourd'hui je suis à la retraite, mais je me tiens parfaitement informée des moyens de communication et d'échanges modernes. Alors ne t'avise pas de me considérer comme une vieille carne : non seulement je me connecte sur le web, mais j'y dialogue tous les jours avec des historiens du monde entier ! J'ouvris de grands yeux ronds, mais elle ne me laissa pas le temps de marquer davantage mon étonnement.

— Et voilà qui règle son compte à Descartes, n'est-ce pas ! fit-elle avec un sourire entendu qui prouvait qu'elle n'avait rien oublié. « Bref, en souvenir et par affection pour les cancrenards qui ont usé leur fond de culotte dans ma salle de classe, j'ai imaginé ce petit défi afin qu'ils méritent par l'effort ce qu'ils pouvaient obtenir de moi par commodité. Mais cet argent aura été bien dépensé si, à l'occasion de leurs recherches, ils redécouvrent deux ou trois petites choses susceptibles de stimuler leur intellect lénifié par la télé, les charentaises et la blanquette de veau ! M'efforçant de garder mon sérieux, je demandai :

— Et ces pièces d'or, où sont-elles ? Au poids du regard qu'elle leva sur moi, je compris que je venais de proférer une incongruité.

— Dis donc, mon garçon, j'ai pris de l'âge mais je ne suis pas encore sénile : je les ai enterrées, bien sûr ! Qu'est-ce que tu crois ?... Tu es peut-être marié et père de famille, mais si on écrivait « simplet » sur ta boîte aux lettres, rassure-toi, tu continuerais à recevoir ton courrier !

— Bon, bon ! dis-je en éclatant d'un rire qui dissimulait mal une gêne bien réelle. Je n'avais pas voulu lui extorquer ce renseignement par intérêt, et j'étais presque mortifié que cette pensée pût l'effleurer. J'enchaînai rapidement en secouant le classeur :

— Vous voulez que je rende ça public, sous la forme d'un jeu de sagacité ?...

— Tout juste ! Ces notes contiennent une énigme en deux parties : tu diffuseras la première, et tu demanderas à ceux qui l'auront résolue de taper la réponse sur le clavier de leur ordinateur. Si cette réponse est la bonne (allez, je te le dis : c'est le nom d'une commune de France), leur écran affichera la deuxième partie de l'énigme, celle qui indique la localisation exacte du trésor.

— Attendez... Qui peut empêcher un petit malin de charger dans son ordinateur l'annuaire des trente-six mille communes de France et de les injecter automatiquement dans le module de réponse du système, jusqu'au moment où la machine reconnaîtra la bonne solution ? Techniquement, c'est un jeu d'enfant...

— La réponse à cette question se trouve là-dedans, répondit-elle en tapotant de l'index sur le classeur. Ne te fais aucun souci, tout est prévu. Ce dossier contient également des indices supplémentaires que tu pourras diffuser régulièrement pour aider ceux qui auraient oublié leurs cours... et leurs profs d'histoire-géo ! Lis tranquillement ces feuillets, mon garçon. Et puis... au travail !

Chère Mademoiselle, vos désirs sont des ordres : voici vos énigmes en ligne sur MSN. Je suis ravi de pouvoir vous faire plaisir, car je vous dois bien ça. Votre truculence, vos coups de gueule, vos formules à l'emporte-pièce et votre façon de raconter, rouge de colère, l'assassinat de Marie-Antoinette, m'ont donné la passion de l'histoire. Ça, vous ne le saviez pas. Peut-être aurais-je dû vous le dire afin que vous m'en fassiez le compliment sous la forme d'une de ces réprimandes bourruées dont vous avez le secret, et pour lesquelles, aujourd'hui, j'éprouve une vraie nostalgie !

Avec tout mon dévouement, et ma sincère admiration.

4.3 Les définitions du classeur et leurs solutions

Note de Monglane : ces définitions étaient présentées aux chasseurs dans le désordre. Elles ont ici été remises dans le bon ordre, le tri devant se faire en fonction du quantième du mois des événements historique concernés. Lorsque plusieurs événements correspondaient au même quantième, leur ordre respectif était sans importance.

Voir tables page 31 et suivante.

4.4 Deuxième partie de l'énigme et solution

Au-delà de l'ambiance historico-littéraire de l'énigme, le nom de Descartes, apparaissant à plusieurs reprises dans la fiction, devait ramener le chercheur vers le concept plus mathématique de repère cartésien puisque chacun des 24 événements, grâce à son quantième et au numéro du mois de sa date, déterminait une abscisse et une ordonnée. Il n'y avait plus ensuite qu'à relier ensemble les points ainsi dessinés pour voir apparaître le nom de la commune finale : LE MUY (voir image à l'adresse suivante : http://monglane.a2co.org/images/archives/msn/le_muy.jpg).

Une fois « LE MUY » saisi dans la machine logique, celle-ci nous renvoyait le crypto suivant :

ECOPAVICTORS ELUCIDASLACUM VEAGNUMSCLCAVUELIESURES
ARAEL EX FROCE

Une fois décryptée, cette phrase énigmatique localisait la cache ainsi :

TERRES GASTES RESERVOIR 2 M EST

La contremarque était enterrée à 3 mètres à l'Est du réservoir, au lieu-dit Les Terres Gastes, sur la commune de Le Muy.

4.5 Résolution du crypto final, par Max Valentin

« TERRES GASTES RESERVOIR 3M EST » avait été crypté à l'aide des seuls éléments non encore utilisés à ce stade, les années, trouvées dans l'étape précédente. Ce cryptage avait été conçu de la manière suivante :

1 - addition de toutes les années trouvées. Total : 43 762.

2 - transcription de ce nombre en code morse, soit :

4 : _

3 : . . . _ _

7 : _ _ . . .

3. La SDN est la « Société des Nations ». NdE.

Indice	Jour	Mois	Année	Événement
Naissance d'une jeune fille qui, un jour, avouera avoir dansé autour du beau May.	6	1	1412	Naissance de Jeanne d'Arc qui, lors du procès de Rouen, avouera avoir observé dans son enfance la coutume paysanne (d'inspiration païenne) de « l'Arbre de Mai ».
Jour de gloire! Mais l'ex-« Madame Claude » est absente de la fête.	25	1	1515	Couronnement de François I ^{er} en l'absence de la reine, Claude de France
Disparition du grand argentier qui n'a jamais renié sa foi, promoteur des joies de la ferme!	22	12	1641	Mort de Sully
Les États-Généraux changent de nom.	9	7	1789	Proclamation de l'Assemblée Constituante
L'Église transformée en papiers.	19	12	1789	Création des assignats gagés sur les biens du clergé
Chose faite, il part, la tête entre les jambes, pour s'arrêter face au 57 de la rue d'Anjou.	21	1	1793	Décapitation de Louis XVI
Elle revoit le soleil et sera troquée contre le responsable de ses malheurs.	18	12	1795	Échange de Marie-Thérèse, fille de Louis XVI, contre des prisonniers de guerre
C'est le 1 ^{er} nivôse de l'an VIII : Bonaparte fait du Moniteur son organe de propagande officiel	27	12	1799	Le Moniteur, ancêtre du Journal Officiel.
Brave jusqu'au bout, le Brave des Braves!	7	12	1815	Mort du maréchal Ney
Son alliance avec la sellerie, la lampe et la droguerie s'achève en boucherie.	25	7	1835	Attentat de Fieschi contre Louis-Philippe

Il offre sa reddition et un cadeau.	23	12	1847	Prise de la smala d'Abd-el-Kader, qui offre un cheval au duc d'Aumale
Avec 74,2 % des voix.	10	12	1848	Élection de Louis-Napoléon Bonaparte à la Présidence de la République
Ce qui prouve qu'aller au spectacle peut être dangereux !	14	1	1858	Attentat d'Orsini contre Napoléon III
Empereur du Reich made in France.	18	1	1871	Guillaume I ^{er} couronné à Versailles
Remise d'une menace conjointe, soixante-quatorze ans avant la crise de Suez.	7	1	1882	Ultimatum franco-anglais à l'Égypte
Son évolution personnelle s'achève. Il repose dans une abbaye anglaise.	19	4	1882	Mort de Darwin, enterré à Westminster
Somme toute, l'âne a été élu !	3	12	1887	Élection de Sadi-Carnot (Clémenceau : « Votons pour le plus bête ! »)
Arrivée tête en bas du vainqueur de cette course, avec trente-cinq jours d'avance sur son infortuné challenger.	14	12	1911	Conquête du pôle Sud par Amundsen devançant Peary
Horreur : ça sent le chlore...	22	4	1915	Première utilisation des armes chimiques
Conçu deux ans et deux jours auparavant, naissance du dernier enfant du vingt-huitième Président américain.	10	1	1920	Création de la SDN ³ à l'initiative de Woodrow Wilson
Début d'un scandale qui rebondira six jours plus tard en Haute-Savoie.	3	1	1933	Affaire Stavisky
Début d'un règne sacrifié sur l'autel de l'amour.	20	1	1936	Couronnement d'Édouard VIII, qui abdiquera pour épouser Wallis Simpson
Passé par les armes quatre ans, un mois et deux jours après avoir été ministre.	7	7	1944	Exécution de Georges Mandel, ministre de la Guerre jusqu'au 5 juin 1940
Big bang.	16	7	1945	Première explosion nucléaire à Los Alamos

6 : _

2 : . . _ _ _

3 - réunion de ces signes sur une seule ligne, soit : _ . . . _ _ _ _
 _ _ _ _

4 - affectation d'une concordance alphabétique à chacun de ces 25 signes, de A à Y : _ _ _ _ _ _ _ _ _ A B C D E F G H I
 J K L M N O P Q R S T U V W X Y

5 - Chaque lettre de la phrase « TERRES GASTES RESERVOIR 3M EST » avait d'abord été transcrite en code morse international (le T par exemple valant 1 trait), puis les signes obtenus avaient été traduits en valeurs alphabétiques choisies dans la liste ci-dessus : le trait = E. Par ce système, le T de « terres » devenait donc un E, et ainsi de suite... Ce cryptage formait les mots sibyllins ECOPAVICTORS * ELUCIDASLACUM * VEAFNUMSCLCAVUELIESURES * ARAEL * EX * FROCE.

Pour recomposer la phrase permettant de trouver le site final, il fallait donc refaire toute cette procédure à l'envers.

Note : sans séparation entre les groupes de lettres correspondant aux groupes de points et de traits du code morse, il était assez difficile de recomposer correctement les mots, puisqu'il était possible de combiner ces signes morse de manière erronée. Par exemple, en codant en morse les trois premières lettres du premier mot (soit « ECO »), on obtient « _ _ . . _ . . _ . _ . », ce qui peut tout aussi bien se transcrire ensuite par « NAITE » ou « DNR » ou encore « TUEETE » si on ne connaît pas la façon dont il faut tenir compte des points et des traits... Dans ces conditions, trouver « TERRES GASTES RESERVOIR 3M EST » exigeait énormément de tâtonnements stériles. C'est pourquoi un indice supplémentaire concernant le groupage des lettres avait été donné en fin de jeu :

1, 1, 3, 3, 1, 3 * 3, 2, 3, 1, 1, 3, * 3, 1, 3, 1, 3, 4, 3, 2, 3 * 5 * 2 * 1, 3, 1.

Grâce à cette indication, il était alors possible de séparer correctement les caractères des mots « ECOPAVICTORS | ELUCIDASLACUM | VEAFNUMSCLCAVUELIESURES | ARAEL | EX | FROCE », et d'obtenir : « E, C, OPA, VIC, T, ORS | ELU, CI, DAS, L, A, CUM | VEA, F, NUM, S, CLC, AVUE, LIE, SU, RES | ARAEL | EX | F, ROC, E ». À partir de là, il devenait aisé de recomposer correctement les signes morse correspondants et les décrypter pour trouver « TERRES GASTES RESERVOIR 3M EST ».

Commentaire : La contremarque était enterrée à 2 m à l'est d'un réservoir, au lieu-dit « Les Terres Gastes ». Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 43.29, 6.35 sur la commune de Le Muy, Les Mayons (Var). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@43.290000,6.350000,17z>.

4.6 Les indications supplémentaires, par Monglane

Pour ne pas alourdir le tableau des solutions présenté ci-dessus, je n'ai pas fait figurer les indications supplémentaires diffusées pendant le jeu. Il faut néanmoins savoir qu'elles furent données en onze groupes de trois, et **dans le bon ordre des énigmes**, dont elles permettaient ainsi le reclassement si l'on n'avait pas compris la méthode des quantième du mois⁴. Les trois derniers groupes d'I.S. constituaient, selon Max Valentin, « des aides très précises au décryptage » ; le dixième groupe incluait en particulier l'I.S. rappelée en blanc ci-dessus, qui permettait un groupage correct des points et des traits du morse.

4.7 Précisions sur les décodages, par Chevecher

4.7.1 Sur le code Morse

Comment était-on censé penser à utiliser le Morse (page 30) ? Max ne présente dans ces solutions aucun indice concernant les étapes du décryptage expliquées ici. Or, ces étapes sont nombreuses, interdépendantes, et la dernière (déchiffrage d'une phrase en Morse sans séparation des lettres) est soumise à une explosion combinatoire. Pour ne pas s'exposer à des critiques du style « il était impossible de penser à cela », Max aurait donc du cacher quelques indices dans la chasse, en particulier sur l'emploi du code Morse qui intervient deux fois. De tels indices pourraient-ils exister sans que Max ne les présente dans les solutions - contrairement à ce qu'il a fait pour Descartes et les coordonnées cartésiennes ?

On peut éventuellement trouver de tels indices dans la fiction : en réponse à la citation de Descartes sur l'idée que ceux qui connaissent bien le passé ignorent souvent le présent, la prof d'Histoire insiste sur sa maîtrise des outils de communication moderne. Il semble donc logique de chercher un moyen de codage lié à l'histoire des techniques de communication, et le Morse est un candidat évident pour cela. On peut voir une confirmation du Morse dans le fait que la prof tapote des doigts sur le dossier qu'elle veut que le narrateur transmette, puisque ce geste mimique celui des transpositeurs de Morse. On retrouve une allusion à cette méthode de saisie, cachée dans le fait de « taper sur le clavier ». Historiquement, une utilisation du Morse a été la transmission de télégramme, et on peut voir une allusion à la transmission des messages à des particuliers dans la réplique de la prof où elle dit que si

4. Kaspis a publié sur son blog un passage supplémentaire écrit par Max : « Le reclassement des jours était au passage inutile et une perte de temps car il était aussi logique (pour un chercheur de la chouette d'or en tout cas ;o) de relier le 23 et le 4 de la barre centrale du "E" (donnés grâce à l'ordre du classeur) que le 5 et le 8 une fois les énigmes remises dans l'ordre ! »

4.7. PRÉCISIONS SUR LES DÉCODAGES, PAR CHEVECHERCHER35

« simplet » était écrit sur la boîte au lettre du narrateur, il recevrait quand même son courrier.

4.7.2 Sur le décodage de la phrase finale

Cette indication supplémentaire aurait pu permettre à un chasseur malin de décrypter la phrase finale sans la clé donnée par la somme des dates. En donnant de façon assez claire le découpage du texte codé, elle révélait tout d'abord que le code utilise des éléments de taille variable – fournissant ainsi un indice supplémentaire pour l'emploi du Morse. Le reste est une technique de décryptage classique pour les chiffrements par substitution mono-alphabétique (comme celle utilisée pour *Le Trésor venu du futur*), facilitée par les contraintes imposées par le codage en Morse (le nombre de signes utilisés pour coder la lettre restreint fortement la liste des lettres candidates). Ainsi :

- La présence d'un 5 dans l'IS impliquait que le mot correspondant, codé ARAEL, était un chiffre en Morse. Le R et le A codaient donc le même signe, puisque les chiffres sont codés par une séquence de tirets suivie d'une séquence de points ou l'inverse.
- Le mot d'une seule lettre codée par les deux signes EX ne pouvait être que « m », « a », « i » ou « n », avec le « m » comme seule option crédible après un chiffre. Ce qui permettait de déduire que E et X codent un tiret.
- La phrase commence par deux lettres codées chacune par un signe, dont la première est un « t » puisque le E code un tiret. La seconde lettre ne peut alors être qu'un « e » et le C code alors un point.
- Le dernier mot de la phrase étant codé F/ROC/E = F/RO●/–, il ne peut alors qu'être « (e ou t) (d, g, r ou s) t », ne laissant que la possibilité « est » avec F, R et O codant un point.
- Comme A code le même signe que R qui code un point, alors A code aussi un point. ARAEL devient alors ●●●-L, ce qui ne peut être que le chiffre 3 avec le L codant un tiret.

On a alors (les lettres en minuscules sont celles décryptées) le message partiellement décrypté « te/●P●/VI●/T/●●S —U/●I/D●S/te/●UM V-●/e/NUM/S/r/●VU-/-I-/SU/●-S 3 m est ».

- La lettre codée par ●VU- est alors soit « j » soit « v », et dans les deux cas V et U codent le même signe. Cette lettre précède celle codée – I –, qui ne peut donc être que « o » ou « k ». Comme « jk » ou « vk » sont improbables, l'option « k » semble exclue et le I code donc un tiret.
- La seconde lettre du deuxième mot, codée CI, doit alors être un « a », et comme elle est précédée d'un – – U = « o » ou « g » et que « oa » est rare, le U code plus vraisemblablement un point, de même que le V qui code le même signe que le U.

- À ce stade, on a donc « te/•P•/r/T/••S ga/D•S/te/••M re/N•M/S/rvo/S•/•-S 3 m est ». Le S doit alors coder un point, car cela donne le mot « ré?ervoir », alors qu'un tiret donnerait « r?trvonw ». On en déduit le mot « réservoir », qui impose que N•M soit un « s ». N et M codent donc des points.
- La phrase est alors « te/•P•/r/T/s ga/D••/tes réservoir 3 m est », dont la seule interprétation qui ait du sens est « Terres Gastes, 3m est » avec D et T codant des points et P un tiret.

4.8 Bibliographie et webographie

- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_histoire_d_histoire.htm
- Blog de Kaspis : il propose des extraits de carte de la zone finale, et les détails du décryptage <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2016/10/une-histoire-d-histoire.html>

5

Le trésor venu du futur (MSN 4)

5.1 Avant-propos, par Simon Juliac

Max a déclaré, à propos de cette chasse : "sur dix-neuf chasses terminées, une seule ne l'a pas été dans les délais prévus par moi [...] : elle a été achevée quatre fois plus vite que prévu!"¹

5.2 Introduction, par Monglane

Étonnante, cette 4^e et dernière chasse MSN l'est à plus d'un titre!² D'abord, parce qu'elle se situe dans un contexte futuriste et de science-fiction, alors que, par nature, les chasses au trésor nous invitent plutôt à voyager dans le passé; ensuite, par l'utilisation amusante du voyage dans le temps, qui permet précisément de renouer avec la tradition des chasses; et enfin parce que le héros, étant américain, s'exprime tout naturellement dans sa langue : par souci de réalisme et de cohérence, Max Valentin a donc été amené à corser le jeu en utilisant l'anglais, aussi bien pour les réponses intermédiaires à fournir par les joueurs que pour le crypto final... Cette chasse ayant été diffusée en 1997, elle apparaissait d'autant plus innovante... mais elle supposait de la part des chercheurs une certaine maîtrise de la langue anglaise, notamment pour résoudre pas à pas le dernier crypto, qui n'avait rien d'évident pour ceux qui en étaient restés à « My tailor is rich » !

1. Source : Q/R n° 24 du 13/07/1999.

2. Source : site internet de Monglane http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_futur.htm.

5.3 La fiction

Je n'ai rien contre la Fédération Européenne. Mais fallait-il réellement mener cette expérience depuis l'ancien territoire français sous prétexte que le père du système D-RM était originaire de ce pays?... Les descendants des Gaulois ne changeront jamais : assoiffés de prestige et obnubilés par leur génie, fut-ce au prix d'artifices dont personne ne saurait être dupe!

Chacun se souviendra qu'en 2076, le physicien européen Yves Léontin avait publié les bases de son invention, la dé-restructuration moléculaire (D-RM) que nous autres, aux EUNCA (Etats-Unis Nord et Centre-américains), appelons « Molecular Pendulum » (ou MPM). Il ne viendrait à quiconque l'idée d'en dénier la paternité au professeur Léontin... Mais chacun sait aussi que cette invention a été financée, mise au point et construite avec des capitaux réunis par notre Fédération, et non par les Européens. Si ces derniers possédaient sans doute la puissance technologique nécessaire pour la réaliser, cette idée, sans notre muscle financier, serait restée longtemps encore dans les mémoires informatiques archivées sans suite, à la mort de son inventeur.

Bref, sur l'insistance des Européens —et pour des raisons politiques étrangères à tout esprit scientifique— il fallut transporter le matériel de base, la capsule Ulysses entièrement démontée, les techniciens et toute la logistique sur le territoire de la province européenne de France. Tout ceci, afin de présenter la première expérience humaine du MPM comme un hommage posthume au professeur Léontin et à son équipe! Un choix qui se révéla catastrophique et un hommage qui coûta fort cher...

Après les premières expériences consistant à déstructurer les molécules de quelques corps solides simples —morceaux de bois, de métal et de matières synthétiques—, à les faire voyager dans le temps, à les rappeler et à les restructurer pour leur redonner leur forme initiale (une routine permettant de régler les appareils), nous avons procédé au premier test sur l'animal. C'était le mardi 21 mai 2115. Comme chacun sait, le « pionnier chrononaute » fut un chat de gouttière gris, sans nom, qui fut rétro-expédié soixante-cinq ans dans le passé, en l'an 2050, et qui en revint deux heures plus tard sans présenter le moindre trouble.

L'animal fut soumis à une batterie de tests médicaux qui confirmèrent son excellent état de santé. Il fut couvert de caresses, puis relâché quelques jours plus tard dans le jardin du laboratoire, affublé du nom de « Colombus ». Nous nous livrâmes ensuite à des expériences de plus en plus longues sur des poulets, des moutons et même des poissons. Tout fonctionna à la perfection, et ces braves bestioles revinrent au 22^e siècle apparemment ravies de leur voyage dans le temps.

Fort de ces succès, on décida de passer enfin à l'expérimentation humaine, moment que le monde entier attendait avec l'impatience que l'on devine. Le premier chrononaute humain devait en effet se livrer à une activité interdite et impossible aux animaux : sortir de la capsule et faire quelques pas... À

l'aide de documents d'époque, on isola un endroit désert au fin fond d'un minuscule vallon alpin, afin que la matérialisation de la capsule n'attire pas l'attention des curieux.

L'honneur de ce premier voyage d'une heure échut à Winston Burrel, un colosse jovial de quarante-deux ans. La capsule se dématérialisa sur son socle le lundi 2 septembre 2115 à seize heures trente précises, pour un voyage dont la destination était le 1^{er} janvier de l'an 2000 à quatre heures du matin. Au grand soulagement des scientifiques présents dans la salle de commande, tout se passa à merveille. Burrel fut rappelé une heure plus tard, se soumit au debriefing puis aux contrôles médicaux. Durant les semaines qui suivirent, il entreprit une tournée triomphale autour du monde et fut partout fêté en héros.

Six mois après ce voyage historique dans le temps, Burrel céda la place à Joe "Chubby" Galliano, trente-six ans, biologiste respecté doublé d'un athlète parfaitement entraîné, malgré une stature toute en rondeurs. C'était le meilleur chrononaute de l'équipe, et il avait raflé un maximum de points lors des tests d'aptitude. Il venait de l'AMES (Agence Mondiale pour l'Exploration Spatiale) où il avait fait une brillante carrière de pilote. Sa fascination pour les choses de l'espace et l'histoire de ses grandes figures n'avait d'égal que celle qu'il éprouvait pour le XIX^e siècle : Galliano parlait à la perfection le vieux français de cette époque, et en était devenu un spécialiste incontesté.

Joe Galliano fêtait son anniversaire en famille à Seattle, lorsque le directeur de Projet l'appela en urgence sur son intercom. En apprenant qu'on lui proposait de réaliser son rêve le plus cher, une mission MPM, Galliano n'hésita pas une seconde. Il embrassa sa femme et ses deux enfants, sauta dans une navette orbitale, et arriva sur le sol français deux heures plus tard. Il prit le temps de déposer ses bagages dans le luxueux globe de séjour mis à sa disposition à proximité immédiate du laboratoire, puis fonça au Bureau Stratégique. Là, on lui annonça que sa rétro-expédition aurait lieu une semaine plus tard. Destination : le 11 mai de l'an 1825, soit un saut arrière de près de trois siècles !

La capsule Ulysses devait se matérialiser en un endroit isolé d'une forêt angevine (une région de l'ancienne France), à trois heures du matin. Le séjour de Galliano était prévu pour durer un jour plein pendant lequel il aurait mission de se mêler à la population, et de faire des prélèvements d'air et d'eau à l'aide d'un méthanalyseur de poche. On lui confectionna des vêtements copiés sur ceux que l'on portait au XIX^e siècle dans les campagnes angevines, et il reçut son lot de vaccins par vaporisations transdermiques à haute vitesse destinées à le protéger contre des maladies non encore éradiquées au XIX^e siècle, en particulier le typhus et le choléra.

Comme il fut impossible —sauf à piller quelques musées— de réunir assez de billets de banque d'époque pour lui composer son pécule, on lui remit soixante pièces d'or dont il devait mettre un maximum en circulation pendant son séjour. Ces pièces avaient en effet subi un traitement spécial

d'un coût faramineux, représentant le quart de l'investissement total de la mission. Ce procédé devait permettre leur identification dans le futur si, d'aventure, elles traversaient les âges jusqu'au jour où l'on serait capable de les déceler et de les récupérer ; et elles révéleraient alors entre quelles mains elles avaient circulé. Aussi, afin que cette importante expérience scientifique soit valide, Galliano devait-il soigneusement inscrire sur son mémotex les circonstances et les lieux dans lesquels il diffuserait ces pièces. Le pauvre chrononaute, quant à lui, se demandait tout simplement comment on pouvait écouler une telle quantité d'or en vingt-quatre heures sans attirer l'attention et sans se la faire dérober. Cette perspective, d'ailleurs, lui donnait froid dans le dos ! Il passa ses dernières heures de répit à compulsurer des banques de données historiques et à afficher des cartes géographiques du XIX^e siècle qu'il compara, sur l'écran relief de son visiomur, avec des vues satellitaires contemporaines.

Enfin, ce samedi tant attendu, les responsables des opérations s'installèrent dans la salle de commande. Tous cachaient, sous les rires provoqués par l'accoutrement désuet du chrononaute, une sourde angoisse. Joe Galliano, très décontracté, fit un signe de la main et monta dans sa capsule. On alluma les écrans de contrôle. Dix minutes plus tard, les processeurs multitâches lancèrent les ultimes procédures automatiques, et, à la seconde prévue, la capsule disparut de son socle d'envoi. La salle trembla sous les applaudissements et les manifestations d'auto-congratulations.

Le lendemain, à l'heure prévue pour le retour de la capsule, tous les techniciens étaient à leur poste. La nervosité était à son comble, elle était palpable dans l'atmosphère. Dans son for intérieur, chacun se demandait si cette expérience avait vraiment été raisonnable ; si l'on n'avait pas sacrifié certains détails, négligé certaines vérifications au profit d'un résultat spectaculaire et immédiat. Mais il était maintenant trop tard pour avoir des regrets ou des remords, et chacun se donna bonne conscience en se disant que ce genre de scrupules avait été la norme à chaque avancée technologique majeure de l'humanité. Soudain, sur un signe du directeur d'opérations, le silence se fit, et l'on entendit la voix du compte à rebours. Arrivé à zéro, sans aucune intervention humaine, la capsule Ulysse réapparut comme par enchantement sur son socle.

Immédiatement, pourtant, chacun put voir que quelque chose clochait. Sur le côté de l'appareil, le métal portait une longue et profonde estafilade, et son palpeur-analyseur était à moitié arraché de son support. Sur l'arrière de la capsule, le module énergétique avait également été très sérieusement endommagé ; des fils en pendaient comme une natte mal tressée. C'était un véritable miracle d'avoir pu récupérer l'engin... Mais tout cela, chacun l'enregistra en une fraction de seconde. Tous n'avaient d'yeux que pour le sas de la capsule, lequel portait lui aussi des traces de coups furieux. Un technicien se précipita, débloqua la porte et l'ouvrit. Le siège du chrononaute était vide.

Sur le sol de la cabine, on trouva le petit métanalyseur de Galliano ainsi que son mémotex. Quelqu'un l'alluma, introduisit le code d'accès du chrononaute, puis son mot de passe. Sur l'écran de l'appareil s'afficha alors un message qui fut soumis à un décodeur. Une seconde plus tard, chacun put prendre connaissance de ce qui s'était passé : Galliano avait été poursuivi par des individus qui en voulaient à ses pièces d'or. Il avait réussi à les cacher, et en précisait l'endroit exact. Le chrononaute espérait échapper à ses poursuivants, récupérer l'or et remonter dans sa capsule quelques secondes avant le départ de celle-ci pour le XXII^e siècle. En attendant le rappel de la capsule, Galliano, traqué, se dissimulait dans la forêt...

Les premiers cris et mouvements de panique firent place aux considérations techniques de la cellule de crise réunie au grand complet. Très vite, on s'aperçut que la capsule Ulysse avait été endommagée par des coups violents portés volontairement. Et on se rendit compte que l'on avait commis une grave erreur en ne prévoyant pas de capsule de secours.

Le public fut informé de l'échec de la mission par le canal holographique d'information générale, et se résigna petit à petit à la disparition de Joe Galliano. Le Fonds International pour la Recherche Avancée coupa les crédits au projet MPM, lequel fut abandonné sine die. Les plus optimistes pensaient que Galliano errait dans un siècle qui n'était pas le sien, et espéraient malgré tout que ses connaissances et son goût pour cette époque lui permettraient de s'intégrer et de se refaire une nouvelle vie ; ou qu'un jour, avec de nouveaux crédits, les scientifiques parviendraient à le récupérer... Les plus pessimistes, quant à eux, considéraient que les dégâts subis par la capsule ne laissaient aucun doute : Galliano avait été pris à partie par les témoins de sa matérialisation, et il était mort.

Quelques mois plus tard, un jeune documentaliste, se connectant sur une électro-médiathèque consacrée à l'histoire de la presse française, retrouva dans ses archives, digitalisées au début du XXI^e siècle, le fac-similé d'une gazette angevine datée de mai 1825. Sur son visiomur apparut l'article suivant : « Mystérieux incident à Baugé.

Il y a quelques jours, un chemineau se présenta dans une auberge des environs de Baugé et après s'y être restauré, prétendit régler ses modestes libations à l'aide... d'une pièce d'or ! L'aubergiste, méfiant, examina la pièce et s'aperçut avec quelque étonnement qu'elle portait la date "1861", et était marquée "Napoléon III Empereur" et "Empire français" ! Il somma l'homme de s'expliquer sur la provenance de cette pièce fantaisiste, et traita l'individu de vil provocateur.

L'homme pria l'aubergiste de lui rendre sa pièce, la regarda comme s'il la découvrait pour la première fois, feignit l'étonnement, puis se rua vers la porte. Il fut poursuivi par cinq gaillards dont l'un s'était muni d'un gourdin et un autre d'un manche de pioche. Après avoir perdu sa trace pendant près d'une heure dans les taillis de la forêt proche, ils parvinrent à le retrouver et le traquèrent jusque dans une clairière où se dressait une sorte de petit

cabanon métallique de forme étrange, muni d'une porte mais dépourvu de fenêtres.

Se voyant cerné, et comprenant qu'il n'aurait pas le temps de s'y barricader, l'homme lança deux objets à l'intérieur de ce refuge et en claqua l'huis. Il était vigoureux, mais malgré sa violente résistance, il fut saisi au collet et fouillé. On ne trouva sur lui ni papiers ni la fameuse pièce d'or. Pendant que trois témoins s'assuraient de sa personne pour le ramener à Baugé, les deux autres tentèrent de forcer la porte de l'abri métallique, laquelle s'avéra d'une phénoménale solidité. Leurs efforts furent vains, et ils l'abandonnèrent pour rejoindre leurs compagnons.

C'est alors que le mystérieux inconnu tenta à nouveau de se défaire de l'étreinte de ses gardiens. Hélas pour lui, ses mains avaient été liées dans son dos et, dans sa course, il trébucha. Sa tête porta lourdement sur l'arête vive d'une pierre, et l'infortuné quidam fut tué sur le coup, le crâne fendu.

Le plus étrange, c'est le sort de l'abri métallique. En effet, deux des protagonistes de cette triste affaire, Louis Piquet, charron de son état, et Eugène Carnut, cultivateur, retournèrent sur les lieux le lendemain à l'aube, en compagnie de quelques amis, tous munis d'outils solides. Quelle ne fut leur déconvenue en constatant que l'objet avait disparu durant la nuit ! Seule une empreinte marquait encore profondément les mousses et les herbes de la clairière. D'après ces témoins, la chose qu'ils avaient vainement tenté d'ébranler le jour précédent, quoique de dimensions modestes, pesait sans nul doute plusieurs milliers de livres. Ils affirmèrent qu'une trace aurait été laissée dans la végétation si ce singulier cabanon avait été déplacé pendant la nuit. Or aucun signe de ripage ou de halage ne put être décelé. On se perd en conjectures ! »

5.4 Les solutions officielles

Ce mémotex³ - le récit nous l'apprend - devait être doublement activé : une première fois par le code d'accès de Joe Galliano, une deuxième fois par son mot de passe.

5.4.1 Le code d'accès.

L'écran affichait un pictogramme représentant une clé suivie d'un point d'interrogation. Le tout clignotait. Le joueur devait comprendre qu'il fallait taper le code d'accès de Galliano afin d'activer le mémotex.

Ce code d'accès était sa date de naissance. Elle devait être déduite en rassemblant certains détails épars fournis par le récit : Galliano entra en

3. Note de Monglane : le visuel interactif apparaissant sur le site MSN (l'équivalent, par exemple, de la « machine logique » du Trésor de Florence B.), était cette fois le « memotex » du héros Joe Galliano. C'est ce visuel qui, après saisie de l'identifiant et du mot de passe corrects, fournissait au joueur le dernier crypto.

fonctions 6 mois après le voyage de Burrel, voyage qui eut lieu le 2 septembre 2115. Donc Galliano entra forcément en activité début mars 2116, et on sait qu'il était à ce moment-là âgé de 36 ans. On sait aussi qu'il avait fêté son anniversaire à Seattle, et était arrivé en France le jour-même. On lui apprit que son voyage aurait lieu « dans une semaine », puis on découvrait que ce départ était un samedi. Or, l'an 2116 est une année bissextile. Par conséquent, ayant fêté son 36^e anniversaire une semaine avant son départ (c'est-à-dire le samedi 29 février), sa date de naissance était donc le 29 février 2080. Galliano étant nord-américain, il fallait taper cette date « à l'américaine », en commençant par le mois, puis le jour, et enfin l'année, soit « 02292080 ». (L'écran du mémotex pouvait recevoir 8 signes.)

5.4.2 Le mot de passe

Si ce code d'accès était bon, un autre message s'affichait et clignotait, le mot : «Code?». Il fallait introduire le mot de passe dans la machine. Pour trouver ce mot de passe, le joueur devait se souvenir que Galliano était un admirateur des astronautes des 20^e et 21^e siècles (les «grandes figures»). Par conséquent, il semblait évident qu'il choisisse, comme mot de passe, le nom du plus célèbre des cosmonautes, Youri Gagarine. Mais une fois de plus, le joueur devait taper ce nom « à l'américaine », soit « Gagarin » et non pas « Gagarine ».

Le mémotex, là aussi, devait pouvoir recevoir 8 signes. Mais comme le mot « Gagarin » n'en contient que 7, l'appareil acceptait aussi bien « [espace]Gagarin » que « Gagarin[espace]». Une fois ce mot de passe introduit dans la machine, le joueur obtenait un texte crypté. C'est ce message qu'il fallait décoder, et qui donnait la localisation de la cache :⁴

```
2(-#~{5~{S2-5~2(-~@{&<~}[:94~]62~::~4+-{5~2(-#~+[9'2~@-
2~2(-\..~:'&&~25#~2[~@[~]}1~2[~2(-~4(:3~{9<~&[~]1~\#~\~
2{9{&#4-5~{9<~2(:4~\~\ [2-}~+{#~:94:<~.~2(-9~:'&&~(:<~:9~2(-
~]64(-4~692:&~<-3{5265~2:\~
~2[\ [55[+~9:@(2~{9<~25#~2[~86\3~ [9~] [ {5<~8642~]-S [5~2{1-
[SS.~:~S~:~<[~9[2~46))--<~4-9<~{9[2(-5~4(:3~ [9~<{#~2[~3:)}1~\~
~63.~:~({>~<(:<<-9~2(-~@{&<~}[:94~:9~2(-~+[[<4~{S~})(9<~
&{:4,~}-2+--9~2(-~5[[24~ [S~{9~ [ &<~{9<~{&5- {<#~({&S~5[22-
9~25--.~2(:4~25---42{9<4~ [9~2(-~5:@(2~({9<~4:<-
~ [S~{-3{2(+{#~&-{<:9@~S5[\~2(-~){55-S [65~<6~5[:~5-9~2[~2(-
~){55-S [65~9{3{&- [9,~{~S~+~42-34~+{#~S5[\~2(-~){55-
S [65~<6~5[:~5-9-.~# [6~){9'2~\ :44~:2.~2(-5-
~:4~{-\ [5 [9~{\ [9@42~# [6~{9<~:~S~:~{\~426)1~(-5~:2'4~)-}{64-
```

4. Ici le texte est rempli de coquilles typographiques (à corriger dans l'avenir). Le lecteur doit se référer au texte original du site de Monglane, http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_futur.htm. NdE.

~[S~(:\.\~)(6)]#.

La méthode de décryptage de ce message est fondée sur la déduction linguistique et les occurrences alphabétiques. Elle a été décrite dans un grand nombre d'ouvrages. D'aspect hermétique —voire rébarbatif— un texte ainsi codé est pourtant très facile à décrypter. Ainsi, la première chose dont il faut se souvenir pour réussir ce décryptage, c'est que son auteur, Joe Galliano, était originaire des EUNCA (Etats-Unis Nord et Centre-américains). Il parlait donc l'anglais. Ceci est d'ailleurs confirmé par son surnom « Chubby ». À partir de là, il semble raisonnable de chercher, à la fin du texte crypté, si on n'y trouvait pas des signes susceptibles de représenter les caractères d'une signature : soit Joe (trois signes), soit « Joe Galliano » (douze signes, avec l'espace entre le prénom et le nom), soit six signes pour « Chubby ».

Effectivement, on y trouve six signes qui sont «)(6)]# », avec une répétition du signe «] » pouvant signifier deux « b ». On peut donc, sans risque de se tromper, estimer que «) » correspond à « c », « (» à « h », « 6 » à « u », « [» à « b » (deux fois) et « # » à « y ». En relevant chaque occurrence de ces signes dans le texte, et en les remplaçant par les lettres qu'ils représentent, on obtient :

```
2h-y~{5--{S2-5~2h--@{&<~c[:94~bu2~:~4+--{5~2h-y~+[9'2~@-
2~2h-\.\.: '&&~25y~2[~@[~b{c1~2[~2h--4h:3~{9<~&{c1~\y~\~
2{9{&y4-5~{9<~2h:4~\~\{2-}~+{y~:94:<-.~2h-9~: '&&~h:<-
~:9~2h--bu4h-4~u92:&~<-3{52u5--2:\~
~2[\[55[+~9:@h2~{9<~25y~2[~8u\3~[9~b[{5<~8u42~b-S[5~2~{1-
[SS.~:~S~:~<[~9[2~4ucc--<~4-9<~{9[2h-5~4h:3~[9~<~{y~2[~3:c1~\~
~u3.~:~h{>~h:<<-9~2h--@{&<~c[:94~:9~2h--+[[<4~[S~ch{9<-
&{:4,~b-2+--9~2h--5[[24~[S~{9~[&<~{9<~{&5-~{y~h{&S~5[22-
9~25--.~2h:4~25---42{9<4~[9~2h--5:@h2~h{9<~4:<-
~[S~{~3{2h+{y~&~{<:9@~S5[\~2h--c{55-S[5~<u~5[:~5-9-
~2[~2h--c{55-S[5~9{3{&-[9,~{~S~+~42-34~+{y~S5[\~2h--c{55-
S[5~<u~5[:~5-9-.~y[u~c{9'2~\:44~:2.~2h-5-
~:4~{~\[5[9~{~\9@42~y[u~{9<~:~S~:~{~\~42uc1~h-5--:2'4~b-c{u4-
~[S~h:\.\~Chubby.
```

À ce moment, afin de faciliter la lecture, il faut isoler les mots en remplaçant le signe «

~

» par un espace blanc. On obtient alors :

```
2h-y {5- {S2-5 2h- @{&< c[:94 bu2 : 4+--{5 2h-y +[9'2 @-2
2h-\.\.: '&& 25y 2[ @[ b{c1 2[ 2h- 4h:3 {9< &{c1 \y \~
2{9{&y4-5 {9< 2h:4 \~\{2-} +{y :94:<-. 2h-9 : '&& h:<- :9 2h-
```

```
bu4h-4 u92:& <-3{52u5- 2:\- 2[\[55[+ 9:@h2 {9< 25y 2[ 8u\3
[9 b{f5< 8u42 b-§[5- 2{1-[§§. :§ : <[ 9[2 4ucc--< 4-9< {9[2h-
5 4h:3 [9- <{y 2[ 3:c1 \- u3. : h{>- h:<<-9 2h- @[&< c[:94 :9
2h- +[[<4 [§ ch{9<-&{:4, b-2+--9 2h- 5[[24 [§ {9 [ &< {9<
{&5-{<y h{&§ 5[22-9 25--. 2h:4 25-- 42{9<4 [9 2h- 5:@h2
h{9< 4:<- [§ { 3{2h+{y &-{<:9@ §5[\ 2h- c{55-§[u5 <u 5[: 5-
9- 2[ 2h- c{55-§[u5 9{3[&-[9, { §-+ 42-34 {+{y §5[\ 2h- c{55-
§[u5 <u 5[: 5-9-. y[u c{9'2 \:44 :2. 2h-5- :4 { \[5[9 {\[9@42
y[u {9< :§ : {\ 42uc1 h-5- :2'4 b-c{u4- [§ h:\. Chubby.
```

Sachant ensuite que le caractère le plus commun en anglais est le « e », il faut isoler le signe le plus fréquemment utilisé dans le texte. C'est le signe « - ». Après avoir remplacé tous les « - » par des « e », voici le résultat :

```
2hey {5e {§2e5 2he @[&< c[:94 bu2 : 4+e{5 2hey +[9'2 @e2
2he\ . :'&& 25y 2[ @[ b{c1 2[ 2he 4h:3 {9< &[c1 \y
\et{9{&y4e5 {9< 2h:4 \e\2e} {+{y :94:<e. 2he9 : '&& h:<e :9
2he bu4he4 u92:& <e3{52u5e 2:\e 2[\[55[+ 9:@h2 {9< 25y 2[
8u\3 [9 b{f5< 8u42 be§[5e 2{1e[§§. :§ : <[ 9[2 4uccee< 4e9<
{9[2he5 4h:3 [9e <{y 2[ 3:c1 \e u3. : h{>e h:<<e9 2he @[&<
c[:94 :9 2he +[[<4 [§ ch{9<e&{:4, be2+ee9 2he 5[[24 [§ {9
[ &< {9< {&5e{<y h{&§ 5[22e9 25ee. 2h:4 25ee 42{9<4 [9
2he 5:@h2 h{9< 4:<e [§ { 3{2h+{y &e{<:9@ §5[\ 2he
c{55e§[u5 <u 5[: 5e9e 2[ 2he c{55e§[u5 9{3[&e[9, { §e+
42e34 {+{y §5[\ 2he c{55e§[u5 <u 5[: 5e9e. y[u c{9'2 \:44 :2.
2he5e :4 { \[5[9 {\[9@42 y[u {9< :§ : {\ 42uc1 he5e :2'4
bec{u4e [§ h:\. Chubby.
```

On remarque alors deux choses : dans la phrase précédant la signature « Chubby », on trouve le mot « y[u ». Partant, on peut déduire que ce mot signifie « you », et que le signe « [» représente un « o ». Pareillement, au début du texte, le mot « 2hey » ne peut logiquement signifier que « they » : dans ce cas, « 2 » vaut « t ». En effectuant le remplacement, on obtient :

```
They {5e {§te5 the @o&< co:94 but : 4+e{5 they +o9't @et
the\ . : '&& t5y to @o b{c1 to the 4h:3 {9< &oc1 \y
\et{9{&y4e5 {9< th:4 \e\ote} {+{y :94:<e. the9 : '&& h:<e :9
the bu4he4 u9t:& <e3{5tu5e t:\e to\o55o+ 9:@ht {9< t5y to
8u\3 o9 bo{f5< 8u4t be§o5e t{1eo[§§. :§ : <o 9ot 4uccee< 4e9<
{9othe5 4h:3 o9e <{y to 3:c1 \e u3. : h{>e h:<<e9 the @o&<
co:94 :9 the +oo<4 o§ ch{9<e&{:4, bet+ee9 the 5oot4 o§ {9
o&< {9< {&5e{<y h{&§ 5otte9 t5ee. th:4 t5ee 4t{9<4 o9 the
5:@ht h{9< 4:<e o§ { 3{th+{y &e{<:9@ §5o\ the c{55e§ou5
<u 5o: 5e9e to the c{55e§ou5 9{3o&eo9, { §e+ 4te34 {+{y
```

§5o\ the c{55e§ou5 <u 5o: 5e9e. You c{9't \:44 :t. the5e :4 {
 \o5o9 {\o9@4t you {9< :§ : {\ 4tuc1 he5e :t'4 bec{u4e o§ h:\.
 Chubby.

On remarque ensuite que le signe « : » se trouve isolé à plusieurs reprises dans ce texte. Grandes sont les chances, dès lors, pour qu'il s'agisse soit de l'article « a » (pour « un » ou « une »), soit du pronom personnel « I » (pour « je »). En optant pour le « i » et en effectuant le remplacement, on obtient des « I » majuscules isolés et des « i » minuscules dans les mots, avec le résultat suivant :

They {5e {§te5 the @o&< coi94 but I 4+e{5 they +o9't @et
 the\. I'&& t5y to @o b{c1 to the 4hi3 {9< &oc1 \y
 \et{9{&y4e5 {9< thi4 \e\ote} {+{y i94i<e. the9 I'&& hi<e i9
 the bu4he4 u9ti& <e3{5tu5e ti\e to\o55o+ 9i@ht {9< t5y to
 8u\3 o9 bo{5< 8u4t be§o5e t{1eo§§. I§ I <o 9ot 4uccee< 4e9<
 {9othe5 4hi3 o9e <{y to 3ic1 \e u3. I h{>e hi<<e9 the @o&<
 coi94 i9 the +oo<4 o§ ch{9<e&{i4, bet+ee9 the 5oot4 o§ {9
 o&< {9< {&5e{<y h{&§ 5otte9 t5ee. thi4 t5ee 4t{9<4 o9 the
 5i@ht h{9< 4i<e o§ { 3{th+{y &e{<i9@ §5o\ the c{55e§ou5
 <u 5oi 5e9e to the c{55e§ou5 9{3o&eo9, { §e+ 4te34 {+{y
 §5o\ the c{55e§ou5 <u 5oi 5e9e. You c{9't \i44 it. the5e i4 {
 \o5o9 {\o9@4t you {9< i§ I {\ 4tuc1 he5e it'4 bec{u4e o§ hi\
 Chubby.

Dès cet instant, on commence à pouvoir reconnaître visuellement certains mots, et il est possible de remplacer naturellement les signes utilisés par les lettres correctes. Par exemple, le mot « 4uccee< » (réussir), qui laisse supposer que « 4 » = « s » et « < » = « d ». Ce qui donne :

They {5e {§te5 the @o&d coi9s but I s+e{5 they +o9't @et
 the\. I'&& t5y to @o b{c1 to the shi3 {9d &oc1 \y
 \et{9{&yse5 {9d this \e\ote} {+{y i9side. the9 I'&& hide i9 the
 bushes u9ti& de3{5tu5e ti\e to\o55o+ 9i@ht {9d t5y to 8u\3 o9
 bo{5d 8ust be§o5e t{1eo§§. I§ I do 9ot succeed se9d {9othe5
 shi3 o9e d{y to 3ic1 \e u3. I h{>e hidde9 the @o&d coi9s i9
 the +oods o§ ch{9de&{is, bet+ee9 the 5oots o§ {9 o&d {9d
 {&5e{dy h{&§ 5otte9 t5ee. This t5ee st{9ds o9 the 5i@ht h{9d
 side o§ { 3{th+{y &e{di9@ §5o\ the c{55e§ou5 du 5oi 5e9e
 to the c{55e§ou5 9{3o&eo9, { §e+ ste3s {+{y §5o\ the
 c{55e§ou5 du 5oi 5e9e. You c{9't \iss it. the5e is { \o5o9
 {\o9@st you {9d i§ I {\ stuc1 he5e it's bec{use o§ hi\
 Chubby.

Au début du texte, on trouve les mots « @o&d coi9s », ce qui signifie certainement « gold coins ». Après remplacement des « @ » par des « g », des « & » par des « l » et des « 9 » par des « n », on obtient :

```
They {5e {5te5 the gold coins but I s+e{5 they +on't get the\
I'll t5y to go b{c1 to the shi3 {nd loc1 \y \et{n{lyse5 {nd this
\e\ote} {+{y inside. Then I'll hide in the bushes until
de3{5tu5e ti\e to\o55o+ night {nd t5y to 8u\3 on bo{5d 8ust
be$o5e t{1eo$$ . I$ I do not succeed send {nothe5 shi3 one
d{y to 3ic1 \e u3. I h{>e hidden the gold coins in the +oods
o$ ch{ndel{is, bet+een the 5oots o$ {n old {nd {l5e{dy h{l$
5otten t5ee. This t5ee st{nds on the 5ight h{nd side o$ {
3{th+{y le{ding $5o\ the c{55e$ou5 du 5oi 5ene to the
c{55e$ou5 n{3oleon, { $e+ ste3s {+{y $5o\ the c{55e$ou5 du
5oi 5ene. You c{n't \iss it. the5e is { \o5on {\ongst you {nd
i$ I {\ stuc1 he5e it's bec{use o$ hi\. Chubby.
```

Après avoir remplacé les « » par des « m » (suggéré, vers la fin du texte par le mot « {ongst »); les « { » par des « a » et les « 5 » par des « r » (grâce, par exemple, au mot « {nothe5 »), on obtient :

```
They are a$ter the gold coins but I s+ear they +on't get them.
I'll try to go bac1 to the shi3 and loc1 my metanalyser and
this memote} a+ay inside. Then I'll hide in the bushes until
de3arture time tomorro+ night and try to 8um3 on board 8ust
be$ore taleo$$ . I$ I do not succeed send another shi3 one day
to 3ic1 me u3. I ha>e hidden the gold coins in the +oods o$
Chandelais, bet+een the roots o$ an old and already hal$ rotten
tree. This tree stands on the right hand side o$ a 3ath+ay
leading $rom the carre$our du Roi Rene to the carre$our
Na3oleon, a $e+ ste3s a+ay $rom the carre$our du Roi Rene.
You can't miss it. There is a moron amongst you and i$ I am
stuc1 here it's because o$ him. Chubby.
```

Le reste devient très simple. Après avoir remplacé « \$ » par « f », « + » par « w », « l » par « k », « 3 » par « p », « } » par « x », « 8 » par « j » et « > » par « v », le texte est complet :

```
They are after the gold coins but I swear they won't get them.
I'll try to go back to the ship and lock my metanalyser and
this memotex away inside. Then I'll hide in the bushes until
departure time tomorrow night and try to jump on board just
before takeoff. If I do not succeed send another ship one day
to pick me up. I have hidden the gold coins in the woods of
Chandelais, between the roots of an old and already half rotten
```

tree. This tree stands on the right hand side of a pathway leading from the carrefour du roi Rene to the carrefour Napoleon, a few steps away from the carrefour du Roi Rene. You can't miss it. There is a moron amongst you and if I am stuck here it's because of him. Chubby.

Traduction :

Ce qu'ils veulent, ce sont les pièces d'or,
 mais je jure qu'ils ne les auront pas.
 Je vais essayer de retourner à la capsule pour y enfermer
 le métanalyseur et ce mémotex. Puis j'irai me cacher
 dans les fourrés jusqu'à l'heure du retour,
 la nuit prochaine, et je tâcherai de sauter
 à bord juste avant le rappel de la capsule.
 Si j'échoue, envoyez-moi une autre capsule un jour.
 J'ai caché les pièces dans la forêt de Chandelais,
 entre les racines d'un vieil arbre déjà à
 moitié pourri. Cet arbre se trouve sur le
 côté droit du chemin allant du carrefour
 du Roi René au carrefour Napoléon,
 à quelques pas du carrefour du Roi René.
 Vous ne pouvez pas le manquer. Il y a un crétin
 parmi vous, et c'est à cause de lui que je suis bloqué
 ici. Chubby.

Note : le «crétin» est bien sûr la personne qui a choisi de remettre à Galliano, pour une expédition à destination de l'an 1825 (soit sous le règne de Charles X), des pièces émises 36 ans plus tard, sous le Second Empire.

L'arbre : considérant qu'au XIX^e siècle le végétal était déjà « vieux et à moitié pourri » (c'est ce que révélait le message), il était normal qu'au XX^e il ne subsistât qu'une simple souche. Le trésor se trouvait en effet entre les racines de cette souche, laquelle était renversée et couchée sur le côté.

Commentaire : La contremarque était enterrée sous une souche, au carrefour du Roi René. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 47.517375, -0.038206 sur la commune de Baugé-en-Anjou, Le Guédeniau (Maine-et-Loire). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@47.517375,-0.038206,17z>.

5.5 Bibliographie et webographie

— Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_msn_futur.htm

- Blog de Kaspian : il propose une image du manuscrit de la chasse, par Guillaume Leroyer <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2016/10/le-tresor-venu-du-futur.html>

6

Le défi (MSN 5)

Cette chasse demeure inédite.

6.1 Bibliographie et webographie

- Sur le blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2016/09/le-defi-la-derniere-chasse-msn-de-max.html>
- Projet Kickstarter, de Guillaume Leroyer : <https://www.kickstarter.com/projects/645662600/cacheur-adjoint-de-tresors>
- Annonce sur le site internet de Jacques Bandet, CAT.com : <https://www.chasses-au-tresor.com/chasses/le-defi-cacheur-adjoint-de-tresors.html>

7

Le Trésor d'Orval

7.1 Introduction, par Simon Juliac

Le *Trésor d'Orval* est la deuxième grande chasse au trésor de Max, après la *Chouette d'Or*.

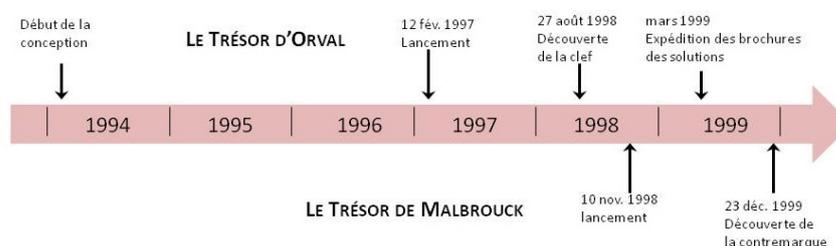
Cette chasse était initialement intitulée *le Trésor de Joachim*¹. Le nom « Orval » n'a rien à voir avec l'Abbaye d'Orval en Belgique et sa bière du même nom².

En janvier 1994³, Max s'attelle à la conception d'une nouvelle chasse au trésor, le Trésor d'Orval, qui ne sera lancée qu'en mars 1997. Le serveur minitel pour Orval sur le 3615 MAXVAL a été ouvert le 12 février 1997, en même temps que le livre sortait en librairie. Le livre coûtait 100 francs (environ 15 €). Max prévoyait qu'Orval durerait entre 1 an et 18 mois sans diffusion régulière d'indications dans les médias, et entre 8 et 14 mois avec diffusion d'indications. Max avait vu juste puisque la chasse a duré 17 mois. Les solutions ont été publiées sous la forme d'une brochure d'une cinquantaine de pages, et coûtaient 49 F (soit 7 € environ), en vente uniquement par correspondance. Les brochures ont été expédiées début mars 1999, à cause d'un important retard de l'imprimeur (en effet Max avait envoyé son texte en septembre 1998). Au final, environ 20 000 exemplaires du Trésor d'Orval ont été vendus.

1. Source : Guillaume Leroyer

2. L'abbaye abrite une authentique chasse au trésor, voir par exemple <http://soirmag.lesoir.be/107114/article/2017-08-01/detonnantes-enigmes-orval>.

3. Les informations qui suivent sont issues des Q/R disponibles sur le site Lachouette.net



Remarque : j'ai recopié la totalité de la fiction introductive car d'une part elle contient des éléments pour la chasse au trésor elle-même, et d'autre part il me semble qu'elle dévoile l'esprit des chasses au trésor de Max, à la fois dans les thèmes et dans les méthodes.

7.2 Introduction de Max Valentin

Le principe d'une chasse au trésor est simple : une série d'énigmes est proposée au public, la solution de ces énigmes menant en un lieu où a été enterré un trésor (ou sa contremarque).

J'ai publié ma première chasse au trésor, *Sur la Trace de la Chouette d'Or*, en juin 1993 après avoir enterré quelque part en France une copie en bronze de la chouette, à échanger après découverte contre l'original en or, argent et diamants, d'une valeur d'un million de francs⁴. Ce livre, qui servait de support aux énigmes, contenait onze visuels peints par l'artiste Michel Becker. Ces visuels étaient émaillés de petits détails graphiques parasites, dus à la patte de l'artiste, et qui n'avaient rien à voir avec la « dimension énigmatique » de cette chasse au trésor ; et j'ai immédiatement senti que nombre de chercheurs regrettaient de ne pas disposer d'illustrations moins interprétables.

C'est pourquoi, en janvier 1994, je me suis attelé à la conception d'une nouvelle chasse au trésor qui ne contiendrait que des photographies. Mais bien vite, j'ai encore resserré cette idée en décidant qu'il n'y aurait pas plusieurs photographies, mais *une seule* : celle d'un grenier rempli d'objets hétéroclites qui mèneraient le chercheur vers une cache contenant une clé en or massif. Cette clé, à son tour, donnerait accès au trésor proprement dit, lequel pourrait donc rester exposé aux yeux du public pendant toute la durée du jeu. Pourquoi ? Tout simplement parce que je ne désirais pas revivre, à l'occasion de cette chasse-là, ce que j'avais connu avec la Chouette d'Or.

En effet, l'original de la chouette n'ayant jamais été exposé, une partie du grand public doutait encore de son existence, ce qui, après tout, était compréhensible. En revanche, ce qui l'était beaucoup moins, c'est que *des journalistes* persistaient à me questionner à ce sujet. J'avais beau répéter

4. Environ 150 000 € actuels. NdE.

qu'avant d'être confiée à la garde de maître Llouquet,⁵ huissier de justice (seul homme au monde à posséder la clé du coffre qui l'abritait), la chouette avait fait l'objet d'une présentation à la presse, qu'elle avait été sortie à plusieurs reprises de ce coffre pour être photographiée par certains de leurs confrères, que maître Llouquet se ferait un plaisir de confirmer officiellement son existence sur simple demande, que si eux-mêmes désiraient la voir, eh bien il suffisait de le lui demander, que Michel Becker et moi étions prêts à l'exposer de manière permanente là où on nous demanderait de le faire, mes explications ne servaient à rien. Il y avait toujours un journaliste, le sourcil dubitatif, pour me demander : «Alors, cette chouette, elle existe vraiment ?»⁶ ... Afin d'éviter cela, je décidai donc que le globe en or d'Orval, lui, resterait exposé pendant toute la durée du jeu chez son créateur, le célèbre orfèvre Puiforcat (Groupe Hermès). Pour réaliser la photographie du grenier, je me suis très vite heurté à des problèmes d'ordre technique : il était très difficile de louer tous ces objets et de les réunir sur un plateau, le même jour et à la même heure, pour être photographiés ensemble. Il fut donc décidé d'en photographier certains séparément, et de remettre ces photos avec le reste des objets à un artiste spécialisé dans l'hyperréalisme, lequel se chargerait de recomposer l'image finale. J'ai créé un nouveau service télématique consacré à Orval sur le 3615 MAXVAL, puis j'ai conclu un accord avec MSN (*The Microsoft Network*) qui devait créer le site web officiel de cette chasse, et avec Puiforcat qui se chargerait de la fabrication du trésor. Enfin, par une froide journée de décembre 1996, je suis allé enterrer la clé en or. Les Éditions Michel Lafon publièrent le livre des énigmes trois mois plus tard, en mars 1997.

Le Trésor d'Orval était né. Oui, l'énigme du *Trésor d'Orval* était difficile à décrypter. Certes, elle était moins difficile que *La Chouette d'Or...* mais elle était difficile quand même ! C'est normal, car après tout, personne n'est assez naïf, je pense, pour espérer trouver 1,5 million de francs sous les sabots d'un cheval ! Le vainqueur, *Météor*⁷, n'en a que plus de mérite, car il est souvent resté plusieurs semaines sans ouvrir le livre, pris par ses obligations professionnelles. Cet éloge est pareillement mérité, d'ailleurs, par les cinq autres chercheurs qui ont manqué la victoire d'un cheveu : *Bichon* (directrice des ventes dans une société d'emballage de la région parisienne), *Dr Jones* (informaticien dans le Vaucluse), *Lexie* (employée de banque dans les Alpes-Maritimes), *Monglane* (juriste dans une société de la région parisienne), et *Ripaton* (cadre commercial dans l'Oise). Aucun d'eux ne s'est entêté,

5. Maître Llouquet n'est plus en charge du jeu (en avril 2018). NdE.

6. En 1997, la Chouette d'Or fut tirée à deux reprises de son coffre pour être photographiée par des journalistes du *Times Magazine* de Londres, et par le *Figaro Magazine*, en présence de Maître Llouquet. Malgré cela, je dois encore et toujours faire face à cette sempiternelle - et lassante - question.

7. Il est de tradition, dans le monde des chercheurs de trésors, de ne s'identifier que par des pseudonymes.

et chacun a pris de temps en temps quelques semaines de recul. Il est à noter que pour Dr Jones et Monglane, le sort fut particulièrement cruel : le premier avait localisé la forêt de St-Gobain, où se trouvait la clé, mais n'avait pas encore décrypté la dernière énigme ; le second avait décrypté l'ultime énigme, mais n'était pas certain de sa zone. Pourtant, Dr Jones et Monglane - des chercheurs qui n'en sont pas à leur coup d'essai et ont déjà trouvé certains des trésors que j'avais enfouis par le passé - se connaissent, et malgré la distance géographique qui les sépare, sont les meilleurs amis du monde : s'ils avaient réuni leurs solutions, cette chasse au trésor ne se serait vraisemblablement pas jouée à vingt-quatre ou quarante-huit heures près, mais à *quelques heures près* ! Il suffisait sans doute d'un coup de téléphone entre eux... qui ne fut jamais donné.

7.3 La narration

7.3.1 La Falonne

— Dans l'château, y reste que l'vieux Joachim... Au café-épicerie du village, un paysan attablé dans un coin avait vrillé l'index sur sa tempe pour me faire bien comprendre à qui j'allais avoir affaire :

— Ouais, l'Joachim, c'est un vrai toqué, allez ! Y vit seul là-haut, et y cause tout le temps en latin... Y'a plus guère que l'Gustave qui monte encore le voir, un simplet qui taille les futaies du parc quand y cuve pas son vin au fond d'la remise !

Une heure plus tard, je me rendais chez maître Albert, le notaire, pour lui faire part de mon intention d'acheter le « château » de la Falonne. Je l'interrogeais sur le propriétaire du domaine, un certain Joachim Krosky. Il me répondit :

— Le vieux Joachim est un reclus. Dans le pays, par dérision, on l'appelle « Sa Seigneurie » à cause de son accent indéfinissable et de sa façon bizarre de parler. Mais c'est un érudit, un esprit cultivé et un honnête homme. Vous le constaterez lorsque vous le rencontrerez... Dans le temps, Krosky était l'homme à tout faire de Pierre d'Orval, le précédent propriétaire. Les familles d'Orval et Krosky sont venues ensemble et se sont installées dans le pays vers 1930. Très vite, les gens du village ont compris que la seconde était au service de la première. Les parents du petit Pierre étaient des gens colossalement riches, mais ils ne cultivaient pas cette discrétion provinciale qui veut que l'on évite d'étaler ses biens sous les yeux des étrangers. Au contraire, les d'Orval ont investi beaucoup d'argent dans la Falonne et ses terres, ont voyagé, pris du bon temps et dépensé une fortune en réceptions. Le père de Joachim, lui, était chargé de l'intendance, sa femme faisait la cuisine et ses filles s'occupaient du ménage...

— Comment se fait-il que ce Krosky ait hérité du domaine de la Falonne ? demandai-je.

— Attendez, j’y arrive... Les deux garçons avaient le même âge, et malgré leur différence sociale, il était normal que le petit Joachim devienne le compagnon de jeu de Pierre. Ce dernier était un gosse trop gâté, capricieux et teigneux ; un véritable petit gremlin. Joachim Krosky, quant à lui, aimait s’instruire, et il ne manquait aucune occasion d’en remontrer à Pierre, que la chose irritait au plus haut point. Malgré le caractère exécrationnel du petit Pierre, les bonnes relations entre les deux gamins ont perduré pendant une dizaine d’années. Puis, la famille d’Orval ayant proposé de payer les études de Joachim, Pierre et lui sont allés ensemble à l’université. Au bout de quelques mois, ils se sont brouillés. Personne n’en a jamais su la cause exacte, mais Pierre racontait partout que Joachim l’avait trahi. Si vous voulez mon avis, c’est sûrement une histoire de fille... Malgré tout, ils sont restés ensemble, inséparables, bien que la nature de leurs relations ait insidieusement changé à partir de ce moment-là : Joachim Krosky est devenu le souffre-douleur de Pierre d’Orval. Ce dernier le traitait comme un larbin, le plaçait plus bas que terre et avait développé une sorte de paranoïa, accusant Krosky d’en vouloir à son argent. Il l’appelait « Judas Iscariote », ou encore « Monsieur-je-sais-tout », car l’autre avait la fâcheuse habitude de le contredire et d’étaler ses connaissances à tout propos pour lui rabattre le caquet... De retour à la Falonne, les deux compères vécurent comme ça, seuls dans cette grande bâtisse, baignant dans une sorte d’amitié haineuse de vieux garçons, jusqu’à la mort de Pierre, en 1977. Sans héritier, ce dernier avait décidé de léguer le domaine à Krosky... Sur les conditions de ce legs, je ne vous dirai rien : je suis sûr que le vieux Joachim ne vous épargnera aucun détail. C’est son sujet de prédilection !

Je pris congé du notaire. Vingt minutes plus tard, j’arrêtai ma voiture devant une large grille en fer forgé dont les volutes avaient été occultées à l’aide de plaques métalliques peintes en vert sombre. L’oxydation grenelait le métal qui n’avait pas été caressé par un pinceau depuis belle lurette. De chaque côté, un mur couvert de vigne vierge longeait la petite route défoncée, et on distinguait, au fond, les houppiers d’arbres centenaires qui se découpaient en contre-jour, comme autant de dômes noirs et vaguement menaçants. À quelques mètres de la grille, il y avait une poterne étroite avec, sur le côté, une sonnette déglinguée surmontée d’une plaque minuscule marquée *La Falonne*.

J’appuyai mon doigt sur le bouton. Rien ne se passa. Je recommençai, sans plus de résultat. Je soupirai comme si je me purgeais, puis retournai à ma voiture et bloquai franchement l’avertisseur sonore. Lorsque je relâchai la commande, le silence revint et je guettai en vain une présence humaine derrière la grille. Il était presque dix-neuf heures, et le soleil nimbait le paysage d’un halo ocre... Enfin, la grille s’ouvrit et un drôle de petit personnage passa la tête. Ses yeux étaient globuleux, dépourvus de sourcils ; son nez aquilin pointait dans un visage curieusement lisse, sans la moindre ride, bien que sa physionomie accusât une bonne soixantaine d’années. Un vieux bébé, coiffé

d'un béret enfoncé jusqu'à mi-front et vêtu d'une salopette mouchetée de taches de peinture.

— C'est pour quoi, exactement ? couina-t-il d'une voix haut perchée.

— Monsieur Krosky ? m'enquis-je.

— Que non. Moi, c'est Gustave !... J' repeins les volets.

— J'ai rendez-vous avec monsieur Krosky. Maître Albert, le notaire, a dû le prévenir de ma visite...

- J'sais pas, moi... Entrez.

La grille s'ouvrit en grinçant. Ce parc, je le connaissais bien. Enfant, je m'y étais souvent dissimulé lorsque je jouais avec mes copains. Mes parents possédaient une maison à la sortie du village, où nous passions nos vacances. À l'époque, je ne savais rien du propriétaire, et je n'avais jamais entendu parler de Pierre d'Orval ou de Joachim Krosky. Pour nous, le « château » était simplement une propriété où il était défendu d'entrer. Donc, nous y entrions... Quelque vingt-cinq ans plus tard, lorsque je sus que la Falonne était mise en vente, je décidai de me porter acquéreur, ne fût-ce qu'en souvenir des bons moments passés ici à jouer aux Indiens, à éviter à la fois les cow-boys et les propriétaires du lieu. Et peut-être aussi pour essayer de me consoler de la perte de mon épouse après seulement trois ans de mariage... Je pensais que la vie à la campagne me serait salutaire.

Ce qui me frappa d'abord en pénétrant dans le parc, c'était que rien n'avait changé mais, en même temps, que tout était différent. Le paysage, le silence, les parfums ne correspondaient pas tout à fait aux souvenirs que j'en avais, et pourtant, je reconnaissais chaque arbre, chaque tronc, chaque cicatrice de leur écorce. Mais lorsque je levais les yeux, un foisonnement végétal nouveau, une densité et des couleurs inconnues se révélaient à moi. Le majestueux parc de la Falonne était en constante évolution ; il se fichait pas mal des hommes, et leur imposait un rythme hors du temps, un rythme qui n'était que lenteur inexorable et puissance écrasante... Je suivis Gustave qui remontait l'allée d'une démarche bizarrement chaloupée, en battant l'air de ses bras. Les fins gravillons crissaient sous mes semelles comme de la neige fraîche.

Au détour d'un bosquet m'apparut la façade du château, immuable, fidèle à l'image gravée dans ma mémoire. La Falonne n'était pas vraiment un château, bien sûr, mais plutôt une lourde bâtisse carrée, construite en pierres de taille, à un étage. Elle aurait été austère, n'étaient les frontons qui coiffaient ses fenêtres, sa terrasse mangée par le lierre, bordée de balustres à laquelle menait un escalier en fer à cheval, et ses trois lucarnes, dont celle du milieu était ornée de pilastres en relief formant contrefort, épaulés d'arcs-boutants. En somme, c'était une maison de maître cossue, un peu prétentieuse, mais pleine de charme.

Nous montâmes la volée de marches en pierres mortes et usées, vert-de-grisées par des striures de lichen, et poussâmes la porte. De l'autre côté nous attendait un vieillard à la moustache en guidon de vélo et aux yeux d'un

bleu pénétrant.

— Bienvenue, mon ami, bienvenue !

L'homme portait un pantalon de velours élimé, une chemise à carreaux et un gilet en méchante laine grise. Un plaid était posé sur ses épaules, et il avait vissé un bonnet sur sa tête, malgré la tiédeur du soir. Seule coquetterie, une montre de gousset en or dépassait de son gilet.

— Monsieur Krosky ? demandai-je en lui tendant la main.

— Faites-moi plaisir, appelez-moi Joachim. J'y tiens !

Il prononçait « Roirhim », et chuintait les mots plutôt qu'il ne les prononçait. Sa main était à la fois douce et parcheminée, comme celle d'une vieille femme.

Gustave fut congédié d'un geste, et Joachim Krosky m'invita à le suivre dans le salon de lecture. C'était une pièce lambrissée, impressionnante, meublée de profonds fauteuils de cuir patiné, d'une petite table basse, d'un billard marqueté, et d'une dizaine d'horribles trophées de chasse. Sur le mur, posés dans un berceau formé de bois de daguets, deux fusils Purdey. Mais le plus remarquable, c'était une monumentale bibliothèque dont les rayonnages sombres occupaient deux murs et abritaient un bon millier d'ouvrages reliés cuir. Ayant omis de poser la question au notaire, je me demandais si cette magnifique collection de livres était comprise dans le prix de vente de la propriété.

- Alors, il paraît que vous désirez acquérir la Falonne!... dit le vieux.

C'était davantage une affirmation qu'une question. Il chassa un chat tabby qui accaparait son fauteuil, et continua :

— Le notaire m'a dit que vous étiez d'accord sur le prix. Dans ce cas, il ne me reste plus qu'à vous faire visiter les lieux et à répondre à vos questions, car de *gustibus et coloribus non disputandum*!...⁸ Mais d'abord, vous et moi allons siroter un doigt de porto. C'est l'heure.

Ses gestes étaient vifs et précis. Nous nous installâmes confortablement dans nos fauteuils respectifs, nous faisant face. Il m'observa pendant quelques secondes. Ce mélange désagréable de curiosité intellectuelle et de méfiance paysanne me mit mal à l'aise. Quand l'examen de maquignon cessa, il se tassa avant d'enchaîner :

— Vous savez, j'ai hérité de cette propriété à la mort du précédent propriétaire, monsieur d'Orval, dont j'étais le secrétaire particulier.

Krosky avait forcé plus que nécessaire sur le mot « secrétaire ».

— Oui, je suis au courant... répondis-je évasivement.

— Donc, vous êtes également au courant que Pierre d'Orval était une ordure finie ? Un fieffé sagouin ?

D'évidence, il avait cru déceler en moi un auditeur patient. Ses yeux céruléens se mirent à briller et se plantèrent dans les miens :

8. Expression latine qui signifie "Des goûts et des couleurs on ne discute pas". NdE.

— Pendant près de cinquante ans, cet animal m'a mené la vie impossible ! Maître Albert vous l'a sans doute appris.

J'étais venu pour visiter la Falonne, pas pour servir d'exutoire à de vieilles rancoeurs. Je me redressai, vaguement gêné :

— Vous savez, monsieur Krosky, ça ne me regarde pas, tout ça... Moi, c'est plutôt la maison qui m'intéresse.

Il balaya l'objection d'un mouvement de la main, comme s'il écartait un moustique importun :

— Quand nous étions petits, il me terrorisait avec des histoires de sorcières. J'avais une peur panique du noir, et cette terreur ne m'a jamais quitté. Il en jouait.

— Je...

— Adolescent, il me rappelait sans cesse cette peur de l'obscurité, de préférence devant les jeunes filles. Il était comme ça, Pierre d'Orval. Toujours à rechercher ce qui pouvait vous blesser... *Homo homini lupus!*⁹ Savez-vous ce qui faisait particulièrement sa joie ?

— Euh... non.

— Pierre d'Orval avait installé une sorte d'atelier de bricolage dans le bâtiment qui se trouve au fond du parc, et que nous visiterons tout à l'heure. Il me forçait à lui apporter là ses repas lorsqu'il décidait de passer la nuit sur place. Été comme hiver. Il savait que la nuit venue, l'ombre mouvante des arbres, projetée par la lueur de la lune, m'expédiait dans des états proches de la panique, car je la devinais emplie de démons ricanants et de sorcières malfaisantes ! Et, croyez-moi, il pouvait devenir extrêmement violent si les plats que je lui apportais à l'atelier lui parvenaient froids !... Dès que j'avais le dos tourné, il cachait des balais sous mon lit, accrochait des gousses d'ail dans mon armoire, et dissimulait mon missel et mon crucifix. Ce genre de choses faisait beaucoup rire Pierre d'Orval ! C'était un triste sire, croyez-moi...

— C'est insensé ! Mais pourquoi donc êtes-vous resté à son service ? ne pus-je m'empêcher de demander.

— Bonne question *Spiritus promptus est, caro autem infirma*¹⁰ !...

Krosky eut une quinte de toux. Je vis saillir les veines de son cou. Il lapa quelques gouttes de son verre, essuya sa moustache du revers de la main, et reprit :

— Lorsque nous étions enfants, Pierre avait pris l'habitude d'acheter ma présence à ses côtés par de petits cadeaux ; puis, plus tard, en me donnant de l'argent de poche. Après le décès de ses parents, il s'attacha définitivement ma compagnie, en me promettant que si je ne le quittais pas de toute sa vie, il me verserait une rente mensuelle et me laisserait la Falonne s'il venait à disparaître avant moi. Il a été emporté par une embolie à l'âge de cinquante-

9. Expression latine signifiant "l'homme est un loup pour l'homme". NdE.

10. Expression latine qui signifie "L'esprit est prompt et la chair est faible". NdE.

sept ans. Pierre d'Orval avait une force herculéenne et une santé de fer, mais le trépas est venu alors qu'il ne s'y attendait pas. Ce qui démontre qu'il ne faut point pour la mort de dispense de Rome! *Mors ultima ratio!*¹¹

— En somme, vous êtes resté à la Falonne davantage par habitude que par choix ?

— Non, pas exactement. Voyez-vous, c'était une époque difficile, et je considérais qu'être le secrétaire particulier de Pierre d'Orval, après tout, ce n'était pas plus mal que la carrière d'enseignant à laquelle je me destinais. J'ai donc accepté cet arrangement, qu'aujourd'hui je regrette encore. Car, croyez-moi, j'ai vécu l'enfer sur terre. Tous les mois, à date fixe, Pierre me payait : il cachait mes appointements quelque part dans la propriété, puis s'accoudait à la fenêtre de son atelier pour jouir du spectacle ! Un jour, il me surprit alors que je m'apprêtais à me glisser dans l'atelier, poussé par la curiosité : il m'administra sur-le-champ une formidable correction et me rompit une chaise sur le dos !

— En effet, drôle d'oiseau ! lançai-je, moins par compassion que pour dire quelque chose.

— À la mort de ses parents, Pierre exigea de moi une attention de tous les instants. J'étais à sa botte et, hormis nos joutes oratoires — desquelles, à son grand dam, je sortais toujours vainqueur —, jamais je ne me rebiffais, car le pire de certaines haines, c'est qu'elles sont si viles et rampantes qu'il faut se baisser pour les combattre...

« À son grand dam !... Et toutes ces citations ! » me dis-je. On parle donc encore comme ça ? Le bonhomme était délicieusement désuet !

Il poursuivait sur sa lancée :

— Pierre d'Orval vendit ses terres et ses bois, mais conserva le droit de s'y livrer à ses activités de Nemrod. Il ne garda que la Falonne et le parc qui l'entoure. Grâce à ces ventes et à la fortune laissée par ses parents, il devint très riche. Pourtant, malgré son argent, il vivait comme un grippe-sou, rechignant à engager la moindre dépense, se faisant tirer l'oreille pour régler les artisans du coin ou l'épicier. Le dimanche, pendant la quête, il donnait une piécette ridicule. Il le faisait avec ostentation, par goût de la provocation, mais cela ne l'empêchait pas de perdre des sommes colossales dans les salles de jeu. Bien sûr, même si sa fortune restait confortable, au fil des ans elle fondit comme neige au soleil.

— J'ai l'impression qu'il se défoulait sur vous tout simplement parce que vous étiez à portée de main. Cet homme devait être bourrelé de frustrations et rongé par l'ennui...

— C'est exact ! Vers la fin de sa vie, il ne me parlait plus, se contentant de m'assener à tout propos — et jusqu'à la nausée — des extraits qu'il puisait dans les livres, et auxquels il s'efforçait de donner une tournure ironique. Il affectionnait tout particulièrement *Le Petit Prince* de Saint-Exupéry, et

11. Expression latine signifiant "la mort est la solution dernière". NdE.

Jean Barois, de Roger Martin du Gard, deux bouquins dont il était capable de citer des passages entiers par coeur. Combien de fois ai-je entendu « L'essentiel est invisible pour les yeux » ou « L'intelligence doit vivifier l'action ; sans elle, l'action est vaine. Mais sans l'action, comme l'intelligence est stérile ! » J'ai fini par détester ces deux auteurs à cause de lui !... Lorsqu'il était vraiment en colère, il m'injurait, m'appelant « vendu », « faquin », « traître », « Judas Iscariote », et me disait capable de me damner pour quelques sous. Ce qui, bien entendu, était faux... Mais quand on est riche, vous savez, on trouve indécente la plainte des indigents !... Oh, mais je vois que je vous ennuie avec mes histoires, cher ami !

— Pas le moins du monde, mentis-je. Mais il se fait tard, et...

— Vous avez raison ! Sortons, et commençons la visite par le parc et l'atelier pendant qu'il fait encore jour. Nous terminerons par la maison.

Nous déambulâmes dans le parc que je connaissais bien. Magnifique, on sentait qu'il était l'objet de soins attentifs. Malgré l'ombre que devait projeter au sol le feuillage touffu des arbres centenaires, on avait réussi à y faire pousser le gazon jusqu'à toucher leurs troncs. Des massifs de fleurs pastel, disposés de manière faussement anarchique, piquetaient l'étendue verte et étale et lui apportaient une note de fraîcheur et de fantaisie.

L'atelier, caché derrière les frondaisons, était en réalité une petite maison de briques à l'architecture compliquée. Elle datait du début du siècle. Percée de trois fenêtres étroites, il s'en dégageait une impression de lourdeur et de tristesse. Un toit à colombages faits de poutrelles en béton peint, disgracieuses, chapeautait l'ensemble. Mais il s'agissait là d'une laideur qui n'effrayait pas l'oeil ; qui l'apprivoisait plutôt... Sur le côté, adossé contre la bâtisse, il y avait un appentis recouvert de lauses qui abritait des outils de jardin.

— Ne bougez pas, je vais ouvrir...

Mon hôte tira un trousseau de clés de sa poche et entra. Pour y voir plus clair, il ouvrit les volets fixés à l'aide de fil de fer. Les fenêtres avaient été occultées à mi-hauteur par un enduit blanc. On eût dit un modèle réduit d'école communale de l'ancien temps. C'était tellement vrai que, lorsqu'on la regardait de face, on s'attendait à chaque instant d'en voir jaillir une nuée de braillards en culottes courtes, pèlerine, galoches et béret.

— Venez, cher ami, entrez !

Je m'exécutai. Toute la maison sentait le moisi, mêlé de remugles de jambon et de bois brûlé.

— En hiver, le vieil Auguste vient parfois faire du feu dans la cheminée, expliqua Krosky.

Deux chambres et une pièce attenante formaient la partie habitation. Il y avait là de vieux meubles, une bicyclette rouillée, des boîtes remplies de clous, de vis et d'écrous, trois ou quatre échelles, une bonbonne de gaz, de vieux pneus, et quelques menus objets non identifiables. Dans les chambres régnait un incroyable désordre. Des journaux jaunis, quelques ré-

cits de voyages épars et une douzaine de bouquins étaient étalés sur une paillasse défoncée.

— Ah, évidemment, tout ça aurait besoin d'un coup d'éponge et d'un bon chaulage, commenta le vieux en regardant autour de lui comme s'il découvrait l'endroit pour la première fois. *Labor omnia vincit improbus...*¹² Vous n'aurez qu'à demander à Gustave.

De retour à la Falonne, il proposa de me faire visiter les douze pièces de la maison, sauf une, sise à l'étage, dont il ne possédait pas la clé, et dans laquelle, précisa-t-il, Pierre d'Orval lui avait toujours défendu d'entrer.

— Pourquoi ? demandai-je.

— Je vous le dirai si nous faisons affaire ! répondit-il mystérieusement.

Mon hôte s'étendit longuement sur les caractéristiques décoratives de chaque pièce, entrecoupant ses explications de citations et de proverbes, à son habitude. Outre la bibliothèque, la maison se composait d'une grande salle à manger, d'une cuisine sommairement équipée, d'une buanderie, d'un garde-manger, d'un petit salon fumoir, d'une salle d'eau à l'entresol et de deux autres à l'étage ; de combles, et d'un grenier renfermant un fatras d'objets inutiles. Certaines pièces étaient très belles et décorées avec goût. Sur un meuble du salon, le profane côtoyait le sacré : une ravissante Vénus italo-flamande du XVII^e siècle y faisait la nique à une statuette provençale du XIV^e représentant saint Antoine, et deux figurines de Dresden encadraient une Vierge à l'Enfant du XV^e. Sur une magnifique commode Louis XV à vantaux signée P. Garnier, étaient posées une boîte émaillée à couvercle conique du XIII^e et une plaque émaillée représentant la Crucifixion, toutes deux du Limoges Champlevé. Partout, des portraits d'inconnus et des scènes de chasse. Dans l'une des chambres, un lit à baldaquin, massif, écrasait un bonheur-du-jour Louis XV, de Boudin. Le salon fumoir évoquait le décor du Limier ; ses murs étaient décorés de quelques aquarelles lestes et d'une série de dessins champêtres mettant en scène une matrone aux formes opulentes, la Dodue, poursuivant un dindon... Mais la chose la plus étonnante dans cette demeure habitée par deux célibataires, c'était une collection de poupées, parmi lesquelles un marin mécanique de Lehmann, une poupée marquée Schoenau & Hoffmeister datant du début du siècle, un poupon Armand Marseille et deux poupées en biscuit, l'une de Jumeau, l'autre de Bru...

Krosky me remit la liste du mobilier dont il désirait se séparer. J'y jetais un coup d'oeil. Lorsque je remarquai que les superbes livres de la bibliothèque y figuraient, je pris la décision finale d'acheter la propriété.

L'acte fut signé quinze jours plus tard. Krosky m'invita à trinquer pour fêter l'événement, et déboucha une vénérable bouteille de bordeaux.

C'est alors que, pour la première fois, j'entendis parler du trésor de la Falonne.

12. Expression latine signifiant "Un travail acharné vient à bout de tout". NdE.

7.3.2 La Clé & le Dossier marron

— Avec la propriété, annonça-t-il, je vous laisse le trésor de Pierre d'Orval!

— Le trésor de Pierre d'Orval?

Il leva un doigt sentencieux, et répéta :

— Oui, le magot de Pierre d'Orval! J'ai bien sûr cherché à le récupérer, mais sans résultat. Si vous avez plus de chance que moi, cher ami, il vous appartiendra. Moi, ça fait longtemps que j'y ai renoncé!

— Expliquez-moi ça, voulez-vous?

— Eh bien, malgré sa promesse de me faire l'héritier de ce qui restait de sa fortune, d'Orval décida de l'investir dans la fabrication d'un trésor, tâche qu'il confia à un célèbre orfèvre. Il chargea également ce dernier de la conservation du trésor en attendant que je parvienne à mettre la main dessus...

— Vous voulez dire qu'il a posé des conditions à son accès?

— Non, c'est bien plus vicieux que ça : il a imaginé une sorte de jeu de piste, une quête initiatique pour me mettre à l'épreuve!... Tout ce que je puis vous dire, c'est que le secret se trouve au premier étage, dans la pièce close. Cela, Pierre d'Orval me l'a dit.

Je sentis l'excitation monter en moi :

— L'avez-vous ouverte?

— Non. Je ne possède pas la clé. D'après ce que m'a dit Pierre d'Orval, cette clé est dans un dossier marron, dossier qui recèle sans doute des informations au sujet du contenu de la pièce. Ce dossier a été caché. Pierre m'a dit que pour le retrouver, il fallait que je me souvienne d'un événement anodin qui avait marqué notre jeunesse. Inutile de vous dire que je me suis creusé les méninges... En vain, bien sûr! Comment pourrait-on se rappeler un « événement anodin », je vous le demande? S'il est anodin, c'est qu'il est destiné à être oublié, pas vrai?

— Vous n'avez pas essayé de crocheter la serrure de cette chambre?

Krosky fit la grimace :

— Pierre m'a informé que la porte était piégée, et qu'elle me sauterait à la figure si je tentais de l'ouvrir sans me servir de la clé qui se trouve dans le dossier marron! Quand il m'a dit ça, il a eu ce rire sardonique que je connaissais bien, et qui prouvait qu'il ne plaisantait pas, croyez-moi! Je l'ai donc pris au sérieux. Puis il a ajouté qu'il m'autorisait à me mettre en chasse tout de suite car, ayant l'intention de vivre vieux, il pourrait ainsi se repaître pendant quelques années de l'ineffable spectacle que je lui offrirais en cherchant comme un fou ce satané dossier marron! Remarquez, il n'a pas pu en jouir très longtemps : six mois plus tard, il rendait l'âme... La mort est parfois un châtement, souvent c'est un don, pour plus d'un, c'est une grâce!

— Ne croyez-vous pas que le trésor se trouve tout bonnement dans la chambre? demandai-je.

— Ah, ça non, j'en suis sûr... Mais elle recèle le secret !

— Que voulez-vous dire ? Dans cette pièce se trouve un moyen de localiser une clé en or cachée quelque part en France. J'ignore quel est ce moyen, mais avec cette clé en or on peut ouvrir le coffre transparent qui contient le trésor.

Je me perdais un peu dans toutes ces histoires de clés. Le vieux Krosky s'en rendit compte, et il ajouta avec un sourire :

— Plutôt embrouillé, n'est-ce-pas ? Récapitulons : il faut d'abord trouver un dossier marron. Ce dossier renferme une clé qui ouvre la porte de la chambre, ainsi que des informations aidant au décryptage des indices qui y seraient cachés...

— Et ces indices, à leur tour, permettent de trouver une clé en or cachée quelque part en France. C'est cette clé qui ouvre le coffre de Pierre d'Orval... C'est bien cela ?

— C'est cela. Comme vous le constatez, Pierre d'Orval était un homme très compliqué... pour ne pas dire psychologiquement insane ! Son obsession des clés aurait fait le bonheur d'un psychiatre !

— Et vous n'avez pas la moindre idée de l'endroit où Pierre d'Orval aurait pu cacher ce dossier marron ? Aucune piste ?

— Aucune. Il faut vous dire que Pierre et moi étions inséparables pendant notre jeunesse. Des « événements anodins », nous avons dû en vivre des milliers ensemble, et il y a belle lurette que j'ai renoncé à solliciter mon cerveau à ce sujet !... Si la recherche du trésor de Pierre d'Orval vous semble être une activité digne d'occuper vos loisirs, cher ami, je crains que vous deviez vous passer du dossier marron et de la clé permettant d'ouvrir la porte de la pièce close, hélas !

L'histoire, maintenant, me fascinait. J'ai conservé de la jeunesse le goût de l'aventure et une certaine propension à l'émerveillement. Le parfum du mystère a toujours fait palpiter mes narines. J'interrogeai :

— De quoi se compose ce trésor ?

— Ah, je me demandais si vous alliez vous décider à me poser la question !...

Joachim Krosky prit le temps de lever son verre, et de faire jouer la lumière sur les facettes de cristal :

— C'est une pièce unique, véritable chef-d'oeuvre représentant un globe terrestre en or, rehaussé d'un diamant symbolisant la Ville lumière, Paris, où Pierre et moi avons fait nos études. Ce globe repose sur un socle en or, aventurine et lapis-lazuli, et il a été réalisé par les artisans du grand orfèvre Puiforcat d'après des dessins originaux de Pierre d'Orval. Sa valeur est d'un million cinq cent mille francs... Vraiment une très belle pièce, je dois dire. Pierre avait du goût pour ce genre de choses.

Un ange passa. Puis il enchaîna :

— Bien sûr, vous vous en doutez, j'ai cherché le dossier et la clé partout dans la maison et dans le parc. Peine perdue. *Non omnia possumus*

*omnes...*¹³ Puis, un jour, je me suis souvenu d'un arbre creux où Pierre et moi cachions nos trésors d'enfants. Au risque de me rompre les os, j'y suis monté. J'ai glissé ma main dans le trou et en ai retiré un piège à rat. Heureusement, le ressort était oxydé, sinon il se refermait sur mes doigts !

Krosky tira de sa poche un portefeuille fatigué, l'ouvrit, et saisit une feuille de papier pliée en quatre.

— Sous le piège, il y avait une chemise plastifiée contenant le message que voici.

Il me le tendit. L'écriture était penchée, sèche. Je lus :

« Alors, Vieil Imbécile, Vieil Idiot, tu me crois assez stupide pour cacher la clé de la chambre dans le premier endroit où tu iras fouiner ? Allons, allons, tu devrais me connaître mieux que ça !... Que dis-tu de ma petite surprise ? Amusant, hein ? À cause de ta cupidité et de ta curiosité malsaines, tu viens de te faire joliment écrabouiller les phalanges. Tu es incorrigible ! Et ce n'est pas la peine d'essayer de dissimuler la chose ou de me raconter que tu t'es blessé en bricolant : quand je verrai ton pansement, je saurai immédiatement que tu es monté dans l'arbre. À ton âge ! Tsss, tsss !... Rien qu'à imaginer ta tête, Vendu, je me tiens déjà les côtes de rire ! P. »

Je relus le message à plusieurs reprises. Quelque chose me paraissait bizarre.

— Avez-vous remarqué, monsieur Krosky, qu'il y a des mots commençant par des majuscules, alors qu'ils ne se trouvent pas en début de phrase ? « Vieil Imbécile », « Vieil Idiot » et « Vendu »... Pierre d'Orval écrivait-il toujours comme ça ?

Mon vis-à-vis haussa les épaules.

— Moi aussi, ça m'a frappé... Je n'ai aucune explication. Mais vous savez, l'écriture est la peinture de la voix, et Pierre écrivait comme il parlait : en braillant !

— Imaginons que les lettres capitales V, I, V, I, V soient des chiffres romains, commençai-je. On aura donc deux fois VI, soit deux X pour « deux fois », suivi de VI ce qui nous donne XXVI, c'est-à-dire vingt-six. J'y ajoute le V de « Vendu », soit cinq, et j'obtiens le nombre trente et un. Cela vous dit quelque chose, monsieur Krosky ? Qu'évoque pour vous le nombre trente et un ?

Il réfléchit pendant quelques instants avant de répondre :

— Trente et un ? Rien du tout, je le crains... Peut-être le nombre de jours composant un mois ?...

— Vous permettez que je conserve ce document ? demandai-je.

— Je vous en prie. Il est à vous puisque vous voilà propriétaire des lieux !

Je glissai le billet dans ma poche. — Vous me dites que Pierre d'Orval passait le plus clair de son temps dans son atelier. Qu'y faisait-il ?

13. Expression latine signifiant "Tous autant que nous sommes, nous ne pouvons pas tout". NdE.

— Dieu seul le sait ! répondit Krosky. Il bricolait, tournait de petits films avec sa caméra super 8, lisait ou écrivait en écoutant la radio... Quand je lui portais ses repas, jamais je ne dépassais le perron. Et le jour où j'ai essayé de me glisser dans la maison, il m'a surpris à l'entrée. Avec le résultat que vous savez ! Je gardais le silence, plongé dans mes pensées. Puis, en me redressant et en posant mon verre, je demandai :

— Pourriez-vous me remettre la clé de l'atelier ? J'aimerais y jeter un nouveau coup d'oeil...

— La voici. Mais je dois vous prévenir que j'ai passé l'endroit au peigne fin. Vous ne trouverez rien ! À mon avis, l'imbécile aura caché le dossier et la clé dans la nature, de préférence à l'extérieur de la propriété. Peut-être dans une grotte des environs dans laquelle nous jouions quand nous étions enfants, ou à Florence, que nous avons visité à plusieurs reprises juste avant la guerre... J'ai également pensé à une maison que nous avions loué à une vieille dame excentrique il y a une vingtaine d'années, ou encore à Deauville ou à Monte-Carlo, villes que Pierre d'Orval affectionnait particulièrement et où il m'entraînait lorsqu'il était saisi par l'une de ses irrépessibles fringales de jeu... Je crains de ne pouvoir vous aider. Suivez mon conseil et faites-en votre deuil !

7.3.3 L'atelier & la Chambre mystérieuse

Je me rendis au fond du parc et entrai dans l'atelier. J'ouvris porte et fenêtres, m'assis au milieu de la grande pièce, et essayai de me glisser dans la peau de Pierre d'Orval. Qu'aurais-je fait à sa place ? Évidemment, j'aurais pu cacher le dossier marron et la clé quelque part dans la nature, comme le suggérait Joachim Krosky. Mais je rejetai cette solution : la théorie selon laquelle il existerait une cachette secrète en dehors de la Falonne me semblait éloignée de ce que je savais du personnage. Il devait attacher trop d'importance à son magot pour accepter le risque qu'un promeneur découvrit le document au fond d'une grotte ou dans un arbre creux... Non, d'Orval avait certainement dissimulé le dossier et la clé quelque part dans la propriété. Peut-être même dans son atelier. Après tout, il y passait ses journées... Seraient-ils dans un meuble ? Non. Un meuble est trop fragile, et il peut être forcé. Dans une niche, sous le plancher ? Non. C'était trop évident ; c'est comme s'il les avait cachés sous son matelas. De plus, un parquet, ça peut prendre feu... Cette pensée me fit tourner les yeux vers la cheminée, et une image s'imposa à moi : après un incendie, un tremblement de terre, un bombardement ou toute autre calamité, quelle partie des maisons résiste le mieux et reste généralement debout ? La cheminée, bien sûr ! De plus, c'est un endroit sec, bien protégé de l'humidité ; l'idéal pour conserver des papiers de famille, des billets de banque ou... le plan d'un trésor !

Machinalement, je me mis à compter les pierres saillantes qui formaient le bâti de la cheminée. Trente et une ! Quinze de chaque côté, et une au

milieu! Le coeur battant, je m'approchai. M'aidant de la mini-torche qui équipait mon trousseau de clés, je les examinai. Presque immédiatement, je découvris que quatre d'entre elles avaient été jointes à l'aide de terre durcie, alors que les autres en étaient dépourvues. L'amalgame avait été introduit en profondeur, sans doute à l'aide d'un outil fin, puis s'était contracté en durcissant. À moins de l'éclairer directement par un faisceau lumineux très concentré, il était impossible de le déceler, même à quelques centimètres de distance.

J'observai que l'une des pierres - la plus grande - soutenait toutes celles qui se trouvaient au-dessus d'elle. Ces pierres étaient bizarrement disposées en quinconce, et légèrement inclinées vers le centre. Je compris que si elles dissimulaient une cavité, la moindre tentative de descellement provoquerait inmanquablement un effondrement en entonnoir. Cette découverte me conforta dans l'idée que je touchais au but : on ne construisait pas ainsi sans raison.

Avec d'infinies précautions, à l'aide de mon canif, j'entrepris de faire sauter la terre séchée qui les liait. Il ne me fallut que quelques minutes pour en venir à bout. Veillant à ne pas ébranler celle qui formait linteau, je décidai de tirer vers moi l'une des pierres qui se trouvait juste en dessous. C'était le bon choix : au contraire des autres, elle était légèrement inclinée vers le sol, et glissa dans mes mains comme si elle avait été montée sur des roulements à billes. Sa face inférieure était usée, aussi lisse qu'un miroir, preuve qu'elle avait été retirée et remise en place des centaines - voire des milliers - de fois. C'était la cache de Pierre d'Orval, j'en étais certain! Je déposai la pierre à terre et éclairai l'intérieur du trou. Immédiatement, au fond d'une cavité parfaitement cubique, je distinguai une chose de couleur blanche. Je pris trois longues inspirations, essayant de calmer les battements de mon coeur. Puis je saisis une baguette, et, prudent, farfouillai à l'intérieur du trou. Rien ne se passa, il n'y avait pas de piège... Je glissai ma main par l'ouverture et en retirai le contenu. Il s'agissait d'une simple feuille de papier. Je fus déçu. Il n'y avait là ni dossier marron, ni clé.

Je dépliai le billet. Il portait un texte entièrement rédigé en capitales :

JOACHIM, QUE CHERCHES-TU ICI, JUDAS ISCARIOTE? TA RÉPONSE EST CACHÉE CHEZ UN AMI. OUBLIE-LE, C'EST UN GARDIEN DE CONFIANCE! PIERRE *PS : PAS TRÈS LOIN D'ICI GUETTE SÛREMENT LA MÉCHANTE SORCIÈRE AVEC SA TERRIBLE FOURCHE!*

Ma déception fut à la mesure de la jubilation ressentie quelques secondes plus tôt. Ce Pierre d'Orval, décidément, avait été un homme diabolique! Se donner la peine de sceller cette lettre dans la cheminée, dans le seul but de se moquer de son vieux compagnon, cela confinait au sadisme! Joachim Krosky avait raison : le bonhomme méritait bien le qualificatif d'ordure!

J'empochai le billet, remis la pierre en place, et retournai à la Falonne.

— Alors? demanda le vieux.

Je voulus éviter de lui faire de la peine en lui parlant du billet que j'avais trouvé :

— Rien, mentis-je. Si dossier marron il y a, il n'est pas dans l'atelier.

— Je vous l'avais bien dit.

Je le regardais. Pauvre type ! Passer cinquante ans de sa vie aux côtés d'un monstre tel que Pierre d'Orval...

— Et si nous forcions la porte de la pièce close ? demandai-je d'un ton enjoué, en me frottant les mains. Qu'en dites-vous ?

— Cher ami, c'est votre maison, maintenant ! Si elle vous explose au nez, j'espère que vous ne m'en tiendrez pas rigueur !

J'éclatai de rire.

— Monsieur Krosky, je n'imagine pas une seconde que Pierre d'Orval ait réellement pu piéger la porte !

— Ah, et pourquoi donc ? Vous savez, il tenait toujours parole...

— Parce que sa chambre à coucher se trouvait juste en face, et que je ne pense pas qu'une personne sensée puisse trouver le sommeil sachant qu'elle a le nez sur une machine infernale ! De plus, beaucoup d'explosifs deviennent instables avec le temps, d'Orval ne devait pas l'ignorer... Et puis, imaginez ce qui se serait passé en cas d'incendie à la Falonne !

Krosky leva les yeux au ciel :

— Justement, d'Orval n'était pas une personne sensée. Et je sais de quoi je parle !

Je tentai d'apaiser ses craintes :

— Allons, allons, ça ne tient pas debout ! Il a voulu vous faire peur, c'est tout. Nous allons crocheter la serrure, et nous verrons bien... Vous avez des outils ?

— Je demande à Gustave de vous apporter le nécessaire. Mais, pour être franc, je suis inquiet. Savez-vous bien ce que vous faites ? Pierre me disait qu'une simple poussée sur la clenche ferait tout sauter

— Ne vous inquiétez pas. Je vais chercher mon appareil photo et je vous retrouve à l'étage... À tout hasard, coupez le courant. S'il y a une bombe, elle ne peut être actionnée que par l'électricité, car Pierre d'Orval devait savoir qu'aucune pile ne durerait quatre ou cinq ans.

Cinq minutes plus tard, Krosky, Gustave et moi étions sur place. Agrafée sur la porte de la chambre mystérieuse, et protégée par une chemise en plastique, il y avait une feuille de papier. Afin d'avoir un peu de lumière, nous ouvrîmes la pièce qui faisait face. Je me penchai et lus :

JOACHIM, CECI EST MON DERNIER AVERTISSEMENT :

11 / 10 / 2 / 8 / 21 / 23 / 30 / 4 / 6 / 9 / 1 / 7 / 12 / 16 / 21 / 23 / 30 / 21 / 24 / 10 / 2 / 3 / 5 / 21

— Avez-vous une idée de ce que cela veut dire ? demandai-je à Krosky.

— Pas la moindre. J'ai pensé qu'il s'agissait peut-être du code de déclenchement de l'explosif.

— Pensez-vous Bon, on y va...

— Je vous en supplie, soyez prudent ! me recommanda Krosky.

Au son de sa voix, je sentis qu'il était réellement angoissé par la perspective de voir la Falonne se transformer en chaleur et en lumière ! La clenche de la porte avait été immobilisée à l'aide de papier collant et d'un manche à balai. J'entrepris de la dégager. Quand ce fut fait, je me penchai pour jeter un coup d'oeil par le trou de la serrure. Tout ce que je parvins à distinguer, c'était une masse grisâtre qui occultait le champ de vision. De l'autre côté, quelque chose pendait devant le trou de serrure. Je fus incapable de deviner de quoi il s'agissait.

— On ne voit rien... Il y a quelque chose qui bouche la vue.

— Oui, je sais, commenta Krosky. Avant de bloquer la clenche et d'obstruer le trou de serrure avec du papier adhésif, j'ai moi-même essayé de savoir ce que c'était. Peut-être du plastique ?

— Non, ça pendouille. Pour être efficace, un explosif doit être solidement fixé contre le support qu'il est censé pulvériser. Il s'agit d'autre chose... Gustave, passez-moi le marteau et un tournevis, voulez-vous ? Il est impossible de crocheter cette serrure : je vais la découper.

— Aïe aïe aïe ! couina ce dernier en me tendant les outils. Puis il recula jusqu'au fond du couloir.

Je me mis au travail. Au bout de cinq minutes, je parvins à insérer le tournevis sous le bloc et à faire levier. Il y eut un craquement. En rognant le bois, je dégageai suffisamment d'espace pour extraire la serrure de son logement. Je l'examinai. C'était ce type de serrures tubulaires que l'on trouve dans les hôtels, et qui permet d'ouvrir les portes directement en tournant la clé, sans avoir à actionner la clenche. Par le trou dans le panneau, on distinguait maintenant mieux ce qui masquait la vue : une sorte de masse plâtreuse. J'introduisis le tournevis dans la cavité, et donnai plusieurs petits coups. L'objet bougea en se balançant d'avant en arrière. Je compris qu'il était simplement suspendu à la clenche. En tout cas, ce n'était certainement pas une bombe. Je me relevai.

— Prêts ?...

Joachim Krosky haussa les sourcils, grimaça, mais resta à mes côtés. Gustave fila s'abriter dans la cage d'escalier. J'abaissai la poignée.

Immédiatement, il y eut un bruit de chute de l'autre côté de l'huis. L'objet suspendu à la clenche avait glissé et s'était fracassé par terre. Doucement, je poussai la porte. Les débris plâtreux furent repoussés plus loin quand j'ouvris en grand. C'étaient des fragments décorés que je ne parvins pas à identifier. Je décidai de reporter leur examen à plus tard.

— Venez, dis-je à Joachim Krosky, il n'y a pas de bombe... Juste une chambre poussiéreuse garnie de bibelots et de vieux meubles !

Gustave nous rejoignit en tremblant. Dans la pénombre et l'atmosphère confinée se devinait un indescriptible capharnaüm.

— Gustave, allez rétablir le courant, qu'on puisse au moins y voir clair ! ordonna Krosky.

Quand la lumière jaillit, nous pûmes enfin observer les lieux, remplis de meubles et d'objets hétéroclites. Apparemment, rien, ici, qui puisse suggérer l'existence d'un quelconque trésor... Lorsque Gustave fut revenu, je reculai et pris une photo, car je voulais être certain de pouvoir retrouver l'emplacement de chaque objet si, d'aventure, l'un de nous déplaçait ou bousculait quelque chose. Puis nous entrâmes.

Contrairement à ce que j'avais pensé d'abord, l'endroit avait quelque chose d'artificiel, d'étrange. Comme si les choses, au lieu d'être abandonnées là, avaient au contraire été soigneusement disposées; que tout avait été proprement agencé, et que certains objets avaient été alignés comme à la parade... En y regardant de plus près, on eût dit que quelqu'un s'était donné beaucoup de mal pour gérer ce désordre. Cela me fit penser à ma grand-mère, qui « rangeait » méticuleusement ses détritrus dans la poubelle...

— Eh bien, mon ami, bonne chance s'exclama Krosky. Vous allez en avoir besoin... et de patience aussi!

7.3.4 Ma folle quête

Lorsqu'une semaine plus tard Joachim Krosky partit pour sa maison de retraite ensoleillée, je me retrouvai seul à la Falonne. Le vieux Gustave, quant à lui, taillait toujours ses haies, repeignait toujours ses volets et cuvait toujours son vin au fond d'une remise. Je n'avais pas eu le coeur de le congédier.

Je fis venir mes meubles personnels, pris le temps de les installer, puis tournai enfin mon attention vers la chambre mystérieuse.

Je l'avoue, le trésor de Pierre d'Orval et de Joachim Krosky me plongeait dans un état d'excitation extrême, frénétique : il fallait absolument que je parvienne à décrypter ce rébus grandeur nature!¹⁴ Je ne me doutais pas que cette décision allait m'entraîner dans une suite ininterrompue de nuits sans sommeil et de journées fébriles...

Dans la pièce, tous les meubles avaient été verrouillés, et seule une clé était posée au pied d'une sorte de guitare. N'y connaissant absolument rien en instruments à cordes, je compulsai un ouvrage spécialisé et appris qu'il s'agissait d'un luth. Entre les cordes de ce luth se trouvait coincée une partition musicale portant des signes que j'identifiai comme étant une clé d'*ut* suivie des notes *fa, sol, do...* *Ut* étant synonyme de *do*, il ne me fallut pas longtemps pour comprendre le sens de ce message : la clé, *fa, sol, ut*, soit *la clé face au luth*. J'en déduisis que cette clé, posée devant l'instrument, per-

14. Le mot "rébus" signifie ici "chasse au trésor". Pour les chouetteurs, ce mot possède une résonance particulière. Il a déjà été employé par Max sur la 4^e de couverture de la première édition de *Sur la Trace de la Chouette d'Or* : « La Chouette d'Or peut être découverte par une personne débrouillarde, comme par les membres d'une même famille qui joueraient ensemble; par un écolier de quinze ans, comme par une association d'amateurs de *rébus*! » NdE.

mettait d'ouvrir le premier meuble. Et en effet, après quelques tâtonnements, je m'aperçus que chaque meuble renfermait, entre autres, une clé permettant de déverrouiller le suivant. Hélas, le décryptage de ce petit jeu imaginé par Pierre d'Orval, s'il confirma sa fascination pour les clés, ne m'avança guère. Un jour, je remarquai qu'au dos de la porte était agrafé un autre petit billet protégé par une chemise transparente. Je ne l'avais pas aperçu jusque-là, car chaque fois que j'étais entré dans la chambre mystérieuse, j'avais repoussé la porte jusqu'au mur, ce qui le dissimulait à mes yeux. Mais pas davantage que pour le précédent, je n'en compris le sens : UTILISE TON EXPÉRIENCE. SOIS ALPHABÉTIQUE POUR LES CINQ DE TÊTE, CHRONOLOGIQUE ENSUITE. LE FOU PRÉTEND QUE LES CHOSES COMPLIQUÉES SONT SIMPLES. LE SAGE, LUI, SE MÉFIE DU SENS DES MOTS. JOACHIM, ES-TU UN FOU OU UN SAGE ? POUR LE SAVOIR, RETRANCHE DE CES NOMBRES LE NOMBRE D'ÉTAPES QUE TU AS FRANCHIES.

42/ 54 / 15/ 73 / 50/ 65/ 11/ 64 / 68/ 46/ 36/ 41 / 40/ 14 / 63/ 43/
70/ 21 / 71 / 57/ 52/ 46/ 51 / 48/ 16/ 46/ 24 / 70/ 15/ 37/ 22/ 44/ 29/
28/ 11 / 15/ 65/ 50/ 36/ 37/ 16/ 64/ 32 / 63 / 31/ 43/ 35/ 68 / 54 / 49/
10/ 65/ 64 / 37/ 72/ 27/ 65/ 70/ 58/ 65/ 51/ 68/ 26/ 73 / 50/ 64 / 59 /
20/ 68/ 46/ 51 / 47/ 50 / 54/ 53/ 40/ 35 / 43

Reportant son analyse à plus tard, je replongeai dans l'étude minutieuse du contenu de la pièce, car j'étais maintenant persuadé que chaque meuble, chaque objet était porteur d'une fraction de l'énigme, et qu'ils avaient été disposés ensemble de manière à en permettre la résolution finale.

Je nourrissais mon corps de café fort, tandis que je torturais mon cerveau par la lecture de vieux ouvrages moisis. En vain... Puis, un jour, l'idée jaillit : pour comprendre son message, il me fallait fouiller dans le passé de Pierre d'Orval, analyser son vécu, et résoudre le problème à l'aide de cartes, d'écrits et de connaissances dont l'homme avait lui-même pu disposer lorsqu'il concocta son rébus. Peut-être même trouverai-je une trace de cet « événement anodin » auquel il avait fait allusion, me dis-je... Je me souviens de la fierté que j'éprouvai en parvenant à cette conclusion. Pauvre fou que j'étais ! Car, bien entendu, ce que je découvris du passé de Pierre d'Orval ne m'apprit strictement rien !

Je ne sortais plus, ignorais si le temps était au beau ou s'il pleuvait. Les journées passaient... Pour moi, elles étaient prétexte à vérifier une nouvelle théorie, à enflammer mon cerveau malade, et à pester contre les quelques heures de sommeil qui entrecoupaient mes activités de chasseur de trésor. Je détestais le repos, et ne voyais là qu'une entrave à mon travail. Lorsque ma tête dodelinait de gauche et de droite, quand mes yeux aux cernes bleus se fermaient et que toute pensée cohérente était remplacée par le rêve éveillé, je m'allongeais. Pas plus de trois heures. Jamais. Et quand je dormais, mon esprit continuait son obsédante analyse, vérifiant des cohortes de chiffres, s'épuisant à la poursuite d'une vérité toujours fuyante. Combien de fois ne

me suis-je pas réveillé en sursaut, fiévreux, prêt à élaborer de nouvelles théories sur lesquelles je passerais, hélas, d'autres heures de veille interminables et stériles ?

Je ne vivais plus que pour la chambre mystérieuse. Pire que tout, un sentiment de culpabilité me submergeait dès que je m'en éloignais ! L'endroit exigeait de moi une loyauté et une attention de tous les instants, et j'avais l'impression que les objets qu'il contenait avaient une vie propre, qu'ils m'appelaient, me faisant mille signes que j'étais bien incapable de comprendre. Mais il y avait quelque chose de mystérieux et d'inconnu à découvrir, et j'avais été choisi pour mener cette tâche à bien. Rien d'autre ne comptait.

Un jour, enfin, je parvins à résoudre l'une des énigmes. Il s'agissait de l'objet en plâtre qui, on s'en souviendra, était tombé et s'était fracassé lorsque j'avais abaissé la clenche. En réunissant les morceaux, je m'étais aperçu qu'il s'agissait d'un puzzle. En le reconstituant, j'obtins un écu gravé de bandes diagonales courant de la partie supérieure gauche vers la partie inférieure droite. Au centre, une lettre « e » était placée à l'intérieur d'une lettre « p »... Après quelques recherches, je découvris qu'en héraldique, les bandes obliques descendantes symbolisaient la couleur verte, dite « sinople ». À partir de là, je pus comprendre la signification du message qu'il véhiculait :

puzzle : jeu, soit « je » ;

vert : soit « vais r... » ;

« e » posé en « p » : soit « .eposer en paix ».

La phrase reconstituée « Je vais reposer en paix » était un message *post mortem* destiné à Joachim Krosky, message par lequel Pierre d'Orval lui signifiait qu'il ne trouverait sans doute jamais le trésor ! En effet, si Krosky ne disposait pas de la clé permettant d'ouvrir la porte sans abaisser la clenche (ce qui fut le cas, entraînant le bris de l'écu), il ne disposerait pas non plus, *ipso facto*, du dossier marron contenant les explications aidant au décryptage des énigmes, les deux éléments étant indissociables, et ayant été cachés ensemble. À ma déception, alors, se mêla une profonde admiration pour Pierre d'Orval. Il avait été capable, par-delà la mort, de rester maître de la situation. Et je compris qu'il ne ferait pas de cadeau à ceux qui s'attaqueraient à son rébus.

Pour moi, il n'était pas question de céder au découragement, et je me remis au travail. Mais au fur et à mesure que les jours s'égreuaient et que je n'obtenais aucun résultat, mon enquête s'alimenta des indices les plus fumeux, et qui, tous, étaient les fruits des folies qui me rongeaient. Lorsque je décidais de me changer les idées, je me dirigeais vers la fenêtre et regardais dehors. Le disque du soleil, la forme d'un nuage, le vol d'un oiseau me repoussaient vers ma table de travail, installée dans le couloir, face à la porte : je voyais des signes partout ! J'étais persuadé que la nature était mon alliée, m'aimait et m'aidait. Sinon pour-quoi, diable, l'ombre du grand hêtre du parc avait-elle la forme d'un sept renversé ? Pourquoi, lors d'une de

mes rares escapades, avais-je vu un arc-en-ciel dont le pied semblait reposer sur le dôme de la petite chapelle St-Jean ? Pourquoi une coulure, sur le mur d'une vieille bâtisse du village, ressemblait-elle furieusement aux méandres de la Seine ?... Pendant ces semaines, j'eus la démonstration des effrayantes ressources du cerveau humain lorsqu'il est acculé.

Aujourd'hui encore, les effets délétères de ma course au trésor sont bien visibles pour mon entourage. Les choses les plus anodines me plongent dans des abîmes de perplexité ; j'ai des moments d'absence qui me coupent du monde des vivants, et j'interromps fréquemment mes phrases pour froncer les sourcils et présenter à mes amis un front fermé. Dans ces moments-là, je survole les millions de caches où la clé d'or pourrait être dissimulée. Mes yeux voient les collines, les vallons, les sentes, les gouffres, les ruisseaux et les cimes qui ont été les témoins du passage de Pierre d'Orval. Je respire le même air que lui, et entends les mêmes torrents, les mêmes cascades et les mêmes vagues mourant sur la grève... Car j'ai changé d'avis, et je suis maintenant convaincu que si la chambre mystérieuse fournit bel et bien le moyen de s'approprier la clé en or permettant d'accéder au trésor, le dossier marron, quant à lui, ne se trouve pas sur le sol de la Falonne. Il est sans doute perdu à jamais.

Je prie le lecteur de pardonner mes digressions, mais je tiens à le mettre en garde : l'absence du dossier marron et des explications qu'il contient complique singulièrement la tâche... Aussi, s'il décidait de décrypter la photographie reproduite dans ce livre, il lui faudrait se tenir prêt, comme moi, à tout sacrifier à sa quête. Il lui serait impossible de mener une vie normale ; il deviendrait taciturne, méfiant et intolérant.

Mais, après tout, qui suis-je pour tenir un tel langage ? Peut-être est-ce moi qui suis dans l'erreur ; peut-être la solution est-elle, au contraire, très facile à découvrir. Peut-être m'y suis-je mal pris et, imaginant des solutions mille fois trop compliquées, ai-je surestimé Pierre d'Orval. Dans ce cas, j'aurai passé six mois de ma vie à infliger ma sombre humeur à mon entourage, à négliger mes amis, à ruiner ma santé, alors que l'explication se trouvait là, devant moi, scellée dans la disposition apparemment anarchique des objets contenus dans cette maudite chambre, mais lumineuse pour qui saurait la lire sans préjugé !

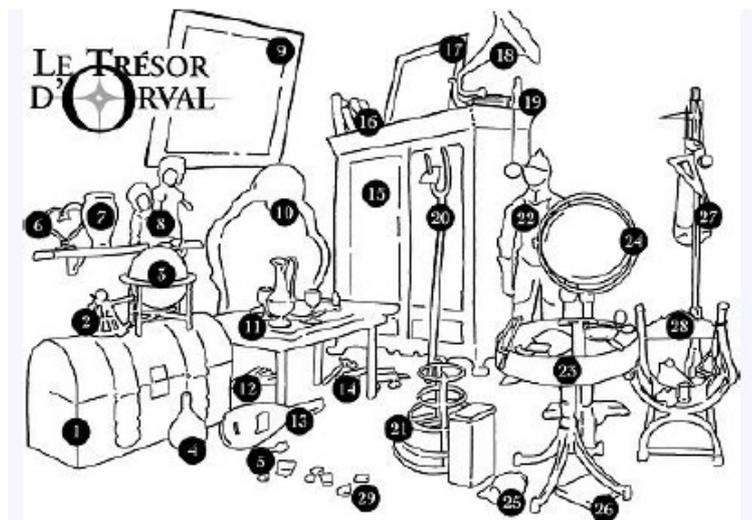
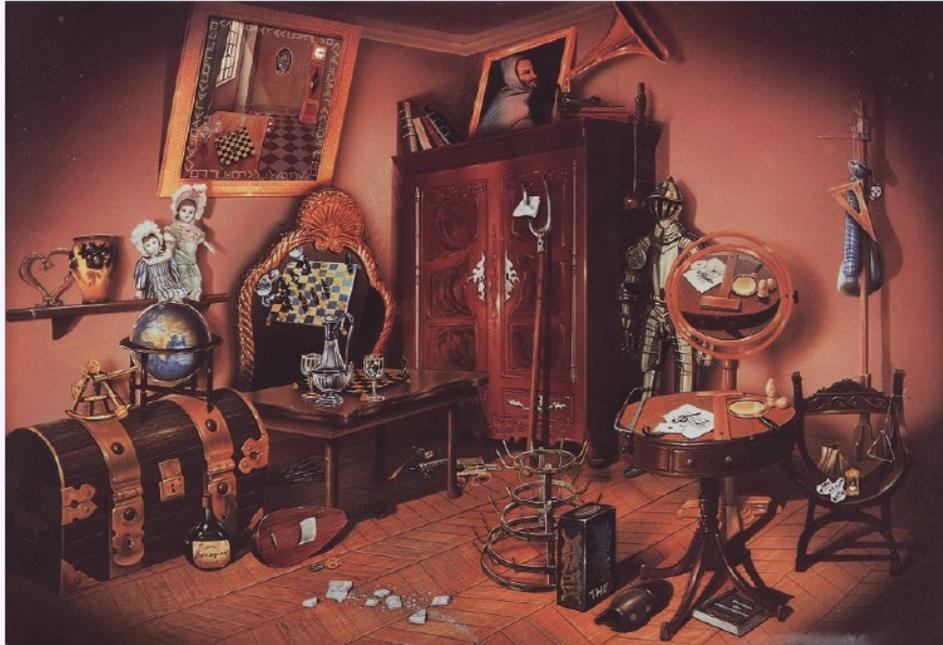
Ma quête, toutefois, m'aura enseigné une chose que j'ignorais encore : je ne suis pas astucieux. Mon cerveau, quoique raisonnablement agile, a été trop longtemps conditionné par cette règle imbécile qui nous est inculquée de l'école primaire jusqu'au lit de mort : un et un font deux !... Enfin, je me suis souvenu - mais un peu tard - que j'ai toujours détesté les casse-tête. Sans doute parce que je ne parvenais jamais à les résoudre !

Voilà. Je soumets maintenant au lecteur la photographie que j'ai faite après avoir ouvert la porte de la chambre mystérieuse. Je souhaite que sa sagacité lui permette de réussir là où j'ai échoué.

Je renonce, bien sûr, à tout droit sur le trésor de Pierre d'Orval et de

Joachim Krosky.

7.4 L'énigme du Trésor d'Orval



1. Un coffre 2. Un sextant 3. Un globe 4. Une bouteille d'Armagnac 5. Une clé 6. Un coeur en fer forgé 7. Un vase de Gallé 8. Deux poupées 9. Un tableau 10. Un miroir 11. Une table, un échiquier, deux verres, une carafe 12. Un éventail 13. Un luth 14. Des outils de joaillier 15. Une armoire 16.

Quatre livres 17. Un tableau 18. Un phonographe 19. Un bilboquet 20. Une fourche 21. Un if à bouteille, une boîte à thé 22. Une armure 23. Un guéridon 24. Un miroir 25. Un pot en terre 26. Un précis de géométrie 27. Une toise, une équerre, une boussole, un baluchon, deux sacs 28. Une chaise, un sablier, une partition, un triangle musical 29. Des débris en plâtre

7.4.1 Descriptif détaillé du contenu de la chambre mystérieuse

1. Un coffre qui contient une petite clé en métal doré (servant à ouvrir le tiroir arrière du guéridon : voir objet n° 25), ainsi que quatre drachmes, quatre égrugeoirs, sept dagues (de toutes époques, très belles), six cierges (liés ensemble par une cordelette), six délots de cuir (usés), quatre vieilles faluches, six cigares (desséchés, dans une boîte en fer blanc), quatre douilles (dans un sachet en papier), quatre faucilles, cinq gobelets en bois, sept clés en cuivre (massives), cinq coffins, cinq fifres, six danaïdes (sous verre, piquées sur un coussinet de velours noir, ailes déployées), six dés à coudre en argent (enveloppés dans un morceau de tissu bleu), quatre dragées (dans un sachet), trois vieux clous rouillés, cinq drayoires, six ciselets, cinq écharpes tricolores, quatre faire-part (agrafés ensemble), six damiers (en mauvais état), cinq flèches d'arbalète (d'époque inconnue), quatre diapasons (dans un coffret en teck) et six vieux daviers.

2. Un sextant de marine.

3. Un globe terrestre.

4. Une bouteille d'armagnac.

5. Une clé (servant à ouvrir l'armoire : voir objet n° 15).

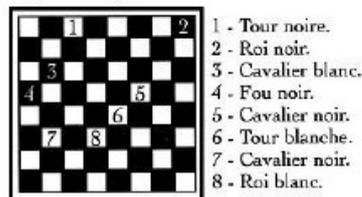
6. Un cœur en fer forgé doré.

7. Un vase de Gallé.

8. Deux poupées anciennes.

9. Un tableau du XIX^e, inspiré de l'école flamande.

10. Un miroir. Dans ce miroir se reflète ce qui se trouve sur la table (voir objet n° 11). Voici la disposition des pièces de l'échiquier telles qu'elles apparaissent dans ce miroir :



11. Une table, un échiquier, deux verres et une carafe.

12. Un éventail.

13. Un luth avec un papier coincé entre ses cordes. Ce papier est une partition, que voici :



14. Des outils de joaillier : un triboulet, une loupe d'orfèvre, un trébuchet, un marteau de ciseleur.

15. Une armoire. Dans cette armoire, un carquois contenant une flèche et trois pointes de flèches, deux cailloux, un as de carreau et un billet portant le message suivant :

90 À DEXTRE : 7,256. 45 À : 30,785. 45 À SENESTRE : 14,512. 45 À SENESTRE : 30,785. 45 À SENESTRE : 14,512. 45 À SENESTRE : 30,785. 45 À SENESTRE : 14,512. 45 À SENESTRE : 30,785. 45 À SENESTRE : 7,256. RÉFLEXION, FILLE DE MÉDITATION.

Cette armoire contient également une petite clé en métal doré (servant à ouvrir le tiroir avant du guéridon : voir objet n° 23), douze partitions musicales, un éteignoir, huit fragments d'ivoire, six pions blancs de jeu de dames, dix-neuf épis de blé (liés ensemble par une ficelle), treize plombs de chasse (dans un sachet en papier), vingt-cinq pierres à aiguiser (usées), deux vieux billets pour l'opéra Carmen, onze écussons de villes (en tissu brodé), vingt et un santons de Provence, trois pierres de touche ; ainsi que vingt-quatre alènes, sept épingles et dix aiguilles (toutes piquées dans un coussinet de couturière), vingt-deux enrayoirs, quatre clenches de porte, neuf napperons en dentelle, vingt dés à jouer, seize grains de poivre (dans un sachet en papier), dix-huit écussons universitaires (en métal émaillé), vingt-trois timbales d'argent (empilées les unes dans les autres, et protégées par du papier de soie), quatorze vieilles tenailles, dix-sept jarretières, cinq boutons d'or « à cul de panier » (dans une vieille boîte de médicaments) et quinze photos du Parthénon (dans une enveloppe jaunie). Le tiroir droit de cette armoire confient une figurine brisée, en albâtre, représentant un éléphant, ainsi que des pièces d'échiquier : un cavalier blanc, une tour blanche, une tour noire, une dame (reine) blanche, une dame (reine) noire, deux fous blancs, un fou noir, deux pions noirs et huit pions blancs. Le tiroir gauche de cette armoire renferme une clé en laiton (servant à ouvrir le tiroir droit de l'armoire), et un papier qui porte le message suivant :

UN CODE. EN TRAIT, DTIRD R SCU TRAIT PAR OHARTRDS DT
LA ORCIX ED LA MAISCLI RCNGD, PNIS LD PCNSSDR ED 25 141
MDSNRDS PCNR MDSNRDR. DST-OD OA ?

16. Quatre livres anciens.

17. Un tableau représentant un moine.

18. Un phonographe à pavillon.

19. Un bilboquet.

20. Une fourche sur laquelle est empalé un papier portant ces mots :

REMONTE À SES ORIGINES. QUAND TU LES CONNAÎTRAS, ENTRE A 61 570, SORS A 183 170 ET ARRÊTE-TOI A 202 154.

21. Un if à bouteilles et une boîte de thé. Cette boîte contient deux tasses, un épi de blé, un os, une érine, un dé à coudre et une éponge.

22. Une armure.

23. Un guéridon à deux tiroirs. Sur ce guéridon sont posés une scie, l'anse d'un pot en terre (le pot se trouve au sol : voir objet n° 25), un as de carreau, une partition avec la note la, un té, un miroir à main, et deux oeufs. Dans le tiroir avant, une lourde clé en fer (ouvrant le coffre : voir objet n° 1), ainsi qu'une pièce d'or dite « écu d'or au soleil » portant à l'avers un Écu de France couronné surmonté d'un soleil, et, au revers, une croix fleurdelisée. Cette pièce est en très bon état. Elle est enveloppée dans un papier parcheminé sur lequel sont inscrits les signes suivants :

ADC, C, ASP, BC, GEI, FBG, BP, BS, HCI, CDP, GEI, BD, CSP, BS.

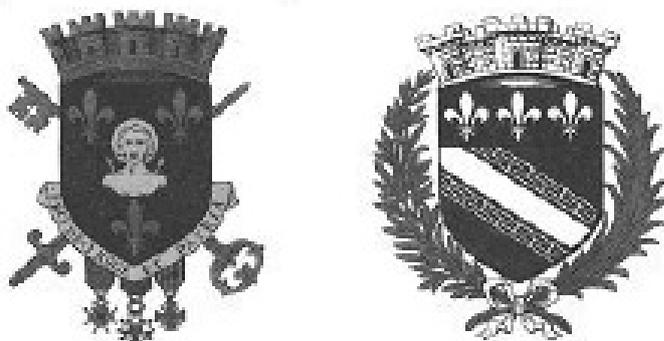
Dans le tiroir arrière, invisible sur la photo, il y a une clé en laiton (servant à ouvrir le tiroir gauche de l'armoire : voir objet n° 15), une « palette d'archer » (protège-doigts), ainsi que sept pochettes renfermant des photographies de villes et villages de France. Dans chaque pochette, on trouve une enveloppe plus petite, laquelle contient, elle aussi, des clichés de villes et villages. Les noms de ces communes sont inscrits au dos de chacune d'elle. Dans la première pochette, il y a un cliché de Gemoëns (Haute-Savoie) et une enveloppe qui contient une photo de Sète (Hérault). Dans la deuxième pochette, se trouve une photo d'Uzan (Pyrénées-Atlantiques), et, dans l'enveloppe jointe, une photo d'Ahun (Creuse). Dans la troisième pochette, une vue de Pessan (Gers), et, dans l'enveloppe, trois photos d'Elven (Morbihan). La quatrième pochette renferme une photo de Tesson (Charente-Maritime) et une enveloppe qui contient un cliché d'Étroyes (Saône-et-Loire). Dans la cinquième pochette, on trouve une photo de Gémil (Haute-Garonne) et une enveloppe avec cinq photos d'Issan (Gironde), deux photos d'Elven (Morbihan), une photo d'Issepts (Lot), une photo d'Étrez (Ain), deux photos d'Ehuns (Haute-Saône), une photo d'Ossèse (Ariège), et trois photos de Le Détroit (Calvados). Dans la sixième pochette, on découvre une photo d'Uzan (Pyrénées-Atlantiques), et, dans l'enveloppe qui l'accompagne, une photo d'Ahun (Creuse). Dans la septième pochette, enfin, une vue de Pessan (Gers), et dans l'enveloppe, trois photos d'Elven (Morbihan).

24. Un miroir sur pied.

25. Un pot en terre (son anse brisée se trouve sur le guéridon : voir objet n° 23).

26. Un vieux livre intitulé Précis de géométrie.

27. Une toise, une équerre en bois, une boussole sans aiguille, un baluchon et deux sacs. Dans le baluchon, accroché à la toise, un écusson en tissu représentant un blason, lui-même fixé sur un deuxième écusson, également en tissu. À gauche, l'écusson du dessus, à droite, celui d'en dessous :



Toujours dans ce baluchon, et liés ensemble par une ficelle : un sabre de bois, un pinceau, une figurine représentant une chouette, et une boussole à l'aiguille bloquée sur le nord. Attaché à cet ensemble, un billet portant ces mots :

X 58 492 VERS LE SUD-EST OU X 332 478 VERS LE SUD-OUEST.

Les deux sacs, quant à eux, pèsent 909 g à vide pour le premier, et 413 g à vide pour l'autre. Ils renferment des graines de caroubier. Le premier, posé à terre sur le socle de la toise, contient 32,119 kg, et l'autre, accroché à la toise en compagnie du baluchon, contient 7,902 kg très précisément.

28. Une chaise. Sur son dossier est accroché un triangle musical, et sur son assise sont posés un sablier et un fragment de partition musicale reproduit ci-après :



29. Débris en plâtre appartenant à l'objet qui s'est détaché de la clenche de la porte, et s'est fracassé par terre lorsque cette dernière a été ouverte.

7.4.2 Quelques informations et conseils pratiques

L'expérience acquise grâce à la précédente chasse au trésor de Michel Becker et Max Valentin, *Sur la Trace de la Chouette d'Or*, nous permet de vous donner ces quelques conseils. Suivez-les, ils vous éviteront des pertes de temps et d'énergie, et rendront votre quête bien plus agréable et plus efficace !

* Le descriptif du parc, celui du fatras d'objets présents dans l'atelier (hormis le billet que le narrateur a trouvé derrière la cheminée) ; le descriptif des autres pièces de la Falonne et des meubles et objets qui les décorent, n'apportent aucune indication particulière. Mais ne négligez pas pour autant la lecture du texte, car il se peut que le narrateur, lorsqu'il a cherché à décrypter l'énigme, ne se soit pas rendu compte de l'importance de certains éléments dont il parlait !

* Les étapes de ce jeu ne sont pas toutes de nature géographique. Mais vous devrez utiliser des cartes pour visualiser vos progrès et vous aider dans vos recherches. Nous vous recommandons la carte de France Michelin au millionième (n° 989). Mais attention, tout ne figure pas sur cette carte ! Aussi, il ne vous est pas interdit d'utiliser des sources cartographiques plus précises pour affiner vos hypothèses (en particulier lorsque vous aurez découvert la zone finale et devrez localiser la clé). Vous pouvez également consulter d'autres documents de référence, et vous renseigner auprès des offices de tourisme, des syndicats d'initiative, etc., pour parvenir à vos fins. Dans ce domaine, les moyens que vous pourriez être amené à mettre en oeuvre ne sont pas codifiés et dépendent de chacun. Toutes les techniques sont bonnes (cartes ou autres), du moment qu'elles vous approchent de la solution !

Bonne chasse !

7.5 Les solutions du Trésor d'Orval

Voici donc les solutions du *Trésor d'Orval*. Il fallait entrer dans ce jeu en attaquant n'importe quelle énigme, et par tâtonnements successifs, éliminer tout ce qui était inutile. Arrivait alors un moment où ce « nettoyage » ne laissait subsister que les éléments pertinents, et les choses s'accéléraient. C'était un peu comme lorsqu'on verse de l'eau à débit constant dans une pyramide : lorsque le liquide emplit le contenant, le niveau monte de plus en plus vite... Gérard Gay comparait plutôt cela à un puzzle géant : au fur et à mesure que l'on emboîte les pièces les unes dans les autres, un tableau d'ensemble se dessine, ce qui permet d'identifier les pièces restantes de mieux en mieux et de plus en plus rapidement.

Surtout au début, le *Trésor d'Orval* exigeait beaucoup de tâtonnements aléatoires et de croisements entre les différentes possibilités, et bon nombre de pistes s'épuisaient naturellement en ne donnant aucun résultat évident ou cohérent. D'autres fausses pistes débouchaient au contraire sur un constat clair et net qui permettait au chercheur de réaliser qu'il s'était enlisé. Ces multiples combinaisons entre les éléments trouvés dans le visuel représentaient la principale difficulté de cette chasse au trésor. Pourtant – une fois n'est pas coutume ! – ce n'était pas le chercheur méticuleux et formaliste qu'elle favorisait, mais le chercheur volage ; celui qui papillonnait d'une énigme à l'autre. C'est lui qui avait objectivement le plus de chances d'élimi-

ner rapidement certaines fausses pistes, ce qui limitait d'autant son champ d'investigation ultérieur. Il convient de préciser ici que le Dr Gérard Gay, de son propre aveu, est complètement réfractaire à cette méthode du papillonnage, qu'il juge illogique : pour lui, il ne faut aborder une énigme que lorsqu'on est certain que la précédente a rendu tout son jus. Cette minutie dans l'élimination successive de toutes les pistes, sans exception, lui a sans aucun doute coûté beaucoup de temps et d'efforts inutiles. Mais en l'espèce, il a démontré que sa technique n'était après tout pas si mauvaise que ça !

L'explication des solutions d'un tel jeu exigeait que j'entre ici dans les détails, ce qui pourra parfois donner au lecteur une impression de complexité et de lourdeur, complexité et lourdeur que le Trésor d'Orval n'avait pas en réalité. Pour une plus grande clarté, pourtant, j'ai choisi de présenter les décryptages dans l'ordre qui me semblait le plus naturel, tout en étant conscient que certains chercheurs avaient procédé autrement. Ceux-là, à la lecture de ce qui suit, ne devront pas se focaliser sur cette présentation qui découle d'un simple choix de ma part. S'ils en étaient dérouterés, ou si certains détails leur paraissaient superfétatoires, ils voudront bien m'en excuser.

+ Un luth était posé contre le mur. À terre, devant l'instrument, il y avait une clé. Coincée entre les cordes du luth, un morceau de partition musicale avec *une clé d'ut*, puis *fa*, *sol*, *do*. La note «do» étant synonyme de «ut», la phrase ainsi obtenue était : *La clé face au luth*.¹⁵ Cette clé avait servi au narrateur à ouvrir l'armoire. Dans cette dernière, la petite clé en métal doré servait à ouvrir le tiroir avant du guéridon. Dans ce tiroir, une lourde clé en fer ouvrait le coffre. Dans le coffre, une clé en métal doré servait à ouvrir le tiroir arrière du guéridon ; dans ce dernier, une clé en laiton ouvrait le tiroir gauche de l'armoire. Enfin, dans ce dernier, une autre clé en laiton ouvrait le tiroir droit de l'armoire. Dans les explications ci-après, ces clés sont identifiées par des **caractères gras**.¹⁶

15. La solution de ce rébus musical était donnée dans la fiction introductive (voir page 71). NdE.

16. On peut s'étonner que Max Valentin commence les solutions par ce paragraphe qui ne contient rien de plus que ce qui était déjà dit dans le livre des énigmes, et n'apporte aucun éclairage sur l'utilité de ce "jeu de clés". D'autant plus que l'histoire racontée dans le livre des énigmes insistait lourdement sur l'obsession de Pierre d'Orval pour les clés. On peut toutefois supposer que ces clés permettaient d'établir le lien entre le coffre et l'armoire, et cela par deux moyens : d'une part, en établissant une chaîne de conteneurs partant de l'armoire et finissant par le tiroir de droite de l'armoire en passant par le coffre ; d'autre part par des jeux d'analogies. En effet, les conteneurs semblables (tiroirs de l'armoire, tiroirs du guéridon) sont ouverts par des clés semblables et viennent par paires. Il semble donc logique d'associer les deux clés qui ne peuvent être appairées et, par extension, les conteneurs qu'elles ouvrent – soient l'armoire et le coffre. Ce jeu d'associations correspond d'ailleurs à ce qu'il fallait faire avec les contenus de l'armoire et du coffre pour établir les étapes du trajet de François I^{er} sur la carte-échiquier (voir page 87). Comme on le verra plus loin, ce principe d'associations était aussi applicable aux deux partitions musicales, permettant d'établir un lien entre le tableau et la chaise pour trouver d'autres informations sur ce trajet. NdE (chevechercher).

+ Le billet agrafé sur la porte de la chambre mystérieuse : son code de décryptage était la phrase extraite du «Petit Prince» de Saint-Exupéry, *l'essentiel est invisible pour les yeux* (page 62). Chaque lettre recevait un numéro d'ordre, mais en partant de la fin, ce qui était un indice quant à l'inversion affectant l'échiquier dans le visuel (voir explications plus loin).

En remplaçant les chiffres du billet trouvé sur la porte (JOACHIM, CECI EST MON DERNIER AVERTISSEMENT : 11, 10, 2, 8, 21, 23, 30, 4, 6, 9, 1, 7, 12, 16, 21, 23, 30, 21, 24, 10, 2, 3, 5, 21)¹⁷ par leur valeur dans la grille représentée page suivante, le chercheur obtenait une phrase : **POUR TES YEUX, L'EST EST L'OUEST.**

L	E	S	S	E	N	T	I	E	L	E	S	T	I	N	V	I	S	I	B	L	E	P	O	U	R	L	E	S	Y	E	U	X
33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Note de l'auteur. la difficulté de cette énigme ne résidait pas dans son décryptage proprement dit, mais dans le fait que la phrase de Saint-Exupéry, servant de code de cryptage, avait été «cachée» dans la partie narrative du livre. L'ayant ainsi bien dissimulée, j'étais persuadé qu'elle résisterait au moins quelques semaines aux efforts des chercheurs. Mais c'était sans compter avec la sagacité du chercheur Monglane, qui en vint à bout... quarante-huit heures après la parution du bouquin ! Ce chercheur était en outre animé par un altruisme rare (ou par un soupçon de légèreté ?) puisqu'il afficha immédiatement sa solution à la vue de tous sur le forum du minitel !

+ Ce billet agrafé sur la porte suggérait au lecteur que le parcours qu'il devait effectuer avait été inversé. Cette «représentation mentale» inversée de la France devait être projetée virtuellement sur l'échiquier qui se trouvait sur la table. L'échiquier était partiellement caché par une carafe et deux verres, afin d'inciter le lecteur à ne considérer que ce qu'il voyait dans le miroir. Il obtenait ainsi une représentation correcte de la France, mais tête-bêche le nord de la France était en bas du miroir, l'ouest à droite, et l'est à gauche.

+ Les pièces sur l'échiquier étaient en position de mettre le roi blanc échec et mat en 1 coup. Pour cela, le cavalier noir devait être déplacé de B6 en C8. Dans le miroir, cela équivalait à un déplacement de G6 en C8.¹⁸

17. Voir page 69. NdE.

18. Lorsque la carte de France était en position correcte - donc telle qu'elle pourrait apparaître dans le miroir - les pièces étaient disposées de manière à confirmer la bonne solution aux lecteurs, qui auraient compris que François I^{er} jouait un rôle primordial dans le jeu (voir plus loin) : le roi blanc (François I^{er}) était sur la case représentant Paris, la tour blanche se trouvait sur la case représentant la ville de Tours, et le cavalier blanc (Bayard) était sur la case figurant Grenoble. Le roi noir évoquait Charles Quint : sur la projection cartographique, il se trouvait en Espagne.

Les deux techniques de décodage à utiliser par la suite pour continuer le jeu étaient :

- le découpage d'une carte de France en 64 cases identifiées par des colonnes allant, de gauche à droite, de H à A et par des lignes allant, de haut en bas, de 1 à 8 (puisque l'échiquier avait été inversé).¹⁹
- et le coup à jouer ($X + 1$).

Note de l'auteur. Deux objets avaient été placés bien en vue dans l'illustration : un trébuchet et un triboulet, seuls noms communs homonymes de noms propres. *Trébuchet* était le nom de la mère de Victor Hugo, et *Triboulet* (de son vrai nom *Le Feurial*, ou *Févréal*) était le nom du fou de Louis XII et de François I^{er}. Si lors de la conception des énigmes il me semblait évident que les chercheurs s'intéresseraient d'emblée à ces deux personnages, j'étais loin de me douter que la solution correcte serait donnée sur le minitel trois semaines seulement après la parution du livre. L'auteur de ce message déclara que *Triboulet* était la porte d'entrée dans le jeu, et que *Trébuchet* était une fausse piste. J'en fus abasourdi, car je pensais qu'à ce stade-là, tout le monde en était encore se demander de quelle manière aborder cette chasse ! Ce chercheur fut suivi par beaucoup d'autres qui le crurent sur parole, poussés par une rumeur née sur internet qui affirmait que, voulant diriger le jeu dans la bonne direction, j'étais en réalité l'auteur de ce message. Bien sûr c'était faux, mais la piste « Trébuchet » n'y résista pas (bien que certains lecteurs firent des recherches sur l'actrice Marie Delaunay, dite *Madame Dorval*, au prétexte que Victor Hugo avait un jour fait d'elle un portrait élogieux. « *Trébuchet + Dorval* » leur sembla donc être une bonne piste à suivre).

Les errements de certains n'empêchèrent pas d'autres de trouver des corrélations astucieuses entre les différents outils de joaillier, corrélations qui m'étaient complètement étrangères. C'est ainsi que le chercheur Dr Jones établit une passerelle entre la mère de Victor Hugo, le poète lui-même (qui avait parlé du fou du roi), le marteau (synonyme de « fou ») et la loupe d'orfèvre (de *lupus*, « gonflement », croisé avec le radical onomatopéique *buff-*, « gonflement des joues », qui a donné le mot « bouffon »... ce qui lui permit de retomber sur Triboulet, en le confirmant !).

+ Pour retenir le personnage historique naturellement lié à Triboulet, il fallait là aussi appliquer la règle $X + 1$: ce n'est pas Louis XII qui était à prendre en considération, mais le roi qui lui succéda, François I^{er}.

19. La manière dont il faut découper la carte en 64 cases n'est pas précisée. Il faut en fait diviser le cadre d'une carte Michelin n° 989 en 8 lignes et 8 colonnes, en partant des bords du cadre. NdE.

+ Un tableau, sur le mur, représentait une table devant une fenêtre encadrée de lourds rideaux. Sur cette table, un échiquier, une carafe d'eau et deux verres. Dans un coin, une horloge qui indiquait 2 h15. Par la fenêtre visible sur ce tableau, on voyait entrer la lumière du jour. Donc il s'agissait de 14 h15. Cette horloge - parce qu'elle était liée à l'échiquier - indiquait une date, 1415.

Explication : en ajoutant 1 valeur aux heures et aux minutes ($X + 1$), on obtenait 1516. François I^{er} a fait un périple au printemps 1517 (mais à l'époque, l'année commençant au printemps, ce voyage a réellement débuté dans les trois derniers mois de 1516)²⁰. Il s'acheva en novembre 1518. Les étapes de ce voyage furent Ecouen, Compiègne, Amiens, Abbeville, Boulogne, Dieppe, Rouen, Gaillon, Evreux, Lisieux, Argentan, Vendôme, Blois, Moulins, Amboise, Angers, Nantes, Vannes, Auray, Quimper, St Malo, Rennes, Vendôme, Chartres et Paris. (*Sources : « Catalogue des Actes de François I^{er} », Bibliothèque Nationale.*²¹) Le chercheur devait donc se documenter sur les faits et gestes du roi François I^{er} entre 1516 et 1518. Le périple du roi est le fait marquant de cette période, et il figure dans plusieurs ouvrages d'histoire. C'était la seule recherche documentaire « sérieuse » à faire dans cette chasse au trésor.

Pour permettre au lecteur de reconstituer ce périple - et d'en avoir confirmation - un coffre avait été placé dans la photo. Dans ce coffre se trouvait un ensemble d'objets apparemment hétéroclites. Le *nombre* d'objets et la *première lettre* de leur nom indiquait une position sur l'échiquier. Par exemple : 6 cierges dans le coffre = position 6C.

Cette position représentait une étape du périple, mais *inversée* (comme si la carte de France inversée avait été collée sur un échiquier, et reconstituée correctement dans un miroir).

Dans ce cas, bien sûr, la valeur alphabétique des *colonnes* permutait : la colonne A de l'échiquier devenait la colonne H, la colonne B devenait la colonne G, la colonne C devenant la colonne F, etc... En revanche, la valeur numérale des *lignes*, elle, ne changeait pas : la ligne 8 restait en 8, la 7 restait en 7 etc...). Afin de coder cette partie du jeu, chaque position avait été, de plus, descendue d'une valeur. Ceci mettait le lecteur dans l'obligation de reconstituer chaque position des villes-étape par l'application des techniques trouvées précédemment (remontage d'une valeur $X + 1$, puis inversion pour la remettre dans sa position initiale). Exemple, Boulogne se trouvait normalement sur la case D8. Lorsque la carte de France est projetée à l'envers, tête en bas sur un échiquier, cette case affiche E8. Descendue d'une valeur,

20. En 1564, Charles IX fait débiter l'année le 1^{er} janvier (*édit de Roussillon*). Avant cette date, l'année commençait en mars ou en Pâques selon les diocèses. Donc en janvier 1517 dans notre calendrier, nous sommes encore en 1516 dans le calendrier de Charles IX. NdE.

21. On peut consulter cette archive sur Gallica : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k57203090/f126.image> (Source : Rachel Antina sur le forum des Sans Hulotte). NdE.

elle donne D7. Dans le coffre il y avait donc 7 objets commençant par la lettre «d» : 7 *dagues*. Etc...

Lorsqu'il y avait plusieurs villes-étape dans une même case, les noms des objets commençaient bien sûr par la même lettre, mais étaient classés par ordre alphabétique : *Ab, Ac, Ad* etc...

Demeurait le problème de la chronologie : François I^{er} a commencé son voyage à Ecouen, soit sur la case E7. Après inversion et déduction d'une valeur, on obtenait la case C6. Mais «C» est la 3^e lettre de l'alphabet, et non pas la première.

Il fallait donc donner au lecteur la possibilité de comprendre que le voyage avait débuté à Ecouen. Pour ce faire, il y a un deuxième lot d'objets, dans l'armoire. Ces objets, par *analogie*, indiquaient la chronologie des villes-étape. En reprenant l'exemple d'Ecouen, première ville-étape, le coffre contenait 6 cierges (indiquant la case C6) et l'armoire contenait 1 *éteignoir* (indiquant que les 6 cierges - analogiquement liés à 1 éteignoir - représentaient bien la première étape.) La ville de Vendôme, par exemple, était représentée par 4 diapasons et par 12 partitions musicales, indiquant par là qu'elle était en case D4 et qu'elle était la 12^e ville du parcours...

Les objets, tels qu'ils se trouvaient dans le coffre (mêlés) : *Quatre drachmes, quatre «grugeoirs, sept dagues (de toutes époques, très belles), six cierges (liés ensemble par une cordelette), six délais de cuir(usés), quatre vieilles faluches, six cigares (desséchés, dans une boîte en fer blanc), quatre douilles (dans un sachet en papier), quatre faucilles, cinq gobelets en bois, huit clés dont sept en cuivre (massives) et une plus petite, en métal doré*²² ; *cinq coffins, cinq fifres, six danaïdes (sous verre, piquées sur un coussinet de velours noir, ailes déployées), six dés à coudre en argent (enveloppés dans un morceau de tissu bleu), quatre dragées (dans un sachet), trois vieux clous rouillés, cinq drayoires, six ciselets, cinq écharpes tricolores, quatre faire-part (agrafés ensemble), six damiers (en mauvais état), cinq flèches d'arbalète (d'époque inconnue), quatre diapasons (dans un cofret en teck) et six vieux daviers.*

Les objets analogiquement liés à ces derniers (mêlés), présents dans l'armoire :

Douze partitions musicales, un éteignoir, huit fragments d'ivoire, six pions blancs de jeu de dames, dix-neuf épis de blé (liés ensemble par une ficelle), treize plombs de chasse (dans un sachet en papier), vingt-cinq pierres à aiguiser (usées), deux vieux billets pour l'opéra Carmen, onze écussons de villes (en tissu brodé), vingt-et-un santons de Provence, trois pierres de touche. Vingt quatre alènes, sept épingles et dix aiguilles (toutes piquées dans un coussinet de couturière), vingt-deux enrayoirs, quatre clenches de porte, neuf napperons en dentelle, vingt dés à jouer, seize grains de poivre (dans un sachet en papier), dix-huit écussons universitaires (en métal émaillé), vingt-

22. Pour ouvrir le tiroir arrière du guéridon.

*trois timbales d'argent (empilées les unes dans les autres, et protégées par du papier de soie), quatorze vieilles tenailles, dix-sept jarretières, cinq boutons d'or à cul de panier. (dans une vieille boîte de médicaments), **une petite clé en métal doré**²³ et quinze photos du Parthénon (dans une enveloppe jaunie).*

Ordre reconstitué (ne tenant pas compte des deux petites clés en métal doré) :

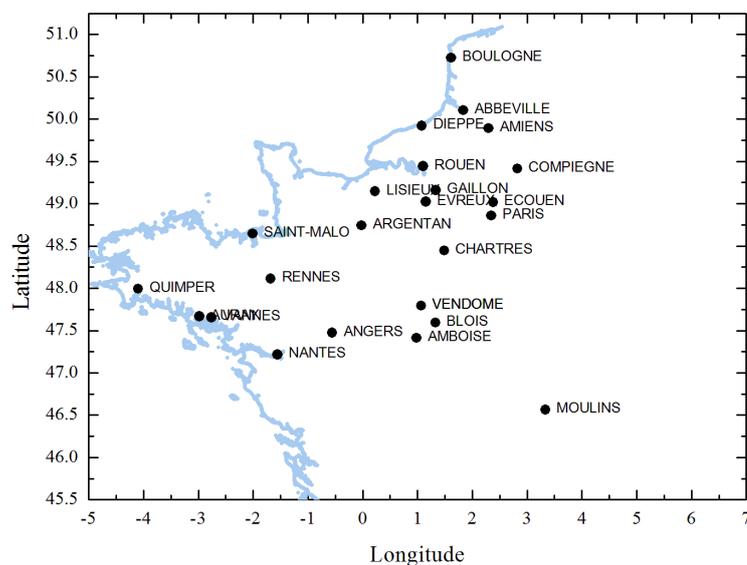
23. Pour ouvrir le tiroir avant du guéridon.

Villes	OK Inversé -1			Dans le coffre	Dans l'armoire (analogies)
ECOUEEN	E7	D7	C6	6 cierges	1 éteignoir
COMPIEGNE	E7	D7	C6	6 cigares	2 billets pour l'opéra «Carmen»
AMIENS	E7	D7	C6	6 ciselets	3 pierres de touche
ABBEVILLE	E8	D8	C7	7 clés	4 clenches de porte
BOULOGNE	D8	E8	D7	7 dagues	5 boutons d'or «à cul de panier»
DIEPPE	D7	E7	D6	6 damiers	6 pions blancs de jeu de dames
ROUEN	D7	E7	D6	6 danaïdes	7 épingles
GAILLON	D7	E7	D6	6 daviers	8 fragments d'ivoire
EVREUX	D7	E7	D6	6 délots de cuir	9 napperons en dentelle
LISIEUX	D7	E7	D6	6 dés à coudre	10 aiguilles
ARGENTAN	C6	F6	E5	5 écharpes tricolores	11 écussons de villes
VENDÔME	D5	E5	D4	4 diapasons	12 partitions musicales
BLOIS	D5	E5	D4	4 douilles	13 plombs de chasse
MOULINS	E4	D4	C3	3 clous	14 tenailles
AMBOISE	D5	E5	D4	4 drachmes	15 photos du Parthénon
ANGERS	C5	F5	E4	4 égrugeoirs	16 grains de poivre
NANTES	B5	G5	F4	4 faire-part	17 jarretières
VANNES	B5	G5	F4	4 faluches	18 écussons universitaires
AURAY	B5	G5	F4	4 faucilles	19 épis de blé
QUIMPER	A6	H6	G5	5 gobelets	20 dés à jouer
St MALO	B6	G6	F5	5 fifres	21 santons de Provence
RENNES	B6	G6	F5	5 flèches d'arbalète	22 enrayoirs
VENDÔME	D5	E5	D4	4 dragées	23 timbales d'argent
CHARTRES	D6	E6	D5	5 drayoirs	24 alènes
PARIS	E6	D6	C5	5 coffins	25 pierres à aiguiser

Lorsque le lecteur avait reconstitué toutes les villes-étape sur une carte, il devait essayer de tracer une figure englobant soit toutes les villes du périple, soit les villes les plus excentrées. Là, il devait tâtonner et faire des essais, et il s'apercevait très vite que seul le *triangle* fournissait une figure «raisonnable», en contact avec un maximum de villes du périple. Pour cela, il devait tracer

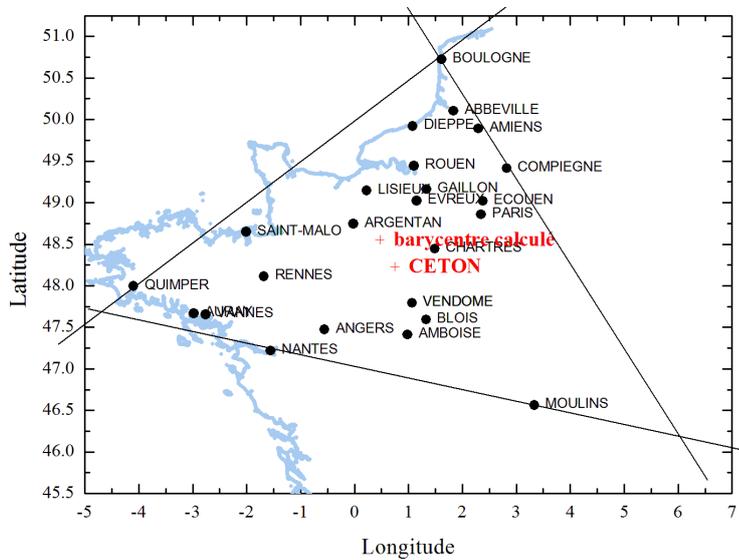
une droite Boulogne, Compiègne, cette droite aboutissant au nord-est de Bourg-en-Bresse ; puis une droite Moulines / Nantes aboutissant en mer où elle croisait la droite venant de Boulogne et passant par Quimper. Ensuite, il devait rechercher le centre de ce triangle. Il se trouvait juste à côté du village de Ceton²⁴, dans l'*Orne*, village situé à l'intersection de la D 107 et de la D 136, au sud-ouest de Nogent-le-Rotrou.

Commentaire : dans les solutions, Max n'a pas fourni de cartes pour montrer à quoi ressemble ce tracé. Une fois toutes les villes placées sur la carte, on obtient un « nuage de points » :



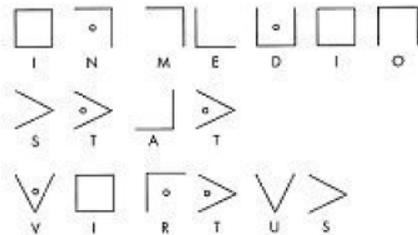
Difficile d'y voir une figure quelconque ! Il faut ensuite tracer un triangle. Le joueur était guidé par la présence d'un triangle musical dans le visuel (attaché par une corde au dossier du fauteuil) :

24. Anecdote : Ceton est jumelée avec une ville allemande, Neckarwestheim, dont les armoiries contiennent... une pelle !



Le message *in medio stat virtus* suggérait de prendre le centre géométrique de ce triangle. Nous comparons avec des "+" les positions du barycentre calculé des villes (ici simplement la moyenne des latitudes et longitudes de toutes les villes) et le centre du triangle (qui donnait la ville à trouver, Ceton). NdE.

+ Toujours dans le tableau sur le mur, une frise - répétée tout autour du cadre - était visible, et c'était un indice :



Explication : pour décrypter cette frise, il fallait utiliser les grilles angulaires suivantes :

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR

UV	WX
ST	YZ

Le caractère «A» prend la forme d'une case ouverte en haut et à gauche. La lettre «B» prend en plus un point, ce qui veut dire qu'elle est dans la même case que le «A», mais en seconde position. Le «U» a la forme d'un «V», et le «Vs prend un point, etc. Ce message signifiait **IN MEDIO**

STAT VIRTUS (la vertu est au centre), suggérant de rechercher le centre de quelque chose. Ce *quelque chose* était naturellement le centre du triangle.

+ Sur une chaise, coincé sous un sablier et un triangle musical, un fragment de partition. Ce message signifiait : «la clé (di)èse si fa si la mi ré si (mesure 2 tps) ré sol ut».

Procédé : une fois déchiffrées, ces notes signifiaient LA CLE EST SI FACILE A MIRER SI MESURE DE TEMPS RESOLUE. À noter : le signe dièse, marquant le demi ton, était lui-même à couper en deux (di-èse) ; la deuxième syllabe «èse» étant à lier à la note suivante, le «si», pour former les mots «est si». Le signe «C» barré = «mesure 2 temps».

Explication : ce message était un indice signifiait que la solution apparaissait lorsque la mesure du temps était trouvée (1516 = 1517), permettant ainsi de relier le jeu au périple de François I^{er}. La présence du triangle évoquait le tracé à opérer entre les villes les plus excentrées de ce parcours.²⁵

+ Avec la toise, il y avait une équerre, une boussole sans aiguille, deux sacs et un baluchon²⁶. Les sacs renfermant des graines de caroubier : le premier contenait 32,119 kg, l'autre 7,902 kg (le poids des sacs n'était pas important, et n'était pas compris).

Explication : dans l'ancien temps, on pesait la poudre d'or, les diamants, les perles, à l'aide de graines végétales qui avaient la particularité de posséder un poids constant et invariable. Parmi ces graines, celle du caroubier, qui pèse 0,2 g. Il suffisait de diviser le poids du contenu de chacun des sacs (exprimé en grammes) par le poids de la graine, pour obtenir deux nombres.

Ces deux nombres, lorsqu'ils étaient traduits en toises de 1,949 m (puisque les sacs accompagnaient la toise), représentaient des distances. Le premier sac (32,119 kg) signifiait donc 312,999 km, et le second (7,902 kg) 77,004 km. La boussole sans aiguille induisait que le chercheur devait tâtonner un peu avant de découvrir dans quelle direction il convenait de chercher. En fait, cette hésitation se limitait entre le nord-est (aboutissant à Nancy, fausse piste récurrente) et le sud-ouest ; l'option nord-ouest finissant très largement en mer.

Explication : à partir du centre du triangle formé par le périple de François I^{er} (au nord-est de Céton), il fallait tirer un trait vers le sud-ouest, en restant dans l'axe Boulogne / Céton. À ce niveau, le lecteur devait égale-

25. Cette partition musicale utilisait la même technique de codage que celle sur le luth, était aussi placée près d'un instrument de musique (le triangle) et commençait par la même "clé" (la clef d'ut). Par le même procédé associatif suggéré par les clés et déjà utilisé entre le coffre et l'armoire pour établir le trajet de François I^{er} sur la carte-échiquier, on pouvait donc en déduire que la "mesure de temps" concernait ce trajet. Le mot "mirer" renvoyait, lui, au tableau au dessus du coffre, dans lequel étaient représentés un échiquier et l'horloge donnant cette "mesure de temps" et sur lequel était inscrite la phrase codée *in medio stat virtus* à interpréter avec le triangle musical. De même qu'on avait une analogie à faire entre le coffre et l'armoire, on avait donc ici une analogie à faire entre le contenu du tableau et ce qui était sur la chaise. NdE (chevechercher).

26. Pour l'explication du contenu du baluchon, voir plus loin : "les fausses pistes fermées".

ment procéder par tâtonnement, puisqu'ayant le choix entre deux distances, et il devait déterminer laquelle utiliser d'abord : 313 km ou 77 km. Il semblait logique de choisir la plus grande d'abord, et c'est ce que firent les six chercheurs les plus avancés. Puis, une fois qu'ils eurent décidé d'utiliser la distance de 313 km, il leur fallut tracer une perpendiculaire à cette droite (ainsi que l'évoquait la présence de l'équerre accrochée à la toise), représentant 77 km²⁷. Le problème résidait alors dans le fait que le chercheur ignorait encore, à ce stade, s'il devait tracer cette perpendiculaire vers l'est ou vers l'ouest... Là aussi, il devait procéder par essais. La solution de l'énigme suivante lui fournissait une confirmation.

Note de l'auteur. Cette perpendiculaire donna du fil à retordre aux chercheurs qui étaient arrivés jusque-là. En effet, lorsqu'elle était tirée vers l'est, elle aboutissait à *Puy-de-Fourches*, et le fait qu'il y avait une fourche dans le visuel semblait être une confirmation d'autant plus séduisante que si elle était tracée du côté opposé, vers l'ouest, elle aboutissait en pleine mer. Bien sûr, il y avait là un petit piège que les chercheurs les plus avancés ont su flairer et contourner. Le livre, page 80, spécifiait clairement que la carte Michelin au 1/1000000 ne suffisait pas, et que le lecteur serait bien inspiré de consulter d'autres sources cartographiques plus précises. Météor, Dr Jones et Monglane m'ont déclaré que *Puy-de-Fourches* leur sembla d'emblée «trop beau pour être vrai», et, méfiants, ils se procurèrent une carte plus précise de la région opposée, celle de Royan. C'était en effet une bonne idée : (Voir explications plus loin.)

+ Un if à bouteilles se trouvait dans le visuel. À côté, une vieille boîte de thé contenant deux tasses, un épi de blé, un os, une érine, un dé à coudre et une éponge.

Procédé : en inscrivant le nom de ces objets dans une grille de mots croisés, on obtenait des cases remplies et d'autres, vides.

27. Blacktiger a refait les tracés sur la carte de France grâce au logiciel Mapannot, et il a constaté que l'imprécision dans les tracés de la médiatrice du triangle et celui de la perpendiculaire atteignait des proportions inquiétantes... Blacktiger conclut ainsi : « J'avoue avoir été assez sidéré en refaisant le tracé par moi-même... Et si de telles imprécisions sont aussi présentes dans la Chouette, nous nous devons d'être infiniment prudents sur les conclusions que nous pourrions être tentés de tirer de chaque tracé sur la carte... La vérité n'est peut-être pas à chaque fois aussi nette et précise que nous l'aimerions.» Source : https://sd-g1.archive-host.com/membres/up/48f6435ef3dd43a7c8290e86f33a575c5084a403/Imprecisions_traces_Orval.pdf. NdE.

T	A	S	S	E	S
H				P	
E	P	I		O	S
		F		N	
D				G	
E	R	I	N	E	

Ces cases vides²⁸ fournissaient le code de lecture de la lettre trouvée par le narrateur à l'intérieur de la cheminée, et qui était en réalité destinée à Joachim :

JOACHIM, QUE CHERCHES-TU ICI, JUDAS ISCARIOTE ? TA REPONSE EST CACHEE CHEZ UN AMI. OUBLIE-LE, C'EST UN GARDIEN DE CONFIANCE !

PIERRE.

PS : PAS TRES LOIN D'ICI, GUETTE SÛREMENT LA MECHANTE SORCIERE AVEC SA TERRIBLE FOURCHE !

Il fallait alors recomposer ce texte dans une grille de 6 cases sur 6, et la faire coïncider avec la grille de mots croisés (un mot par case), puis isoler les mots qui se trouvaient sur les cases noires (ici cases en gras, mots en CAPITALES *italiques*) :

Joachim	que	cherches	tu	ici	Judas
iscariote	TA	REPONSE	EST	cachée	CHEZ
un	ami	oublie	le	c'est	un
GARDIEN	DE	confiance	PIERRE	PS	PAS
très	LOIN	D'ICI	GUETTE	Sûrement	LA
méchante	sorcière	avec	sa	terrible	FOURCHE

28. Formant les lettres «J» et «I» comme Judas Iscariote, surnom que Pierre avait donné à Joachim.

On obtenait par conséquent la phrase suivante :

TA REPOSE EST CHEZ LE GARDIEN DE PIERRE. PAS LOIN D'ICI GUETTE LA FOURCHE.

Explication : en traçant vers l'ouest une perpendiculaire à l'axe Boulogne - Céton, représentant 77 km, cette perpendiculaire aboutissait au «gardien de pierre», c'est-à-dire *le phare de Cordouan*, l'un des trois plus vieux phares de France, au large de Royan (Charente Maritime).

C'est ce phare qui donnait la clé pour passer à l'énigme suivante.

Note de l'auteur. Le 14 mai 1997, j'ai donné une indication supplémentaire sous la forme d'un acrostiche dans l'émission Net Plus Ultra sur La 5, et qui établissait le lien entre le billet de la cheminée et le couple d'objets visibles dans le visuel, l'if et la boîte de thé : **IL TE METTRA SANS DOUTE SUR LE PLUS DOUX DES CHEMINS, FAIS VITE PARLER LE MESSAGE TROUVE DANS LA CHEMINÉE. TU DOIS AUSSI EXAMINER CECI AVEC LE PLUS GRAND SOIN : HÉLAS, TU PERDRAIS TON TEMPS A NE REGARDER QUE LA FIN, ET IGNORER QUE POUR FINIR, IL FAUT SAVOIR OÙ COMMENCER.**

+ Dans le visuel, le billet «REMONTE À SES ORIGINES. QUAND TU LES CONNAÎTRAS, ENTRE A 61 570, SORS A 183 170 ET ARRÊTE-TOI A 202 154» était empalé sur la dent gauche de la fourche. La première partie de ce message signifiait qu'il fallait remonter le cours d'eau *de gauche* (lorsqu'on considérait la Gironde depuis le phare de Cordouan), soit la Dordogne, jusqu'à sa source («ses origines»). Cette rivière a en effet une double origine, et commence à la jonction de deux ruisseaux, la Dore et la Dogne, au **PUY DE SANCY**.

La deuxième partie du message signifiait qu'il fallait entrer ensuite dans le triangle formé par les villes les plus excentrées du parcours de François I^{er}, soit au nord du Puy de Sancy, à proximité de Bourbon-l'Archambault (ce qui était une nouvelle confirmation, *a posteriori*, du périple de François I^{er} et de l'importance du triangle qui en englobait les étapes).

La distance depuis le Puy de Sancy et le triangle est de 12 cm sur la carte au 1/1000000, donc 61570 toises. De là, il fallait poursuivre vers le nord en traversant le triangle sur une longueur de 23,7 cm. Ajoutée aux 12 cm précédents, cela fait en tout 183170 toises. À ce moment-là, le chercheur quittait le triangle entre Sésame et la Ferté Gaucher. Enfin, il devait poursuivre cet axe sur une longueur de 3,7 cm, lesquels, ajoutés aux 12 cm et 23,7 cm précédents, totalisent 202154 toises (394 km). Il aboutissait alors un peu au nord-est de Château-Thierry.

À noter : l'imprécision éventuelle pouvant résulter d'un tracé mal fait entre le Puy de Sancy et Château-Thierry était «absorbée» par la solution de l'énigme suivante, laquelle fournissait une assez large zone. (Voir page suivante.)

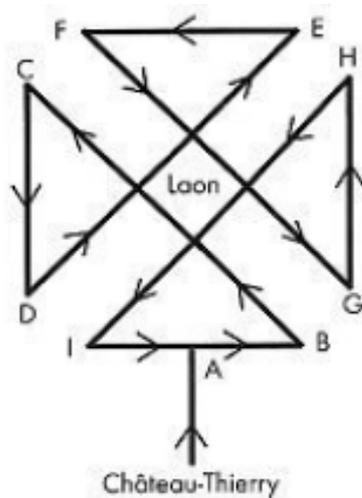
+ Dans l'armoire, il y avait un carquois contenant deux cailloux, une flèche et trois pointes de flèches, un as de carreau et un billet portant le message suivant :

90 A DEXTRE : 7,256. 45 A SENESTRE : 30,785. 45 A SENESTRE : 14,512. 45 A SENESTRE : 30,785. 45 A SENESTRE : 14,512. 45 A SENESTRE : 30,785. 45 A SENESTRE : 14,512. 45 A SENESTRE : 30,785. REFLEXION, FILLE DE MEDITATION.

La flèche symbolisait l'extrémité de la droite remontant du Puy de Sancy jusqu'à Château-Thierry. De là, il y avait un parcours à tracer sur la carte. Ce parcours était indiqué par le texte «90 A DEXTRE etc.», «90» et «45» exprimant des angles ; «à dextre» signifiant à *droite*, «à senestre» signifiant à *gauche*.

Les deux cailloux symbolisaient l'unité de mesure à adopter dès lors : la lieue de poste, valant 3,898 km ou 2000 toises (du gaulois *leuca* = distance entre 2 pierres.) Exprimés en lieues de poste, les nombres 7,256, 30,785 et 14,512 valaient respectivement 28,28 km, 120 km et 56,56 km.²⁹

Une fois complété, ce parcours figurait un premier triangle rectangle isocèle (une pointe) terminant la droite Puy de Sancy / Château Thierry, et trois autres triangles rectangles isocèles (trois pointes de flèches) disposés à l'est, au nord et à l'ouest, et délimitant un carré par leurs pointes (carré symbolisé par l'as de carreau). Ce carré, de 40 km de côté, se trouvait en plein sur la ville de **LAON**, dans l'Aisne, soit la zone où se trouvait la clé en or.



REFLEXION, FILLE DE MEDITATION : c'était l'indice permettant de localiser le site à l'intérieur de cette zone. En effet, dès que le chercheur avait identifié la zone (autour de Laon), il pouvait se documenter sur cette région. Il apprenait ainsi qu'au VII^e siècle, un moine irlandais du nom de *Gobain*

29. Remarquons ici que la valeur de la mesure change en cours de chasse. NdE.

(le futur saint Gobain³⁰) s'était installé en ermite dans la forêt à l'ouest de Laon, à proximité d'un amas de roches calcaires (des *nummilites laevigalus*). Cet endroit, qui porte aujourd'hui le nom de Roches de l'Ermite³¹, se situe non loin du carrefour de la Croix des Tables formant l'intersection de la D 730, de la D7, et de la route forestière de Pommelottier, dans la forêt de St-Gobain. «MEDITATION» était donc une allusion au moine Gobain». Le mot «REFLEXION», quant à lui, était bien sûr à prendre dans son sens de «réfléchir la lumière», comme un miroir. C'est en effet dans la forêt de St-Gobain, devenue domaine royal lors de l'accession au trône de Louis XII, qu'est née au XVII^e siècle la Manufacture Royale des Glaces de St-Gobain, laquelle libéra la France du monopole sur les miroirs que lui imposait jusqu'alors la République de Venise. «Fille de» était à prendre dans le sens de «faire suite», et marquait la chronologie historique : méditation d'abord, réflexion ensuite.

Note de l'auteur. Cette phrase, *Réflexion, fille de méditation*, dans l'avant dernière énigme, était un peu *La lettre volée* d'Edgar Poe, que chacun cherche, que personne ne trouve et que tout le monde a pourtant sous les yeux. Pour la plupart des chercheurs qui s'étaient frottés d'emblée au billet de la page 77 (sans attendre d'avoir les éléments connexes révélant comment l'utiliser), ce message permettait de tracer sur une feuille de papier une forme géométrique composée de quatre triangles isolant un carré. Limpide, primaire, facile à trouver... donc sans aucun intérêt ! Quant à *Réflexion, fille de méditation*, c'était encore plus évident des mots non codés ? Ça ne pouvait avoir la moindre importance ! Pourtant, la phrase *Réflexion, fille de méditation* fournissait **en clair** la localisation du site, et ne nécessitait pas même la plus infime dose d'astuce pour être comprise.^a

Parmi les six chercheurs les plus avancés, deux l'ignorèrent. Non plus incroyable encore, *ils l'oublièrent* ! En effet, ayant tracé les quatre triangles sur une feuille de papier des mois auparavant, lorsqu'ils avaient ouvert le livre pour la première fois, ils ne se souvenaient plus de la présence de cette phrase à la fin de l'énigme. Le gagnant, Gérard Gay, parvenu à l'ultime énigme, perdit vingt-quatre heures avant d'avoir l'idée de revenir en arrière et de redécouvrir ces quatre mots d'apparence si anodine, et sur lesquels il s'était penché au printemps 1997. Lorsqu'il en réalisa l'importance, ce fut pour lui le déclic final.

^a. Cette situation se rencontrait aussi dans la chasse *Masquerade* de Kit Williams. NdE.

30. Dans le visuel du livre, le portrait de moine sur l'armoire, bien que n'étant en rien contemporain de saint Gobain et ne composant nullement une énigme utile à la découverte, pouvait néanmoins apporter une confirmation a posteriori. Mais à ce stade du jeu, le découvreur n'en avait certainement plus besoin !

31. Il s'agit en fait des « Roches de l'Ermitage », et non « de l'Ermite ». Elles sont signalées sur la carte de l'IGN (coordonnées géographiques : 49.596077, 3.412386). NdE.

+ À l'arrière de la porte de la chambre mystérieuse (donc quand on quitte la pièce, ce qui symbolisait en quelque sorte la fin du jeu), était accroché un deuxième billet : UTILISE TON EXPERIENCE. SOIS ALPHABETIQUE POUR LES CINQ DE TÊTE, CHRONOLOGIQUE EN SUITE. LE FOU PRETEND QUE LES CHOSES COMPLIQUEES SONT SIMPLES. LE SAGE, LUI, SE MEFIE DU SENS DES MOTS. JOACHIM, ES-TU UN FOU OU UN SAGE P POUR LE SAVOIR, RETRANCHE DE CES NOMBRES LE NOMBRE D'ETAPES QUE TU AS FRANCHIES. 42/ 54/15 / 73/ 50/ 65 / 11 / 64/68/ 46/ 36 / 41 /40 / 14 / 63 / 43 / 70/ 21/ 71/ 57/ 52/ 46/ 51/ 48/ 16/ 46/ 24/ 70/ 15 / 37 / 22/44 / 29/ 28 /11/ 15 / 65/ 50 / 36/ 37 / 16 /64/ 32/ 63/ 31 / 43/ 35/ 68 / 54 / 49 10/ 65/ 64 / 37 / 72 / 27/ 65/ 70/ 58 / 65 / 51 / 68 / 26/ 73 / 50 / 64 59 / 20/68/ 46/ 51 / 47/ 50 / 54 / 53/ 40/ 35 / 43

Pour décrypter ce deuxième billet, le chercheur devait utiliser comme code *les huit localisations importantes trouvées pendant le jeu* (UTILISE TON EXPERIENCE), en effectuant une permutation alphanumérique. Tout d'abord, les villes les plus excentrées du périple de François I^{er} : *Boulogne, Compiègne, Moulins, Nantes et Quimper* dans l'ordre alphabétique. Puis *Phare de Cordouan, Puy de Sancy et Laon*, dans l'ordre chronologique de leur découverte.

B	O	U	L	O	G	N	E	C	O	M	P	I	E	G	N	E	M	O	U	L	I	N	S	N	A	N	T	E	S
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
Q	U	I	M	P	E	R	P	H	A	R	E	D	E	C	O	R	D	O	U	A	N	P	U	Y	D	E			
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57			
S	A	N	C	Y	L	A	O	N																					
58	59	60	61	62	63	64	65	66																					

La phrase LE SAGE, LUI, SE MEFIE DU SENS DES MOTS indiquait un piège. En effet, il y avait ici un deuxième codage induit par la phrase POUR LE SAVOIR, RETRANCHE DE CES NOMBRES LE NOMBRE D'ETAPES QUE TU AS FRANCHIES. Le mot «étapes» n'était pas à prendre dans son acception de *lieux d'arrivée* (car alors le texte aurait dit : *étapes où tu es arrivé*), mais dans le sens de *distance parcourue entre deux points d'arrivée*. Or, s'il y avait huit points d'arrivée (Boulogne, Compiègne, Moulins, Nantes, Quimper, Phare de Cordouan, Puy de Sancy et Laon), il n'y a donc que sept intervalles entre ces points.

Note de l'auteur. Le 22 février 1997, une indication supplémentaire avait été donnée par le magazine *Télé 7 Jours* : AUJOURD'HUI, TU ES LOIN DU BUT. MAIS LE JOUR VENU, SOUVIENS-TOI QUE 7 C'EST MIEUX QUE 8.

Le joueur devait soustraire la valeur 7 (et non pas 8) des nombres inscrits dans le message. Il obtenait ainsi les nombres suivants : 35, 47, 8, 66, 43, 58, 4, 57, 61, 17, 63, 8, 30, 61, 47, 42, 3, 39, 29, 34, 33, 15, 37, 22, 21, 58, 57, 30, 65, 7, 56, 36, 63, 14, 64, 50, 45, 39, 44, 41, 9, 39, 4, 8, 58, 43, 29, 30, 9,

57, 25, 56, 24, 36, 28, 20, 58, 63, 51, 58, 44, 61, 19, 66, 43, 57, 52, 13, 61, 39, 44, 40, 43, 47, 46, 33, 28, 36

A partir de là, il pouvait procéder comme il l'avait fait précédemment, en remplaçant les nombres trouvés par les lettres présentes dans sa grille³². Une fois décryptée grâce à ce code, le message à l'arrière de la porte indiquait le lieu précis où était cachée la clé. Cette phrase était : **PRENDS LE CHEMIN DE L'EAU. CHERCHE LES GRILLES. DESCENDS ET CREUSE SOUS LA SECONDE NICHE A DROITE.**³³

Note de l'auteur. Le 8 mars 1997, j'ai donné une indication supplémentaire concernant le lieu où était cachée la clé (c'est-à-dire dans une caverne) dans l'émission *W & Cie* sur France 3 : LA CLÉ D'ORVAL NE VOIT PAS LA NEIGE.

Quelques jours plus tard, le 12 mars 1997, une seconde indication a été donnée, sur le même sujet, dans l'émission *Combien ça coûte ?* sur TF1 : SI VOUS N'AIMEZ PAS L'ESPACE, VOUS ÉLIMINEREZ UNE FAUSSE PISTE!

7.5.1 Une fausse piste qui menait (presque) à la bonne solution !)

Comme tous les chercheurs, Gérard Gay a connu des errements et a trouvé des coïncidences troublantes qui l'ont fait douter, ou au contraire, qui ont amené de fausses certitudes, source de pertes de temps. L'un de ces errements l'a conduit tout près de la solution finale via une fausse piste que je n'avais absolument pas prévue lors de la conception du *Trésor d'Orval*.

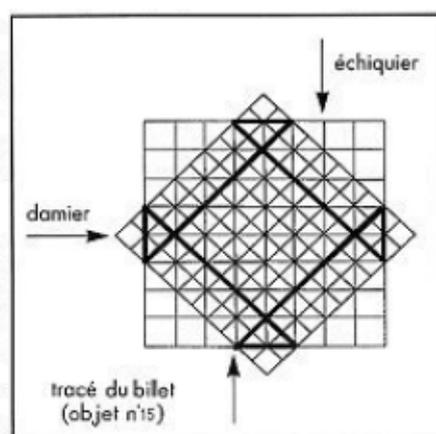
Une fois le point d'entrée géographique du jeu trouvé (près de Céton), l'énigme de la toise incita le Dr Gay à envisager les trois directions possibles. Il estima en effet que chacun des trois sommets du triangle pouvait être relié à ce point d'entrée géographique pour tracer le grand côté de l'équerre qui était pendue à la toise. Ainsi que nous l'avons vu, la direction du sud-ouest était la bonne, mais Gérard suivit cependant celle du nord-est (celle du nord-ouest finissant en pleine mer). La droite tracée dans cette direction aboutissait à Nancy. Toutefois, le coeur en fer forgé doré amenant sur la piste du créateur des grilles de la Place Stanislas de Nancy, Jean Lamour, lui rappela que Stanislas était roi de Pologne. De là, Gérard découvrit que le jeu de dames auquel nous jouons aujourd'hui sur cent cases s'appelle en réalité « à la

32. À l'inverse des exemples précédents utilisant la même technique de codage, les chiffres du message sur l'arrière de la porte avaient été attribués arbitrairement, et non pas dans l'ordre de leur occurrence dans le code de cryptage. Ceci ne présentait aucune difficulté supplémentaire pour le chercheur qui aurait cherché à décrypter ce message sans disposer des solutions intermédiaires composant le code.

33. Le sens de ce message étant expliqué au début de cet ouvrage, nous ne le rappellerons pas ici.

polonaise ». Il fut créé en 1723 par un officier du Régent qui jouait dans un café de Soissons avec... un Polonais! (source : *Quid*) Cette hypothèse était consolidée par la présence, dans le visuel, des deux poupées vêtues comme des femmes adultes, soit « des dames ». De plus, pendant la révolution française, les dames du jeu d'échecs ou du jeu de dames « à la française » (qui se joue sur un damier de soixante-quatre cases également) étaient appelées des « vertus » (source : Dictionnaire encyclopédique Larousse), ce que Gérard Gay estima confirmé au-delà du moindre doute par le décryptage de la frise du tableau « La vertu est au milieu ».

Les bords de la table figurant sur ce tableau étaient parallèles aux diagonales des cases de l'échiquier : cela lui donna l'idée de tracer un damier de 10×10 qu'il fit pivoter de 45° et qu'il superposa à un échiquier classique de 8×8 . (Voir figure ci-contre).



Dans ce cas, la longueur du côté d'une case d'échecs est égale à la diagonale d'une case de jeu de dames. Ceci lui permit de tracer la figure du billet (objet n° 15), rendant cette hypothèse particulièrement séduisante! (Bien sûr, à ce stade du jeu, Gérard Gay ne connaissait pas encore les distances à appliquer à ce tracé, ce qui explique que cette figure n'ait pas les proportions de celle qu'il a reconstituée quelques mois plus tard.) Enfin, pour lui, la présence des six damiers dans le coffre et des six pions de jeu de dames dans l'armoire confortait également cette piste. L'ensemble de ces éléments - ainsi que le pot cassé au pied du guéridon (Souvenez-vous du vase de Soissons!) l'invitaient à étudier la région de Soissons.

C'est ainsi qu'il trouva rapidement sur la carte le Chemin des Dames. Cette route, qui suit la crête de la falaise séparant la vallée de l'Aisne de celle de l'Ailette, tient son nom des filles de Louis XV, Mesdames, qui l'empruntaient pour se rendre au château de la Bove, propriété de leur amie la duchesse de Narbonne. Le Chemin des Dames, tristement célèbre depuis la première guerre mondiale, est long d'une dizaine de kilomètres et symétrique à la forêt de St-Gobain par rapport à l'axe Soissons / Laon.

Le message *Pour tes yeux l'est est l'ouest*, associé à *Réflexion, fille de méditation*, aurait donc pu permettre au Dr Gérard Gay d'aboutir en forêt de St-Gobain par le biais d'un raisonnement cohérent, mais archifaux... et en faisant au passage l'économie de trois énigmes! (Mais dans ce cas, il n'aurait pas réussi à décrypter la dernière d'entre elles, celle de la page 97, indispensable pour localiser la cache avec précision.)

Commentaire : Le trésor était enterré dans une niche à l'intérieur d'une petite grotte. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 49.596387, 3.412482 sur la commune de Saint-Gobain (Aisne). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@49.596387,3.412482,17z>.

7.6 Les fausses pistes

Au contraire d'autres chasses au trésor que j'ai conçues, et pour lesquelles l'astuce et la puissance de déduction jouaient un rôle prépondérant dans l'élimination des fausses pistes et la recherche des éléments directement utiles à la découverte du trésor, *Le Trésor d'Orval*, lui, exigeait la présence de fausses pistes pour une seule et unique raison : occulter tout ce qui révélait de manière trop évidente les indices menant à la découverte de la clé.

En effet, ces éléments utiles sautaient en quelque sorte aux yeux ; ils étaient parfaitement visibles et identifiables (ou invisibles mais identifiés dans l'inventaire), et il fallait les camoufler en les noyant dans la masse. La difficulté de résolution du *Trésor d'Orval* ne résidait pas dans la multiplicité des options liées au caractère subjectif, abstrait, induit ou symbolique des éléments composant les énigmes, mais bien à leur caractère *objectif*. Une photographie ne «triche» pas ; et s'il est théoriquement possible de susciter chez le chercheur des interrogations, des hésitations et des doutes en lui présentant des indices objectifs, il serait utopique d'espérer que ces mêmes indices résistent plus de quelques minutes à la consultation d'un ouvrage de référence ou d'un CD-rom encyclopédique. *Le Trésor d'Orval*, de par sa construction particulière, tirait par conséquent sa spécificité - sinon son originalité - de la profusion des éléments parasites qui l'émaillaient, et dont le but était de masquer les indices pertinents menant à la résolution de l'énigme finale. En faisant barrage aux tentatives d'analyse rationnelle des indices valides qui auraient permis d'en venir à bout trop rapidement, ces fausses pistes jouaient un simple rôle de retardateur.

Elles étaient de deux sortes : les fausses pistes «fermées» amenant clairement un constat d'erreur, et les fausses pistes «ouvertes», qui étaient des culs-de-sac n'amenant aucune conclusion, et dont le chercheur devait se désengluer par ses propres moyens.

7.6.1 Les fausses pistes «fermées»

Un coup d'oeil par le trou de la serrure de la porte révélait que le champ de vision était occulté par un objet suspendu à un fil. Lorsque la clenche fut abaissée, le fil glissa, l'objet se détacha et tomba à terre. C'était un puzzle, et le choc éparpilla les pièces (visibles sur le visuel au premier plan).

Ainsi qu'il est expliqué dans le livre, la reconstitution du puzzle avait permis au narrateur de comprendre le message : il s'agissait d'un écu décoré de bandes diagonales courant de la partie supérieure gauche vers la partie inférieure droite. Au centre, un «e» était placée à l'intérieur de la lettre «P». En héraldique, les bandes obliques descendantes symbolisent la couleur verte (dite *sinople*). La signification en était

Puzzle : jeu, soit «*je*».

Vert : soit «*vais r...*»

«E» posé en «P» : soit «*.eposer en paix*».

La phrase ainsi reconstituée par le narrateur était : **JE VAIS REPOSER EN PAIX.**

Par ce message, Pierre d'Orval signifiait à Joachim Krosky qu'il ne trouverait jamais le trésor : s'il ne disposait pas de la clé permettant d'ouvrir la porte sans abaisser la clenche, par conséquent il ne disposait pas non plus des informations déterminantes que contenait ce dossier, les deux éléments étant indissociables et réputés avoir été cachés ensemble en un lieu secret.

Ce message expliquait clairement que le dossier marron resterait probablement introuvable, et qu'il fallait donc que Krosky, le narrateur et le lecteur du livre imaginent d'autres moyens pour venir à bout de l'épreuve.

Ces *autres moyens*, c'était bien sûr le défi du décryptage pur et dur !

Note de l'auteur. Aux chercheurs qui me faisaient part de leur étonnement au sujet de la difficulté de décryptage de cette énigme du puzzle - et qui me demandaient si cette difficulté était révélatrice des autres méthodes de cryptage utilisées dans cette chasse - je répondais inlassablement que l'énigme du puzzle était résolue par le narrateur, donc réputée «épuisée», et qu'il fallait ni s'en soucier ni en extrapoler quoi que ce soit sur les autres énigmes. Qu'elle ait été difficile pour le narrateur n'avait donc strictement aucune importance (autre que, dans le cadre de la fiction présentée, de le décourager encore davantage et de le pousser à publier «*le Trésor d'Orval*» !) Mais elle n'en avait aucune pour le lecteur.

Pendant la durée du jeu, j'avais également précisé qu'il était inutile de rechercher le fameux dossier marron qui fit tant défaut à Joachim Krosky. Malgré cela, quelques chercheurs s'étaient lancés sur sa piste. En réalité, ce dossier n'a jamais existé. Je me réservais la possibilité de lui donner vie si cette chasse s'était éternisée au-delà du raisonnable. Dans ce cas, il était prévu que j'organise une «mini-chasse» sur un week-end ; une sorte de jeu de piste réservé aux journalistes de la presse écrite, et dont le but aurait été la recherche de ce dossier marron. Son découvreur aurait alors disposé d'un certain nombre d'indications supplémentaires à publier en exclusivité dans son support. Cela ne s'est pas fait.

Avec la toise - en plus de l'équerre, de la boussole et des deux sacs (voir chapitre «Les solutions du Trésor d'Orval») - il y avait un baluchon contenant deux écussons en tissu représentant des blasons. Le premier, celui du dessus, était celui de St Quentin (Aisne), le second, celui qui se trouvait en-des-sous, était celui de Troyes (Aube). Dans ce même baluchon, et liés ensemble par une ficelle, un sabre de bois (appelé aussi latte), un pinceau, une figurine représentant une chouette, et une boussole à l'aiguille bloquée sur le nord. Attaché à cet ensemble, un billet avec les mots «X 58 492 vers le sud-est ou X 332 478 vers le sud-ouest».

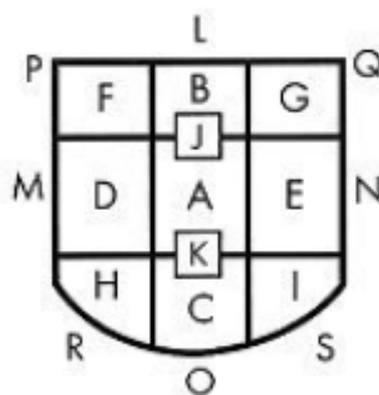
Explication : les écussons « St Quentin » (51) sur « Troyes » (3) incitaient à diviser 51 par 3 = 17. Le lecteur devait rechercher quelle était la 17^e ville française, et se souvenir que l'auteur des énigmes, Pierre d'Orval, était décédé en 1977. Or, à l'époque, la 17^e agglomération française était Valenciennes (et non pas Nancy, 17^e ville depuis le recensement de 1990 seulement).

Le pinceau et le sabre de bois (rappelant l'arme d'Arlequin) devaient faire penser au peintre Antoine Watteau, natif de Valenciennes, qui s'est inspiré de personnages tirés des comédies italiennes. La figurine de chouette (symbole de la ville d'Athènes) et la boussole bloquée sur le nord devaient évoquer l'Athènes du Nord, surnom donné à la ville de Valenciennes.

Ce billet, et la présence de la toise, devaient permettre au chercheur de multiplier 1,949 m (longueur d'une toise) par 58 492. Il reportait le résultat sur une carte, vers le sud-est, et trouvait le village de *Faux* (Ardennes) à 114 kilomètres de Valenciennes. S'il appliquait le même calcul au second chiffre, il trouvait un autre village appelé *Faux* dans le sud-ouest de la France, en Dordogne.

Dans le tiroir avant du guéridon, **une lourde clé en fer**³⁴, ainsi qu'une pièce d'or dite «*écu d'or au soleil*» portant à l'avert un Écu de France couronné surmonté d'un soleil, et au revers une croix fleurdelisée, datant de Louis XII le Père du Peuple (roi ayant précédé François I^{er}). Cette pièce était enveloppée dans un papier parcheminé, marqué des signes suivants : «**ADC, C, ASP, BC, GEI, FBG, BP, BS, HCI, CDP, GEI, BD, CSP, BS.**»

Explication : l'écu d'or devait évoquer l'écu (bouclier), lequel, en héraldique, est subdivisé en quartiers identifiés par des lettres.



Il suffisait de remplacer les noms de ces quartiers par la lettre équivalente pour trouver la signification de ces signes. Voici ces équivalences (les parties **en caractères gras** sont celles qui ont été utilisées) :

A	Cœur	K	Nombril
B (ou FBG)	Chef	L	Bord du chef
C (ou HCI)	Pointe	M	bord dextre
D (ou FDH)	Flanc dextre	N	Bord senestre
E (ou GEI)	Flanc senestre	O	Bord de la pointe
F	Canton dextre du chef	P	Angle dextre du chef
G	Canton senestre du chef	Q	Angle senestre du chef
H	Canton dextre de la pointe	R	Angle senestre de la pointe
I	Canton senestre de la pointe	S	Angle senestre de la pointe
J	Lieu d'honneur		

34. Servant à ouvrir le coffre.

Par conséquent :ADC = *Angle dextre du chef* soit PC = *Coeur*, soit AASP = *Angle senestre de la pointe*, soit SBC = *Bord du chef* soit LGEI (ou E) = *Flanc senestre*, soit EFBG (ou B) = *Chef*, soit BBP = *Bord de la pointe*, soit OBS = *Bord senestre*, soit NHCI (ou C) = *Pointe*, soit CCDP = *Canton dextre de la pointe*, soit HGEI (ou E) = *Flanc senestre*, soit EBD = *Bord dextre*, soit M

CSP = , soit I

ES = *Bord senestre*, soit N.

Il était ainsi possible de reconstituer la phrase **PAS LE BON CHEMIN**.

Note de l'auteur. Cette énigme fut l'une des premières résolues, et un chercheur publia son décryptage complet et exact sur le forum du minitel en août 1997 sous le titre «Sintétic». Ce même chercheur livra d'ailleurs une série d'analyses assez pertinentes lesquelles, si elles n'étaient pas toutes justes, avaient au moins le mérite de fournir d'excellentes pistes d'investigation. Précisant qu'il n'avait fait que réunir des choses éparées traînant ça et là, il prouvait de manière éclatante qu'une coopération systématique entre chercheurs aurait permis d'accélérer de manière drastique l'avancement des recherches. Persuadé que son initiative susciterait des réactions positives, je fus très étonné en constatant qu'elle n'eut que très peu d'échos.

Dans le tiroir gauche de l'armoire, **une clé en laiton**³⁵ et un papier qui portait le message suivant : «UN CODE. EN TRAIT, DTIRDR SCU TRAIT PAR OHARTRDS DT LA ORCIX ED LA MAISCU RCNGD, PNIS LD PCNSSDR ED 25.141 MDSNRDS PCNR MDSNRDR. DST-OD OA ?»

Procédé : les deux mots «UN CODE», en fait, fournissaient le code de décryptage du texte qui suit. En prenant par exemple l'article «un» : tous les «u» du texte devaient être remplacés par des «n», et les «n» par des «u». Le mot «code», séparé en deux syllabes «co» et «de» était à utiliser de la même manière : les «c» devaient être remplacés par des «o», les «o» par des «c», les «d» par des «e» et les «e» par des «d»... On obtenait ainsi la phrase suivante :

DU TRAIT, ETIRER SON TRAIT PAR CHARTRES ET LA CROIX DE LA MAISON ROUGE, PUIS LE POUSSER DE 25.141 MESURES POUR MESURER. EST-CE CA ?

35. Servant à ouvrir le tiroir de droit de l'armoire.

Explication : «TRAIT» = Le TRAIT (Seine Maritime)

LA CROIX DE LA MAISON ROUGE», soit l'intersection des départementales 998 et 13, à MAISON ROUGE (Puy-de-Dôme).

«LE POUSSER DE 25.141 MESURES POUR MESURER» : poursuivre ce trait de 25.141 toises de 1,949 m, soit 49 km.

Au bout de cette ligne, toujours dans le Puy-de-Dôme, se trouve la ville de CEBAZAT (c'est-à-dire la réponse à la question «est-ce ça ?»)

7.6.2 Les fausses pistes «ouvertes»

Sur le guéridon étaient disposés plusieurs objets visibles dans une glace. Du premier plan vers l'arrière-plan : *une scie, une anse de pot, un as, une partition avec la note «la», un té, un miroir à main, et deux œufs*. Étaient visibles dans le miroir, du premier plan vers l'arrière-plan : *les deux œufs en marbre, le miroir à main, le té, la partition et l'as*. Étaient invisibles dans le miroir : *la scie et l'anse*.

Pour comprendre l'énigme, il fallait lire «phonétiquement», et à l'envers, les noms des objets vus dans la glace :

Guéridon : ondireg, soit «*on dirait q..*»

Œufs : eu, soit «*e*»

Miroir : roirim, soit «*Joachim*»

Té : ét, soit «*ét*»

La : al, soit «*ale*»

As : sa, soit «*sa*»

Invisibles dans le miroir, mais visibles sur le guéridon, et devant donc être «lus» normalement :

Scie : soit «*scie*»

Anse : soit «*ence*».

La phrase ainsi reconstituée : **ON DIRAIT QUE JOACHIM ÉTALE SA SCIENCE** était un message post mortem ironique à l'intention de Joachim. Ne disposant pas du dossier marron qui lui aurait évité d'avoir à décrypter cette énigme, Joachim (ou le narrateur) était par conséquent obligé de s'y frotter, et ce n'est que dans cette seule hypothèse qu'il pouvait prendre connaissance de sa teneur. Pierre l'avait donc composée dans l'unique but de démontrer l'incompétence de Joachim et pour se moquer de lui.

Hormis les objets déjà décrits, divers autres éléments étaient présents dans la photo :

des livres anciens, un bilboquet, un globe terrestre, un sextant, une armure, un phonographe à pavillon, un éventail, des poupées anciennes, un tableau de moine. Hormis ce dernier, qui pouvait éventuellement représenter une sorte de confirmation du moine Gobain, tous les autres objets représentaient des fausses pistes. À côté du triboulet et du trébuchet, points d'entrée de cette chasse (et déjà évoqués), des outils de joaillier : une loupe d'orfèvre

et un marteau de ciseleur. Ces derniers n'étaient là que pour «noyer» les deux premiers.

L'horloge indiquait 14 h 15, soit 1415. Si cet élément n'est pas *décodé* (voir chapitre «Les solutions du Trésor d'Orval») mais simplement lu au premier degré, cette date évoquait la bataille d'Azincourt. Également dans le visuel, une bouteille marquée *Armagnac*. Ensemble, ces deux éléments évoquaient la guerre de cent ans, la faction des Armagnacs, et Charles d'Orléans qui fut fait prisonnier à Azincourt et retenu en captivité outre-Manche ; le tout formant une fausse piste.

Un coeur en fer forgé doré, et un vase de Gallé. Le coeur devait évoquer Jean Lamour, auteur des grilles dorées de la Place Stanislas de Nancy. Le vase, lui aussi, devait rappeler la ville de Nancy, déjà identifiée comme fausse piste par l'énigme des écussons qui menait aux deux communes de Faux.

Dans le tiroir arrière du guéridon se trouvait une **clé en laiton**³⁶ et une palette d'archer, ainsi qu'un certain nombre de pochettes et d'enveloppes renfermant des photographies de villes et villages français : *Gémoëns* (Haute-Savoie), *Sète* (Hérault), *Pessan* (Gers), *Elven* (Morbihan), *Ahun* (Creuse), *Uzan* (Pyrénées Atlantiques), *Le Détroit* (Calvados), *Ossèse* (Ariège), *Issan* (Gironde), *Gémil* (Haute Garonne), *Tesson* (Charente Maritime), *Etroyes* (Saône et Loire), *Etrez* (Ain), *Issepts* (Lot), et *Ehuns* (Haute-Saône).

Explication : dans la première pochette, il y avait un cliché de *Gémoëns* (Haute-Savoie) et une enveloppe qui contenait une photo de *Sète* (Hérault). «G» est la 7^e lettre de l'alphabet : il fallait donc lire «7 - 7 (Sète) = 0». C'est ce principe de soustraction qui était à appliquer au contenu des autres enveloppes.

Dans la deuxième pochette, se trouvait une photo d'*Uzan* (Pyrénées Atlantiques), et, dans l'enveloppe jointe, une photo d'*Ahun* (Creuse) : «U» = 21^e lettre de l'alphabet + «Zan» -100. Total : 121. «A» = ire lettre de l'alphabet + «Un» = 2. Total : 121 - 2 = **119**.

Dans la troisième pochette, une vue de *Pessan* (Gers), et, dans l'enveloppe, trois photos d'*Elven* (Morbihan) : Pessan = 116. Elven = 32 × 3 = 96. Total 116 - 96 = **20**.

• Les nombres 119 et 20 représentaient des numéros de routes départementales. À la jonction de la D 119 et la D 20 se trouve un étang, l'*Étang Neuf* (Loir-et-Cher). Ce chiffre 9 était à utiliser par la suite (voir ci-après).

La quatrième pochette renfermait une photo de *Tesson* (Charente Maritime) et une enveloppe qui contenait un cliché d'*Etroyes* (Saône et Loire) : Tesson = 120. Etroyes = 8. Total 120 - 8 = **112**.

Dans la cinquième pochette, on trouvait une photo de *Gémil* (Haute Garonne) et une enveloppe avec cinq photos d'*Issan* (Gironde), deux photos d'*Elven* (Morbihan), une photo d'*Issepts* (Lot), une photo d'*Etrez* (Ain), deux photos d'*Ehuns* (Haute-Saône), une photo d'*Ossèse* (Ariège), et trois

36. Servant à ouvrir le tiroir gauche de l'armoire.

photos de *Le Déroit* (Calvados) : Gémil = 1007. Issan = $109 \times 5 = 545$. Elven = $32 \times 2 = 64$. Issepts = 16. Etrez = 18. Ehuns = $6 \times 2 \gg 12$. Le Déroit = $7 \times 3 = 21$. Ossèse = 31. Total - 1007 - 707 = **300**.

- Ces nombres 112 et 300 étaient également des numéros de routes, à la jonction de la ville de Sète. Ce chiffre 7 était à utiliser par la suite (voir ci-après).

Dans la sixième pochette, on découvrait une photo d'*Uzan* (Pyrénées Atlantiques), et dans l'enveloppe qui l'accompagnait, une photo d'*Ahun* (Creuse) : Uzan = 121. Ahun = 2. Total : $121 - 2 = \mathbf{119}$.

Dans la septième pochette, enfin, une vue de *Pessan* (Gers), et dans l'enveloppe, trois photos d'*Elven* (Morbihan) : Pessan = 116. Elven = $32 \times 3 = 96$. Total $116 - 96 = \mathbf{20}$.

- Ces deux dernières pochettes ayant le même contenu que les deux premières, elles aboutissaient donc au même résultat, soit 119 et 20, soit encore, la jonction des départementales 119 et 20 à l'*Etang Neuf*.

On pouvait alors additionner les résultats obtenus, $9 + 7 + 9$, soit 25, ce qui apportait à la rigueur une confirmation quant au nombre d'objets associés dans l'armoire et dans le coffre. Si l'on prenait en compte les premières lettres - différentes - de chaque ville citée, on obtenait **U, A, P, E, T, G, I, D, O**, soit l'anagramme de **DOIGT PEAU** ou **PEAU DOIGT**. La présence, avec les enveloppes, d'une palette d'archer (doigtier permettant de protéger l'index et le médus lorsqu'on manipule un arc) devait corroborer cette démarche de décryptage massif, mais qui menait dans un cul-de-sac.

Note de l'auteur. Ayant constaté par le passé que certaines énigmes donnaient lieu à des décryptages *faux* mais parfaitement *cohérents*, je voulais, avec cette énigme des pochettes et enveloppes, tester la sagacité des chercheurs pour voir s'ils pourraient en tirer quelque chose. En effet, constatant le talent de bon nombre d'entre eux pour extraire des solutions souvent étonnantes d'à peu près n'importe quoi, j'en étais arrivé à penser que si l'on soumettait à ces chercheurs un annuaire téléphonique en précisant qu'il s'y cachait une énigme, ils arriveraient à lui trouver une solution!... l'énigme des pochettes et enveloppes (qui contenait des chiffres et des lettres, des noms de communes et de vilains jeux de mots, par conséquent, tout ce qu'il fallait pour qu'on puisse la torturer et la triturer dans tous les sens!) n'avait qu'un seul but : tester un concept afin de voir si une énigme « absurde » et *a priori* sans solution logique prévisible, pouvait tout de même produire un résultat. Hélas, à ma connaissance, aucun chercheur ne répondit à cette attente. En revanche, je fus très agréablement surpris par la remarque d'une poignée de chercheurs qui me dirent que les mauvais - et approximatifs - calembours alphanumériques sur les noms des communes étaient « indignes » de ce que je produisais d'habitude. Ils en déduisirent que c'était une fausse piste, et que cette énigme ne méritait donc pas que l'on s'y arrête!

Le tiroir droit de l'armoire renfermait une figurine brisée, en albâtre, représentant un éléphant, ainsi que des pièces de jeu d'échecs : un cavalier blanc, une tour blanche, une tour noire, une dame (reine) blanche, une dame (reine) noire, deux fous blancs, un fou noir, deux pions noirs et huit pions blancs.

Explication : lorsqu'on retire d'un jeu d'échec les pièces présentes sur la table (ou dans le tableau), il reste un cavalier blanc, une tour blanche, une tour noire, une reine blanche, une reine noire, deux fous blancs, un fou noir, huit pions noirs et huit pions blancs. Dans cette liste, il manque *six pions noirs*. Ces six pions manquants devaient évoquer Scipion l'Africain et sa victoire sur Hannibal en l'an 202. La figurine représentant l'éléphant était là pour engager le lecteur sur la fausse piste *Hannibal*.

La citation de Jean Barois (page 62) ne servait à rien, et était destinée à « noyer » celle de Saint-Exupéry. La manoeuvre ne résista que deux jours à la sagacité du chercheur Monglane! (voir chapitre : «Les solutions du Trésor d'Orval»).



7.7 Indications supplémentaires et madits

Source : <http://tecfa.unige.ch/proj/orval/madits.html>.

- « Net Plus Ultra » sur la 5ème, le 14 Mai 1997 : Il te mettra sans doute sur le plus doux des chemins, Fais vite parler le message laissé dans la cheminée. Tu dois aussi examiner ceci avec le plus grand soin : Hélas, tu perdrais ton temps à ne regarder que la fin, Et ignorer que pour finir, il faut savoir où commencer.
- « Combien ça coûte » sur TF1, le 12 Mars 1997 : Si vous n'aimez pas l'espace, vous éliminerez une fausse piste.
- « W & Cie » sur France 3, le 8 Mars 1997 : La clé du trésor d'Orval ne craint pas la neige.
- « Télé 7 Jours » du 22 au 28 Février 1997 : Aujourd'hui, tu es loin du but. Mais le jour venu, souviens-toi que 7 c'est mieux que 8.

Minitel et Web (certaines phrases sont très légèrement remodelées pour être plus claires à la lecture directe hors contexte)

J'ai d'abord fait les énigmes en fonction de la région que j'ai repérée, j'ai fait la dernière énigme puis suis retourné sur les lieux pour enterrer la clé.

La clé est sous une pierre et de la terre.

Il n'y a pas d'ordre proprement dit mais une chronologie géographique entre les énigmes.

La mesure n'est pas utilisée dans le début géographique de la chasse, la mesure vient un peu plus tard.

Oubliez le dossier marron. Il est perdu et ne peut pas être retrouvé.

On ne peut connaître la date de naissance de Pierre, sa mort connue : 1977, le mois peut vaguement se déduire du texte.

Les citations latines de Krosky n'ont pas d'importance, mais d'Orval connaissait la manie de Krosky et il en a peut-être tenu compte. Il n'est donc pas improbable que cette manière de s'exprimer lui ait suggéré un tour à sa façon. Mais peut-être pas aussi directement que vous le pensez.

On ne peut pas faire parler le message trouvé dans la cheminée avant d'entrer dans la chambre.

La succession des étapes de départ est la suivante. Un objet qui dévoile

PH1,³⁷ PH1 qui dévoile PH2. Puis des objets qui dévoilent périple (périple qui se trouve aussi dans des ouvrages traitant de PH2). Confirmation du périple grâce à des objets, re-confirmation de la date du périple grâce à un objet, traitement par la page 69, puis traitement ultime pour trouver le point de départ de la partie géographique du jeu.

Q : La transformation du périple fait appel à l'énigme extérieure, p. 69 et un élément du visuel : cela nous le savons. Précision : s'agit-il d'un élément et d'un seul ? Et fait-il bien parti du visuel et non de façon plus générale de l'inventaire ? **R** : Le traitement que doit subir le périple est multiforme. Il y a en effet celui de la page 69, puis un autre (découlant du visuel et de l'inventaire), puis une confirmation (découlant du visuel), puis un traitement final qui donne le début du parcours géographique du jeu (découlant du visuel). À noter que ce que j'appelle « confirmation » peut aussi revêtir la forme d'un indice. Dans ce cas, ce n'est plus une confirmation mais un élément qui peut vous donner « la bonne idée », puisqu'il interviendrait pendant le traitement et non plus après. Je sais que tout ceci peut n'être pas très clair mais si vous avez le bon périple, vous comprendrez.

À la suite de cette question, un chercheur a demandé si les « puis » signifiaient qu'il avait donné les traitements dans le bon ordre : il a répondu positivement.

De plus le même chercheur a demandé si la confirmation était possible dès le choix de PH1 ou dès le choix du périple ou encore après avoir traité le périple. Max Valentin a répondu que cela se situait quelque part entre les deux dernières propositions.

Q : Vous nous avez dit que l'objet permettant d'identifier PH1 se trouvait dans le visuel, donc à notre vue. Mais ce que j'aimerais savoir c'est si celui-ci est facilement identifiable par son nom sans le besoin de devoir recourir au descriptif des objets ou être plus ou moins initié à une profession ? **R** : Je répète ce que j'ai déjà dit à son sujet et que je ne peux pas expliciter plus avant : il saute aux yeux ! A partir de là, à vous de trouver. Je ne peux vraiment pas être plus précis, car alors il n'y aurait plus de jeu !

Q : Cher Max, vous avez dit je crois que PH1 se trouvait grâce à un élément et un seul. Mais est-il possible que ce PH1 puisse être confirmé par d'autres éléments à ce moment précis, c'est à dire au tout début du jeu ? Indépendamment du rapport que l'on peut faire de ceux qui confirment le périple ? **R** : Non (à moins que ce soit un hasard, ou une relation à laquelle je n'aurais pas pensé).

Q : Le gardien de confiance est-il mondialement connu ? **R** : Non.

Q : Une énigme bien enveloppée peut donner 2 ou 3 choses en même temps ? **R** : Pourquoi pas ! Deux oui comme je l'ai déjà précisé, trois à priori.

Un élément de la pièce peut être utilisé plusieurs fois. Les mots-croisés

37. L'acronyme "PH" signifie probablement "personnage historique". NdE.

ont une relation avec le jeu. Les jeux de casino n'interviennent pas.

Q : y a-t-il un objet dans la pièce plus important que tous les autres ?

R : Oui !

Il n'y a rien de plus à tirer de l'écu en plâtre ni du rébus.

Tableau de moine : il suffit de savoir que c'est un moine, le tableau existe et fait partie d'une collection privée. L'auteur de la toile n'a aucun rôle à jouer.

La fourche aurait pu être n'importe où dans la pièce.

Le livre à l'envers est sans importance.

Sud-ouest et sud-est, il s'agit de régions, comme vous devez avoir une distance, un compas suffit pour en venir à bout.

Tout ce qui touche aux échecs concerne le début du jeu. L'énigme de la page 72 intervient dans la deuxième moitié du jeu. Le jeu d'échecs du tableau est un coup de pouce.

Le dessin de l'échiquier lui même et les signes bizarres qui apparaissent dans les cases blanches n'ont pas d'importance.

Q : Si vous aviez eu l'occasion de mettre l'if dans la boîte de thé, l'auriez-vous fait ? **R** : Oui.

Le fait que l'épi de la boîte à thé soit un épi de blé joue son rôle.

Savoir si le dé contenu dans la boîte de thé est forcément à coudre (ou pourrait être un dé à jouer) est une excellente question, mais je ne peux pas répondre. Puisque je viens de la qualifier d'excellente, je pense que je viens indirectement d'y répondre.

Q : Éponge naturelle ou synthétique ? **R** : Naturelle. **Q** : Naturelle OK, mais d'origine animale ou végétale ? **R** : Toutes les éponges naturelle sont d'origine animale, et de toute façon c'est sans importance.

Q : Dans la boîte de thé, il y a deux tasses. Faut-il les considérer ensemble ou séparément ? **R** : Puisqu'il y en a deux, il faut les considérer ensemble. **PS** : Excellente question !

7.8 Bibliographie et webographie

- *Le trésor d'Orval : Grâce à ce livre, trouvez un vrai trésor d'une valeur de 1 500 000 F!...*, Max Valentin, Éditeur Michel Lafon, 1997 (ISBN 978-2840982463, 100 F)
- Une brochure d'une cinquantaine de pages, intitulée *les solutions* (49 F, en vente uniquement par correspondance).
- Page consacrée à la chasse sur le site de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/bonusorval.php?lang=gb>
- Site de Mickey : http://ilotresor.com/archives/orval/orval_accueil.html
- Site de Blacktiger : <http://blacktiger.alwaysdata.net/autres-chasses/le-tresor-d-orval.php>

- Blacktiger a analysé l'imprécision de certains tracés requis par les énigmes sur la carte :
 - Sur son site : http://www.archive-host.com/files/764101/48f6435ef3dd43a7c8290e86f33a575c5084a403/Imprecisions_traces_Orval.pdf
 - Sur le forum des Sans Hulottes (le sujet du fil de discussion était intitulé *De l'imprécision des tracés maxiens : exemple d'Orval*, le 19 janvier 2010) : <https://les-sans-hulotte.net/forum/viewtopic.php?t=2491>
- Sur le blog de Kaspius
 - Article *Le trésor d'Orval, presse, photos d'époque et madits* <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2016/09/le-tresor-dorval-presse-photos.html>
 - Article *Orval VS Chouette d'Or*, dans lequel reprend l'analyse des tracés par Kaspius <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2014/05/orval-vs-chouette-dor.html>
 - Article *Localisation du trésor d'Orval* <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2016/09/localisation-du-tresor-dorval.html>
 - Article *Solutions complètes d'Orval* <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2014/05/solutions-completes-dorval.html>
- Site internet de Silvere Martin-Michiellot : <http://tecfa.unige.ch/proj/orval/orval.html>
- Une page internet, consacrée à la *Chouette* et à *Orval*, par Miclair (page aujourd'hui fermée) <http://www.cpod.com/monoweb/micclair/Mystere.html>
- Article paru dans le *Journal du Dimanche* le 9 février 1997.

8

Chasse Paris-Match région 1

8.1 Introduction, par Simon Juliac

Les sources pour cette chasse sont le site de Monglane¹ et le blog de Kaspius².

La contremarque était une plaque avec écrit « Paris Match » dessus.

Le trésor a été découvert par Al-cab et Dredd le 7 juillet 1999 à 18 heures.

8.2 Étape 1

L'anagramme du département dans lequel se cache le trésor n ° 1 évoque la douceur, le luxe et la volupté.

Il s'agit de la soie, dont l'anagramme donnait « Oise ». Le trésor se trouvait donc dans le département de l'Oise.

8.3 Étape 2

L'homme qui vivait ici aimait les ordres, mais ne sut se plier ni aux uns ni aux autres. As-tu trouvé ? Eh bien, tu n'es pas encore arrivé !

Il s'agissait de l'abbé Prévost (Antoine François Prévost d'Exiles, 1697-1763), écrivain français célèbre pour son livre *Manon Lescaut*. Il fit son noviciat chez les jésuites, puis s'engagea dans l'armée en 1712. Un an plus tard, ayant encore une fois changé d'avis, il revint à la Compagnie de Jésus. Il hésita ainsi entre l'armée et l'Église pendant huit ans avant de prononcer ses vœux à l'abbaye bénédictine de Jumièges. Exilé volontaire en Angleterre,

1. http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm

2. <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/04/chasse-paris-match-region-1.html>

il se convertit au protestantisme, se réfugia en Hollande, retourna en Angleterre et, finalement, revint en France. L'abbé Prévost habita à Vineuil St Firmin, dans l'Oise. Sa maison, sise au 23 rue de Senlis, porte une plaque : « Maison de Prévost d'Exiles 1697-1763 ». La phrase « As-tu trouvé ? Eh bien, tu n'es pas encore arrivé ! » signifie que Vineuil St Firmin a un rôle à jouer, mais que ce n'est pas encore la fin du jeu.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. « Il faut compter ses richesses par les moyens qu'on a de satisfaire ses désirs. » Cette citation célèbre est extraite de Manon Lescaut, l'œuvre majeure de l'abbé Prévost.
2. À une lettre près, son nom le prédestinait à l'éloignement. L'abbé Prévost s'appelait « d'Exiles ». Compte tenu de ses nombreuses fuites à l'étranger, ce nom – à une lettre près – lui allait à merveille !

8.4 Étape 3

Remonte un peu vers le nord, tire un peu vers le soleil levant. Sa lumière te révélera la lumière.

C'était sans doute l'énigme la plus difficile à décrypter à ce stade du jeu. Cette phrase suggérait qu'il fallait se déplacer vers le nord-est et rechercher un indice sur un vitrail. La lumière du soleil révèle « la lumière » (dans ce sens : la solution). L'église dans laquelle se trouve ce vitrail est celle de Fleurines.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. ... neuf kilomètres à pieds, ça use les souliers !... Fleurines est à neuf kilomètres de Vineuil St Firmin, à vol d'oiseau.
2. De verre et de plomb. Un vitrail est en verre serti par du plomb.

8.5 Étape 4

Ton parcours ne fut pas vain puisque 34 2 55 36 13 9 37 19 4 42 10 19
9 31 35 19 49 Y 12 23 33 9 34 19 F 19 37 25 Q 43 19 44 9 40 36 53 4 24
49 35 50 37 35 13 23 19 Q 23 35 21 43 34 32 19 17 21 3 15 23 11 53 31
35 21 Q 23 19 8 25 46 26 9 36 41 42 46 2 33 8 49 50 F 32 31 53 52!

Ce pavé de chiffres et de lettres se décodait à l'aide de l'inscription trouvée sur le vitrail de l'église de Fleurines : « Par monts et Vallon Saint Hubert Patron des chasseurs d'Halatte. Anno 1891. » (à noter : Vallon est le patronyme du Comte de Vallon, et s'écrit donc sans s). En affectant la valeur 1 au P, 2 au A, 3 au R, etc., et en remplaçant les signes de l'énigme par les lettres correspondantes, on obtenait la phrase suivante :

« Dans le cimetière il y a un édifice qui ressemble à celui que tu dois trouver et qui se dresse dans la forêt ».

Dans le cimetière jouxtant l'église de Fleurines est érigé un obélisque très semblable à un monument funéraire qui se trouve en forêt d'Halatte, dans le lot forestier n° 242 (parcelles cadastrales 105, 106, 107, 108).

*Commentaire de Kaspis :*³ Un détail pourtant me gêne dans les solutions : Le 1^{er} cimetière était accolé à l'église et il occupait toute la surface de l'actuelle Place, le long de la Grande Route des Flandres. Il fut transféré route de Verneuil et établi sur un terrain de 24 ares 90. Il fut inauguré le 1^{er} mai 1840 et agrandi en 1889, puis en 1988. La 1^{re} sépulture date du 3 juin 1840. (Voir photo sur le site) Pourtant dans les solutions officielles de Max Valentin : « Dans le cimetière jouxtant l'église de Fleurines est érigé un obélisque très semblable à un monument funéraire qui se trouve en forêt d'Halatte, dans le lot forestier n° 242 (parcelles cadastrales 105, 106, 107, 108). » Le cimetière n'est pas à côté de l'église et je ne parle même pas de la ressemblance entre les obélisques ! (photo sur le site)

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. En sortant, regarde bien et grave-le dans ton œil ! Cette phrase signifiait qu'il fallait bien observer l'obélisque du cimetière de Fleurines afin de se souvenir de sa forme, identique à celle de l'obélisque de la forêt d'Halatte.
2. Avant de te lancer sur les chemins, demande aux passants où se trouve son semblable. Sinon, il te faudra patienter jusqu'à la semaine prochaine... ! Cet indice invitait les chercheurs à demander aux habitants de Fleurines la localisation d'un obélisque dans la forêt d'Halatte, obélisque ressemblant à celui qui se trouve dans le cimetière.
3. Non, pas celui de Louksor ! Cet indice confirmait qu'il s'agissait bien d'un obélisque.

8.6 Étape 5

Retranche le dernier nombre trouvé ici du dernier nombre trouvé dans l'énigme 4. Tu obtiendras le nombre de mètres qu'il te faudra franchir à partir du milieu de l'embase, en direction de l'ouest. Là se trouve le trésor !

Le texte gravé sur l'obélisque de la forêt d'Halatte dit : « EN SOUVENIR DE LA BARONNE LEONINO NÉE JULIETTE DE ROTHSCHILD 14 Xbre 1896 ». En retranchant le dernier nombre (soit 1896) du dernier nombre trouvé sur le vitrail de l'église de Fleurines (soit 1891), le résultat

3. Adresse : <http://surlestracesdelachouette.dor.blogspot.fr/2017/04/chasse-paris-match-region-1.html>

donnait « - 5 » (valeur négative). L'énigme, entièrement décryptée à ce stade, semblait dire qu'il fallait mesurer cinq mètres à partir du milieu du socle de l'obélisque, en direction de l'ouest, et creuser. *fausse piste* Mais la valeur trouvée étant négative, il fallait bien sûr creuser dans la direction opposée, soit cinq mètres à l'est de l'embaselement de l'obélisque.

Commentaire : Le trésor était enterré cinq mètres à l'est de l'embaselement d'un obélisque. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 49.274955, 2.599793 sur la commune de Fleurines (Oise). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@49.274955,2.599793,17z>.

Indication Supplémentaire pour cette étape

1. Le souvenir de la Baronne est gravé dans la pierre... Une indication directe quant au texte gravé sur l'obélisque de la forêt d'Halatte.
2. Qui peut le moins peut le plus ! Une indication quant au petit piège concernant la valeur négative trouvée : il fallait mesurer cinq mètres vers l'est et non pas vers l'ouest.

8.7 Bibliographie et webographie

- Dans le magazine Paris-Match :
 - Paris-Match n° 2511 du 10 juillet 1997, pages 49-53 : lancement des 6 chasses
 - Paris-Match n° 2520 du 11 septembre 1997, page 102 : chasse terminée avec la solution du 6^e trésor (région 5)
 - Paris-Match n° 2521 du 18 septembre 1997, pages 104-106 : les solutions des 6 chasses
- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : Monglane propose une introduction générale aux 6 chasses Paris-Match, ainsi que la carte des 6 régions http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/04/chasse-paris-match-region-1.html>

9

Chasse Paris-Match région 2

9.1 Introduction, par Simon Juliac

Le trésor a été découvert par Arthur (et son épouse) et Meteor (et son épouse) le 15 août 1997 à 9 heures.

9.2 Étape 1

Le trésor n ° 2 se trouve dans un département tout d'homonymie.

Il s'agissait de l'Ille-et-Vilaine, noms homonymes de « île » et de « vilaine ».

Indication Supplémentaire pour cette étape : On parle de changer le nom de ce département que d'aucuns jugent dévalorisant. À cause du mot « Vilaine », certains voudraient en effet que l'on change le nom de ce département...

9.3 Étape 2

Le tribut payé à Bridget ne fut sans doute pas assez lourd, puisqu'après s'être attaquée dans ce département à l'œuvre de la nature, elle a agressé dans cette ville celle des hommes.

Ces dernières années, Bridget, déesse du feu chez les Celtes, s'en est pris à la légendaire forêt de Brocéliande puis au Parlement de Bretagne, à Rennes, qui fut gravement endommagé. « Cette ville » est donc Rennes.

Indication Supplémentaire pour cette étape : Il y a 19 siècles, Condate Redonum. Condate Redonum était le nom de Rennes au 1^{er} siècle de notre ère. Les Redons formaient le peuple qui habitait cette région.

9.4 Étape 3

Tu relèveras qu'en un lieu où ça n'aurait pas dû arriver, il a été trahi par sa naissance.

Le personnage dont il s'agissait ici était Paul Féval, spécialiste des romans de cape et d'épée, auteur entre autres du *Bossu*, des *Mystères de Londres* (sous le pseudonyme de Sir Francis Trolopp), du *Tueur de Tigres*, du *Capitaine Fantôme*, des *Habits Noirs*... Né à Rennes, au 8 de la rue du Chapitre, sa maison natale porte une plaque indiquant comme année de sa naissance « 1816 ». Une telle erreur « n'aurait pas dû arriver en ce lieu » puisque Paul Féval est en réalité né en 1817. Il fallait recopier le texte intégral de cette plaque : « Paul Féval homme de lettres, auteur dramatique, naquit en cet hôtel le 30 septembre 1816 ». Ces mots servaient en effet par la suite (voir plus loin).

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Et dans sa ville, il est pourtant connu comme le loup blanc !* Une allusion à une autre oeuvre de Paul Féval, *Le Loup Blanc*.
2. « *Qui que tu sois, ta main gardera ma marque. Je te reconnaîtrai.* » C'est la première partie de la célèbre phrase de Lagardère dans *Le Bossu*, et qui se termine par les mots : « Et si tu ne viens pas à Lagardère, Lagardère ira à toi. »
3. *Mais si tu ne viens pas à lui, il ne viendra pas à toi !* C'est un pastiche de la dernière phrase de cette citation, la partie la plus connue : « Et si tu ne viens pas à Lagardère, Lagardère ira à toi. »

9.5 Étape 4

Pour tenter le sort, monte au nord. Pour trouver le reste, va vers l'est.

Cette phrase disait clairement que, de Rennes, il fallait monter vers le nord, puis aller vers l'est.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Passe par Combourg, c'est une très jolie ville... même si ce que tu cherches ne s'y trouve pas ! Ou alors, attends la semaine prochaine pour en savoir plus.* Cet indice précisait qu'il fallait dépasser Combourg (« Passe par... »).
2. *Tu as tenté le sort. Maintenant trouve le reste.* Cet indice précisait qu'après avoir dépassé Combourg, il fallait commencer à chercher à l'est...
3. *De 83, retourne à 90 et avance à 91. Ou avance à 90 puis reviens à 155 et passe à 91.* Ce sont les numéros des routes qui cernent la forêt de Ville-Cartier, zone finale.

9.6 Étape 5

48 51 16 29 48 10 6 56 64 13 14 5 41 44 50 15 39 60 48 10 2 29 66 52
40 47 36 16 67 23. Lorsque le soleil déclinant sera à 45 ° dans le ciel, le
trésor brillera sous ta pelle...

En remplaçant ces nombres par leurs équivalences alphabétiques relevées sur la plaque ornant la maison natale de Paul Féval (« Paul Féval homme de lettres, auteur dramatique, naquit en cet hôtel le 30 septembre 1816 ») de la manière suivante : P = 1, A = 2, U = 3 etc., on obtenait la phrase suivante : « Cherche le méfait des charbonniers ». Cette phrase concerne la Croix de Montaugé, en forêt de Ville-Cartier : « Cette superbe croix de granit de 5 m de haut aurait été érigée à la mémoire du lieutenant E.S. Le Gallais, tué à proximité par deux charbonniers. L'inscription sur le socle, relevée en 1819 par M. Colfortet, J. Vallée, C. Forêt est la suivante : E.S. LE GALLAIS. 1625. »

L'énigme s'achevait par ces mots : « Lorsque le soleil déclinant sera à 45 ° dans le ciel, le trésor brillera sous ta pelle... » Cette croix ne mesure pas cinq mètres de haut, mais 4,70 mètres ; et il ne fallait donc pas se fier à l'inscription.

Lorsque le soleil est à 45 ° dans le ciel, son ombre mesure également 4,70 mètres.

Comme il était précisé dans l'énigme « soleil déclinant » (dans sa phase descendante vers l'ouest), il était facile d'en déduire que son ombre se porte dès lors à l'est et que c'est dans cette direction qu'il fallait creuser (à 4,70 mètres du pied de la croix).

Le spot était à l'est de la croix de Montaugé à 4,70 mètres.

Commentaire : le trésor était enterré plein est à 5 m du pied de la croix de Montauge. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 48.472571, -1.561729 sur la commune de Bazouges-la-Pérouse (Ille-et-Vilaine). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@48.472571,-1.561729,17z>.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *In cauda venenum.* Littéralement, "Le venin est dans la queue" : allusion au piège final concernant la croix de Montaugé.
2. *Une sale rencontre.* C'était une allusion à l'assassinat du lieutenant Le Gallais par les charbonniers, et qui est relaté sur la croix de Montaugé.
3. *François Ier s'entendit dire un jour que ces gens-là étaient maîtres chez eux... Peut-être cet infortuné lieutenant avait-il empiété sur leur territoire.* Une allusion directe à l'assassinat du lieutenant Le gallais par les charbonniers. En effet, Blaise de Monluc raconte que François

I^{er} s'étant un jour égaré pendant une partie de chasse, il avait demandé l'hospitalité à la femme d'un charbonnier, lequel était absent de son domicile. Elle le pria d'entrer dans la cabane pour se mettre à l'abri du froid en attendant le retour de son mari, et le roi s'installa sur l'unique chaise qu'il tira près du feu. Lorsque le charbonnier revint, il ne reconnut pas son illustre visiteur mais lui accorda l'hospitalité. Toutefois, il le pria de lui rendre sa chaise et de s'asseoir sur un escabeau, expliquant qu'après une journée de travail il avait pour habitude de s'asseoir au coin du feu sur sa chaise, et ajouta : « Par droit et raison, charbonnier est maître en sa maison ! ». Cette phrase, depuis, est devenue un dicton.

9.7 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2017/05/chasse-paris-match-region-2.html>

10

Chasse Paris-Match région 3

10.1 Introduction, par Simon Juliac

Trésor découvert par Meteor.

10.2 Étape 1

Dès que l'on évoque le département où se cache le trésor n ° 3, on imagine des ballons bleus.

Il s'agissait des Vosges. Les sommets du massif vosgien sont appelées « ballons » à cause de leur forme arrondie due à l'érosion. On parle de « ligne bleue des Vosges » à cause de la couleur que prennent les forêts vosgiennes vues dans le lointain et se découpant sur le ciel.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Jules Ferry désirait reposer face à elle. Jules Ferry (1832-1893) a écrit : « Je désire reposer [...] en face de cette ligne bleue des Vosges d'où monte jusqu'à mon coeur fidèle la plainte des vaincus. »

10.3 Étape 2

Les hommes qui, au XIX^e siècle, firent la renommée de cette ville dans toutes les provinces françaises, n'en étaient pas eux-mêmes originaires.

Ces hommes étaient les habitants de Chamagne, colporteurs qui, au 19^e siècle, parcouraient les campagnes de France au printemps et en automne pour vendre les images d'Épinal, appelées à l'origine « Feuilles des Saints ». On peut s'étonner que les habitants de Chamagne se soient spécialisés dans ce commerce, plutôt que les Spinaliens eux-mêmes, puisque ces vignettes étaient imprimées à Épinal et dans sa région proche. On n'en connaît pas vraiment la raison.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Mais ils n'allaient ni en Bretagne ni en Alsace...* Ces colporteurs parvenaient à vendre leurs images partout en France, sauf en Bretagne et en Alsace. Ils évitaient donc ces deux régions.
2. *Jean-Charles se doutait-il que ses œuvres entreraient un jour dans le langage courant pour signifier la simplification et le manque de nuance ?* Il s'agit de Jean-Charles Pellerin qui avaient fondé au 18^e siècle la fameuse société qui porte son nom, et qui est vraiment à l'origine du succès des images d'Épinal. L'expression « C'est une image d'Épinal » est entrée dans le langage courant pour désigner un poncif, un cliché, ou une description dépourvue de toute nuance.
3. *Les chamagnons, pèlerins de ce Pellerin-là, ont fait plus pour populariser les campagnes de Napoléon que l'empereur lui-même !* Les colporteurs de Chamagne étaient appelés des « chamagnons ». Grâce à eux, ce mot est devenu un nom commun. Parmi les images qu'ils vendaient, figuraient en bonne place celles qui retraçaient l'épopée napoléonienne.

10.4 Étape 3

Cette fête au village est la preuve que tous les chemins mènent à Rome.

Un natif de Chamagne est mondialement célèbre : Claude Gellée dit « Le Lorrain » (1600-1682). Le Lorrain, fils de paysan, pratiquement illettré, est parti à Rome et y a connu la gloire et la consécration pour des œuvres majeures, qui se trouvent dans les plus grands musées du monde. Parmi celles-ci, La fête villageoise (1639). Le toucher particulier du Lorrain et son travail sur les rendus de la lumière ont fait qu'ils est considéré aujourd'hui comme un précurseur des impressionnistes.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Comme les colporteurs des Feuilles des Saints, il est parti de là. Va donc y jeter un coup d'œil...* Comme les chamagnons, Le Lorrain était originaire de Chamagne, où sa maison natale porte une plaque. Il fallait relever l'inscription qui figure sur cette plaque.
2. *Son ami disait : « Les couleurs dans la peinture sont comme des leurres qui persuadent les yeux, comme la beauté des vers dans la poésie. »* Encore une confirmation du Lorrain. L'auteur de cette phrase est son meilleur ami, le peintre Nicolas Poussin (1594-1665).
3. *Il en est parti, y est revenu, en est reparti et n'y est plus jamais retourné.* Le Lorrain a quitté Chamagne pour Fribourg-en-Brisgau, puis est il parti pour Naples et Rome. En 1625, il est revenu à Chamagne et a travaillé à Nancy, pour finalement repartir définitivement à Rome en 1627. C'est là qu'il est mort en 1682.

10.5 Étape 4

Même les plus grands destins ne se résument qu'à deux dates sur un état civil.

Cette énigme devait inciter les participants à se renseigner sur la date de naissance et de mort du Lorrain, constatant que la plaque portée sur sa maison natale était dépourvue de ces précisions. Cette plaque — dont il fallait néanmoins relever le texte — dit : Ici est né le peintre Claude Gelée dit « Le Lorrain » XVII^{ème} siècle.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Comme tu peux le constater, il manque 18 ans. Né en 1600 et mort en 1682, il manque en effet 18 ans pour faire un siècle complet. C'était une confirmation indirecte qu'il s'agissait bien du Lorrain, et que ces deux dates étaient importantes pour la suite du jeu.

10.6 Étape 4

20 22 30 1 6 1 36 14 7 8 26 4 5 52 H 31 F F 16 4 49 Q 21 50 2 36 47
 11 36 49 54 7 32 5 36 14 20 41 7 12 51 30 4 14 39 40 49 5 39 7 52 4 54
 15 F 39 31 5 22 29 47 8 47 48 11 36 21 16 27 29 5 22 23 21 42 22 4 38
 41 1 54 37 49 18 H 50 F F 38 54 5 22 4 33 20 41 14 51 54 22 34 5 39
 47 36 16 6 16 17 32 16 39 41 18 H 54 52 12 53 20 22 21 32 36 6 39 53
 11 16 12 52 54 30 29 14 6 11 21 31 49 2 H 4 16 52 H 28 9 20 43 31 23
 38 24 25 8 41 F 36 16 51 32 22 34 32 12 16 41 17 49. Le résultat est le
 nombre de mètres qui te séparent du trésor, vers l'est.

Ce pavé de chiffres et de lettres se décodait à l'aide de l'inscription trouvée sur la plaque de la maison natale du Lorrain (Ici est né le peintre Claude Gelée dit « Le Lorrain » XVII^e siècle). En attribuant la valeur 1 au I, 2 au C, 3 au I, etc. et en remplaçant les signes de l'énigme par les lettres correspondantes, on obtenait la phrase suivante :

« Additionne les chiffres qui composent son année de naissance et fais de même pour les deux derniers chiffres de l'année de sa mort. Retranches cela du total précédent. Puis cherche la Vierge en forêt de Ternes. »

Le Lorrain est né en 1600. $1 + 6 = 7$. Il est mort en 1682. Il fallait prendre les deux derniers chiffres de l'année, et les additionner également : $8 + 2 = 10$. En retranchant 10 de 7, on obtenait « - 3 » (valeur négative). En forêt de Ternes, à l'est de Chamagne, se trouve un petit monument dédié à la Vierge. Le trésor Paris-Match était enterré à 3 mètres du pied de ce monument, « en direction de l'est », semble dire l'énigme. Toutefois, comme la valeur obtenue était négative, il fallait bien sûr creuser vers l'ouest.

Commentaire : le trésor était enterré à 3 m vers l'ouest du pied d'un petit monument dédié à la Vierge. Le trésor était enterré aux environs des co-

ordonnées 48.377648, 6.380440 sur la commune de Damas-aux-Bois (Vosges).
Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@48.377648,6.380440,17z>.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Un peu plus à l'est!... Cet indice signifiait que la forêt de Ternes est à l'est de Chamagne.

10.7 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2015/04/chasse-paris-match-region-3.html>

11

Chasse Paris-Match région 4

11.1 Introduction, par Simon Juliac

Trésor découvert par Dominique Moret.

11.2 Étape 1

Regarde autour de toi, au nord, à l'ouest, au sud, à l'est... Le département où est enterré le trésor n° 4 est le royaume de Vulcain !

Il s'agissait du Puy-de-Dôme, pays d'anciens volcans. Vulcain, dieu du feu, a donné vulcano en italien, et « volcan » en français... Mais l'élément le plus important de cette énigme était la première phrase. En effet, le Puy-de-Dôme est entouré des départements suivants, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (suggéré par les mots « au nord, à l'ouest, au sud, à l'est ») : l'Allier, la Creuse, la Corrèze, le Cantal, la Haute-Loire et la Loire. En affectant une valeur numérique à chacune des lettres qui composent ces noms (A = 1, L = 2, L = 3, I = 4, E = 5, R = 6, etc.), on obtenait le code de cryptage utilisé pour les énigmes 2 et 3.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Si les énigmes de cette région ressemblent à des problèmes, c'est un hommage : après tout, ce département n'est-il pas celui d'un illustre mathématicien ?* L'illustre mathématicien était bien sûr Blaise Pascal, originaire de Clermont-Ferrand.
2. *Vraiment bien entouré...* Un indice quant à l'importance des départements qui entourent le Puy-de-Dôme pour le décryptage des énigmes 2 et 3.

11.3 Étape 2

Département d'eau, il est un endroit d'où on pourrait la regarder de haut. Mais reste en bas. 22 37 29 5 25 24 D 1 23 35 D 40 11 14 22 4 22 24 10 G 28 39 27 29 38 32 22.

Cet endroit était le viaduc des Fades, le plus haut d'Europe, sur la Sioule. De là on pourrait « la regarder de haut » (l'eau), « mais reste en bas » (les éléments importants à récolter sur place étaient visibles d'en bas). Ces éléments étaient les dates des débuts des travaux (1901) et d'inauguration (1909) gravées sur les piliers de l'ouvrage. Seule la date de l'inauguration servait pour la suite. En effet, le texte alphanumérique, une fois décrypté grâce au code trouvé dans l'énigme 1, disait : « Note la date de son inauguration ».

Indication Supplémentaire pour cette étape :

N'y monte pas : lève simplement les yeux... Cet indice confirmait qu'il était possible de voir ces dates depuis la route, en levant les yeux sur les piliers.

11.4 Étape 3

Dans une ville, non loin, se trouve un objet qu'il a été possible de préserver. Il te faudra relever la D 27 23 30 D 12 31 1 F 32 22 D 21 29 4 37 22 D 35 11 32 22 31 38 5 10 D 37 16 33 G 4 22 30.

Cette ville était Pontgibaud, et l'objet « qu'il a été possible de préserver » était le maître-autel de l'église, provenant de la Chartreuse du Port Ste-Marie, laquelle a été dévastée et pillée à partir de 1792. Le texte codé après les mots « Il te faudra relever la... » achevait la phrase : « ... date de la fondation de son lieu d'origine ». Le lieu d'origine du maître-autel était donc la Chartreuse du Port Ste-Marie, fondée en 1219. C'est cette date qui servait pour la suite.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Un tantinet au sud, un soupçon à l'est...* Pontgibaud se trouve au sud et légèrement à l'est du viaduc des Fades.
2. *Les enfants y ont peur de la châtelaine.* Au 18^e siècle, la châtelaine de Pontgibaud était soupçonnée par les habitants de la région de manger des enfants. Cette légende est encore vivace aujourd'hui, et les parents menacent leurs rejetons désobéissants de les faire dévorer « par la comtesse ». Cet indice permettait également de cerner la ville de Pontgibaud.
3. *Dans cette ville il y a certes de l'azur, de l'or et de l'argent. Mais ce qui doit réellement t'inspirer se trouve dans l'église.* Les armoiries de Pontgibaud figurent depuis 1696 dans le Grand Armorial de France avec la description suivante : « D'azur, au pont d'or surmonté d'une fleur de lys d'argent ». La deuxième phrase de l'indice était

une indication directe quant à l'endroit où se trouvait « l'objet » (le maître-autel).

11.5 Étape 4

Fais la somme des chiffres qui composent le nombre trouvé dans l'énigme 2. Fais de même pour le nombre trouvé dans l'énigme 3. Retranche ce dernier résultat du premier... L'endroit que tu cherches porte le nom de ce que tu as trouvé dans l'énigme 3, mais ce que tu as trouvé dans l'énigme 3 ne s'y trouve pas.

La somme des chiffres qui composent la date de l'inauguration du viaduc des Fades donne 19, et celle des chiffres qui composent la date de la fondation de la Chartreuse de Port Ste-Marie donne 13. La différence entre les deux est égale à 6. L'endroit à chercher était la forêt domaniale de la Chartreuse, mais la Chartreuse proprement dite, elle, se trouve en dehors de cette forêt.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Cet endroit porte le nom d'un édifice qui fut fondé par Guillaume de Beaufort suite à une vision... La Chartreuse de Port Ste-Marie fut fondée par Guillaume de Beaufort et son frère Raoul. Guillaume eut une vision : St Bruno lui apparut et lui ordonna de fonder une Chartreuse en cet endroit qui servait de limites aux paroisses de Comps, de Miremont et de Chapdes-Beaufort.

11.6 Étape 5

Ajoute 1 à ce que tu as obtenu dans l'énigme 4 et multiplie le tout par sept. Cherche ce résultat là où tu te trouves... Puis, en direction du nord, parcours un nombre d'intervalles correspondant à ce que tu as obtenu dans l'énigme 4. Le trésor est enterré là où tu feras halte, à deux mètres, plein est.

En ajoutant 1 à 6 et en multipliant le résultat par sept, on obtenait 49. C'était le numéro de la borne qu'il fallait découvrir en forêt de la Chartreuse. À partir de cette borne, il suffisait de marcher sur le chemin en comptant 6 intervalles (résultat trouvé dans l'énigme 4) entre les arbres. Pour obtenir six intervalles, il fallait bien sûr sept arbres. Le trésor Paris-Match était enterré à deux mètres du septième arbre, en direction de l'est.

Commentaire : Le trésor était enterré à deux mètres à l'est du septième arbre. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 45.89300, 2.789000 sur la commune de Saint-Jean-d'Ambur (Puy-de-Dôme). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@45.89300,2.789000,17z>.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *En marchant, garde l'œil à droite...* Les arbres se trouvaient sur le côté droit du chemin.
2. *Le résultat est au milieu du chemin...* Le « résultat » (soit la borne numéro 49) était au milieu du chemin...

11.7 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspian : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2017/04/chasse-paris-match-region-4.html>

12

Chasse Paris-Match région 5

12.1 Introduction, par Simon Juliac

Le trésor a été découvert par Loïc Janvier le 30 août 1997 à 8 heures.

12.2 Étape 1

Le département où est enterré le trésor n° 5, on n'y va pas pour des prunes...

Il s'agissait du Lot-et-Garonne, premier producteur de pruneaux (les pruneaux d'Agen). Mais les prunes ne deviennent pruneaux qu'après transformation.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

...on y va pour des pruneaux ! C'était le complément à l'énigme 1.

12.3 Étape 2

Les natifs de cette ville seraient des menteurs ! Alors ne crois que ce que tu vois, et cherche les traces d'un personnage qui se servait de deux armes, aussi redoutables l'une que l'autre. La première de ces armes entraîna ici l'utilisation de la seconde.

La ville était Casteljaloux. Edmond Rostand, dans *Cyrano de Bergerac*, faisait dire à ce dernier : « De Carbon de Castel-Jaloux / Bretteurs et menteurs sans vergogne / Ce sont les cadets de Gascogne » (N.B. : il ne fallait pas se tromper et choisir Moncrabeau, capitale des menteurs, également dans le Lot-et-Garonne). Le personnage recherché était Agrippa d'Aubigné (1552-1630), grand soldat, historien, pamphlétaire et poète. Sa première arme était son épée, et la seconde, sa plume. En effet, blessé à la bataille de Malvirade, il se réfugia en février 1577 à Casteljaloux (alors « Castel-Jaloux ») et

commença à travailler sur *Les Tragiques*. Une plaque, à Casteljaloux, en témoigne. Cette plaque dit : « Juin 1577 Castel-Jaloux. J'y ai dicté les premières clauses de mon poème Les Tragiques. Agrippa d'Aubigné. Les amis de Casteljaloux ». Le texte de cette plaque servait de code de décryptage à l'énigme 4 (voir plus loin). L'autre chose importante qu'il fallait retenir était la date 1577, représentant la première étape de « l'étrange boucle » dont il était question dans l'énigme 3.

Indications Supplémentaires pour cette étape :

1. *Le trésor ne se trouve pourtant pas sur cette commune.* Le trésor ne se trouvait pas sur la commune de Casteljaloux, mais sur celle de Durance (voir énigme 4).
2. *Son étymologie ne serait pas provençale (et n'évoquerait donc en rien les brûlures du cœur), mais serait d'origine latine et signifierait au contraire raidi par un froid extrême...* « Jaloux » ne vient pas de gelos ou gilos (jaloux), mais du latin gelu, gelari, gelidus, d'où vient le mot gel.
3. *« Ce sont les cadets de Gascogne. »* C'était un extrait de Cyrano de Bergerac concernant directement la ville de Casteljaloux.

12.4 Étape 3

Facétie du destin, cette étrange boucle en trois étapes fut achevée 106 ans plus tard par un roi... Ou était-ce 107 ans plus tard ?

« L'étrange boucle » est celle qui relie, par un amusant clin d'œil du destin, Agrippa d'Aubigné à Louis XIV. Agrippa d'Aubigné commença *Les Tragiques* à Casteljaloux en 1577. Cette date était la première à relever. Quatre-vingt trois ans plus tard, en juin 1660, Louis XIV s'arrêta à la Maison du Roy (actuel syndicat d'initiative de Casteljaloux) sur son chemin vers St-Jean-de-Luz où il devait épouser l'infante Marie-Thérèse d'Espagne. Cette date était la deuxième à retenir. Enfin, vingt-quatre (ou vingt-trois) ans plus tard, Louis XIV, veuf de Marie-Thérèse, épousa morganatiquement Françoise d'Aubigné, marquise de Maintenon, petite-fille d'Agrippa d'Aubigné. 1684 était donc la troisième date à trouver.

N.B. : pour la date du mariage secret entre Louis XIV et Madame de Maintenon, les historiens hésitent sur les dates, et particulièrement entre 1683 et 1684. Il semble pourtant établi aujourd'hui, grâce aux Mémoires de Languet de Cergy, aumônier de la duchesse de Bourgogne, que ce mariage fut célébré en octobre ou novembre 1683, vraisemblablement le 10 octobre. Mais la plupart des ouvrages de référence indiquant 1684, c'est cette date qui a été retenue pour le jeu. La boucle s'acheva donc par le mariage de Louis XIV, 107 ans après qu'Agrippa d'Aubigné eut commencé à dicter *Les Tragiques* à Casteljaloux. L'hésitation entre « 106 » et « 107 » était en fait

un indice quant au rôle joué ici par les noces secrètes de Louis XIV et de Françoise d'Aubigné.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Lorsqu'il convola, la boucle fut bouclée...* Le remariage de Louis XIV avec Madame de Maintenon marquait la dernière Étape de cette boucle. Deuxième étape : un arrêt sur la route de St Jean-de-Luz... Une allusion au séjour que fit Louis XIV dans la Maison du Roy à Casteljaloux.
2. *Première étape, un séjour forcé pour le futur Bouc du Désert...* Une allusion à Théodore Agrippa d'Aubigné, dont le surnom, après la mort d'Henri IV, était « le Bouc du désert ». Son séjour forcé était bien sûr celui qu'il fit à Castel-Jaloux pour se remettre de ses blessures et commencer Les Tragiques.
3. *Troisième étape : Saint-Simon avait probablement raison. Mais il fallait bien faire un choix : accordons au roi le bénéfice du doute quant à la décence et la durée de son veuvage...* Saint-Simon, ainsi que Madame de Caylus, situaient le mariage morganatique de Louis XIV fin 1683. Mais la plupart des ouvrages citent 1684, et c'est donc cette dernière date qui a été retenue pour le jeu.

12.5 Étape 4

Le trésor se cache 16 45 11 19 78 29 32 28 25 74 9 3 85 84 12 63 69 19 4 76 45 3 28 11 60 28 25 29 70 34 80 24 84 31 11 67 19 66 54 55 73 12 47 53 62 36 10 14 43 13 80 34 84 18 36. Mais ne t'y précipite pas avant d'être venu à bout de l'énigme 5.

Ce pavé de chiffres se décryptait à l'aide des mots gravés sur la plaque trouvée à Casteljaloux (« Juin 1577 Castel-Jaloux. J'y ai dicté les premières clauses de mon poème Les Tragiques. Agrippa d'Aubigné. Les amis de Casteljaloux »). En remplaçant les chiffres par les lettres qui leur correspondaient, on obtenait : « ... au sud-est d'ici entre un puits et des ruines qui portent mal leur nom ». Les ruines « qui portent mal leur nom » étaient celles de Maisonneuve, en forêt de Campet.

12.6 Étape 5

Additionne les chiffres qui composent la deuxième étape de cette boucle. Fais de même pour celles qui composent la troisième. Retranche le premier résultat du deuxième, et creuse en faisant la part de la contestation historique...

En additionnant les chiffres de la « deuxième étape » (soit 1660 : $1 + 6 + 6 = 13$), et ceux de la « troisième étape » (soit 1684 : $1 + 6 + 8 + 4 = 19$) et en faisant la différence entre les deux, on obtenait 6. Il fallait donc creuser entre le puits et les ruines de Maisonneuve dans la forêt de Campet, à six mètres du puits (plein est), en direction des ruines. La « contestation historique » est bien celle du remariage du roi, qui aurait pu faire hésiter d'un mètre sur la localisation du trésor.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Plein est, dos au trou. Cette précision permettait de comprendre qu'il fallait compter les six mètres depuis le puits (le « trou »).

Commentaire : Il fallait creuser entre le puits et les ruines de Maisonneuve, à six mètres du puits plein est, en direction des ruines. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 44.187213, 0.151166 sur la commune de Durance (Lot-et-Garonne). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@44.187213,0.151166,17z>.

12.7 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2017/06/chasse-paris-match-region-5.html>

13

Chasse Paris-Match région 6

13.1 Introduction, par Simon Juliac

Le trésor a été découvert par Laurent de la Clergerie le 15 juillet 1997 à 15 heures.

13.2 Étape 1

Le trésor n° 6 se trouve dans un département dont le numéro est un nombre premier, et dont la somme des correspondances numériques des lettres qui composent son nom donne un autre nombre premier, lequel occupe dans la liste des nombres premiers un rang identique au numéro du département dont il est le voisin, et qui est lui-même un nombre premier.

Il s'agissait du Var. Son numéro de département est 83, qui est un nombre premier. Les valeurs numériques des lettres qui composent son nom sont : V = 22, A = 1, R = 18. La somme de ces valeurs égale 41, autre nombre premier. Dans la liste des nombres premiers, 41 est en treizième position. 13 est le numéro du département voisin, les Bouches-du-Rhône, et 13 est également un nombre premier.

13.3 Étape 2

En te promenant dans cette ville, tu trouveras trace d'une bête mal-faisante et d'animaux gracieux, et tu découvriras ce personnage illustre dont Babet la bouquetière disait qu'il « ne vivra pas aussi longtemps que le vieux Homère ». Ignore cette injure, et relève plutôt l'hommage qui lui est rendu, de la lumière jusqu'au ciel, par un visionnaire.

Il s'agissait de Draguignan. Le nom « Draguignan » vient de « Draconio », mot dérivé du mot latin draco signifiant « dragon ». Ce dragon qui terrorisait la région aurait été tué par St Hermentaire. Les « animaux gracieux » sont les Gazelles, un groupe d'artistes qui ont peint des fresques, Traverse du Palais. Parmi celles-ci figure une représentation du Cénotaphe de Newton, imaginé par le grand architecte Etienne Louis Boullée (1728-1799). « Babet la bouquetière » était le surnom donné par Voltaire au cardinal de Bernis. François Joachim de Pierre de Bernis (1715-1794) a émis ce jugement à propos d'Isaac Newton : « Il y a à parier que le grand Newton ne vivra pas aussi longtemps que le vieux Homère. » L'énigme disait « d'ignorer l'injure, mais de relever l'hommage qui lui est rendu ». Il s'agissait du texte de Boullée figurant sur la fresque des Gazelles, et qui dit : « C'était dans le séjour de l'immortalité. C'était dans le ciel que je voulais placer Newton. La lumière de ce monument qui doit être semblable à celle d'une nuit pure est produite par les astres et les étoiles qu'ornent la voûte du ciel ». Enfin, l'énigme précisait : « de la lumière jusqu'au ciel ». Il fallait par conséquent ne relever, dans ce texte, que la phrase commençant par « la lumière... » et s'achevant par « ... du ciel », soit : « La lumière de ce monument qui doit être semblable à celle d'une nuit pure est produite par les astres et les étoiles qu'ornent la voûte du ciel ». En attribuant la valeur 1 à la première lettre, le L, la valeur 2 à la deuxième lettre, le a, la valeur 3 à la troisième lettre, le l, etc., on obtenait le code de décryptage à utiliser pour venir à bout du message codé de l'énigme 3 (voir plus loin).

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Ce visionnaire enseignait déjà son art à l'âge de dix-neuf ans...* Boullée enseignait déjà l'architecture en 1747, à l'âge de dix-neuf ans.
2. *Il était horrible et son nom était Draconio...* Il s'agissait bien sûr du dragon dont est dérivé le nom « Draguignan ».
3. *Couleurs de muraille.* Une allusion directe à la fresque des Gazelles.

13.4 Étape 3

Une capitale au sud. 105 2 106 4 112 15 96 3 114 1 109 72 23 51 108 16
90 89 81... 56 111 6 94 63 2 98 61 56 103 7 27 101 13 94 55.

La capitale au sud (de Draguignan) est la capitale des Maures, Collobrières. Le texte décrypté à l'aide du code trouvé dans l'énigme n° 2 donnait la phrase suivante : « Va où coule l'eau et note... Puis pars plein est ». Il s'agissait de relever, sur la fontaine de la Place de la République de Collobrières, le texte qui y est gravé : « Les eaux ont été amenées à Collobrières en 1891 sous l'administration républicaine (1888-1892) » (ces deux dernières dates serviront pour l'énigme 5). « Puis pars plein est » devait suggérer que l'étape suivante se situait quelque part à l'est de Collobrières. Or, plein est,

le seul site remarquable est la Chartreuse de Verne. Elle se trouve à 7,4 km à vol d'oiseau de la commune Collobrières.

Indication Supplémentaire pour cette étape :

1. *Masure où tout est mélangé...* « Masure » était bien sûr une anagramme (ainsi que le suggérait les mots « où tout est mélangé »). Cette anagramme donnait le mot « Maures ».
2. *Histoire d'eau.* C'était une allusion directe à la fontaine de Collobrières.
3. *Après les couleurs, voici les couleuvres...* Les couleuvres pullulaient jadis dans cette région des Maures. La forme provençale de colobreria a donné son nom à Collobrières, dont les armoiries de la ville montrent d'ailleurs deux couleuvres. « Après les couleurs » est une allusion à la fresque précédemment trouvée à Draguignan.
4. *Au pays de la nux castanea.* Collobrières est également la capitale de la châtaigne, dont le nom latin est nux castanea.
5. *Une administration de quatre ans bien utile...* Une allusion directe au texte gravé sur la fontaine, et qui suggérait l'importance des deux dates "1888-1892" pour la suite du jeu.

13.5 Étape 4

À l'extérieur, choisis l'un des édifices. Mais pas n'importe lequel : le bon !

Cette phrase était une allusion à l'endroit où avait été caché le trésor. « À l'extérieur » parce que cet endroit se trouvait en dehors de la Chartreuse de Verne proprement dite. « Les édifices » étaient les réservoirs d'eau. Celui auprès duquel le trésor avait été enterré se trouve sur la droite avant d'arriver au parking de la Chartreuse, légèrement en surplomb. « L'un des... » et « pas n'importe lequel » étaient des indices quant à la pluralité de ces édifices. Or dans ce cas, seuls les réservoirs qui se situent en dehors de la Chartreuse pouvaient être concernés. Une hésitation était toutefois possible, et il fallait choisir le bon réservoir...

Indication Supplémentaire pour cette étape :

Encore une histoire d'eau. Cette fois, à proximité d'un édifice fondé en 1170, et dont le nom, d'après l'auteur du Trésor d'ou félibrige, viendrait de l'aulne blanc. Après la fontaine de Collobrières, cette autre « histoire d'eau » était une allusion au réservoir qu'il fallait trouver à proximité de la Chartreuse de la Verne. L'auteur du Trésor du félibrige (en provençal : Trésor d'ou félibrige), Frédéric Mistral, explique que « Verne » viendrait de verno, soit l'aulne blanc, lequel ne pousse que dans les endroits humides. « Verne » signifierait « endroit où il y a de l'eau ». La Chartreuse de Verne a été fondée en 1170.

13.6 Étape 5

Fais l'opération suggérée dans l'énigme 3, et tu obtiendras la distance en mètres qui te sépare du trésor, plein nord.

Cette opération consiste à faire la soustraction suivante, conformément aux deux dates gravées avec un signe séparateur évoquant le signe moins, sur la fontaine de Collobrières : 1888 - 1892. Le résultat est « - 4 » (valeur négative). Par conséquent, il ne fallait pas creuser plein nord, comme le disait l'énigme, mais dans la direction opposée, soit plein sud, depuis le centre du réservoir.

Commentaire : Le trésor était caché plein sud, depuis le centre d'un réservoir. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 43.234373, 6.399752 sur la commune de Collobrières (Var). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@43.234373,6.399752,17z>.

13.7 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/gb3bis.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_chasses_match.htm
- Blog de Kaspilus : il propose une interview du gagnant, LDLC (Laurent de la Clergerie) <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2017/04/chasse-paris-match-region-6.html>

14

La Chasse aux Allergènes

14.1 Introduction, par Kaspilus

Source : blog de Kaspilus, février 2019¹.

En 1998, les sociétés de fabrication de préparations pharmaceutiques pouvaient organiser des chasses aux trésors réservées aux docteurs en médecine français, peu importe s'ils étaient généralistes ou spécialistes, depuis la loi française a changé.

En 1998 donc, c'est tout naturellement vers Max Valentin que se tourne la société Schering-Plough pour organiser une chasse au trésor "La chasse aux allergènes" qui était en 8 parties (8 voyages), non publique et qui est restée interne à la société Schering-Plough car destinée uniquement aux docteurs en médecine . Un ami médecin a accepté de me donner son "carnet de jeux" de cette chasse au trésor de Max encore inconnue du grand public.

Le gain était un voyage à Sydney en Australie à chaque partie.

Remarque : chaque région est accompagnée d'une mini-carte de la région concernée (les visuels sont disponibles sur le blog de Kaspilus).

14.2 Explications

L'allergie n'est pas un domaine simple. Ni pour l'allergologue, confronté à la recherche d'allergènes masqués ou d'allergies croisées, ni pour l'immunologiste, traquant perpétuellement de nouveaux médiateurs impliqués dans des réactions complexes, ni pour le pneumopédiatre soucieux de préserver le capital respiratoire de jeunes enfants chez qui une allergie respiratoire négligée a toutes les chances d'évoluer vers un asthme. Ce n'est donc pas un hasard si plus de 6000 publications sur les recherches en allergologie ont pu être recensées entre l'automne 1994 et l'automne 1997, si de nombreuses

1. Lien : <https://surlestracesdelachouette.dor.blogspot.com/2019/02/la-chasse-aux-allergenes-region-1.html>.

études internationales ont été entreprises ces dernières années pour mieux définir les causes, donc les moyens de prévention, relatifs à une pathologie classée au 6^e rang mondial des maladies les plus fréquentes.

Soucieux de contribuer à la mise à jour de vos connaissances en allergologie, Schering-Plough, laboratoire leader dans ce domaine, vous invite à participer à une opération à la fois ludique et instructive : "la Chasse aux Allergènes". L'enjeu de cette chasse : une invitation au Congrès International d'Allergologie et d'Immunologie Clinique qui doit se tenir à Sydney le 20 octobre 2000. Davantage que dans la peau d'un pirate à l'esprit belliqueux et pillleur, c'est dans celle du héros de Conan Doyle que vous devrez vous glisser, car l'accès au trésor passe par la découverte de différentes énigmes, lesquelles résultent d'un subtil mélange entre cultures générale et médicale.

Le principe de "la Chasse au Allergènes" ? Découvrir un acarien en bronze (contremarque) enfoui à 20 cm sous terre dans un lieu public. Il n'est donc pas question d'escalader la grille de son voisin ou de ramper au milieu d'un champ de maïs !

La règle de "la Chasse aux Allergènes" ? Élucider les énigmes qui mènent à l'objet enfoui, grâce aux indices publiés sur minitel, sur internet et dans la presse médicale tous les 1^{er} lundis de chaque mois.

Le site de "la Chasse aux Allergènes" ? Huit régions de France constitueront le théâtre de vos investigations et rien ne vous interdit de passer les frontières de votre propre région.

La durée de "la Chasse aux Allergènes" ? L'épreuve se déroulera entre le 1^{er} septembre et le 31 décembre de cette année.

Les gagnants devront présenter leur trophée le 15 janvier 1999 lors des Journées Parisiennes d'Allergie.

14.3 Région 1

Aisne 02, Ardennes 08, Marne 51, Nord 59, Oise 60, Pas-de-Calais 62, Seine-Maritime 76, Somme 80.

Étape 1 : Un soupçon de paranoïa, alliée à une allergie provoqua chez ce médecin français une violente attaque d'asthme. Prénom et nom, ville natale et département, entre autres, finiront par vous aider.

Étape 2 : L'allergène auquel ce médecin attribua sa crise vous met sur la bonne piste. De là, cherchez une usurpatrice un peu au sud : ce n'est pas un fruit, cependant on y trouve des noyaux.

Étape 3 : La nature de son allergie induit l'unité de mesure que vous utiliserez maintenant pour en compter 60, 71 depuis l'usurpatrice. Votre destination est le chef lieu du département où vous devrez creuser.

Étape 4 : À 9,62 et 8,97 de cette destination. La première au sud, la deuxième au nord.

Étape 5 : Voici où est caché ce que vous cherchez : 40 - 70 - 56 - 64 - 7 - 67 - 75 - 60 - 65 - 11 - 72 - 28 - 54 - 63 - 6 - 68 - 48 - 71 - 3 - 46 - 55 - 40 - 51 - 31 - 53 - 6 - 38 - 19 - 24 - 57 - 13 - 8 - 32 - 28 - 26 - 59 - 75 - 16 - 21 - 62.

14.4 Région 2

Doubs 25, Jura 39, Territoire De Belfort 90, Meuse 55, Haute-Marne 52, Meurthe-et-Moselle 54, Moselle 57, Vosges 88, Bas-Rhin 67, Haut-Rhin 68, Haute-Saône 70.

Étape 1 : Le premier allergène se cache au nord de la ville d'une femme-serpent, le deuxième au sud de la ville d'un homme qui contribua à lutter efficacement contre le scorbut ; le troisième à l'ouest d'une ville où un huis-sier possédait trois exemplaires de tout, et le quatrième à l'est d'une ville où un homme connut un échec, puis un succès vingt-deux ans avant de rendre l'âme, victime de Koch.

Étape 2 : Il vous faut prolonger ce qui doit être croisé pour croiser ce qui a été prolongé.

Étape 3 : Si à cet endroit vous craignez une sensibilisation associée au fruit du premier allergène, c'est simple : ne l'achetez pas !

Étape 4 : Orientez-vous et allez patauger à 274 000 pas de là. A 12 660 pas vers le nord-est, ce que vous cherchez est enterré parmi des allergènes de la famille du châtaignier, et qui croisent avec le charme.

Étape 5 : Repérez-vous sur la croix de Lorraine. Faites huit pas sur la pente et creusez.

14.5 Région 3

Alpes-Maritimes 06, Gard 30, Vaucluse 84, Bouches-du-Rhône 13, Var 83, Ain 01, Haute- Savoie 74, Savoie 73, Isère 38, Ardèche 07, Drôme 26, Hautes-Alpes 05, Alpes-Hte-Provence 04, Corse du Sud 2A, Haute Corse 2B.

Étape 1 : De Paris à Montréal, de Grenade à Jérusalem, de Cologne à Vienne, de Bruges à Venise, partout on adore cet allergène... qui n'est pas très apprécié hors de l'hexagone ! Il présente une réaction croisée avec des allergènes sur lesquels vous pouvez vous pencher.

Étape 2 : Une ville de notre région porte le nom d'un allergène qui est plus connu pour provoquer des dermites de contact que des réactions anaphylactiques.

Étape 3 : De là, vous prendrez la route. Voici ce que vous trouverez dans nos rayons : un étalon de mesure maximum, donné par un allergène frétilant et qui fait des huit. Vous en compterez 20, 93.

Étape 4 : Maintenant, vous êtes à 12,4 mesures d'un endroit évoquant notre quatrième allergène, où nos deuxièmes allergènes se raréfient ; et à 13,2 mesures d'une ville où foisonne un allergène qui présente une allergie croisée avec les pollens de Composées.

Étape 5 : Ce que vous cherchez se trouve non loin de l'entrée de la forêt, là où vous compterez jusqu'à 4, ne verrez pas le 3, garderez ce qui se trouve devant le 1 et creuserez en regardant le 2.

14.6 Région 4

Haute-Loire 43, Lot 46, Lozère 48, Aveyron 12, Hérault 34, Haute-Vienne 87, Creuse 23, Puy-de-Dôme 63, Loire 42, Rhône 69, Dordogne 24, Corrèze 19, Cantal 15.

Étape 1 : Au XVIII^e siècle, un médecin décrit pour la première fois un choc anaphylactique. Dans notre région, vous trouverez l'université où il fit ses études, et l'endroit où il fut administrateur.

Étape 2 : La distance entre ces deux villes est la même qu'entre la faculté et votre prochaine destination. Vous y trouverez la plus importante concentration européenne d'un allergène alimentaire croisant avec le latex, dans le département où est caché ce que vous cherchez.

Étape 3 : Un autre allergène croisant avec le latex est responsable chez le sujet allergique des symptômes qu'il soigne chez les individus non allergiques.

Étape 4 : Pour connaître la suite, liez ce qui découle de ce qui précède, là où il faut. Enfin, l'allergène de l'étape 1 vous donnera la distance exacte.

Étape 5 : 58 - 9 - 77 - 8 - 25 - 62 - 61 - 24 - 126 - 17 - O - 21 - 23 - 92 - 16 - 14 - 82 - 175 - 27 - 31 - O - 15 - 132 - 49 - 86 - 82 - 81 - 94 - 27 - 98 - 141 - 174 - 149.

14.7 Région 5

Ariège 09, Aude 11, Pyrénées-Orientales 66, Tarn-et-Garonne 82, Landes 40, Gironde 33, Lot-et-Garonne 47, Gers 32, Haute-Garonne 31, Tarn 81, Pyrénées-Atlantiques 64, Hautes-Pyrénées 65.

Étape 1 : Ce végétal produit la plus importante masse de pollens inhalée en Europe pendant une année. Il évoque également un département de la région.

Étape 2 : Un allergène est redouté par des musiciens, l'autre par des peintres. Croyez-le ou pas, Ils pourront tenter de se soigner en un endroit bien précis.

Étape 3 : Plein nord, vous découvrirez le découvreur.

Étape 4 : Ici, il est entouré par l'allergène... Ailleurs, il lui tourne la dos.

Étape 5 : 6 - 32 - 15 - 50 - 77 - 40 - 69 - 18 - 2 - 36 - 17 - 42 - 9 - 10 - 26 - 73 - 53 - 23 - 63 - 80 - 16 - 9 - 25 - 4 - 71 - 75 - 41 - 49 - 13 - 68 - 67 - 33 - 66 - 76 - 3 - 37 - 72 - 36 - 75 - 4 - 73 - 21 - 9 - 70 - 64 - 14 - 63 - 9 - 7 - 44 - 74 - 71 - 16 - 66 - 18 - 6 - 50 - 11 - 21 - 37 - 53 - 42 - 71 - 2 - 36 - 13 - 78 - 79 - 23 - 62 - 69 - 31 - 50 - 4 - 23 - 69 - 36 - 20 - 48 - 1 - 80 - 44 - 2 - 72 - 18.

14.8 Région 6

Deux-Sèvres 79, Vienne 86, Charente-Maritime 17, Charente 16, Finistère 29, Côtes-D'armor 22, Morbihan 56, Ile-et-Vilaine 35, Mayenne 53, Loire-Atlantique 44, Maine-et-Loire 49, Vendée 85.

Étape 1 : Loin du septentrion glacé, il pollinise le premier.

Étape 2 : Étrangement, son fruit apparaît 129 jours avant lui.

Étape 3 : C'est à ce moment que vous devez chercher celui qui domine alors dans notre région. Il y est né en personne, sous son autre nom.

Étape 4 : De là commence un périple... qu'il termine !

Étape 5 : Remontez à sa naissance. Dans la direction qu'il vous indique, avancez jusqu'à la nuit, à 222,222 mesures. Toujours dans la même direction, à 1 mesure, ce que vous cherchez vous attend.

14.9 Région 7

Essonne 91, Paris 75, Seine-St-Denis 93, Val-de-Marne 94, Seine-et-Marne 77, Loiret 46, Yonne 89, Aube 10, Côte-D'or 21, Manche 50, Calvados 14, Eure 27, Orne 61, Eure-et-Loir 28, Yvelines 78, Val-d'Oise 95, Hauts-de-Seine 92.

Étape 1 : Dans cette région, la première commune au sud-ouest de **Belême** vous indiquera la marche à suivre.

Étape 2 : Triboulet vous donnera la position du premier allergène. En cas d'anaphylaxie, on peut empêcher de voir rouge mais pas jaune.

Étape 3 : Juillet à septembre 1901 : POUR SA PART, IL CHERCHE LE TITRE. Vous aussi devez le trouver... Pour vous aider, sachez que lorsqu'ils sont féériques dans l'étape précédente, elles ressuscitent après capture.

Étape 4 : Pour venir à bout de l'étape 5, le point de départ vous sera donné par un allergène obtenu à l'issue de transformations homériques. Mais il y a une condition : à partir de ce point de départ, vous devrez rebrousser chemin !

Étape 5 : Vous éviterez tout naturellement 16 - 19 - 21 - 22, et décoderez 125 - 10 - 70 - 137 - 5 - 12 - 73 - 128 - 51 - 57 - 101 - 35 - 135 - 113 - 91 - 27 - 139 - 119 - 38 - 87 - 9 - 28 - 46 - 115 - 2 - 67 - 72 - 41 - 6 - 138 - 131 - 32 - 23 - 81 - 98 - 117 - 35 - 92 - 15 - 4 - 134 - 104 - 52 - 54 - 50 - 110 - 94 - 34 - 18 - 80 - 20 - 97 - 130 - 106 - 38 - 109 - 136 - 85 - 103 - 123 - 7.

14.10 Région 8

Sarthe 72, Indre-et-Loire 37, Loir-et-Cher 4t, Indre 36, Cher t8, Nièvre 58, Allier 03, Saône-et-Loire 71.

Étape 1 : Tout est PERDU, fors l'honneur.

Étape 2 : Sa première moitié est également le premier allergène de notre famille.

Étape 3 : Allez à ses origines, dans notre région. Par une étrange coïncidence, vous y trouverez d'autres arbres, dont les pollens sont responsables d'allergies croisées. Celles-ci sont peu fréquentes avec un deuxième allergène de notre famille, avec lequel on fabrique loin d'ici le clayon local.

Étape 4 : Il y est né. Vous découvrirez derrière lui le troisième allergène, qui l'a inspiré. Sa maison vous livrera la clé de ce que vous cherchez.

Étape 5 : 10 - 86 - 92 - 7 - 33 - 48 - 96 - 46 - 19 - 84 - 87 - 12 - 82 - 59 - 27 - 90 - 3 - 3 - 49 - 78 - 47 - B - 65 - 52 - 72 - 73 - 26 86 - 4 - 6 - 67 - 43 - 86 - 81 - 20 - 3 - 3 - 68 - 60 - 84 - Y - 90 - 73 - 75 - 23 - 93 - G - 99 - 9 - 2 - 29 - 42 - 14 - 44 - 45 - 46 - 67 - 4 - B - 61 - 86 - 80 - 84 - 6 - 47 - 19 - 64 - 88 - 68.

14.11 Bibliographie et webographie

- Sur le site officiel de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/fr3bis.php>
- Blog de Kaspius : publication des 8 énigmes en février 2019 : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2019/02/la-chasse-aux-allergenes-region.html>.

15

Trésor de Malbrouck

15.1 Introduction, par Simon Juliac

Le trésor de Malbrouck¹. était la vingtième chasse de Max, d'après son propre comptage². Cette chasse est aussi appelée *la Toison d'Or* car elle est inspirée par le thème de la Toison d'Or. Elle était commandée par le Conseil Général de Moselle.

La contremarque était une clé enterrée quelque part en Moselle; les énigmes se déroulaient intégralement dans ce département (cependant elles pouvaient faire référence à des choses situées en-dehors). Le trésor est resté exposé au château de Malbrouck (commune de Manderen). Ce trésor est une tête de bélier en or (la tête de Chrysomallus) d'une valeur de 250 000 F (environ 38 000 €). Le socle de la statue comportait l'inscription suivante :

ΧΡΥΣΟΜΑΛΛΟΣ

ΚΡΙΟΣ

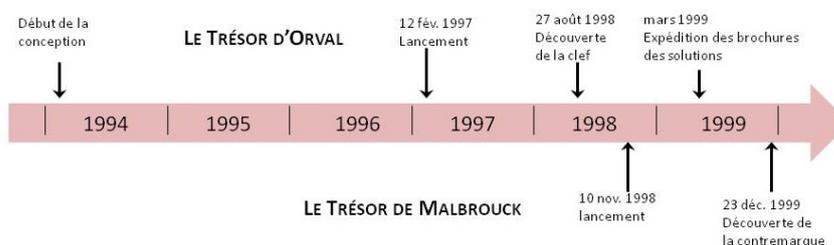
La vitrine où était stockée le trésor aurait été contemplée par 100 000 visiteurs.

Le lancement était prévu fin octobre 1998. Max prévoyait une chasse d'une durée entre 6 et 10 mois. Max avait un peu sous-estimé la durée, car la chasse s'est terminée en décembre 1999, soit une durée d'environ 12 mois. Les énigmes n'ont pas été publiées dans un livre, mais dans le quotidien *Le Républicain Lorrain*, sous forme de dépliants disponibles auprès du Conseil Général de la Moselle, sur le service minitel 3615 ESTRLE, et sur internet à l'adresse <http://www.republicain-lorrain.fr>. Malbrouck était plus facile qu'Orval, qui était bien plus facile que la Chouette. Aucune séance question/réponse n'était prévu avec Max durant la chasse. Max la juge de difficulté "moyenne".

1. Les informations qui suivent proviennent des sessions Q/R de la Chouette d'Or.

2. D'après sa page web officielle, à l'adresse <http://www.maxvalentin.com/fr3bis.php>, il s'agit plutôt de la vingt-et-unième.

La chasse a été lancée le 10 novembre 1998, et le trésor a été découvert par Al-Cab et Devin le 23 décembre 1999.



Note : cette chasse au trésor a été créée en collaboration avec Phil d'EUCK, cependant les énigmes 12, 13, 14, 21 et 22 ont été créées par Max uniquement³.

15.2 Quelques conseils, par Max Valentin

Quelques conseils⁴

Pour venir à bout des énigmes, **il vous faut une carte Michelin n° 242 Alsace Lorraine au 1/200000, une règle, un compas (ou tout autre instrument permettant de tracer des cercles), un crayon ou un feutre très fin, quelques feuilles de papier, une calculatrice et... une bonne dose d'astuce !** Soyez débrouillard : si vous avez besoin d'informations sur le département de la Moselle, sachez qu'elles sont faciles à obtenir, particulièrement auprès des offices du tourisme et des syndicats d'initiative. **Enfin, ne téléphonez pas au Château de Malbrouck, car personne ne pourra vous y aider ni vous fournir d'indices supplémentaires.**

Attention, très important !

Ce jeu est destiné à tous ; ce n'est donc pas un exercice de virtuosité scientifique ! Aussi, nous vous déconseillons d'entreprendre des calculs en usant de paramètres inaccessibles au grand public. Toutes les données utiles et nécessaires pour réussir ce défi sont disponibles et peuvent être obtenues aisément.

N'oubliez pas que votre terrain de jeu, c'est la carte ! Par conséquent, ne vous lancez pas sur les routes du département pour y chercher des indices, relever le profil d'une colline ou étudier sur place l'architecture d'un monument ! (En revanche, lorsque vous irez déterrer la clé cachée par Lathon, visitez la Moselle pour les vestiges de son riche passé, pour le charme de ses villages verdoyants, la sérénité de ses étangs, de ses lacs et de ses cours d'eau, la profondeur parfois étrange de ses forêts... et pour sa gastronomie !)

3. Source : message de Phil d'EUCK n° 114015.03 sur Lachouette.net, le 15/07/2017.

4. Source : site officiel de la chasse, http://www.republicain-lorrain.fr/toison_or/conseils.html.

Enfin, c'est au château de Malbrouck, magnifiquement réhabilité que vous pourrez admirer la magnifique tête en or de Chrysomallus, enjeu de la présente chasse au trésor, à partir du vendredi 13 novembre 1998.

15.3 Introduction aux énigmes

15.3.1 Un peu d'histoire...

Au XVII^e siècle, John Churchill, duc de Marlborough, découvrit dans les Flandres, scellée dans un mur, une magnifique tête de bélier en or. Elle était accompagnée d'un vieux parchemin que Marlborough, curieux de nature, s'empressa de faire traduire. L'écrit, daté de l'an de grâce 1430, attestait la présence de cet objet précieux dans la région à l'époque où Philippe le Bon avait créé à Bruges l'Ordre de la Toison d'Or. Il racontait aussi une bien étrange histoire : en embarquant sur le navire Argô, Jason aurait emporté avec lui une fabuleuse tête en or représentant le bélier Chrysomallus, porte-bonheur sacré ayant appartenu à Néphélé, épouse du roi Athamas. Parvenus en Colchide, les Argonautes s'emparèrent de la Toison d'Or, et sur le chemin du retour, ils accostèrent sur les rives du Rhône. Là, à la faveur d'une nuit noire, la précieuse tête de Chrysomallus aurait été dérobée et remplacée, dans le sac qui la contenait, par une pierre. Ce n'est qu'à Iolcos, au terme de son périple, que Jason s'aperçut du larcin. Mais tout à sa joie d'avoir accompli sa mission, il oublia l'incident. Puis, le temps passant, cette anecdote s'effaça petit à petit des mémoires.

Comment la tête de Chrysomallus avait-elle échoué dans les Flandres ? Comment avait-elle traversé les siècles ? Entre quelles mains ? Le parchemin ne le disait pas... Mais dès ce jour, Marlborough ne se sépara plus de sa tête de bélier, et il l'avait en sa possession lorsque, le 3 juin 1705, il établit son quartier général au château de Mensberg. Puis, sans doute pressé par les aléas de la guerre et craignant de se voir dépossédé de la précieuse figurine, Marlborough l'enterra en un lieu sûr dans l'espoir de la retrouver plus tard. Hélas, ses pérégrinations l'en empêchèrent, et il mourut, en 1722, sans avoir pu la récupérer.

L'objet resta caché en Moselle jusqu'au 26 décembre 1997. Son découvreur - un homme qui a choisi le pseudonyme de Lathon afin d'assurer son anonymat - a confié sa trouvaille au château de Mensberg (aujourd'hui appelé « Château de Malbrouck »), à Manderen. C'est là que vous pourrez l'admirer, dans une vitrine transparente et scellée. Mais pour vous approprier la tête de Chrysomallus, il vous faudra d'abord retrouver la clé qui ouvre cette vitrine. Lathon l'a cachée là où il avait sorti de terre la tête de bélier, puis il a composé des énigmes permettant de localiser l'endroit avec précision. Lorsque vous aurez décrypté ces énigmes, il ne vous restera plus qu'à vous rendre sur place... et déterrer la clé !

De Néphélé à Jason, de Jason à Marlborough, de Marlborough à Lathon,

la somptueuse tête de Chrysomallus a connu bien des maîtres... Si vous faites preuve de sagacité, vous serez le dernier d'entre eux !

15.3.2 Les Argonautes

Dans cette quête, cette enquête et cette conquête à travers la verte Moselle, tu pourras solliciter à tout moment les Argonautes. Ainsi qu'ils l'ont fait pour Jason, chacun d'eux t'apportera son aide afin que, toi aussi, tu sortes vainqueur de cette épreuve. Ces héros ont pour noms : MELAMPOUS, HERACLES, NAUPLIOS, PERICLYMENOS, IDMON, HYLAS, LYNCEE, ASTERIOS, POEAS, POLYPHEME, ECHION, AMPHIARAOS, EURYDAMAS, IPHICLES, ACTOR, OILEE, ARGOS, TELAMON, ACASTE, BOUTES, STAPHYLOS, CEPHEE, CASTOR, TIPHYS, PALAEMON, PHALEROS, CAENEE, THRAU, ZETES, ASCALAPHOS, ADMETOS, CALAIS, CORONOS, LAERTE, ORPHEE, ANCEE (le petit), PENELEOS, EURYALE, POLLUX, IDAS, CANTHOS, JASON, MOPSOS, PELEE, ANCEE (le grand), EUPHEMOS, THESEE, PHANOS, AUGIAS, ERGINOS ET MELEAGRE.

15.4 Énigme 1

39 - 8 - F - 223 - 337 - 9 - 213 - 16 - 6 - 191 - 22 - 79 - 318 - 17 - 4 - 20 - F - 12 - 2 - 120 - 27 - 96 - 234 - 14 - 131 - 3 - 297 - 23 - 47 - 124 - 7 - 268 - 185 - 34 - 18 - 112 - 259 - 271 - 163 - 342. Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller 54 - 126 - 92 - 203 - 144.

Solution : En remplaçant ces nombres par la lettre équivalente dans la liste des noms des Argonautes (M = 1, E = 2, L = 3, A = 4, M = 5, P = 6, O = 7, U = 8, S = 9, etc.), on obtenait la phrase : DU FILS DE PELIAS AU FRERE DE CALAIS, TOUS EN ORDRE. ACASTE était le fils de Pélias, et ZETES était le frère de Calais, soit "de A à Z" Il fallait donc que les Argonautes "se placent" par ordre alphabétique. En décryptant de même la deuxième partie (54 - 126 - 92 - 203 - 144), on obtenait : "Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller A L'EST". Ce décryptage était une fausse piste : voir énigme 20.

15.5 Énigme 2

Pour les retrouver facilement, 30 - 63 - 14 - 6 - 11 - 10 - 5 - 15 - 48 - 32 - 4.

Solution : Par une nouvelle permutation alphanumérique entre les chiffres 30 - 63 - 14 - 6 - 11 - 10 - 5 - 15 - 48 - 32 - 4 et les lettres de la liste alphabétique des noms des argonautes que le chercheur avait établie dans l'énigme 1, il

obtenait les mots : NUMEROTE-LES. Il fallait donc numéroter ces noms de la manière suivante :

1 ACASTE 2 ACTOR 3 ADMETOS 4 AMPHIARAOS 5 ANCEE (le grand) 6 ANCEE (le petit) 7 ARGOS 8 ASCALAPHOS 9 ASTERIOS 10 AUGIAS 11 BOUTES 12 CAENEE 13 CALAIS 14 CANTHOS 15 CASTOR 16 CEPHEE 17 CORONOS 18 ECHION 19 ERGINOS 20 EUPHEMOS 21 EURYALE 22 EURYDAMAS 23 HERACLES 24 HYLAS 25 IDAS 26 IDMON 27 IPHICLES 28 JASON 29 LAERTE 30 LYNCEE 31 MELAMPOUS 32 MELEAGRE 33 MOPSOS 34 NAUPLIOS 35 OILEE 36 ORPHEE 37 PALAEMON 38 PELEE 39 PENELEOS 40 PERICLYMENOS 41 PHALEROS 42 PHANOS 43 POEAS 44 POLLUX 45 POLYPHEME 46 STAPHYLOS 47 TELAMON 48 THESEE 49 THRAU 50 TIPHYS 51 ZETES

15.6 Énigme 3

Dans sa splendeur d'antan retrouvée, il projette une ombre majestueuse sur son ancien fief de Manderen.

énigme 3. Il s'agissait du Château de Malbrouck.

15.7 Énigme 4

Il ne s'écroulera pas, même si tu lui retires 8, 13, 13, 13, 6, 17, 13.

Solution : Ces nombres correspondaient aux lettres de "château de Malbrouck", lettres qu'il fallait extraire :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

C H A T E A U D E M A L B R O U C K

soit :

8 13 13 13 6 17 13

D B B B A C B

Ce sont les sept premières notes de la chanson *Malbrough s'en va-t-en guerre* (ré, si, si, si, la, do, si) transcrites en notation musicale anglaise (A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa, G = sol), puisque Marlborough était anglais. (La chanson originale a un dièse à la clé⁵, la tonalité est donc en sol.)

5. Les « dièses à la clé » sont aussi appelés « dièses constitutifs ». NdE.

15.8 Énigme 5

Ils sont nombreux, et tu n'as qu'un seul embarras : l'embarras du choix...
 Pourtant, tu commettrais une grave erreur en ignorant la 1^{re} du 1^{er} la
 1^{re} du 2^e celle qui est commune à tous, la 1^{re} du 4^e la 4^e du 8^e la 1^{re} du
 11^e, la 1^{re} du 12^e et la 4^e du 7^e.

Solution : "Ils sont nombreux" (les couplets de la chanson). Mais il fallait extraire la première phrase du premier couplet, soit : MALBROUGH S'EN VA-T-EN GUERRE ; la première phrase du deuxième couplet, soit : IL REVIENDRA-Z-A PÂQUES ; celle qui est commune à tous, soit : MIRONTON, MIRONTON, MIRONTAINE ; la première phrase du quatrième couplet, soit : MADAME A SA TOUR MONTE, la quatrième phrase du huitième couplet, soit : ET VOS SATINS BROCHES, la première phrase du onzième couplet, soit : L'UN PORTAIT SA CUIRASSE ; la première phrase du douzième couplet, soit : L'UN PORTAIT SON GRAND SABRE ; et la quatrième phrase du septième couplet, soit : VOS BEAUX YEUX VONT PLEURER.

Note : la chanson "Malbrough s'en va-t-en guerre" a 22 couplets, mais seuls les 14 premiers sont en général publiés dans les recueils de comptines (source : Bibliothèque Nationale). Le texte "Mironton, mironton, mirontaine" dans le premier couplet devient "Mironton, ton-ton, mirontaine" dans les couplets suivants. Cela n'avait aucune incidence, car le chercheur tombait de toutes façons sur la même lettre "N". (Voir plus loin.)

15.9 Énigme 6

Si tu sais compter, Manderen te sera utile si tu y entres par l'est.

Solutions : L'énigme précédente fournissait huit phrases :

MALBROUGH S'EN VA-T-EN GUERRE
 IL REVIENDRA-Z-A PÂQUES
 MIRONTON, MIRONTON, MIRONTAINE
 MADAME A SA TOUR MONTE
 ET VOS SATINS BROCHES
 L'UN PORTAIT SA CUIRASSE
 L'UN PORTAIT SON GRAND SABRE
 VOS BEAUX YEUX VONT PLEURER

Il fallait d'abord repérer la position de chaque lettre du nom MANDEREN dans l'alphabet, soit : M = 13, A = 1, N = 14, D = 4, E = 5, R = 18, E = 5, N = 14. Puis, en comptant à partir de la fin de chacune des phrases ci-dessus ("si tu y entres par l'est", donc par la droite), il fallait extraire la lettre correspondante. On obtenait ainsi :

MALBROUGH S'EN VA-T-EN GUERRE (13^e, soit E)
 IL REVIENDRA-Z-A PÂQUES (1^{ère}, soit S)
 MIRONTON, MIRONTON, MIRONTAINE (14^e, soit N)
 (ou : MIRONTON, TONTON, MIRONTAINE)
 MADAME A SA TOUR MONTE (4^e, soit O)
 ET VOS SATINS BROCHES (5^e, soit O)
 L'UN PORTAIT SA CUIRASSE (18^e, soit N)
 L'UN PORTAIT SON GRAND SABRE (5^e, soit S)
 VOS BEAUX YEUX VONT PLEURER (14^e, soit E)

Le résultat de cette énigme était donc :

E, S, N, O, O, N, S, E.

Ce sont bien sûr les initiales de "Est", "Sud", "Nord", "Ouest", "Ouest", "Nord", "Sud", "Est".

15.10 Énigme 7

Les ruses de Tiphys valaient bien nos modernes boussoles, car même les points cardinaux se pliaient aux ordres du maître de la rose des vents ! Pour élucider ce nouveau mystère, voici ton carnet de route : 2, 1, 3, 7, 2*4, 2, 1, 7, 5*7, 7.2, 7, 1, 3, 4*2, 2*7, 2.7, 8, 6, 4, 3, 1, 7*5, 3, 1, 3, 4.5, 7, 7, 1, 3, 6***8, 7, 5, 1, 2, 4*2, 2*1, 7, 4, 2, 8.5, 6, 6, 1, 2, 7*8, 2, 4, 3, 6, 8, 2*8, 3, 5, 3, 8*2, 2, 3, 4, 6*6, 6.7, 5, 6, 8, 3, 4, 2*7, 2*3, 3.5, 3, 8, 6, 4*5, 2, 1, 7, 4***3, 6.1, 6, 4, 8, 3, 4*5, 7, 8, 2, 4*4, 6, 8, 3, 4.2, 1, 6, 3, 5, 7*8, 2, 5, 7, 8.8, 2, 4, 6, 3.

Solution : En affectant une valeur numérique aux lettres trouvées dans l'énigme précédente, soit E = 1, S = 2, N = 3, O = 4, O = 5, N = 6, S = 7, E = 8, on obtenait des directions (ce que justifiait l'allusion aux "points cardinaux") qu'il fallait visualiser sur une feuille de papier en les traçant. Par exemple 2, 7 (soit "sud, sud" se matérialisaient par deux traits verticaux successifs sur une feuille de papier ; et 8, 3 (soit "est, nord") représentaient un trait de gauche à droite, suivi par un trait vers le haut de la feuille. Les chiffres 2, 1, 3, 7, 2 - soit "Sud", "Est", "Nord", "Sud", "Sud" - forment le chiffre "4" sur le papier... En procédant de la sorte jusqu'à épuisement de tous les nombres, on obtenait : S, E, N, S, S * O, S, E, S, O * S, S . S, S, E, N, O * S, S * S, S . S, E, N, O, N, E, S * O, N, E, N, O . O, S, S, E, N, N *** E, S, O, E, S, O * S, S * E, S, O, S, E . O, N, N, E, S, S * E, S, O, N, N, E, S * E, N, O, N, E * S, S, N, O, N * N, N . S, O, N, E, N, O, S * S, S * N, N . O, N, E, N, O * O, S, E, S, O *** N, N . E, N, O, E, N, O * O, S, E, S, O * O, N, E, N, O . S, E, N, N, O, S * E, S, O, S, E . E, S, O, N, N. Les nombres ainsi relevés grâce à ces tracés étaient : 4, 5, 16, 1, 18, 20 ***

3, 1, 20, 8, 5, 4, 18, 1, 12, 5 *** 13, 5, 20, 26. En les remplaçant par leur correspondance alphabétique (A = 1, B = 2, C = 3, etc.), le résultat final donnait : DEPART CATHEDRALE METZ. Ce message indiquait le lieu de départ de l'étape suivante.

15.11 Énigme 8

Jason bénéficia de l'aide de Médée, nièce de Circé, elle aussi entourée d'eau. Pour qu'un voyage soit poétique, il lui faut une touche de magie, et celui que tu entreprends maintenant ne fait pas exception à la règle. Avant d'arriver à 10 et 100 et 1000 pour aller gagner ici, il te faudra traverser certains lieux. Garde le pénultième et le dernier.

Solutions : Médée et Circé étaient des magiciennes, et l'allusion à la poésie devait permettre d'identifier le célèbre⁶ poète occultiste Stanislas de Guaita (1861 - 1887), « mage » qu'on soupçonna de se livrer à la magie noire et blanche, et qui repose dans le cimetière de TARQUIMPOL. Ce hameau est situé au bord de l'étang de Lindre (d'où les mots « elle aussi entourée d'eau »). En tirant un trait depuis la cathédrale de Metz (qu'il fallait bien entendu localiser et pointer le plus précisément possible sur la carte), jusqu'à Tarquimpol, ce trait passait au milieu de BAUDRECOURT et BREHAIN, respectivement la pénultième et la dernière communes avant d'atteindre Tarquimpol. (Comme il était précisé « traverser certains lieux », il était bien entendu exclu que la commune de Tarquimpol soit la dernière, puisque le trait ne la traversait pas, mais s'y arrêtait. Ce détail avait son importance pour le décryptage de l'énigme 17.)

Note : la phrase d'aspect hermétique « 10 et 100 et 1000 pour aller gagner ici » (qu'il fallait lire : « Dix Et Cent Et Mille Pour Aller Gagner Ici ») composaient un indice supplémentaire. Ces initiales formaient le mot DECEMPAGI⁷, qui était l'ancien nom romain de Tarquimpol.

15.12 Énigme 9

L'Argo, face au quai, dressait fièrement sa figure de proue. D'Acaste à Zétès, tous se tenaient sur le pont, jetant un dernier regard sur Iolcos, ignorant s'ils reverraient un jour la Thessalie. Puis le navire manoeuvra lentement et les témoins le virent s'éloigner vers le large, en route pour une longue, très longue aventure... Fais de même, et isole ce qui saute

6. Ici, la qualification de « célèbre » peut poser question, voir page 321. NdE.

7. La phrase hermétique est un acrostiche. Il ne faut pas confondre acronyme et acrostiche : l'acronyme est un sigle qui se prononce. NdE.

aux yeux, car c'est sur eux que tu pourras compter. Pour cela, extrais la 6^e, la 8^e, la 2^e, la 17^e, la 4^e, la 11^e, la 18^e, la 17^e, la 18^e, la 4^e. Tu apprendras alors comment résoudre cette énigme, et tu auras bien des choses à mettre en réserve. Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512528276385,52173913.

Solution : Il était dit que l'Argo "face au quai, dressait sa figure de proue". Par conséquent, le navire était de face, les Argonautes se tenant sur le pont, rangés par ordre alphabétique, de "A" (Acaste) à "Z" (Zétès). Puis il a manœuvré et "s'éloigna vers le large", c'est-à-dire qu'il a effectué un demi-tour, soit 180 degrés. L'énoncé de l'énigme disait ensuite qu'il fallait "faire de même". Rappel : la solution de la première énigme était la liste des Argonautes classés par ordre alphabétique sur une seule colonne. Il fallait par conséquent faire pivoter de 180 degrés la feuille de papier sur laquelle le chercheur avait écrit cette liste. Puis il était dit : "isole ce qui saute aux yeux", c'est à dire qu'il fallait repérer les lettres qui, une fois retournées, peuvent se lire comme des chiffres, en ne tenant compte que des caractères I, S, O, L, E. C'est ainsi que tous les "I" devenaient des "1", les "S" devenaient des "5", les "O" devenaient des "0", les "L" des 7 et les "E" des 3. (Dans cette technique - et en utilisant par exemple l'écran d'une calculette retournée - le "4" peut être lu comme un "h", le "9" comme un "G", et le "2" comme un "Z". Mais le mot "isole" interdisait l'usage de ces chiffres-là.) La phrase "car c'est sur eux que tu pourras compter" indiquait qu'il fallait procéder alors à une opération. L'énigme disait ensuite : "Pour cela, extrais la 6^e, la 8^e, la 2^e, la 17^e, la 4^e, la 11^e, la 18^e, la 17^e, la 18^e, la 4^e". Le chercheur devait extraire, des noms BAUDRECOURT et BREHAIN, les lettres correspondantes, soit : E, O, A, I, D, T, N, I, N, D. Ces lettres formaient l'anagramme de ADDITIONNE : il fallait par conséquent additionner les nombres apparaissant sur la liste des Argonautes tenue tête-bêche. Le total ainsi obtenu était 512 528 295 627. La phrase "tu auras bien des choses à mettre en réserve" signifiait que ce total resservirait ultérieurement. Enfin, la phrase "Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512528276385,52173913" donnait la clé pour décrypter l'énigme 21.

15.13 Énigme 10

Fille de prudence, elle naquit avec l'aide du géniteur de Palaémon et étendit sa protection à tout l'équipage... Toi aussi, tu auras besoin d'aide et certains Argonautes te l'apporteront : ils seront les premiers que tu rencontreras sur ta route, et tu les reconnaîtras à leur tête.

Solution : La "prudence" était Métis, mère d'ATHENA et première épouse de Zeus. C'est Héphaïstos, le père de l'Argonaute Palaémon, qui fendit le crâne de Zeus pour permettre à ATHENA de voir le jour. L'énoncé de

l'énigme disait que ceux qui aideraient le chercheur pouvaient être "reconnus à leur tête", c'est-à-dire par leur initiale. Il fallait par conséquent extraire de la liste des Argonautes ceux dont les noms commençaient par "A", "T", "H", "E", "N", "A", lors de leur première occurrence alphabétique ("les premiers que tu rencontreras sur ta route"). La liste de ces Argonautes formant le nom ATHENA était la suivante :

- 1 - ACASTE
- 2 - TELAMON
- 3 - HERACLES
- 4 - ECHION
- 5 - NAUPLIOS
- 6 - ACASTE

15.14 Énigme 11

Revenant aujourd'hui dans cette riante partie de la France, Héraclès pourrait l'arpenter en parcourant 1 027 000 stades. Tu feras de même, et chercheras le 40, 16, 26, 33, 39, 25, 6, 11, 41, 5, 16, 36, 33, 7 bleu vert 25, 23, 1, 32. Suis-le et arrête-toi dès que tu le verras franchir dix fois la 9, 25, 11, 25, 40, 20, 11, 34, 21, 8, 32, 9, 36, 13, 22. Ce que tu dois trouver est juste au-dessus.

Solution : La précision "riante partie de la France" était un indice : il fallait non pas considérer seulement le département de la Moselle, mais l'intégralité cartographique figurant sur la carte Michelin 242, bord à bord, dans le sens de la lecture. « Héraclès pourrait l'arpenter en parcourant 1 027 000 stades », c'est-à-dire qu'il pourrait se promener de long en large 1000 fois, soit 500 fois dans un sens et 500 fois dans l'autre, parcourant ainsi 197 461,29 km. Compte tenu de l'échelle de cette carte, la zone cartographique proprement dite mesure plus ou moins 98,7 cm (entre 98,61 cm et 98,76 cm selon les cartes) - et on constate donc une imprécision de plus ou moins 1,5 mm d'une carte à l'autre, faisant varier la distance sur le terrain de 197,22 à 197,52 km. Pour éviter toute contestation résultant de cette imprécision, la « promenade » d'Héraclès permettait - par calcul et à l'aide de l'échelle de la carte - de retrouver une largeur conventionnelle moyenne et acceptable de celle-ci, soit 98,73 cm.

« Chercheras le 40, 16, 26, 33, 39, 25, 6, 11, 41, 5, 16, 36, 33, 7 bleu vert 25, 23, 1, 32 ». Ces nombres se décodaient par une permutation alphanumérique avec la liste des six Argonautes trouvés précédemment, et signifiaient : TROISIEME TRAIT bleu vertICAL. Sur la carte, il fallait par conséquent repérer la troisième amorce méridienne de carroyage (ligne verticale bleue visible sur la carte). Les nombres 9, 25, 11, 25, 40, 20, 11, 34, 21, 8, 32, 9,

36, 13, 22, décryptés de la même manière, permettaient d'obtenir les mots LIMITE MOSELLANE. Il fallait stopper là où cette ligne coupait pour la dixième fois dans le territoire mosellan, et identifier la commune qui se trouvait juste au-dessus, soit GORZE.

Note : la valeur du « stade », mesure de distance grecque, varie fortement d'une source à l'autre. Aussi, pour éviter toute ambiguïté, c'est celle de 192,27 mètres, calculée d'après la taille réelle du stade d'Olympie, qui a été utilisée pour la conception de cette énigme. La légende dit qu'Héraclès l'aurait tracé lui-même, en posant six cents fois un pied devant l'autre. Le nom « Héraclès », cité dans l'énoncé de l'énigme, devait par conséquent orienter le chercheur sur la bonne valeur du stade, et non sur une autre.

15.15 Énigme 12

À moi, Lathon, la tête de Chrysomallus aura coûté bien des efforts et des errements, mais je n'ai aucun regret. Je suis reparti en direction de Norroy-le-Veneur, puis je me suis promené à Vernéville, Colligny, Villers-Stoncourt ainsi que dans quatre autres lieux charmants, avant d'arriver enfin à l'endroit que je cherchais. Si tu veux réussir, tu dois marcher sur mes pas, et monter là où je suis monté.

Solution : Gorze étant la solution de l'étape précédente, Norroy-le-Veneur était par conséquent la deuxième étape de ce parcours (ce que devait suggérer le mot "reparti"). On comptait donc dix points de passage en tout : Gorze, Norroy-le-Veneur, Vernéville, Colligny, Villers-Stoncourt, puis "quatre autres", et enfin, "l'endroit que je cherchais". Ces dix étapes devaient être disposées en pyramide, en commençant par le bas : 4 communes sur la 4^e ligne, 3 communes sur la troisième, deux communes sur la 2^e et un lieu sur la première. Au final, la pyramide obtenue était la suivante :

10 à trouver Sommet 12 km			
8 à trouver Allaincourt-la-Côte 10 km		9 à trouver Pontoy 14 km	
5 Villers Stoncourt 8 km	6 à trouver Morville-sur-Nied 12 km	7 à trouver St Jure 16 km	
1 Gorze 0	2 Norroy-le-Veneur 16 km	3 Vernéville 8 km	4 Colligny 24 km

En traçant cette pyramide et en comptant sur la carte le nombre de centimètres séparant les communes de Gorze, Norroy-le-Veneur, Vernéville, Colligny et Villers-Stoncourt, puis en transformant ces centimètres en kilomètres, le chercheur trouvait la distance séparant Villers-Stoncourt de la première des "quatre communes" inconnues. Pour cela, il devait s'apercevoir que la distance séparant Colligny (fin de la 4^e ligne de la pyramide) de Villers-Stoncourt (début de la 3^e ligne de la pyramide) était de 8 km, ce qui représentait la moitié de la distance séparant les deux communes situées juste en-dessous dans la pyramide, Gorze et Norroy-le-Veneur, soit 16 km. À l'aide d'un compas, le même procédé devait être appliqué sur la carte aux autres communes situées sur la 4^e ligne de la pyramide, Norroy et Vernéville : $16 + 8 = 24$. $24 : 2 = 12$. Il fallait alors chercher une commune à 12 km de Villers-Stoncourt, soit Morville-sur-Nied. Puis le chercheur faisait de même avec Vernéville et Colligny, soit $8 + 24 = 32$. $32 : 2 = 16$. Là il trouvait St Jure, à 16 km de Morville, puis Alaincourt-la-Côte (à 10 km de St Jure), Pontoy (à 14 km d'Alaincourt-la-Côte), puis un sommet de 380 m (situé un peu au nord-est de Liocourt), à 12 km de Pontoy. Cette colline est repérée sur la carte Michelin N° 242 au 1/200 000 comme offrant un point de vue à 360° ("là où je suis monté").

Note : Les cartes d'un même modèle, d'une même échelle, d'une même marque (voire celles issues d'un lot unique), peuvent présenter de notables différences entre elles. Outre celles dues au massicotage, cela est dû, la plupart du temps, aux différences hygrométriques affectant le papier lors du stockage chez le marchand qui les commercialise, où chez l'utilisateur. Lors de la conception de cette énigme 12, il a donc été tenu compte du fait que l'utilisation du compas, passant de commune en commune, pouvait entraîner des amplifications successives d'erreurs de mesures, et rendre tout repérage des bonnes communes impossible. Une certaine inexactitude était donc tolérée : entre 1 et 2 mm sur la carte. C'est pour cette raison que l'énoncé de l'énigme spécifie : "je me suis promené" (plutôt que : "je suis allé à" ou : "j'ai traversé"). Les cercles tracés à l'aide du compas révélaient presque inévitablement d'autres communes, inexactes celles-là. Mais en essayant de combiner chacune d'elles avec la commune qui devait logiquement – compte tenu de la distance à trouver – lui faire suite, le chercheur s'apercevait à chaque fois qu'elles ne pouvaient faire l'affaire. Une seule commune donnait un résultat permettant de continuer.

Cette énigme 12 était sans doute la plus difficile de toutes.⁸

8. À ce propos, Al-Cab et Devin ont déclaré : « Nous considérons que le "Trésor de Malbrouck" est l'un des jeux les plus difficiles auxquels nous avons participé. Deux énigmes nous ont fait souffrir, la 12 et la 22. La première concernait une pyramide composée de noms de communes. Il fallait calculer la distance séparant le village de Villers-Stoncourt d'une commune "inconnue". En faisant preuve de sagacité, il fallait arriver à Morville-sur-Nied. La seconde consistait à trouver la longueur et la direction de l'ombre produite par le soleil sur le Mont Grossman qui est le point culminant de la Moselle, un certain jour et à

15.16 Énigme 13

Multiplie le nombre par 150. La distance à parcourir te prouvera juste, et elle te mènera à un édifice inachevé. Cette commune est ta nouvelle destination.

Solution : Ce qu'il fallait multiplier par 150, c'est la hauteur de la colline trouvée précédemment (soit 380 m). Le chercheur obtenait 57000 m, soit 57 km. Cela était un rappel du département en même temps qu'une confirmation de la justesse de sa pyramide (« te prouveras juste »). La distance de 57 km, tracée depuis la colline trouvée dans l'énigme précédente, aboutissait à l'église du Sacré-Cœur de Sarreguemines (marquée sur la carte au 1/200 000), église inachevée à laquelle il manque ses deux clochers. La commune à trouver était donc SARREGUEMINES.

15.17 Énigme 14

À Æaé, Jason sema dans les labours des dents de dragon qui donnèrent naissance à des guerriers. Ne commets pas la même erreur : avant qu'elles ne germent, retire-les.

Solution : En retirant G, R, A, I, N, E, S (ce qui "germe") de SARREGUEMINES, il subsistait les lettres R, E, U, E, M, S dont il fallait composer l'anagramme "MESURE". (Note : les autres possibilités anagrammatiques étaient "SEMEUR", "RESUME", "MUREES", "MEURES", et "REMUES", mais les deux énigmes suivantes confirmaient qu'il s'agissait bien du mot "MESURE".)

15.18 Énigme 15

Le souvenir de Jason a traversé les années sans rien perdre de son prestige et de son éclat. Pour qu'un jour ton nom brille à l'égal du sien au firmament des héros, tu dois trouver ce qui a la même valeur que la somme des éléments qui composent le nombre secret qu'il te faut découvrir, et dont les unités sont composées de 5 éléments... Si tu te perds dans ce dédale, fais la somme de ce que tu as en réserve et ajoute-la à ce que le chef des Argonautes t'a fait découvrir, puis divise ce résultat par la somme des chiffres composant le résultat que tu as obtenu en faisant la somme de ce que tu avais en réserve.

une certaine heure. Trois paramètres cachés étaient à réunir ». *Source* : article de l'édition électronique du jeudi 20 janvier 2000 du *Républicain Lorrain*.

Solution : L'allusion à "années" et "jour" devait permettre d'isoler le nom de JASON grâce aux initiales qui composent les mois du calendrier : j, f, m, a, m, j, J, A S, O, N, d. Ces mois représentent un total de 153 jours. Le nombre secret qu'il fallait découvrir était "VINGT-TROIS" (en lettres), sachant que le nombre des unités (soit "trois") est composé de cinq lettres ("éléments"), et que la somme alphanumérique de toutes les lettres composant "vingt-trois" totalise également 153. De zéro à neuf, le chiffre "trois" est le seul qui possède cinq lettres, tout comme le nombre "vingt", de dix à cent, est le seul qui possède cinq lettres. Avec un peu d'astuce, il était donc facile d'en déduire que le nombre à trouver était 23. Il était dit que le chercheur pouvait également faire la somme de ce qu'il avait en réserve, c'est-à-dire additionner tous les composants de 512 528 295 627 (résultat de l'énigme 9) pour obtenir 54. En ajoutant 54 à ce qui a été trouvé grâce à Jason ("ce que le chef des Argonautes t'a fait découvrir", soit 153), il obtenait 207. Puis l'énigme précisait : "divise ce résultat par la somme des chiffres composant le résultat que tu as obtenu en faisant la somme de ce que tu avais en réserve", c'est-à-dire que $5 + 4 = 9$ devait servir de diviseur au total obtenu précédemment, soit $207 : 9 = 23$. Le chercheur disposait donc ici de deux méthodes différentes pour parvenir au bon résultat : 23.

Commentaire concernant l'énigme 15 de Phil d'EUCK⁹ : "[...]pour E15 de La Toison, désolé, j'en suis totalement responsable! D'ailleurs, suite à ces présents écrits, je suis allé consulter mes notes de « fabrication » de l'époque et je vous avoue que c'est avec une certaine nostalgie et, immédiatement, dans la foulée, aussi avec un brin d'amusement, que j'ai vu le départ d'origine de cette énigme : en écrivant, comme ça, je ne sais pourquoi, les initiales des mois, j'avais alors entouré au Stabylo rose (si, si), ceux, à partir de juillet jusqu'à novembre compris, car ils donnaient "JASON", et il n'en fallait pas plus comme départ d'idée! Restait la suite à imaginer, et comme j'aime faire triturer des nombres, chiffres et lettres dans tous les sens, vous connaissez donc la suite!"

15.19 Énigme 16

Le temple de Cysique fut construit dans les règles de l'art, à l'aide du fil à plomb. Si tous les Argonautes participèrent à son érection, les dieux n'accordèrent pourtant qu'à certains d'entre eux le privilège de graver leur nom sur les rangées de pierres qu'ils mirent en place. C'est ainsi qu'au chef échut l'honneur de commencer : il en posa 2 à droite et 2 à gauche. Le fils de Calliope en posa 4 à gauche, et 1 à droite. Le premier Dioscure en posa 5 à gauche. Celui qui terrassa le Minotaure en posa 5 à droite, et celui qui avait un oeil de lynx en posa 4 à gauche et 1 à

9. Source : message n° 115264.04 de Phil d'EUCK sur Lachouette.net du 04/02/18.

droite. Le prince de Phères en posa 2 à gauche et 4 à droite. Le frère de Zétès en posa 4 à gauche et 1 à droite, tandis que l'autre Dioscure en posa 2 à gauche et 3 à droite. Celui qui, pour son propre malheur, fascina les nymphes, en posa 2 à gauche et 2 à droite. Celui pour lequel Héraclès détourna l'Alphée en posa 3 à gauche et 2 à droite. Enfin, le vainqueur de Calchas en posa 5 à droite. Inspire-toi de cet exemple, car bientôt tu en auras besoin.

Solution : Le "fil à plomb" symbolisait la droite verticale que le chercheur devait tracer sur une feuille de papier. Puis il lui fallait placer de part et d'autre de ce fil à plomb les noms des Argonautes identifiés, en commençant par le bas (comme pour une construction normale), et en respectant la distribution spécifiée dans l'énoncé.

MOPSOS
 AUGIAS
 HYLAS
 POLLUX
 CALAIS
 ADMETOS
 LYNCEE
 THESEE
 CASTOR
 ORPHEE
 JASON

Le chercheur s'apercevait alors que les lettres à cheval sur cette droite (fil à plomb) formaient le mot MILLIMETRES. Avec le mot "mesure" et le nombre "23" trouvés précédemment, il était alors en possession de la phrase complète, à savoir : MESURE 23 MILLIMETRES. Cette unité de mesure représentait une valeur constante à laquelle se référaient les énigmes suivantes. Le chercheur devait s'en servir afin d'obtenir les véritables valeurs millimétriques à reporter sur la carte.

15.20 Énigme 17

Celui-là n'eut droit qu'à une vénération tardive en un lieu sacré proche d'une fontaine, loin de sa patrie. Mais méfie-toi de cet Argonaute : en bon pugiliste, il sait feindre, esquiver, et donner des coups bas ! Tu auras sûrement besoin d'aide, et c'est un saint homme qui te l'apportera. Tu le trouveras à 3,91 d'un lieu que tu n'as pas traversé, et il t'indiquera, à 11,39 de là, ta destination.

Solution : L'argonaute « qui n'eut droit qu'à une vénération tardive en un lieu sacré proche d'une fontaine, loin de sa patrie » était POLLUX, le

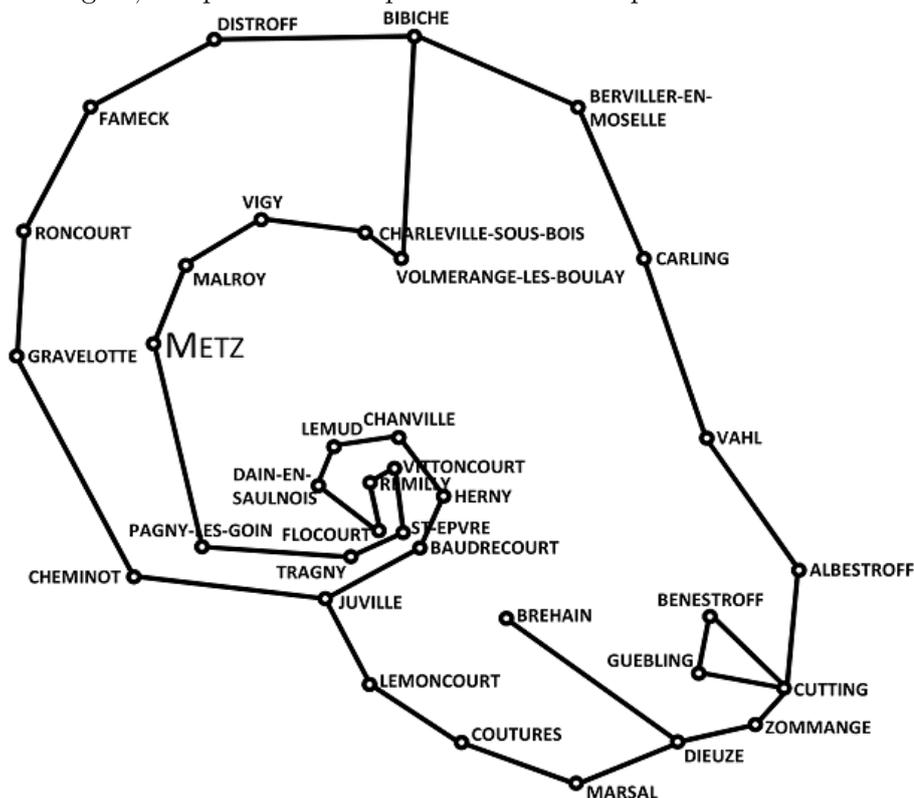
Pugiliste. Si un sanctuaire avait été dédié à son frère Castor sur le Forum de Rome (le « lieu sacré »), à côté de la fontaine de Juturne, POLLUX n'y fut pourtant associé que bien plus tard. L'énigme disait ensuite « il sait feindre, esquiver, et donner des coups bas » : ceci était destiné à faire comprendre que Pollux pouvait induire en erreur, et qu'il fallait chercher la bonne solution ailleurs. La commune où le chercheur trouvait le « saint homme » était ALBESTROFF, située sur la carte à 3,91 mesures de 23 millimètres (soit 89,93 mm) du « lieu que tu n'as pas traversé », soit TARQUIMPOL (voir énigme 8). À Albestroff se trouve l'église St ADELPHE (le « saint homme »). L'adjectif « adelphe », d'un usage rare, vient du grec et signifie « frère ». Il fallait donc que le chercheur s'intéresse au frère de Pollux, soit CASTOR. La phrase : « il t'indiquera ta destination » signifiait qu'il fallait chercher une commune ayant un lien avec le mot « castor ». Il s'agissait de « BIBICHE », anciennement « Bibersheim », littéralement « le village des castors », qui se trouve sur la carte à 11,39 mesures de 23 mm (soit 261,97 mm) d'Albestroff.

15.21 Énigme 18

Si la fin de ta quête se dessine maintenant, il te faudra toutefois boucler ce périple pour mériter ce que tu convoites. Pour t'aider dans ta tâche, voici ton nouveau carnet de route : 3,39 à D. 2,53 à F. 2,57 à R. 2,31 à G. 4,26 à C. 3,37 à J. 1,74 à B. 1,05 à H. 1,27 à C. 1,13 à L. 0,67 à D. 1,41 à F. 0,96 à R. 0,52 à V. 1,11 à SE. 1,04 à T. 2,60 à P. 3,59 à M. 1,5 à M. 1,5 à V. 1,81 à C. 0,78 à V. 3,92 à B. 3,09 à B. 2,74 à C. 3,40 à V. 2,76 à A. 2,04 à C. 1,83 à B. 1,02 à G. 1,48 à C. 0,79 à Z. 1,24 à D. 3,85 à B. 3,85 à D. 1,91 à M. 2,18 à C. 1,84 à L. 1,70 à J.

Solution : Le mot "dessine" précisait très directement que cette énigme avait une solution graphique : il fallait dessiner sur la carte une tête de bélier à l'aide des informations contenues dans l'énoncé. La phrase "Mériter ce que tu convoites" ne faisait pas allusion à la clé, mais à la tête de Chrysomallus, puisque c'est elle que le chercheur convoitait ; alors qu'à ce stade, il ne faisait que chercher la clé. Bien qu'elle n'avait aucune valeur pour le décryptage de l'énigme proprement dite, cette phrase était pourtant une sorte de confirmation a posteriori pour le chercheur qui avait correctement tracé la tête de bélier sur sa carte. De BIBICHE (solution de l'énigme précédente), il devait tracer un trait de 3,39 mesures de 23 millimètres jusqu'à "D", soit DISTROFF. Puis, de Distroff, il devait continuer ce trait de 2,53 mesures vers FAMECK, etc. Les communes ainsi révélées étaient : DISTROFF, FAMECK, RONCOURT, GRAVELOTTÉ, CHEMINOT, JUVILLE, BAUDRECOURT, HERNY, CHANVILLE, LEMUD, DAIN-EN-SAULNOIS, FLOCOURT, REMILLY, VITTONCOURT, St EPVRE, TRAGNY, PAGNY-LES-GOIN, METZ (HdV), MALROY, VIGY, CHARLEVILLE-SOUS-BOIS, VOLMERANGE-LES-BOULAY, BIBICHE. (Fin du des-

sin de la corne.) BERVILLER-EN-MOSELLE, CARLING, VAHL, ALBESTROFF, CUTTING, BENESTROFF, GUEBLING, CUTTING, ZOMMANGE, DIEUZE, BREHAIN, DIEUZE, MARSAL, COUTURES, LEMONCOURT, JUVILLE. (Fin du dessin de la tête.) Compte tenu des distances indiquées dans l'énigme, chaque initiale ne pouvait concerner qu'une seule commune.



15.22 Énigme 19

De B., tu iras à 5,4 et à 5,3 et à 5,6 et à 6,2 et à 6,1. Si tu as suivi mes pas, tu pourras les rencontrer à 4,8 puis à 7,6, puis à 7,7, puis à 6,8, puis à 6,3.

Solution : Cette énigme permettait au chercheur de tracer l'œil du bélier, seul élément manquant (mais non sa pupille : voir plus loin). Pour utiliser "De B., tu iras à 5,4 et à 5,3 et à 5,6 et à 6,2 et à 6,1", il fallait tracer cinq arcs de cercle à partir de Bibiche, respectivement d'un rayon de 5,4 mesures de 23 mm (soit 124,2 mm), de 5,3 mesures (121,9 mm), de 5,6 mesures (soit 128,8 mm), de 6,2 mesures (soit 142,6 mm) et de 6,1 mm (soit 140,3 mm), afin de pouvoir repérer par la suite les cinq points qui formeraient le tour de l'œil du bélier. La présence de l'initiale "B" (Bibiche) et les conjonctions de coordination "et" entre les nombres, suggéraient qu'il s'agissait de plu-

sieurs tracés ayant quelque chose en commun (leur origine : Bibiche). Mais le repérage précis de ces points était impossible sans la deuxième partie de l'énigme, laquelle donnait elle aussi des distances en mesures de 23 mm (4,8, puis à 7,6, puis à 7,7, puis à 6,8, puis à 6,3), et permettait, toujours à l'aide d'un compas, d'isoler ces cinq points en faisant se croiser les nouveaux arcs de cercles avec les précédents. L'endroit où se croisaient ces arcs de cercles étaient les points qu'il fallait ensuite réunir par des traits, marquant ainsi définitivement la forme de l'œil du bélier. L'origine de ces nouveaux arcs de cercles étaient les lieux trouvés dans l'énigme 12 : Morville-sur-Nied, St Jure, Alaincourt-la-Côte, Pontoy, et le sommet de 380 m (d'où la phrase "Si tu as suivi mes pas" qui était, à peu de choses près, celle utilisée dans cette énigme 12 : "tu dois marcher sur mes pas"). L'adverbe "puis" indiquait une succession d'actions différenciées, sans rapport direct les unes avec les autres (au contraire de la conjonction "et" de la première partie de l'énigme). Le tracé entièrement exécuté, la commune de LONGEVILLE-LES-St AVOLD se révélait alors comme étant la pupille de l'œil du bélier.

15.23 Énigme 20

Souvent, pendant le voyage, Jason et ses compagnons pensaient avec nostalgie à leur départ de Iolcos... Toi aussi, pense au jour où tu t'es lancé dans cette folle aventure. Puis compte 7,40.

Solution : La phrase "Toi aussi, pense au jour où tu t'es lancé dans cette folle aventure" devait inciter le chercheur à retourner au tout début du jeu, c'est-à-dire à l'énigme 1.

Rappel : en décryptant la deuxième partie de l'énigme 1 (soit "54 - 126 - 92 - 203 - 144") à l'aide du nom des Argonautes donnée dans le désordre, on obtenait : "Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller à l'est". C'était une fausse piste. En effet, la première partie de cette énigme 1 donnait : DU FILS DE PELIAS AU FRERE DE CALAIS, TOUS EN ORDRE : il fallait obéir à cette injonction immédiatement en classant les Argonautes par ordre alphabétique, sans attendre l'énigme 2 pour le faire. En décodant sur le champ la deuxième partie de l'énigme 1 à l'aide de cette liste alphabétique, le chercheur obtenait : "Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller AU SUD". En comptant 7,40 mesures de 23 mm (soit 170 mm) vers le sud, il aboutissait à St MEDARD (et non dans les faubourgs de Sarreguemines, ce qui était le cas s'il était tombé dans le piège en partant à l'est).

15.24 Énigme 21

Une nuit, Admétos, Lyncée, Pollux et Mopsos partirent séparément en éclaireurs. A leur retour, ils remirent à Jason un billet portant la distance qui séparait alors les Argonautes de leur prochain objectif. Sur le billet d'Admétos, on pouvait lire : 11,152, sur celui de Lyncée : 10,360, sur celui de Pollux : 13,006 et sur celui de Mopsos : 8,253. Chacun des quatre héros étant persuadé de détenir la vérité, Jason décida de consulter le devin aveugle Phinée, roi de Salmydessos. Celui-ci affirma : "Un seul billet donne la réponse exacte : c'est le billet n° 4. Sache pourtant que si le billet n° 4 n'est pas celui de Pollux, celui d'Admétos n'est pas le billet n° 2. Si le billet n° 1 n'est pas celui de Pollux, le 4^e billet n'est pas celui de Mopsos. Si le billet n° 2 n'est pas celui de Pollux, le billet n° 1 est celui de Lyncée. Enfin, si le billet n° 3 n'est pas celui de Pollux, c'est donc que le sien est le billet n° 1. Lorsque tu auras trouvé la distance exacte, tu demanderas à ton meilleur archer de décocher des flèches dans toutes les directions. Au lever du jour, l'une d'elles t'indiquera où aller, car vous n'êtes pas encore arrivés au terme de votre voyage." Comme Phaléros, tu possèdes un arc, mais contrairement à lui, le tien est virtuel, et tu n'a qu'une seule flèche. Ne te déssole pas : tu disposes d'une ressource qui vaut toutes les flèches du monde!... Concentre-toi, et de toutes tes forces, bande cet arc. Puis lâche ton trait.

Solution : Le billet N° 4 était celui d'ADMETOS (le N° 1 était celui de Lyncée, le N° 2 celui de Mopsos et le N° 3 celui de Pollux). Par conséquent "11,152" était la bonne distance à prendre en compte. $11,152 \times 23 = 256,496$ mm, ce qui donnait la distance entre St Médard et l'étape suivante. Arrivé à ce stade du jeu, le chercheur devait se souvenir d'un élément qu'il n'avait pas encore utilisé. Cet élément lui avait été donné dans l'énigme 9 : "Tu auras bien des choses à mettre en réserve. Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512 528 276 385,52173913".

Rappel : ce que le chercheur devait mettre en réserve, c'était le nombre 512 528 295 627. En soustrayant 512 528 276 385,52173913 de 512 528 295 627, il obtenait 19 241, 47826087. L'énigme 21 disait : "tu disposes d'une ressource qui vaut toutes les flèches du monde" : cette "ressource" était bien sûr le nombre 19 241,47826087 que le chercheur devait ensuite multiplier par la valeur de la mesure (soit 23 mm) pour obtenir 442 554. Ce nombre, décrypté en notes musicales anglo-saxonnes - comme dans l'énigme 4 - lui permettait d'obtenir les notes D, D, B, E, E, D, soit "ré, ré, si, mi, mi, ré". Il s'agit là de la dernière ligne musicale de chacun des couplets de "Malbrough s'en va-t-en guerre". Dans l'ensemble des dernières phrases de tous les couplets de cette chanson, une seule d'entre elles pouvait avoir un sens, compte tenu que l'énigme parlait de "flèche". C'était celle du 4^e couplet : SI HAUT QU'ELLE PEUT MONTER. Le point culminant de la Moselle est le mont GROSSMANN. Le chercheur devait par conséquent tirer une droite (le mot "trait" ayant ici le double sens de "flèche" et de "droite") entre St Médard

et le sommet du Grossmann. Cette droite mesurait 256,496 mm sur la carte (soit 256,5 mm), valeur trouvée au début de la présente énigme. L'énigme 22 avait donc le Grossmann comme point de départ.

Note : sur la carte Michelin N° 242, le mont Grossmann est symbolisé par un triangle marqué "986", alors que le nom "Grossmann" figure plus à l'ouest, en un lieu offrant un panorama. C'est bien sûr la localisation exacte du Grossmann qu'il fallait prendre en considération, soit l'endroit marqué d'un triangle.

15.25 Énigme 22

Je me souviens : la nuit venue, je quittai l'endroit où tu te trouves, et me mis à errer dans l'obscurité. Puis, craignant de me perdre, je fis halte et m'endormis, mes rêves hantés par les dieux de l'Olympe. Le lendemain, dès le premier rayon du soleil, je sautai sur mes pieds, prêt à me frotter enfin au secret du duc de Marlborough ! J'étais ma carte et jetai un dernier coup d'oeil sur mes notes. En une minute, je fus fixé et une sorte de certitude s'ancre alors en moi : bientôt le trésor m'appartiendrait ; il ne pouvait en être autrement car je n'avais commis aucune erreur. Depuis mon départ, en effet, je n'avais avancé qu'à pas comptés, vérifiant et vérifiant encore mes hypothèses, éliminant les fausses pistes une à une, ne laissant rien au hasard. Je ne pouvais échouer, c'était impensable !... Je rassemblai mes affaires, et cinq minutes plus tard, avec un moral d'acier, je repris la route. Il était neuf heures et demie. Je savais que cette journée allait être décisive, et j'étais fin prêt à affronter l'épreuve qui m'attendait... Toi, cher lecteur, tu sais maintenant que j'ai trouvé la tête de Chrysomallus, et il te reste à découvrir la clé qui te permettra d'y accéder à ton tour ! Pour cela, comme moi, il te faudra compter 4263,4 en tout. Arrivé à la pointe, tu poursuivras ta route jusqu'à l'ultime barrière. Tu rebrousseras chemin, repasseras par la pointe, marcheras sur l'endroit que je cherchais et que tu as sans nul doute découvert. Puis, tu iras là où tu avais fait halte à l'issue de l'énigme 20. Arrivé en ce lieu, tu en auras épuisé presque 37. Alors tu retourneras à ton point de départ et épuiseras le reste.

Solution : Le but de cette énigme était de trouver la longueur et la direction de l'ombre produite par le soleil sur le Mt Grossmann, un certain jour, à une certaine heure. Pour réaliser cela, il fallait réunir trois paramètres cachés (dans le texte de présentation de cette chasse, et dans la présente énigme), puis déterminer la position en degrés du soleil dans le ciel, ainsi que son azimut.¹⁰

10. À propos de la difficulté de cette énigme, voir la note de bas de page 156. NdE.

Lathon précisait qu'il avait « quitté cet endroit » : il a donc quitté le Mt Grossmann, destination de l'énigme 21. Après avoir marché, il s'est endormi. Puis, « dès le premier rayon du soleil », il s'est levé, et en 1 minute, il a consulté sa carte et ses notes. Puis il lui fallut encore 5 minutes pour rassembler ses affaires. Il était alors 9 h 30 m, ce qui situe le premier rayon de soleil 6 minutes plus tôt, soit à 9 h 24 m. Le chercheur devait se souvenir alors d'une précision importante apportée dans le texte de présentation de la chasse : Lathon avait trouvé la tête de *Chrysomallus* le 26 décembre 1997, et c'est à l'endroit où il l'avait trouvée qu'il a ensuite enterré la clé. Or, le jour de sa découverte, le soleil s'était levé sur le Mt Grossmann à 8 h 24 m, heure civile. (Source : Bureau des Longitudes, Ministère de l'Éducation Nationale, de la Recherche et de la Technologie.) Le premier rayon du soleil n'ayant frappé Lathon qu'à 9 h 24 m, soit une heure plus tard, il fallait s'interroger sur les raisons de ce retard. La réponse était évidente : Lathon se trouvait forcément quelque part à l'ouest du Mt Grossmann, donc dans son ombre. Compte tenu que la hauteur du Mt Grossmann était indiquée à 986 mètres sur la carte, et sachant que le premier rayon de soleil avait touché Lathon à 9 h 24 m (soit 8 h 24 m, temps universel), le chercheur devait déterminer l'angle du soleil dans le ciel, ce qui lui permettait de calculer la longueur de cette ombre (importante pour la suite), puis la position de cette ombre compte tenu de l'azimut du soleil. Quand le soleil se lève, il est au ras de l'horizon, et l'ombre qu'il produit en heurtant n'importe quel obstacle est théoriquement d'une longueur illimitée. Au fur et à mesure qu'il monte dans le ciel, cette ombre se raccourcit. Sur le mont Grossmann, ce jour-là, une heure après son lever (soit à 9 h 24 m, heure à la montre), le soleil se trouvait à $6^{\circ} 54'$ dans le ciel, c'est-à-dire $6,9^{\circ}$. (Source : Bureau des Longitudes.) Note : pour trouver l'heure du lever du soleil le 26 décembre 1997 et sa position dans le ciel, le chercheur devait faire quelques recherches. Mais ces données étaient immédiatement disponibles via le serveur minitel du Bureau des Longitudes, 3615 BDL, ou sur simple appel téléphonique. Idem, pour obtenir les coordonnées les plus proches du Mt Grossmann, il pouvait consulter le serveur minitel de l'IGN en chiffrant le 08 36 29 01 29, et trouver par exemple la localisation des points géodésiques de Wisches, clocher et borne, respectivement à $7^{\circ} 16' E$, $48^{\circ} 30' N$; et $7^{\circ} 14' E$, $48^{\circ} 30' N$. Puis, en retournant consulter le service télématique du Bureau des Longitudes 3615 BDL, il pouvait introduire soit les coordonnées de Wisches (et il obtenait $6^{\circ} 58'$ pour la position du soleil), soit utiliser l'option par défaut, c'est-à-dire la ville de Schirmeck dans le Bas-Rhin (longitude $7^{\circ} 12' E$, latitude $48^{\circ} 29' N$), et obtenait alors $6^{\circ} 57'$ (au lieu de $6^{\circ} 54'$, position exacte). Les coordonnées précises du Mt Grossmann sont : longitude $7^{\circ} 13' 22'' E$, latitude $48^{\circ} 33' 33'' N$. Mais une telle précision n'était pas nécessaire. (Voir plus loin : "Rattrapage des imprécisions".) La longueur de l'ombre se calculait de la manière suivante. Soit a = l'altitude du Mt Grossmann (986 m), O = la longueur de l'ombre, α = l'angle de $6^{\circ} 54'$ ($6,9^{\circ}$). Tangente $\alpha = \frac{a}{O}$.

D'où $O = a / \tan \alpha$. Soit $O = 986 / 0,1210132967651 = 8147,864956648$ mètres. Sur la carte - et compte tenu de son échelle - cette ombre mesurait donc virtuellement 40,74 mm (soit un peu plus de 4 cm). Pour tracer cette ombre sur la carte en l'orientant correctement, il fallait tenir compte de l'azimut du soleil, qui était de $42^\circ 28'$ E, compté à partir du sud. (Cette donnée pouvait également être obtenue en consultant le 3615 BDL.) En prolongeant cette droite vers le nord-ouest, le chercheur obtenait la direction de cette ombre, et il pouvait repérer son extrémité, un peu au sud du hameau du Grand Soldat, point d'où il devait ensuite compter les distances qui lui étaient données dans la deuxième partie de l'énigme. (Là non plus, une précision absolue n'était pas nécessaire. Voir plus loin : "Rattrapage des Imprécisions".) Cette deuxième partie de l'énigme disait qu'il fallait « passer par la pointe », c'est-à-dire par la pointe de la corne de bélier tracée dans l'énigme 18 (Flocourt), puis poursuivre son chemin « jusqu'à l'ultime barrière », c'est-à-dire la limite nord-ouest de la Moselle, le trait aboutissant un peu au sud-ouest d'Amanvillers. Là, il devait faire demi-tour et « repasser par la pointe », soit Flocourt ; puis marcher « sur l'endroit que je cherchais et que tu as sans nul doute découvert », soit le sommet de 380 m trouvé à l'issue de l'énigme 12. (La phrase « avant d'arriver enfin à l'endroit que je cherchais » figurait en toutes lettres dans l'énigme 12.) Le texte disait ensuite « là où tu avais fait halte à l'issue de l'énigme 20 », soit St Médard. L'énoncé précisait : « tu en auras épuisé presque 37 ». Ce nombre (en réalité 36,69566), exprimait, en mesures de 23 mm, la somme des distances entre l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann et Flocourt, entre Flocourt et la limite du département, entre cette limite et Flocourt, entre Flocourt et le sommet de 380 m, et enfin, entre ce sommet et St Médard ; soit 844 mm sur la carte. (Voir plus loin : "Rattrapage des imprécisions".) Puis il était dit de "retourner au point de départ", soit à l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann (et non au Mt Grossmann lui-même, ce qui aurait faussé tous les calculs suivants). Arrivé là, le chercheur avait utilisé très exactement 46,17391304347826 mesures (soit 1062 mm sur la carte) pour sa première boucle. L'énoncé précisait qu'il fallait « compter 4263,4 en tout » : ce nombre représentait la distance totale que le chercheur devait mesurer sur la carte, exprimée en mesures de 23 mm (soit 98 058,2 millimètres), à partir de l'extrémité de l'ombre. Après sa première boucle, il avait parcouru 46,17391304347826 mesures, et il lui en restait donc 4217,22608695652174 à parcourir. Pour « épuiser le reste », il lui fallait effectuer le même trajet jusqu'à utiliser l'intégralité des mesures dont il disposait, ce qui représentait 92 fois ce parcours, plus un reliquat de 15,40 mesures (soit 354,20 millimètres). Ceci l'amenait juste après le village de BECHY. (Note : pour les besoins de la présente démonstration, ces nombres sont donnés avec une précision infiniment supérieure à ce qu'exigeait la résolution de cette énigme.)

RATTRAPAGE DES IMPRÉCISIONS. Le nombre 37 (donc au maximum 36,99 puisqu'il était spécifié : « presque 37 »), allié aux trois points de

repère pérennes et clairement identifiés (Flocourt, le sommet de 380 m et St Médard) permettait au chercheur, incertain des données en sa possession, de se « recalcr » correctement lors de sa première boucle. En effet, grâce à ces repères pérennes, et sachant que la première boucle faisait au maximum 36,99 mesures (idéalement : 36,69), il lui était assez aisé de localiser l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann. Dès lors, il pouvait rectifier ses distances en conséquence, gommant de ce fait toute imprécision ultérieure résultant d'un positionnement inadéquat de cette ombre.

15.26 Énigme 23

Si tu es arrivé jusqu'ici, tu auras bientôt entre les mains des atouts de premier plan, et le reste ne sera pour toi qu'un jeu d'enfant... Fais un quart de tour à droite, et sur la carte, avance jusqu'à la prochaine localité.

Solution : Ainsi qu'il a été dit précédemment, les mesures effectuées aboutissaient juste après le village de Béchy. L'énigme 23 disait : « Fais un quart de tour à droite, et avance jusqu'à la prochaine localité ». Le quart de tour revenant à changer de direction selon un angle de 90°, le chercheur traçait son trait jusqu'à la commune de REMILLY, « la prochaine localité ». La phrase « tu auras bientôt entre les mains des atouts de premier plan » était une indication sur la façon de décrypter la dernière énigme, grâce à la liste des argonautes et au nom « Rémilly », lequel fournissait le code (voir solution de l'énigme 24).

15.27 Énigme 24

Pour voir la vie en rose, mets-toi au vert ! 3. 10. 3. 6. 1. 62. 19.23. 3. 7. 30. 18. 3. 8. 2. 8. 1. 39.2. 3. 11. 5. 28.(5, 19, 7, 11, 12, 27, 2, 11, 16, 7, 35). Maintenant, tu peux fourbir ta pelle !

Solution : Le chercheur devait se souvenir que le texte d'introduction présentant les Argonautes disait : "tu pourras solliciter à tout moment les Argonautes. Ainsi qu'ils l'ont fait pour Jason, CHACUN D'EUX t'apportera son aide". Par conséquent, il fallait se servir ici des Argonautes qui n'avaient pas été trouvés jusque-là dans les solutions des différentes énigmes. Rappel : ceux qui avaient été trouvés étaient au nombre de dix-sept : Acaste, Admetos, Augias, Calais, Castor, Echion, Héraclès, Hylas, Jason, Lyncée, Mopsos, Nauplios, Orphée, Pollux, Télamon, Thésée et Zétés. Il en restait donc trente-quatre : Actor, Amphiaraios, Ancée (le grand), Ancée (le petit), Argos, Ascalaphos, Astérios, Boutès, Caénée, Canthos, Céphée, Coronos,

Erginos, Euphémios, Euryale, Eurydamas, Idas, Idmon, Iphiclès, Laerte, Mélampous, Méléagre, Oilée, Palaémon, Pélée, Pénéleos, Périclyménos, Phaléros, Phanos, Poéas, Polyphème, Staphylos, Thrau, et Tiphys. Dans ce même texte introductif, les mots "afin que tu sortes vainqueur de cette épreuve" composaient un indice induisant également cet ultime recours à la liste des Argonautes, en fin de jeu. Le code "REMILLY" fournissait des "atouts de premier plan", c'est-à-dire qu'il fallait utiliser chaque lettre de ce nom (soit le "R", le "E", le "M", etc.) comme amorce de comptage lors de sa première occurrence dans la liste des Argonautes inutilisés jusque-là. Puis il suffisait de compter un nombre de lettres égal à ce qui était fourni par l'énoncé de l'énigme pour obtenir la lettre recherchée. Par exemple, en prenant le "R" de REMILLY : le premier "R" de la liste des Argonautes inutilisés était celui d'ActoR. Il fallait alors chercher le 3^e caractère situé après ce "R", pour isoler la lettre "P" (dans "AmPhiaraos"). Cette lettre "P" était par conséquent le premier caractère du texte décrypté. Ensuite, il fallait utiliser le "E" de "REMILLY", et repérer le premier "E" suivant "Amphiaraos" : il se trouvait dans "AncEe". De là, il fallait compter 10 lettres pour trouver "O" (dans "ArgOs"), qui devenait de ce fait la seconde lettre du texte décrypté. Puis le chercheur utilisait le "M" de "REMILLY" : le premier "M" suivant "Argos" était celui de "EuphéMos". Le chercheur comptait alors 3 lettres et tombait sur "E" (dans "Euryale"). Ce "E" était la 3^e lettre qu'il fallait trouver, et ainsi de suite... En comptant de cette façon les lettres des noms des Argonautes - et une fois arrivé à la dernière (soit le "S" final de "TiphyS") - il fallait poursuivre ce compte en revenant au début de la liste des Argonautes (soit le "A" de "Actor"). Par cette progression répétitive au travers de la liste des Argonautes - et compte tenu qu'il y avait en tout 35 nombres à décrypter - le chercheur utilisait cinq fois les lettres du nom "REMILLY" comme code. De la sorte, et en épuisant tous les caractères de l'énigme, il obtenait : POEME HUGO A UN PAS HELLENE A L (UN TROIS HUIT). La phrase "pour voir la vie en rose, mets-toi au vert" était une indication quant au lieu qu'il fallait localiser, c'est-à-dire une forêt. Cette forêt était la grande FORÊT DOMANIALE DE REMILLY, aussi localement connue sous le nom de forêt de "Hémilly", à l'est de la commune de Rémilly (qu'il ne fallait pas confondre avec la petite forêt portant le même nom, au sud de Faulquemont). Cette forêt est traversée par la D 74, laquelle croise la route forestière de la Poudrière. Il fallait emprunter cette dernière du côté Est de la D 74, et parcourir 1275 mètres jusqu'à l'arboretum qui se trouve du côté gauche. Là se trouve un panneau, parfaitement visible depuis la route forestière de la Poudrière, portant le texte suivant :

Quand je suis parmi vous, arbres de ces grands bois,
 Dans tout ce qui m'entoure et me cache à la fois,
 Dans votre solitude où je rentre en moi-même,
 Je sens quelqu'un de grand qui m'écoute et m'aime !

Victor Hugo

La clé était enterrée à "un pas hellène" (c'est-à-dire 1 pas grec, valant 74 cm) derrière ce panneau. Pour comprendre la dernière partie de l'énigme, soit "(un trois huit)", le chercheur devait se référer à une méthode qu'il avait déjà utilisée dans l'énigme 7, méthode qui fournissait des points cardinaux : E = 1, S = 2, N = 3, O = 4, O = 5, N = 6, S = 7, E = 8. "Un trois huit" signifiait donc : "Est nord-est".

La phrase finale, entièrement décodée, donnait : POEME HUGO, A UN PAS HELLENE, A L'EST NORD-EST.

La clé du Trésor de Malbrouck était enterrée à une profondeur de 30 cm, dans la forêt domaniale de Rémilly, le long de la route forestière de la Poudrière, à 1275 mètres à l'est de la D 74; et à 74 cm en direction Est nord-est d'un panneau planté en lisière d'un arboretum, et sur lequel est gravé un poème de Victor Hugo.

La clé était dans une boîte en bois vieilli, et scellée par un ruban rouge maintenu par cinq cachets de cire portant l'empreinte d'une ancre de marine qui symbolisait le navire Argô. Cette boîte était protégée par deux couches de polyuréthane noir, par quatre couches de toile imperméabilisée, et par un film plastique adhérent et étanche. À l'intérieur de la boîte, avec la clé, se trouvait un billet calligraphié en anglaises :

Bravo ! Tu viens de réussir ce que beaucoup de chercheurs ont rêvé d'accomplir : trouver la clé donnant accès au trésor de Malbrouck. C'est un exploit extraordinaire, car je ne t'aurai rien épargné pour compliquer ta quête ! Afin que la remise officielle du trésor puisse être organisée, il ne te reste plus qu'à téléphoner au (numéro réservé) pour informer le Conseil Général de la Moselle de ta victoire sur mes énigmes. Afin que ton interlocuteur ait la preuve de ta découverte, tu devras prononcer les mots Hellé et Phrixos, mots qu'il est le seul à connaître.

Lathon.

Commentaire : Le trésor était enterré à 74 cm seulement d'un panneau en pleine forêt. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 49.040897, 6.521839 sur la commune de Hémilly (Moselle). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@49.040897,6.521839,17z>.

15.28 Indications supplémentaires

LES INDICES ¹¹

I1 à I8 concernent les énigmes de E1 à E6.

I9 à I17 concernent les énigmes de E7 à E12.

I18 à I26 concernent les énigmes de E13 à E18.

I27 à I35 concernent les énigmes de E19 à E24.

I36 à I41 concernent les énigmes de E21 à E24.

I1 : L'ancêtre d'un vieux lion lui donna son nom. Les Français le trahirent.

Solution : Le « Vieux Lion » est Sir Winston Churchill, fils de Randolph Churchill, cadet du septième duc de Marlborough, lui-même héritier de Sir John Churchill, dit Malbrouck. Celui-ci donna bien sûr son nom au Château de ... Arnold VI de Sierck ! Arnold de Sierck a fait construire le château sur les hauteurs de Manderen en 1914, avec la permission du duc de Lorraine. Mais, en 1552, les Français le trahissent, puisque Henri II marche sur le château et annexe la province.

I2 : Ce qui est cassé remplace HORG.

Solution : Il faut interpréter cet indice phonétiquement : cassé = KC. Cela signifie qu'il faut utiliser MALBROUCK et non MARLBOROUGH dans l'énigme 3.

I3 : Avant le 18 octobre 1996, cet indice se trouvait à 31000 de Maizières-lès-Metz. Aujourd'hui, il n'est plus qu'à 30930. Lorsque tu l'auras trouvé, reviens vite en Moselle.

Solution : Le 18 octobre 1996 a eu lieu la « nouvelle numérotation téléphonique », mais aussi un changement dans certains codes postaux. L'ancien code postal de Maizières-lès-Metz était 57210. Le nouveau est 57280 (voir le 3611). Quand on ajoute 31000 ou 30930 à ces chiffres, on obtient 88210 (dans les Vosges). C'est le code postal de plusieurs communes, dont SENONES (E6).

I4 : Make clue ! Author.

Solution : On se doute qu'on a affaire à une anagramme (mot féminin). Intuitivement, on remarque des lettres rares comme K. Cette lettre est utilisée dans le mot MALBROUCK. On peut presque composer le mot MALBROUCK, mais il manque un B. Avec les lettres restantes, on peut presque

11. Source : site de Patrice Salvy <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Accueil/malbrouk.htm>.

composer "CHATEAU DE" si l'on rajoute un D, un A et un C. Globalement, on obtient CHATEAU DE MALBROUCK, en ajoutant ABCD. Ou, si l'on tient compte de l'ordre des mots, en ajoutant DABC. Cet indice serait utile pour nous aiguiller vers les mots à trouver dans l'énigme 3, et la piste des notes de musique de l'énigme 4 (notation anglo-saxonne).¹²

I5 : On peut vraiment se demander ce que cette préparation à base de vin blanc, de vinaigre et d'oignons, datant du XVIII^e siècle et au nom incertain, vient faire au milieu de tout ça !

Solution : Il semble bien qu'il s'agisse du bœuf MIROTON (ou MIRONTON) dont le nom est évoqué dans la chanson "Malbrough s'en va-t-en guerre" (Mironton, mirontaine...). Cette recette de boeuf est une spécialité de la Lorraine.

I6 : Les quatre premiers, dehors !

Solution : Il est possible que cette IS corresponde à l'énigme 4 : en effet, on met "dehors" (hors de "CHATEAU DE MALBROUCK") les 4 premières lettres de l'alphabet. Mais on dit UNE lettre, UNE note de musique... Mais on dit aussi : le A, le B, le C, le D.

I7 : Prière de s'adresser à la direction.

Solution : Allusion à l'énigme 1 sans doute (mais Est ou Sud?). Pas à E7, car I1 à I8 concernent E1 à E6.

I8 : À l'intérieur, une jolie quantité de doublons !

Solution : Allusion à E6 : dans OSENONES, on a 2 O, 2 E, 2 N et 2 S.

I9 : On y trouve 19 choses protégées.

Solution : Concerne l'énigme E8, et Tarquimpol, qui se trouve à côté de l'étang de Lindre, où on trouve 19 espèces de plantes protégées.

I10 : Pour en faire 1, il lui en a fallu 600.

Solution : 1 stade = 600 pieds (1 pied = 29,60 cm).

I11 : SA MERE ETAIT METIS

Solution : Il s'agit d'Athéna (cf. E 10).

¹² Selon Schliemann, "cette IS semble plus difficile que l'énigme qu'elle complète". Voir la discussion générale sur les IS page 325.

I12 : 37051

Solution : Tapez ce chiffre sur une calculette, et retournez l'instrument : on obtient le mot ISOLE. Concerne sûrement E9 ou E10.

I13 : SANS LEVER LE CRAYON

Solution : Concerne E7 : tracer sur une feuille les directions indiquées pour obtenir des chiffres.

I14 : IL EN A VU 16000, ET EN AVAIT FRANCHI 15997 AVANT DE REVOIR LE BON. MAIS, LUI, IL SE PROMENAIT...

Solution : En rapport avec E 11, et le « troisième trait bleu vertical ». La carte 242 au 1/200.000ème comporte 16 traits verticaux. Gorze se situe sur le 3^e en partant de l'ouest, le 14^e en partant de l'est. En prenant pour base 1000, la distance entre 2 traits, Gorze se situe à un peu plus de 14.000 du bord est de la carte. La largeur de la carte est de 97 cm, soit 194 km. Je n'ai pas trouvé d'explication satisfaisante. On peut supposer qu'il en franchi 15.000, puis revient en arrière, et s'arrête avant d'en franchir 16.000.

I15 : LA SOLUTION, C'EST PLUS !

Solution : Concerne sans doute le mot "ADDITIONNE" que l'on trouve en E9.

I16 : Requiescat in pace, abracadabra !

Solution : Traduction : « Qu'il repose en paix, abracadabra ! ». Allusion à Stanislas de Guaita, magicien-poète né et enterré à Tarquimpol (cf. E8).

I17 : Pour aller de l'avant, regarde en arrière.

Solution : Concerne E12 assurément ! Ce qui indiquerait qu'il faille jeter un oeil sur le parcours déjà effectué !

I18 : À proximité de la Fontaine de Juturne.

Solution : Allusion à E17, et au « Temple de Castor et Pollux » à Rome.

I19 : Elle fut donnée en remerciement pour 400 lances wallonnes.

Solution : Concerne la charte de Pepin d'Héristal (706), dans laquelle il confirma le transfert du siège épiscopal à Liège (Belgique). Peut-être en échange de 400 lances ? Il nomma St Hubert premier évêque de la ville. Concerne E17.

I20 : Lis ce qu'il y a derrière le fil à plomb.

Solution : Concerne la méthode de décryptage de E16.

I21 : Trouve ce qui a été semé et tu sauras quoi faire du semeur.

Solution : En rapport avec E14. Jason serait le semeur. Les guerriers spartois seraient les dents semées. Pour quel résultat ?

I22 : De juillet à novembre.

Solution : Juillet = J, Août = A, Septembre = S, Octobre = O, Novembre = N. Résultat = JASON. Quelle énigme de E13 à E18, cet indice concerne-t-il ?

I23 : Son nom apparaît en 706 dans une charte de Pépin d'Héristal.

Solution : Pépin d'Héristal (ou Pépin de Herstal) est aussi connu sous le nom de Pépin le Jeune. Dans cette charte, il confirma le transfert du siège épiscopal à Liège (Belgique), et nomma St Hubert, premier évêque de cette ville. Concerne E17.

I24 : Vient d'un mot qui signifie « frère » en grec.

Solution : Concerne E17 : en grec, frère se dit "Adèlphos".

I25 : Ce que tu convoites, c'est Chrysomallus.

Solution : Or, en E18, on nous demande de dessiner... une tête de bélier.

I26 : Castor te mettra le pied à l'étrier.

Solution : Donc : Pollux (cf. E17).

I27 : Cerner, pour discerner.

Solution : Concerne sans doute E19. Peut-être l'oeil du bélier à tracer sur la carte !

I28 : Il faut avoir l'oeil sur dix arcs de cercle.

Solution : idem que pour I27

I29 : Emboîte le pas à Madame.

I30 : Ce matin-là, il faisait un temps superbe !

I31 : Élimine ceux qui t'ont déjà aidé.

I32 : Il est temps de retourner à l'énigme 1 pour éviter le piège.

I33 : Les trois chiffres se décodent grâce à l'énigme 7.

I34 : La pointe sort de sa tête.

I35 : Si tu cherches bien, tu tomberas dans le panneau !

I36 : N'oublie pas que c'est un rayon de soleil qui m'a réveillé, ce 26 décembre 1997.

I37 : Arrivé à ce stade de cette chasse au trésor, un seul D, D, B, E, E, D peut avoir un sens, et c'est à cet endroit que la flèche s'est planté.

I38 : Si tu franchissais « l'ultime barrière », tu quitterais le département de la Moselle.

I39 : Les « atouts de premier plan » serviront dans l'énigme suivante.

I40 : Dans cette chasse au trésor, chaque Argonaute doit t'apporter une aide. Alors ne sollicite que ceux qui ne l'ont pas encore fait.

15.29 Récit des vainqueurs, AL-CAB et DEVIN

Jeudi 23/12/1999.

Réveil réglé sur 4 heures du mat. Pas de rasage, pour garder l'influx... Méga caoua, quelques taffes pour réactiver les neurones... Check-list : attirail complet du terrassier de précision, OK ; chaînes, snow-boots, OK ; ça, c'est Devinette et Mrs Al-cab qui y ont pensé.

5 h 45, autoroute A4, objectif : sortie n° 38. Mission : Poème de Victor Hugo en forêt de Rémilly. La mairie de Hémilly nous a informé qu'il s'agit en fait de SA forêt, avec un H ; mais rien au sujet du grand poète ; les soupçons se portent alors sur la chapelle de la Vierge. Nous avons décidé de ne pas enquêter par téléphone auprès des maisons forestières, nous verrions sur place...

Nous abordons la forêt par le nord et effectuons le circuit dans le sens rétrograde. Etant donné la signalétique minimale, nous redoutons la quête de l'aiguille du moissonneur (non, il n'y a pas d'anagramme). En passant devant la M.F. de la Vierge, nous apercevons un habitant du cru (il nous dira plus tard s'appeler M. Senser!). On l'interrompt dans sa coupe de bûches. Echange de questions-réponses, et : « Le panneau ? Avec un texte de Hugo ? C'est moi qui l'ai planté en mai 98, en hommage à l'un des nôtres... » !?!?! Un petit miracle : à la recherche de ce repère improbable, après 400 km de route, la 1ère personne à laquelle on s'adresse nous le localise très précisément à l'autre bout de la forêt ! Demi-tour, parking de la Poudrière, le cardiomètre sur le point d'exploser. On chausse les snow-boots, près de 1 400 m jusqu'au repère et on finit par tomber « dans » le panneau !

Le reste, vous l'avez en images ; le son, on le garde pour nous !

Bon réveillon à toutes et à tous ! Et que l'an 2000 vous soit propice !

© Al-cab et Devin.

15.30 Bibliographie et webographie

- Page consacrée à la chasse sur le site de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/bonusmalbrouck.php?lang=bg>
- Une illustration officielle pour le jeu : <https://www.lachouette.net/i/mv/MALBROUCKprospectus.jpg>

- Site officiel de la chasse (fermé) http://www.republicain-lorrain.fr/toison_or/conseils.html
- Site de Blacktiger : <http://blacktiger.alwaysdata.net/autres-chasses/le-tresor-de-malbrouck.php>
- Document "Le Trésor de Malbrouck, ZOOM SUR LES TRACÉS", par Blacktiger : https://sd-g1.archive-host.com/membres/up/48f6435ef3dd43a7c8290e86f33a575c5084a403/Synthese_traces_Malbrouck.pdf
- Site de Patrice Salvy : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Accueil/malbrouk.htm>
- Blog de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2015/02/localisation-de-malbrouck.html>
- Site internet de Luc André (fermé) <http://luc.andre11.free.fr/data/index.php>
- Site internet de Exocet (fermé) : il proposait un récit de la découverte du trésor par Al-Cab et Devin <http://www.dubernard.com/exocet/>
- Article de l'édition électronique du jeudi 20 janvier 2000 du Républicain Lorrain.

16

Venise

16.1 Introduction, par Simon Juliac

Kaspian a proposé une introduction générale au jeu et aux chasses dédiées, voir page <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/07/venise-fortune-et-gloire-dans-la-cite.html>.

16.2 Introduction, par Phil d'Euck

Quelques détails sur Venise¹ : cette opération se composait de 12 énigmes différentes, en fait, 12 chasses distinctes. Mais nous en avons fait 13, la première, « Énigme 00 », étant un test en interne pour Cryo et Betatesters, et donc pas destinée à être publiée. Et, vous voyez, personne n'est infallible et sujet à erreur, ou à en laisser passer, et qui durent... , purée, je viens juste de me rendre compte, et même forcément sans que Max ne s'en aperçut-il-donc aussi, 19 ans après pour moi et, malheureusement, juste pendant 10 pour lui, que sur maxvalentin.com il y en avait toujours eu 13 d'annoncées, la « Test 00 » faisant donc partie du nombre ! Nom de crotte de Zeus!!! Mais, rétrospectivement, je pense que si tout était allé jusqu'à sa bonne fin comme prévu (décidément, avec Cryo, hélas, quel gâchis... !), nous nous en serions bien rendus compte, mais voilà, on ne le saura plus jamais... !

Pour rappel, le but de chaque chasse était de trouver une oeuvre d'art antique dans une ville, soit, telle oeuvre d'art dans telle ville, cette ville faisant partie de la carte du bassin méditerranéen établie pour le jeu. Si je me souviens bien, le joueur ayant trouvé les bonnes solutions avait à sa disposition une liste d'oeuvres d'art et devait en valider une en même temps que le nom de la ville où elle se trouvait. Voire même acheter bateau et équipage, commercer dans tous les sens pour se débrouiller de monter une expédition afin d'aller la récupérer. Divers personnages prenaient la parole, notamment le principal, Rigoletto, bouffon du Doge, mettant en scène les

1. Source : introduction au concours n° 3.

différentes étapes de l'énigme (en général, environ pas plus de cinq étapes maximum par énigme), et il publiait aussi des visuels et divers éléments cryptés dans la Gazette. Il y avait un Devin, là aussi;) nous permettant de voyager dans le temps pour pouvoir se servir d'éléments ou événements n'existant pas à l'époque de l'énigme, par exemple, pour cette énigme 03, où il fallait considérer une réalisation comme terminée, alors qu'elle l'a été quatre siècles plus tard au moment où parle Rigoletto, etc.. Pour le Devin, et autres personnages, ou certains lieux où il fallait se rendre en ligne dans le jeu Venise (des fois à des heures fixes, commandées par un personnage), eh bien, quand on cliquait sur le personnage cherché et rencontré, ou sur des éléments d'un lieu, on obtenait des IS, voire carrément une étape d'énigme, etc...

Ensuite, je confirme que ce sont bien les deux premières qui ont été trouvées. La première par un joueur Belge qui avait 41 ans à l'époque, pseudo « Testus », et la deuxième par un parisien âgé de 24 ans à l'époque, pseudo « Urgön ». C'est ce que j'ai retrouvé crayonné sur une note. J'ai les vrais noms mais ne me souvenant plus s'ils ont été publiés, je vais rester discret. Encore bien des sincères bravos à eux s'ils me lisent ! Et puis, j'ai vu aussi sur un forum que quelqu'un demandait qui pourrait lui communiquer les textes des énigmes en anglais, allemand et je ne sais quoi, alors qu'elles n'étaient exclusivement qu'en français pour Venise. Il a confondu avec TH2001, là, oui, c'était en huit langues ! Bref... ! Et puis, la troisième énigme de Venise a été mise en ligne et Cryo a arrêté le jeu Venise lui-même dans cette période, car trop usine à gaz ! C'est donc pour cela, comme je l'ai vu, que certains ont quelques docs concernant cette énigme. Dommage pour les dix chasses restant à être publiées, condamnées ainsi ipso facto à être annulées, puisque on ne pouvait plus se balader dans Venise pour les résoudre !

16.3 Concours n° 1

16.3.1 Introduction au Concours n° 1

Ce concours durait 1 mois. Le trésor a été découvert par Testus (un joueur belge de 41 ans - voir introduction). Le texte a été publié sur le blog de Kaspius, voir <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2018/04/solution-de-la-premiere-chasse-de.html>.

16.3.2 Rigoletto (I)

Mon savoir étant l'objet pour lequel on recherche ma société, et ma bonne humeur l'état pour lequel on m'honore d'amitié, je délire volontiers ma langue et contente quiconque proclame haut et fort son exécration pour la cupidité des Antiquaires ! Et je ne suis jamais avare d'aide.

Écoute : il fut baptisé par un moine. Le modèle quitta un lieu où se trouve aujourd'hui le parchemin qu'il te faudra connaître si tu veux poursuivre ta quête. Maintenant, tu as besoin d'un peu de divination.

Explication : "Il fut baptisé par un moine" : "il" faisait référence au continent américain, qui fut appelé "America" par le moine cartographe allemand Martin Waldseemüller. "Le modèle quitta un lieu" : le modèle qui a inspiré le nom "America" est l'explorateur florentin Amerigo Vespucci. Le 10 mai 1497, Vespucci hissa les voiles à Cadix et mit le cap sur l'Amérique. La ville où se trouvait le parchemin était donc Cadix.

16.3.3 Devin (II)

Mon regard, qui perce le secret du temps, des distances et des âmes, se pose sur ce que tu cherches, outre montagnes, outre frontière et outre mer, à 204, à 849 et à 1140 mesures d'ici. À 204 mesures, également, furent installés un cavalier près d'aller mordre la poussière, une riposte, et un héros commandant ses troupes.

Explication : L'œuvre à trouver était "La Bataille de San Romano", de Paolo Uccello. Le Devin, qui lisait dans le futur, visualisait les trois panneaux de l'œuvre dispersés "outre montagnes", c'est-à-dire de l'autre côté des Apennins, "outre frontière", soit en France, et "outre mer", soit en Angleterre. "À 204, à 849 et à 1140 mesures d'ici" : le devin, lisant dans l'avenir, s'exprimait en kilomètres. Il voyait donc un panneau de "La Bataille de San Romano" au musée des Offices de Florence (à 204 km de Venise), un autre au musée du Louvre (à 849 km de Venise), et le troisième à la National Gallery de Londres (à 1140 km de Venise), là où ils se trouvent de nos jours. "À 204 mesures, également, furent installés..." : en 1460, les trois panneaux de "La Bataille de San Romano" avaient été installés ensemble à Florence, dans la salle d'honneur du palais des Médicis. "Un cavalier près d'aller mordre la poussière, une riposte, et un héros commandant ses troupes" : les trois panneaux représentent Bernardino della Ciarda désarçonné (Florence), la contre-attaque de Micheletto de Cotignola (Paris), et Nicolo da Tolentino à la tête des Florentins (Londres).

16.3.4 Parchemin dans une ville (III)

18, 28 * 4, 9, 10, 13, 19, 25, 32, 41, 46 * 8, 11, 14 * 1, 5, 31 * 3, 12, 17, 23, 26, 44 * 6, 15, 22, 29, 35, 43 * 16, 30, 34, 36 * 7, 38 * 24, 40, 45 * 20, 27, 33, 39 * 2, 37 * 21, 42

Explication : Le premier nombre de chacune de ces séries séparées par un astérisque, était le rang dans lequel il fallait classer ces douze séries. La première série était par conséquent "1, 5, 31 *", la deuxième "2, 37 *",

etc. L'ensemble des séries se lisait ainsi : 1, 5, 31 * 2, 37 * 3, 12, 17, 23, 26, 44 * 4, 9, 10, 13, 19, 25, 32, 41, 46 * 6, 15, 22, 29, 35, 43 * 7, 38 * 8, 11, 14 * 16, 30, 34, 36 * 18, 28 * 20, 27, 33, 39 * 21, 42 * 24, 40, 45. Ces nombres représentaient la position des occurrences des lettres dans la phrase qu'il fallait trouver. "1, 5, 31" signifiait que la 1^{re} lettre de cette phrase était la même que la 5^e et que la 31^e. Idem, "2, 37" signifiait que la 2^e lettre de la phrase à trouver était la même que la 37^e, et ainsi de suite. Par tâtonnements ou à l'aide d'un tableur, on obtenait la phrase complète : "Virevolte et retourne aborder à nouveau où il a débordé". "Virevolte" : fais demi-tour. "Aborder à nouveau" : le chercheur était invité à retourner sur ses pas, là où se trouvait le parchemin. "Où il a débordé" : là où Amerigo Vespucci a "débordé". Ce vieux terme de marine signifie "prendre le large". Vespucci était parti de Cadix. Il fallait donc retourner à Cadix.

16.3.5 Œuvre dans une ville finale (IV)

La Bataille de San Romano, de Paolo Uccello, se trouvait à Cadix.

16.3.6 Indices supplémentaires

1. *Il fut baptisé à l'âge de quinze ans.* Le continent américain reçut le nom "America" en 1507, soit quinze ans après le premier voyage de Christophe Colomb.)
2. *Son inventeur fut ignoré par celui qui l'inventa.* Le moine cartographe allemand Waldseemüller, qui inventa le nom "America", ne s'inspira pas de Christophe Colomb, mais d'Amerigo Vespucci. "Inventeur" est ici à prendre dans son acception juridique de "découvreur".
3. *Il le baptisa à 518 mesures de Venise.* Waldseemüller inventa le nom "America" alors qu'il travaillait à Saint-Dié, dans les Vosges. Il publia pour la première fois ce nom dans "Cosmographiae Introduction" en 1507. Saint-Dié se trouve à 518 km de Venise. Le mot "mesure", ici, était aussi un indice sur la nature de la mesure, le kilomètre.
4. *Meunier-du-lac-de-la-forêt.* "Waldseemüller" signifie en allemand "meunier du lac de la forêt".
5. *Déodatien d'adoption.* "Déodatien" : habitant de Saint-Dié.
6. *Entre le deuxième et troisième voyage de Christophe Colomb.* Vespucci a pris la mer pour l'Amérique entre le 2^e et le 3^e voyage de Colomb.
7. *Départ le 10 mai 1497. Le parchemin s'y trouve.* Vespucci a quitté Cadix pour son premier voyage à cette date. C'est à Cadix que se trouvait le parchemin.
8. *Utroisn d'abord, 1, 1, 1, ensuite.* Il fallait lire : "trois en un d'abord, trois fois un ensuite". Les trois panneaux de "La Bataille de San

Romano" furent d'abord réunis au palais des Médicis de Florence, avant d'être dispersés au musée des Offices, au Louvre et à la National Gallery.

9. *Un maître de la perspective*. Uccello est reconnu comme l'un des grands maîtres de la perspective.
10. *L'un des Cinq Fondateurs de l'Art de la Renaissance*. Les "Cinq Fondateurs de l'Art de la Renaissance" est le nom d'un tableau d'Uccello sur lequel il s'est lui-même représenté.
11. *Les première, cinquième et trente-et-unième lettres sont les mêmes...* C'était une indication sur la façon de décrypter le parchemin.

16.4 Concours n° 2

16.4.1 Introduction au Concours n° 2

Ce concours durait 1 mois. Le trésor a été découvert par Urgön (un parisien âgé de 24 ans - voir introduction). Le texte a été publié sur le blog de Kaspilus, voir <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2018/04/solution-de-la-deuxieme-chasse-de.html>.

16.4.2 Rigoletto (I)

Alors qu'il suffit parfois d'un simple sourire pour que je devienne disert, sache que je n'obligerai jamais personne sous la contrainte, que l'on me fasse tâter de la dague ou de la bourse! Mais si le ciel m'a pourvu d'une nature aussi généreuse qu'obstinée, je reste avant tout un fameux farceur. C'est pourquoi j'ai décidé, aujourd'hui, que tu iras trotter! Adieu.

Explication : "Tu iras trotter" signifiait que le chercheur devait se promener dans Venise afin d'y chercher quelqu'un qui puisse l'aider. La première personne qu'il devait interroger était le marchand de légumes.

16.4.3 Marchand de légumes (II)

Rigoletto m'a demandé, si tu venais me voir, de te répéter ceci : pour compléter ta quête, ton équipage devra trouver un parchemin, là où échoua un grand conquérant de cités. Quand tu en auras pris connaissance, tu seras sur la piste d'une chose qui fut l'attribut glorieux de son précédent propriétaire.

Explication : "Là où échoua un grand conquérant de cités" : il s'agissait de la ville de Rhodes, que le roi de Macédoine Démétrios 1^{er} Poliorcète, le "Preneur de Villes", ne parvint pas à forcer. C'est pour célébrer cette victoire

que les Rhodiens érigèrent le colosse de Rhodes. "L'attribut glorieux de son précédent propriétaire" : c'était le sceptre de Charles V. (Cette indication était suffisante pour éliminer un grand nombre d'objet de la liste des œuvres, et entrevoir la possibilité qu'il s'agisse bien de ce sceptre.) Le parchemin se trouvait donc à Rhodes.

16.4.4 Devin (III)

Mon regard, qui perce le secret du temps, des distances et des âmes, se porte sur un hic fatal à Venise, mais bénéfique, de ce fait, à un palais qui sera provisoirement enrichi d'un grand nombre de merveilles. Ce palais sera achevé par son collatéral, incapable de monter à cheval vers la fin de sa vie, ainsi qu'en témoigne une pierre dans la cité de Compiègne, en France. C'est dans ce palais que résida jadis le possesseur de ce que tu cherches aujourd'hui, ce qui prouve que les choses peuvent perdurer, mais qu'aucune possession, en ce bas monde, n'est éternelle...

Explication : Le Devin "voit" le futur. "Un hic fatal à Venise" : il s'agissait de Bonaparte, qui supprima la République de Venise. Talleyrand avait surnommé Bonaparte "hic", Cambacérès "haec" (elle), et Lebrun "hoc" (forme neutre). "Un palais qui sera provisoirement enrichi d'un grand nombre de merveilles". Bonaparte avait rapporté d'Italie des centaines d'œuvres qu'il remit au Louvre. La plupart de ces œuvres furent ensuite restituées. "Ce palais sera achevé par son collatéral" : il s'agissait du neveu de Napoléon I^{er}, Napoléon III, lequel donna au Louvre sa forme définitive. "Incapable de monter à cheval vers la fin de sa vie, ainsi qu'en témoigne une pierre dans la cité de Compiègne" : dans les dernières années de sa vie, Napoléon III ne parvenait plus à monter à cheval car il avait un énorme calcul dans la vessie. Ce calcul, fendu en deux, se trouve au musée du Second Empire, à Compiègne. "C'est dans ce palais que résida jadis le possesseur de ce que tu cherches aujourd'hui" : le roi Charles V le Sage fut le premier monarque à résider au Louvre.

16.4.5 Parchemin dans une ville (IV)

mtohvgbccrxoqjlfxcuojstovghlovl. 26, 17, 7, 28, 23, 19, 4, 15, 12, 24, 13, 10, 16, 25, 8, 31, 21, 18, 11, 2, 9, 20, 29, 1, 6, 32, 27, 22, 30, 3, 5, 14

Explication : Les signes portés sur le parchemin de Rhodes se décodaient de la manière suivante. "M", la première lettre de ce cyptogramme, est la 13^e lettre de l'alphabet. $13 - 1$ (parce qu'il s'agissait de la 1^{re} lettre du cryptogramme) = 12. La 12^e lettre de l'alphabet est le "L" : c'était donc la première lettre de la phrase-source à reconstituer. Ensuite, il fallait compter le nombre de lettres séparant la lettre suivante (le "T", deuxième lettre du

cryptogramme) du "M" précédent, soit $7 - 2$ (car c'était la 2^e lettre du cryptogramme) = 5. La 5^e lettre de l'alphabet est un "E", deuxième lettre de la phrase-source à trouver. Entre le "T" précédent et le "O", troisième lettre du cryptogramme, il y avait 21 lettres. $21 - 3 = 18$. La 18^e lettre de l'alphabet est le "R" : c'était la troisième lettre de la phrase-source ; et ainsi de suite. À noter : lorsque la différence entre le rang de la lettre dans le cryptogramme et le comptage entre deux lettres de ce cryptogramme rendait une valeur négative, il fallait compter en arrière dans l'alphabet à partir de la lettre "Z". La phrase complète donnait : "Le roi en trêve pendant son exil à Cadix". Elle n'avait aucune signification précise, car il s'agissait d'une anagramme. Étant donné qu'une anagramme aussi longue pouvait se décrypter de plusieurs manières différentes, elle était suivie par les nombres "26, 17, 7, 28, 23, 19, 4, 15, 12, 24, 13, 10, 16, 25, 8, 31, 21, 18, 11, 2, 9, 20, 29, 1, 6, 32, 27, 22, 30, 3, 5, 14", qui donnait l'ordre dans lequel il fallait ensuite reclasser les lettres de cette phrase-source pour obtenir la solution finale de l'énigme. C'est ainsi que la 26^e lettre de la phrase-source était un "L", la 17^e un "A", la 7^e un "N", etc. La solution finale était : "Lance ton expédition vers Alexandrie".

16.4.6 Œuvre dans la ville finale (V)

Le sceptre de Charles V était à Alexandrie.

16.4.7 Indices supplémentaires

1. *Mauvais fut son ennemi.* Le roi de Navarre, Charles II le Mauvais, fut l'ennemi de Charles V le Sage.
2. *Bonne fut sa mère.* Bonne de Luxembourg était la mère de Charles V.
3. *Bon fut son père.* Jean le Bon était son père.
4. *Signe extérieur d'altesse.* Allusion au bâton de commandement qu'est le sceptre.)
5. *Un temps, le palais porta son nom.* En 1803, le Louvre porta le nom de "Musée Napoléon".
6. *Cet homme détruisit l'Etat Vénitien.* Bonaparte mit fin à la République de Venise.
7. *Charles-Louis y mit la touche finale.* Allusion à Napoléon III, qui termina le Louvre.
8. *Là se trouvait une œuvre colossale, qui fut détruite environ cinquante ans plus tard.* Allusion au colosse de Rhodes, érigé vers -280 et détruit par un tremblement de terre en -227.
9. *Une merveille : le parchemin s'y trouve.* Allusion au colosse de Rhodes, l'une des sept merveilles du monde.

10. *"Exploite le nadir N.S.N. à Cadix et Vérone" n'est pas la bonne solution.* Cette phrase est également une anagramme de "Lance ton expédition vers Alexandrie".

16.5 Concours n° 3

16.5.1 Introduction au Concours n° 3

La conception des énigmes de ce concours n° 3 est intégralement due à Phil d'EUCK².

Les énigmes ont été proposées par Phil d'EUCK le 1^{er} avril 2018 sur le site Lachouette.net³.

La chasse a été remportée par Mandrake sur le blog de Kaspius, et Zakman qui a envoyé la bonne réponse à Phil d'Euck⁴.

La solution a été publiée sur le blog de Kaspius d'une part⁵, et d'autre part sur Lachouette.net le 10 avril 2018⁶.

16.5.2 Rigoletto (I)

Pour commencer, informe-toi sur des travaux qui n'ont pas abouti. Ceux-ci furent inaugurés par un artiste risible qui creusa le sol, à cet endroit, avec un ustensile fait d'un métal inusité pour une telle affaire. Le Devin m'assure que ces travaux seront achevés dans près de quatre siècles : c'est de cette certitude que tu tireras profit aujourd'hui. Puis, tu prendras connaissance du message que j'ai fait paraître dans la gazette pour te rompre la tête. Quand tu l'auras élucidé, tu devras consulter deux parchemins, qui te la briseront mieux encore ! Enfin, pour espérer achever ta quête, il faudra revenir me voir. On me fait louange de ma figure, que l'on trouve franche et aimable. Sans doute. Mais cela ne m'empêche pas de faire des niches, comme tu le verras !

Explication : « *Informe-toi sur des travaux qui n'ont pas abouti. Ceux-ci furent inaugurés par un artiste risible* » : Néron, qui se prenait pour un artiste (« *qualis artiflex pereo!* »⁷ s'exclama-t-il au moment de se suicider), donnait des représentations publiques de chant et de tragédie, surtout en

2. Source : message de Phil d'EUCK n° 115398.0101 sur Lachouette.net, daté du 2 mars 2018.

3. Elles sont en téléchargement à l'adresse suivante : https://lachouette.net/index.php?a=contrib&ref=Phil_d%27Euck.

4. Source : blog de Kaspius, <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2018/04/solution-de-la-troisieme-chasse-de.html>.

5. Voir <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2018/04/solution-de-la-troisieme-chasse-de.html>.

6. Source : message n° 115533 de Velo sur Lachouette.net.

7. Cette expression latine signifie « Quel artiste périt avec moi ! ». NdE.

Grèce, dont il jugeait les citoyens plus aptes à apprécier son talent.

« *Qui creusa le sol, à cet endroit, avec un ustensile fait d'un métal inusité pour une telle affaire* » : Néron inaugura le percement du Canal de Corinthe en commençant symboliquement les travaux avec une pelle en or. Ce projet fut bientôt abandonné, et ce n'est qu'au XIX^e que les travaux reprirent. Ils furent achevés en 1893.

« *C'est de cette certitude que tu tireras profit aujourd'hui* » : dans son parcours ultérieur (voir ci-après), le chercheur devait donc considérer le Canal de Corinthe ouvert à la circulation maritime.

16.5.3 Gazette (II)

Le bouffon du Doge nous prie de faire savoir :



Explication : En en-tête du cryptogramme figuraient six caractères, ou signes, d'une langue inconnue. Il n'a sûrement pas fallu beaucoup de temps au chercheur pour se rendre compte que six caractères peuvent figurer nos simples voyelles, soit :

𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	𐤄	𐤅
↓	↓	↓	↓	↓	↓
A	E	I	O	U	Y

Chacun de ces signes était la clé pour décoder le message au-dessous. Il était constitué de blocs de plusieurs mêmes signes, ou de un seul, et leur nombre donnait le nombre de pas à compter dans l'alphabet à partir de

la lettre symbolisée par ces signes, pour trouver la lettre que chaque bloc représentait au final. Le crypto commençait donc par un

A

et le bloc suivant, bloc constitué de 4 lettres **I (i)**, se lisait ainsi :

I(i) 2 3 4
- J K L

Un bloc de 4 lettres I (i) donnait donc la lettre **L**.

Ensuite, après la lettre O seule, suivait un bloc constitué de 4 lettres O, qui se lisait ainsi :

O 2 3 4
- P Q R

Un bloc de 4 lettres O donnait donc la lettre **R**.

Autrement dit, si le bloc de **O** était composé de 5 signes **O**, la lettre obtenue aurait été un **S**. Et ainsi de suite... Trois signes comportaient une petite barre horizontale au-dessus d'eux, qui symbolisait un accent, facile, ensuite, à matérialiser une fois la phrase décodée, soit un accent circonflexe sur le « o » du mot « côtoyant », un accent grave sur le « e » du mot « près », et un accent aigu sur le « e » de « salé ».

Avec cela, ainsi que la ponctuation, le cryptogramme entièrement décodé donnait :

« ALORS, EN LA CÔTOYANT DE PRÈS, C'EST LE V^e SUR LE TRAJET SALÉ. »

Il était à noter que le bloc de 2 U donnant un V, et que ce V étant seul, de plus, affecté par un nième (petit « e »), il fallait considérer ce dernier forcément comme un chiffre romain, ce qui donnait « V^e » (cinquième).

Rigoletto ayant dit que le chercheur devait considérer le Canal de Corinthe comme étant ouvert, il devait bien s'attendre à un périple. Qui dit périple, la logique voulait donc que le chercheur suive un trajet sur une carte, bien sûr, avec Venise comme point de départ !

« *Alors* » : en considérant ouvert le canal de Corinthe, « *en la côtoyant de près* » : en suivant la côte de près, « *c'est le V^e* » En partant de Venise puisque le Canal de Corinthe faisait partie de l'affaire, il ne pouvait donc n'en partir que vers sa direction, c'est-à-dire vers le côté Oriental. Il devait trouver le « V^e », bien sûr, il ne pouvait s'agir là que d'un port, soit, le cinquième port, faisant partie des ports officiels du jeu.⁸ « *sur le trajet salé* ». Cette dernière précision impliquait qu'il suive le littoral, sans entrer ni remonter les cours d'eau douce. Ce trajet le faisait donc passer d'abord par

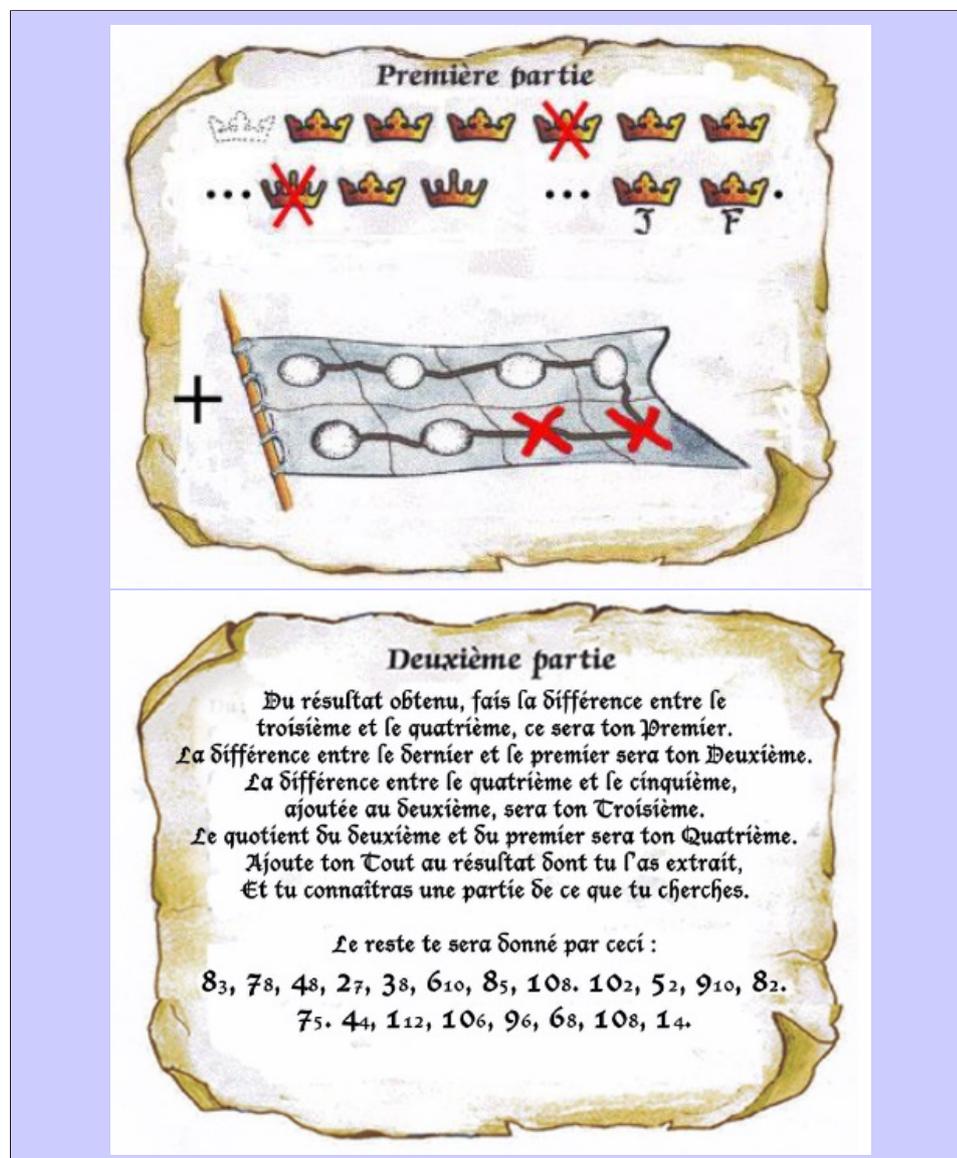
8. Voir carte en annexe, page 193. NdE.

Zadar (soit Zara, port n° 1), emprunter le Canal de Corinthe, passer par Istambul (port n° 2), et sans traverser le Bosphore, puisqu'il fallait suivre la côte au plus près, impliquait de remonter par la rive occidentale de la Mer Noire, la côte de la Mer d'Azov, la rive orientale de la Mer Noire, et revenir à Istambul du côté opposé du Bosphore. Bien sûr, Istambul, bien que côtoyé deux fois ne faisait qu'une ville en soi, et ne comptait donc qu'une fois. Puis, ce périple se poursuivait en longeant les côtes de la Mer de Marmara, celles de la Mer Égée et celles de la Méditerranée orientale. Il fallait négliger Antioche, port sur l'Oronte (eau douce), et poursuivre en passant à Beyrouth (port n° 3), Acre (port n° 4), pour arriver enfin au port n° 5, Jaffa. C'est donc à Jaffa que se trouvaient les deux parchemins.



Si le chercheur ne tenait pas compte du Canal de Corinthe ouvert (en bleu cyan), en suivant alors la côte il passait donc par Modon, ce qui, pour lui, aurait fait de Jaffa le 6^e au lieu du 5^e!

16.5.4 Parchemins dans une ville (III)

*Explication :*

Parchemin Première partie : Les couronnes symbolisaient certains rois et reines de Jérusalem, et les huit sections sur l'enseigne (le drapeau), représentaient les huit croisades. Les divers aspects de ces couronnes, ainsi que leur disposition, donnaient la chronologie permettant d'identifier ces monarques, Rois ou Reines. C'était l'année de leur sacre qu'il fallait retenir. Dans le premier bloc de sept couronnes, la première représentait forcément le premier Roi de Jérusalem, Godefroi de Bouillon. Elle était en pointillés, donc pas vraiment une couronne de Roi pour la différencier des autres, car Godefroi de Bouillon avait refusé le titre de Roi au profit de celui de « Avoué

du Saint-Sépulcre » en **1099**. Les couronnes suivantes étaient celles de ses successeurs : Beudoïn 1^{er}, sacré en **1100**, Baudoin II, en **1118**, Foulques 1^{er}, en **1131**, Baudoin III, dont la couronne était barrée de rouge, donc à ne pas comptabiliser. Suivaient celles d’Amauri 1^{er}, sacré en **1163**, et Baudoin IV, en **1174**. Le deuxième bloc composé de trois couronnes en comportait deux de Reines. La première de ces Dames, reines de Jérusalem était Sybelle (ou Sibylle). Étant barrée de rouge, il ne fallait pas prendre en compte sa date de sacre. La suivante était celle de Gui de Lusignan, sacré en **1186**, et suivait celle d’Isabelle 1^{re}, Reine en **1192**. Dans le dernier bloc, celle marquée d’un « J » était celle de Jean de Brienne, sacré en **1210**, et celle marquée d’un « F » était celle de Frédéric II, sacré en **1229**. Ces dates devaient être additionnées entre elles :

$$1099 + 1100 + 1118 + 1131 + 1163 + 1174 + 1186 + 1192 + 1210 + 1229 = 11602$$

L’enseigne : un drapeau qui symbolisait les huit croisades et la corde les reliant symbolisait leur chronologie. C’était maintenant la date de leur départ qu’il fallait retenir, hormis la cinquième et la sixième, car barrées d’une crois rouge. Dans leur ordre de départ, il fallait noter : 1096, 1147, 1189, 1202, 1284, 1270 = 7152. Les éléments de cette première partie de parchemin étaient liés par le signe +, la somme des deux résultats donnait :

$$11602 + 7152 = 18754$$

Parchemin Deuxième partie : « *Du résultat obtenu, fais la différence entre le troisième et le quatrième, ce sera ton Premier.* » Soit, dans le nombre 18754, le troisième est le chiffre 7 et le quatrième est le 5. $7 - 5 = 2$. Donc ton « Premier » sera le 2.

« *La différence entre le dernier et le premier sera ton Deuxième.* » Dans le nombre 18754, le dernier est le 4 et le premier le 1. $4 - 1 = 3$. Ton « Deuxième » sera le 3. Et ainsi de suite... Suivant ce simple mode d’emploi, on obtenait comme étant le « Tout » : 2392.

« *Ajoute ton Tout au résultat dont tu l’as extrait* » :

$$2392 + 18754 = 21146$$

« *et tu connaîtras une partie de ce que tu cherches* ».

Évidemment, dans ce genre de trouvailles simples, quand on trouve des lettres ou des chiffres, la première des logiques est de les traduire ensuite dans leurs valeurs numériques ou alphabétiques. Ainsi, en attribuant la valeur alphabétique à chaque chiffre composant « 21146 » on obtenait les lettres « **B, A, A, D, F** » qui représentaient une partie du nom de l’oeuvre à découvrir. Ces lettres étaient les initiales du nom de l’oeuvre d’art.

« **Le reste te sera donné par ceci** : » 8₃, 7₈, 4₈, 2₇, 3₈, 6₁₀, 8₅, 10₈. 10₂, 5₂, 9₁₀, 8₂. 7₅. 4₄, 1₁₂, 10₆, 9₆, 6₈, 10₈, 1₄.

Au demeurant, pas facile à élucider si l'on ne sait pas sur quoi appliquer ces simples chiffres qui correspondront à des lettres ! Précédemment les résultats obtenus venaient des dates des sacres des Rois et Reines de Jérusalem et puis aussi de celles des huit croisades. Cette fois, il s'agissait d'écrire dans l'ordre de leur sacre, les noms des Rois et Reines en utilisées en première partie. Bien sûr, Baudoin III et Sybelle ayant leurs couronnes barrées en première partie, signifiant que l'on ne devait donc pas tenir compte, ici aussi, il était logique qu'il en soit de même et qu'ils ne figurassent pas dans la liste, qui était la suivante :

GODEFROI DE BOUILLON
 BAUDOIN I^{er}
 BAUDOIN II
 FOULQUES 1^{er}
 BAUDOIN III
 AMAURI I^{er}
 BAUDOIN IV
 SYBELLE
 GUI DE LUSIGNAN
 ISABELLE I^{re}
 JEAN DE BRIENNE
 FRÉDÉRIC II

Dans le cryptogramme, les gros chiffres figuraient l'ordre des souverains :

1 GODEFROI DE BOUILLON
2 BAUDOIN I^{er}
3 BAUDOIN II
4 FOULQUES I^{er}
5 AMAURI I^{er}
6 BAUDOIN IV
7 GUI DE LUSIGNAN
8 ISABELLE I^{re}
9 JEAN DE BRIENNE
10 FRÉDÉRIC II

Et les chiffres accolés, plus petits, désignaient la lettre à prendre dans le nom. Par exemple, la première série « 8₃ » donnait la lettre A, troisième lettre dans le nom :

8 ISABELLE 1^{re}

La série « 7₈ » donnait la lettre S, huitième lettre dans le nom :

7 GUI DE LSIGNAN

Et ainsi de suite. Une fois tout résolu, le cryptogramme donnait les mots suivants :

« ASSIN VEC RMES E LORENCE »

Qui constituaient la deuxième partie du nom de l'oeuvre, à laquelle il ne restait plus qu'à ajouter les initiales trouvées précédemment, soit :

« **BASSIN AVEC ARMES DE FLORENCE** »

L'oeuvre d'art qu'il fallait trouver était le « Bassin avec armes de Florence »

16.5.5 Rigoletto (IV)

Te voilà déjà de retour ? Fort bien ! Alors, écoute ceci : le nom de la ville où t'attend ce que tu sais a le même nombre de lettres que le mot le plus long qui compose ce que tu sais. L'initiale de cette ville n'est pas la lettre qui a le rang, dans l'ordre alphabétique, de celle qui correspond à la somme du deuxième et troisième chiffre de ton dernier résultat ; ni la lettre qui a le rang, dans l'ordre alphabétique, de celle qui correspond à la somme du premier, du troisième et du dernier chiffre de ton dernier résultat.

Explications : « le nom de la ville où t'attend ce que tu sais a le même nombre de lettres que le mot le plus long qui compose ce que tu sais » : soit FLORENCE, qui a 8 lettres. Ce sera donc une ville comportant 8 lettres. Dans le jeu il existait trois villes qui correspondaient à ce critère :

ANTIOCHE, BEYROUTH et ISTANBUL.

« L'initiale de cette ville n'est pas la lettre qui a le rang, dans l'ordre alphabétique, de celle qui correspond à la somme du deuxième et troisième chiffre de ton dernier résultat » :

Ton dernier résultat chiffré était **21146**.

Somme du deuxième et troisième chiffre de ton dernier résultat :

$$\begin{array}{l} \text{Soit : } 2 \underline{1} \underline{1} 4 6 \\ 1 + 1 = 2 = \mathbf{B} \end{array}$$

La ville de BEYROUTH était donc éliminée.

« ni la lettre qui a le rang, dans l'ordre alphabétique, de celle qui correspond à la somme du premier, du troisième et du dernier chiffre de ton dernier résultat. » Ton dernier résultat chiffré est toujours : 21146

Somme du premier, du troisième et du dernier chiffre de ton dernier résultat :

$$\begin{array}{l} \underline{2}1146 \\ 2+1+6=9=\mathbf{I} \end{array}$$

Ce qui excluait cette fois la ville d'ISTAMBUL.
Restait donc ANTIOCHE.

16.5.6 Œuvre dans la ville finale (V)

Il restait, là, à donner la solution : Le nom de l'oeuvre d'art, et la ville dans laquelle elle se trouvait.

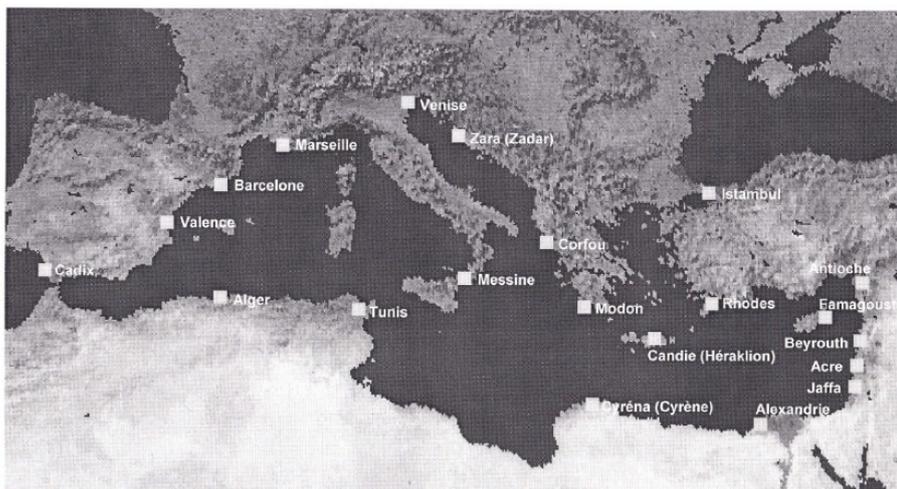
Le bassin avec armes de Florence se trouvait à Antioche.

16.5.7 Indices Supplémentaires

1. *Ce drôle d'oiseau vivait dans une cage dorée.* Il s'agissait de Néron, empereur dément, dont le palais s'appelait « Domus Aurea » (Maison Dorée).
2. *Dans cette certitude, la distance n'importe pas ; ce qui est important, c'est de t'aventurer par cette ouverture.* Cette indication disait au chercheur de passer par le Canal de Corinthe, et le fait du raccourci n'avait pas de conséquence sur la distance mais on voyait ensuite que l'important était de ne pas passer par Modon.
3. « AAAA » = « D ». Soit A1-> +1-> +1-> + 1 pas = D. On donnait carrément le mode d'emploi de décryptage !
4. *Pour comprendre ces coiffes, comprend d'abord l'enseigne.* Pour comprendre que ces couronnes étaient celles des Rois et Reines de Jérusalem, il fallait comprendre ce que comportait le drapeau, qui symbolisait les croisades. Pas facile, mais une croix templière en décoration supplémentaire, par exemple posée en bout de hampe, l'aurait été alors un peu trop !
5. *Vois les voyelles.* Là aussi, ayant affaire à six caractères différents en entête de la pierre gravée, cette indication évoquait directement leur nature !
6. *Il y en eu huit, mais tu n'en compteras que six.* Il y eu huit croisades, mais le chercheur ne devait en considérer que six, en ne tenant pas compte de la cinquième et de la sixième, conformément à ce que lui indiquait le drapeau.
7. *En ces années-là, on verrouillait à double tour et on partait en emportant la clé !* Cet I.S. comportait plusieurs allusions. Premièrement, celle des ceintures de chasteté situait l'époque des croisades, où elles étaient principalement utilisées. Et puis, l'expression « ces années-là » pouvant se rapporter aussi au fait de prendre en considération des années et de les compter, et l'expression « on partait » qui pouvait évoquer aussi de prendre en compte les années de départ des croisades.
8. *Cherche les années de leur couronnement ; le compte est bon.* Là, c'est sans commentaire, la solution était quasiment donnée !

9. *Des morceaux de Rois feront le reste.* Ces « morceaux » étaient les lettres qu'il fallait glaner dans les noms de Rois et Reines de Jérusalem pour obtenir le reste du nom de l'oeuvre d'art.
10. *On célébra le mariage des eaux en 1893.* Indication de la date d'ouverture Canal de Corinthe.
11. *On y resta plantés du 20 octobre au 3 juin. Tu l'as évité une première fois. Si tu l'évites encore, tu le regretteras !* Il s'agissait d'ANTIOCHE, dont les croisés s'emparèrent après un siège de sept mois. Dans le parcours donné par le décryptage du document de la gazette, cette ville était à éviter car située sur le fleuve l'Oronte, un port d'eau douce, pour aller à Jaffa. Mais l'éviter encore une fois aurait été malvenu, puisque c'est là que se trouvait l'oeuvre recherchée.

16.5.8 Annexe



16.6 Bibliographie et webographie

Fiche technique :⁹

Auteur(s) : Cryo networks (Développeur)

Titre(s) : Venise : fortune et gloire dans la cité des Doges / Cryo networks, concept, design et programmation

Édition : Version PC

Type de ressource électronique : Jeu multimédia

Éditeur : Cryo (Éditeur commercial)

Producteur(s) : Cryo, France Télécom Multimédia édition

Configuration requise : PC P 133 minimum, P 166 recommandé ; 32 Mo de mémoire vive ; Windows 95, 98 ; 280 Mo disponibles sur disque

9. Voir page <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb385115454>.

dur ; écran SVGA en 65 000 coul. ; carte son ; DirectX 6.1 (inclus sur le CD-ROM) ; Modem 28,8 et connexion Internet obligatoires

Numéros : EAN 3554541510018

Référence(s) commerciale(s) : VEN-FRCD1 (référence éditoriale)
(coffret) : 249 FRF

Notice n° : FRBNF38511545

- Site de Kaspilus : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/07/venise-fortune-et-gloire-dans-la-cite.html>
- Dossier de partage de Phil d'EUCK sur Lachouette.net : https://lachouette.net/index.php?a=contrib&ref=Phil_d%27Euck
- Site officiel du jeu (aujourd'hui fermé) : venise.net
- Site dédié au jeu vidéo (en archive sur la Wayback Machine) https://web.archive.org/web/20010217060504/http://www.venise.net:80/vf/aide/capitainerie_aide.htm

17

Chasse d'Angers

La chasse a été créée par Max Valentin en 2000, en collaboration avec Météor (alias Frédéric Charles).

La chasse a été résolue par Musette.

17.1 Introduction, par Max Valentin

Au sujet des solutions : La localisation exacte de la contremarque du trésor était conditionnée par la résolution d'un cryptogramme de 12 lettres. Chaque lettre de ce texte découlait de sa position dans une grille donnée par l'ultime Énigme, elle-même contenue dans l'épilogue. Les douze premières Énigmes permettaient de trouver douze années, au cours desquelles se sont déroulés des événements précis que le chercheur devait identifier dans le texte des Énigmes avec l'aide du visuel. Il suffisait ensuite de trouver le nombre d'années écoulées entre ces dates et l'an 2000 pour obtenir la position de chaque lettre du texte final dans la grille.

17.2 Énigme 1

Ce chef d'œuvre du XIV^e siècle fut commandé par Louis I^{er} d'Anjou, puis utilisé au mariage de son fils avec Yolande d'Aragon. En 1867, il fut présenté à l'exposition universelle de Paris, et se trouve aujourd'hui à Angers. Si vous ne l'avez toujours pas identifié, cette charade vous y aidera : Mon premier, sur les vénérables murs médiévaux abonde. Mon deuxième est la 2^{ème} syllabe de la fin de fin du monde. Mon troisième, cataclysmique, précédera le Jugement dernier. Mon quatrième n'est qu'une préposition, vous l'aurez deviné. Mon cinquième se fête le 6 décembre, le calendrier est formel. Mon sixième est toujours une date, surtout dans les manuels. Quant à mon tout, c'est la première étape de votre périple.

Solution : La charade permettait de trouver aisément mon premier : la tenture ; mon deuxième : de ; mon troisième : l'Apocalypse ; mon quatrième : par (ou de, peu importe) ; mon cinquième : Nicolas ; et mon sixième : bataille. Mon tout était donc : «La Tenture de l'Apocalypse par Nicolas Bataille».

Cette célèbre série de tapisseries est conservée au château d'Angers. Réalisée en laine dans la technique de la tapisserie de lisse, la tenture mesure actuellement 103 mètres de long sur 4,5 m de haut en moyenne. Ces dimensions, qui paraissent exceptionnelles, correspondent cependant à une œuvre amputée, à l'origine composée de six pièces de 23,5 m de long chacune sur 6 m de haut, soit une longueur totale de plus de 140 m. Chacune des six pièces comportait 14 tableaux répartis sur deux registres dans un grand bâti à compartiments imitant des encadrements en bois mouluré, et situé entre un ciel peuplé d'anges musiciens et une terre fleurie. En tête de chaque pièce, un grand personnage sous un baldaquin invite à la lecture et à la contemplation des scènes. Sur les 84 tableaux d'origine, il en subsiste 67 et quelques fragments, illustrant les visions que l'apôtre et évangéliste Jean reçut et consigna à la fin du I^{er} siècle dans le dernier livre du Nouveau Testament, l'Apocalypse.

L'élément du visuel représentait un fragment d'une des tapisseries, choisi par la Poste pour illustrer un timbre de 1965.

La date à retenir de cette Énigme était simplement 1867, figurant clairement dans le texte, date à laquelle la tenture fut présentée à l'exposition universelle de Paris.

A noter que l'une des tapisseries de l'Apocalypse était indispensable pour le décryptage final ; de même qu'une nouvelle utilisation, en fin de jeu, de l'instruction « Mon sixième est toujours une date ». Nous y reviendrons.

17.3 Énigme 2

Notre ville a le privilège d'avoir été choisie pour accueillir une agence européenne brièvement située à Bruxelles lors de sa constitution. C'est probablement l'une des spécificités de notre région qui justifia un tel choix.

À vous de découvrir quel est cet office communautaire en trouvant les deux mots qui le définissent dans l'anagramme suivante : SAGE EST LA VIE VERTE.

Enfin, sachez que plus de dix mille demandes lui sont parvenues depuis qu'il est opérationnel.

Solution : La résolution de l'anagramme donnait : Variétés Végétales, allusion à l'Office Communautaire des Variétés Végétales (OCVV), lequel a mis en place un régime spécifique de protection des obtentions végétales permettant l'octroi de droits de propriété industrielle valables sur l'ensemble

du territoire communautaire. Cette agence européenne est opérationnelle depuis le 27 avril 1995 (possibilité de réception des premières demandes) et effective depuis le 16 juin 1995 (mise en place de l'effectif initial). L'année à retenir était donc 1995.

Il est à noter le dynamisme de cet office, qui a eu à traiter sa dix millième demande en février 2000. C'est le logo de l'OCVV qui figurait comme élément visuel aidant à résoudre l'Énigme. Enfin, la réputation d'Angers comme capitale de l'horticulture n'est plus à faire.

17.4 Énigme 3

Non loin d'Angers se trouve un musée, européen lui aussi, qui relie les hommes. La plupart des inventions qui y sont exposées n'auraient pas vu le jour sans un génie, père d'un drôle de petit bonhomme. Une salle du musée porte son nom, et il s'y trouve.

Pour continuer, il faut être au courant de ses découvertes.

Solution : Il fallait identifier le Musée Européen de la Communication, sis au château de Pignerolle, sur la commune de St-Barthélémy, à 5 minutes d'Angers. La riche collection d'appareils scientifiques qui y est présentée, de façon didactique et vivante, retrace la passionnante histoire des communications, les grandes étapes qui l'ont jalonnée et les différents moyens ou modes d'expression utilisés, « du tam-tam au satellite ».

Au rez-de-chaussée, la troisième pièce visitée se nomme « Salle Ampère », et retrace la découverte de l'électricité et ses premières applications. Dans une vitrine, on trouve la description suivante : Professeur à l'École Polytechnique pour l'Analyse et au Collège de France pour la Physique, Inspecteur Général de l'Université, dès 1808, savant de génie, il fut élu à l'Académie des Sciences dès 1814. Reprenant les travaux d'Oersted, il montra que l'électricité en mouvement est la source d'actions magnétiques, en prouvant que 2 courants fermés agissent l'un sur l'autre. Ampère mettra au point la construction d'appareils permettant le déplacement entre eux, de plusieurs circuits, en forme de boucles et de cadres, pouvant pivoter. Le dispositif le plus célèbre sera celui de la « table d'Ampère » qui servira de démonstration dans toutes les écoles. Ampère déterminera toutes les lois fondamentales de l'électrodynamique, et de l'électromagnétisme. Il conçut même une façon visuelle d'en démontrer les actions : « Le Bonhomme d'Ampère ».

Immédiatement à côté de ce texte figure un portrait du savant, son nom, et une date isolée choisie par l'auteur de la vitrine comme représentative des découvertes d'Ampère : 1825. C'était la solution à retenir de cette Énigme. Quant à l'élément visuel, celui-ci permettait l'identification immédiate du personnage à partir de la médaille réalisée par David d'Angers.

17.5 Énigme 4

Vous devez à présent identifier un médecin célèbre, dont une rue de la ville porte d'ailleurs le nom. Sa principale invention n'a pas de rapport avec la médecine, et l'obligea à volatiliser un élément.

Pour le trouver, regardez en face du Docteur Mirault, en dessous de celui-ci, mais au-dessus du Docteur Mirault. Ce qui compte, c'est son titre.

Solution : Le personnage à identifier était Denis Papin, plus connu comme inventeur de la machine à vapeur que comme médecin. La rue qui porte son nom se trouve juste en face de la gare Saint Laud. Mais c'est dans un autre quartier qu'il fallait chercher la clé de l'Énigme. Le boulevard Mirault se trouve non loin du CHU, et est prolongé par le boulevard Daviers. En remontant ce dernier, on trouve la section pharmacie de l'UFR des sciences médicales et pharmaceutiques, dont les jardins commencent immédiatement après le boulevard Mirault. Dans le hall d'entrée, à l'entresol, une plaque sur le mur indique : « DENIS PAPIN A ETE RECU DOCTEUR LE 11 JUILLET 1669 A LA FACULTE DE MEDECINE D'ANGERS ». Quelques marches plus haut, un tableau représente un autre Docteur Mirault, différent de celui qui a donné son nom au boulevard, et qui semble regarder la plaque commémorative concernant Denis Papin.

La solution de cette Énigme était donc 1669, année de l'obtention du titre de docteur par le savant. La phrase finale (ce qui compte...) incitait bien sûr à conserver de nouveau un nombre. Enfin, c'est une gravure représentant Denis Papin qui illustre le visuel.

17.6 Énigme 5

L'annulation d'un acte obligea le personnage précédent à quitter la France. Cet acte ne fut pas signé à Angers mais dans une ville distante de 24,638 lieues de Paris.

En revanche, le Roi en prépara le texte au cœur de notre cité, pendant un séjour qui dura un bon mois.

Solution : La révocation de l'Edit de Nantes imposa l'exil de Denis Papin en Angleterre. L'Edit de Nantes s'appelait initialement Edit de pacification, et fut signé en avril 1598, seule date figurant sur le document. Nantes se trouve à 80 kilomètres d'Angers, soit à 24,638 «lieues de Paris». Ici se situait un double piège, d'une part avec le nom de l'unité de mesure pouvant donner l'illusion que la ville à trouver est à une certaine distance de la capitale, et d'autre part avec la valeur de cette mesure. En effet, la lieue de Paris valait 1666 toises jusqu'en 1674, et 2000 toises ensuite. Par conséquent, à

l'époque d'Henri IV - aisément identifiable sur le visuel -, cette mesure représentait 1666 toises, soit un peu plus de 3247 mètres. La simple multiplication donnait 80 km, ce qui confirmait la ville de Nantes, et ipso facto l'édit signé par Henri IV. Ce que l'on sait moins, c'est que le Roi séjourna à Angers du 7 mars au 12 avril 1598 et y rédigea le fameux édit avec ses conseillers, avant de le signer à Nantes quelques jours plus tard, probablement le 30 (contrairement à ce qu'affirment la plupart des dictionnaires et encyclopédies). Henri IV résida à l'hôtel Lesrat de Lancreau - devenu aujourd'hui un collège - situé dans l'actuelle rue Chevreul, près de la Place du Ralliement.

L'Énigme permettait de retenir l'année 1598.

17.7 Énigme 6

Son prédécesseur donna l'ordre de " faire abattre, démolir et raser notre château d'Angers et faire combler les fossés, le tout par dedans et du côté de la ville, et pour ce qui est du dehors, le laisser entier pour servir de ceinture et clôture à icelle ville " .

Heureusement pour notre patrimoine, le gouverneur du château n'obéit que partiellement.

Solution : Le prédécesseur d'Henri IV était bien sûr Henri III. Ce dernier avait donné ordre à ses gouverneurs de faire raser toutes les forteresses féodales, considérées alors comme des points de retranchement possibles pour les protestants. Il ordonna de démolir « ras pierre et ras terre » le front nord du château d'Angers, face à la ville, et les constructions intérieures. Même si le donjon fut arasé et les tours abaissées, Angers est redevable du maintien en l'état de sa citadelle à Pierre de Donadieu, sieur de Puycharic, gouverneur du château d'Angers pendant la guerre de religion. En effet, Donadieu de Puycharic fit traîner en longueur l'exécution de l'ordre royal, persuadé qu'un jour la couronne se féliciterait de disposer d'une telle forteresse intacte.

L'ordre de raser la citadelle d'Angers avait été donné le 5 octobre 1585. Le texte reproduit dans l'Énigme était la confirmation de cet ordre figurant dans une lettre du Roi, reçue par le Maire et les échevins le 6 novembre suivant.

La solution de l'Énigme était donc l'année 1585. Le visuel représentait la vue aérienne actuelle du château, tel que sauvegardé grâce à Donadieu de Puycharic.

17.8 Énigme 7

Aujourd'hui, Angers se trouve à moins d'une heure et demie de la capitale. Un grand chantier est en cours pour améliorer encore le confort

des voyageurs et répondre aux nouvelles technologies.

Pour vous mettre sur la voie, sachez que c'est Louis Napoléon, alors président de la République, qui l'inaugura.

Solution : C'est de la nouvelle gare SNCF dont il était question dans cette énigme. Le trafic de la gare d'Angers représente plus de 5 millions d'usagers par an depuis la mise en circulation du TGV Atlantique - figurant sur le visuel -, ce qui impose une nouvelle conception de l'architecture. Avant la mise en route du chantier actuel, la gare n'avait guère été modifiée depuis sa reconstruction en 1956, la précédente ayant été détruite par les bombardements de 1944.

La première gare fut inaugurée par Louis Napoléon, président de la République, le 29 juillet 1849, année qu'il fallait retenir.

17.9 Énigme 8

Sur la rive droite de la Maine, au sein d'un hôpital médiéval, se trouve un musée qui porte le nom d'un peintre-cartonnier. Vous pouvez y admirer une suite de dix pièces, vaste symphonie sur la destinée humaine. Une autre de ses œuvres vous apprendra ce qui unit les peuples. Elle est visible ici quand son lieu d'exposition habituel fait peau neuve. Ce dernier est non loin d'Angers, à 47° 33' 36" N et 0° 18' 42" W.

À cet endroit, vous êtes sur la bonne piste.

Solution : Le chercheur devait d'abord identifier le Musée Jean Lurçat et de la Tapisserie contemporaine. Ce musée est installé dans l'ancien hôpital St Jean, fondé en 1174, et qui fonctionna jusqu'au milieu du 19^e siècle. On peut y admirer la série de tapisseries de Jean Lurçat intitulée *le Chant du Monde*. L'auteur avait découvert avec admiration la Tenture de l'Apocalypse lors d'un séjour à Angers en 1938, ce qui le décida à réaliser *le Chant du Monde* une vingtaine d'années plus tard.

L'élément visuel de l'énigme représente un fragment du timbre de la Poste édité en 1966 et dénommé « Tapisserie de Lurçat », à partir de l'œuvre *Lunes et toros*.

La tapisserie à identifier dans cette énigme était celle exposée habituellement au Musée Régional de l'Air, situé à côté de l'aérogare d'Angers-Marcé. Pendant les travaux de rénovation du Musée Régional de l'Air, c'est tout naturellement le Musée Jean Lurçat qui l'accueillit.

Les coordonnées géographiques citées dans l'Énigme sont celles de l'aéroport d'Angers-Marcé ; et plus précisément celles du centre de la piste principale, ainsi que le mentionnent les fiches « Jeppesen » présentes dans tous les avions circulant au-dessus du territoire français.

On peut lire sur la tapisserie une phrase confirmant au chercheur qu'il avait découvert la bonne œuvre : « LA VOIE DES AIRS UNIT LES PEUPLES ».

C'est un fragment de cette tenture qui illustre l'énigme suivante. Enfin, la tapisserie est signée et datée en bas à gauche, et c'est cette année que devait conserver le chercheur : 1953.

17.10 Énigme 9

D'ici, vous pouvez gagner quotidiennement une demi-douzaine de destinations européennes et une douzaine de villes françaises. Un angevin fut l'un des pionniers de ce mode de transport, à bord de plusieurs véhicules qui portent son nom.

Remontez à ses débuts pour vous rapprocher du but.

Solution : Cette Énigme confirmait, s'il en était besoin, l'étape précédente. Ainsi que précisé dans le texte de l'énigme, de grandes villes européennes sont accessibles par la voie des airs en quelques heures à peine au départ d'Angers. Citons par exemple : Amsterdam, Düsseldorf, Munich, Genève, Milan, Turin... Il en va de même pour la plupart des grandes destinations françaises.

Le pionnier de l'aviation est René Gasnier, né le 25 mars 1874, dont la vie et les exploits sont décrits au Musée Régional de l'Air. On peut y voir l'un de ses avions, le René Gasnier II, et y lire le récit du tout premier vol du René Gasnier I, le 17 août 1908. Une importante bibliographie lui a été consacrée, de même que de nombreux articles de presse.

Si le chercheur avait un doute quant à la date à retenir (date de naissance de Gasnier ou date de son premier vol), ce doute était levé d'abord par « remontez à ses débuts » et par la précision apportée dans l'Énigme 10 : « faites comme pour le personnage précédent ». Or, le personnage concerné par l'Énigme 10 étant David D'Angers (voir ci-après), une date en rapport avec l'aéronautique était évidemment exclue.

Par conséquent, la solution était l'année de naissance de René Gasnier, soit 1874.

17.11 Énigme 10

De retour à Angers, visitez une galerie qui a obtenu le prix européen des musées. Il est impossible de rester de marbre devant les nombreuses réalisations d'un artiste dont le nom est inséparable du nom de notre ville. On lui doit le fronton du Panthéon.

Lorsque vous l'aurez identifié, faites comme pour le personnage précédent, c'est évident.

Solution : Le musée à découvrir dans cette énigme était la galerie David d'Angers, située à l'Abbaye Toussaint, dans la rue du même nom. Cette

ancienne église abbatiale, dont les voûtes Plantagenêt effondrées en 1815 ont été remplacées par une vaste verrière à armature métallique, a été aménagée pour abriter la quasi-totalité des œuvres d'atelier que le sculpteur Pierre-Jean David, dit David d'Angers, donna de son vivant à sa ville natale. Ainsi qu'il est dit dans l'énigme, c'est David d'Angers qui sculpta le fronton du Panthéon de Paris, dont on peut voir le modèle plâtre à l'échelle 1/3 dans la galerie.

L'élément visuel permettant d'identifier plus facilement encore l'artiste est une partie du monument funéraire du général Bonchamps, intitulé la Clémence de Bonchamps. Cette œuvre célèbre sur laquelle est gravée la phrase « Grâce aux prisonniers ! » rend hommage au chef militaire qui prononça ces mots alors qu'il était blessé à mort. Le père de David d'Angers était un de ces prisonniers...

Le sculpteur est né le 12 mars 1788 au numéro 38 de l'actuelle rue David d'Angers, à côté de la Mairie. Le chercheur devait donc mettre de côté cette année-là, 1788.

17.12 Énigme 11

Hermine épousa un avocat, et ce mariage unit également leurs noms, comme en témoigne l'une de nos rues. Le frère d'Hermine, célèbre poète, vint souvent à Angers voir son neveu et filleul. Toujours est-il qu'une autre rue porte le nom de cet écrivain, au nord-est de celle qui honore sa sœur.

Gardez-en l'origine ou la fin, vous parviendrez invariablement à vos fins.

Solution : Le poète qu'il fallait découvrir, et dont l'élément visuel représentait le portrait, était Alfred de Musset. Sa sœur Hermine épousa en 1846 Timoléon Désiré Lardin, ce qui amena son frère à lui rendre fréquemment visite à Angers. La rue Lardin-de-Musset se trouve non loin du centre ; quant à la rue Alfred de Musset, celle-ci est située à un peu plus de deux kilomètres de là, au nord-est de la ville.

L'auteur de Lorenzaccio est né en 1810 et mort en 1857 (« gardez-en l'origine ou la fin »). Le décryptage final permettait d'obtenir le même résultat avec ces deux années, ainsi que nous le verrons.

17.13 Énigme 12

Si Angers vaut 1. 14. 7. 5. 18. 19, alors 3. 8. 5. 18. 3. 8. 5. 26. 4. 5. 19. 16. 15. 18. 20. 5. 19.

Un an avant sa naissance eut lieu une révolution : à vous de trouver

laquelle.

Solution : Le début de l'énigme expliquait la technique de décryptage à utiliser, une simple substitution des lettres par des nombres, dans l'ordre alphabétique. Ainsi, A=1, B=2, etc. La phrase codée 3. 8. 5. 18. 3. 8. 5. 26. 4. 5. 19. 16. 15. 18. 20. 5. 19 se traduit donc aisément par la suite de lettres : CHERCHEZDESORTES. Ici se situait un piège, à savoir qu'il ne fallait pas lire « Cherchez des portes », mais : « Cherchez Desportes ».

Une rue d'Angers porte ce nom et se trouve à proximité immédiate de la place La Fayette. Les plaques apposées aux extrémités de cette rue sont erronées puisqu'elles précisent : « RUE DESPORTES, Poète, 1546-1606 ». Or, en donnant ce nom à cette rue, il ne s'agissait pas de rendre hommage à Philippe Desportes, poète rival de Ronsard, mais à Gervais Desportes, horticulteur angevin qui exploitait la ferme du Clon située près de cet emplacement. Gervais Desportes fut, avec Pierre Audusson, choisi pour la dénomination de deux rues contiguës parce qu'ils ont, les premiers, donné l'essor aux importantes cultures de ce quartier, ainsi qu'en témoigne la délibération du Conseil Municipal du 28 décembre 1910, laquelle attribua officiellement leurs noms à ces deux voies.

Gervais Desportes est né le 15 mai 1790 et mort le 24 février 1868. « Un an avant sa naissance » correspondait donc à 1789, année de la révolution française. (Cette précision excluait donc qu'il puisse s'agir de Philippe Desportes, puisqu'il n'y eut pas de révolution en 1545.)

La réponse était 1789.

17.14 Épilogue (énigme 13)

Pour réunir efficacement les éléments de ce puzzle, vous porterez votre attention sur la cathédrale et vous vous intéresserez aux extrémités d'une œuvre dont l'un des éléments s'est perdu dans les méandres du temps. Avec ce que vous avez obtenu, vous retournerez sur vos pas. Quelque part, vous comprendrez qu'un nombre peut en cacher un autre : celui-là, vous le traiterez avec le bon énième, énième dont la première partie vous mettra sur la voie.

Rendez-vous alors un jour au bon endroit, mais sans vous y attarder. Au contraire, vous devez vous éloigner du maître des lieux autant que possible. Vaine tentative : vous le rencontrerez à nouveau tout près de là !

Vous garderez le bas, mais vous ôterez les bas. Soyez galant, partez dans le bon sens, et vous découvrirez alors où se cache votre trésor.

Solution : L'œuvre à identifier dans la cathédrale était les vitraux de celle-ci. L'ensemble des fenêtres, des verrières et des deux roses de la cathédrale permet d'observer, grâce à la succession chronologique des œuvres,

la naissance, l'apogée et le déclin, entre le XII^e et le XVI^e siècle, du plus mystérieux des anciens arts du feu. En effet, le bleu des maîtres verriers qui exécutèrent les fenêtres du chœur et de la partie gauche de la nef n'a jamais pu être reproduit depuis cette époque ; et ce secret, comme beaucoup d'autres de l'artisanat médiéval, a été perdu. Le mot clé était VITRAIL, dont les extrémités sont les lettres V et L. Le premier nombre à trouver était donc VL, ou 45 en chiffres romains.

Il fallait ensuite revenir sur ses pas, dans l'enceinte du château, pour admirer la tapisserie numérotée 45 dans la suite de la Tenture de l'Apocalypse. Cette pièce se nomme le Chiffre de la bête, ou 666. Le chiffre 6, symbole d'imperfection, répété à trois reprises, signifie le comble de l'imperfection ou du mal. « Un nombre peut en cacher un autre » faisait par conséquent allusion au nombre 45 qui « cachait » le nombre 666.

Le « énième » renvoyait à la charade de la première Énigme (là aussi : « retourner sur ses pas ») consacrée justement à la Tenture de l'Apocalypse. Dès lors que le texte de l'épilogue précisait « la première partie vous mettra sur la voie », il ne pouvait s'agir que de la ligne 6 de la charade, soit « Mon sixième est toujours une date ». Le sixième de 666 est bien sûr 111, que l'on peut convertir en deux dates : 11/1 pour 11 janvier, ou 1/11 pour 1^{er} novembre. (À noter qu'aucune ligne de la charade, hormis la ligne 6, ne permettait d'obtenir une date par division.) C'était donc le 1^{er} novembre qu'il fallait conserver, cette date évoquant le jour de la Toussaint, et rappelant la rue et l'Abbaye du même nom où se trouve la galerie David d'Angers (c'est-à-dire « un jour au bon endroit »). En quittant le musée, on peut emprunter la rue Toussaint à gauche ou à droite. Si on opte pour cette dernière solution, on se dirige droit sur la rue David d'Angers, quelques centaines de mètres plus loin, et on ne s'éloigne pas du « maître des lieux », bien au contraire. En revanche, choisir de se diriger à gauche fait passer devant la bibliothèque municipale et arriver Place du Président Kennedy, à la sortie de laquelle se dresse la statue du Roi René... par David d'Angers.

Cette œuvre dressée sur piédestal se trouve entre l'église Saint-Laud et le château, juste en face de l'Office de Tourisme où bon nombre de chercheurs sont venus se documenter sans deviner qu'ils se trouvaient à quelques mètres à peine de la solution. Douze statuette de personnages célèbres de l'Anjou figurent dans autant de niches creusées dans le piédestal, sous la statue du Roi René : c'est le bas qu'il fallait garder (« garderez le bas »). À noter que les plâtres de ces statuette sont exposés à l'entrée de la galerie David d'Angers.

Les inscriptions figurant sous les statuette, relevées dans le bon ordre, donnaient la grille du décryptage final. Le chercheur pouvait les considérer dans le sens des aiguilles d'une montre, où dans le sens contraire. S'il choisissait la seconde solution, il n'arrivait à rien et devait recommencer sa tentative de décryptage « dans le bon sens », soit le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par les femmes (puisque'il fallait « être galant »), il obtenait

l'énumération suivante : 1425 MARGUERITE D'ANJOU REINE D'ANGLETERRE ; 1433 JEANNE DE LAVAL 2ème FEMME DE RENE 1498 ; 1410 ISABELLE DE LORRAINE 1er (ou plus logiquement 1ère. L'inscription est illisible, mais cela était sans conséquence pour le jeu, comme nous allons le voir) FEMME DE RENE 1453 ; 1339 LOUIS 1er DUC D'ANJOU 1384 ; 1220 CHARLES D'ANJOU ROI DE SICILE 1285 ; PHILIPPE AUGUSTE REUNIT L'ANJOU A LA COURONNE 1203 ; XIIème SIECLE HENRI II PLANTAGENET HOSPICE D'ANGERS 1189 ; FOULQUES V ROI DE JERUSALEM 1142 ; NE AU Xème SIECLE FOULQUES NERA MORT EN 1040 ; ROBERT LE FORT VAINQUEUR DES NORMANDS BRISSARTHE IX SIECLE ; ROLAND 1er COMTE D'ANJOU RONCEVAULX 778 ; DUMNACUS DEFENSE DES ANDES AN 48 AV JSC.

La grille finale était obtenue en éliminant les caractères minuscules, nommés également «bas de casse» en langage d'imprimerie («ôtez les bas»). La suite de chiffres et de lettres devait alors être numérotée dans l'ordre. Le début de la grille donnait les résultats suivants : le «1» de 1425 valait 1, le «4» valait 2, le «2» valait 3, le «5» valait 4, le «M» de «Marguerite» valait 5, et ainsi de suite jusqu'au «C» final du texte, correspondant au 422^e caractère de la grille, valant par conséquent 422.

Les douze premières énigmes permettaient de découvrir autant de dates. Dans l'ordre : 1867, 1995, 1825, 1669, 1598, 1585, 1849, 1953, 1874, 1788, 1810 ou 1857, et 1789. Ces dates, soustraites de l'an 2000, donnaient respectivement : 133, 5, 175, 331, 402, 415, 151, 47, 126, 212, 190 (ou 143), et 211. En extrayant de la grille précédente les lettres correspondant à ces nombres, on obtenait le message suivant :

2 M S DE ND DU LAC

qu'il fallait lire : 2 Mètres au Sud de Notre-Dame du Lac.

L'avenue Notre-Dame du Lac se trouve dans le quartier de Belle-Beille, et tire son nom de la statuette située dans l'excavation d'une roche près de l'étang de Saint-Nicolas, au nord-ouest de la ville. La statue est derrière une grille, et représente la Vierge tenant l'enfant Jésus sur son bras gauche, et un bateau dans sa main droite.

La clé qu'il fallait trouver était enterrée à environ trente centimètres de profondeur, très exactement à deux mètres au sud de la grille de Notre-Dame du Lac, au pied du rocher. Elle se trouvait dans un coffret de bois qui contenait également un message de félicitations au vainqueur. Outre le numéro de téléphone à composer pour faire part de la trouvaille, une phrase devait être prononcée par le découvreur. Il s'agissait du dernier vers du poème de Joachim Du Bellay, *Heureux qui comme Ulysse*, qui résume tous les attraits d'Angers déjà connus de l'auteur au 16^e siècle : « Et plus que l'air marin la douceur angevine ».

Commentaire : La clé était enterrée très exactement à deux mètres au sud de la grille de Notre-Dame du Lac, au pied du rocher. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 47.47, -0.58 sur la commune d'Angers (Maine-et-Loire). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@47.47000,-0.580000,17z>.

17.15 Indications supplémentaires

- Indice n° 1 : le jeu est sans danger. Il est donc parfaitement inutile de chercher le trésor le long d'une voie ferrée, sur une piste d'atterrissage ou au fond d'une rivière.
- Indice n° 2 : la première fait des histoires, pas des légumes.
- Indice n° 3 : les producteurs peuvent se mettre au vert en étant protégés.
- Indice n° 4 : ceux qui n'apprécient pas le bonhomme ont besoin d'un certain doigté.
- Indice n° 5 : ça s'est passé peu avant la paix de Vervins.
- Indice n° 6 : une rue près de là, porte le nom du gouverneur.
- Indice n° 7 : Pour s'y retrouver, suivez les conseils d'Edgar.
- Indice n° 8 : Une autre occasion de faire tapisserie vous est offerte.
- Indice n° 9 : On le trouve également non loin du Champ de Bataille.
- Indice n° 10 : Pierre-Jean fut l'élève de son homonyme.
- Indice n° 11 : L'écrivain vous dirait qu'il ne faut jurer de rien.
- Indice n° 12 : 5.20.20.18.15.21.22.5.26.7.5.18.22.1.9.19.
- Indice n° 13 : L'œuvre de la cathédrale est bien visible.
- Indice n° 14 : Un personnage est l'auteur d'une marmite.
- Indice n° 15 : Il en reste 67 sur 84.
- Indice n° 16 : Il faudra compter avec une des 67.
- Indice n° 17 : Pour partir du bon pied, choisissez le pied du roi.

17.16 Bibliographie et webographie

- Sur le site de Kaspis :
 - Les solutions : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2018/10/angers-un-tresor-decouvrir.html>
 - Le "scandale d'Angers" : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2014/04/le-scandale-dangers.html>
- Dossier de partage de Phil d'EUCK sur Lachouette.net : https://lachouette.net/index.php?a=contrib&ref=Phil_d%27Euck
- Site de Patrice Salvy : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Accueil/trangers.htm>
- Site de Janus (fermé) : <http://janus81.free.fr/cont.chas.tre/valentin/angers/angers.som.htm>

- Le site internet de la ville d'Angers, qui publiait les solutions : <http://www.ville-angers.fr>

18

Victoria

18.1 Introduction, par Simon Juliac

18.1.1 Contexte de la chasse au trésor

Cette chasse au trésor a été lancée en février 2000 dans le cadre du magazine mensuel *Science & Vie Junior* (qui s'adresse à des adolescents de 13-18 ans). D'ailleurs le jeu était ouvert uniquement à tous les lecteurs âgés de 17 ans au 1^{er} juillet 2000. Les énigmes ont été publiées en trois fois, dans trois numéros différents du magazine (voir bibliographie page 231).

La chasse s'est achevée en juin 2000 : les finalistes étaient conviés à une dernière chasse au trésor sur le terrain, au château de Fillerval (24-25 juin 2000). Le gagnant de la Victoria est Seer (le fils de Devin, un chasseur de trésors bien connu). Selon PapyMax, le livre de Simon Singh "*Histoire des Codes Secrets*"¹ a été remis à tous les finalistes².

18.1.2 À propos des énigmes

On retrouve dans cette chasse les thèmes chers à Max : les personnages historiques (et l'Histoire en général), les erreurs de documentation, des fausses pistes créées par l'auteur et parfois couvrant plusieurs énigmes, et les tracés sur la carte. On trouve bien sûr des scientifiques, ainsi que des maths, thèmes probablement naturels vu le commanditaire (un magazine sur les sciences).

Les aides (proposées aux jeunes chercheurs à l'époque où ils en étaient aux décryptages) sont issues du site de Patrice³.

1. *Histoire des codes secrets : de l'Égypte des pharaons à l'ordinateur quantique*, Simon Singh, trad. de l'anglais par Catherine Coqueret, titre original *The code book*, Publication : Paris : J.-C. Lattès, 1999.

2. Source : Message n° 58543.01010101010101010101010202010201 sur Lachouette.net.

3. Source : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-4.htm>.

Note : la moitié de la chasse a été écrite par Max Valentin, l'autre par Phil d'EUCK⁴.

Patrice a dit de la Victoria : « personnellement, je suis convaincu qu'à plus d'un titre, la Victoria est le modèle réduit de la Chouette ! L'avenir nous le dira ! »⁵

18.1.3 À propos des tracés sur la carte

Les tracés reproduits dans ce document ont été effectués avec le logiciel Mapannot et la carte Michelin numérique 721 de Ratheons⁶.

Les tracés sur la carte de France concernent 6 énigmes sur 15, soit 40% des énigmes. Ils interviennent en 2 vagues : dans les énigmes 6-7-8, puis dans les énigmes 13-14-15. L'utilité des tracés est la suivante : dans une énigme, ils donnent une ville nécessaire pour l'énigme suivante. Aucun motif (ou figure) d'ensemble n'apparaît à l'issue des 15 énigmes, il suffit simplement de confirmer la ville finale où est né Cassini.

Une perpendiculaire est à tracer dans l'énigme 6 : le plus évident est d'utiliser une équerre d'écolier. Ce n'est pas la seule méthode, bien sûr : on peut aussi utiliser les deux côtés d'une feuille A4, ou encore utiliser les longueurs déjà connues dans le triangle rectangle A-Caen-Besançon. En effet, la formule de Pythagore donnait CB connaissant l'hypothénuse CB et AC : $CB^2 = \text{hypothénuse}^2 - AC^2$.

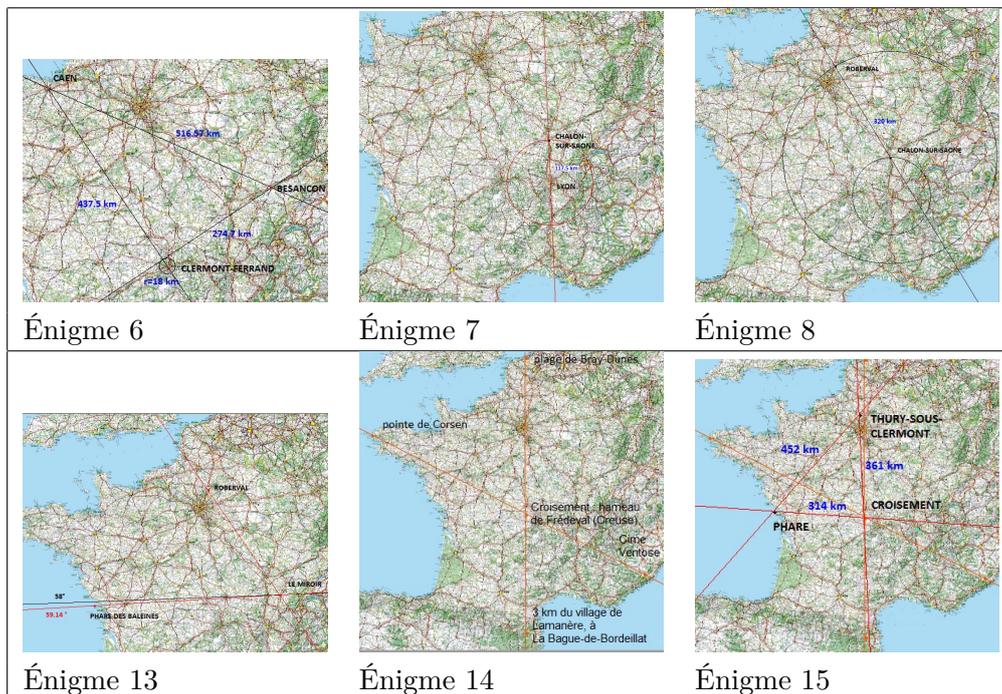
Dans l'énigme 13, il faut reporter un angle du visuel sur la carte. Max ne précise pas la méthode, mais l'utilisation d'un rapporteur d'écolier semble le plus simple (même si un papier calque peut suffire).

Bien que l'énigme 7 parle du cercle (avec Archimède et π), il n'y a aucun cercle à tracer expressément demandé par le jeu. Cependant, tracer des cercles pouvait s'avérer fort utile pour repérer un point à une certaine distance d'un autre point.

4. Source : message de Phil d'EUCK, n° 114015.03 du 15/07/2017 sur Lachouette.net.

5. Source : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-5.htm>.

6. Voir <http://generation3d.free.fr/carte.htm>



18.2 Énigme 1

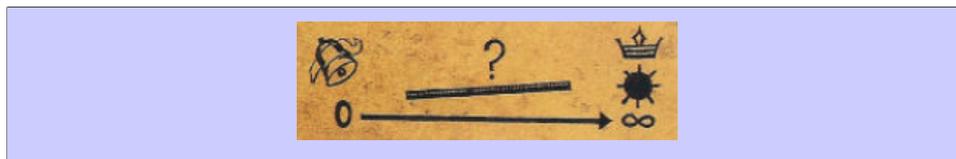
18,5,14,4,5,26-22,15,21,19*4,1,14,19*12'9,12,5*4,5*12,1*3,9,20,5.

Solution : Ce cryptogramme se décodait en remplaçant les chiffres par les lettres correspondantes dans l'alphabet. La permutation⁷ donnait : « Rendez vous dans l'île de la Cité ». C'était donc à Paris, dans l'île de la Cité, que commençait la Quête de la Victoria.

Indice énigme 1 : *Berceau de Paris*. L'Île de la Cité est le berceau de la ville de Paris.

Aide de Patrice pour l'énigme 1 : n'importe quel chasseur de trésors essaiera en premier lieu ce décodage qui est le plus simple qui soit ! En cas de difficultés, voir la rubrique CODES.

18.3 Énigme 2



7. Ici, le terme exact est "La substitution donnait..." En effet, mathématiquement, la permutation conserve les termes mais pas nécessairement leur ordre). Source : Garp.

Puis balaie les poussières.
 Tu obtiendras un gloupiot, qui sera
 désormais ton unité de mesure !

Solution : La règle et le point d'interrogation incitaient à effectuer une mesure de distance. La cloche évoquait bien sûr Notre Dame de Paris, sur l'île de la Cité. Le signe « 0 » était le kilomètre 0 des routes françaises, situé en 1914 à 30 m de la cathédrale, sur la place du parvis. (En 1923, le plot en bronze qui marque ce kilomètre 0 fut repositionné à mi-chemin entre l'emplacement occupé en 1769 et celui occupé en 1848. Toutefois, la distance entre son emplacement actuel et celui de 1914 n'avait aucune importance dans le cadre de cette énigme).

La couronne au dessus du soleil évoquait Louis XIV, le Roi Soleil.

Le symbole de l'infini, placé en dessous, représentait l'Observatoire de Paris, fondé sous Louis XIV. La distance entre le kilomètre 0 et l'entrée de l'Observatoire est de 2061 m.

« Balaie les poussières » incitait le lecteur à arrondir à 2 km pour obtenir la valeur du « gloupiot », unité de mesure qui servait d'étalon dans certaines des énigmes suivantes.

Indice énigme 2 : Baisse les yeux sur le zéro, puis, un peu plus loin, lève-les vers les étoiles. Pour voir la plaque marquant le kilomètre 0 devant Notre-Dame, puis pour comprendre que le signe « infini » symbolisait l'Observatoire de Paris.

Commentaires : il n'est pas forcément évident de comprendre que le trio de symboles (couronne, soleil, infini) représente l'Observatoire de Paris. On peut se demander ce qu'aurait donné la même énigme visuelle dans un tableau de Michel Becker. Ici, compter le nombre de rayons du soleil ou le nombre de pointes à la couronne ne sert à rien.

La mesure est ici 1 gloupiot = 2 km. Cette mesure ne change pas de valeur pendant la chasse, sa mise en pratique comme sa définition sont relativement simples. La définition de la mesure comporte cependant une petite faiblesse : il faut supposer que la distance est mesurée en km pour "balayer les poussières". Un anglais qui prendrait la distance en miles trouverait une autre définition du gloupiot. Ceci étant dit, le contexte général de l'énigme permet de comprendre qu'il faut utiliser le km. De plus, une mesure de 2.061 km permettait peut-être de résoudre correctement les énigmes.

Ici la flèche symbolise une distance.

Aide de Patrice pour l'énigme 2 : on entre dans l'énigme 2 à l'endroit où l'on se trouve à la fin de l'énigme 1 illustré ci-dessus ! Le "gloupiot" - mesure imaginaire qui nous servira seulement dans les énigmes situées au-delà de la 5ème - a une valeur qui doit être déduite du visuel de l'énigme 2. La couronne, le soleil et le symbole de l'infini peuvent faire penser à Versailles. Ils peuvent aussi faire penser à la Basilique Saint-Denis, lieu de sépulture des

rois de France. Mais il existe encore d'autres hypothèses à travailler. Peut-être le "gloupiot" n'est-il pas aussi long qu'on pourrait le penser ! 17 km ? 10 km ? 1 km ? Ou même 500 m à cause de la proximité de la Conciergerie où fut guillotiné Louis XVI et où fut installée la première horloge publique de Paris ? À moins que le "gloupiot" fasse 2 km c'est-à-dire la distance menant à l'Observatoire !

18.4 Énigme 3

Réfléchis, décode, puis note ce qu'il faut.

-. - - - - - - - -

Un indice : de quelque côté
que tu te places, il y est né.

Solution : Il fallait recopier ces signes Morse de droite à gauche, comme s'ils étaient « réfléchis » dans un miroir. On obtenait ainsi la phrase « Né à Céton »⁸. C'était une fausse piste, car à ce stade le décryptage n'était pas terminé. En effet, le chercheur devait également lire cette phrase là de droite à gauche, pour obtenir « Note Caen » (la précision « note ce qu'il faut », dans ce sens, était un indice). « De quelque côté que tu te places, il y est né » : en plaçant les mots « NE A » devant « CAEN », la phrase obtenue formait un palindrome. Là aussi, c'était une confirmation que Caen était la ville à trouver, et non Céton. Le lecteur savait donc qu'il lui faudrait trouver un personnage natif de Caen.

Indice énigme 3 : De droite à gauche, de droite à gauche, puis de droite à gauche ou de gauche à droite. Sens de lecture des différentes étapes pour décoder l'énigme 3.

Aide de Patrice pour l'énigme 3 : si l'on suit attentivement les consignes de cette énigme, on n'a aucun mal à décrypter le message codé en Morse (revoir rubrique CODES). Reste ensuite à noter les noms des personnages illustres nés à l'endroit décrypté ! Certains hésitent encore entre deux villes. L'indice ajouté par Max indique que l'on est en présence d'un palindrome (voir ce mot dans le dictionnaire). Il n'y a donc point à hésiter !

Commentaire : l'inversion est utilisée dans cette énigme, technique déjà employée par Max dans *Orval*. Le code Morse est aussi utilisé dans l'énigme 500 de la *Chouette d'Or*, et l'inversion dans l'énigme 580.

18.5 Énigme 4

8. À noter : la petite ville de Ceton (dans l'Orne, 1800 habitants) apparaissait déjà dans le *Trésor d'Orval* (voir page 88). NdE.

Celui que tu as trouvé dans l'énigme 3 et celui que tu trouveras dans l'énigme 5 avaient un point commun : ils partageaient un intérêt pour la même discipline scientifique. Celui que tu trouveras dans l'énigme 5 était obsédé par les cieus ; mais tu ferais fausse route si tu le trouvais obsédé par le ciel.

Solution : Cette énigme n'exigeait pas de décryptage. C'était une énigme de transition qui fournissait un indice permettant d'éviter un piège dans l'énigme 5. En effet, après avoir décrypté l'énigme 5, le lecteur pouvait vérifier, grâce à cette énigme 4, que son personnage était le bon, puisque ce dernier partageait avec le personnage né à Caen « un intérêt pour la même discipline scientifique » (les mathématiques). Le personnage né à Caen était le mathématicien Pierre Varignon (1654-1722). Le personnage de l'énigme 5 devait être « obsédé par les cieus », c'est-à-dire par les choses de la religion et par les croyances (« cieus » ayant une acception spirituelle), et non par le « ciel » (pluriel : « ciels »), c'est-à-dire par l'astronomie (voir ci-après).

Indice énigme 4 : Né en 1654. Date de naissance du mathématicien Pierre Varignon.

Aide de Patrice pour l'énigme 4 : cette énigme nous permet de mieux cerner le profil du personnage de l'énigme 3 puisque l'on sait que c'est un scientifique, ce qui élimine pas mal de "candidats". Par ailleurs, cette énigme 4 nous indique que le personnage que nous aurons à trouver dans l'énigme 5 sera, lui aussi, scientifique (un petit détail de l'énigme 2 nous illustre dans quelle discipline), "obsédé par les cieus" c'est-à-dire probablement "religieux" ou "mystique" ou "philosophe" mais pas du tout obsédé par le ciel c'est-à-dire qu'il n'est pas astronome. Ce détail est important et permettra d'éviter une belle fausse piste !

18.6 Énigme 5

Mon cher garçon, « L'armée autrichienne veut des batailles », écrit LE MATIN. Le différend austro-serbe entraînera donc toute l'Europe dans le conflit, cela est pour moi une certitude. En cas de mobilisation, ma qualité d'officier de réserve m'obligera à abandonner pinceaux, palette et chevalet, pour rejoindre mon unité. Dans ce cas espérons que la Victoria - maintenant enterrée en lieu sûr - parviendra à stimuler mon courage ; malgré la distance ! Mais si un jour tu lisais ces lignes, mon fils, cela ne saurait signifier qu'une chose : je serais tombé au champ d'honneur. Pour retrouver la Victoria, voici une nouvelle épreuve. Quel jour de la semaine et quel quantième du mois étions-nous il y a 5323 jours ? Cherche toutes

les journées présentant les mêmes caractéristiques dans le siècle présent, et note les années correspondantes. Cette liste te permettra de trouver la ville natale de $10+12 / 24+5 / 9+14+15+49+36+20 / 24+44 / 32 / 8+36+43+32$.

Ton père qui t'aime,
Mathieu Catelain.
Sers, ce 30 juillet 1914.

Solution : Ce mot était daté du 30 juillet 1914. En décomptant 5323 jours, le lecteur trouvait le lundi 1^{er} janvier 1900. « Cherche toutes les journées présentant les mêmes caractéristiques dans le siècle présent et note les années correspondantes » : les seules années du XX^e siècle commençant par un lundi étaient 1906, 1912, 1917, 1923, 1934, 1940, 1945, 1951, 1962, 1968, 1973, 1979, 1990, 1996. En attribuant un numéro à chaque chiffre composant ces dates (soit, pour 1906 : 1 = 1, 9 = 2, 0 = 3, 6 = 4; puis pour 1912 : 1 = 5, 9 = 6, 1 = 7, 2 = 8, etc.), il suffisait d'additionner les valeurs telles qu'elles étaient fournies par l'énigme : « 10 + 12 » = 10^e chiffre des dates (soit le chiffre 9 dans « 1917 ») + 12^e chiffre des dates (soit le chiffre 7 dans « 1917 »); $9 + 7 = 16$.

La 16^e lettre de l'alphabet est le « P » : le « P » était donc la première lettre du mot à trouver. En procédant ainsi jusqu'à épuisement de tous les chiffres, on obtenait « PASCAL ». La ville natale de Pascal était Clermont (aujourd'hui, Clermont-Ferrand).

Note : cette énigme contenait un petit piège. En effet, bien qu'il fût dit dans l'énigme de décompter 5323 jours pour trouver le lundi 1^{er} janvier 1900, Mathieu avait écrit ce mot en 1914 donc au XX^e siècle (« dans le siècle présent »), ce qui excluait ipso facto l'année 1900 elle-même, dernière année du XIX^e siècle. Si le chercheur ignorait ce fait et intégrait 1900 dans sa liste des années du XX^e siècle commençant par un lundi, il trouvait KEPLER, l'astronome allemand (ville natale : Weilder-Stadt). C'était évidemment la fausse piste dont parlait l'énigme 4.

Indice énigme 5 : Il y en a 14. Il y a quatorze années commençant par un lundi au XX^e siècle.

Aide de Patrice pour l'énigme 5 : cette énigme qui, à priori, semblait fort complexe, est assez simple à résoudre (une fois qu'on a la solution!!!) Il nous faut tout d'abord trouver quel jour de la semaine, quel quantième du mois ET quel mois nous étions 5323 jours avant le 30 juillet 1914.

Pour cela, pas question de faire confiance à Bill Gates et à son Excel qui donne un résultat faux! Hoouuuu!!! Un crayon et une feuille de papier permettent de trouver que l'on était tout simplement le Lundi 1^{er} janvier 1900. Dès lors, il faut établir la liste des années ayant, au cours de ce siècle (donc sans 1900), comporté un Lundi 1^{er} janvier. Cette liste de 14 années (donc de 56 chiffres) étant disposée sur une même ligne, il suffit ensuite

de noter le 10^e chiffre, puis le 12^e, d'additionner les deux puis de procéder comme dans l'énigme 1. Puis de passer au 24^e et au 5^e; etc. Là où tout le génie de Max s'exprime, c'est que si l'on garde l'année 1900 dans la liste, le décryptage nous donne bien un nom; celui d'un astronome. C'est une très belle fausse piste! Sans l'année 1900, le décryptage nous donne bien le personnage recherché!

Bravo Max!

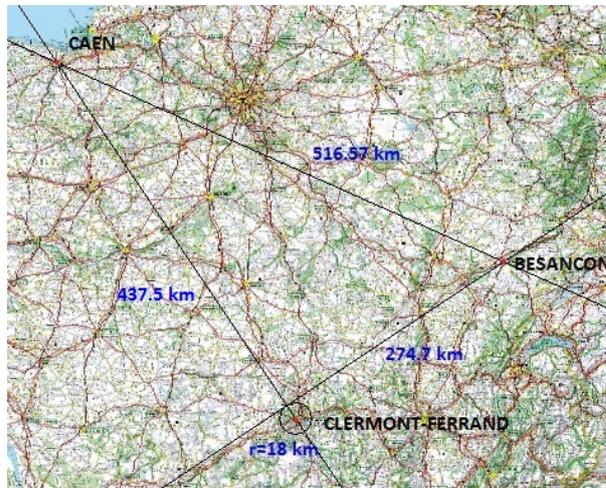
D'infiniment simples petits calculs sont alors à effectuer puisque les "+" de la fin de l'énigme 5 sont bien des signes d'addition et que les "/" ne sont que des séparateurs et auraient pu être remplacés par des "-" ou des points. Si dans l'énigme 3 il fallait retenir le nom du personnage, dans l'énigme 5 il faut aussi retenir le nom de la ville où le second personnage est né. Un bon dictionnaire permettra aisément de la trouver!

18.7 Énigme 6

De la commune de Dettonville, compte 9 gloupiots en direction de la ville trouvée dans l'énigme 3, et lève une perpendiculaire vers B. De B, compte 258,285 gloupiots vers la ville trouvée dans l'énigme 3. Avec l'aide de ses fils, qui sont nés à B, cet homme, de même nationalité que le personnage de l'énigme 5, révéla, au travers d'une petite lentille de verre, un nouvel univers. La ville où il travaillait est ta prochaine étape. (Pour t'aider, sache que le jour même où il fit cette présentation, un scientifique exposait, dans un pays étranger, le premier résultat d'une découverte inattendue. Bien que concernant le même domaine que la précédente - chose qu'il ignorait - cette découverte était le fruit d'un phénomène de portée beaucoup plus réduite, mais d'un intérêt tout aussi universel.)

Solution :

« De la commune de Dettonville », il ne s'agissait pas du nom d'une ville, mais signifiait « la ville natale du sieur Dettonville », Dettonville étant le pseudonyme qu'utilisait Blaise Pascal dans ses fameuses *Lettres d'Amos Dettonville*. Sur la carte, le lecteur devait compter 9 gloupiots (soit 18 km) depuis Clermont-Ferrand « en direction de la ville trouvée dans l'énigme 3 » (soit Caen). De ce point, il lui fallait ensuite lever une perpendiculaire dont il calculait la longueur en prenant en compte la droite Caen-«B» dont il connaissait la longueur : 258,285 gloupiots (516,57 km). Cette droite formait l'hypoténuse du triangle. La perpendiculaire mesurait donc 137,35 gloupiots (274,7 km) et aboutissait au point « B », soit Besançon (distances moyennes d'après cinq cartes géographiques sur papier et 3 cartes informatiques).



Tracés sur la carte, dans l'énigme 6.

« De même nationalité que le personnage de l'énigme 4 » : Pascal étant français, ce nouveau personnage l'était donc également. (Les chercheurs qui, à ce stade, avaient choisi l'option « Kepler » s'enfonçaient dans une irrémédiable fausse piste !)

« Révéla, au travers d'une petite lentille de verre un nouvel univers » : il s'agissait de la première représentation cinématographique publique et payante (et non pas une autre allusion à Kepler). Cette représentation fut organisée au *Grand Café*, boulevard des Capucines à Paris, le 28 décembre 1895, par Antoine Lumière et ses fils Louis et Auguste, natifs de Besançon. Pendant cette séance fut projeté *La Sortie des usines Lumière*. Ces usines se trouvant à Lyon, cette ville était donc l'étape suivante du jeu. Cet événement se trouvait confirmé grâce à la date du 28 décembre 1895 : ce jour-là, en effet, Wilhelm Conrad Röntgen présentait, en Allemagne, la première radiographie (d'une pièce de métal). « Découverte inattendue » : Röntgen avait découvert les rayons X par hasard et ignorait qu'ils faisaient partie du spectre électromagnétique, comme la lumière visible (le « même domaine »). « Portée très réduite » : les rayons X ont des longueurs d'onde très courtes (de 0,005 nm à 0,5 nm).

Indice énigme 6 : Visible et invisible, pour percer les ténèbres. Allusion à la lumière visible, et à celle, invisible, des rayons X.

Aide de Patrice pour l'énigme 6 : Le gloupiot fait bien... ce qui était prévu ! Si l'on part de la commune de Dettonville (Dettonville étant le pseudonyme du personnage de la 5), et que l'on compte 9 gloupiots en direction de la ville trouvée en 3, on peut alors prendre à angle droit en direction du nord-est. On ne s'arrête que lorsqu'on se trouve à 258,285 gloupiots de la ville de la 3. On s'aperçoit qu'on est alors très exactement en "B". Cela ne fait aucun doute.

Pythagore peut vous aider à résoudre ce petit problème. Les fils d'Antoine,

le personnage que l'on cherche, sont célèbres et sont bien nés à "B".
 Mais on parle tellement de la ville où la famille a dû se réfugier (et où ils se sont rendus célèbres) qu'on oublie leur lieu de naissance!
 Mais pour notre chasse, l'important est cette ville où ils ont travaillé et sont demeurés célèbres !

18.8 Énigme 7

Tu peux reproduire ce segment de droite un nombre infini de fois à condition de ne pas t'écartier de son milieu, milieu que tu viens de trouver dans l'énigme 6. Ensuite, tu pourrais réunir entre eux, de proche en proche, l'infinité des points les plus éloignés de ce milieu, et additionner la longueur de ces tracés. Mais si tu veux éviter ce pensum, utilise un élément qui te servira dans l'énigme 8 et qui te permettra aussi de comprendre ceci : 233, 139, 319, 281, 193, 251, 304, 183, 283, 312, 232, 158, 261, 133, 114, 197, 126, 67, 213, 103, -111, 304, 201, 181, 231, 305, 85, 153, 192, 128, 157, 133, 305, 263, 11, 193, 275, 262, 162, 241, 156, 82, 143, 319.32, 94, 198, 147, 142, 194, 312, 127, 221, 202, 212, 101, 233, 131, 231'305, 128, 275, 278, 66, 302, 204, 222, 94, 196, 138, 235, 81, 211, 69, 303, 115, 273, 152, 263, 141, 113, 234, 161, 282, 151, 316, 51, 253, 103, 154, 308, 311, 133, 221, 31, 236, 92, 318, 291, 102, 214, 252, 233, 34, 135, 94.171, 313, 197, 111, 94, 86, 155, 32, 317, 123, 292, 134, 203, 163, 315, « 72 », 231, 41, 12, 126, 312, 53, 152, 317, 146-133, 93, 314, 11, 231, 121, 216, 113, 243, 221, 13, 145, 144, 159, 153, 306, 124, 71, 63, 253, 182, 198, 307.

Solution : Le « milieu » que tu viens de trouver était Lyon. Reproduire un « segment de droite un nombre infini de fois à condition de ne pas s'écartier de son milieu » consiste à faire passer tous ces segments par le milieu de chacun d'eux ce qui équivaut à construire un cercle à l'aide d'un nombre infini de diamètres de centre 0 (soit Lyon). Réunir « entre eux, de proche en proche, l'infinité des points les plus éloignés de ce milieu » revient à réunir tous les points cocycliques par des arcs composant la circonférence du cercle. La méthode pour calculer la circonférence du cercle est $(d \times \pi)$. Pour connaître le diamètre de ce cercle, il fallait décoder le cryptogramme. La clé de décryptage était la fameuse phrase mnémotechnique permettant de se souvenir de la valeur des 31 premiers chiffres de π (3,141592653589793238462643383279), soit :

« Que j'aime à faire apprendre un nombre utile aux sages!
 Immortel Archimède, artiste ingénieur
 qui, de ton jugement, peut priser la valeur ?
 Pour moi ton problème eut de pareils avantages. »

Il fallait considérer chaque mot de cette phrase comme un bloc et numéroter ensuite les lettres de chaque mot. Les deux premiers chiffres de chaque nombre donné dans l'énigme (ou le premier chiffre quand le nombre n'en contenait que deux) correspondaient à la place du mot et le dernier à la place de la lettre dans ce mot. Exemple : 233. Le 23^e mot de la clé était le mot « valeur », sa 3^e lettre était « L ». « L » était donc la première lettre de la phrase à trouver. Entièrement décodé, le cryptogramme donnait :

« Le segment vaut cent dix sept virgule cinq gloupiots. Il te révélera la ville natale d'un personnage qui a fixé la clarté du soleil. Dans l'énigme huit, « N » vaut vingt cinq virgule six gloupiots. »

117,5 gloupiots = 235 km, soit la longueur du diamètre d'un cercle ayant Lyon pour centre. Le rayon = 58,75 gloupiots, soit 117,5 km. La circonférence du cercle = 369,136 gloupiots, soit 738,27 km, valeur utile pour l'énigme 8. Le personnage était Nicéphore Niepce, inventeur de la photographie, né à Chalon-sur-Saône. Outre les mots « clarté du soleil » (les premières photos de Niepce étaient le résultat d'une violente exposition du sujet à la lumière solaire), la phrase contenait deux autres indices, « révélé » et « fixé », qui sont les opérations fondamentales du développement photographique. « Dans l'énigme 8, « N » vaut 25,6 gloupiots » : cette indication permettait de résoudre l'énigme suivante.

Note. Le chercheur qui additionnait les chiffres (exemple : $2 + 3 + 3 = 8$) et cherchait à quelle lettre, dans le code, correspondait ce nombre, trouvait une phrase absurde commençant par « Errare », ce qui indiquait qu'il s'agissait d'une fausse piste et qu'il était inutile de poursuivre.

Indice énigme 7 : Un immortel y joue un rôle. Allusion à la phrase mnémotechnique « Immortel Archimède » permettant de se rappeler les 31 premiers chiffres de pi.

Aide de Patrice pour l'énigme 7 : Cette énigme nous a plutôt faits tourner en bourriques, reconnaissons-le! À propos de "tourner", la première partie du texte semble nous décrire la circonférence d'un cercle composée d'une infinité de segments de longueur infinitésimale (on retrouve là une notion abordée dans les énigmes 3 et 5). Et pour tout calcul de longueur sur la circonférence d'un cercle, on utilise un élément important : PI. Reste à déterminer comment utiliser cet élément! Mais au fait! C'est combien Pi? 3,14? 3,1416? 3,1415927 comme l'affiche ma calculatrice? Et après? Comment savoir? Et surtout comment s'en rappeler? Trop compliqué pour moi ça!!!

Mais Polo a sûrement raison lorsqu'il dit : "Patrice, il devrait entrer dans l'Éducation Nationale!" tant il est vrai que j'aime à faire apprendre...! Lorsqu'on a trouvé le moyen mnémotechnique de retenir les 30 premières décimales de Pi, il suffit de mettre les 31 mots les uns sous les autres en les numérotant de 1 à 31. Or, jusqu'à combien vont les dizaines des nombres de notre énigme? Hmmm? Pour les unités, facile!

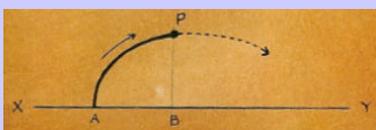
L'énigme 7 nous donne donc plusieurs choses importantes : la longueur du segment dont il est question dans la première partie de cette énigme, une ville (dont on aura besoin dans l'énigme suivante) ainsi que la valeur du N présent lui aussi dans l'énigme suivante. Bref! De quoi avancer... rapidement!!!



Tracés sur la carte dans l'énigme 7.

18.9 Énigme 8

Le point P a parcouru $8,218 N$ depuis A .
 A est la ville que tu viens de trouver,
 B est celle que tu dois découvrir.
 Celui qui y est né a pris son nom
 et t'inspirera pour la suite.



Solution : Un point P , disposé sur la circonférence du cercle (trouvé dans l'énigme 7) de manière à être en contact avec A , trace une cycloïde lorsque ce cercle roule de A à B sur la droite (XY) . La valeur de N ayant été définie dans l'énigme 7 comme étant égale à $25,6$ gloupiots, la longueur de l'arc AP était donc de $25,6 \times 8,218$ soit $210,3808$ gloupiots ou $420,7616$ km. Le rayon de ce cercle, lui aussi défini dans l'énigme 7, mesurait $117,51$ km. Or, on sait que la longueur le l'arc de cycloïde $= 4R(1 - \cos\phi/2)$, où O est le centre du

cercle, R est le rayon du cercle, et ϕ l'angle, O' étant le projeté orthogonal de O sur la droite (XY) . En remplaçant les valeurs de AP et de R dans cette formule, on en déduisait la valeur de l'angle ϕ : $167,973^\circ$. Enfin, il fallait utiliser cet angle dans la formule de l'équation paramétrique d'une cycloïde, ce qui donnait $AB = R(\phi - \sin \phi) = 319,9889525$, soit 320 km. La ville B était donc à 320 km de Chalon-sur-Saône.

« Celui qui y est né t'inspirera pour la suite » : beaucoup de mathématiciens se sont intéressés à la cycloïde, parmi lesquels Roberval, l'inventeur de la balance qui porte son nom. De son vrai nom Gilles Personne, il prit le nom de son village, Roberval, dans l'Oise, qui se trouve à 320 km de Chalon. Par association d'idées (« t'inspirera pour la suite »), le chercheur devait penser ensuite à la constellation de la Balance (voir *énigme 9*).



Tracés sur la carte dans l'énigme 8.

Indice énigme 8 : Qui donc pourrait te venir en aide ? Personne ! Le vrai nom de Roberval était Gilles Personne.

Commentaire : le niveau requis en mathématiques s'élève sérieusement dans cette énigme. La cycloïde n'est pas vraiment un concept fréquent.

Aide de Patrice pour l'énigme 8 : Cette énigme fait bien intervenir les cycloïdes. Dur, dur, Max !

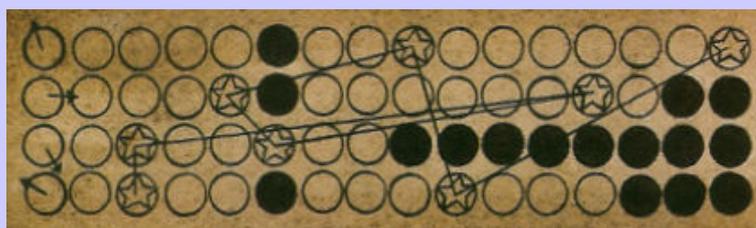
Ainsi l'arc AP du visuel n'est pas un arc de cercle mais un arc de cycloïde ! Ce qui fait que la distance AB n'est pas égale au rayon mais est nettement supérieure.

On doit trouver la ville de naissance d'un autre mathématicien français qui, lui aussi, s'est consacré, entre autre, au calcul infinitésimal. Mais on s'en balance ! Ce qui est important, c'est que pour se faire un nom (parce que jusque là ce n'était pas terrible, comme dirait Terence Hill !) il prit le nom

de son village de naissance. Attention, certains dictionnaires (pas le Robert, fort heureusement !) lui attribuent comme ville natale la ville la plus proche. Mais il est bien né dans un village.

18.10 Énigme 9

Il faudrait être fou pour lutter contre elles.



Solution : « Il faudrait être fou pour lutter contre elles » : allusion à la phrase de Charles Perrault, « Est fou qui veut lutter contre les étoiles ». Il s'agissait d'apporter une confirmation aux chercheurs qui avaient correctement extrapolé « Roberval » à « balance », et « balance » à « la constellation de la Balance ». Cette constellation est habituellement symbolisée par quatre étoiles : Zuben Elschemali, Zuben Elgenubi, Brachium et Zuben Elakrab. Leur position respective, l'une par rapport à l'autre, était donnée dans le visuel par les flèches disposées autour du premier cercle de chaque rangée, dans le sens des aiguilles d'une montre : si Zuben Elschernali est approximativement à 11 h, Zuben Elgenubi se trouve approximativement à 3 h. Brachium approximativement à 5 h, et Zuben Elakrab approximativement à 10 h. Une fois que le chercheur avait trouvé le nom de ces quatre astres, il lui suffisait de repérer les lettres se trouvant à la place des étoiles sur le visuel, dans l'ordre indiqué par le trait qui les reliait. En commençant par la 4^e ligne et en finissant par la première, on trouvait : B, A, B, I, N, S, K, I, soit le nom de : Joseph Babinski, découvreur de multiples éléments aidant au diagnostic de maladies neurologiques (parmi lesquels le célèbre « signe de Babinski »).

Indice énigme 9 : Il révéla un signe. Allusion au « signe de Babinski ».

Aide de Patrice pour l'énigme 9 : Tout en restant dans le domaine scientifique, on peut penser qu'en cette énigme 9 on change de discipline et que l'on glisse des mathématiques vers la physique, l'astronomie ou, pourquoi pas, les sciences de la vie ! La présence d'étoiles sur le visuel peut faire supposer que c'est vers l'astronomie qu'il faut se diriger. D'autant que l'invention du personnage trouvé en 8 rappelle le nom d'une constellation.

Ce sont les noms des principales étoiles de cette constellation qu'il faut noter, noms d'origine Arabe avec, pour la plupart, le préfixe "El" suggérant, en langues sémitiques, la présence divine.

L'URL suivante peut donc se révéler très utile : <http://www.astro.wisc.edu/dolan/constellations/> Les cercles du visuel sont à prendre comme les cases d'une grille de mots croisés (avec ses cases blanches, ses cases noires et, quelques fois, ses cases numérotées permettant de trouver un mot ou une expression, cases représentées ici par une étoile).

Dans ce cas, c'est à nouveau le nom d'un personnage que l'on doit trouver. Quant aux flèches, elles permettent une confirmation. En effet, elles indiquent la position des différentes étoiles à noter, à partir d'un point central de la constellation.

18.11 Énigme 10

Il te faut trouver l'année du naufrage du fils de son Maître, et le nom de son bateau.

Solution : Joseph Babinski était chef de clinique dans le service de Jean Martin Charcot, à la Salpêtrière. Le fils de Jean Martin Charcot fut l'explorateur Jean (Baptiste) Charcot. L'énigme parlait de « naufrage ». Il s'agissait d'un piège : en effet il ne pouvait s'agir du naufrage du *Pourquoi-Pas ?*, qui coûta la vie à Charcot en 1936, puisque les énigmes étaient supposées avoir été écrites en 1914. Ce naufrage était donc antérieur. La première fois que Jean Charcot fit naufrage, c'était en 1872, à l'âge de quatre ans et demi, à bord d'une caisse à savon équipée d'une voile, déjà baptisée le « Pourquoi-Pa » (sans « s »), dans le bassin de la propriété de ses grands-parents, avenue de Madrid à Neuilly-sur-Seine (source : copie d'un extrait du journal de madame Allart Charcot, collection Max Valentin). La réponse pouvait être obtenue au musée Jean Charcot, 29, rue St James, à Neuilly-sur-Seine, et figure dans des articles consacrés aux voyages de Jean Charcot ainsi que dans la préface des rééditions de son ouvrage *Le Pourquoi-Pas dans l'Antarctique*, éditions Arthaud (mais avec une faute dans le nom « Pourquoi-Pa », écrit en l'occurrence avec un « s ». Cette anecdote était la seule, dans cette chasse au trésor, qui exigeait une véritable recherche documentaire.

Indice énigme 10 : Consulter l'introduction d'un livre sur l'Antarctique ? *Pourquoi pas ! Mais attention. Gérard Janichon a fait une faute : il a mis un « s » en trop !* Allusion à la préface du livre du commandant Charcot, *Le Pourquoi-Pas dans l'Antarctique*, éditions Arthaud. Le « s » en trop est celui qui termine le nom « Pourquoi-Pas » dans l'introduction rédigée par Gérard Janichon, au lieu de « Pourquoi-Pa ».

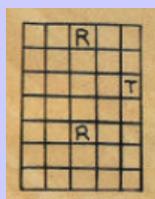
Aide de Patrice pour l'énigme 10 : Une fois l'énigme 9 résolue, l'énigme 10 est d'une très grande facilité... en apparence !

En effet, le "Maître" ayant inspiré le personnage trouvé dans l'énigme 9 était le père d'un personnage fort connu, disparu lors du naufrage de son bateau au nom particulier. Mais peut-être faut-il remonter un peu plus dans le temps car "l'auteur" des énigmes ne pouvait pas, en 1914, prévoir le naufrage qui

surviendrait plus de vingt ans plus tard ! Les faits remonteraient donc plutôt à 1872 !

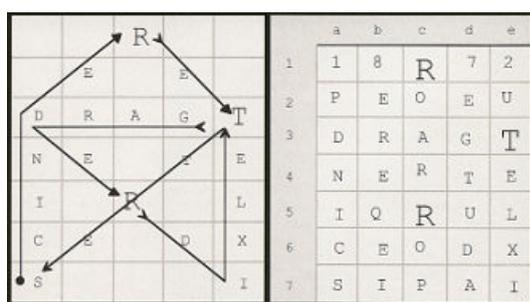
18.12 Énigme 11

Inscris dans la grille ce que tu dois faire, c'est-à-dire SCINDER ET GARDER DIX LETTRES (soit cinq lettres aux extrémités et une au milieu, qui te seront utiles dans l'énigme 15). Les solutions de l'énigme 10 combleront les trous pour décrypter B7 E5 A4 D7 B5 D5 A5 D4 B6 A4 A1 D1 B1 B1 E5 E4 A7 A6 C6 A4 A6 E2 D4 B4 A4 A1 B1 E1 A1 D2 E3 B2 E6 C7 E7 C4 C3 E4 A4 A1 B1 E1 D1.



Solution : Il était dit d'inscrire « Scinder et garder dix lettres » dans la grille. Les deux R et le T qui se trouvaient déjà en place bloquaient toutes les possibilités sauf une (grille de gauche, ci-dessous).

L'énigme précisait « soit cinq aux extrémités et une au milieu ». Les lettres disposées aux cinq extrémités de la figure ainsi tracée étaient S, D, R, T, I, et celle qui se trouvait au milieu était le R ; mais ce tracé passait deux fois sur les lettres D, T (déjà inscrit sur la grille), R (milieu, déjà inscrit) et S (point de départ et point d'arrivée du tracé), ce qui totalisait bien dix lettres en tout : S, D, R, T, D, R, I, T, R, S. Ces dix lettres servaient dans l'énigme 15 (voir *plus loin*).



« Les solutions de l'énigme 10 combleront les trous » : le chercheur devait disposer, en les écrivant normalement dans les cases vides, les mots «1872» et «Pourquoi-Pa» trouvés dans l'énigme 10 (grille de droite, ci-dessous). Il disposait alors du code pour décrypter B7, E5, A4, D7, B5, D5, etc. Il lui suffisait de relever les chiffres et lettres qui se trouvaient dans la grille pour obtenir :

« Il naquit en 1788, les congut en 1821 et expira en 1827. »

Ce personnage était le physicien Augustin Fresnel, concepteur, en 1821, des lentilles qui portent son nom.

Aide de Patrice pour l'énigme 11 : Ce que l'on doit faire est écrit en toutes lettres dans l'énigme. Mais encore faut-il commencer à remplir correctement la grille, un peu comme on a appris à l'école à dessiner une maison d'un seul trait, sans lever le crayon ! Reste à combler les trous avec les solutions de l'énigme précédente. L'une de ces solutions est une date. Elle prendra place en haut de la grille, de part et d'autre du R. Mais est-ce vraiment la bonne date ?

La suite se décrypte sans grande difficulté si l'on considère la grille comme une grille de mots croisés.

18.13 Énigme 12

Le nom que portait sa ville le jour où il naquit te donnera la clé pour décoder ceci : 4+5, 7, 3-2, 7+4, 1+16, 2-3, 6, 1-10

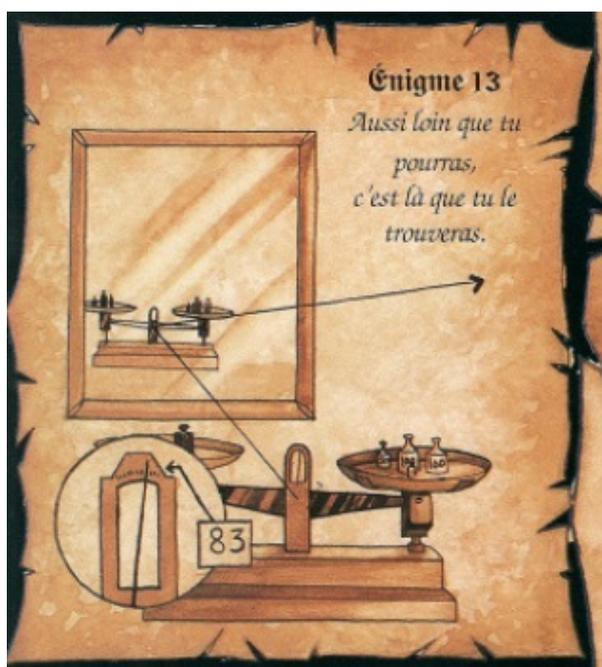
Solution : Cette énigme contenait un petit piège. En effet, presque tous les dictionnaires et encyclopédies indiquent Chambrais dans l'Eure, comme étant le village natal de Fresnel, et précisent que cette commune « s'appelle aujourd'hui Broglie ». En réalité, ce village portait déjà le nom de Broglie à la naissance de Fresnel, en 1788. (La commune s'est appelée Chambrais jusqu'en 1742, lorsqu'on la rebaptisa Broglie. En 1793, et jusqu'en 1814, elle s'appela à nouveau Chambrais, et retrouva son nom Broglie à la Restauration.) Ainsi que l'attestent des documents conservés aux Archives municipales — et contrairement à ce qu'affirment les ouvrages encyclopédiques modernes —, Fresnel est donc bel et bien né à Broglie et non à Chambrais (source : copie de l'acte de baptême d'Augustin Fresnel, 10 mai 1788, Broglie ; collection Max Valentin).

Les chercheurs qui avaient essayé de décoder le cryptogramme avec les lettres qui composent le nom « Chambrais » étaient tombés dans le piège qu'ils voulaient justement éviter, et obtenaient « Raye Sers » (allusion au village où se trouvait la maison des grands-parents de Thomas et Caroline), ce qui débouchait sur une piste sans issue. Pour décrypter correctement avec les lettres du nom « Broglie », le lecteur devait procéder de la manière suivante : « 4 + 5 » : il fallait isoler la 4^e lettre de « BROGLIE », soit le « G », puis compter 5 lettres à partir de ce « G » pour obtenir un « L ». En procédant ainsi jusqu'au bout, on trouvait : « LE MIROIR » (Saône-et-Loire).

Aide de Patrice pour l'énigme 12 : Lorsque l'on a le nom de la ville natale du personnage de l'énigme 11, il suffit de prendre les lettres indiquées par leur rang dans l'énigme 12 et de leur affecter l'éventuel décalage (positif

ou négatif) mentionné lui-aussi. On retrouve alors un accessoire déjà utilisé dans l'énigme 3!

18.14 Énigme 13

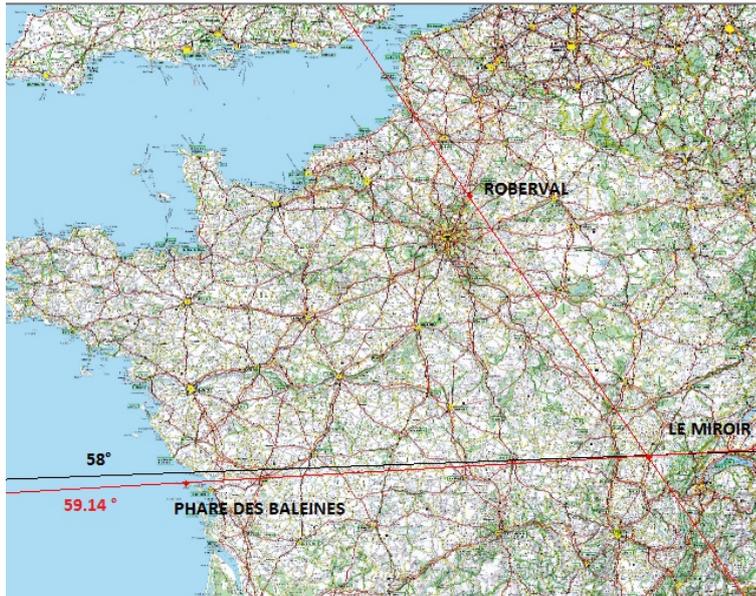


Solution : Le nom de Fresnel et ses lentilles optiques dites «lentilles de Fresnel », associées au miroir, ne pouvaient qu'évoquer les phares maritimes (dont les foyers se composent tous d'une lentille de Fresnel et d'un miroir). Le chercheur devait ensuite localiser le phare dont il était question. Pour ce faire, il tirait un trait depuis le village de Roberval trouvé dans l'énigme 8 (symbolisé par la balance dans le visuel) jusqu'à la commune de Le Miroir, trouvée dans l'énigme 12 (symbolisée par la glace dans le visuel). Après avoir mesuré, sur le visuel, l'angle formé par ces deux droites, soit 58° , il lui suffisait de reporter le même angle sur sa carte et de prolonger le trait le plus loin possible vers l'ouest. La droite aboutissait au phare des Baleines, l'un des plus vieux phares de France, sur l'île de Ré⁹. La distance entre Roberval et Le Miroir est de 362 km, et la distance entre Le Miroir et le phare est de 528 km (distances moyennes d'après cinq cartes géographiques sur papier et trois cartes informatiques). Transformées en gloupiots, ces distances étaient

9. Ici Max ne précise pas la méthode de mesure, mais la plus simple est probablement d'utiliser un rapporteur (un papier calque aurait aussi fait l'affaire). Un angle de 58° donne un trait qui passe 10 km au nord du phare des Baleines. Les vérifications ont été effectuées avec Mapannot et une carte Michelin numérique 721. Une mesure directe de l'angle sur la carte donne plutôt 59° . NdE.

respectivement de 181 et 264. La différence, 83, était inscrite en gros plan du visuel¹⁰. Le chercheur connaissant déjà la distance entre Roberval et le Miroir, il pouvait ainsi vérifier que sa distance entre le Miroir et le phare des Baleines était exacte.

Anecdote : dans le phare des Baleines se trouve un buste de Fresnel par David d'Angers.



Tracés sur la carte, dans l'énigme 13.

Aide de Patrice pour l'énigme 13 : Les traits du visuels t'indiquent le chemin à parcourir et l'objectif à atteindre.
En ce printemps pluvieux... il pourrait t'être utile et t'apporter la lumière!

18.15 Énigme 14

Trace un axe du sud au nord de la France et un autre de l'est à l'ouest, sans tenir compte des îles. Relie le point d'intersection au lieu trouvé dans l'énigme 13. C'est le côté d'un triangle dont la somme de tous les côtés fait 561 gloupiots, et dont un sommet pointe vers la zone où se trouve la Victoria!

Solution : Le point le plus septentrional de la France continentale est la plage de Bray-Dunes, dans le Nord. Le point le plus au sud se trouve dans les Pyrénées Orientales, à environ 3 km du village de Lamanère, à

¹⁰. Ici, dans son explication, Max évacue totalement la mise en scène avec la balance et va droit à la solution. NdE.

La Bague-de-Bordeillat ¹¹, au sud de Prats-de-Mollet-la-Prestre ; le point le plus à l'ouest est la pointe de Corsen, à côté de Brest, dans le Finistère, et le point le plus oriental est situé à l'est de Lauterbourg, dans le Bas-Rhin. Toutefois, les énigmes étant supposées avoir été rédigées en 1914, le chercheur devait se souvenir que la Moselle et l'Alsace appartenaient alors à l'Allemagne. De ce fait, le point le plus à l'est ne se situait pas à côté de Lauterbourg, mais à la Cime Ventose, sur la frontière italienne avec le parc du Mercantour, dans les Alpes-Maritimes. Dès lors, le point précis où se croisaient les axes nord-sud et est-ouest était dans la Creuse, à droite de la D996, entre les communes d'Évaux-Les-Bains, Château-sur-Cher et Fontanières, très précisément à 2 ° 31' de longitude Est, et 46 ° 7' de latitude Nord ¹².



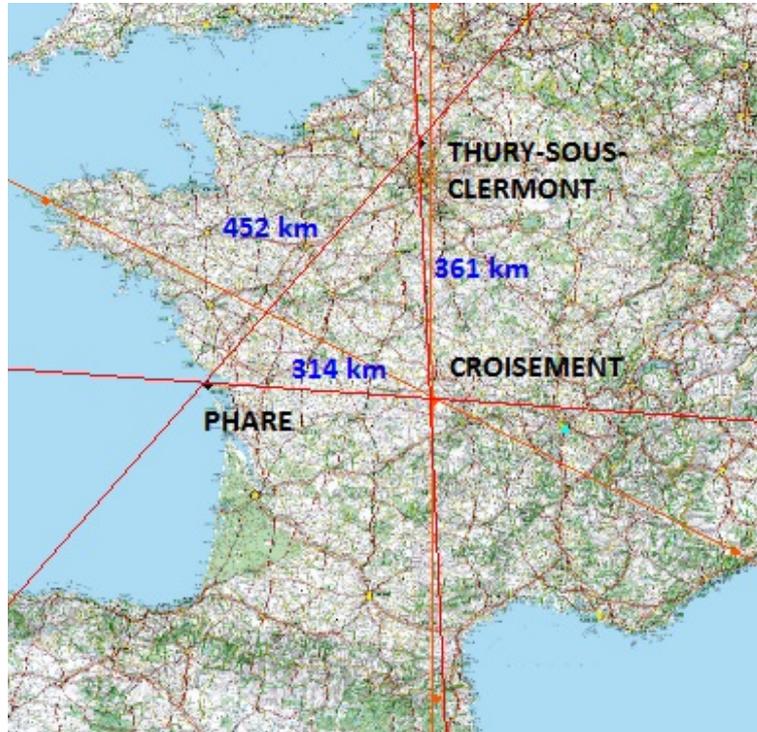
Tracé du croisement pour l'énigme 14.

«La somme de tous les côtés fait 561 gloupiots» : à ce stade le lecteur ne pouvait pas encore tracer correctement ce triangle sur une carte, ne disposant que d'un seul paramètre établi, c'est-à-dire la distance entre ce point dans la Creuse et le phare des Baleines de l'île de Ré, soit 313 km (ou 156,5 gloupiots). Ce n'était qu'après décryptage de l'énigme 15 qu'il pouvait distribuer correctement les 404,5 gloupiots (809 km) restants, ce qui lui

11. Sur la carte IGN on trouve le toponyme *Baga de Bordellat*. NdE.

12. La conversion en degrés décimaux donne 2.517 E, 46.117 N. Ce point se trouve à 200 mètres à l'est du hameau de Frédeval (commune de Fontanières). NdE.

apportait une confirmation de sa solution (distances moyennes d'après cinq cartes géographiques sur papier et trois cartes informatiques)¹³.



Tracés sur la carte pour les énigmes 14 et 15.

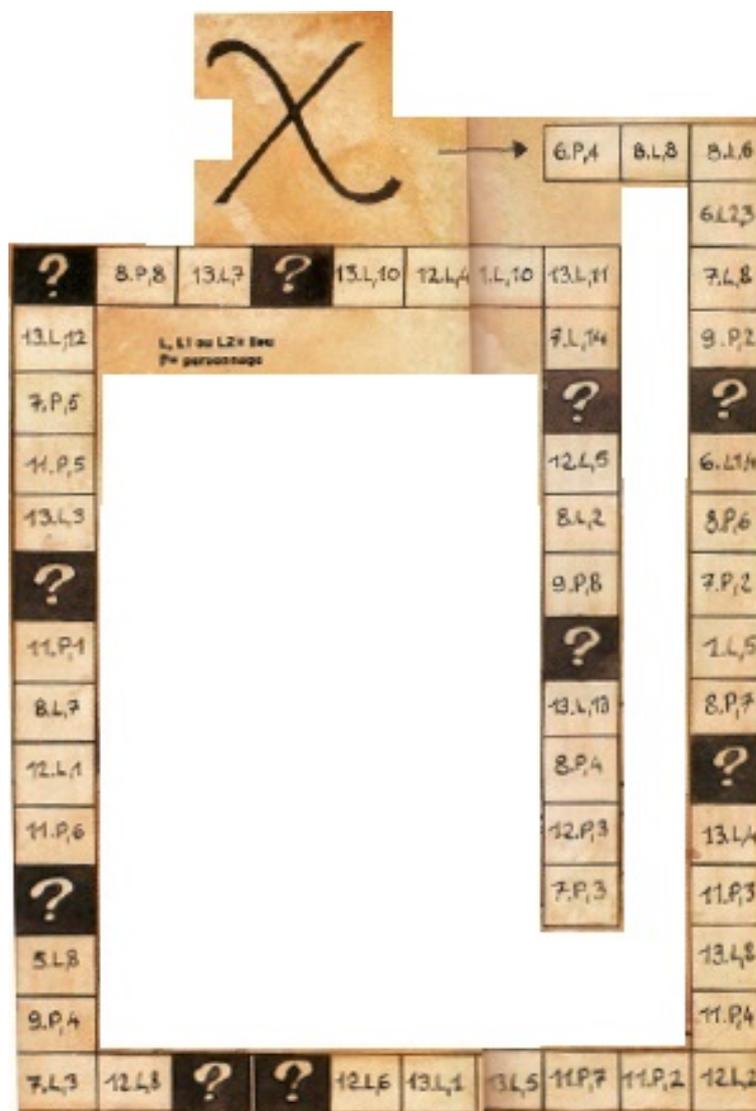
Aide de Patrice pour l'énigme 14 : Cette énigme permet la localisation de la zone où se trouve la Victoria et est de ce fait la principale énigme de la Chasse. On pourrait penser que les deux axes à tracer dans cette énigme se coupent au centre de la France.

Et au-delà des querelles locales à ce propos, on pouvait considérer la borne située à Bruère Allichamps comme représentation physique et symbolique du centre du pays. Toutefois, si l'on prend les points du territoire français de 1914 situés le plus au nord, le plus au sud, le plus à l'ouest et le plus à l'est, en tenant compte des déformations survenant lorsque l'on prend une carte plane par rapport à un planisphère, les axes obtenus ne se coupent plus à Bruère Allichamps.

Si le premier sommet de notre triangle est le lieu trouvé dans l'énigme précédente et si le deuxième sommet est l'intersection des deux axes, le troisième sommet peut se situer n'importe où sur l'ellipse ayant comme foyers les deux premiers sommets, à condition bien sûr que la somme des côtés fassent bien 561 gloupiots.

13. 561 gloupiots font 1122 km. La distance Frédeval-phare des Baleines est de 314 km, la distance phare des Baleines-Thury est de 452 km, et la distance Thury-Frédeval est de 361 km, pour un total effectif de 1127 km. NdE.

18.16 Énigme 15



Solution : À noter : dans la dernière colonne du visuel, un problème de transfert de fichier avait entraîné deux erreurs et le déplacement d'une case noire ; mais cela n'empêchait pourtant pas la compréhension du message décrypté (l'ensemble des onze données de cette dernière colonne a fait l'objet d'un erratum dans SVJ n° 128, daté de mai 2000).

Le titre de la 15^e énigme représentait le signe grec χ, pour «qui». Il fallait donc trouver un personnage. Elle se décodait à l'aide des solutions des énigmes précédentes. Les cases noires devaient être complétées par les dix lettres S, D, R, T, D, R, I, T, R, S provenant de la solution de l'énigme 11 ; le reste se décryptait de la manière suivante. Exemple : « 6.P,4 » signifiait

« énigme 6, personnage, 4^e lettre ». Le personnage de l'énigme 6 étant Lumière, la 4^e lettre était un « i ». En procédant ainsi jusqu'au bout, le lecteur obtenait :

«IL VOUA SA VIE A DRESSER LE PORTRAIT DE LA FRANCE. IL ÉTAIT LE TROISIÈME ».

Ce personnage était César François Cassini de Thury (1714-1780), dit Cassini III, qui fut chargé par Louis XV du lever géométrique du royaume à l'échelle 1/86 400.

Cet immense travail, représentant 181 feuilles, fut achevé par son fils. Les cartes de Cassini inspirèrent tous les cartographes européens. César François Cassini de Thury est né à Thury-sous-Clermont, dans l'Oise.

Max Valentin

Numéro de téléphone : Le décryptage du numéro de téléphone s'effectue à peu près de la même manière que dans l'énigme 12, à partir du nom complet du personnage trouvé dans l'énigme 15. C'est naturellement un numéro de la région parisienne.

Aide de Patrice pour l'énigme 15 : Si tu as résolu toutes les énigmes précédentes, la 15 est un jeu d'enfant. Si tu n'y arrives pas, il ne faut pas que tu pleures ! Car nous ne sommes pas dans la cas sinistre d'une chasse sans fin. Jules, Claude et les autres sauront bien te donner un coup de main !

Commentaire : La météorite était dans un coffre, enterré dans les jardins du château de Fillerval, probablement non loin d'un panneau servant de repère final. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 49.357031, 2.313251 sur la commune de Thury-sous-Clermont (Oise). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@49.357031,2.313251,17z>.

18.17 Bibliographie et webographie

- Magazine mensuel *Science & Vie Junior*, ISSN 0992-5899. Les énigmes sont parues dans les numéros suivants : n° 125 (février 2000), pages 92-95 ; n° 126 (mars 2000), pages 68-71 ; n° 127 (avril 2000), pages 90-93. Les solutions sont parues dans les numéros suivants : n° 129 (juin 2000) ; n° 130 (juillet 2000).
- Site de Blacktiger : <http://blacktiger.alwaysdata.net/chasses-terminees/la-victoria.php>
- Sur le site de Patrice Salvy :
 - La finale au château de Fillerval, la journée du samedi : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victoria.htm>
 - La finale au château de Fillerval, la journée du dimanche : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-2.htm>

- Textes divers : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-3.htm>
- Les énigmes, avec des aides : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-4.htm>
- Les solutions détaillés : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/victor-5.htm>
- Billet sur le blog de Kaspius, en date du 11 septembre 2018 : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2018/09/solutions-de-la-chasse-1.html>

19

Treasure Hunt 2001 - Le Masque de Nefer

19.1 Introduction, par Simon Juliac

Note : sur les 47 énigmes, Phil d'EUCK en a créé 6 ou 7 seul (dont les cryptages des dernières). Quant à Max, il en a créé lui aussi 6 ou 7 seul, et tout le reste a été fait avec Phil d'EUCK¹.

À noter : il existe une chasse au trésor homonyme, lancée le 14 octobre 2001² sur le campus de l'Université de Washington, et créée par Matthew Baldwin. Elle est sous-titrée "A puzzling Odyssey" et est basée sur le film de Stanley Kubrick, "2001".

Un des premiers repas de chasseurs a eu lieu le 1^{er} avril 2001 près de Ste Maxime dans le Var³.

Le jeu a été lancé par Cryonetworks. Il fallait valider en ligne les bonnes réponses. La boîte de jeu coûtait 29,90 €.

Voici l'introduction officielle du jeu : « Treasure Hunt 2001 vous offre la possibilité de gagner un fabuleux trésor, d'environ un million de dollars : un coffre couvert d'or contenant un mystérieux masque égyptien vieux de 2400 ans et le précieux Diamant Noir de Soleb. Mais le voyage vers le coffre sera long, avec de nombreux pièges. Pour cela vous devrez résoudre, sur Internet, une série d'énigmes imaginées par Max Valentin, le fameux créateur de la Chouette d'Or. Pour réussir, vous échangerez des informations vitales avec les autres chasseurs de trésor originaires de tous les coins du globe et vous construirez des alliances avec eux...»⁴

1. Source : Phil d'EUCK, 15/07/2017, message n° 114015.03 sur le forum le forum La-chouette.net.

2. Source : http://defectiveyeti.com/articles/treasure_hunt_2001.html.

3. Source : <http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Chasseurs/Repas1erAvril2001.htm>.

4. Le texte original est le suivant : « Treasure Hunt 2001 offers you the possibility of winning a fabulous treasure, worth a million dollars : a gold covered chest holding a

Dans une interview accordée à PCTEAM en mars 2001⁵, Max déclara ceci : «Quand on lance une chasse au trésor, on compose deux types d'énigmes. Les premières sont de difficulté moyenne, tandis que les autres constituent de vrais blocages. On propose aussi certains puzzles qu'il faut aborder d'une certaine façon et tout à coup, on soumet une énigme qu'il faut résoudre d'une tout autre manière. Prenons un exemple : on crée une chasse constituée de dix énigmes. Les cinq premières nécessitent l'emploi d'un atlas géographique. Alors, fatalement, lorsque le joueur débute la sixième, il plonge dans le même atlas. Or cette fois la question porte sur l'histoire. Imaginez à présent que le joueur trouve une réponse cohérente dans l'ouvrage de géographie. C'est l'assurance de partir dans une mauvaise direction. [...] Pour chaque énigme, il n'existe qu'une réponse. Ce n'est pas facile à expliquer, mais il se peut (je ne dis pas que c'est le cas) que la réponse que l'on rentre soit juste sur le moment, mais qu'elle entraîne le joueur vers une mauvaise piste. Imaginons qu'un musicien porte le même nom qu'une sculpture. Le joueur est persuadé qu'il s'agit du musicien. Sa réponse est bonne d'un point de vue orthographique, mais dans les énigmes suivantes, il va rester dans la musique alors que la solution se trouve du côté de la sculpture...»

Lionel Le Tallec (Astérix) propose un synopsis des énigmes, à la page suivante <http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Synopsis.htm>.

19.2 Énigme 1

Contenu multimédia associé à cette énigme :
<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme01/Enigme01.htm>

Il s'agissait des coordonnées du pôle nord géographique, qui fut atteint le mardi 6 avril 1909 par l'explorateur américain Robert Edwin Peary.

Note. La boussole marquait la déclinaison entre le pôle géographique et le pôle magnétique, mais comme elle était montrée en perspective, il n'était pas possible de la lire avec précision. Ce détail n'avait pas d'importance pour la compréhension de cette énigme.

19.3 Énigme 2

mysterious 2,400-year old Egyptian mask and the precious Black Diamond of Soleb. But the journey to the treasure chest is a long one, with many dangerous traps. You must prove yourself, and on the Internet, solve a series of riddles dreamed up by Max Valentin, the famous author of the Golden Owl (Chouette d'Or). To succeed, you will exchange vital information with other treasure hunters from all over the world and build alliances with them... »

5. Source : <http://teecas.free.fr/madits.htm>.

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme02/Enigme02.htm>

La pyramide de glace symbolisait le pôle Nord. En cliquant sur la zone active, le joueur obtenait un document se composant d'une flèche vers la droite et de la lettre «E». Cette partie du message signifiait : «Va vers l'Est», car le point à trouver était à l'Est du méridien de Greenwich. A côté, un soleil et le nombre 0,01405. Il indiquait la distance séparant le pôle Nord de l'étape suivante, soit : 0,01405 multiplié par la vitesse de la lumière (299 792 458 m/s) = 4 212 km, distance qui sépare le pôle Nord de La Haye, aux Pays-Bas. Enfin, le portrait d'un personnage était reproduit sur ce document.

Le joueur devait l'identifier, puis composer son nom néerlandais : **MAURITS VAN NASSAU**. Il devait ensuite cliquer sur la **Hollande** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Dans les documents anciens, on trouve trace de plusieurs orthographes pour «Maurits» : Mauritii, Mauritz, Mauritio, Mauritius. Idem pour «Nassau» : Nassauwe, Nassou, Nassouwe. Pour cette chasse au trésor, c'est l'orthographe la plus communément admise pendant la période historique la plus longue, soit Maurits van Nassau, qui a été retenue. Néanmoins, lorsque le serveur avait été testé, Max Valentin avait fait un essai avec plusieurs variantes du nom, y compris son orthographe à la française, Maurice de Nassau. Pour une raison inconnue, ces versions sont restées actives. Lorsqu'il fut constaté que plusieurs joueurs les avaient utilisées - et que la solution Maurice de Nassau figurait en toutes lettres sur plusieurs forums, et en particulier sur celui du joueur Astérix (lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/) : c'est moi - il a été décidé de ne pas supprimer cette option.

19.4 Énigme 3

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme03/Enigme03.htm>

La ville figurant sur le panneau du haut ne pouvait pas être lue parce que la planche était cassée en deux, mais le nombre inscrit sur le morceau subsistant restait déchiffrable. En le multipliant par la vitesse de la lumière, étalon de mesure du jeu, le joueur obtenait 9 550 km, soit la distance séparant la Haye (de manière précise) ou les Pays-Bas (de manière plus générale) de l'endroit où ce panneau indicateur était planté. Mais en réalité, bien sûr, cela ne suffisait pas pour le localiser. Il fallait également calculer les autres distances et localiser ces destinations, en évitant de tomber dans le piège tendu par les noms des villes. Ces distances et ces destinations excluaient en effet qu'il puisse s'agir de Madrid en Espagne, Lagos au Nigeria, Oxford au Royaume-Uni, Messina en Sicile ou Valencia en Espagne. Les bonnes villes

étaient en réalité Madrid (Nouveau Mexique, USA) : 17 695 km, Lagos (Portugal) : 9 423 km, Oxford (Nouvelle Zélande) : 10 289 km, Messina (Transvall-Nord) : 2 878 km et Valencia (Venezuela) : 14 103 km. Par analyse et recoupements de ces distances et directions, le joueur trouvait l'endroit où était planté ce poteau : la commune de Queen Victoria, sur l'île Maurice.

Il devait donc composer **QUEEN VICTORIA**, puis cliquer sur l'île **Maurice** pour obtenir l'accès à l'étape suivante.

Note. La musique diffusée était une danse Sega, populaire dans les îles de l'Océan Indien occidental.

19.5 Énigme 4

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme04/Enigme04.htm>

Pour décrypter cette énigme, idéalement, il fallait d'abord s'intéresser à la sous-énigme représentant l'enveloppe et la lettre. Cette lettre était datée du quantième du mois, mais l'année en était absente. Le timbre, lui, pouvait fournir ce renseignement : il s'agissait d'un «Blue Mauritius» de 2 pence, l'un des premiers timbres édités dans le monde, datant de 1847, et représentant la reine Victoria. Ces trois renseignements, la commune de Queen Victoria (solution de l'étape précédente, faisant le lien avec celle-ci), le timbre montrant la reine Victoria et «1847» formaient un début d'indice. La lettre fournissait deux données chiffrées, et affirmait que son destinataire saurait les utiliser onze ans plus tard, c'est-à-dire en 1858. Dès lors, il était aisé de trouver dans les encyclopédies que le premier Européen ayant réussi à atteindre le lac Victoria en 1858 fut l'Anglais John Hanning Speke. (La date varie selon les sources entre le 30 juillet et le 3 août, mais c'est celle du 30 juillet, indiquée par l'Encyclopaedia Britannica, qui a été retenue par les auteurs du jeu.) La formule de salutations de la lettre disait «Dear John», prénom de Speke. En observant la partie visible du nom et de l'adresse du destinataire sur l'enveloppe, on avait confirmation de cette hypothèse : «EKE» pour «SPEKE», et «ORD» pour «BIDEFORD», ville d'où il était originaire. Ensuite, le joueur devait s'intéresser à la scène de la pirogue. Cette pirogue avançait face à la Petite Ourse, laquelle pouvait être identifiée bien que l'étoile polaire qui marque le Nord était cachée. Le soleil se couchait à gauche de l'écran, donc à l'Ouest. Dans le ciel passait une nuée de flamants roses volant vers l'est. On sait qu'à 150 km à l'est du lac Victoria se trouve le parc national du lac Nakuru, au Kenya, sanctuaire mondialement célèbre pour ses flamants roses. L'ensemble de ces informations confirmaient que la réponse à cette énigme était le lac Victoria. Ensuite, le joueur devait revenir à la lettre et s'intéresser aux deux nombres, exprimés en secondes, qui y figuraient. Ces nombres lui fournissaient la différence, exprimée en secondes,

entre les coordonnées de Queen Victoria sur l'île Maurice, et celles du point recherché. Les coordonnées de Queen Victoria sont : latitude 20 ° 13' Sud, longitude 57 ° 42' Est (la précision jusqu'à la seconde n'étant pas nécessaire). On pouvait donc localiser le point recherché à plus ou moins 0 ° 21' de latitude Sud, et 33 ° 12' de longitude Est, dans la partie ougandaise du lac Victoria.

Le joueur devait par conséquent composer **LAKE VICTORIA**, puis cliquer sur l'**Ouganda**, ce qui lui donnait accès à l'étape suivante. Note. Le joueur qui, au lieu de les retrancher, ajoutait les valeurs 71 520 s et 88 200 s aux coordonnées de Queen Victoria, trouvait un point situé dans le sud de l'Océan Indien, à mi-chemin de l'Australie et de Madagascar. Il ne pouvait donc pas s'agir de la bonne solution, car le visuel montrait une étendue d'eau bordée de côtes, ce qui n'aurait bien sûr pas été le cas en plein océan.

Note. La disposition, au-dessus de la pirogue, de la Petite Ourse coiffée par la constellation du Dragon et bordée à l'ouest par la Grande Ourse, représentait la configuration des astres au-dessus du lac Victoria le jour de sa découverte par John Speke, le 30 juillet 1858, au coucher du soleil (16h, temps universel ; altitude du lac : 1151 m.). Cette précision n'avait bien sûr aucune importance pour le décryptage de l'énigme, mais pouvait intéresser les joueurs passionnés d'astronomie.

Note. Les coordonnées du point à trouver sur le lac Victoria se situaient environ à la latitude du lac Nakuru (justifiant que les flamants roses traversent l'écran d'ouest en est) ; et environ à la longitude de l'entrée du Nil Victoria, soit face à la ville de Jinja, en Ouganda. Cette précision n'avait pas non plus d'importance pour le décryptage de l'énigme.

Note. L'objection de certains joueurs qui soulignaient que le timbre Blue Mauritius de 2 pence était sorti quelques semaines après que la lettre ait été rédigée, n'est pas vraiment recevable car rien n'interdit d'affranchir une lettre et de la poster quelque temps après l'avoir écrite.

Note. La voix du payeur que l'on entendait lorsque la pirogue avançait sur le lac Victoria, disait en swahili : «Le fleuve est devant nous». Bien sûr, les joueurs ignorant cette langue n'étaient pas lésés, car toutes les autres données de l'énigme étaient largement suffisantes pour la décrypter.

Note. Le lac Victoria n'est pas, techniquement parlant, la source du Nil, mais l'endroit où se concentrent les cours d'eau qui, à partir du lac Victoria, s'écoulent vers le Nord pour former le Nil.

19.6 Énigme 5

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme05/Enigme05.htm>

Cette scène montrait l'arrière d'une felouque qui descendait le Nil en Égypte, les pyramides à l'arrière plan ne laissant subsister aucun doute à ce

sujet. Le soleil étant en train de se coucher sur la droite de l'écran, il était facile d'en déduire que la felouque se dirigeait vers le Nord. À l'évidence, elle empruntait le bras gauche du Nil (à droite sur l'écran) marquant la partie occidentale du delta, et qui se jette dans la Méditerranée à Rosette. En fond sonore, une voix parlait arabe. Les joueurs ne connaissant pas cette langue devaient se faire traduire ce que disait cet homme, soit : «Nous accosterons juste avant d'arriver à la mer».

Cette phrase permettait de déduire que le bateau s'arrêterait à l'embouchure du Nil à Rosette, soit «**RASHID**» en égyptien, mot qu'il fallait composer en caractères arabes. Ensuite, le joueur devait cliquer sur l'**Égypte** pour avoir accès à l'étape suivante.

19.7 Énigme 6

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme06/Enigme06.htm>

L'élément important dans cette énigme n'était pas la boule de cristal disposée dans la crypte, mais bien le panneau d'hiéroglyphes devant lequel on passait en se rendant dans cette dernière. Sauf s'il était lui-même un spécialiste des hiéroglyphes et de l'égyptien ancien, le joueur devait demander l'aide d'un égyptologue pour les faire traduire. Ils signifiaient : «Je suis la chose qui transmet le secret des paroles divines, va (au lieu) où je suis». L'expression «paroles divines», en égyptien ancien, désignait ce que nous appelons aujourd'hui «hiéroglyphes». La «chose qui transmet ce secret» était bien sûr la Pierre de Rosette, laquelle permit au Français Jean-François Champollion de percer le secret de l'écriture égyptienne antique.

«Va où je suis» : c'est-à-dire au British Museum de Londres, où se trouve aujourd'hui la Pierre de Rosette. Le joueur devait donc composer **THE BRITISH MUSEUM** ou BRITISH MUSEUM, et cliquer sur l'**Angleterre** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Le scarabée au-dessus de l'entrée de la crypte, symbole porte-bonheur de l'Égypte, faisait le lien avec l'étape 7.

19.8 Énigme 7

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme07/Enigme07.htm>

Les quatre scarabées prenaient place sur la partition, à des endroits précis. Ces endroits figuraient les quatre premières notes jouées par le carillon de Westminster (dont Big Ben est la cloche principale) pour marquer l'heure révolue. Lorsque le son de ce carillon est émis par le service international

de la BBC à travers le monde (ce qui était suggéré par la voix du speaker diffusé par le transistor, et qui annonçant le flash d'informations), les ondes voyagent à la vitesse de la lumière. Il leur faut alors cinq fois moins de temps pour atteindre Canberra (à 17 000 km) par exemple, qu'il n'en faut au son de ce même carillon pour descendre de la Tour de l'Horloge et atteindre les oreilles des promeneurs qui se trouvent sur le parvis, à ses pieds. Cette anecdote, traditionnellement, sert aux enseignants britanniques pour expliquer à leurs élèves la différence entre la vitesse de diffusion des ondes radioélectriques et des ondes sonores... L'air musical diffusé par le transistor était le refrain, joué à l'envers, d'une chanson australienne célèbre dans le monde entier, «Waltzing Matilda». Il était joué à l'envers pour évoquer la position quasi antipodique de l'Australie par rapport à la Grande-Bretagne (position qu'aucun Britannique n'ignore, car source d'un grand nombre d'anecdotes et d'histoires amusantes) ; et il était interprété au banjo parce que «Banjo» était le surnom de son compositeur, Andrew B. Paterson. Que la distance fournie par la sous-énigme fut comptée avec précision depuis le Parlement de Westminster ; ou avec moins de précision, depuis la ville de Londres, elle était de toutes façons trop courte pour atteindre l'Australie. Ou alors - parce qu'elle était trop longue - elle dépassait certaines petites îles australiennes qui se situent entre Londres et ce pays. En revanche, elle atteignait exactement la côte de l'île Heard (que l'on ne pouvait localiser sur la carte qu'en position zoom avant), une dépendance australienne située dans les régions australes de l'Océan indien. La forme triangulaire représentée dans le visuel était un indice quant à ce qu'il fallait trouver : le mont Big Ben, point culminant de l'île Heard.

Le joueur devait donc composer **BIG BEN** ou **MOUNT BIG BEN**, et cliquer sur l'**Australie** ou l'île Heard pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Le nom «Heard» était une confirmation, compte tenu que l'énigme concernait le son.

Note. Il fallait se souvenir de la règle du jeu utilisée jusqu'à présent : composer une réponse, puis cliquer sur le pays naturellement concerné par cette réponse, pour avoir accès à la suite. Or s'il composait le nom Big Ben en étant persuadé que l'énigme concernait la cloche de Westminster (au lieu du mont Big Ben de l'île Heard), le joueur obtenait bien sûr accès à l'étape 8 en cliquant ensuite sur l'Australie, puisque l'île Heard appartient à l'Australie. Mais cela le confortait dans son erreur, et l'envoyait sur une fausse piste à partir de l'étape 9.

19.9 Énigme 8

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme08/Enigme08.htm>

Le chien était un beagle, ce qui devait faire penser au « Beagle », navire

sur lequel Charles Darwin a effectué son célèbre voyage, entre 1831 et 1836. Dans sa gueule, le chien tenait un pinceau, suggérant qu'il fallait trouver un personnage qui s'était intéressé à la peinture. Il s'agissait du peintre Conrad Martens, qui avait embarqué à Montevideo sur le Beagle en remplacement du topographe Augustus Earle, malade. Il devint plus tard célèbre pour ses paysages et ses marines, et particulièrement pour ses vues du port de Sydney... Par la fenêtre de l'atelier de peinture, on devinait qu'il s'agissait d'un port dans lequel étaient amarrés des voiliers, ce qui suggérait qu'il s'agissait d'une scène du passé. Une voix féminine annonçait que le petit-déjeuner était servi. Le joueur pouvait en déduire que l'heure était matinale ; et puisque le soleil était visible (derrière le montant gauche de la fenêtre), le port était donc forcément ouvert sur l'est. Cette orientation était un indice quant à sa localisation. Sur le chevalet se trouvait une œuvre partiellement cachée : il s'agissait d'une vue du port de Sydney par Conrad Martens. La sous-énigme montrait cette même toile en gros plan, ainsi que, sur le mur, un herbier encadré. Fondée à Botany Bay - l'endroit exact où James Cook débarqua en Australie - Sydney est le plus ancien havre australien. Ce lieu fut appelé «Botany Bay» parce que le naturaliste du bord, sir Joseph Banks, y découvrit un grand nombre d'espèces végétales inconnues en Occident.

La réponse à cette étape 8 était donc **SYDNEY**, que le joueur devait composer. Il lui fallait ensuite cliquer sur l'**Australie** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Concernant les artistes peintres du passé, et en l'absence de toute source historique fiable précisant expressément le contraire, on estime généralement, par défaut, qu'ils étaient droitiers. Mais on peut aussi déduire cela d'après la manière dont leur pinceau attaquaient la toile ; ou même à l'aspect de leur palette, à condition que celle-ci ne soit pas maculée de peinture des deux côtés. Dans le cas de Conrad Martens, il existe un portrait le représentant (réalisé par un artiste inconnu) datant de 1839 - 1845, qui le montre tenant son pinceau de la main gauche. C'est le seul document existant qui démontre que Martens était gaucher. Aussi, sur le visuel, la palette était-elle disposée sur la chaise telle que l'y aurait posée naturellement un peintre gaucher (lequel tient bien sûr sa palette de la main droite, et ses pinceaux de la main gauche).

Note. Dans l'étape 46 du jeu, il était demandé aux joueurs de considérer le nom du bateau dont il était question dans l'énigme 8, le «Beagle». Certains ont objecté que le bateau s'appelait «HMS Beagle» et non «Beagle». C'est inexact. «Beagle» est bel et bien son nom, «HMS» n'est qu'une expression traditionnelle de la marine britannique, qui précède le nom proprement dit.

19.10 Énigme 9

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme09/Enigme09.htm>

L'information importante, dans cette énigme, figurait clairement dans le texte visible sur la page du livre. Il fallait suivre le conseil donné par le personnage masculin, et retourner à l'endroit trouvé dans l'étape 7, soit le mont Big Ben et l'île Heard. De là, le joueur devait chercher la capitale du pays le plus proche. Ce pays était Madagascar, puisque sa côte sud-est est plus proche du mont Big Ben que ne le sont celles de l'île Maurice ou de l'île de la Réunion.

La réponse était donc **ANTANANARIVO**. Après avoir composé le nom de cette capitale, il fallait cliquer sur **Madagascar** pour obtenir accès à l'étape suivante.

Note. Les joueurs qui n'avaient pas trouvé l'île Heard dans l'étape 7, et qui pensaient que seule l'Australie continentale était concernée, se sont engouffrés dans une fausse piste, située géographiquement à l'opposé de la bonne. Ils ont cherché la capitale la plus proche du continent australien, et se sont trouvés devant un blocage.

Note. La page du livre était numérotée 130, addition alphanumérique des lettres qui composent le nom Antananarivo, ce qui pouvait apporter une petite confirmation, une fois ce nom trouvé.

19.11 Énigme 10

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme10/Enigme10.htm>

Le personnage représenté sur le portrait lacéré sur lequel il fallait cliquer pour obtenir l'accès à l'énigme, était le général Gallieni, gouverneur général de Madagascar de 1896 à 1905. Le fond sonore était assuré par un valiha, instrument typiquement malgache. L'énigme : elle montrait le départ en exil de la Reine de Madagascar Ranaivalona III. La sous-énigme était une animation montrant la première étape de cet exil : l'île de la Réunion. De là, le joueur devait découvrir l'étape suivante, soit Alger, ville où Ranaivalona III mourut en 1917.

La réponse à composer était **RANAVALONA III**, et il fallait cliquer sur l'**Algérie** pour obtenir l'accès à l'étape suivante.

Note. La musique accompagnant cette séquence était la «Suite algérienne» de Camille Saint-Saëns.

19.12 Énigme 11

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme11/Enigme11.htm>

La voyante disait en français : « On raconte qu'elle aurait été vendue comme esclave à Alger, mais que cela n'aurait pas empêché la prédiction, faite à l'autre bout du monde, de se réaliser. Après avoir indiqué son prénom et son nom, tu iras là où, dit-on, son extraordinaire destinée se serait accomplie. » Joséphine de Beauharnais racontait que lorsqu'elle était jeune, à la Martinique, elle s'était rendue chez une voyante, Eliama, en compagnie d'une amie de son âge et lointaine cousine, Aimée du Buc de Rivery. La voyante prédit à Aimée qu'elle « serait un jour reine » ; et à Joséphine elle affirma qu'après un mariage malheureux qui la laisserait veuve, « elle serait plus que reine ». Quant à Aimée du Buc de Rivery, une légende tenace affirme qu'elle aurait été capturée en mer par des pirates turcs, vendue comme esclave à Alger, et offerte au sultan ottoman Sélim III qui en aurait fait sa favorite. Aimée du Buc de Rivery aurait été la sultane Validé, mère du futur Mahmoud II... La plupart des historiens et auteurs ont orthographié son nom de manière erronée, écrivant « Riverny », au lieu de « Rivery ». Aussi, compte tenu de la relative difficulté de trouver la formulation exacte dans les ouvrages rapportant cette anecdote, les deux orthographes ont-elles été acceptées pour le jeu : **AIMEE DU BUC DE RIVERY** ou **AIMEE DU BUC DE RIVERNY**. Il fallait ensuite cliquer sur la **Turquie** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. L'anecdote de la voyance d'Eliama, pour incroyable qu'elle paraisse, a été rapportée dès 1790 par Joséphine elle-même - donc quatre ans avant la mort de son premier mari, six ans avant son mariage avec Bonaparte, et quatorze ans avant de devenir impératrice des Français.

Note. Sur la table, dans la roulotte de Madame Irma, se trouvait un soliflore contenant une rose. Cela pouvait être une petite confirmation - voire un indice - concernant la source de cette anecdote, c'est-à-dire l'impératrice Joséphine, de son vrai nom Marie-Josèphe Rose Tascher de la Pagerie, qu'on appela « Rose » dans sa jeunesse.

19.13 Énigme 12

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme12/Enigme12.htm>

La lettre émanait du sultan Soliman-le-Magnifique, et il fallait découvrir qui était son destinataire. Il s'agissait de François I^{er}, roi de France. Ce document marque le début des relations entre l'empire ottoman et le royaume de France.

Le joueur devait composer **FRANCOIS I**, puis cliquer sur la **France** pour accéder à l'étape suivante.

Note. La musique était un extrait de «La Bataille de Marignan» (ancien nom : «la Guerre»), de Clément Janequin.

19.14 Énigme 13

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme13/Enigme13.htm>

Dans le square, on pouvait voir des militaires français, dont les uniformes permettaient de situer cette scène approximativement vers la seconde moitié du XIX^e siècle. Il était possible, ensuite, de resserrer cette estimation. En effet, deux personnages lisaient respectivement «Le capitaine Fracasse», de Théophile Gautier, et «Dominique» d'Eugène Fromentin, ouvrages français à succès publiés tous deux en 1863. Par ailleurs, un homme lisait un journal sur lequel deux titres étaient lisibles : «PRISE DE VICKSBURG» et «VICTOIRE DECISIVE A GETTYSBURG», faits historiques ayant eu lieu en juillet 1863. Ce mois de juillet 1863 avait donc clairement un rôle à jouer dans cette étape (voir plus loin). Aux abords du square, on distinguait une épicerie, le bureau d'un agent de change, et un café. Du bureau de l'agent de change sortait un homme barbu portant une valise. Il fallait cliquer sur ce personnage avant qu'il ne pénètre dans le café voisin. Cet homme était Jules Verne, lequel avait écrit une partie de ses «Voyages Extraordinaires» (symbolisés par la valise que portait le personnage) alors qu'il exerçait la profession d'agent de change à Paris... L'énigme, quant à elle, montrait différents produits permettant d'obtenir de l'éthanol (alcool), et dont la formule figurait sur la feuille de papier. Il fallait en déduire que le support du catalyseur était la pierre ponce, roche que l'on trouve aux abords des volcans : c'était un indice intéressant, bien que non déterminant (voir plus loin). Par ailleurs, le glucose ($C_6H_{12}O_6$) et les baies de genièvre permettent, avec l'alcool, de fabriquer de la liqueur de genièvre. Cette boisson est citée à plusieurs reprises dans l'ouvrage qu'il fallait découvrir dans cette énigme (voir plus loin). Pour obtenir la sous-énigme, le joueur devait cliquer sur le billet plié, lequel apparaissait alors en gros plan. Écrite en allemand, cette missive - dont un mot était caché par les baies de genièvre - était destinée à un ami de l'expéditeur, ami qu'il regrette d'avoir «laissé sans nouvelles depuis le samedi 23 mai». D'après le sens de cette lettre, on pouvait deviner qu'un événement indépendant de sa volonté l'avait empêché d'écrire à son ami plus tôt, mais que cet événement était tellement fameux que ses échos étaient sans doute déjà parvenus jusqu'à lui. En fait, l'auteur de cette lettre était Axel, neveu et accompagnateur d'Otto Lidenbrock, Professeur de minéralogie à Hambourg, dans «Voyage au centre de la Terre», de Jules Verne. La lettre d'Axel à son ami était datée du jeudi 10 septembre, et faisait référence au samedi 23 mai et au lundi 1^{er} juillet. Le joueur qui vérifiait la cohérence de

ces dates les unes par rapport aux autres s'apercevait très vite que si le 10 septembre tombait un jeudi, le 23 mai tombait bien un samedi ; mais que dans ce cas le 1er juillet ne pouvait en aucun cas être un lundi. Bien sûr, la première idée qui venait à l'esprit était que ce lundi 1^{er} juillet concernait une année différente de l'année de référence. Or, il n'en était rien : toutes ces dates étaient directement tirées ou déduites de «Voyage au centre de la Terre». La première phrase du roman précise que l'histoire commence le dimanche 24 mai 1863 (donc le lendemain du jour où Axel avait écrit pour la dernière fois à son ami), à Hambourg. De là, les protagonistes gagnent l'Islande pour s'enfoncer dans le cratère d'un volcan éteint. Après de multiples péripéties, ils sont éjectés par une éruption du Stromboli, au large de la Sicile. Le 31 août, un bateau les mène à Messine (mot caché par les baies de genièvre dans la lettre d'Axel), ils se reposent jusqu'au 4 septembre avant de s'embarquer pour Marseille, et ils sont de retour à Hambourg le 9 septembre au soir (page 217 de l'édition originale). Ce qui perturbait et bloquait le joueur qui s'attaquait à cette étape, c'était l'absence de référence, dans la lettre d'Axel, à l'année, ainsi que l'incohérence des dates citées. La première difficulté pouvait être levée par l'observation détaillée de la scène du square, mais la deuxième - une fois établi que l'action se déroulait en juillet 1863 - ne pouvait l'être qu'en consultant «Voyage au centre de la Terre». Le joueur s'apercevait alors que Jules Verne avait commis un anachronisme en datant du lundi 1er juillet les observations du Pr. Lidenbrock, alors qu'elles auraient dû être datées, logiquement, du lundi 29 juin. Cette conclusion pouvait être tirée aisément des données fournies par l'histoire elle-même. Parmi ces données, celle-ci : «Voici donc le moment précis auquel notre voyage commence» (page 91 de l'édition originale).

Le mot à trouver était celui qui se trouvait caché par les baies de genièvre, soit **MESSINA**. Puis il fallait cliquer sur l'**Italie** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. «Voyage au centre de la Terre» a d'abord été publié en France dans le «Journal des Débats», puis dans «Le Magasin d'éducation et de récréation» de Hetzel, et enfin en volume en 1864, avant d'être traduit et publié dans le monde entier sous des dizaines de formats.

19.15 Énigme 14

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme14/Enigme14.htm>

La scène du festin se déroulait en Sicile : il s'agissait du célèbre banquet pendant lequel le tyran Denys l'Ancien (IV^e siècle avant J.-C.) suspendit une épée retenue par un crin de cheval au-dessus de la tête de Damoclès pour lui faire comprendre le caractère précaire des joies terrestres. Cette

anecdote était un indice quant à la localisation de départ de cette étape 14, soit la Sicile (en continuité avec l'Italie, en tant que pays validé dans l'étape précédente).

L'énigme : le joueur devait commencer par examiner les couronnes avant de s'intéresser aux chiffres pivotants (voir plus loin). Les deux premières couronnes, qui tournaient l'une autour de l'autre, symbolisaient le royaume de Sicile, longtemps associé au royaume de Naples (d'ailleurs plus tard appelé Royaume des Deux-Sicules). La troisième était à l'évidence celle qui jouait un rôle dans cette énigme ; et la dernière, à l'instar des deux premières, n'avait qu'une fonction purement indicative, aidant à dater la couronne numéro 3. Il fallait donc chercher un personnage ayant été roi de Sicile et de Naples, et se prévalant de deux autres titres de roi. Cette condition était remplie par Charles I d'Anjou : roi de Sicile et de Naples, roi d'Albanie (titre qu'il s'était donné «*rex Albaniae*»), et roi de Jérusalem, titre lié aux croisades en 1277. Les chiffres qui tournaient apportaient un petit indice sous la forme d'un lien avec l'étape 13. Ils n'étaient pas indispensables mais apportaient la confirmation de l'année où, à Naples, Charles I d'Anjou s'auto-proclama roi d'Albanie (1272). Ces chiffres pouvaient être lus de trois manières différentes : 915, 159 ou 591. C'est cette dernière combinaison qui était la bonne. Sachant que l'étape 13 se déroulait en 1863, le joueur pouvait soustraire 591 de cette date pour trouver 1272. La première branche de l'arbre généalogique - lequel symbolisant Charles I d'Anjou - était celle de Charles II le Boiteux. Cette branche était suivie par celle de Robert le Sage, dit aussi Robert le Bon ; puis celle de sa fille illégitime (qui se serait prénommée Hélène). Celle-ci avait épousé André, fils du puissant Albanais Tanush Thopia. Robert le Sage, qui était contre ce mariage, invita Hélène et André à Naples et les fit assassiner par sa garde. Cet épisode était symbolisé dans le visuel par la présence du poignard qui coupait la branche représentant Hélène. André Thopia et Hélène avaient une fille et un fils restés en Albanie. Ce dernier, Karl, le futur prince d'Albanie, était représenté, dans le visuel, par la feuille surmontée d'une couronne.

La réponse à cette énigme était donc **KARL THOPIA**, nom qu'il fallait composer. (CHARLES THOPIA ou KARLI THOPIA étaient également acceptés.) Le joueur devait ensuite cliquer sur l'**Albanie** pour obtenir l'étape suivante.

Note. La place qu'occupaient les chiffres pivotants dans le visuel était un piège, particulièrement pour les joueurs des pays où le sens de lecture habituel va de gauche à droite. Ceux-ci se sont attaqués à ce problème avant celui des couronnes, car ces chiffres se trouvaient à gauche de ces dernières. Mais étant donné que rien n'indiquait dans l'énigme comment il fallait les agencer, ni s'il fallait les ajouter ou les retrancher de 1863, ni s'il fallait s'en servir d'une quelconque autre manière, le joueur devait en réalité les ignorer tant qu'il n'avait pas compris la signification des couronnes. Ce n'est qu'ensuite que ces chiffres lui apportaient une confirmation de «1272», année

où Charles I d'Anjou s'est proclamé roi d'Albanie. Cette énigme fut celle qui donna aux joueurs le plus de fil à retordre.

Note. Certaines sources affirment qu'Hélène n'aurait pas été une bâtarde de Robert le Sage, mais de son frère Philippe de Tarente. Cela ne changeait pourtant rien au décryptage de cette énigme puisque Philippe de Tarente était lui aussi le fils de Charles II, et petit-fils de Charles I d'Anjou.

Commentaire : Teecas proposait sur son site une liste des mauvaises réponses pour cette énigme 14⁶.

19.16 Énigme 15

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme15/Enigme15.htm>

En 1913, au moment où l'Albanie se cherchait un roi et espérait que le prince Halim Eddine (Halim Etti), neveu du sultan de Constantinople, accepterait de monter sur le trône, un Allemand de quarante-deux ans, Otto Witte, clown et magicien de son état, remarqua dans un journal que le prince était son sosie parfait. Witte fit envoyer de Constantinople un télégramme au général en chef albanais, Essad Pasha, annonçant la venue du prince, et embarqua à Salonique sur un bateau en partance pour l'Albanie. Otto Witte et son comparse Max Schlepsig - un avaleur de sabres élevé à la fonction «d'aide de camp» pour les besoins de la cause - débarquèrent à Durazzo (Durrës) en grande pompe, revêtus d'uniformes de théâtre, et passèrent en revue la garde albanaise venue leur présenter les armes. Quelques jours plus tard (mis à profit pour se constituer un harem digne de ce nom !) le facétieux saltimbanque et usurpateur Otto Witte réussissait, dans l'allégresse générale, à se faire couronner roi Otto Ier d'Albanie. La mystification dura cinq jours. Elle fut éventée quand le vrai Halim Eddine expédia de Constantinople un télégramme dans lequel il s'étonnait d'avoir été couronné roi d'Albanie sans même le savoir ! Avec l'aide des jeunes femmes du harem, Otto Witte et Max Schlepsig parvinrent de justesse à s'enfuir du palais, et embarquèrent sur un bateau de pêche qui les mena à Bari. Couronné le mercredi 13 août 1913, le «roi Otto Ier» mourut le mercredi 13 août 1958, quarante-cinq ans exactement après ce qui demeure l'une des plus fantastiques mystifications de tous les temps... Dans l'énigme, le clown portait une couronne cassée et rafistolée, ce qui induisait qu'il avait été un jour roi mais ne l'était plus : les dates figurant sur l'éphéméride étaient donc postérieures à son couronnement. A la fin de la séquence, le clown montrait la dernière page de l'éphéméride marquée «12 août», versait une larme, faisait un geste d'adieu et disparaissait. L'écran devenant ensuite noir, le joueur pouvait en

6. Voir <http://teecas.free.fr/mauvaise.htm>.

déduire que le lendemain 13 août était le jour de son décès. Ce décès eut lieu à Hambourg, en Allemagne.

La réponse à composer était **OTTO WITTE**, et il fallait cliquer sur l'**Allemagne** pour obtenir accès à l'étape suivante.

19.17 Énigme 16

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme16/Enigme16.htm>

La musique était une marche composée par Frédéric II de Prusse, musicien émérite, pour célébrer sa victoire sur les Autrichiens à Hohenfriedberg (aujourd'hui Dobromierz, en Pologne). Son titre est «Der Hohenfriedberger-Marsch». Le visuel disait «Cet homme parlait français» : Frédéric II, qui avait été élevé par une gouvernante et un précepteur français, utilisait cette langue de préférence à toute autre. Le joueur devait trouver la date de la victoire de Hohenfriedberg, soit le 4 juin 1745. Cette date, rédigée en français et en toutes lettres (soit : « quatre juin mille sept cent quarante-cinq »), servait de clé pour décrypter 1 - 16, 29 - 9, 6 + 4, 18 - 1, 35 + 4. Le premier chiffre de chaque séquence correspondait à une lettre dans cette clé. Le deuxième chiffre indiquait qu'il fallait ensuite avancer ou reculer (selon le signe «+» ou «-») dans l'alphabet pour trouver la bonne lettre. Exemple : 1 - 16 signifiait qu'il fallait prendre la première lettre de la phrase, soit le «Q» du mot «quatre», puis reculer de 16 caractères dans l'alphabet pour trouver «A». En effectuant les mêmes permutations alphanumériques dans les cinq séquences, le joueur trouvait A, E, I, O, U.

Ces cinq voyelles sont les initiales bien connues de la devise latine de la maison d'Autriche, «**AUSTRIAE EST IMPERARE ORBI UNIVERSO**». C'est cette devise qu'il fallait composer, puis le joueur devait cliquer sur l'**Autriche** pour obtenir l'accès à l'étape suivante.

Note. Le personnage en silhouette sur le visuel était Frédéric II de Prusse. Mais il n'était pas nécessaire d'identifier cette silhouette pour résoudre l'énigme.

19.18 Énigme 17

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme17/Enigme17.htm>

Il fallait d'abord identifier l'œuvre figurant sur la partition, soit la partie des flûtes de l'introduction de «Vltava» (Die Moldau), deuxième mouvement de «Má Vlast» (Ma Patrie), composée par le compositeur et chef d'orchestre Bedrich Smetana à partir de 1874. En octobre de cette année-là, Smetana,

âgé de cinquante ans, devint sourd, ce qui était symbolisé, dans l'énigme, par l'absence de bande son lorsque l'orchestre attaqua les premières mesures. «Vltava» est inspirée de «Värmlandsvisan», chanson folklorique que Smetana avait relevée en Suède lors de son séjour à Göteborg.

Le joueur devait composer **VLTAVA** et cliquer sur la **Suède** pour avoir accès à l'étape 18.

Note. L'énigme 16 aboutissait en Autriche, et c'est là que le joueur, en toute logique, s'attendait à voir démarrer l'étape 17. Mais il fallait se souvenir qu'à l'époque où Smetana composa «Vltava», la Bohême faisait partie de l'empire Austro-hongrois.

19.19 Énigme 18

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme18/Enigme18.htm>

Le parc qu'il fallait identifier était le Nobelparken, à Stockholm. Les coordonnées figurant sur les quatre panneaux entourées de roses des vents formaient les chiffres 1, 9, 2, 9 sur une carte de la Suède. Il fallait donc relever les identités des prix Nobel de l'année 1929 dans l'ordre d'attribution conforme au testament d'Alfred Nobel, et tels qu'ils apparaissent - titres nobiliaires inclus - dans le Nobel Foundation Directory, annuaire officiel, soit : De Broglie Prince Louis- Victor Pierre Raymond (physique), Harden Arthur / Von Euler-Chelpin Hans Karl August Simon (chimie), Eijkman Christiann / Hopkins Sir Frederick Gowland (physiologie ou médecine), Mann Thomas (littérature), Kellogg Franck Billings (paix). Les nombres gravés dans la roche se décodaient en remplaçant chaque nombre par la lettre équivalente dans la liste de ces prénoms et noms. La phrase ainsi obtenue était : «FrAn stOveln till korset», ce qui signifie en suédois «De la botte à la croix». La botte symbolise bien sûr l'Italie ; et la croix, la Suisse. La roche qui explosait était une allusion à Nobel, inventeur de la dynamite dont on s'est servi pour percer le tunnel ferroviaire du Saint-Gothard, permettant ainsi de relier directement l'Italie à l'Europe centrale.

Le joueur devait composer **GOTTHARD BAHNTUNNEL** ou **GOTTHARDTUNNEL**, puis cliquer sur la **Suisse** pour obtenir accès à l'étape suivante.

Note. Les roses des vents étaient un indice quant à la nature géographique de cette énigme.

19.20 Énigme 19

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme19/Enigme19.htm>

La ville qu'il fallait identifier était Berne. Le visuel, montrant 4 plans, figure dans un brevet pour une «machine frigorifique», brevet obtenu en 1930 à Berne par Albert Einstein et Leo Szilard. Pour découvrir qu'Einstein était le personnage-clé de cette énigme (Szilard n'étant pas concerné), la première sous-énigme fournissait les principales étapes de sa vie. Mais ces étapes étaient calculées d'après une année-étalon que le joueur devait déduire. Avant d'expliquer en détail la méthode de décryptage qu'il fallait utiliser, voici ces étapes : - 51 (Einstein naquit en 1879, soit 51 ans avant l'année-étalon), - 25 accompagné d'un crayon (25 ans avant l'année-étalon, soit en 1905, Einstein publia les articles fondateurs de la physique moderne), - 11, accompagné d'une éclipse solaire (sa théorie sur la courbure de la lumière fut confirmée en 1919, soit 11 ans avant l'année-étalon, grâce à des observations d'éclipses faites par Eddington), -9 (n° 25) (Einstein obtint le prix Nobel en 1921, soit 9 ans avant l'année-étalon. Il fut le vingt-cinquième lauréat), 140217, 108a (c'était le numéro et la classe du brevet pour sa machine frigorifique, et marquait donc l'année-étalon, 1930), + 22 (99) (soit 22 ans après l'année-étalon, c'est-à-dire en 1952, année pendant laquelle on attribua le nom «Einsteinium» à l'élément de numéro atomique 99 en hommage à Albert Einstein), et enfin + 25 (soit 1955, année de sa mort). Pour décrypter cette énigme, le joueur devait d'abord explorer la possibilité qu'elle puisse concerner un personnage. Pour identifier ce mystérieux individu, il fallait calculer l'intervalle entre l'année de sa naissance et celle de sa mort d'après les deux nombres «- 51» et «+ 25», situés aux extrémités de la liste, soit 76. Le joueur devait ensuite rechercher si, dans la vie d'un personnage ayant eu une quelconque connexion avec la ville de Berne (voir note ci-dessous) et ayant vécu 76 ans, une éclipse de soleil eut un rôle à jouer. Ces trois informations, mentionnées dans toute encyclopédie sérieuse, permettaient de cerner Albert Einstein très aisément. En possession de ces informations, le joueur pouvait ensuite vérifier quelle fut l'année la plus importante de la vie professionnelle d'Einstein, soit 1905 ; puis celle de l'attribution de son prix Nobel en 1921, et enfin, l'année où l'on baptisa l'Einsteinium, soit 1952. Avec ces renseignements, il lui était facile de déterminer l'année-étalon utilisé dans l'énigme, soit 1930. C'est l'année où Einstein obtint son brevet - consultable à l'Institut Fédéral de la Propriété Intellectuelle de Berne - lequel mentionne Berlin comme sa ville de résidence à cette époque. Dans le dernier visuel, l'ours se levait et marchait vers le Nord-est. C'était un indice indiquant au joueur qu'il devait quitter Berne, ville dont le symbole est un ours, pour aller vers la ville citée dans le brevet, Berlin, qui a également un ours pour symbole.

La réponse à cette énigme était **ALBERT EINSTEIN**, et le joueur devait cliquer sur l'**Allemagne** pour avoir accès à l'étape 20.

Note. Les aiguilles de l'horloge de Berne marquaient 19 :30, ce qui pouvait apporter une confirmation, a posteriori, de l'année 1930.

Note. En 1902, à l'âge de 23 ans, Einstein avait lui-même été employé à l'office fédéral des brevets de Berne. Cet épisode de sa vie est rapporté par toutes les encyclopédies de référence.

19.21 Énigme 20

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme20/Enigme20.htm>

Le joueur était à Berlin, et c'est dans cette ville que se trouve le tableau dont certains détails caractéristiques étaient visibles dans le visuel. Ce tableau était «Die Schachpartie» de Lucas van Leiden, exposé à la Gemäldegalerie de Berlin.

Le joueur devait composer **LUCAS VAN LEYDEN** ou LUCAS HUGENSZ VAN LEYDEN, puis cliquer sur la **Hollande** pour avoir accès à l'étape 21.

Note. «Leyden» était à écrire avec un «y», cette ancienne orthographe étant celle qui était en vigueur à l'époque.

19.22 Énigme 21

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme21/Enigme21.htm>

La scène forestière était un indice. Elle montrait des promeneurs hollandais en costume du début du XVII^e siècle, cueillant du muguet, fleur-symbole du mois de mai (voir ci-dessous). En cliquant sur le muguet, le joueur obtenait le second visuel. De par leur position respective, l'un par rapport à l'autre, les deux panneaux permettaient de comprendre qu'il fallait chercher la prochaine destination en direction de l'ouest (grand panneau avec point d'interrogation). Le calcul de la racine du nombre figurant dans la sous-énigme donnait 130125061215230518. Il y avait là un petit piège, car il ne fallait pas diviser ce résultat par neuf, mais le diviser en neuf parties : 13, 01, 25, 06, 12, 15, 23, 05, 18. En remplaçant ces nombres par leur rang alphabétique, le joueur trouvait M, A, Y, F, L, O, W, E, R, d'où il fallait déduire que la destination à trouver était Plymouth. Leyde a en effet un rapport direct avec Plymouth : c'est de Leyde que partirent les «Forefathers» qui embarquèrent ensuite sur la Mayflower, laquelle quitta le port de Plymouth le 16 septembre 1620 pour l'Amérique.

Le joueur devait composer **PLYMOUTH**, puis cliquer sur l'**Angleterre** pour avoir accès à l'étape 22.

Note. Le petit panneau marqué «Haarlem» (ville qui se trouve au nord de Leyde) n'était là que pour permettre, par déduction, de situer la direction vers laquelle pointait le grand panneau.

19.23 Énigme 22

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme22/Enigme22.htm>

S'il le désirait, le joueur pouvait mettre à profit le temps de la traversée de l'océan Atlantique pour décrypter la sous-énigme (bonus riddle). Le mot «step» était en rouge, et il fallait donc lire cette phrase ainsi : «First step in red». «Step in red» est l'anagramme de «president», d'où : «First president». Le premier président des États-Unis fut Washington. Des lettres formant ce nom, il fallait supprimer «g» et «o» («go» out), ajouter un «c», puis supprimer «i» et «t» (take «it» off). Le résultat était «washnnc». L'anagramme de ce mot était «Schwann». Theodor Schwann, biologiste allemand, a donné son nom à la membrane qui entoure les nerfs (gaine de Schwann). Ce résultat confirmait le personnage de l'étape 40.

Commentaire : Cette énigme n'en est pas réellement une ⁷.

19.24 Énigme 23

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme23/Enigme23.htm>

Le mot «He» (protects...) n'était pas le pronom personnel anglais he, mais le symbole de l'hélium, He. Cette phrase signifiait donc que l'hélium protège sa marque (sa signature) de la destruction. Le personnage qu'il fallait trouver était Benjamin Franklin, dont la signature figure sur la Déclaration d'Indépendance des États-Unis, document préservé dans un boîtier contenant de l'hélium. La tombe de Benjamin Franklin, dont l'épithaphe est «Benjamin and Deborah Franklin, 1790», se trouve dans le Christ Church Burial Ground à Philadelphie.

Il fallait composer **PHILADELPHIA** et cliquer sur la **Pennsylvanie** pour obtenir l'étape 24.

Note. Le cul-de-lampe en pied du texte était le même que celui qui figure en quatre exemplaires sur la plaque apposée sur un mur de briques, à proximité de la tombe de Benjamin Franklin à Philadelphie.

Note. La typographie du texte représentée dans le visuel était du Caslon, police de caractères qui servit, en 1776, à réaliser la version imprimée de la Déclaration d'Indépendance des États-Unis.

7. Voir <http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme22/Enigme22.htm>

19.25 Énigme 24

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme24/Enigme24.htm>

Le premier visuel montrait un survol de l'état du Mississippi, dans l'axe exact de Philadelphie à Natchez. Le second visuel représentait un dessin de Le Page du Pratz, représentant le «Grand Soleil» (titre des rois Natchez) sur une litière, porté par ses hommes.

Il fallait composer **NATCHEZ** et cliquer sur l'état du **Mississippi** pour obtenir accès à l'étape suivante.

19.26 Énigme 25

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme25/Enigme25.htm>

Pour décrypter cette énigme, il fallait d'abord décoder la seconde ligne de cadrans indiquant «10 h, 9 h, 8 h, 7 h, 6 h...» de la manière suivante : TEN, puis l'initiale de chacun des autres nombres, soit N pour «nine», E pour «eight», S pour «seven», S pour «six», formant «Tenness...» soit, une fois complété, Tennessee. Le joueur devait ensuite utiliser la position de ces lettres dans l'alphabet pour décrypter la première ligne de chiffres : «5+9» signifiait «5^e lettre de Tennessee» («E»), plus neuf caractères, soit «N». En procédant ainsi jusqu'à épuisement de tous les chiffres, le résultat donnait : «Next Stop. Home town of he who roared in the dark».

C'est le zoo de Memphis qui hébergeait le célèbre lion apparaissant dans le générique des anciens films de la M.G.M. Le joueur devait donc composer **MEMPHIS** et cliquer sur l'état du **Tennessee** pour avoir accès à l'étape 26.

19.27 Énigme 26

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme26/Enigme26.htm>

Cette étape était l'une des plus difficiles, car elle nécessitait la mise en œuvre d'un double niveau de décryptage ; mais elle ne fournissait aucune indication particulière, si ce n'était l'allusion à un prénom dans le titre. Toutefois - et bien que l'état du Tennessee n'ait pas été avare en figures héroïques - il n'est qu'un seul épisode de son Histoire qui soit réellement et universellement célèbre : celle de l'épopée de Davy Crockett et de ses hommes, qui s'acheva glorieusement à Fort Alamo, au Texas, le 6 mars

1836. Cet épisode devait donc retenir d'emblée l'attention des joueurs, et être soigneusement analysé.

Pour décrypter cette énigme, il fallait en effet s'intéresser aux compagnons de Davy Crockett, les Volontaires du Tennessee. Parmi eux, William Mills, né à Chattanooga, dont on connaît avec exactitude le jour de naissance (6 octobre 1815). Le prénom de sa mère était Martha, et c'est ce prénom qui servait de clé de décryptage du premier niveau. Pour le trouver, il n'y avait donc pas d'autre solution que de passer en revue les prénoms de toutes les femmes dont un fils, natif du Tennessee, avait été tué au combat à Alamo. À partir de là, une seule combinaison, associant le prénom de la mère au prénom et au nom du fils, ouvrait successivement les deux cryptogrammes de cette étape 26 : «Martha» et «William Mills». Première étape : le joueur devait retrancher ou ajouter les valeurs des lettres du prénom «Martha» aux nombres fournis par le cryptogramme : la première lettre de «Martha» est un «M», soit la 13^e lettre de l'alphabet. $13 - 27 = -14$. «-14» était donc la première valeur du premier niveau de décryptage. La deuxième lettre de «Martha», soit «A», valait 1. $1 + 13 = 14$, soit +14, deuxième valeur du premier niveau de décryptage. La troisième lettre de «Martha» est un «R» et valait 18. Soit $18 - 25 = -7$, troisième valeur du premier niveau de décryptage, etc. En procédant ainsi avec les lettres du prénom «Martha» - dix-huit fois en tout - jusqu'à épuisement de tous les nombres du cryptogramme, le joueur obtenait un nouveau cryptogramme ($-14 + 14 - 7 + 2 + 11 + 5 + 5 + 2...$ etc.) l'engageant dans le second niveau de décryptage.

Ce nouveau cryptogramme se décodait cette fois à l'aide du prénom et du nom du fils, William Mills. Le premier nombre, «-14», signifiait qu'il fallait reculer de quatorze valeurs dans l'alphabet à partir du «W» de William, pour trouver «I». Le second nombre, «+14», signifiait qu'il fallait avancer de quatorze valeurs dans l'alphabet à partir du «I» de William, pour trouver «W», et ainsi de suite, en épuisant neuf fois toutes les lettres composant «William Mills». Ce n'est que cette double méthode qui permettait d'obtenir un résultat cohérent, apportant donc en même temps toutes les confirmations nécessaires.

Ce résultat était : «I went from Chattanooga to glory in only seven thousand four hundred and fifty eight days. Discover where I have finally met my fate.» William Mills est mort dans la défense du Fort Alamo, au Texas, âgé de sept mille quatre cent cinquante-huit jours (soit un peu plus de vingt ans). Le joueur devait composer **THE ALAMO** (appellation locale exacte), puis cliquer sur le **Texas** pour avoir accès à l'étape suivante.

19.28 Énigme 27

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme27/Enigme27.htm>

Le cube entrouvert donnait la clé de décryptage du visuel représentant les dés, mais il fallait d'abord comprendre que les faces de ce cube, à l'instar de celles d'un dé, étaient distribuées de la manière suivante : 1 opposé à 6, 2 opposé à 5, 3 opposé à 4. Par ailleurs, les couleurs de chaque face du cube étaient complémentaires : orange opposé à bleu, rouge opposé à vert, violet opposé à jaune. La voix disait de soulever le cube et de regarder ce qui était écrit en dessous, c'est-à-dire sur sa face jaune. Pour trouver les chiffres inscrits sur cette face jaune, le joueur devait composer des blocs de trente chiffres disposés sur six colonnes et cinq lignes, conformément aux cases vides figurant sur les faces du cube, en inscrivant ces chiffres dans l'ordre numérique 1 à 180 : les chiffres 1 à 30 dans les cases de la face orange, 31 à 60 sur celles de la face rouge, 60 à 90 sur celles la face violette, 91 à 120 sur celles la face jaune, 121 à 150 sur celles de la face verte, et 151 à 180 sur celles la face bleue. Puis il devait additionner les chiffres figurant dans chaque colonne, et additionner entre eux les chiffres composant ce résultat. Exemple : les totaux des colonnes du premier bloc de chiffres (allant de 1 à 30), donnaient 65, 70, 75, 80, 85, 90. En additionnant entre eux les termes de chacun de ses nombres, on obtenait $6 + 5 = 11$, $7 + 0 = 7$, $7 + 5 = 12$, $8 + 0 = 8$, $8 + 5 = 13$, $9 + 0 = 9$. Si la face orange (soit la face arrière du cube, c'est-à-dire sa face 1) avait été visible, elle aurait donc porté les chiffres 11, 7, 12, 8, 13, 9. Les calculs pour les autres faces donnaient les résultats suivants. Face N° 6, bleue : 14, 10, 15, 11, 16, 12 (confirmation apportée par le visuel). Face n° 2, rouge : 8, 4, 9, 5, 10, 6 (confirmation apportée par le visuel). Face n° 5, verte : 17, 13, 18, 14, 19, 15. Face n° 3, violette : 14, 10, 15, 11, 16, 12 (confirmation apportée par le visuel) ; et enfin face N° 4, jaune, c'est-à-dire la face inférieure, celle qu'il fallait découvrir : 11, 7, 12, 8, 13, 9. Ensuite, en se servant de la lettre visible et de la couleur des faces de chacun des dés présentés sur le visuel suivant, le joueur devait déterminer quelle lettre se trouvait sur la face inférieure (la plus proche de la surface de la table), tout comme il l'avait fait avec le cube, pour les nombres. Lorsqu'on «déplie» un dé, la forme obtenue est une croix, et le total des faces opposées de ce dé fait toujours 7. Ainsi, en dépliant ce dé et en numérotant ses faces, on obtient verticalement 1, 4, 6, 3 ; et horizontalement 2, (4), 5. Il suffisait au joueur de tracer cette croix sur une feuille de papier, puis de numéroter les faces, et enfin de les colorier en s'inspirant du cube du visuel précédent, de la manière suivante. Verticalement : orangé, jaune, bleu, violet. Horizontalement : rouge, (jaune), vert. Sur le visuel des dés, les lettres inscrites sur une couleur de chacun des dés permettaient, en fonction de leur rang dans l'alphabet, de trouver les cinq autres lettres à inscrire sur chaque dé. Premier dé : le «M» se trouvant sur la case 2 rouge, le «L» (précédant le «M» dans l'alphabet) se trouvait sur la face 1 orangée. Le «N» (suivant le «M» dans l'alphabet) se trouvait

sur la face 3 violette ; le «O» sur la face 4 jaune, le «P» sur la face 5 verte, et le «Q» sur la face 6 bleue. Le joueur devait faire de même pour tous les autres dés. Ensuite - s'inspirant de ce qu'il avait fait pour le cube - le joueur devait déterminer quelle lettre se trouvait sur la face inférieure des dés. Pour le premier, il s'agissait du «L», pour le deuxième du «K», pour le troisième du «D», pour le quatrième du «Q», pour le cinquième du «N», et pour le sixième du «W». Enfin, il devait utiliser les six nombres trouvés précédemment sur la face jaune du cube, et les appliquer respectivement à chacune des six lettres trouvées. Il pouvait choisir d'avancer dans l'alphabet ou de reculer. S'il avançait, il n'obtenait rien de cohérent. S'il reculait dans l'alphabet, il trouvait la solution. Par exemple, pour le premier dé, «L» - 11 = «A» (lettre à trouver). Pour le deuxième dé : «K» - 7 = «D», et ainsi de suite. Le résultat final était **ADRIAN**, que le joueur devait composer sur le clavier ; puis il devait cliquer sur le **Texas** - comme pour l'énigme 26 - pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Sur le cube, les nombres étaient identiques sur les faces orange et jaune d'une part, violette et bleue d'autre part. Note. Sur les dés, une hésitation était possible concernant la lettre «M» (pouvant être lue «W») et la lettre «N» (pouvant être lue «Z»). Mais bien sûr, aucun décryptage avec «W» ou «N» ne donnant un résultat cohérent, le joueur n'avait pas d'autre choix que d'essayer avec «M» et «Z».

Note. La particularité remarquable de Adrian, Texas, est de se trouver sur la légendaire Route 66, exactement à mi-chemin entre Chicago et Los Angeles. Un panneau «Welcome» marque ce point, indiquant «Midpoint», avec une flèche vers la gauche accompagnée des mots «Los Angeles 1139 miles», et une flèche vers la droite indiquant «Chicago 1139 miles».

19.29 Énigme 28

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme28/Enigme28.htm>

Les noms des cités figurant sur le panneau étaient toutes des localités texanes, homonymes d'autres villes aux États-Unis et dans le monde. Les chiffres du deuxième visuel se décodaient par permutation alphanumérique avec les lettres de ces villes. Par exemple, «174» - soit la cent soixante-quatorzième lettre de la liste des villes - donnait la lettre «P». En poursuivant ainsi le décodage jusqu'au bout, le joueur obtenait : «Put them in order». Traitée de la même manière, la seconde série de chiffres donnaient «go north-east». Si le joueur ignorait que la localité de Adrian se trouve exactement entre Chicago et Los Angeles sur la Route 66, il pouvait considérer que cette étape le menait au nord-est des États-Unis, soit dans le Maine. En revanche, s'il connaissait la particularité équidistante de cette ville, il en déduisait que

la solution était Chicago. Ces deux solutions étaient pourtant fausses, cette énigme contenant un piège. En effet, dès qu'il avait pris connaissance de la phrase lui enjoignant de classer les villes dans l'ordre, le joueur devait les placer immédiatement par ordre alphabétique, et alors seulement décoder la seconde série de chiffres d'après cette nouvelle liste alphabétique. Dans ce cas, il obtenait un résultat différent : «tsewhtuosog». Pour comprendre ce résultat, le joueur devait le lire de droite à gauche, ce qui donnait «go south-west». Il devait comprendre alors que ces mots étant écrits pour être lus de droite à gauche, il fallait également aller de droite à gauche à partir de Adrian, aussi loin que possible vers le sud-ouest sur la Route 66, soit jusqu'à Los Angeles.

La bonne réponse était donc **LOS ANGELES**, et le joueur devait cliquer sur la **Californie** pour avoir accès à l'étape suivante.

Etape 28a, fausse piste. Si le joueur avait répondu CHICAGO et cliqué sur l'Illinois, ou s'il avait répondu AUGUSTA et avait cliqué sur le Maine, il obtenait un cryptogramme qu'il devait décoder. À partir «l\$\$king», donné quasiment en clair, il était assez facile de reconnaître les signes «\$» et de les remplacer par des «O» pour obtenir «looking». De même, en remplaçant le «!», par un «E», il devenait ensuite facile d'identifier les «S» du texte, puis les «R», les «A», les «T», etc. Le texte entièrement décrypté disait en anglais : «What you are looking for has less than 11 letters and does not concern the present State». Los Angeles a dix lettres, et ne se trouve bien sûr ni dans l'Illinois ni dans le Maine. Quelle que soit la réponse alors fournie par le joueur, et quel que soit l'endroit où il cliquait, il obtenait le texte «! on hO / a koot uoY / kcart gnorw /! erehwemos» qu'il fallait lire de droite à gauche (allusion à ce qu'il aurait dû faire dans l'énigme 28 à partir de Adrian). Remis dans le bon sens, ce texte disait en anglais : «Oh no! You took a wrong track somewhere!». Le joueur devait revenir en arrière et repérer l'endroit, dans le jeu, où il s'était trompé.

Note. Ce dernier panneau ressemblait aux panneaux accompagnant les films muets du début du XXe siècle. C'était un indice ténu qui, a posteriori - lorsque le joueur avait repéré l'endroit où il s'était trompé - pouvait lui confirmer que Los Angeles, capitale du cinéma, était la bonne solution de l'étape 28.

19.30 Énigme 29

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme29/Enigme29.htm>

D'après la position des doigts sur le clavier, il fallait identifier ce que jouaient les mains du pianiste. Il s'agissait de «La barca de Guaymas». Le joueur devait composer **GUAYMAS** et cliquer sur le **Mexique** pour avoir accès à l'étape suivante.

19.31 Énigme 30

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme30/Enigme30.htm>

Le nombre, sur le panneau, multiplié par la vitesse de la lumière, donnait 1893 km, soit la distance séparant Guaymas des ruines de Monte Alban, dans l'état d'Oaxaca, au Mexique. L'objet qui s'affichait sur l'écran lorsque le joueur cliquait sur le reflet entre les pierres, était un bijou représentant Xipe Totec, provenant du fabuleux trésor de la «Tombe n° 7» de Monte Alban, découverte en janvier 1932 par Alphonso Caso. Idéalement, à ce stade du jeu, le joueur - s'il était curieux - avait largement eu le temps d'identifier le portrait d'Alphonso Caso, portrait qui, depuis le début de la chasse, ornait la cloison du fond de la roulotte de Madame Irma. Aussi, pour continuer à progresser dans cette chasse au trésor, le joueur devait se rendre dans la roulotte pour, cette fois, cliquer sur ce portrait. La voyante lui communiquait alors un message qu'il fallait comprendre ainsi : «Pour prendre les eaux (soit être mis à l'eau) à très haute altitude (dans le plus haut lac navigable du monde, le lac Titicaca, à plus de 3 800 mètres), il est venu d'Albion en bateau et à dos de mulet. Lorsque tu l'auras localisé et trouvé son nom (soit le célèbre bateau à vapeur «Yavari» - aujourd'hui musée flottant à Puno, au Pérou - construit en Angleterre en 1862 et acheminé en pièces détachées par bateau puis à dos de mulet jusqu'au lac Titicaca, où il fut remonté après six ans d'efforts), tu chercheras, de l'autre côté (de la frontière péruvienne, soit en Bolivie), les vestiges d'un brillant passé (le site précolombien de Tiahuanaco). Pour cela, sache qu'il te faudra quitter ce pays (cette dernière phrase pouvait être comprise de deux façons : quitter le Mexique, puisque le joueur, à ce stade du jeu, était encore virtuellement au Mexique ; ou quitter le Pérou, parce qu'après avoir localisé le «Yavari» au Pérou, il devait aller en Bolivie.), mais pas ce continent» (bien que dans certains pays il est enseigné aujourd'hui que l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud forment deux continents différents, il est historiquement admis qu'avant le percement du Canal de Panama, on ne considérait l'Amérique que comme un seul continent. Pour avoir accès à l'étape suivante, le joueur devait composer **TIAHUANACO** ou TIAHUANACU ou TIAWANACO ou TIAWANACU et cliquer sur la **Bolivie**.

19.32 Énigme 31

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme31/Enigme31.htm>

Le premier visuel montrait cent deux pierres couchées sur le sol. Il était facile de les reconnaître grâce au mur présenté dans le deuxième visuel. Les

pierres de ce mur étaient au nombre de vingt-six, symbolisant les vingt-six lettres de l'alphabet. Pour construire un mur, on commence par la rangée de pierres du bas ; aussi le «A» était-il symbolisé par la première pierre en bas à gauche, et le «Z» par la dernière, en haut à droite. Les pierres couchées sur le sol représentaient les lettres H, N, P, O, T, G, K, J, L, U, T, N, U, S, G, D, E, V, F, X, D, C, S, Q, Y, N, Y, E, D, R, R, U, W, U, N, M, H, S, K, S, U, B, J, Z, F, X, T, V, Z, G, D, Z, Z, J, Y, H, H, C, A, Y, U, G, Q, T, M, F, K, X, O, R, D, W, U, M, J, T, N, W, H, P, X, T, M, D, C, N, B, G, W, K, M, I, D, E, O, X, I, T, P, S, D, U.

Pour décrypter ce cryptogramme, il fallait se servir du nom de la fleur qui apparaissait dans le visuel du mur, et qui était la kantuta, fleur-symbole de la nation bolivienne. En additionnant les valeurs respectives de chacune des lettres du cryptogramme avec les valeurs respectives de chacune des lettres de «kantuta», le joueur obtenait la réponse.⁸ Exemple : la première lettre du cryptogramme était un «H» (huitième lettre de l'alphabet), et la première lettre de «kantuta» est le «K», onzième lettre de l'alphabet. $11 + 8 = 19$, soit «S». La deuxième lettre du cryptogramme était le «N», quatorzième lettre de l'alphabet ; et la deuxième lettre de «kantuta» est le «A», première lettre de l'alphabet. $14 + 1 = 15$, soit «O», etc. (Une fois toutes les lettres de «kantuta» épuisées, il fallait bien sûr les réutiliser à nouveau, jusqu'au décryptage complet des cent deux lettres du cryptogramme.) Le joueur obtenait alors : «Sodio aluminio tres parentesis fosforo oxigeno cuatro parentesis dos parentesis oxigeno hidrogeno parentesis cuatro», soit $\text{NaAl}_3(\text{PO}_4)_2(\text{OH})_4$ qui est la formule chimique de la Brazilianite, pierre fine découverte au Brésil en 1945.

Il devait composer **BRAZILIANITA** ou BRASILIANITA (nom portugais de cette gemme), et cliquer sur le **Brésil** pour avoir accès à l'étape suivante.

19.33 Énigme 32

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme32/Enigme32.htm>

La vue panoramique était celle que l'on peut admirer à Lisbonne, au Portugal, en empruntant «l'elevador de Santa Justa» jusqu'au belvédère. Ce célèbre ascenseur fut inauguré le 10 juillet 1902. Le message dans la bouteille de porto, scellé par de la cire à cacheter marquée «1902», faisait référence à la Rua Aurea qu'il faut emprunter pour se rendre à l'ascenseur ; et à l'ingénieur qui le conçut, Raoul (ou Raul, selon les sources) Mesnier du Ponsard, né en 1849 à Porto, seconde ville du Portugal.

⁸ Selon Schliemann, il y a une erreur dans le cadre de référence utilisé pour cette énigme, ce qui entraîne un problème de cohérence interne. Voir page 331. NdE.

Pour avoir accès à l'étape suivante, le joueur devait bien sûr composer le nom que portait l'ascenseur en 1902, soit **ELEVADOR DO CARMO** (et non «Elevador de Santa Justa», son nom actuel), puis cliquer sur le **Portugal**.

Note. Le message apparaissant en surimpression sur la vue panoramique précisait que cette ville se trouvait au nord-est. Lisbonne se trouve bien au nord-est du Brésil... mais de l'autre côté de l'Atlantique! Le lien entre le Brésil et le Portugal était naturel, du fait de la communauté linguistique liant ces deux pays.

19.34 Énigme 33

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme33/Enigme33.htm>

Du fait que la voix parlait espagnol, cette étape faisait passer les joueurs du Portugal en Espagne. Le visuel représentait le sommet de la cathédrale Notre-Dame des Neiges d'Ibiza (Eivissa), aux Baléares. Cette cathédrale, au nom étrange compte tenu des conditions climatiques régnant sur l'île, fut appelée ainsi suite à la promesse faite par les Catalans de consacrer une église à la Vierge s'ils battaient les Sarrasins, et de choisir pour cela la fête de la Vierge la plus proche de la date de leur éventuelle victoire. Cette victoire eut lieu le 8 août 1235, alors que Notre-Dame des Neiges était fêtée tous les 5 août. La cathédrale prit donc le nom de Notre-Dame des Neiges («Nostra Senyora de les Neus» en Catalan, «Santa Maria de las Nieves» en Castillan). La voix disait qu'au Sud de cette ville (Ibiza) où la neige est rare bien qu'elle y soit objet de ferveur (allusion au nom de la cathédrale), se dresse une vieille tour (c'est une tour de guet du XVI^e siècle qui servit à protéger les paludiers, et qui se trouve à l'extrémité de la plage d'En Bossa, sur la pointe de Sa Mata, face à l'îlot de la Sal Rossa). Sache que cette ville (Ibiza) est plus éloignée de sa propre capitale (Madrid) qu'elle ne l'est de la capitale (Alger) d'un pays (l'Algérie) qui se trouve sur un autre continent (l'Afrique), pays qui n'est pourtant pas le plus proche de celui où se dresse cette tour (le pays le plus proche de l'Espagne, sur un autre continent, est le Maroc). Pour avoir accès à l'étape suivante, le joueur devait composer le nom qui figure sur cette tour, soit **TORRE DES CARREGADOR**, puis cliquer sur l'**Espagne**.

Note. Sur bon nombre de cartes et de guides touristiques, la tour porte le nom de «Torre de sa Sal Rossa». Mais ce nom est inexact. C'est son véritable nom - celui qui figure d'ailleurs sur l'édifice lui-même - qui a été retenu, soit «Torre des Carregador».

19.35 Énigme 34

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme34/Enigme34.htm>

L'oiseau était un canari, oiseau qui tire son nom des îles espagnoles des Canaries. Il était perché sur une branche de dragonnier (*dracaena draco*), arbre lui aussi originaire de ces îles. Les notes sifflées par l'oiseau étaient modulées d'après celles que sifflent les habitants de la Gomera, aux Canaries. Ces sifflements, qui composent un véritable langage appelé silbo, permettent aux silbadores de dialoguer entre eux sur de très grandes distances. La «phrase» modulée par le canari était : «Que vayas a donde natio el conquistador», ce qui signifiait qu'il fallait trouver le lieu de naissance du conquérant des Canaries. Bien qu'il ne fut pas le découvreur des Canaries, ce fut pourtant le normand Jean de Béthencourt qui, le premier, entreprit la conquête de ces îles en 1402.

Il fallait composer **GRAINVILLE LA TEINTURIERE**, lieu de naissance de Jean de Béthencourt, et cliquer sur la **France** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Les canaris de couleur jaune sont principalement obtenus par élevage. A l'état naturel, le plumage de ces serins est plutôt olivâtre, ou jaune verdâtre mâtiné de brun.

Note. Le sifflement a été effectué par M. Ramon Correa, expert et professeur de silbo à la Gomera.

19.36 Énigme 35

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme35/Enigme35.htm>

Le visuel était un extrait de la scène numéro trente-deux de la tapisserie dite «de la Reine Mathilde», retraçant la conquête de l'Angleterre par le Normand Guillaume le Conquérant en 1066. L'extrait représente les astrologues du roi d'Angleterre Harold II découvrant un signe de malchance sous la forme d'une comète (on a calculé, plus tard, qu'il s'agissait en fait de la comète de Halley, qui était présente dans le ciel en 1066). Cette comète était donc un heureux présage pour Guillaume. La tapisserie se trouve aujourd'hui au Musée de la Tapisserie de la Reine Mathilde, à Bayeux, en Normandie.

Le joueur devait composer **BAYEUX** et cliquer sur la **France** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. La bande-son qui accompagnait le visuel était un indice. Guillaume le Conquérant étant d'origine normande, il s'agissait d'un arrangement mé-

diéval fantaisiste d'une chanson célèbre en France : «J'irai revoir ma Normandie».

19.37 Énigme 36

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme36/Enigme36.htm>

Le puzzle révélait le portrait de Marc Marie de Rotz, né en 1840 à Bayeux. De Rotz partit au Japon en 1868, et y fonda des œuvres sociales, une société de secours, construisit une digue, une fabrique de filets, acheta des terrains destinés aux paysans, importa des semences pour lutter contre la famine, etc. Le 6 novembre 1914, à l'âge de soixante-quatorze ans, il tomba d'un échafaudage. Les efforts qu'il fit pour se relever entraînèrent des complications au niveau d'une vieille hernie mal soignée, et il mourut le lendemain 7 novembre. Après sa mort, de Rotz devint un véritable héros. Les habitants de Sotomé lui érigèrent cette statue et lui consacrèrent un musée. La sépulture de Marc Marie de Rotz se trouve dans le quartier de Shitsu à Sotome, sur la côte occidentale de la péninsule de Nishisonogi-Hantô, au Japon.

Il fallait composer **SOTOME** ou **SHITSU** en caractères japonais, et cliquer sur le **Japon** pour accéder à l'énigme suivante.

19.38 Énigme 37

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme37/Enigme37.htm>

Le visuel représentait les environs du tunnel ferroviaire Hokuriku, qui se trouve à douze kilomètres au nord-est de Tsuruga, sur l'île de Honshû, au Japon. À l'occasion de son inauguration, en 1962, la Poste japonaise émit un timbre commémoratif truffé d'erreurs factuelles, dont certaines étaient mentionnées dans la lettre présentée sur le second visuel : la motrice présentée sur le timbre fonctionne au diesel alors que ce train est en réalité un train électrique, la porte du conducteur a été omise, et le tunnel est éclairé par le haut alors qu'il bénéficie en fait d'un éclairage latéral. La lettre se terminait par les phrases : «Je ne me souviens plus du nom de cet endroit. Peux-tu me le rappeler?».

Pour accéder à l'étape suivante, le joueur devait composer en caractères japonais **HOKURIKU** ou **HOKURIKU TUNNEL**, et cliquer sur le **Japon**.

19.39 Énigme 38

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme38/Enigme38.htm>

Le texte en japonais précisait que ce crabe à six pattes (en réalité, les crabes sont décapodes) avait été vu pour la première fois en 1975, qu'il est devenu de plus en plus rare, et qu'il est recherché aujourd'hui par les amateurs. Le texte posait ensuite la question : À quel prix se vendait-il en 1975 ? Ce crabe fantaisiste est celui qui figurait sur un timbre émis en 1975 par l'Union soviétique pour célébrer l'exposition Oceanexpo' 75 d'Okinawa. La valeur de ce timbre était de 16 kopecks.

Le joueur devait composer **16 K** ou **16K** (sans espace) ; ou les mots russes signifiant «16 KOPECKS» ou «SEIZE KOPECKS» en caractères cyrilliques, et cliquer sur la **Russie** pour obtenir accès à l'énigme suivante.

19.40 Énigme 39

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme39/Enigme39.htm>

Le texte en russe permettait d'identifier le locuteur (c'est-à-dire le compositeur Alexandre Porfirievitch Borodine) et partant, le personnage dont le patronyme était la solution de cette énigme. Ce texte disait : J'ai eu de quoi remplir deux vies (le compositeur Alexandre Borodine était aussi un chimiste de renom), et ma réputation est due à une œuvre dont je n'ai jamais vu l'original (l'original du «Slovo o polku Igoreve», duquel Borodine a tiré son célèbre «Prince Igor», a été détruit vingt-et-un ans avant sa naissance, soit en 1812, lors de l'incendie de Moscou par les patriotes russes voulant priver Napoléon de support logistique). Trouve le véritable nom du responsable de cette catastrophe, et tu progresseras dans ta quête. Même si Napoléon Bonaparte n'était pas techniquement le coupable de l'incendie de Moscou, il en était indubitablement le responsable indirect. «Trouve le véritable nom» éliminait la possibilité d'avoir à fournir le prénom + le nom. Le véritable patronyme de Napoléon Bonaparte était «Buonaparte».

Le joueur devait donc composer **BUONAPARTE** (ou **DI BUONAPARTE** ou **DI BUONA PARTE**, autres variantes utilisées par Napoléon lui-même à un moment où un autre de sa vie), et cliquer sur la France pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. Alors que certains joueurs formulaient une objection quant à l'interprétation du mot «nom», nous avons soumis à nouveau le texte à des traducteurs professionnels. Ils ont été unanimes : dans «nom», ici, ne pouvait signifier que «patronyme», à l'exclusion du prénom.

19.41 Énigme 40

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme40/Enigme40.htm>

Le texte, visible dans le microscope, précisait que ce personnage était professeur d'université, qu'il s'intéressait à la biologie des animaux, et que la ville où il exerça à partir de l'âge de trente-huit ans fut le chef-lieu d'un département que le joueur devait trouver grâce aux initiales d'une série d'animaux. Les noms de ces animaux devaient être relevés en français, soit : orang-outan, unau, rhinocéros, tigre, hérisson, écureuil. Ces initiales donnaient «Ourthe». L'Ourthe, en Belgique, a été un département français de 1795 à 1815, et son chef-lieu fut Liège. Le texte contenait un piège : en effet, le joueur devait envisager que la forme passée du verbe être, «fut», puisse marquer une antériorité par rapport à la date où ce personnage y exerça ses activités, et non une antériorité par rapport à aujourd'hui. En d'autres termes, cette phrase signifiait que l'Ourthe n'était déjà plus un département français lorsque cet homme y vécut. Les joueurs qui avaient correctement décodé le Bonus Riddle de l'étape 22 avaient trouvé ce personnage : Theodor Schwann. Ces mêmes joueurs étaient donc «en alerte», s'attendant à trouver, tôt ou tard, une autre allusion à ce biologiste ; et de ce fait bien documentés, ils savaient que Schwann avait passé une grande partie de sa vie à Liège. Ils en obtenaient ici la confirmation. Pour avoir accès à l'énigme suivante, il fallait composer **LIEGE** et cliquer sur la **Belgique**.

Note. Les joueurs qui avaient identifié les deux premiers animaux comme «singe» et «aï» (en français, l'un des synonymes de «unau») avaient trouvé Sarthe - dont le chef-lieu est Le Mans - au lieu de Ourthe et de Liège. C'était une fausse piste. (Voir étape 41.)

19.42 Énigme 41

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme41/Enigme41.htm>

Contrairement à ce qu'affirment de nombreux ouvrages, le Mont Blanc, dans les Alpes françaises, n'est pas le plus haut sommet d'Europe, mais seulement le point culminant de l'ensemble des pays de l'Union européenne. Le plus haut sommet de l'Europe géographique est le Mont Elbrouz (ou Elbrou), dans le Caucase russe. Le joueur devait donc considérer la distance entre Liège et l'Elbrouz, soit 2877 km. (La précision kilométrique de ce nombre - ou de tout autre nombre approchant - n'avait aucune importance en soi, si ce n'est qu'il contient plus de six syllabes en français, permettant ainsi d'éliminer, par déduction, deux fausses pistes : voir explications plus loin.) Le personnage du visuel passait devant la roulotte de Madame Irma,

puis devant le panneau marqué en français (puisque l'on venait d'un ancien département français) «Vers le plus haut sommet d'Europe», en sifflant une vieille chanson de marche connue dans tous les pays francophones, intitulée «Un kilomètre à pieds». Dans cette chanson, à chaque reprise, il est rajouté une unité au début du couplet : «un kilomètre à pieds», puis «deux kilomètres à pieds», puis «trois kilomètres à pieds», etc. C'était un indice correctif pour les joueurs qui étaient partis du Mans - ou même de Liège - pour se diriger vers le Mont Blanc au lieu du Mont Elbrouz. En effet, la distance entre Le Mans et le Mont Blanc (558 km), ou entre Liège et le Mont Blanc (540 km), ne pouvait en aucun cas s'appliquer au nombre de notes sifflées au début du couplet, car elles ne correspondaient pas au nombre de syllabes composant les mots «cinq cent cinquante-huit» (5 ou 6 syllabes en français, selon la façon dont on le prononce), ou «cinq cent quarante» (4 ou 5 syllabes). Le siffleur, en effet, répétait onze fois la même note, ce qui, déduction faite des trois syllabes correspondant au mot amputé «kilomet...» (qui dans cette mélodie est sifflé sur la même note que le nombre qui le précède) laissait huit notes. Cela induisait donc une distance bien supérieure aux nombres «cinq cent cinquante-huit» ou «cinq cent quarante», et permettait de ce fait d'éliminer l'option Mont Blanc. (Rappel : la distance entre Liège et le Mont Elbrouz est de 2877 km, ce qui nécessite en français huit syllabes.) Madame Irma disait : «Arrivé à ce sommet (l'Elbrouz), franchis trois frontières en direction du sud (pour aboutir en Irak), et rends-toi dans une célèbre capitale du monde antique (Babylone). De là, à 0,0029554 (soit 886 km) vers le sud-ouest, dans un pays de langue arabe présentant une étoile sur son drapeau national (la Jordanie), cherche d'impressionnants vestiges (Pétra) qui ont vu défiler les troupes d'un empereur né en Tartessos (Trajan, né en Andalousie ou «Tartessos». C'est sous son règne que les romains conquièrent Pétra, en l'an 106). Puis repars au nord-ouest, vers d'autres cieux qui ont connu un grand voyageur nommé Côlaios (Côlaios était natif de l'île de Samos). Calcule la distance entre cette ville et la précédente (entre la ville de Samos et Pétra : 1136 km), et à l'aide de l'étalon de mesure que tu connais (la vitesse de la lumière), donne le résultat en 11 chiffres.» Le joueur devait diviser cette distance par la vitesse de la lumière, et composer **00037892881** ou 37892881214, puis cliquer sur la **Grèce** pour accéder à l'étape suivante.

Note. Le joueur devait donner un résultat «en 11 chiffres» et non un résultat en «11 signes» (le seul signe était bien sur le séparateur - virgule ou point - après le premier zéro). D'ailleurs, cette précision était rendue inutile par le seul fait que le clavier ne possédait pas de virgule ni de point. Par conséquent, le joueur pouvait choisir de tenir compte ou de ne pas tenir compte des trois zéros au début du nombre. S'il décidait de ne pas en tenir compte, il devait rajouter trois chiffres à la fin du nombre afin d'arriver à un total de 11 chiffres... Outre 00037892881 ou 37892881214 découlant de 1136 km, étaient aussi acceptés les nombres suivants obtenus avec 1135 et 1137

km : 00037859524 ou 37859524804, et 00037926237 ou 37926237624.

Note. Pour les joueurs qui avaient considéré que le plus haut sommet d'Europe était le Mont Blanc, les éléments de cette énigme s'enchaînaient logiquement pour former une fausse piste. En effet, le passage de «trois frontières vers le sud» les faisaient entrer en Italie, puis en France, puis à nouveau en Italie. La capitale antique ne pouvait donc être pour eux que la ville de Rome ; et les vestiges au sud-ouest, celles de Timgad (à 886 km également, comme pour la «bonne» solution), dans un pays de langue arabe arborant une étoile sur son drapeau, soit l'Algérie. Timgad a été fondée en l'an 100, sous l'empereur Trajan. Enfin, le Samien Côlaios est allé jusqu'en Andalousie, mais comme cette fausse piste n'aboutissait pas à une ville stricto sensu, il était impossible au joueur de fournir la bonne réponse.

Note. La reconnaissance factuelle du Mont Elbrouz comme plus haut sommet d'Europe n'a rien à voir avec la chute du mur de Berlin et la disparition du bloc communiste. S'agissant d'un point géographique, cette montagne située en Europe a toujours été son point culminant, peu importe ce qu'affirmaient - et affirment encore - certains ouvrages (pour des raisons politiques très éloignées des immuables réalités géographiques :o)).

19.43 Énigme 42

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme42/Enigme42.htm>

Cette étape utilisait les ressources du théorème de Pythagore (natif de Samos) pour le calcul de l'hypoténuse d'un triangle rectangle dont Samos était le point A. L'hypoténuse $AC = 159$ km (158,999). Il fallait prolonger cette hypoténuse de cette même distance vers le sud-ouest, soit $AD = 318$ km, pour aboutir à Cnossos, en Crète.

Le joueur devait donc composer **KNOSOS** ou **KNOSSOS** en caractères grecs, puis cliquer sur la **Grèce** pour avoir accès à l'étape suivante.

Note. La distance qui avait été choisie pour l'hypoténuse était celle qui sépare la ville de Samos et le site antique de Cnossos en Crète, soit 318 km. En théorie, un triangle ainsi défini ayant une aire plane, ses sommets ne peuvent être précisément situés sur une carte du fait des distorsions liées à la rotondité de la Terre. Mais cette distorsion était ici négligeable, compte tenu de la petite surface couverte par ce triangle.

19.44 Énigme 43

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme43/Enigme43.htm>

Pour venir à bout de cette énigme, il fallait reconstituer une phrase composée par les caractères trouvés sur les murs du labyrinthe, et près de la fenêtre du premier étage, à l'extérieur, sur la façade. Si le joueur relevait simplement ces lettres dans l'ordre où ils les avaient découverts, il disposait d'une anagramme extrêmement difficile à recomposer. En revanche, s'il les relevait en fonction de leur localisation spatiale exacte dans le labyrinthe, il obtenait ces caractères dans le bon ordre. Pour cela, il pouvait par exemple chronométrer avec précision ses déplacements à l'intérieur de chaque couloir en utilisant les touches fléchées de son clavier plutôt que sa souris, afin d'en estimer la longueur et la direction. Puis il pouvait tracer sur une feuille de papier le dessin du dédale ainsi obtenu. Enfin, il devait disposer sur ce plan l'emplacement précis de chaque caractère, l'ordre de ces caractères se déterminant ensuite en fonction de leur stratification (niveaux) dans le labyrinthe. Le premier était celui qui se trouvait le plus proche de l'axe horizontal passant par la porte d'entrée ; le dernier était celui qui en était le plus éloigné, et qui se trouvait près de la fenêtre du 1^{er} étage, sur la façade. La phrase en grec, une fois traduite, signifiait : «Il t'a envoyé ici ; va là où il s'est rendu». Elle faisait allusion à Pythagore, lequel avait inspiré au joueur d'aller de Samos en Crète (énigme précédente), et l'invitait maintenant à se rendre là où il était allé vivre, c'est-à-dire à Crotona.

Pour avoir accès à l'énigme suivante, il fallait composer **CROTONE**, et cliquer sur l'Italie.

Note. Les férus d'informatique pouvaient obtenir le tracé du labyrinthe (avec SCS2 par exemple) à partir des fichiers M3D et BOX.

Note. Le palais du roi Minos n'était certainement pas un véritable labyrinthe. Il est appelé «labyrinthe» à cause de la disposition compliquée et anarchique de ses pièces (ce qui, d'après un grand nombre de spécialistes, exclut qu'il s'agisse du célèbre labyrinthe de Knossos). On trouve plus de 3000 cavernes et grottes en Crète, et plusieurs revendiquent la qualité de «labyrinthe du Minotaure». Afin d'éviter que les joueurs s'égarer sur la piste du palais du roi Minos, situé très à l'intérieur des terres, le visuel de l'énigme révélait un labyrinthe situé en bord de mer.

19.45 Énigme 44

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme44/Enigme44.htm>

C'était l'une des étapes les plus faciles de cette chasse au trésor. Elle reprenait l'anecdote bien connue des «Cinq Belles de Crotona» dont le peintre Zeuxis s'inspira pour réaliser son tableau d'Hélène de Troie. En réponse à la question «In quale città si poteva ammirarla?» (dans quelle ville pouvait-on l'admirer?), le joueur devait composer **ROMA** et cliquer sur l'Italie pour avoir accès à l'étape suivante.

Commentaire de Lionel :

Les auteurs latins tels Pline et Cicéron rapportent ainsi que le peintre Zeuxis fut invité par les habitants de la ville de Crotona à peindre pour le temple d'Héra un tableau représentant Hélène de Troie, symbole de la beauté féminine. Il fit alors poser les cinq plus belles filles de la ville et composa son œuvre à partir des plus belles parties du corps de chacune. Cette anecdote, connue dans les milieux artistiques, illustre les débats esthétiques autour du rôle des modèles antiques dans la recherche d'une beauté idéale, au-delà de la simple imitation de la nature.

Zeuxis est une contraction de Zeuxippos Peintre grec d'Héraclée (Grande-Grèce), actif durant la seconde moitié du V^e siècle av. J.-C., contemporain d'Apollodore, le «peintre des ombres».

Son œuvre, aujourd'hui disparue, nous est connue par les Anciens, qui le célébraient comme l'un des plus grands peintres de l'Antiquité. Il peignit pour Archélaos, roi de Macédoine, un Éros couronné de roses et un Pan, et pour les habitants de Crotona une Hélène à sa toilette. Parmi ses autres œuvres célèbres, citons : Héraclès enfant, la Famille du Centaure et un Enfant aux raisins, dont le réalisme était si poussé que, dit-on, même les oiseaux s'y trompaient. Son art, caractérisé par le jeu des couleurs et par les contrastes d'ombre et de lumière, donnait l'illusion de l'espace et fut sans doute à l'origine des effets de perspective qu'on retrouve ensuite dans la peinture pompéienne.

Il réalisa aussi des œuvres en terre cuite, les seules œuvres d'art qui restent à Ambracie depuis que Fulvius Nobilior a fait transporter les statues des Muses à Rome (environ 189). De la main de Zeuxis, on trouve à Rome une Hélène dans le portique de Philippe, et un Marsyas attaché dans le sanctuaire de la Concorde.

Fecit et figlina opera, quae sola in Ambracia relictas sunt, cum inde Musas Fulvius Nobilior Romam transferret. Zeuxidis manu Romae Helena est in Philippi porticibus, et in Concordiae delubro Marsyas religatus. Pline, N. H., XXXV, 63-66.

19.46 Énigme 45

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.tallec.free.fr/2/TH/Enigme45/Enigme45.htm>

Le texte en latin, une fois traduit, disait : «Tu es presque arrivé au bout de l'épreuve. Maintenant, lis ceci puis rends-toi en ce lieu.» Tout d'abord, le joueur devait remarquer que ce texte était présenté en caractères italiques. Or, les italiques, créées par Francesco Griffio pour l'imprimeur-éditeur Tebaldo Manuzio, ont été utilisées la première fois en 1501 dans une édition de l'Énéide de Virgile en format de poche. C'est donc très logiquement l'Énéide qui fournissait le code de décryptage de cette énigme.

Mais il fallait au préalable repérer quel Chant utiliser. Dans l'Enéide, le Chant XII (ou : Livre XII) est consacré à la bataille entre les Troyens et les Latins, précédant leur fusion d'où naquit Romulus, le fondateur de Rome (Rome étant, rappelons-le, la solution de l'étape précédente). Sur le visuel, cette fusion entre Latins et Troyens, qui devait donner naissance à la légende troyenne de la création de Rome, était symbolisée par deux anneaux entrelacés. Ce symbole d'alliance était par conséquent l'indice déterminant.

Sur le cryptogramme de la page suivante, il fallait remplacer les chiffres par la lettre équivalente puisée dans les 13 premiers vers du texte latin du Chant XII (ou Livre XII) de l'Enéide. On obtenait un texte - incomplet - en italien : «Sul posto, puoi ammirare migliaia di (...), scoprire strani personaggi (...), ballare (...), assaporare il (...), il (...) tanto tempo (...). Questo numero ti fornirà il codice.» Certains passages - ci-dessus entre parenthèses - décryptés de la sorte, restaient hermétiques. Le joueur devait donc les isoler, car ils exigeaient un décodage différent. Pour cela, il fallait utiliser le mot «numero» (ainsi qu'il était clairement précisé dans la dernière phrase : «Questo numero ti fornirà il codice»). En attribuant à chaque lettre de ce mot «numero» sa valeur alphabétique, le joueur obtenait 14, 21, 13, 5, 18, 15, ce qui lui donnait la clé pour décrypter les séries de nombres restées en suspend. Exemple : 8, 10, 5, 23, 1, (soit le premier bloc de nombres non encore décodés). Le premier nombre était 8 : à partir de la huitième lettre de l'alphabet, soit «H», il fallait décompter quatorze valeurs pour obtenir un «T». Cette lettre était donc le premier caractère qu'il fallait trouver. Le deuxième nombre du cryptogramme était 10, et le deuxième nombre de la clé issue de «numero» était 21 : à partir de la dixième lettre de l'alphabet, soit «J», il fallait donc décompter vingt-et-une valeurs, ce qui permettait de trouver un «O» ; et ainsi de suite jusqu'à l'obtention du mot «torri». Arrivé à la dernière valeur du code issu de «numero», soit 15, il suffisait de recommencer au début, en utilisant à nouveau, successivement, les valeurs 14, 21, 13, 5, 18, 15, et les soustraire des nombres du cryptogramme restant à décoder.

Une fois ce texte entièrement décrypté, les joueurs disposaient du texte complet : «Sul posto, puoi ammirare migliaia di torri coniche, scoprire strani personaggi e animali di pietra, ballare al suono delle tre canne, assaporare il pani carasau, il pecorino e il Nuragus. Devi trovare la capitale di quest' isola. Ciò che cerchi da tanto tempo non è lontano. Questo numero ti fornirà il codice.» (Sur place, tu peux admirer des milliers de tours coniques, découvrir d'étranges personnages et animaux en pierre, danser au son de trois tubes de roseaux, te régaler de "pani carasau", de "pecorino" et de "Noragus". Tu dois trouver la capitale de cette île. Ce que tu cherches depuis si longtemps n'est pas loin. Ce numéro te fournira le code.)

Les tours coniques sont les «nuraghi» de Sardaigne, les personnages et animaux de pierre dont il était question sont les célèbres rochers érodés dont on trouve de nombreux exemplaires spectaculaires sur l'île, les trois

tubes de roseau décrivaient le «launeddas», un instrument de musique sarde typique; enfin, le pani carasau (un pain très fin), le pecorino (un fromage) et le Nuragus (un vin), sont indissociables de la Sardaigne.

Le joueur devait donc composer **CAGLIARI**, et cliquer sur l'**Italie** pour avoir accès à l'énigme finale de validation.

Note. La version de l'Enéide choisie pour le cryptogramme n'était pas l'édition aldine de 1501, mais celle qui est la plus communément éditée dans le monde à l'heure actuelle, et que l'on peut également trouver sur certains sites internet. Toutefois, selon les éditions, il subsiste des différences au niveau typographique, en particulier les confusions latines des «U» avec des «V» (déclinaison de la majuscule inspirée de l'upsilon «Y» grec). Pour éviter cet écueil, aucune lettre «V» n'avait été utilisée. Quant aux «U» (caractère qui, en réalité, n'existait pas dans l'alphabet antique latin, puisqu'il se confondait avec le «V»), ils ont été utilisés dès lors qu'ils étaient communs aux éditions courantes les plus largement diffusées de l'Enéide.

Note. Pour venir à bout des séries de nombres qu'il fallait décrypter grâce à «numero», le joueur avait deux options : décompter les valeurs dans l'alphabet, ou les ajouter. Mais dans ce dernier cas, il s'apercevait vite qu'il n'obtenait rien de cohérent. Ne restait donc qu'une seule possibilité : les décompter.

Note. En plus des deux méthodes de décryptage expliquées ci-dessus, il en existait une troisième, permettant d'obtenir un indice concernant le Chant de l'Enéide qu'il fallait retenir, soit le Chant XII (ou Livre XII). Pour cela, il fallait additionner les valeurs de chaque série de nombres qui, dans le cryptogramme, étaient isolés par des astérisques. Le total ainsi obtenu fournissait un nombre qui représentait une lettre de l'alphabet antique latin. Mais attention, pour parvenir au bon résultat, il fallait se souvenir que cet alphabet antique latin n'avait que vingt-trois caractères : il manquait le «J», le «U» (confondu avec le «V»), et le «W». Exemple : l'addition de la première série de nombres «147. 7. 96.» donnait $1 + 4 + 7 + 7 + 9 + 6 = 34$. La trente-quatrième lettre comptée en boucle dans l'alphabet latin antique (soit $23 + 11$, le «J» étant sauté) représentait un «L». En procédant ainsi avec toutes les séries de nombres du cryptogramme - à l'exception des passages se décodant grâce au mot «numero» - le joueur obtenait : «Libro dodicesimo Eneide».

Note. Le personnage d'Hélène de Troie formait le lien entre l'étape précédente et celle-ci, qui concernait l'épopée d'Enée après la prise de Troie par les Grecs. L'extrait musical illustrant le visuel était l'air d'Hélène extrait de «La belle Hélène» d'Offenbach.

19.47 Énigme 46

Contenu multimédia associé à cette énigme :

<http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/Enigme46/Enigme46.htm>

Il s'agissait de l'étape finale de validation permettant de déterminer le gagnant. Il fallait trouver des chiffres formant un numéro de téléphone et un nombre secret que le joueur devait ensuite taper sur le clavier téléphonique. Le numéro de téléphone (à 8 chiffres) était le **69 18 61 49**. Le nombre secret était : **019111089125**. Ces chiffres devaient être extraits des énigmes précédentes. Pour le numéro de téléphone, les énigmes concernées étaient : 8, 25, 30, 34, 21, 4, 19, 39. Pour le nombre secret, les énigmes concernées étaient : 23, 8, 7, 45, 4, 30. (Voir solutions de ces énigmes.)

19.48 Énigme 47

Étape de la découverte de la clé. Conformément au règlement du jeu, le finaliste aurait dû être convié par CRYONETWORKS sur les lieux qu'il aura découvert dans l'énigme 45, c'est à dire la Sardaigne. Là, il aurait été invité à déterrer la clé en or symbolisant le trésor. (Au moment où les présentes solutions de TH2001 sont mises en ligne, il est impossible de dire si ce voyage aura lieu, où si le trésor sera remis directement au gagnant.)

Commentaire : La clef est cachée sur un superbe et imposant site mégalithique. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 41.066670, 9.333777 à l'ouest d'Arzachena (Sardaigne). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@41.066670,9.333777,17z>.

19.49 Bibliographie et webographie

- Adresse officielle : <http://www.th2001.com/>
- Page consacrée à la chasse sur le site de Max Valentin : <http://www.maxvalentin.com/bonusnefer.php?lang=gb>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/th_2001.htm
- Site d'Astérix : <http://lionel.le.taltec.free.fr/2/TH/>
- Site de Patrice : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/th2001.htm>
- blog de Kaspilus <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2018/12/solution-th-2001.html>
- Site de Teecas : <http://teecas.free.fr/intro.htm>
- Page web de la chasse au trésor homonyme : http://defectiveyeti.com/articles/treasure_hunt_2001.html
- Article sur Gamespot (URL <https://www.gamespot.com/articles/treasure-hunt-2001-ships/1100-2701315/>). Max est qualifié de "award-winning designer".

20

Objectif Trésor

20.1 Introduction, par Simon Juliac

Phil d'EUCK, collaborateur de Max, a levé un coin du voile sur la genèse de cette chasse, et sur la présence de Napoléon : « nous étions, à l'époque, en pourparler pour une grande chasse sur le thème de Napoléon, pour un annonceur presse, et elle ne s'est pas concrétisée. Ayant ce projet sous le coude au moment des démarches avec CanalSat, et ce dernier nous laissant libre choix sur le thème des énigmes, nous avons gardé l'idée, et voilà pourquoi Napoléon »¹.

20.2 Introduction, par Monglane

En 2003, la diffusion d'une chasse au trésor par l'intermédiaire d'une chaîne de télévision n'était pas en soi une nouveauté : on se rappelle en effet des grandes chasses d'été organisées pendant plusieurs années par France 3 dans le cadre de l'émission La Carte au Trésor, et dont la série fut interrompue par la chaîne en 2002, non par manque d'audience (l'émission elle-même se poursuit d'ailleurs chaque été), mais pour des raisons liées au déroulement litigieux de certaines phases finales du jeu.

Il n'est donc pas surprenant qu'une chaîne comme PlayJam, elle-même focalisée sur les jeux en tous genres, commande une chasse à Max Valentin. Objectif Trésor, composée de 10 énigmes, a été diffusée en mars-avril 2003 ; nous en reproduisons ci-dessous, une à une, les énigmes et leurs solutions officielles, avec l'accord de Max Valentin.²

1. Source : message n° 88994.0104010201 sur Lachouette.net du 22 septembre 2009.

2. Les illustrations de la chasse sont visibles sur le site de Monglane, à cette adresse : http://monglane.a2co.org/archives_playjam.htm. NdE.

20.3 Introduction, par Max Valentin

Les énigmes de la chasse *Objectif Trésor* étaient conçues comme des définitions de mots croisés, exigeant de ce fait de la part des chercheurs une certaine astuce et un raisonnement décalé par rapport à des énigmes de chasses au trésor classiques, ainsi qu'un goût pour les indices fondées [sic] principalement sur la langue.

20.4 Énigme 1

Nom propre dont la métaphore possède six coins, là où les amateurs de poncifs n'en voient généralement que quatre.

Image : coq.

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ1_r1_c1.jpg.

Solution : On appelle également la France « l'Hexagone ». Or, les amateurs de poncifs disent souvent « aux quatre coins de l'Hexagone », ignorant qu'un hexagone a six coins. Le coq est le symbole de la France. La réponse était : France.

20.5 Énigme 2

Toujours fidèle aux canons.

Image : ombre d'une femme.

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ2_r1_c1.jpg.

Solution : Les « canons » étaient les canons esthétiques, régissant les proportions du corps humain. La fidélité aux canons esthétiques classiques définissaient les caractères de la beauté (et particulièrement de la beauté féminine, d'où la présentation d'une silhouette féminine dans le visuel). La réponse était l'adjectif « belle ».

20.6 Énigme 3

Adjectif classé plus proche du zéro que de l'infini.

Image : 65432101234 et lauriers

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ3_r1_c2.jpg.

Solution : Le chiffre « 1 » est celui qui se trouve plus près du zéro que de l'infini. Le visuel fournissait un indice supplémentaire pour la suite (Napo-

léon, voir ci-dessous) sous la forme d'une couronne de lauriers, récompensant traditionnellement le premier. La réponse était l'adjectif « Premier ».

Note : S'agissant de Napoléon, on écrit traditionnellement « 1^{er} ». Aussi, pour ne pas induire les joueurs en erreur, l'adjectif « premier » n'a pas été pris en compte pour le décryptage final.

20.7 Énigme 4

Reliquats d'un feu tiré de l'humus.

Image : une pelle dans la pelouse.

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ4_r1_c2.jpg.

Solution : Le mot « reliquat » désigne « ce qui reste ». Le mot « feu » était ici à prendre dans le sens de « défunt », et non pas celui d'une « chose qui brûle ». Il s'agissait donc du corps d'un défunt tiré de l'humus, c'est à dire « exhumé » (étymologiquement, le verbe « exhumer » signifie « sortir de l'humus »). La réponse était « restes ».

Notes : Les joueurs qui avaient préféré « cendres » (puisqu'on parle du « retour des cendres » de Napoléon) ne pouvaient pas résoudre le cryptogramme final, car ce mot a sept lettres, ce qui décalait tout. L'acception « cendres » désignant les restes mortels d'un individu a été rejetée, car ce mot, bien qu'entré dans le langage courant, est d'un usage impropre dès lors que le corps n'a pas été incinéré.

20.8 Énigme 5

Au passé simple. S'applique aussi bien au grand voyageur faisant le tour du monde, qu'au petit promeneur casanier ou au pèlerin nostalgique.

Image : feu de cheminée dans un salon

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ5_r1_c2.jpg.

Solution : Il s'agissait du verbe « revenir ». Revenir à son point de départ est en effet le propre du voyageur faisant le tour du monde, celui du promeneur casanier et celui du pèlerin nostalgique. Cette notion de « retour » était symbolisée dans le visuel par une scène d'intérieur évoquant la douceur du foyer. La réponse était le verbe « revenir », au passé simple, soit « revint ».

Note : Pour éviter que le verbe « revenir » ne soit conjugué au pluriel (revinrent), les noms « voyageur », « promeneur », « pèlerin » avaient été liés par la conjonction ou (plutôt que par la conjonction et), induisant qu'ils devaient être considérés individuellement, et non pas collectivement.

20.9 Énigme 6

Animal qui, dans certaines conditions, se transforme en oie en traversant un bras de mer.

Image : une plume, et une flèche entre deux continents

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ6_r1_c1.jpg.

Solution : En faisant pivoter le visuel d'un quart de tour vers la droite, il était facile de reconnaître les côtes françaises et celles du Royaume-Uni, dans la région de la Manche. L'animal qui change de nom en traversant la manche est la poule. Dans certaines conditions (le froid, le plaisir, la peur), on dit « avoir la chair de poule » en France, alors que nos voisins anglais utilisent l'expression « avoir la peau boutonneuse comme celle d'une oie » (goose pimples). La réponse était « poule ».

20.10 Énigme 7

Anciennement un de trois.

Image : médaille de l'Ordre de la Légion d'Honneur.

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ7_r1_c1.jpg.

Solution : Napoléon avait été l'un des Trois Consuls. C'était avant son sacre, lorsqu'il n'était encore que le général Bonaparte. C'était à cette époque (1802) qu'il avait instauré l'Ordre de la Légion d'Honneur, illustré dans le visuel par une décoration de la Légion d'Honneur. Puisqu'il était précisé « anciennement », c'est que son état avait changé entre-temps ; et que de « Premier Consul Bonaparte » il était devenu « l'empereur Napoléon ». La réponse était donc « Napoléon ».

20.11 Énigme 8

Intermédiaire sans bénéfice.

Image : une toge de prêtre

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ8_r1_c1.jpg.

Solution : L'intermédiaire entre le divin et le temporel est le prêtre. Parmi les prêtres « sans bénéfice » (non pourvus d'une charge procurant un revenu), il y a les abbés. La réponse était « abbé ».

20.12 Énigme 9

La réponse tient en neuf lettres :

Image : ce que vous avez déjà trouvé est à mêler judicieusement aux mots ci-dessous : batteur CET, LES, SUR, EN, LA, DE, AVEC

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ9_r1_c1.jpg.

Solution : Il fallait ordonner les réponses précédentes avec les mots fournis dans cette énigme, de la manière suivante : cet abbé revint en France sur la Belle Poule avec les restes de Napoléon Premier. En sa qualité d'aumônier de la Marine, c'est l'abbé Coquereau qui fut chargé d'accompagner le corps de Napoléon sur le navire Belle Poule qui le ramena en France en 1840. La réponse était « Coquereau » (9 lettres).

20.13 Énigme 10

Merci d'avoir participé à "Objetif Trésor"! Bonne chance pour la dernière ligne droite... Et que le meilleur gagne.

**Image : ARRIVÉE! Il ne vous reste plus qu'à trouver le code qu'il faudra trouver au téléphone : 13, 24, 39, 59, 3, 31, 15, 45, 34, 16 ... et à trouver le numéro à appeler. composez le zéro, puis : (++) + 8248
(+++) + 248
(++++) + 48**

Lien direct vers l'image : http://monglane.a2co.org/images/archives/playjam/PJ10_r1_c1.jpg.

Solution : Pour décrypter les nombres 13, 24, 39, 59, 3, 31, 15, 45, 34, 16, il suffisait de numérotter les lettres de la phrase « Cet abbé revint en France sur la Belle Poule avec les restes de Napoléon Premier », puis d'extraire les lettres ainsi trouvées. Le résultat donnait « trente neuf ». Le nombre 39 était le code à donner au téléphone. Quant au numéro de téléphone lui-même, il se définissait à l'aide du nom « Coquereau ». Selon la méthode $a = 1$, $b = 2$, etc., il fallait additionner entre elles la valeur des deux premières lettres « c » et « o » du nom « Coquereau » (symbolisées par deux signes « + » dans l'énigme), soit $3 + 15$, puis d'ajouter le nombre 8248, pour obtenir le nombre 8266. Le « 0 » étant donné dans l'énigme, les chiffres 8, 2, 6, 6, permettaient donc de trouver le début du numéro de téléphone, soit 08 26 6. Ensuite, il fallait prendre les trois lettres suivantes (symbolisées par trois signes « + » dans l'énigme), soit « q », « u », « e », et ajouter 248 au total de leur valeur pour trouver 2, 9, 1, formant la suite du numéro de téléphone.

Enfin, en procédant de la même manière avec les quatre dernières lettres du nom « Coquereau », on obtenait les deux derniers chiffres du numéro de téléphone, soit 93. Le numéro complet était par conséquent le 08 26 62 91 93.

20.14 La fin du jeu, par Kaspius

Pour la chasse Objectif Trésor³, le sujet des énigmes étant le rapatriement en France des cendres de Napoléon, il était enterré dans le parc du château de La Malmaison, au pied du socle de la statue de Diane. Dans cette chasse, le premier à avoir donné la bonne solution via un audiotel était reconnu comme gagnant par l’Huissier, et ce principe de sélection permettait alors d’organiser l’exhumation du trésor dans un deuxième temps.

Le gagnant était donc ensuite invité sur les lieux (en l’occurrence, Exocet et sa Team), pour résoudre une dernière énigme remise sous pli scellé, avec divers outils (boussole, mètre, pelle, etc...).

Cette formule de fin de chasse est très pratique, car elle offre une totale sécurité pour ce qui concerne le trésor puisqu’il suffit d’aller enterrer la contremarque seulement quelques heures avant l’arrivée du gagnant sur le terrain.

Bien sûr, tout cela était en accord avec les responsables du lieu mais, pour des raisons bien évidentes de confidentialité, Phil D’Euck avait organisé cela avec eux seulement après que le gagnant soit sélectionné.

Le château de Malmaison est situé dans la commune de Reuil-Malmaison dans le département des Hauts-de-Seine.

Commentaire : Le spot était situé au pied de la statue de Diane chasseresse. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 41.066670, 9.333777 sur la commune de Reuil-Malmaison (Hauts-de-Seine). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@41.066670,9.333777,17z>.

20.15 Bibliographie et webographie

- Sur le site de Max Valentin, annonce officielle : <http://www.maxvalentin.com/chassesencours.php>
- Site de Monglane : http://monglane.a2co.org/archives_playjam.htm
- Sur le blog de Kaspius
 - Article *Solution Objectif trésor*, <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2015/06/solution-objectif-tresor.html>

3. Source : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2015/06/localisation-de-la-contremarque.html>.

- Article *Localisation de la contremarque d'objectif Trésor*, <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2015/06/localisation-de-la-contremarque.html>

21

les Publicistes

21.1 Présentation des PubliCistes, par Simon Juliac

Les PubliCistes sont des Cistes cachées par Max Valentin (David Gille) et qui prennent la forme de mini-chasses au trésor sponsorisées, puisque le premier à trouver la PubliCiste remporte le cadeau. Ces chasses étaient non payantes, et le spot libre d'accès à toute heure. Les chercheurs pouvaient communiquer leurs solutions à David Gille, mais seule la découverte de la contremarque permettait de remporter la chasse. Il n'était pas prévu de session Q/R sur le forum des cistes.

Le mot "PubliCiste" est un mot valise forgé avec "ciste" et "publicité".

Phil d'EUCK a précisé¹ "que la localisation des Publicistes est trouvable depuis votre fauteuil, lit, bureau, plage, etc., du moment que vous disposez de quelques outils pour faire des recherches basiques. Elles sont, comme il se doit, dans des lieux ouverts au public 24h/24, et, évidemment, sur un spot d'accès gratuit. La cache exacte est définie par la photo qui illustre l'énigme. Beaucoup de Cisteurs se disent que telle ou telle PubliCiste est trop loin de leur fameux fauteuil, et ils la laissent à d'autres. Ça, c'est vraiment dommage. Par exemple, pour la première PubliCiste, "Le Triangle Mystérieux", rien n'aurait empêché un Auvergnat, un Belge, un Suisse, un Breton, d'appeler un ami alsacien, s'il en a un sur place, ou un Cisteur du coin, pour aller trifouiller dans la muraille du château de Lichtenberg, et récupérer le cadeau. A charge, ensuite, de faire la même chose pour lui sur une future PubliCiste. [...] Pour finir, je voudrais juste dire trois choses : premièrement, les énigmes sont un travail collectif de notre équipe. Vous n'y trouverez donc pas de "patte" particulière, ou un style. Nous essayons de varier les plaisirs, et il serait vain d'extrapoler la solution d'une PubliCiste à une autre Publiciste sous prétexte que ce qui a déjà été fait une fois sera peut-être refait dans le

1. Source : article "PubliCistes : Quelques infos par Philippe d'Euck", dans le webzine Ciste-Thématique n° 14 : <https://www.cistes.net/newsletter.php?idnews=16>.

futur. Deuxièmement, sans infirmer ou confirmer ici quoi que ce soit quant aux hypothèses de localisations (régionales, communales, ou plus précises) que nous recevons, je tiens à préciser que lorsqu'il faut mesurer des distances sur le terrain, c'est toujours par rapport à une entité ou un élément pérenne. Enfin, pour ce qui concerne ces hypothèses de localisations que vous envoyez à DG, sachez qu'il ne vous répondra pas, mais en prendra bonne note. Si, après découverte d'une PubliCiste nous constatons que quelqu'un avait la bonne solution mais ne s'est pas rendu sur place, nous l'indiquerons dans la solution officielle."

21.2 Bibliographie et webographie

- Page officielle des PubliCistes : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Le forum des PubliCisteurs : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?c=11>
- Les solutions des PubliCistes : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400&act=SF&f=81>
- Webzine Ciste-Thématique : <https://www.cistes.net/newsletterarchives.php>
- Index du webzine Ciste-Thématique (document pdf) http://ciste.ovive34.free.fr/cistes/CT/Index_CisteThematique.pdf

21.3 Triangle Mystérieux (*Publiciste n° 1*)

21.3.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Max Valentin uniquement². La solution ci-dessous a été donnée par Max sur le forum des Cistes.

Le texte complet de l'énigme a été donné par penjolum sur le forum des cistes³.

L'énigme était accompagnée par une photo noir et blanc qui représentait la pierre où était cachée la Publiciste.

21.3.2 Énigme

Pour résoudre cette énigme, il fallait commencer par la fin, qui permettait de situer la région.

Toutes ces merveilles se trouvent non loin de l'entrée de la bosse. C'est une magnifique région au relief aussi tourmenté que son histoire.

La « bosse » fait allusion à l'Alsace Bossue, partie du Bas-Rhin enfoncée comme un coin dans le département de la Moselle.

Commentaire : on pouvait aussi penser à la Beauce, une région naturelle française à vocation agricole très fertile, située au sud-sud-ouest de Paris, mais le relief n'était pas très tourmenté !

On raconte que le nom de ce lieu fut inspiré par le feu Saint Elme.

Le nom « Lichtenberg » (ou « montagne des lumières ») viendrait du fait que, par temps d'orage, des étincelles jaillissent du sommet des objets métalliques. Ces étincelles sont bien connues des marins et des montagnards. Le phénomène est appelé « Feu Saint Elme ».

Quant à son propriétaire, sa lignée s'éteignit à sa mort, ainsi qu'en témoigne ce qui advint alors à son écu.

Le propriétaire dont la lignée s'éteignit était Jacques, comte de Lichtenberg, décédé sans héritier en 1480. Le blason de la famille fut brisé sur son cercueil.

À la périphérie de sa demeure, repérez le poste d'observation de forme triangulaire qui fait face à deux nombres formés de quatre chiffres, dont l'addition du total fait 9.

2. Source : Phil d'EUCK, 15/07/2017, message n° 114015.03 sur Lachouette.net.

3. Voir adresse <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=14134&s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400>.

Sur le mur du château figurent des repères chiffrés. Parmi ces repères, 22 et 23.

$$22 + 23 = 45.$$

$$4 + 5 = 9.$$

Au-delà du fossé entourant le château se trouve un chemin de veille qui présente un certain nombre de placettes (des postes de guet), dont certaines sont de forme triangulaire. Il fallait repérer celle qui se trouve en face des nombres 22 et 23.

Revenant de la pointe de ce triangle, intéressez-vous à la première pierre supérieure, côté droit.

En partant de la base du triangle, la PubliCiste se trouvait sous la première pierre supérieure, du côté gauche. Mais en revenant du sommet, le muret était évidemment du côté droit. (Cette pierre était représentée sur la photo noir et blanc qui accompagnait l'énigme.)

Commentaire : Selon Kaspius, la localisation du spot sur place était très facile.

21.3.3 Conclusion

Cette PubliCiste a été trouvée par Angelus68. Cette PubliCiste était sponsorisée par Espace-Hightech.fr. En cadeau, un téléphone portable Qtek 8310 Smart-Phone (Windows Mobile 5.0, Quadri-bande, Wi-Fi, Appareil Photo 1.3 mp) d'une valeur de 379 €. Pas d'indice.

Commentaire : La PubliCiste se trouvait sous la première pierre supérieure du poste de guet situé en face des repères 22 et 23 marqués sur les murs du château. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 48.921260, 7.487141 sur la commune de Lichtenberg (Bas-Rhin). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@48.921260,7.487141,17z>.

21.3.4 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=81&t=13683&s=835abc050c01b9b8b3899268>
- Blog de Kaspius : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/09/publiciste-n-1-le-triangle-mysterieux.html>

21.4 Embrouille sous le cagnard (*Publiciste n° 2*)

21.4.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Phil d'EUCK seul⁴.

21.4.2 Étape 1

Pour entrer dans le vif du sujet, il te faut d'abord trouver le point de départ. Mais fais attention, avec toutes ces directions, de ne pas te perdre !

Ces deux phrases en forme d'avertissement n'étaient qu'une introduction, précisant clairement qu'il fallait trouver un « point de départ ». Or, ce point de départ ne pouvait être que celui de l'énigme, et non pas un quelconque point géographique sur place. (Le principe des PubliCistes est justement de pouvoir résoudre l'énigme de chez soi, sans avoir à se déplacer pour collecter des indices physiques sur le terrain.) Par ailleurs, pour éviter que ce texte ne soit décodé automatiquement à l'aide d'outils informatiques, ces deux phrases servaient de « bouclier ». Le vrai point de départ commençait donc à la fin de la deuxième phrase, après « te perdre ». Voir ci-dessous.

E, O, N, S : à ce pied, socle massif, documente-toi. Tu observeras le côté Nord, la seule face totalement dépourvue, dénuée, vide, de réelle poésie. En effet, elle énumère, en français, les diverses circonstances et dates célébrant son érection. Elle parle latin à l'Est, en grec au Sud. Du haut de ses 19 mètres, trônant depuis 1871, elle a eu peur du feu en 1989. Si elle n'est pas au sommet (1011 mètres), elle est néanmoins visible de très loin, et n'en est pas moins un attribut de la Provence éternelle. Sans oublier, pour achever le tableau, que c'est le côté Ouest qui parle, haut, la langue du pays azuréen.

Pourquoi, se dira-ton, est-ce donc si facile ? Il est vrai qu'ainsi présenté, un natif du cru y monterait voir tout de suite ! Ces terres de paradis t'incitent grandement à croire que tout y est donné. Mais, rarement, la victoire s'acquiert sans ruser.

Lu tel quel, ce passage donnait de nombreuses indications permettant de trouver très facilement la Croix de Provence, sur la montagne Sainte-Victoire, près d'Aix-en-Provence.

C'était évidemment un leurre, une fausse piste. (D'ailleurs, la fin précisant que tout ceci paraissait bien trop facile, et que rien n'était donné sous le soleil, le Chercheur devait comprendre qu'il ne fallait pas se rendre sur ces lieux, et que la vérité était ailleurs.) La méthode pour extraire du texte

4. Source : Phil d'EUCK, message n° 114015.03 du 15 juillet 2017, et message n° 92049.0501 du 10 juin 2010 sur Lachouette.net.

la phrase cachée qui donnait la solution, était la suivante : à partir du point d'entrée dans le jeu – soit «*E, O, N, S. À ce pied, socle massif, documente-toi* », etc., il fallait extraire le «E», première lettre, puis faire un saut de deux lettres pour obtenir le «N», puis un saut de trois lettres pour obtenir «C», et ainsi de suite, sans tenir compte de la ponctuation⁵.

Ces lettres, ainsi extraites, formaient : «en ce lieu arc déplacé en 1880 va chez César», soit : «En ce lieu arc déplacé en 1880 va chez César».

« *En ce lieu arc déplacé en 1880* » : la ville à trouver était Cavaillon, dans le Vaucluse. C'est là qu'en 1880 un arc de triomphe romain du 1^{er} siècle a été déplacé et reconstruit pierre par pierre à son emplacement actuel, place François Tourel.

« *va chez César* » : il était très facile ensuite, avec "Cavaillon" de trouver qu'il s'agissait du Bienheureux César de BUS (1544-1607), fondateur de la congrégation des Pères de la Doctrine Chrétienne, qui installa un ermitage attenant à la chapelle Saint Jacques qui domine Cavaillon.

21.4.3 Étape 2

Ne va pas directement chez lui.

Il ne fallait pas chercher directement à l'ermitage « mais visite les alentours immédiats ». Sur la colline Saint Jacques, d'où l'on peut admirer un superbe panorama, il fallait se rendre à la grande table d'orientation.

Sur le côté extérieur du mur, fouille exactement à 84 cm sous la 2^e ville du département le plus proche.

Inscrits sur la céramique circulaire chapeautant le mur de l'édifice, les noms de diverses villes et lieux sont partagés par une ligne jaune indiquant leur direction. Le département le plus proche est celui des Bouches-du-Rhône, dont la 2^e ville est Aix-en-Provence. La PubliCiste était cachée sur le côté extérieur du mur d'enceinte de la table d'orientation, exactement à 84 cm à partir du bord de la margelle, à la verticale, sous le trait jaune qui coupe le nom « Aix-en-Provence ».

21.4.4 Conclusion

Le premier Cisteur à nous avoir donné le bon décodage à titre d'information a été Choufou, mais sans nous préciser l'ermitage ni la table d'orientation.

5. Ce décryptage a soulevé beaucoup de récriminations sur le forum des PubliCistes, Max s'est d'ailleurs exprimé à plusieurs reprises là-dessus (voir la section Commentaires page 285). L'indice pour cette énigme donne une indication importante sur la manière de procéder. NdE.

Après nous avoir envoyé un premier décodage inexact le 1^{er} août 2006, Moufette et 13or nous ont communiqué la bonne solution complète le lendemain soir, et sont allés sur place le 2 août pour récupérer la PubliCiste.

Commentaire : La PubliCiste était cachée sur le côté extérieur du mur d'enceinte d'une table d'orientation, exactement à 84 cm à partir du bord de la margelle, à la verticale, sous le trait jaune qui coupe le nom « Aix-en-Provence ». Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 43.835942, 5.032502 sur la commune de Cavaillon (Vaucluse). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@43.835942,5.032502,17z>.

21.4.5 Commentaires de Max

Max est revenu sur le décryptage central de cette énigme. Selon lui⁶ : « Choufou avait essayé de nombreuses méthodes, dont la bonne. Mais il n'avait pas trouvé le fameux "départ" et avait décodé depuis le début de la première phrase.

Une énigme est une énigme, et c'est aux Chercheurs de découvrir le truc, sans s'attendre à y trouver aussi un mode d'emploi ! Pour cette énigme, le truc n'était vraiment pas difficile, et tous ceux qui s'intéressent aux cryptos le connaissent depuis belle lurette. Plus basique que ça, il y a juste le "code Jules César", et encore !

Mais il est vrai que la difficulté venait du fait qu'il fallait commencer à la 3^e phrase, qui était "le départ". S'il avait fallu commencer à la première phrase, l'énigme n'aurait pas tenu 10 secondes pour qui sait mouliner des séquences de mots sur un ordinateur.»

Max a ajouté⁷ : « une énigme, c'est fait pour être décrypté, peu importe comment. C'est ainsi pour toutes les énigmes, qu'il s'agisse d'un jeu ou de "vrais" documents historiques. Le cryptogramme de la Buse, par exemple⁸, ne contient aucune information expliquant comme le décodé, c'est au chercheur de découvrir le moyen d'y arriver. Sinon, ce ne serait plus une énigme, et il y a longtemps qu'elle n'existerait plus.

Pour une énigme ludique c'est la même chose. Ainsi, pour cette PubliCiste, il fallait d'abord trouver comment décrypter l'énigme. Autrement dit, l'énigme ne consistait pas à trouver ce que voulait dire "En ce lieu arc déplacé en 1880 va chez César" (ça, ça prend cinq minutes!), mais de trouver la méthode de décodage pour y arriver (les sauts de lettres). Pour décodé

6. Source : message de DG écrit le 2 août 2006 <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=14833&s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400>.

7. Source : message de DG écrit le 4 août 2006 <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=14854&s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400>.

8. Selon Wikipédia, le cryptogramme de La Buse est un document crypté que l'on attribue à Olivier Levasseur, pirate que l'on connaît surtout sous le surnom de La Buse. Le code est une simple substitution mono-alphabétique. NdE.

cette énigme, les "pros" des chasses au trésor auraient pu utiliser un logiciel pour trouver la solution en moins d'une seconde si le texte n'avait pas été protégé par les deux premières phrases. Ces logiciels cherchent des séquences, permutent des lettres et des chiffres, ou extraient des lettres (ou des chiffres) selon un schéma prédéfini par l'utilisateur : 1 lettre sur 2⁹, 1 lettre sur 3, etc., les lettres selon une incrémentation de 1, 2, 3, 4 etc., etc.»

21.4.6 Indice

Nul besoin de te creuser la cervelle pour chercher un lieu,
 Car le départ, vois-tu, c'est le point d'entrée dans le jeu.
 Tu as été prévenu de ne pas te perdre, alors commence plus loin,
 Car c'est là que se cache le petit secret qui t'indiquera ton chemin.

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

Remarque : cet indice fut envoyé par mail à tous les inscrits, le 31 juillet 2006¹⁰.

21.4.7 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=05d495328ced7d5d46606ff3758798b1&act=ST&f=81&t=14832>
- Article "La Publiciste n°2 a été trouvée!" dans le webzine Ciste-Thématique n°16 : <https://www.cistes.net/newsletter.php?idnews=19>
- Blog de Kaspilus : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/12/publiciste-n-2-embrouille-sous-le.html>

9. Le décodage où l'on prend une lettre sur deux est appelée *chiffrement à dents de scie* (ou *Railfence*, ou *Zigzag*). NdE.

10. Source : webzine Ciste-Thématique n°15

21.5 Le commissaire Mangin enquête (*Publiciste n° 3*)

21.5.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Max et Phil d'EUCK¹¹.

Le texte complet de l'énigme n'est pas connu. Les extraits connus des énigmes sont **en gras**. L'énigme était accompagnée d'une photo qui montrait l'endroit exact où était cachée la PubliCiste.

21.5.2 Solution

Les seules choses à prendre en considération pour résoudre cette énigme étaient évidemment les déclarations de Danny. (L'autre protagoniste, Mangin, ne pouvaient en aucun cas fournir une information ou un indice pour la résoudre, puisqu'il se trouvait dans la même situation passive que le lecteur, était dans la même ignorance, et éprouvait forcément la même perplexité.)

Il fallait d'abord identifier le département dans lequel la PubliCiste était cachée. Pour cela, le Chercheur disposait de la phrase : **"Dans le département où j'ai planqué la PubliCiste, la flotte sort de partout."** En France, ce ne sont pas les départements riches en fontaines ou sources thermales et autres qui manquent. Mais pour l'un d'entre eux, c'est son abondance en eau qui lui a donné directement son nom : les Yvelines. En effet, ce nom provient de "Forêt d'Yveline" (sans "s"), dérivant lui-même du mot celtique "ioline", signifiant "riche en eau".

Il suffisait de faire une recherche avec Google sous «département» + «abondant en eau»¹².

La forêt d'Yvelines était jadis une grande forêt qui recouvrait la majeure partie de cette région. (Le parc de la vallée de Chevreuse est un reliquat de cette forêt antique.)

Ensuite, il fallait repérer ce qui, dans les paroles de Danny, pouvait fournir une indication quant à la localisation exacte de la PubliCiste. Il n'y en avait qu'une seule : **"Trouvez de quoi écrire et une carte, et tracez un trait de 17.76 kilomètres vers le Nord-Ouest"**. Il pouvait paraître étrange que, dans un bureau, Danny conseille de TROUVER de quoi écrire, plutôt que de dire "prenez de quoi écrire", ou "prenez un stylo". Plusieurs PubliCisteurs ont très vite subodoré que cette phrase bizarre était en réalité un indice important. En cherchant sur le web ce qui pouvait évoquer "de quoi écrire" dans les Yvelines, on découvrait assez facilement, à Clairefontaine-en-Yvelines, la tombe du dessinateur Caran d'Ache : de son vrai nom Emmanuel

11. Source : Phil d'EUCK, 15/07/2017, message n° 114015.03 sur Lachouette.net

12. Le texte original des solutions comportait la mention "Voir [ICI](#)" avec un lien vers l'adresse URL suivante <http://www.google.fr/search?num=100&hl=fr&newwindow=1&q=d%C3%A9partement+%22abondant+en+eau%22&btnG=Rechercher&meta=>. NdE.

Poiré, il avait longtemps vécu en Russie et avait pris le pseudonyme Caran d'Ache qui signifie « crayon » en russe.

À partir de là, il fallait ensuite tracer sur une carte un petit arc de cercle au Nord-Ouest, sur une distance représentant 17.76 kilomètres sur le terrain (*)¹³. On localisait alors la Croix Pater, un monument qui se trouve à un carrefour de chemins près de Saint-Léger-en-Yvelines, dans un ravissant coin isolé de la forêt de Rambouillet. Mais cette croix ne pouvait pas faire l'affaire, puisqu'elle n'est pas en briques et n'a pas de "cloison". À quelques dizaines de mètres de cette croix, sous les arbres, se trouve un joli abri de bûcheron construit vers le milieu du 19^e siècle. À l'intérieur de cet abri, il y a une cheminée.

La PubliCiste était cachée entre quelques briques, sur le côté extérieur de la cloison gauche de cette cheminée. La photo accompagnant l'énigme montrait l'endroit exact.

La séquence complète qu'il fallait trouver : Yvelines > Vallée de Chevreuse > Clairefontaine-en-Yvelines > tombe de Caran d'Ache > Croix Pater > abri de bûcheron.

21.5.3 Commentaires

(*) Tout dépendait de la précision de la carte. Mais même en utilisant une carte au 1/250000 sur laquelle, évidemment, le cimetière de Clairefontaine ne figure pas on tombait sur un endroit isolé en pleine forêt. Il suffisait ensuite de rechercher sur une carte plus précise (1/25000) un édifice situé dans ce coin isolé, ou d'explorer cette zone à l'aide du Geoportail de l'IGN. Ainsi, on pouvait aisément localiser la Croix Pater, puisqu'avec l'outil de l'IGN il est possible de superposer les photos aériennes et les cartes légendées. Enfin, en consultant la base Mérimée sous le nom "Croix Pater, Yvelines", on découvrait l'abri de bûcheron¹⁴.

Plusieurs PubliCisteurs avaient retenu Clairefontaine-en-Yvelines, mais pas pour les "bonnes" raisons. En effet, ils estimaient que Clairefontaine évoquant de l'eau et se trouvant dans les Yvelines, cela suffisait pour confirmer ce département, mettant ainsi en quelque sorte la charrue avant les boeufs. Également, ils ont considéré que la marque Clairefontaine (fabricant de cahiers, papiers, enveloppes, etc. installé dans l'Est de la France) suggérait "de quoi écrire", et que cela corroborait l'hypothèse "Clairefontaine-en-Yvelines". Or, il s'agissait d'une simple coïncidence entre le nom d'une commune et le nom d'une marque commerciale située à l'autre bout de la France, sans aucun rapport avec cette énigme¹⁵. La marque de crayons Caran d'Ache

13. Voir commentaires ci-dessous. NdE.

14. La Croix Pater et l'abri de bûcheron ont les numéros d'inventaire IA00051874 et IA00051873, respectivement. NdE.

15. En effet, la société Clairefontaine a son siège à Étival-Clairefontaine, dans le département des Vosges. NdE.

21.5. LE COMMISSAIRE MANGIN ENQUÊTE (PUBLICISTE n° 3) 289

n'avait, elle non plus, aucun rapport avec cette énigme.

Le premier PubliCisteur à nous avoir communiqué la bonne piste pour information a été Groussay, le dimanche 17 septembre. Mais il y parlait d'une plaque à la mémoire de Caran d'Ache sise à l'église de Clairefontaine-en-Yvelines, et non de sa tombe ; et il ne mentionnait pas non plus la Croix Pater. Trois jours plus tard, le 20 septembre, il nous a fait savoir qu'il avait découvert l'existence de la tombe de Caran d'Ache à Clairefontaine en Yvelines, et que c'est donc à partir de là qu'il avait l'intention de tracer son trait. Le mardi 26 septembre, dans la soirée, il nous informait avoir trouvé la PubliCiste et nous communiquait le code trouvé à l'intérieur.

Commentaire : La PubliCiste était cachée dans un abri de bûcheron, sur le côté extérieur de la cloison gauche de la cheminée. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 48.705044, 1.712152 sur la commune de Saint-Léger-en-Yvelines (Yvelines). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@48.705044,1.712152,17z>.

21.5.4 Indice

La somme des chiffres du numéro du département où se trouve la PubliCiste = 15.

En effet, les Yvelines ont comme numéro 78, soit $7 + 8 = 15$.

21.5.5 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=539c5e27a7c6dcc0ae7e56690a03e164&act=ST&f=81&t=16193>
- Blog de Kaspilus : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/12/publiciste-n-3-le-commissaire-mangin.html>
- Article "La Publiciste n° 3 : Récit de la découverte par Groussay" dans le webzine Ciste-Thématique n° 17 : <https://www.cistes.net/newsletter.php?idnews=20>

21.6 Mais où est donc allé Ornicar ? (*Publiciste n° 4*)

21.6.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Max et Phil d'EUCK¹⁶.

Le texte complet de l'énigme n'est pas connu. Les extraits connus des énigmes sont **en gras**.

21.6.2 Solutions

Ornicar s'étant blessé, il ne pouvait pas articuler les "L", qu'il prononçait comme des "R".

Bien entendu, dans la transcription de ces paroles, il y avait un mot piège, le mot "figurines" : dans le contexte cité (*statuettes en terre cuite, émaux, figurines et céramiques...*), le mot "figurines" était un bon candidat pour se transformer en "figulines" si Ornicar n'avait pas souffert de ce handicap de prononciation. Les figulines à ne pas confondre avec des figurines sont soit d'anciennes poteries, soit des objets en terre cuite décorés de thèmes naturalistes, dont les plus célèbres sont les "rustiques figulines" de Bernard Palissy.¹⁷ (Aujourd'hui, on utilise surtout le mot "figuline" pour décrire les oeuvres de ce dernier.)

Bernard Palissy est né dans la région d'Agen, chef-lieu du Lot-et-Garonne.

On pouvait donc en déduire que le musée dans lequel Ornicar s'était rendu était celui d'Agen, dont les collections correspondent parfaitement à son goût pour *"la Renaissance, la peinture du XVIII^e et XIX^e siècles, la gravure, les petits objets sculptés, les statuettes en terre cuite, les émaux, les figulines, les céramiques"*, dans l'espoir d'y voir des objets réalisés par Bernard Palissy.

Les figulines de Bernard Palissy sont extrêmement rares, même dans les musées. D'où le commentaire : *"Mais même le superbe musée du chef-lieu*

16. Source : message de Phil d'EUCK du 15/07/2017, n° 114015.03 sur Lachouette.net.

17. Max a donné ses sources pour le mot "figuline" (source : message du 18 octobre 2006 sur le forum des cistes, <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=16545&s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400>) :

« Je trouve ceci dans le Larousse :

figuline *nom féminin*

Techn. ou vx. Objet en terre cuite. *Les figulines de Bernard Palissy.*

et ceci dans le Petit Robert :

figuline [figylin] n. f.

XVI^e; lat. *figulina*

.. Archéol. Vase en terre cuite.»

du département m'a un peu déçu".

A 16H32, Ornicar a repris la route pour se rendre en un endroit qui se trouve à 14 km à vol d'oiseau de l'Hôtel de Ville d'Agen : il s'agissait du vallon St-Germain, et plus précisément de la chapelle St-Germain, à 2.2 km de la commune de Laroque-Timbaut. Par la route, le trajet total est de 19.042 km. Pour l'effectuer à 50 km/h de moyenne, il faut 22 mn et 51 sec, soit environ 23 minutes. (Une simple règle de trois permettait de calculer la distance par la route.)

Pour localiser Laroque-Timbaut et le vallon St-Germain, il fallait donc chercher un lieu se situant à 14 km (13.925 km exactement) de l'Hôtel de Ville d'Agen à vol d'oiseau, et à 19 km par la route, en roulant à 50 km/h. (Les outils Mappy, Via Michelin, GoogleMap, Infotrafic, Maporama, permettaient de cerner cet endroit avec assez de précision).

"La petite histoire locale raconte que l'endroit possédait, jadis, des vertus thérapeutiques." Un coup de téléphone à la mairie ou à l'Office de Tourisme de Laroque-Timbaut permettait de découvrir que dans le vallon St-Germain se trouve une source miraculeuse, la source de Roland, appelée de nos jours "source St Germain". La légende dit que le 28 mai 778, Roland et son armée bivouaquèrent à cet endroit. Roland fit le voeu d'y bâtir un oratoire dédié à St Germain si son armée, frappée par la peste, était guérie grâce à l'eau de cette source. Le miracle s'accomplit. Roland ayant été tué près de Roncevaux le 15 août suivant, ce fut Charlemagne qui réalisa ce voeu.

La source se trouve juste derrière la chapelle St-Germain. La publiciste était cachée dans une anfractuosit  (rep r e sur la photo par une fl che), sous un petit bouchon de terre.

21.6.3 Conclusion

La premi re personne   nous avoir communiqu  la bonne solution pour information, a  t  Lorenzo68, le jeudi 5 octobre 2006. Il avait tout trouv , mais, ne pouvant se d placer, il cherchait quelqu'un pour aller v rifier sur place. Ensuite, nous n'avons plus eu de nouvelles de lui jusqu'au samedi 14 octobre, date   laquelle il nous informait avoir envoy  sur place Bob82 et sa famille, lesquels ont d couvert la PubliCiste.

Le second PubliCisteur qui nous a donn  la bonne solution a  t  V ga66, le samedi 7 octobre. Mais, le jeudi 12 octobre, il  tait sur une autre piste, en Charente...

Commentaire : La PubliCiste  tait cach e  tait cach e dans une anfractuosit  du plafond de la grotte abritant la fontaine miraculeuse, au-dessous de la Chapelle Saint Germain. Le tr sor  tait enterr  aux environs des coordonn es 44.279751, 0.754690 sur la commune de Laroque-Timbaut (Lot-et-Garonne). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@44.279751,0.754690,17z>.

21.6.4 Indices

Max a laissé ce message sur le forum des cistes, qu'on peut considérer comme un "indice" :¹⁸

« Certains d'entre vous ont chronométré le temps qu'il faut pour rédiger le billet laissé par Ornicar, et n'ont pas réussi à le faire en 1 minute. Cela n'a aucune importance pour la résolution de l'énigme. Ce qui est important, c'est l'heure du départ d'Ornicar, soit 16 :32.»

21.6.5 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=46c78e597f74dde6e647692b68d3762d&act=ST&f=81&t=16546&st=0#entry163469entry163469>
- Article "La Publiciste n° 4 : Découverte par Lorenzo68 (la tête) et Bob82 et sa famille (les jambes)" dans le webzine Ciste-Thématique n° 18 : <https://www.cistes.net/newsletter.php?idnews=21>
- Blog de Kaspious : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/10/publiciste-n-4-mais-ou-est-donc-alle.html>

18. Source : message de DG du 28 septembre 2006 <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=16233&s=2aadf21e5ab9cf55270932dbcd4a1400>.

21.7 En égrenant les marchipous... (*Publiciste n° 5*)

21.7.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Max et Phil d'EUCK¹⁹.

L'énigme était accompagnée d'une photo qui montrait l'endroit exact où était cachée la PubliCiste.

Le 20 novembre 2006, soit 3 jours après son lancement, la PubliCiste comptait largement plus de 1000 participants²⁰.

À propos de sa difficulté, Max a déclaré²¹ : « Quand on connaît la solution, elle peut être considérée comme enfantine par certains, et moyennement difficile par d'autres. » Il a aussi déclaré²² « Quand les solutions seront affichées, il ne faudrait pas que certains disent : "Ah, ce n'était que ça ? Nous sommes déçus parce qu'on pensait que ce serait plus astucieux et plus difficile!". Depuis le premier jour, on vous dit que cette énigme est facile...

Mais bon, quand une énigme simple n'est pas trouvée, on a toujours tendance à lui trouver tous les défauts du monde. Mais là, les PubliCisteurs n'auront aucune excuse : plus facile que celle-là, on peut pas ! »

Max a aussi déclaré²³ : « Sur un plan général, lorsque des personnages sont concernés, ce ne sont pas des personnages contemporains²⁴. Donc exit Noël Godin ou Max Valentin (ainsi que je l'ai lu quelque part) ! Pareillement, comme vous l'avez constaté dans les solutions des énigmes précédentes, nous ne faisons pas d'allusions à des marques commerciales du genre Clairefontaine, Caran d'Ache ou autres...

Une énigme, même si elle n'a pas de véritable prétention culturelle, doit quand même répondre à quelques critères d'élégance. Or, y introduire des personnages politiques contemporains souffrant d'un cancer (lu dans l'un des posts précédents) ou Godin l'entarteur, c'est tout sauf élégant ! Quand à utiliser Max Valentin, franchement, vous nous voyez faire un truc aussi nombrile et d'aussi mauvais goût ? On laisse ça à d'autres !

Si un jour nous construisons une énigme sur des personnages contemporains, alors vous vous en rendrez compte très vite. Mais je peux vous dire qu'il n'y en aura jamais sur Max ! »

19. Source : Phil d'EUCK, 15/07/2017, message n° 114015.03 sur Lachouette.net.

20. Source : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=17370&st=30>.

21. Source : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=17370&st=150>.

22. Source : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=17370&st=330>.

23. Source : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=17370&st=240>.

24. Max a précisé : « Par contemporain, je veux dire "qui vit aujourd'hui". »

21.7.2 Solution

Pour les communes, l'ordre à prendre en considération était l'ordre dans lequel elles étaient données dans l'énigme, et non pas l'ordre logique Nord Sud, tel qu'il se présente sur une carte.

Dans cette 1^{re} commune est né un poète médiocre qui perdit la tête après qu'un ami lui eut dit qu'il ferait bientôt des vers.

Il s'agissait de Carcassonne, ville natale de Fabre d'Églantine, qui, sur la charrette qui l'emmenait à la guillotine en compagnie de son ami Danton, se lamentait en se demandant ce qu'il allait advenir de ses vers. Danton, agacé, lui répondit cruellement qu'il allait bientôt en faire beaucoup. Pour plus d'infos, voir http://fr.wikipedia.org/wiki/Ex%C3%A9cution_de_Georges_Danton_et_des_Dantonistes)

Cette 2^e commune a vu naître un personnage qui fut un jour empêché de soulager sa vessie.

Il s'agissait de Dunkerque, ville natale de Jean Bart. Une célèbre chanson du carnaval Dunkerquois dit : "Qui est-ce qui darre (trépine d'impatience) c'est Jean Bart, parce qu'il a pas pu descendre pour pisser, ohé, ohé". C'est une allusion à la statue du corsaire, réalisée par David d'Angers, qui se dresse au centre ville. (Pour plus d'infos, voir http://www.terreetpeuple.com/rubriques/traditions_populaires.htm).

Dans cette 3^e commune est mort un personnage dont on dit qu'il avait une hygiène corporelle douteuse et qu'il faisait preuve d'un grand laisser-aller.

Il s'agissait de Saint-Denis, ville où est mort le roi Dagobert. La célèbre chanson nous apprend qu'il mettait sa culotte à l'envers, certes, mais qu'il était aussi crasseux et portait des vêtements troués. Tout cela est bien entendu une légende, forgée par cette chanson, et c'est pourquoi il était précisé dans l'énigme : "*dont on dit que*". (Pour plus d'infos, voir http://www.premiumorange.com/archives-autran/archives/chansons/chansons_enfantines.html#ANCRE40).

Dans cette 4^e commune est né un auteur qui, en vingt-sept ans, a rencontré plusieurs fois le même homme et le même entremets.

Il s'agissait de Bourges, ville natale d'Émile Deschamps. Dans ses Mémoires, Deschamps raconte que lorsqu'il était enfant, il avait été invité en compagnie de ses copains à déguster un plum-pudding chez Monsieur de Fontgibu, à Orléans. Dix ans plus tard, dans un restaurant du quartier de l'Opéra à Paris où il déjeunait, il remarqua une portion de plum-pudding,

ce qui lui rappela sa rencontre. Mais le maître d'hôtel lui répondit que cette portion avait déjà été retenue par un autre client... Monsieur de Fontgibu! Enfin, en 1838, Émile Deschamps fut invité à dîner chez une amie. Il y avait du plum-pudding au dessert. Alors que Deschamps racontait à son hôtesse les deux précédentes anecdotes, la porte s'ouvrit, livrant le passage à Monsieur de Fontgibu, lequel s'était trompé d'étage! (Pour plus d'infos, voir http://www.google.fr/search?num=100&hl=fr&newwindow=1&q=%22Monsieur+de+Fontgibu%22+%22Emile+Deschamps%22&btnG=Rechercher&meta=))).

Même si ces quatre communes ont quelque chose en commun il est inutile de vous y précipiter car la PubliCiste ne s'y trouve pas. Celle à laquelle vous devez prêter attention se trouve à 27 marchipous (*) au nord de la 3^e, sur le trajet de la 2^e à la 1^{re}. Allez voir les vestiges de ce qui menait jadis à la porte Sud.

(*) Le marchipou est l'unité de mesure que vous devrez utiliser, sachant qu'un marchipou représente la 86^e partie de la distance qui sépare la 4^e commune de la 1^{re}.

Même si ces quatre communes ont quelque chose en commun... Dunkerque, Saint-Denis, Bourges et Carcassonne ont comme point commun qu'elles se trouvent toutes les quatre sur le Méridien de Paris. ...il est inutile de vous y précipiter car la PubliCiste ne s'y trouve pas. Celle à laquelle vous devez prêter attention se trouve à 27 marchipous () au nord de la 3^e (soit Saint-Denis), sur le trajet de la 2^e (soit Dunkerque) à la 1^{re} (soit Carcassonne). Allez voir les vestiges de ce qui menait jadis à la porte Sud.*

La distance séparant la 4^e commune (Bourges) de la première (Carcassonne) est de 430 km. $430/86 = 5$. Le marchipou mesure donc 5 km. Au nord de la 3^e commune (soit Saint-Denis), à 27 marchipous (donc $27 \times 5 = 135$ km) se trouve Doullens, dans la Somme. (Cette commune se trouve également sur le Méridien de Paris.)

La PubliCiste était cachée dans les vestiges du pilier du pont qui menait à la porte Sud de la magnifique forteresse de Doullens. L'endroit exact était montré sur la photo illustrant l'énigme.

Commentaires

Il y avait une façon empirique de résoudre cette énigme, ou du moins de trouver un fil conducteur : en découvrant deux communes, on constatait qu'elles se trouvaient sur le Méridien de Paris. On pouvait donc envisager que les deux autres s'y trouvaient aussi, puisqu'il était dit dans l'énigme que les quatre communes avaient « quelque chose en commun ».

Ce raisonnement pouvait s'appliquer même en n'en trouvant qu'une seule, par exemple Carcassonne (que certains PubliCisteurs avaient localisée très vite, dès le lendemain de la mise en ligne de cette énigme).

Il suffisait ensuite de s'intéresser aux grandes villes sur ce méridien (les grandes villes y sont peu nombreuses), en commençant par la première au

nord, c'est à dire Dunkerque. En faisant une recherche sur cette ville, on découvrait les détails de son célèbre carnaval et la chanson concernant Jean Bart. À partir de cette constatation, il était raisonnable de relever toutes les grandes villes qui se trouvent sur le Méridien, et de procéder par élimination.

Tout comme Fabre d'Églantine, le personnage de Dagobert a été trouvé très vite, suivi de celui de Jean Bart. Il ne restait donc plus que Bourges et Émile Deschamps. C'était certainement le personnage le plus difficile à découvrir²⁵.

Le premier PubliCisteur à nous avoir communiqué au moins deux communes exactes (en l'occurrence Saint-Denis / Dagobert et Carcassonne / Fabre d'Églantine), fut Alphidius, le 21 novembre.

Le premier PubliCisteur à nous avoir communiqué Dunkerque / Jean Bart fut Russell, le 5 décembre. (Il fut aussi le premier à avoir subodoré que les quatre communes se trouvaient sur le Méridien de Paris, et ce, dès le 25 novembre.)

La première personne à nous avoir communiqué les quatre bonnes communes + la commune finale, Doullens, a été Titelou, le 20 décembre. Néanmoins, elle avait trouvé Bourges par une démarche différente, puisqu'elle pensait que le personnage était le Père Louis Bourdaloue, à cause, disait-elle, "*des 27 ans de sermons édités par François de Paule Bretonneau, et de la tarte Bourdaloue pour l'entremets*". Mais cela n'avait pas d'importance, puisque le but du jeu était de localiser la PubliCiste, peu importe par quel moyen.

Le second à nous communiquer la ville de Doullens fut Yogo, le 23 décembre, mais sans nous donner d'explications sur la façon dont il était arrivé à cette conclusion.

Commentaire : La PubliCiste était cachée dans les vestiges du pilier du pont qui menait à la porte Sud de la citadelle de Doullens. Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 50.150793, 2.335799 sur la commune de Doullens (Somme). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@50.150793,2.335799,17z>.

25. Concernant ce personnage, Max a précisé ceci : « Pour trouver Émile Deschamps, la meilleure façon de faire (à mon avis) était de relever les grandes villes sur le Méridien de Paris -il n'y en a pas beaucoup- puis de relever tous les personnages célèbres nés dans ces grandes villes. Pour Bourges, il y en a une poignée, dont Emile Deschamps. Il suffisait ensuite de faire une recherche sur Emile Deschamps pour trouver l'histoire de l'entremets, qu'il a publiée dans ses mémoires, et qui est souvent citée en exemple pour illustrer les facéties du hasard. ("Le pudding de Deschamps". Voir aussi "Synchronicity" qui est souvent illustré chez les Anglo-saxons par l'anecdote du pudding de Deschamps. En France, on parle plutôt de coïncidence en citant cet exemple.) » Source : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=17370&st=330>.

21.7.3 Indices

- INDICE n° 1
Commune n° 2 : ce jour se répète année après année, à peu près à la même époque... (paru le 4 décembre 2006)
- INDICE n° 2
Les quatre communes ont un trait commun.
- INDICE n° 3
Cet entremets-là était sucré.
- INDICE n° 4
Cet entremets est d'origine anglaise.

21.7.4 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=937e4d52292ccc31f4fa72a434627cd1&act=ST&f=81&t=18274&st=0#entry192891entry192891>
- Blog de Kaspius : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/12/publiciste-n-5-en-egrenant-les.html>

21.8 Sur la Terre comme au Ciel (*Publiciste n° 6*)

21.8.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette chasse a été élaborée par Phil d'EUCK uniquement²⁶. En effet, à l'époque Max était absorbé par l'affaire judiciaire en cours concernant la statuette de la Chouette d'Or. Cette information a été confirmée par Max sur le forum des PubliCistes²⁷.

L'énigme est consultable aux adresses suivantes (sous la forme d'images) :

- Le titre : <http://lionel.le.taltec.free.fr/riddle.jpg>
- Le texte : <http://lionel.le.taltec.free.fr/enig1.jpg>
- La photo du spot : <http://lionel.le.taltec.free.fr/enig2.jpg>

21.8.2 Solution

Dans l'Univers, les objets célestes sont des milliards. C'est 1679 qui vous aidera à trouver le bon.

La première idée qui venait à l'esprit était, évidemment, de considérer « 1679 » comme étant l'an 1679.

Mais en faisant des recherches sur cette année, le Chercheur se trouvait vite devant autant de fausses pistes. Comme aucun indice particulier ne l'engageait dans cette voie, il devait donc se rendre au plus simple : le bon objet céleste se trouvant parmi des milliards, il suffisait de considérer le mot "milliards", et voir ce que l'on pouvait en tirer avec « 1679 ».

1 = 1^{re} lettre du mot « milliards », soit M, 6 = 6^e lettre, soit A, 7 = 7^e lettre, soit R, et 9 = 9^e lettre, soit S, soit MARS.

Parmi ses diverses positions, trouvez celle qui est en LI, et celle qui est en MS.

Il y a en France plusieurs villages ou lieu-dits s'appelant « Mars ». Il fallait trouver, parmi leurs diverses positions sur le territoire, les deux suivantes : celle qui est en «LI», et celle qui est en «MS». Pour cela, s'étant déjà intéressé aux lettres du mot «milliards», il était logique de continuer dans ce mode. Ainsi, LI signifiait 42 (L = 4^e lettre du mot milliards, et I = 2^e lettre). Par le même procédé, MS signifiait 19. "Celle qui est en LI" signifiait donc "Mars qui est en 42", soit dans le département de la Loire (au Nord-Est de Roanne) et "celle qui est en MS" signifiait "Mars qui est en 19", soit dans le département de la Corrèze (au Nord-Ouest de Gimel les Cascades).

26. Source : Phil d'EUCK, message n° 114015.03 du 15 juillet 2017, et message n° 92049.0501 du 10 juin 2010 sur Lachouette.net.

27. Message du 30 mars 2007, <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=20061&st=150>.

Note : avec les lettres "L" et "I", on pouvait également obtenir 32, 35, et 45. En effet, il y a un autre "L" à la 3^e position dans le mot "milliards", et un autre "I" à la 5^e. Cela permettait donc de traduire aussi "LI" par 32, soit le Gers, par 35, l'Ille-et-Vilaine, et par 45, le Loiret. Mais seul le "Mars" situé dans le département de la Loire permettait de satisfaire aux exigences de la suite de l'énigme.

De ces positions respectives, vous vous rendez en un lieu qui est à 0,000 001 621 88 UA (*), et à 0,000 002 396 UA (*). (*) Prendre les valeurs couramment arrondies.

"UA" signifie Unité Astronomique. C'est la distance moyenne de la Terre au Soleil, qui est couramment arrondie à 150 000 000 km.

Ce lieu est donc à

$$0,00000162188 \times 150\,000\,000 \text{ km} = 243,282 \text{ km},$$

de Mars dans la Loire, et à

$$0,000002396 \times 150\,000\,000 \text{ km} = 359,400 \text{ km},$$

de Mars dans la Corrèze. L'un des deux lieux précis (voir note ci-dessous), où se rejoignent ces deux distances, est le Mont Soleil (identifié dans le premier indice supplémentaire par un autre « MS »),²⁸ dominant le village d'Espinasse, et le barrage de Serre-Ponçon, dans les Hautes-Alpes.

Note : trouver un point à partir des distances connues de deux autres est un simple problème de recoupement d'arcs de cercles. Ayant indiqué : "De ces positions respectives, vous vous rendez...", (c'est-à-dire, d'abord, à partir de Mars dans la Loire, et ensuite à partir de Mars dans la Corrèze), cela permettait de n'avoir que deux points de chute possibles. Le bon point de chute était évidemment le Mont Soleil, son nom-même ne laissant aucune place au doute. (L'autre tombait dans la forêt des Grandes Ventes, près de Villardin, dans l'Aube; ce qui était totalement étranger à l'univers de l'astronomie).

De là vous foncerez au plus vite et vous y serez en 0,00259938 s.

« De là » (du Mont Soleil) « vous foncerez au plus vite ». Pour foncer au plus vite, il ne pouvait s'agir ici que d'utiliser la vitesse de la lumière. Sa vitesse très précise est de 299 792 458 m/s, et elle est couramment arrondie à 300 000 000 m/s, ou 300 000 km/s, "et vous y serez en 0,002 599 38 s."

28. Suite à une remarque du Chercheur Tof2k sur le forum des PubliCistes, Phil a précisé ceci : "nos mesures étaient tout simplement prises avec l'outil de distances de Google Earth, et elles étaient très précises de façon à ce que les cercles se recourent exactement sur le Mont Soleil". Source : message du 8 juin 2007, <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=22005&s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e>. NdE.

Ayant un temps et une vitesse, cela permettait de calculer la distance, en vertu de la simple formule :

$$\text{distance} = \text{temps} \times \text{vitesse.}$$

$$0,002\,599\,38\text{ s} \times 300\,000\,000\text{ m/s} = 779\,814\text{ m,}$$

soit, un lieu distant de 779,814 km du Mont Soleil.

Sur ce cercle un Hôtel de Ville représentera β Lep. Il vous faudra alors établir la bonne harmonie entre les choses afin que α Cru se mire dans l'eau, à quelques kilomètres au Nord-Ouest. Dans ces conditions, γ Lup sera votre bonne étoile."

"Sur ce cercle...", un cercle d'un tel rayon, tracé à partir du Mont Soleil, traverse une partie de la France (de la Bretagne au Pas-de-Calais) ; et, ensuite, un grand nombre de pays : la Belgique, Les Pays-Bas, l'Allemagne, l'Autriche, les Pays des Balkans, l'Italie et l'Espagne. Aucun indice orientant particulièrement le Chercheur vers l'un ou l'autre de ces pays, le plus sage était évidemment de rester en France. Le trait tombait alors en plein coeur de la ville de Vannes, dans le Morbihan (identifiée dans le second indice supplémentaire par la description de son blason, « une hermine à écharpe d'hermine »).

β Lep (appelée Nihal), α Cru (appelée Acrux), et γ Lup, sont les noms des étoiles appartenant respectivement aux constellations Lepus (Le Lièvre), Crux (La Croix du Sud), et Lupus (Le Loup). Il s'agissait de constellations du ciel austral, dont il était facile de trouver une carte sur le web, dans une encyclopédie, etc..

Une fois ces trois étoiles identifiées, et leur place repérées dans leur constellation, il fallait se débrouiller pour faire coïncider β Lep et α Cru avec un point sur le terrain, étant entendu que l'Hôtel de Ville de Vannes représenterait β Lep, pour le départ de cette opération. Cette dernière permettait de trouver un troisième point sur le territoire, révélé à la fin par γ Lup.

Toutes sortes de manipulations, propres à la débrouillardise de chacun, étaient possibles afin d'établir les bonnes proportions de ce qui était demandé.

Sur une carte du ciel austral, il fallait :

1. relever la position des trois étoiles.
2. tracer les lignes qui les relient.
3. relever l'angle intérieur formé par elles, au point α Cru (cet angle, d'environ 160° , servira à la fin pour orienter correctement le tout sur la carte terrain).
4. mesurer la distance entre β Lep et α Cru, et celle entre α Cru et γ Lup.

Ensuite, sur une carte du terrain, il fallait mesurer la distance que représentait β Lep à α Cru, c'est-à-dire celle allant de l'Hôtel de Ville de Vannes jusqu'à un lieu qui devait coïncider avec α Cru (l'eau dans laquelle se mirait α Cru). Il s'agissait de l'Étang de la Forêt, près de la Forêt Domaniale de Lanvaux, à quelques kilomètres au Nord-Ouest de Vannes (19,2 km exactement).

Connaissant trois distances deux qui ont été relevées sur la carte du ciel (β Lep à α Cru, et α Cru à γ Lup), et une troisième relevée sur le terrain (de l'Hôtel de Ville à l'étang) ces données étaient nécessaires et suffisantes pour calculer quelle distance α Cru à γ Lup représentait sur le terrain. Pour cela, il fallait appliquer la simple règle du rapport d'homothétie qui permet, à partir de trois longueurs connues, de trouver une quatrième, proportionnelle aux trois autres, et que nous appellerons X :

$$C/X = A/B$$

« C » est la distance, relevée sur la carte du terrain, entre l'Hôtel de ville et l'Étang ;

« A » est la distance, relevée sur la carte du ciel, entre β Lep et α Cru ;

« B » est la distance, relevée sur la carte du ciel, entre α Cru et γ Lup.

Pour extraire la valeur de X :

$$A \times X = C \times B$$

$$X = (C \times B)/A$$

Dans ces conditions, γ Lup sera votre bonne étoile.

Depuis l'étang, en tirant la ligne de longueur X qui fait un angle de 160° par rapport à la ligne Hôtel de ville / étang, l'étoile γ Lup tombait alors sur le rond point de l'Étoile, dans la forêt de Camors. Quelles que soient les échelles des cartes "ciel et terrain" sur lesquelles les distances avaient été relevées pour établir les proportions, γ Lup (extrémité de la distance appelée X) tombait toujours sur ce point du territoire.

Selon les cartes du ciel utilisées, la précision des distances entre les étoiles pouvait varier légèrement, ainsi que l'angle intérieur formé au point α Cru, par les lignes reliant les trois étoiles. Bien que pouvant varier de 156° à 160° selon le document utilisé, cet angle permettait de s'orienter et de voir que γ Lup coïncidait avec la forêt de Camors. En affinant au $1/25000^\circ$ le nom du lieu ainsi trouvé, rond point de l'Étoile, confirmait au Chercheur la découverte du lieu final.

Note : Lorsqu'on avait établi les bons rapports entre tous les éléments, ces marges d'erreur étaient donc négligeables et n'empêchaient nullement de réussir. La précision au micron n'étant pas requise pour arriver au but, on pourrait s'étonner alors de ces nombres aux décimales sans fin : c'était tout

simplement pour respecter la justesse des solutions lorsque les opérations étaient faites en sens inverse, pour vérification. Ce qui est plus conforme que d'avoir un résultat se terminant par XXX,99999999999999.

La PubliCiste se trouve non loin de là (Voir photo ci-dessous).

À environ 200 à 250 m vers le Sud-Sud-Est du rond point de l'Étoile, se trouvent deux menhirs. L'un est appelé "Menhir Bihan", qui signifie "Petit Menhir", et l'autre, "Menhir Braz", ou "Men Vras", qui signifie "Grand Menhir". Ils sont aussi nommés "Menhirs de l'Étoile". Majestueux, et assez impressionnant dans l'ombre de l'allée forestière, le plus grand mesure 3,70 m de hauteur. C'est au pied de celui-ci qu'était cachée la PubliCiste.

Le mégalithe ne présentant pas d'anfractuosités suffisamment larges pour l'accueillir, elle était exceptionnellement enfouie à son pied (identifiable avec la photo), sous 10 à 15 cm de terre, et enroulée de chatterton noir.

21.8.3 Conclusion

La première personne à avoir décodé "Mars" à l'aide de 1679 fut Choufou, le 27 mars.

Choufou a été également la première personne à avoir compris que LI et MS permettaient d'identifier deux départements où l'on trouvait des lieux appelés "Mars". C'était le 1^{er} avril.

La première personne à nous avoir fourni la localisation exacte fut Tite-lou, le 5 juin.

Dans la nuit du 5 au 6 juin, la PubliCiste a été trouvée par Devin, membre d'une équipe composée également d'AlCab et Géminé.

À noter. Quelques Chercheurs avaient trouvé Vannes depuis belle lurette, mais, curieusement, ils n'avaient pas jugé bon de se déplacer ou d'envoyer quelqu'un vérifier au pied du menhir ! Ce n'est qu'après la diffusion du 2^e indice que les choses ont commencé à bouger...

Commentaire : La PubliCiste était enfouie au pied du Menhir Braz (menhir classé aux Monuments Historiques, code PA00091070 Base Mérimée). Le trésor était enterré aux environs des coordonnées 47.832832, -3.020364 sur la commune de Camors (Morbihan). Lien direct vers Google MapsTM : <https://www.google.fr/maps/@47.832832,-3.020364,17z>.

21.8.4 Commentaires de Phil d'Euck

Phil d'EUCK a fourni des explications supplémentaires²⁹ : « [...] Nul besoin de n'avoir fait que Math-Sup pour comprendre l'explication du rapport

29. Source : message du 5 juin 2007 sur le forum des Publicistes, <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e&act=ST&f=82&t=20061&st=360>.

des distances donnée dans la solution, qui est une simple égalité de fractions avec une inconnue, du programme de 3ème (enfin, à mon époque!)

Et pour reporter un triangle d'étoiles au sol, donc trois points relevés sur une carte du ciel, chacun pouvait le faire très facilement, comme d'autres on bien su le faire puisqu'ils ont trouvé. Vous parlez de superposition de cartes, évidemment, mais ce n'est qu'une fois les trois étoiles identifiées et leurs distances mesurées sur une carte du ciel, que l'on pouvait trouver la bonne solution en calculant alors la valeur de la distance X par rapport à l'échelle de la carte terrain que vous alliez employer.

Supposons que les distances relevées sur votre doc du ciel, par exemple un poster, soient de 223 mm entre β Lep et α Cru, et de 101 mm entre α Cru et γ Lup. Ensuite, si sur votre carte terrain la distance entre l'Hôtel de Ville et l'étang est de 96 mm, dans ces conditions, le rapport établira que la distance X à trouver (α Cru à γ Lup), est de 43,4798206278027 mm, soit, arrondis, à 43,5 mm sur votre carte terrain.

Puis, selon dans quel sens de symétrie l'on mettait le point γ Lup, désignant les alentours de Camors, on tombait d'un côté sur rien de particulier, et de l'autre côté, on tombait sur le Rond Point de l'Étoile, où comme on dit, il n'y avait pas photo pour choisir le bon!

Quant aux lieudits ou villages "Mars", il suffisait d'entrer dans un moteur de recherche "village MARS Corrèze", et voilà un exemple de ce que l'on obtenait : http://www.cg19.fr/page.php?P=data/fr/dive...omm&EVT_ID=2661

Une fois que l'on savait qu'il s'agissait d'en trouver un dans la Loire et l'autre dans la Corrèze, pour ceux qui en ont trouvé plusieurs (ne s'appelant que "Mars" tout court, il n'y en avait pas non plus à foison), il n'y avait plus qu'à essayer avec les distances fournies en UA, et seuls les deux Mars conduisant au Mont Soleil selon ces distances, satisfaisaient à la suite de l'énigme. La suite immédiate étant qu'avec la distance de 779,814 km, à partir du Mont Soleil, on ne pouvait tomber pile-poile que sur l'Hôtel de ville de Vannes. [...] »

21.8.5 Indices

- INDICE n° 1 : Au bout de ces distances : encore un MS! (paru le 20 avril 2007)
- INDICE n° 2 : L'étoile de Lepus sur l'hermine à écharpe d'hermine (paru le 5 juin 2007)

Max a confirmé que "LI" se lisait "l" et "i", et non "L1" ou "LL"³⁰.

30. Source : message du 21 mars 2007 sur le forum des PubliCistes, <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?act=ST&f=82&t=20061&s=9b5525acb69a14effc66b94a7ef1d82e>.

21.8.6 Bibliographie et webographie

- Page officielle du site *cistes.net* : <https://www.cistes.net/publiciste.php>
- Solutions officielles sur le forum du site *cistes.net* : <http://newforez.phpnet.org/forum/index.php?s=14065e18074aa304ff174df93f5de812&act=ST&f=81&t=21985&st=0&#entry276956>
- Article "La Publiciste n° 6 : "Sur la Terre comme au ciel" trouvée par Devin !" dans le webzine Ciste-Thématique n° 26 : <https://www.cistes.net/newsletter.php?idnews=29>
- Blog de Kaspis : <https://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/11/publiciste-n-6-sur-la-terre-comme-au.html>

22

Énigmes estivales de Max Valentin & Phil d'Euck

22.1 Des coups et des douleurs

22.1.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette énigme a été donnée sur le forum Lachouette.net le 24 juillet 2004¹.

À propos du titre de l'énigme, celui-ci provient d'une citation du livre de Régis Hauser les « Murs se marrent » qui est : « Les coups et les douleurs, ça ne se dispute pas »².

22.1.2 L'énigme

Des coups et des douleurs...

Je vais vous raconter une anecdote amusante, arrivée sept siècles après l'arrivée de Platon à Syracuse pour son second voyage en Sicile.

Donc, ce jour-là, très loin de la Sicile, un paysan se prit les pieds dans un bête morceau de métal qui dépassait du sol. Il se tordit l'orteil et s'affala en poussant un horrible juron, à la fois dans sa langue vernaculaire et dans sa barbe.

Après avoir craché une dent, l'homme décida de déterrer le haïssable morceau de ferraille. Et Ô surprise, la chose se révéla être une énorme lance en bronze, plus longue que deux hommes. "Acré vingieux! s'exclama-t-il. Ce truc idiot pourra p'têt m'servir de tuteur dans l'potager!". Mais ce que notre brave paysan ignorait, c'est qu'en dessous de la lance était enfoui le tombeau d'un grand capitaine d'armée (1). S'il avait continué à creuser, il aurait découvert ce tombeau, et il serait aujourd'hui célèbre. (Même plus célèbre que Coudé du Foresto, et au moins autant que Howard Carter. Mais moins que Sylvie Vartan, faut quand même pas exagérer.)

Ses malheurs ne s'arrêtèrent pas là. Sur le chemin du retour, boitant bas et ployant sous le poids de la lance, il fut attaqué par un bouc particulièrement vicieux qui l'envoya rouler dans un buisson de ronces. Tout égratigné et couvert de sang, il voulut reprendre ses esprits mais s'assit sur un scorpion qui le piqua cruellement dans la fesse gauche. Quand, enfin, il se présenta en titubant à la porte de sa fermette, sa femme - une épouvantable virago, moche, frigide, bigleuse et mauvaise cuisinière de surcroît - ne le reconnut pas et l'assomma à coups de poêle. Avant de partir en vacances dans le cirage, le pauvre homme eut le temps de couiner : "Mais enfin, Bibiche!...", preuve qu'il l'aimait encore, et qu'il n'était pas rancunier.

(1) Figurez-vous que ce capitaine, un jour, avait été empêché par un événement étrange d'aller à la castagne. Cet événement avait pourtant été annoncé par un érudit. Bien sûr, l'érudit n'avait pas été écouté, comme

1. Source : <http://surlestracesdelachouettedor.blogspot.fr/2017/07/enigmes-estivales-de-max-valentin-phil.html>.

2. Régis HAUSER, Les Murs se marrent – L'intégrale, Éditions Hors Collection, 1997, p.38)

d'habitude... Bref, on imagine la déception du militaire, frustré de ne pouvoir abreuver des sillons d'un sang impur.

Vous devez multiplier le chiffre correspondant au mois pendant lequel eut lieu cet événement étrange par la longueur de la lance exprimée en coudées romaines. "Hein ? Pourquoi en coudées romaines ?" demanderez-vous. Ben, il fallait bien que je choisisse une mesure qui donnerait un alibi culturel à cette énigme ! Et puis, "coudée romaine", ça sonne mieux que "cagette de panais" ou "élastique de slip". Et pour mesurer, c'est bien plus efficace.

Bien. Une fois ce calcul effectué, vous devrez multiplier ce résultat par le nombre d'années séparant la découverte de la lance de l'événement ayant frustré le militaire. Enfin, il faudra encore multiplier ce dernier résultat par 2.02 fois l'âge du capitaine, pour arriver à 6 033 235.

Pour gagner, vous devrez communiquer à Velo le nom exact du lieu où le paysan a craché sa dent.

22.1.3 Solution

Selon les sources, la date du second voyage de Platon varie de -365 à -367. Compte tenu du calcul des intervalles, le nombre d'années calendaires séparant cette visite de la date à laquelle la lance a été trouvée peut donc varier d'autant. Nous avons opté pour 700 ans, car cela simplifiait le problème. Par conséquent, l'année pendant laquelle le paysan avait trouvé la lance était l'an 334 après J.C., seule possibilité pour effectuer correctement le calcul final (voir ci-dessous).

Le nombre 6 033 235, fruit de la multiplication des éléments qu'il fallait découvrir, était donné dans l'énigme. Cette énigme suggérait de multiplier ces différents résultats pour parvenir à ce nombre. Mais la bonne méthode consistait, au contraire, à diviser ce nombre par les résultats obtenus à l'aide de déductions logiques successives (voir ci-après). En effet, si certaines combinaisons autres que celles expliquées ci-dessous restaient possibles, aucune ne permettait toutefois de satisfaire à TOUTES les conditions exigées.

Il fallait d'abord trouver la longueur de la lance "plus longue que deux hommes", exprimée en coudées romaines (1 coudée = 0,4416 m). Si la lance avait mesuré 5 coudées (soit 2,208 m), elle aurait été plus courte que deux hommes. Elle devait donc mesurer plus de 5 coudées. En fait, le résultat correct était 13 coudées (soit 5,7408 m), car toute autre possibilité ne permettait pas d'obtenir un compte rond à la fin de l'exercice (voir ci-dessous). Ensuite, il fallait définir le mois pendant lequel était survenu "l'événement" qui avait empêché un militaire de livrer bataille. Ça ne pouvait pas être qu'un nombre compris entre 1 et 12, puisqu'il y a 12 mois. Il s'agissait du chiffre 5, seul nombre entre 1 et 12 qui permettait d'obtenir un compte rond à la fin.

Puis il fallait trouver l'âge du capitaine. Ce titre ne pouvait logiquement être porté que par un homme âgé de 10 à 100 ans. L'énigme demandait

de multiplier cet âge par 2.02. Le seul nombre qui, une fois multiplié par 2.02 deux, permettait d'obtenir un compte rond au final, c'était 101. Par conséquent, $101 : 2.02 = 50$. Le capitaine était donc âgé de 50 ans.

Pour trouver le dernier nombre (représentant le nombre d'années qui séparaient la découverte de la lance de celle de "l'événement" ayant frustré le capitaine), il y avait plusieurs façons de faire. En voici une : en multipliant 13 par 5 puis par 101, le résultat donne 6565. En divisant 6 033 235 par 6565 on obtient le dernier nombre pertinent : 919. On sait que la lance avait été trouvée en 334 après J.C. Il suffisait de faire l'opération : $334 - 919 = - 585$. C'est donc en mai 585 avant J.C. qu'eut lieu "l'événement étrange". Rappelons que cet événement avait été annoncé "par un érudit", et qu'il avait empêché le déroulement d'une bataille. Il s'agissait de la fameuse éclipse de soleil du 28 mai 585 avant J.C.. Cette éclipse avait été calculée à l'avance par Thalès, ce qui fit sa réputation.

A partir de là, il était facile de se documenter, et de découvrir que cette éclipse avait semé la terreur parmi les troupes lydiennes d'Alyatte et les Mèdes de Cyaxare, mettant fin à la bataille qui les opposait sur les rives de l'Halys (nom moderne : Kizil Irmak). Le capitaine était le roi de Lydie, Alyatte. Son tombeau se trouve en Turquie, à une dizaine de kilomètres de Sardes (capitale de la Lydie), au lieu-dit "Bin Tepe".

"Bin Tepe" ou "Bintepeler" (nom en turc moderne) était la solution qu'il fallait transmettre à Velo. (À noter que les nombres qu'il fallait trouver : 5, 13, 101 et 919, sont des nombres premiers.)

Note. Pour l'édification du tombeau d'Alyatte à Bin Tepe, on fit appel à des dons d'artisans et de marchands. Mais d'après Hérodote, la plus grosse dotation vint des prostituées, preuve qu'Alyatte fut regretté à sa mort :o))

Note. Le roi Alyatte était le père du fameux Crésus, dernier roi de Lydie, qui devint plus tard immensément riche, au point qu'aujourd'hui son nom est synonyme de "milliardaire".

22.1.4 Conclusion

L'énigme a été trouvée par GARP et NAPO109188.

Bravo aux gagnants (et à ceux qui sont passés tout près, par exemple en fournissant la réponse "Sardes")!

Amitiés – Max

22.2 Amélie-mélo

22.2.1 Introduction, par Simon Juliac

Cette énigme a été proposée sur le forum Lachouette.net, le 1^{er} août 2004.

22.2.2 Introduction de Max Valentin

Bonjour à toutes et à tous,

Voici la deuxième et dernière énigme estivale. Je la dédie à Papymax, grand amateur de dates, d'intervalles, de décomptes d'années et autres casse-tête calendaires :o) «Amélie-mélo» est une énigme introduite par une histoire vraie, atroce, déchirante, qui me fait monter les larmes aux yeux chaque fois que je la relis. (Elle a même inspiré une chanson réaliste, c'est vous dire ! :o))

Sa réponse se compose de trois nombres que vous devrez fournir à Velo, dans l'ordre indiqué, et d'une phrase d'explications. Le gagnant recevra un certificat avec une petite signature. L'énigme précédente, «Des coups et des Douleurs», a été résolue en une dizaine d'heures. Je suis sûr que celle-ci sera pliée plus vite encore, à condition de disposer d'une boîte de Kleenex.

A vos marques... Prêts?... Partez !

Bon amusement ! Amitiés – Max

22.2.3 L'énigme

C'était une gamine, une gosse de Paris. Pour famille, elle n'avait que sa mère, une pauvre fille aux grands yeux rougis par les chagrins et la misère. Elle aimait les fleurs - les roses surtout - et la chère enfant, tous les dimanches, lui apportait de belles roses blanches au lieu d'acheter des joujoux. Un jour, le destin brutal vint frapper la blonde ouvrière. Elle tomba malade et la gamine vit partir sa mère pour l'hôpital. Un matin d'avril, toute tremblante parmi les promeneurs, n'ayant plus un sou dans sa poche, la pauvre mioche vola furtivement des fleurs sur un marché. La marchande l'ayant surprise, la fillette lui dit en baissant la tête : «C'est aujourd'hui dimanche, et j'allais voir ma maman. J'ai pris ces roses blanches, elle les aime tant. Sur son petit lit blanc, là-bas, elle m'attend. J'ai pris ces roses blanches, pour ma jolie maman". La fleuriste lui demanda : «Comment t'appelles-tu ?». «Amélie, madame», répondit l'enfant. La marchande émue, lui dit doucement : «Emporte-les, Amélie, je te les donne". Elle l'embrassa et Amélie partit, toute rayonnante qu'on la pardonne. Elle vint en courant à l'hôpital pour offrir les fleurs à sa mère. Mais en la voyant, une grosse infirmière avec une verrue sur le nez, cruellement, brailla : "Tu n'as plus de maman ! Elle avait une phthisie galopante avec des complications, et une aponévrose plantaire ! Toi, on va te placer dans une famille d'accueil. Et cesse de chialer, ça me fout les boules!» La pauvre petite Amélie se retrouva ainsi au fin fond de la Corrèze, dans une ferme sans eau courante et sans électricité. Son père

d'adoption, Gaston, un homme violent, la battait souvent, surtout après boire.

A la ferme, elle faisait la cuisine, triait les lentilles, épépinait les groseilles, purgeait la fosse à purin, reprisait des chaussettes, s'occupait des bêtes, coupait du bois, curait le puits, sortait le fumier, débitait le cochon et mouillait le lait. Souvent, la nuit, elle retapait la charpente. Son seul ami était Cerise, un chaton, qui devint le compagnon auquel elle confiait ses pensées et ses chagrins, et dans la fourrure duquel elle séchait ses larmes lorsqu'elle pensait à sa maman. Elle quitta l'école à l'âge de 16 ans. Se couchant tard et se levant avec les poules, la pauvre Amélie enchaîna ainsi, année après année, de longues et épuisantes journées. Malgré une douleur récurrente au niveau de la poignée du manubrium sternal et d'une inflammation chronique de l'articulation astragalo-calcaneenne antérieure gauche, elle semblait satisfaite de son sort, pourtant si peu enviable... Hélas, au printemps dernier, Patapon, le percheron, lui écrasa le pied d'un coup de sabot. Amélie en resta handicapée, et il lui fut impossible d'assurer plus longtemps sa besogne à la ferme. Gaston la menaça avec une fourche et la jeta dehors.

Heureusement, grâce au secrétaire de mairie, Amélie trouva de petits travaux de ménage à la boucherie Drossart et chez les Chambier, un couple de retraités, jusqu'à ce que Monsieur le curé, qui est un brave homme et qui avait un urgent besoin d'aide pour ses tâches ménagères, lui promit de la prendre à son service dès que cela serait possible. Or, je viens d'apprendre ce matin même, au village, qu'il avait tenu parole. Amélie s'occupera dorénavant de son ménage, de sa lessive, de ses poules, de ses lapins, lui préparera ses repas et tiendra son petit potager. Je suppose qu'elle consacrera son temps libre à enrichir son herbier ainsi qu'elle le faisait quand elle était petite... Je suis content pour Amélie, car c'est une fille méritante et courageuse. Deux exemples prouvent sa force de caractère : en août 1999, en se rendant au marché, elle fut renversée par un tracteur. Elle se releva avec deux côtes fêlées, ce qui ne l'empêcha pas, le lendemain, de participer aux moissons, sans une plainte. Quatre années plus tôt déjà, en avril 1995, elle avait marché sur un râteau dont le manche lui avait fracassé le nez. «Peuh ! Même pas mal !» avait-elle murmuré en se débarrassant des morceaux de cartilage et en essuyant son visage ensanglanté sur son tablier.

Bref, une femme admirable, qui a eu bien du malheur, allez. L'année prochaine, Amélie aura trois ans de plus qu'avant-hier. Additionne l'âge qu'elle aura alors et l'âge qu'aura le fils Drossart dans huit ans (il s'appelle Benoît), sachant que l'âge de ce dernier, aujourd'hui, représente les quatre-neuvièmes de l'âge du secrétaire de mairie, lequel a quatre ans de moins qu'Amélie. Cela te donnera l'âge de Marguerite Chambier. Son mari, Jules, a six ans de plus que sa femme. Divise son âge par la moitié de l'âge du secrétaire de mairie et retire le résultat obtenu de l'âge de Marguerite, ce qui te donnera l'âge de Gaston. Compte tenu que le curé a deux ans de plus que ce dernier, trouve l'âge du neveu du curé, missionnaire en Afrique,

sachant qu'il est deux fois plus jeune que son oncle.

Dans l'ordre, donne l'âge de Marguerite Chambier, de Gaston, et du neveu du curé. Enfin, en une phrase, explique ce qui t'a permis de trouver la bonne réponse, et pourquoi. Attention : le mail que tu enverras à Velo ne doit contenir que ces trois 3 nombres, dans l'ordre, ainsi que la phrase dont il est question ci-dessus. Toute réponse qui ne respectera pas ces exigences sera déclarée nulle.

22.2.4 Solution

La résolution de l'énigme nécessitait au moins une donnée chiffrée, sous la forme d'une date ou d'un âge. Or elle n'en fournissait aucune (les allusions à l'accident de tracteur ou à l'incident du râteau ne servaient à rien, sinon à noyer le poisson :o)).

Il fallait par conséquent chercher un fait générateur de cette donnée manquante, caché dans l'énigme sous une forme ou sous une autre.

Il y en avait un : le curé avait promis à Amélie de l'engager "dès que cela serait possible". L'impossibilité de l'engager plus tôt était dû au fait qu'Amélie n'avait pas l'âge requis pour entrer au service d'un ecclésiastique. Cet âge, appelé "âge canonique", est de 40 ans. Il l'a engagée le lendemain de son anniversaire (voir ci-après).

L'année prochaine, Amélie aura trois ans de plus qu'avant-hier.

Cette phrase n'est logique que si elle est prononcée un 1^{er} janvier, et à condition qu'Amélie soit née un 31 décembre. Deux jours avant le 1^{er} janvier, nous étions le 30 décembre, et Amélie n'avait encore que 39 ans. Le lendemain, 31 décembre, elle avait 40 ans.

Le 31 décembre suivant - c'est-à-dire de l'année en cours - elle aura 41 ans ; et le 31 décembre de l'année prochaine, elle aura donc bel et bien 42 ans. ($42 - 39 = 3$. Ces trois années, bien sûr, ne sont pas des années calendaires !)

Additionne l'âge qu'elle aura alors et l'âge qu'aura le fils Drossart dans huit ans (il s'appelle Benoît), sachant que l'âge de ce dernier, aujourd'hui, représente les quatre-neuvièmes de l'âge du secrétaire de mairie, lequel a quatre ans de moins qu'Amélie. Cela te donnera l'âge de Marguerite Chambier. Le secrétaire de mairie a 4 ans de moins qu'Amélie. Il a donc 36 ans.

Les $\frac{4}{9}$ de 36 ans = 16 ans, soit l'âge de Benoît Drossart aujourd'hui. Dans 8 ans, Benoît aura 24 ans. Par conséquent : 42 ans (l'âge d'Amélie dans 3 ans) + 24 ans (l'âge de Benoît dans 8 ans) = 66 ans, soit l'âge de Marguerite Chambier.

Son mari, Jules, a six ans de plus que sa femme. Divise son âge par la moitié de l'âge du secrétaire de mairie et retire le résultat obtenu de l'âge de Marguerite, ce qui te donnera l'âge de Gaston. Puisque Marguerite a 66 ans, son mari, Jules, en a 72. En divisant 72 par la moitié de l'âge du secrétaire de mairie ($72 : 18$), on obtient 4. En retirant 4 de 66 (l'âge de Marguerite), on obtient l'âge de Gaston, soit 62 ans.

Compte tenu que le curé a deux ans de plus que ce dernier, trouve l'âge du neveu du curé, missionnaire en Afrique, sachant qu'il est deux fois plus jeune que son oncle.

Puisque Gaston a 62 ans, le curé en a deux de plus, soit 64 ans. Par conséquent, le neveu est âgé de 32 ans.

Dans l'ordre, donne l'âge de Marguerite Chambier, de Gaston, et du neveu du curé. Enfin, en une phrase, explique ce qui t'a permis de trouver la bonne réponse, et pourquoi.

Les réponses qu'il fallait communiquer à Velo, dans l'ordre, étaient les suivantes :

1. l'âge de Marguerite Chambier : 66 ans.
2. l'âge de Gaston : 62 ans.
3. l'âge du neveu du curé : 32 ans.

La phrase devait expliquer, d'une façon ou d'une autre, qu'Amélie venait d'atteindre l'âge canonique quand elle a été engagée par le curé ; ou alors - formulé différemment - que le curé ne pouvait pas engager une femme qui n'avait pas atteint l'âge canonique.

L'énigme a été trouvée par MUMUX.

Annexes - Textes importants

23.1 Deux contraintes de l'encodage, par Jarod

(texte relu et corrigé de ma contribution au "chouette forum" n° 4823, 25 février 1999)¹

On peut inventer une infinité de codes pour crypter une instruction. Mais le mode d'encodage de la Chouette (sa méthodologie générale) me paraît originale. Peut-on en dégager les principes ? Quels sont les contraintes qui limitent de ce fait les possibilités de Max et servent nos intérêts à nous du côté du décodage ?

Le livre présente, d'une part, des messages digitaux : des textes et des chiffreages, de l'autre, des messages analogiques : des visuels, mais aussi des symboles, des jeux de mots.

Un message digital a une dimension linéaire, il est composé d'unités discrètes (type : une phrase ou une série de chiffres et de symboles opératoires). Un message analogique a une dimension visuelle, il "ressemble" à ce dont il parle ou le symbolise (type : une flèche pour indiquer une direction, un morse pour indiquer qu'un message est en morse).

Exemple de message digital : "Il est interdit de fumer". Message analogique correspondant : un dessin représentant une cigarette barrée.

Les méthodes d'encodage sont contraintes par ces deux modes de communication, et peuvent être réparties entre méthodes digitales et analogiques.

Une méthode digitale consiste à encoder un message digital (typiquement : une phrase) en posant une règle de mise en correspondance de signes deux à deux (type de l'encodage digital : le chiffreage, modèle A=1, B=2, etc.). On obtient un message crypté qui est lui aussi digital. L'avantage de cette méthode, c'est qu'une fois qu'on a trouvé le code, la transcription le vérifie de manière non équivoque. La communication digitale est caractérisée par l'univocité : c'est vrai ou c'est faux, mais pas les deux à la fois. Tant

1. Le texte est repris de la page de Jarod <http://www.chouette.neotheque.com/contraintes.html>.

qu'on n'a pas trouvé le code, on sait qu'on est dans le faux, et une fois qu'on a trouvé, on sait qu'on est dans le vrai.

Dans le livre de la Chouette, les messages digitaux ont été les premiers à être décodés, et on peut estimer qu'une fois découverts, ils n'ont plus été contestés, du fait de leur univocité. Ce sont les charades de la 530 et de la 470, la liste des 10 villes de la 580, la phrase codée par les masses atomiques de la 600, etc. On pourra discuter de quel Carignan il s'agit dans la 500, mais pas du résultat du décryptage lui-même qui donne Carignan.

Second type d'encodage : les méthodes qui consistent à faire usage de visuels, de symboles, de jeux de mots, qui évoquent, non par le truchement d'un code, mais par association d'idées, le message qu'il faut découvrir. Dans ce jeu, c'est sur ces codages analogiques qu'on se casse les dents. En effet, par opposition à un message digital, un message analogique est ambigu. Il ne se lit pas linéairement (de gauche à droite ou inversement), mais se comprend d'un seul coup en quelque sorte, comme un tout, une "Gestalt". Il ne peut pas exprimer la négation, l'inversion, les quantités, autrement qu'en intégrant des éléments digitaux (et encore le mélange est-il également incertain). Le décodage d'un message analogique est donc incertain. Le coq de la 530 peut représenter la France, le lever du soleil, et bien d'autres choses. En représente-t-il certaines et pas d'autres, ou les représentent-ils toutes ? Qu'est-ce qui permet de déterminer ce qui est représenté de ce qui ne l'est pas ?

Ce mode d'encodage domine dans le livre. Certains codages digitaux sont élégants, comme le recours aux masses atomiques. Mais la plupart, comme les charades, sont à la limite de la cucuterie. Ils sont presque un pied de nez que Max adresse aux ingénieurs du décryptage pour bien nous signaler que ce n'est pas là que va résider la difficulté. De fait, la difficulté est bien dans la prédominance des éléments visuels, symboliques, métaphoriques. Résultat : les problèmes de décodage qu'on connaît, les fausses pistes, les raisonnements circulaires auto-démonstratifs, etc.

Mais cette méthode d'encodage ne nous pose pas que des problèmes à nous. Elle en pose au concepteur des énigmes. ***Et c'est là que ça devient intéressant.***

En effet, au final, il faut qu'un décodage soit possible et permette de trouver le trésor. Et quand ce dernier sera trouvé, il ne faut pas qu'on puisse contester a posteriori les solutions des énigmes et le chemin à parcourir pour arriver au trésor. Certes, Max pourra sans doute dire que les énigmes étaient solubles, puisque quelqu'un a découvert le trésor. Mais ce serait insuffisant. Il n'est qu'à lire les propos des chercheurs à la publication des solutions du *Trésor d'Orval*. Il faut donc éviter qu'à la lecture des solutions officielles, on puisse se dire : "Ah ? C'était ça ? Ouais, bof, ma solution était tout aussi acceptable". C'est ce "tout aussi acceptable" qu'il faut éliminer.

L'auteur des énigmes est donc, dans l'opération d'encodage, confronté à ce problème : comment élaborer, à partir de codages ambigus, des solutions

dont l'ensemble au moins, par sa cohérence, soit non ambigu ?

Première contrainte : Avec des messages analogiques, il ne peut pas le faire de 36 manières, *il est obligé de se répéter*.

La **redondance** est en effet la contrepartie de l'ambiguïté : c'est la seule manière de la réduire. Quand on n'est pas sûr de se faire comprendre, on répète la même chose autrement.

On a donc là un critère de vérité pour nos décodages (je parle des messages analogiques, pas des charades, chiffres, etc.) : un résultat n'a de chance d'être bon que s'il est validé par des résultats qui vont dans le même sens à d'autres endroits de la même énigme ou du livre.

Je suis conscient qu'en disant cela, j'apporte de l'eau au moulin de nos amis daboïstes, puisque Dabo peut être atteint par plus d'un décryptage. Mais justement, même pour faire une fausse piste, il faut que ce soit une "belle" fausse piste, et c'est vrai que, si c'est une fausse piste, toujours dans cette logique, elle ne saurait être levée que par des contre-décryptages encore plus "appuyés" par de la redondance.

Corollaire important de la redondance de l'information, et seconde contrainte : Max manque de place, en 11 pages et 11 visuels, pour fournir une information qui serait *à la fois* redondante et compliquée. Les énigmes ne peuvent contenir logiquement qu'un ensemble dont les éléments de base sont *en nombre limité*, mais répétés et codés sous des formes différentes.

En d'autres termes, les points ou lieux à trouver sont à mon avis directement ceux que tout le monde désigne sous leurs appellations habituelles : l'ouverture, les 10 villes, le NNP, etc. et toute solution qui doit faire appel à des points intermédiaires, supplémentaires, dérivés, doit être accueillie avec circonspection si le point en question ne résulte pas d'une instruction digitale non équivoque et/ou n'est pas confirmé par *plusieurs* instructions analogiques. Inutile de dire que, pour ces raisons, je doute de points autres que Bourges dans la 530, d'un point précis de bifurcation entre la 780 et la 470, de Rocamadour ou d'autres points que Roncevaux dans la 470, etc.

Résultat : les solutions doivent elles-mêmes être à la limite de la cucuterie : les meilleures chasses sont celles dans lesquelles les énigmes sont simples et où les chasseurs se perdent d'eux-mêmes en cherchant compliqué.

Voilà. Le raisonnement est un peu long, mais j'essaie de répondre à certains problèmes épistémologiques du type : nous savons tous intuitivement quand une piste est "capillotractée", mais existe-t-il des critères sur lesquels nous nous appuyons pour affirmer nos intuitions ? Si nous pouvions objectiver ces critères, nous aurions un moyen d'écarter plus systématiquement les pistes douteuses. En voici donc deux qui résultent de ce qui précède :

- **contrainte de redondance** (les éléments visuels ou symboliques signifiants doivent revenir plusieurs fois)
- **contrainte de simplicité** (les résultats du décryptage final sont en nombre limité sur la carte).

23.2 Petit abécédaire des chasses de Max

23.2.1 Introduction

(proposé par Schliemann, en juillet 2008, sur le forum Ultima Forsan de Zarquos)²

Afin de se rendre compte de ce que l'on pouvait attendre dans la résolution de la Chouette d'Or, il m'a semblé important de relire ce que Max Valentin avait réalisé dans ses autres chasses. J'aurais voulu réaliser une analyse systématique, mais il est vite apparu que la tâche eût été trop vaste pour le temps que je voulais y consacrer (une trentaine de chasse de parfois plusieurs dizaines d'énigmes représente plusieurs centaines d'éléments à discuter). J'ai donc dû me limiter à un certain nombre de points qui m'intéressaient, et la présentation qui suit donne plus un premier aperçu d'ensemble qu'une rétrospective exhaustive. Je vous prierai donc d'être indulgent pour son caractère partiel et partial. Bien entendu les commentaires que vous souhaiteriez ajouter sont les bienvenus, chacun des articles méritant probablement d'être développé dans un post spécifique. Je compléterai peut-être cette contribution au fur et à mesure de mes lectures. Enfin, il ne s'agit pas non plus d'une analyse de madits. J'en évoquerai à l'occasion, mais mon analyse ne s'est pas faite à l'aune des madits afin de filtrer ce qui était directement applicable à la Chouette d'Or et de ce qui en était exclu.

Pour les références, j'utiliserai les abréviations suivantes :

Sur la trace de la Chouette d'Or : CO

Le testament de Florence B : FB

La bourse de Saintoyand : BS

Une histoire d'Histoire : HH

Un trésor venu du futur : TF

Le trésor d'Orval : TO

Les chasses Paris-Match 1 à 6 : PM1 à PM6

Le trésor de Malbrouck : TM

Venise, concours 1 et 2 : V1 et V2

Le trésor de la Victoria : TV

Angers, un trésor à découvrir : An

TH2001 - le masque de Nefer : MN

Objectif Trésor : OT

énigme n° 1 : e1

supersolution : ss

indication supplémentaire : is

Les énigmes et solutions sont facilement disponibles sur le Net (sites de Monglane, Patrice, asterix, janus). Pour bien suivre le texte ci-dessous, il est recommandé auparavant de se familiariser avec elles. J'ai rarement cité le

2. Le texte est repris du site de Patrice Salvy <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Fiches/abecedaire.htm>.

texte in extenso ou la référence complète pour ne pas rendre le texte illisible (et par paresse) ; je m'en excuse auprès de ceux qui voudront retrouver les citations exactes.

23.2.2 Améliorations apportées aux chasses ultérieures

On sait que deux points ont été améliorés après la Chouette : les visuels et les fausses pistes.

Le premier a été bien expliqué par l'auteur (Solutions du TO-introduction). Les visuels de la Chouette d'Or sont trop « interprétables » et « de petits détails graphiques [sont] dus à la patte de l'artiste ». Dans les autres chasses pourvues de visuels encore disponibles (TO, TV, MN, OT), tous les éléments significatifs sont indiscutables. Il n'y a en tout cas pas d'objet caché dans le décor (du type « Jack le lièvre est caché dans ce paysage. Trouve-le! »)³. Ce qui est plus difficile à identifier est soit sans intérêt (Ex : poids dans la balance : TV-e13), soit une simple confirmation de la solution (Ex : timbre représentant la reine Victoria, MN-e4).

Avec le second point, nous sommes confrontés à un paradoxe. Les fausses pistes de la Chouette d'abord qualifiées de « trop vicieuses »⁴, sont ensuite dites « pas bien méchantes »⁵. Comment s'en sortir ?

Max Valentin nous dit que « dans [...] la Toison d'Or et [...] TH2001, il y avait des pièges plus vicieux que dans "Sur la trace de la chouette d'or" »⁶. Dans la première, il y avait beaucoup de choses difficiles à découvrir, mais la seule véritable « fausse piste construite » dont il est fait état dans les solutions est le déchiffrement « à l'est » que l'on obtenait au lieu de « au sud » si l'on omettait de ranger les argonautes alphabétiquement (TM-e1)⁷. Dans la seconde, les fausses pistes les plus élaborées me semblent être le déchiffrement erroné « Sarthe » au lieu de « Ourthe », en prenant les mauvaises initiales des noms d'animaux (MN-e40),⁸ et cette énigme où il fallait partir de l'Elbrouz, mais où tous les éléments collaient bien si on partait erronément du Mont-Blanc (MN-e41)⁹. Dans tous ces cas, la fausse piste se restreignait à une énigme¹⁰.

En outre, « les fausses pistes de la Chouette sont bien moins vicieuses que celles que j'ai intégrées dans d'autres chasses, et particulièrement quand

3. Jack le lièvre est le héros de la chasse au trésor *Masquerade*, de Kit Williams (lancée en août 1979). Une partie du jeu consiste à trouver le lièvre caché dans chaque visuel, de manière plus ou moins évidente. NdE.

4. post n° 52561

5. post n° 63130.060501010201010101

6. post n° 65074

7. Voir page 162. NdE.

8. Voir page 263. NdE.

9. Voir page 265. NdE.

10. On peut ajouter à cette liste que le *Trésor d'Orval* proposait une fausse piste récurrente : le chercheur aboutissait régulièrement sur la ville de Nancy, mais celle-ci n'avait aucun rôle à jouer. NdE.

on les considère individuellement. En revanche, elles s'enchaînent les unes aux autres sur plusieurs énigmes »¹¹ et « Quant au verbe "saturer" qui semble vous troubler, il signifie simplement que cette chasse contient plusieurs fausses pistes, dont certaines recouvrent plusieurs énigmes. J'espère que ce n'est pas un scoop pour vous ! »¹². C'en a été en tout cas un pour moi : c'est la seule fois où il précisera qu'il y a au moins trois fausses pistes ("saturée"), dont au moins deux ("certaines") se poursuivent sur au moins deux énigmes ("plusieurs").

L'impression qui se dégage de cela est que ce qui caractérise les fausses pistes de la Chouette est :

- leur grand nombre.
- que certaines peuvent s'enchaîner sur deux énigmes ou plus, s'associer « les unes aux autres » et que c'est en cela que consiste la difficulté.
- qu'individuellement, elles ne sont pas élaborées et que les cryptogrammes ne possèdent pas de déchiffrement alternatif signifiant (Ex : Carignan/Matignon, Agen) qui enverraient sur une fausse voie.

Je n'espère bien sûr pas que tout le monde soit d'accord avec mon interprétation.

Sur les autres composantes, nous ignorons les améliorations que Max Valentin a apportées à ses chasses suite aux difficultés rencontrées par la Chouette. Aussi, l'argument « La Chouette, banc d'essai de Max Valentin et chasse préparée de longue date, est unique et ne peut être comparées aux autres » ne peut être réfuté dans l'absolu. Cet argument peut être donné dans chacun des articles qui vont suivre, et je n'en discuterai plus. La prétention de celui qui s'intéresse aux autres chasses n'est pas de dire ce qui est possible ou impossible dans la Chouette, mais simplement de s'imprégner un peu de l'esprit de son auteur avant de l'aborder.

23.2.3 Bateau (personnages, éléments et méthodes)

Certains éléments sont des habitués des chasses de Max Valentin. Certes, Napoléon (CO,HH, TF, V2, MN, OT) et Louis XIV (FB, HH, PM5, An)¹³ ont réalisé quelque chose de notable aux quatre coins de France et sont des personnages de premier plan. Mais la récurrence d'autres éléments trop spécifiques, qui aurait pu facilement être évitée, ne me semble pas pouvoir être attribuée au hasard. Max Valentin semble s'amuser à ce qu'ils se répondent en écho d'une chasse à l'autre : François I^{er} (TO, PM2, MN) le coq comme symbole de la France (CO et OT), Descartes (FB et HH), le pied du roy (FB et An), le roi René (TF et An), Clermont comme lieu de naissance de Pascal (PM4 et TV), les couleurs complémentaires (CO et MN-e27), etc. Aiderait-il

11. post n° 63130.060501010201010101

12. post n° 63130.0605010102

13. On ne retrouve pas de référence claire à Louis XIV dans *HH* et *An*, et il manque *V* à la liste. NdE.

les chercheurs en confirmant des éléments de la Chouette dans ses chasses ultérieures ? Pourquoi, en 2003, parmi l'infinité de possibilités, fait-il une chasse (OT) dont la supersolution est une allusion directe au rapatriement des restes de Napoléon à Cherbourg ?

En ce cas, ne faudrait-il voir d'autres clins d'œil avec des allusions au mariage de Louis XIV avec Marie-Thérèse (PM5-e3), à Niepce dont il est dit qu'il "révèle" (TV-e7), ou au pas grec (TM-ss) ?

Prudence, car il y a aussi des pièges : Ceton fait successivement partie de la bonne piste (TO), puis d'une fausse (TV-e3) !

Les mêmes méthodes de déchiffrement sont aussi utilisées d'une chasse à l'autre. C'est plus attendu, car les possibilités en ce domaine ne sont pas infinies. C'est moins intéressant en ce sens qu'il ne faut pas y chercher des clins d'œil. Mais d'un autre côté, lire les solutions des autres chasses peut donner des idées des méthodes les plus fréquemment employées par l'auteur. Sans prétendre être exhaustif, citons les méthodes cryptographiques classiques (cf. Cryptographie), les rébus et homophonies (TO, PM2, MN), les graphismes sur carte ou papier (cf. Graphismes), les inversions de dessins (TO, TM, TV, OT), les initiales (CO, TO, MN), les intersections de traits (TO, TM, TV), les mots à sens multiples (toutes), les alignements (FB), le code morse (CO, HH, TV), les langues étrangères ou mortes (CO, TO, TF, MN, OT), les anagrammes (TO, PM1, TM, V2, An, MN), les erreurs dans la documentation usuelle (PM2, FB, MN), les mauvais référentiels (TO, BS, TV), l'étymologie (TO, PM5-6, MN), la notation musicale anglo-saxonne (CO, TM), les mélodies et chansons populaires (TM, MN), l'ombre d'un obstacle dessinée par le soleil (PM2, TM), les analyses de fréquence (TF, V1), le théorème de Pythagore (TV, MN).

Quant à la déclaration de Max Valentin selon laquelle il n'a jamais utilisé deux fois la même technique dans ses chasses (je cite de mémoire ; si quelqu'un connaît la référence...), on voit bien que c'est tout à fait faux. À moins qu'il ne s'agisse d'un sophisme signifiant qu'il n'a jamais fait deux énigmes contenant la même succession de modes de cryptage ? En tout cas, ce n'est certainement pas un motif pour penser que toutes ces méthodes ne sont pas employées dans la Chouette.

23.2.4 Cryptographie

Pilier majeur de toute chasse au trésor, tout est possible en ce domaine. La méthode la plus souvent employée est le chiffrement par substitution polyalphabétique.¹⁴ Il est présent dans presque toutes les chasses, parfois plusieurs fois, et parfois même deux fois dans une même énigme (MN-e26 et e45).¹⁵ C'est étonnant que ce constat n'ait jamais été fait sur les forums. Rappelons ce dont il s'agit. C'est un message en chiffres (plus rarement en lettres) qu'on doit apparier à un texte qui est la clef de cryptage. On additionne le chiffre au rang de la lettre et on obtient un message signifiant.¹⁶ La nature du texte-clef est très variable : liste de noms propres accolés (FB, TO, PM4, MN-e28 : villes ; TM : argonautes), série de points et traits de morse (HH), citation (TO : " l'essentiel est invisible pour les yeux ", PM1-6), nombre ou série de chiffres obtenus par une énigme précédente (TM), liste d'années (TV), d'étoiles d'une constellation (TV), nom propre (MN-e26) ou nom commun (MN-e31), chant de l'Enéide (MN-e45).

Bien qu'aucun chiffrement polyalphabétique n'est communément admis dans la Chouette, l'idée d'une utilisation aussi systématique ne doit pourtant pas être venue à Max Valentin entre la publication de CO et celle de FB. Je miserais gros sur la présence d'un tel chiffrement dans la chasse. Les endroits les plus propices me semblent : la liste de villes de la 580, la 600, "2424 " peut-être, la portion de texte codée de la 420, 71721075, le texte de la 520.

Une méthode proche est un message du type « 4+5, 7, 3-2, 7+4, 1+16, 2-3, 6,1-10 », où l'on prend la quatrième lettre du texte-clef, et qu'on y ajoute 5, et ainsi de suite (TV-e12,MN).

Parmi les autres, citons la substitution simple d'une lettre par un chiffre (CO, TV, An), éventuellement avec un alphabet décalé (CO-600), le code morse toujours avec une astuce (HH, TV), une correspondance chiffre + initiale / cases d'échiquier (TO), la stéganographie de type grille de Cardan (TO), l'homophonie ville/lettres et chiffres (TO-fausse piste), la sommation des chiffres composant des dates (PM5), le Pig Pen (TO).

Il en existe d'autres plus complexes mais celles-ci interviennent à partir de TM, première chasse réalisée en collaboration avec Phil d'EUCK. Ce dernier semble être l'auteur de ces cryptogrammes tardifs, et il est moins

14. Le "chiffrement par substitution polyalphabétique" souvent utilisé par Max est aussi appelé "code dictionnaire", "code du livre" ou "système du dictionnaire". Voir par exemple le site dcode.fr <https://www.dcode.fr/chiffre-livre> ou ars cryptographica <https://www.apprendre-en-ligne.net/crypto/menu/index.html>. Le code est impossible à casser si l'on n'a pas le texte (ou la phrase) clé.

15. L'index donne une idée du nombre d'occurrences de ce code, notamment par rapport aux autres codes : par exemple le code Morse est utilisé 2 fois contre 12 pour le code dictionnaire. NdE.

16. Le procédé décrit ici est le "chiffre de Vigenère". Dans le chiffre dictionnaire, le message crypté est une suite de nombres qui indiquent le rang de la lettres dans le texte (ou la phrase) clé. NdE.

intéressant de les examiner. Les solutions de TM en donnent cependant un bon aperçu.

Les anagrammes soit sont courtes (moins de quinze lettres : TO-fausse piste, TM-e9,e14 et is4) soit clairement indiquées (PM1, An), soit encore l'ordre des lettres est donné par une suite de chiffres (V2)¹⁷.

23.2.5 Domaines de prédilection

Ce sont :

- l'histoire (cf. Histoire).
- les sites touristiques, surtout chargés d'histoire.
- la musique.
- la peinture.
- la littérature (TM-e8 : le poète Stanislas de Guaita est qualifié de "célèbre").
- les arts en général : tapisserie (An, MN-e35), sculpture (FB-e1, An),...
- les langues étrangères ou mortes.

Sont régulièrement employées, mais pas de manière aussi pointue :

- les mathématiques. Ex : spirale à quatre centres (CO), coordonnées cartésiennes (HH), cycloïde (TV), ...
- la géographie : dans les chasses dont le terrain est au moins la France, les cités visitées sont souvent bien connues, ou du moins présentes sur une carte 989, sauf lorsqu'on se rapproche de la cache : il faut alors souvent se documenter sur la région. Ceci ne vaut pas pour les chasses plus locales (PM, TM, An).
- la chimie : symboles chimiques (CO, MN-e23), quelques formules (MN-e13 et e31).

Sont rares :

- le cinéma (FB-e1).
- l'héraldique (TO-fausse piste).

17. Pour information, voici une liste complète des anagrammes utilisés par Max :

U, A, P, E, T, G, I, D, O,	DOIGT PEAU ou PEAU DOIGT
Soie	Oise
Masure	Maures
E, O, A, I, D, T, N, I, N, D	ADDITIONNE
R, E, U, E, M, S	"MESURE" (ou "SEMEUR", "RESUME", "MUREES", "MEURES", et "REMUES")
Make clue! Author.	CHATEAU DE MALBROUCK, en ajoutant ABCD
Le roi en trêve pendant son exil à Cadix	Lance ton expédition vers Alexandrie
SAGE EST LA VIE VERTE.	Variétés Végétales
Step in red	president
washmc	Schwann

NdE.

- la mythologie. De manière surprenante, elle apparaît rarement. Les occurrences dans CO (Apollon, Neptune) sont triviales. Je conviens que TM est pointue sur le sujet, mais la Toison d’Or est un thème de chasse imposé par les circonstances. Il n’est pas fait appel à la culture générale du chercheur. Il devait juste trouver une bonne référence sur le sujet (comme Angers était le thème de la chasse éponyme). En dehors de cela, la mythologie classique est absente des autres chasses (il y a une allusion à Bridget : PM2-e2). Pourtant, il est extrêmement probable que Max Valentin connaît le domaine.

Sont absents :

- les légendes surnaturelles (sauf l’IS sur Merlin, rendue nécessaire par les trous creusés par les chercheurs).
- les textes philosophiques et religieux (des églises peuvent être présentes).
- les constructions contemporaines. Les références à la gare et l’aéroport d’Angers (An) étaient presque obligatoires vu le but promotionnel de la chasse ; ce pourrait même être une idée de Meteor et non de Max Valentin.

23.2.6 Euck (Phil d’)

Monglane¹⁸ estime la connaissance de TO importante parce que c’est la seule grande chasse faite sans Phil d’EUCK. N’oublions cependant pas les quatre chasses MSN et les six chasses PM. L’ensemble suffit à nous faire percevoir les domaines de prédilection, les astuces (erreurs dans la documentation de référence, ...), la structure des énigmes et le vocabulaire de l’auteur de la Chouette. On a même un aperçu de ses méthodes cryptographiques, et il y a fort à parier que les méthodes plus complexes (cf. typiquement : TM) sont le fait de Phil d’EUCK. En outre, les chasses « tardives » sont de Phil d’EUCK et Max Valentin. On peut raisonnablement estimer qu’au moins la moitié de TM est de ce dernier.¹⁹ Sans compter son droit de regard : la partie de Phil d’EUCK a dû paraître au moins « acceptable » à ses yeux. Néanmoins, vu la structure atypique d’Orval, nous n’avons pas de grande chasse à laquelle comparer directement la Chouette. On ne peut déterminer avec certitude si certains points importants des chasses ultérieures sont bien de Max Valentin : organisation d’ensemble, structure de la supersolution, « reliquats »,...

Enfin, signalons que les fausses pistes élaborées basées sur un déchiffrage signifiant alternatif d’un cryptogramme sont postérieures à l’entrée en scène de Phil d’EUCK : au sud/à l’est (TM), note Caen/né à Ceton (TV),

18. http://monglane.a2co.org/archives_orval.htm

19. En ce qui concerne *le Trésor de Malbrouck*, l’intuition de Schliemann était parfaitement fondée : Phil d’EUCK a révélé que 5 énigmes seulement (sur les 24 que compte la chasse) étaient de Max uniquement (voir page 146). NdE.

Sarthe/Ourthe (MN-e40), ce qui laisserait une fois de plus penser qu'il n'y en a pas dans CO.

23.2.7 Fausses pistes

Plusieurs méthodes sont employées pour envoyer le chercheur sur une fausse piste :

- des erreurs dans la documentation de référence (FB-e1, MN-e41,...). Une astuce similaire est très vraisemblable dans CO.
- des dénominations erronées (PM3-e2 : les images d'Épinal ne sont pas originaire d'Épinal, MN-e33 : vrai nom d'une tour, etc.)
- un mauvais référentiel (BS : le périple commence à Paris et non à Lille)
- l'utilisation des contextes historique ou culturel dans lequel l'aventure est censée se dérouler : l'année commence au printemps sous François I^{er} (TO), le front de la guerre 14-18 (BS), la langue anglaise (TF) et bien d'autres. Ainsi, dans CO, faudrait-il utiliser en 420 la valeur de la vitesse de la lumière à l'époque de Napoléon ?²⁰ NB : il est amusant de voir qu'il faudra bientôt appliquer ce mode de réflexion à la rédaction de la Chouette elle-même (Cherbourg devenu Cherbourg-Octeville, Pluton enlevée de la liste des planètes).
- la nuance dans les termes employés (par exemple, dans OT : on n'utilise le mot « cendres » que si le défunt a été incinéré).
- des cryptogrammes donnant un résultat ayant un sens en étant mal déchiffrés (mais prudence : cf. plus haut Améliorations et EUCK).
- des indices s'appliquant aussi bien à la vraie qu'à la fausse piste (par exemple PM5-e2 : « Les natifs de cette ville seraient des menteurs »). C'est probablement le cas de « Navire noir perché » pour le Rocher de Dabo.
- des étapes sautées (TM-e1), ou une étape de déchiffrement qu'on oublie.
- des éléments superflus n'intervenant en rien pas dans la vraie piste (cf Validation). Mais attention, cette méthode n'est volontaire que dans TO (Solutions du TO-introduction). Il y a dans les visuels de CO des éléments interprétables, mais laissés à la liberté de Michel Becker, et l'auteur l'a regretté²¹.

J'en oublie certainement²².

20. Inutile de chercher : elle était déjà estimée à 301.000 km/sec, ce qui ne change rien.

21. Voir propos de Max page 54. NdE.

22. Selon Marvinclay, les fausses pistes « fonctionnent très fréquemment sur le modèle binaire lieu ou personnage fausse piste/vrai piste.

Mont Blanc/Mont Elbrouz (TH 2001)

Kepler/Pascal (Victoria)

NEACETON/NOTECAEN (Victoria)

trébuchet/triboulet (Orval) » (Source : message n° 93000.0402010101 sur Lachouette.net

23.2.8 Graphisme

Dans presque toutes les chasses, et notamment dans les trois plus grandes, le chercheur sera amené à réaliser un dessin, soit sur la carte, soit sur papier. Ce seront : une étoile (FB), « Le Muy » (HH), un échiquier (TO), une grille de mots croisés (TO), des chiffres (TM-e7), la tête de Chrysomallus (TM-e18), « 1929 » (MN-e18), un labyrinthe (MN-e42).

Une telle méthode dans CO ne serait pas étonnante.

23.2.9 Histoire

L'histoire est omniprésente dans les chasses. Max Valentin a visiblement une connaissance encyclopédique de l'histoire de France, et une très bonne culture historique européenne et mondiale en général. Les événements historiques évoqués s'étendent de l'antiquité grecque (MN) à 1945 (HH). Il a un goût tout particulier pour l'anecdotique et les personnages aux aventures pittoresques. Mais même des épisodes sans intérêt apparent lui semblent familiers. Le meilleur exemple est sans doute de périple de François I^{er} (TO). Bien qu'il n'ait pas précisé se limiter aux documents d'usage courants dans ses chasses postérieures à CO, méfions-nous. Ces documents que l'on trouve selon lui « certainement chez soi » (complété prudemment plus tard par « ou à la bibliothèque municipale ») sont peut-être plus difficiles à se procurer. Sa « bibliothèque municipale » de prédilection est la Bibliothèque Nationale (TO, TM-e5).

Rappelons encore son goût pour les erreurs historiques découvertes dans les livres.

Enfin, lorsque les sciences et les arts sont abordés, c'est encore souvent sous l'angle historique : Newton (CO), Charcot (TV), Zeuxis (MN), Pythagore (MN), etc.

23.2.10 Indications supplémentaires (IS)

Toutes n'ont pas été conservées sur le web, et beaucoup n'ont pas fait l'objet d'une explication détaillée. Il semble ressortir que :

- il n'y a évidemment pas de fausse piste volontaire dans les IS. Lorsque l'interprétation est évidente, il ne faut pas chercher plus loin (Ex : PM, An-is17 : « Pour partir du bon pied, choisissez le pied du roi »).
- certaines confirment des solutions pourtant faciles à trouver.
- certaines sont quasi indispensables (HH-ss, probablement plusieurs de TM).
- l'IS négative de TO n'a pas une seconde interprétation cachée, mais An-is1 (« le jeu est sans danger. Il est donc parfaitement inutile de chercher le trésor le long d'une voie ferrée, sur une piste d'atterrissage

- ou au fond d'une rivière ») évoque aussi deux sites-étapes : l'aéroport et la gare.
- certaines me semblent plus difficiles que l'énigme qu'elles complètent. Par exemple TM-is4 : « Make clue! Author. Solution : On se doute qu'on a affaire à une anagramme (mot féminin). Intuitivement, on remarque des lettres rares comme K. Cette lettre est utilisée dans le mot MALBROUCK. On peut presque composer le mot MALBROUCK, mais il manque un B. Avec les lettres restantes, on peut presque composer "CHATEAU DE" si l'on rajoute un D, un A et un C. Globalement, on obtient CHATEAU DE MALBROUCK, en ajoutant ABCD. Ou, si l'on tient compte de l'ordre des mots, en ajoutant DABC. Cet indice serait utile pour nous aiguiller vers les mots à trouver dans l'énigme 3, et la piste des notes de musique de l'énigme 4 (notation anglo-saxonne). » (sic)
 - le lien entre l'IS et l'élément indicé peut manquer de spécificité.
 - il peut y avoir beaucoup d'IS pour peu d'énigmes (HH, PM, V1 et V2).

23.2.11 Justesse

Pour les tracés des différentes chasses, je n'ai malheureusement pas eu le loisir d'étudier s'ils étaient précis²³. Ce serait pourtant un point important à évaluer (FB, PM, TM). TO était conçu pour absorber les imprécisions éventuelles. De même, dans BS : « Le total se situait entre 2882 km et 2915 km selon que les joueurs prenaient leurs mesures en tenant compte des périphéries urbaines ou, au contraire, des centres-villes. Il était donc logique de leur octroyer cette marge ». Le problème ne se pose pas non plus dans les chasses en ligne.

Concernant les dessins devant être effectués par le chercheur, les lettres JI de la grille de mots croisés (TO) ne sont pas des plus esthétiques. Il en serait de même pour la tête de Chrysomallus²⁴. Le Muy (HH) et les chiffres de TM-e7 sont par contre sans ambiguïté.

Les anagrammes sont complètes et les cryptogrammes sont justes.

Enfin, que penser des « nombres ronds » ? Le calcul des distances en mesures donne des nombres arrondis entiers de kilomètres dans FB (325 km), TO (312,999 km, 77,004 km, etc), V1 (204 km, 849 km, 1140 km), TV-e14. Ce n'est pas le cas dans TM avec le stade, mais cette valeur (98,73 km) est imposée par la largeur moyenne des cartes IGN. Par contre, pas de problème lorsque ensuite on utilise l'unité de mesure de 23 mm (valeurs calculées : 89,93 ; 261,97 ; 1061,99999999999998 , etc). Dans MN, les distances calculées auraient pu être plus rondes, mais la mesure utilisée (seconde-lumière) ne s'y

23. Blacktiger a étudié en détail les tracés du *Trésor d'Orval* et de *Malbrouck*. Voir sur son site <http://blacktiger.alwaysdata.net>. NdE.

24. Source : jpl

prêtait guère. Bien entendu, la longueur de l'hypothénuse de triangle dont les autres côtés sont des nombres entiers de km, ne peut que rarement l'être aussi (TO, TV-e6).

S'il y a une marge d'erreur possible, c'est que cela est sans importance (BS).

Bref, si CO est similaire aux autres chasses, la mesure de 33 cm est confirmée par la justesse des valeurs obtenue. Mais on ne peut exclure que Max Valentin ait fait de ces distances rondes une fausse piste ardue, qu'il n'ait plus voulu reproduire dans les chasses suivantes.

23.2.12 Kafkaïen

Pratiquement aucune chasse n'est à proprement parler linéaire, et ce, dès FB. Mettons OT de côté, qui est une collection d'énigmes sans lien, dont il faut ensuite remettre en ordre les solutions. Ainsi que TO, que sa structure éclatée a fait comparer à un puzzle. Mais même celles qui ont l'air de s'enchaîner le plus logiquement nécessitent de pratiquer des allers-retours au sein des étapes résolues (ou de la fiction introductrice) afin d'y pêcher des éléments nécessaires à la progression. Ceux-ci sont de tous ordres. En premier lieu bien entendu la mesure. Mais ce pourra aussi être un code de cryptographie (FB-e4 et ss, PM2 et PM4), une série de chiffres (HH, TM-e15), un personnage sur lequel se documenter (HH, TV-e4, MN-e30), une date à traiter pour un calcul (PM1, PM4, PM5, PM6), une ville (TV-e6), une ligne de charade (!) (An), la liste des argonautes et ses sous-ensembles (TM), une œuvre (An). Ces allers-retours peuvent être clairement signalés (« utilisez tel élément de l'énigme X » : PM,TV). Notre attention peut avoir été éveillée s'il s'agit d'un élément majeur resté inutilisé (MN). L'allusion peut être vague : « ce que tu avais en réserve » (TM), « retournez sur vos pas » (An), voir franchement brumeuse (An-ligne de charade).

23.2.13 Licence poétique

De façon générale, les chasses sont intellectuellement satisfaisantes. Cependant, si la beauté de l'énigme est en jeu, Max Valentin peut sacrifier l'exactitude afin de ne pas l'« alourdir ». Les deux exemples connus sont :

- Dans TO, « Sur une chaise, coincé sous un sablier et un triangle musical, un fragment de partition. Ce message signifiait "la clé (di)èse si fa si la mi ré si 'mesure 2 tps) ré sol ut". Une fois déchiffrée, ces notes signifiaient LA CLE EST SI FACILE A MIRER SI MESURE DE TEMPS RESOLUE. À noter : le signe dièse, marquant le demi ton, était lui-même à couper en deux (di-èse); la 2^e syllabe "èse" » (TO - Solutions officielles). Une explication abracadabrante à la transformation de " dièse " en " est " est préférée à la solution de devoir écrire un " è " au milieu d'un rébus constitué entièrement

d'une partition, éventualité bien moins élégante.

- Dans MN (e4), il fallait un lien entre l'île Maurice, le Lac Victoria et la découverte de celui-ci par Speke. Le timbre Blue Mauritius (à l'effigie de la reine Victoria) fut choisi, même s'il n'existait pas encore à la date où fut rédigée la lettre dans l'enveloppe.

De manière générale, rappelons, si c'était nécessaire, qu'une chasse n'est pas un mode d'emploi de meuble Ikéa. Il ne faut pas en rester à la lettre du texte mais toujours chercher la métaphore ou l'ellipse : la SDN n'est pas le dernier enfant de Wilson (HH), « il a été trahi par sa naissance » (P. Feval, PM2-e3) veut simplement dire que l'on s'est trompé sur sa date de naissance à l'entrée de sa maison, etc.

Quelques emplois imagés à noter, glanés au cours de mes lectures : la lumière désigne le Roi-Soleil (FB), « in medio stat virtus » (TO) incite à chercher le centre d'un triangle, « le sage se méfie du sens des mots » (TO) indique un piège mais « Sage est la vie verte » cache une anagramme (An-e2), « révéler » est une allusion successivement aux frères Lumière et à Niepce (TV), « Manderen te sera utile » (TM-e6) doit faire utiliser les lettres de « Manderen », « flèche » (TM-e21) à la fois désigne de droite et incite à chercher une flèche dans la chanson de Malbrouck, « le reste » est celui d'une division (TM-e22), une équerre fait tracer une perpendiculaire (TO).

23.2.14 Miroir

Les inversions sont aussi un thème récurrent. Inversion du jour et du mois de naissance de l'Américain Joe Galliano (TF), de l'échiquier - mis face à un miroir - à tracer sur la carte de France (TO), de la distance finale du repère pérenne, qui est donnée en valeur négative (PM), de la feuille de papier sur laquelle on a écrit la liste des argonautes, car l'Argo a fait demi-tour (TM).

23.2.15 Nombres

La signification et l'utilisation des nombres rencontrés dans les énigmes de Max Valentin sont très diverses. En vrac : chiffrement polyalphabétique de type Vigenère²⁵ ou autre (presque toutes), coordonnées cartésiennes (HH), nombres à sommer (HH, TM), à convertir en morse (HH), segmentation d'un texte (HH), dates complète ou année (HH, TF, TO, MN) ou différentiel de dates (MN), lignes d'échiquier (TO), classer en rang les étapes d'un parcours (TO) ou des séries de chiffres (V2), distance en km ou en unités de mesure (presque toutes), en prendre les initiales (TM) ou les écrire en toutes lettres (MN), à retourner pour en faire des lettres (TM), valeur de la mesure (TM), diviseur d'un autre nombre (TM), coordonnées géographiques (An,MN), éventuellement en secondes d'arc (MN), confirmation d'éléments

25. Voir remarque plus haut concernant le Vigenère. NdE.

découverts dans la quête (V1, An), à segmenter (MN), à disposer dans une grille (MN), ...

Il n'est pas rare qu'un nombre obtenu par une méthode de décryptage doive ensuite lui-même être déchiffré par une autre méthode (surchiffrement). De même des kilogrammes peuvent se multiplier par des mètres (TO), ou des poids représenter des distances (TV-e13)! Ce point permet de voir comme moins improbables des idées telles que la conversion par Velo de 33 cm en « peinture 33 ».

23.2.16 Organisation d'ensemble

Elle reste largement méconnue pour la Chouette (si ce n'est qu'on sait que l'on dira « Joli! » à la découverte des solutions). Pour celle des autres chasses, aucune ne se ressemble. Elle peut être linéaire pure (An,PM), ou agrémentée de l'un ou l'autre aller-retour (MN). Le plus souvent, il y a une grande partie linéaire et une petite partie où il faut effectuer un dessin sur la carte (FB, TV, TM). Dans OT, les énigmes sont indépendantes et ce n'est que lors de la supersolution qu'on assemble les différentes réponses. BS est finalement très proche de cette structure, le parcours étant en grande partie virtuel.

L'organisation de TO est la plus complexe : un échiquier à dessiner et où représenter un parcours (François I^{er}), puis une partie graphique (triangle à tracer), puis à nouveau une partie linéaire, puis quatre triangles isocèles à dessiner pour donner la zone.

Deux ne se jouent pas sur carte (HH,TF).

23.2.17 Passage (Clefs de)

Si Max Valentin n'a pas utilisé le terme « clef de passage » pour ses autres chasses, l'idée que ce terme recouvre est omniprésente. Les énigmes s'enchaînent logiquement et on ne peut comprendre pleinement l'une que si l'on a résolu les précédentes, sauf pour BS et OT. De manière générale, il est vain de vouloir passer des étapes.

Même dans MN, chasse en ligne où il était nécessaire de fournir une bonne solution pour accéder à l'étape suivante, il a fait en sorte qu'il y ait un lien entre la plupart.

Ces « clefs » seront : un personnage (TV, An, MN), un lien entre un personnage/une oeuvre et un site (FB, V1, TV, An, MN) une ville obtenue par tracé ou autre méthode (presque toutes), un département ou une région où centrer ses recherches (PM, MN), une clef de chiffrement au sens large (PM, TM, TV), un édifice (PM1, TM-e3/4, TV, An, MN), un dessin obtenu sur carte (FB, TO, TM) ou papier (HH), un texte célèbre (TM), une colline (TM, MN), la valeur trouvée dans une énigme puis l'unité dans la suivante (« 23 » et « millimètres » : TM-e15/16), un lien entre un personnage et

un thème (TV-e2/3, MN-e42/43 : Théorème de Pythagore) (NB : cette dernière méthode pourrait être apparentée à l'utilisation du théorème de Napoléon en 420), une constellation et ce qu'elle représente (TV-e8/9), ...

Dans quelques cas (TM-e2/3 et e9/10, quelques énigmes d'An), il n'y a pas de clef de passage.

Une clef de passage peut être utilisée à n'importe quel moment de l'énigme suivante et non toujours au début.

Bien entendu, pour décrypter une énigme, il faut parfois se baser sur un élément de l'énigme antérieure - la "clef de passage", plus un élément d'une énigme antérieure (FB-e4 et e5, TM-e20 et bien d'autres), déjà utilisé ou non ("aller-retour").

Les clefs de passage sont presque toutes indispensables. C'est particulièrement vrai pour les clefs alphanumériques. Je n'en ai trouvé aucune de la simplicité de « A=0 ».

Le point principal que je voulais mentionner : dans quelques cas, il peut y avoir plusieurs éléments établissant un lien entre deux énigmes :

FB-e3/4 : " Orléans " et " 3^e Château "

MN-e3/4 : lien géographique mais aussi " étymologique " entre Queen Victoria et Lac Victoria.

MN-e18/19 : " prix Nobel " et " Suisse "

Ce point avait fait l'objet d'une discussion entre RavailleC et moi²⁶. Sur la base que « il ne peut y avoir qu'une clef de passage entre deux énigmes », j'affirmais que le seul lien entre la 580 et la 600 était le code A=0 et que l'on pouvait passer à la 600 sans crainte. Lui pensait que ce n'est pas parce qu'on retrouve un élément d'une énigme à la suivante que c'est la « Clef de passage » : il peut y avoir un autre lien. Malgré ma prudence, je m'étais encore laissé prendre à l'erreur de penser que Max Valentin avait conçu ses énigmes en insérant des « Clefs de passage » bien définies. Vu en outre la trivialité très inhabituelle pour la fonction de clef du code A=0, je me range à son avis que tout élément que l'on rencontre dans une énigme puis dans la suivante n'est pas « Clef de passage » et ne signifie pas que l'énigme est achevée.

Personnellement, mes derniers scrupules contre une « Chose importante de la 580 » (l'expression est de Tromelin) à garder à l'esprit en passant à la

26. Post n° 83268.0201010102010103 et réponses. NdE : voici un extrait des propos de RavailleC. « Je suis convaincu que les charades 530, 470, les cryptages 580, 600, 420, le 2424... ont été trouvés rapidement et bien avant l'ordre des énigmes par des 10ènes de chercheurs. Cette "simplicité" était sans doute voulue et a permis de conditionner les chercheurs à la piste Dabo avant l'heure. [...] Pour revenir à la 580, j'observe que la clé de passage 470-580 reste mystérieuse, et que la clé de passage A=0, B=1, C=2... est au contraire tellement évidente que personne ou presque ne la conteste, pourtant elle est complètement inutile. Imaginer qu'il faille absolument une clé pour remplacer les 10 premières lettres de l'alphabet par les 10 premiers chiffres c'est oublier que nous n'avons pas eu besoin de clé pour faire l'inverse en 580 à savoir remplacer les 26 premiers nombres par les 26 lettres de l'alphabet. »

600, outre « A=0 », sont désormais tombés.

23.2.18 Quantité d'étapes

Le nombre d'étape de déchiffrement au sein d'une énigme est très variable. Cela peut aller de l'élémentaire TM-e3 (Château de Malbrouck à découvrir par simple description) aux très complexes MN-e6 (combattant de fort Alamo dont il fallait trouver le prénom de la mère ; deux Vigenère successifs à partir d'une série de chiffres pour obtenir une phrase-définition à interpréter), qui montre qu'il peut y avoir deux codes alphanumériques pour une même énigme, et TM-e27 (calcul d'une heure, de là la hauteur du soleil, puis l'ombre projetée par le Grossmann, tracer une droite à partir du bélier dessiné précédemment, prolonger jusqu'à la limite départementale puis faire demi-tour jusqu'à un autre point trouvé précédemment, utiliser la mesure de façon un peu voilée, sommer la distance parcourue, puis utiliser cette somme pour calculer la distance jusqu'à l'étape suivante). Ceci montre qu'il n'y a pratiquement pas de limite au nombre d'étapes à effectuer au sein d'une énigme.

Il n'y a pas de corrélation entre la difficulté d'une énigme et sa place dans la chasse. Les plus difficiles sont souvent au milieu, et TM commence même avec une énigme au décryptage particulièrement vicieux. Seule TV est de complexité croissante. Les chasses précédant l'arrivée de Phil d'EUCK contiennent des énigmes en moyennes moins complexes (2 ou 3 étapes en général). Mais le cryptogramme final de HH comporte malgré tout cinq étapes de chiffrement (pour rappel, en 580, on obtient en 4 étapes le code A=0).

23.2.19 Références

Max Valentin est friand d'erreurs dans les sources d'information et d'anachronismes. On citera : le lieu de naissance de Descartes (FB), l'année qui commence au printemps au XVI^e siècle (TO), l'année de naissance de P. Féval (PM2), le nom d'une tour dans les guides touristiques (MN-e33), ...

Il est très probable qu'une pareille astuce se loge dans CO.

Le problème est de savoir quelle référence prendre. La réponse n'est pas claire. Il peut prendre l'information recueillie sur place (MN-e33 : TORRE DES CARREGADOR), mais ceci n'est plus valable pour l'année de naissance de Paul Féval (PM2), où il se réfère à une source livresque (non citée). Il peut choisir la référence faisant autorité (MN-e4 : Encyclopaedia Britannica). En cas de doute il peut explicitement préférer les ouvrages de référence à la probabilité historique (mariage de Louis XIV : PM5-e3), ou au contraire préférer la référence historique (longueur du stade d'Olympie : TM-e11). Dans une même chasse, il peut tantôt préférer éviter l'anachronisme (orthographe ancienne de Leyden : MN-e20), tantôt préférer la facilité

d'accès de l'ouvrage (édition courante de l'Enéide plutôt que celle de 1502 dont il est question dans MN-e45).

J'ai même trouvé une erreur - à ma connaissance jamais relevée - du type même de celles qu'il prétend éviter. MN est une chasse qui se veut polyglotte. MN-e31 se déroule en Bolivie. Il y est question de 26 pierres qu'il faut faire correspondre aux 26 lettres de l'alphabet. Or cela n'a pas de sens pour un hispanophone dont l'alphabet comprend 27 lettres, selon l'Académie Royale (29 avant 1994)²⁷.

Nul doute qu'il eût trouvé une justification a posteriori, mais la vraie raison c'est qu'il n'y avait pas pensé et que le chercheur espagnol de MN eût dû se rappeler que l'auteur de la chasse était Français.

Bref, je crois qu'on peut conclure que la bonne référence, c'est celle que Max Valentin a décidé de choisir, et qu'il faut s'attendre à rencontrer diverses éventualités.

23.2.20 Supersolution

La découverte des reliquats est sans doute plus difficile qu'il ne l'imaginait. En effet, depuis CO, Max Valentin n'a plus réitéré cette pratique de cacher des « reliquats » dans les énigmes sans indiquer leur nature et la manière de les utiliser. C'est dommage car nous aurions pu nous faire une petite idée de ce qu'ils peuvent être dans CO. Certaines chasses ont cependant une épreuve analogue à la supersolution, reprenant des éléments épars des énigmes précédentes pour trouver un dernier décryptage.

Dans FB, il faut prendre les noms des villes non utilisées pendant le reste de la chasse et les aligner.

Dans BS, il faut mesurer la distance totale parcourue depuis le début du périple.

Dans HH, on somme les années trouvées, et on transcrit le nombre en morse.

Dans TO, en joignant des villes trouvées dans la chasse selon un schéma donné, on délimite la zone.

Dans TV, on utilise des lettres des principaux personnages et lieux rencontrés pour former une phrase.

Dans TM, il faut utiliser les noms des argonautes qui n'ont pas encore servi comme texte à décrypter (méthode à rapprocher de FB).

Dans An, il faut faire correspondre des dates rencontrées et les lettres d'une liste de noms, pour obtenir une phrase.

Dans OT, ce sont les solutions elles-mêmes qui forment une phrase.

27. Voyez : Alphabet espagnol et Orthographe sur Wikipédia http://fr.wikipedia.org/wiki/Classement_alphab%C3%A9tique_en_espagnol.

23.2.21 Thème

Max Valentin affirme qu'il n'y a pas de « fil rouge » dans CO. De même, si d'autres chasses ont un thème central, celui-ci lui est imposé par les circonstances liées au commanditaire : Malbrouck et la Toison d'or dans TM, les sciences dans TV, la ville d'Angers dans An. Dans celles où il a plus de latitude (FB, BS, TO, PM, MN, OT), les thèmes abordés et les méthodes sont très différents d'une énigme à l'autre.

Seule exception : HH centrée sur le thème de l'histoire. Ceci va à mon avis à l'encontre d'une chasse centrée sur la mythologie ou le mariage de Louis XIV et Marie-Thérèse par exemple.

23.2.22 Unité de mesure

Elle doit être découverte dans FB (pied du roy), TO (toise, lieue), PM3 et PM5 (mètre), TM (23 millimètres, stade), TV (gloupiot = 2 km), V1 (kilomètre), MN (seconde-lumière, seconde d'arc). La « valeur » de la mesure n'est pas toujours directement donnée dans la chasse mais peut devoir être tirée de références livresques sur base d'un indice (pied du roy, toise, stade).

On voit qu'il peut y avoir plusieurs mesures dans une chasse. Les changements sont cependant signalés. Il n'y a jamais de piège concernant les différentes valeurs d'une même mesure.

Pour la détermination finale de la cache, si une mesure est employée, c'est le mètre (HH, PM, An), le pas du chercheur (BS, TF), ou le pas grec (TM). En aucun cas la mesure du reste du jeu n'est intervenue dans cette détermination finale.

23.2.23 Validation des solutions

De manière générale, le chercheur a peu d'éléments pour savoir qu'il est sur la bonne voie.

Passons les chasses en ligne (FB, HH, TF, MN) qui nécessitaient d'encoder la bonne solution pour passer à l'énigme suivant ; le chercheur ne pouvait pas s'embourber dans une fausse piste construite par lui-même.

Les chasses PM contiennent des termes très peu spécifiques qui auraient pu égarer le chercheur. Il est cependant remis sur la bonne voie par les IS, dont il sait chaque fois à quelle énigme elles s'appliquent (c'était aussi le cas de HH, TV).

Par contre, les IS sont données en vrac dans TM. Les possibilités de fausses pistes me semblent grandes dans cette chasse. La principale validation vient du grand nombre d'énigmes « digitales » : lorsque le cryptogramme lui donnait quelque chose de signifiant, le chercheur savait par là qu'il était sur la bonne voie. Bien entendu, ces messages trouvés étaient de longueur notable : « numérote-les », « départ cathédrale metz », etc. Ce ne sont pas

des messages de deux ou trois lettres (Râ, Noé, ...). Dans cette chasse, on trouve trois grandes difficultés :

- Il faut parfois plusieurs décryptages successifs pour obtenir le message porteur sens.
- Il peut y avoir une fausse piste voulue (au sud/à l'est).
- Un résultat non signifiant immédiatement peu devoir être mis en réserve pour être utilisé ultérieurement (TM-e9).

S'il y a des difficultés de ce type dans CO, il me semble qu'elles seront particulièrement difficiles à détecter.

On trouve à nouveau peu d'éléments de validation dans TV. Quelques énigmes digitales, des IS attribuées nommément aux énigmes, mais il me semble que l'on peut se créer des « fausses pistes non voulues » sur plusieurs énigmes.

Angers est probablement la chasse la plus facile. Les termes employés sont spécifiques et ne peuvent s'appliquer facilement qu'aux étapes de la vraie piste. Si l'on fait fausse route, on le comprend dès le passage à l'énigme suivante.

Aucune validation de solution dans OT : si l'on a fait une erreur, on ne le comprend que lors du travail sur le cryptogramme final.

Difficile d'évaluer la difficulté de TO sans l'avoir faite. Si l'on rencontre certaines validations permettant de savoir que l'on est sur la bonne piste (pièces de l'échiquier confirmant le trajet de François Ier), d'autres éléments pouvaient donner lieu à de multiples interprétations à explorer (Triboulet, Gardien de pierre, fourche, ...). L'exemple de la fausse piste construite de toutes pièces par Meteor (Solutions du TO) le prouve largement. Une difficulté supplémentaire réside dans la présence d'objets superflus jouant le rôle de distracteurs (poupées, ...). Mais surtout, il y a dans cette chasse des éléments qui valident des fausses pistes sans jouer de rôle dans la vraie : bouteille d'Armagnac (validant la fausse piste 1415), un cœur (devant confirmer la fausse piste Nancy), ...

Pour CO, Velo - entre autres - avait proposé une piste avec une mesure différente de 33 cm. Je lui avais objecté la présence de la règle aux 18.5 graduations, qui en ce cas confirmerait une fausse piste sans avoir de place dans la vraie. Ceci me semblait le principal argument contre cette idée. Il avait estimé que c'était possible²⁸. Il semble, vu TO, que ce soit effectivement le cas, la règle aux 18.5 graduations pouvant parfaitement être mise en parallèle avec la bouteille d'Armagnac. Mon argumentaire est désormais caduc. C'est très ennuyeux. S'il peut y avoir des validations de fausses pistes dans CO, on peut alors douter qu'il faille utiliser les notes de musique dans la 580, le morse dans la 500, les révolutions de planète dans la 420, etc. Heureusement, parmi les autres chasses, cette pratique reste limitée à TO, et

28. cf <http://les-sans-hulotte.net/forum/viewtopic.php?t=854&postdays=0&postorder=asc&start=0>

Max valentin semble le confirmer : " *Le Trésor d'Orval, de par sa construction particulière, tirait par conséquent sa spécificité - sinon son originalité - de la profusion des éléments parasites qui l'émaillaient, et dont le but était de masquer les indices pertinents menant à la résolution de l'énigme finale. En faisant barrage aux tentatives d'analyse rationnelle des indices valides qui auraient permis d'en venir à bout trop rapidement, ces fausses pistes jouaient un simple rôle de retardateur* " (TO-Solutions officielles). Évidemment, il n'aurait pas donné de renseignement sur les fausses pistes de CO dans les solutions de TO, mais il me semble bien que - si ce n'est plus impossible - la présence d'éléments avec pour seule fonction de confirmer une fausse piste dans CO reste peu probable.

La Chouette cumule ainsi les difficultés des autres chasses qui empêchent le chercheur de valider ses solutions : la possibilité de passer à une énigme sans avoir la bonne réponse de la précédente, des IS dont on ignore à quelle énigme elles se rapportent, des termes employés peu spécifiques, pouvant s'appliquer à de multiples entités rencontrées, la prépondérance d'énigmes « analogiques » sur les énigmes « numériques », des fausses pistes construites confirmées par d'autres énigmes. Rien d'étonnant à ce que les efforts des chercheurs se dispersent en une kyrielle de directions.

23.2.24 W,S,E,N

Dans trois des chasses avec visuels, leur orientation géographique est à un moment donné trompeuse. Parfois, un élément l'indique. Dans TO, il est nécessaire de faire subir une inversion Est/Ouest à l'échiquier. L'indice en est le miroir le reflétant. Celui de TV-e12 est retourné de 180° (il y est aussi question de miroir), et celui de OT-e7 de 90°, sans indice y faisant allusion. Seule MN échappe à ce genre d'astuce à ma connaissance.

23.2.25 X : localisation de la cache

Dans FB, un cryptogramme donne « CHERCHE D'OÙ VENAIT L'EAU. VA AU BOUT, TOURNE A GAUCHE, TOURNE A DROITE, CHERCHE LE TROU. RETOURNE-TOI ET REGARDE-LE. SES RACINES SONT DORÉES. », en partant du site trouvé dans la dernière énigme, un aqueduc.

Dans BS, elle est donnée en clair : « (...) de cette croix, il faut marcher cinq grands pas vers l'arbre qui se trouve sur son côté droit quand on a le dos au chemin. J'ai mis le petit sac avec les pièces d'or derrière dans un trou entre ses racines, et j'ai bien bouché avec de la terre. » ; le repère (Croix) devant être cherché dans la forêt de Beaulieu, résultat de la dernière étape.

Dans HH, « TERRES GASTES RESERVOIR 3M EST » est le fruit d'un cryptogramme. Ces Terres Gastes étant situées sur le territoire de la commune trouvée dans la dernière énigme : Le Muy.

Dans TO, encore une fois un cryptogramme donne « prend le chemin de

l'eau. Cherche les grilles. Descends et creuse sous la seconde niche à droite », à utiliser à partir d'un lieu-dit "Roches de l'Ermitte" trouvé dans la dernière étape.

Dans les chasses PM ; les avant-dernières et dernières énigmes donnaient successivement la commune ou la forêt, le repère pérenne à y trouver, et la distance et la direction de ce repère pérenne.

Dans TM, POEME HUGO, A UN PAS HELLENE, A L'EST NORD-EST est donné par le cryptogramme final (e24). Le lieu (une forêt) où chercher ce poème est indiqué par une allusion : « Pour voir la vie en rose, mets-toi au vert » (e24), alors que la commune - Rémilly - est trouvée dans l'énigme précédente (e23).

Dans TV, la dernière énigme donnait simplement la commune ; il y avait ensuite un second jeu sur place.

Enfin, le cryptogramme final d'An donnait 2 M S DE ND DU LAC. Alors que la dernière énigme se terminait à la statue du roi René, en ville.

Les chasses se terminent donc presque toujours par une focalisation progressive. Ce n'est au départ pas évident. Avec une solution telle que " 3 m Nord pilier ouest Tour Eiffel ", il n'est pas besoin de préciser la commune et la rue. An sort de ce schéma avec une supersolution donnant une distance par rapport à un site célèbre (à l'échelle locale). En dehors de cette exception probablement due à Meteor, les chasses se terminent grosso modo par :

1. Détermination de la commune la plus proche.
2. Détermination d'un lieu-dit, un site remarquable ou une forêt sur le territoire de cette commune.
3. Détermination du repère pérenne en partant de cet « endroit remarquable ». On doit parfois se débrouiller avec un simple nom commun (croix)
4. Détermination d'une distance et d'une direction par rapport à ce repère. Les distances sont toujours assez courtes pour ne pas nécessiter d'emporter un quelconque outil de mesure avec soi. Ceci est valable même pour des trésors de plus petite taille qu'une chouette de 80 cm.

Max Valentin peut résumer tout cela de manière très laconique : avec "Le Muy" et "Terres Gastes Réservoir 3m Est", nous avons tout ce qu'il faut pour trouver la cache. L'explication est parfois plus longue, mais nécessite alors l'aide d'un long cryptogramme, ce qui ne semble pas être le cas dans CO. Pour toutes ces dernières étapes, Max Valentin a généralement besoin de deux énigmes (la deuxième pouvant être la ss).

Si la Chouette ressemblait au modèle moyen des autres chasses, le nom de la commune la plus proche de la cache et peut-être l' « endroit remarquable » serai(en)t dans la 520, alors que la 12^e énigme nous mènerait au repère pérenne et à la cache située à quelques mètres dans une direction cardinale. Mais bien entendu, c'est dans ces dernières étapes que CO, longuement mûrie, est la plus sujette à différer des autres chasses.

23.2.26 Y a-t-il un mode d'emploi aux énigmes ?

Un argument est souvent opposé aux chercheurs qui proposent des solutions sortant de l'ordinaire. C'est que « Rien dans l'énigme n'incite à faire ceci ou cela » (utiliser le Tableau Périodique, chercher des Sages illustres, ...).

Dans certaines énigmes, il est vrai que la procédure à suivre est bien détaillée. C'est par exemple le cas de la plupart des énigmes de TV ou An.

Mais dans bien d'autres, le mode d'emploi est très laconique et l'association d'idées que le chercheur est censé avoir reste très lâche.

Ainsi, dans MN-e45, on a en tout : « Maintenant, lis ceci puis rends-toi en ce lieu. » (en italique) et une paire d'anneaux entrelacés, puis un texte codé. Et le chercheur doit penser à chercher le premier ouvrage où sont apparus les caractères italiques (l'Enéide) et prendre le texte du livre XII (où se situe l'union des Troyens et des Latins) comme clef de décryptage. C'est typiquement le genre d'énigme peu spécifique qui peut amener à chercher dans de multiples directions avant de trouver la bonne. De même, dans TO, rien n'indique qu'il faille ranger les mots If, Thé, etc dans une grille de mots croisés.

On pourrait multiplier les exemples. Le caractère ténu du lien entre le texte de l'énigme et une solution proposée ne peut être un argument formel à son encontre. La frontière entre « subtil » et « tiré par des cheveux » est souvent affaire d'appréciation personnelle.

23.2.27 Zone

Le moyen d'y arriver est successivement :

Dans FB, on arrive au château de Versailles par un tracé linéaire aidé d'un indiçage analogique (la " lumière "), puis on y cherche l'aqueduc par l'indication " cherche l'eau ". Ce genre de discours imagé se retrouve assez bien dans la 520.

Conjugaison d'indices dans BS : il faut penser que l'on est dans la région du front de la guerre 14-18 + que l'on est à une certaine distance (300 km en l'occurrence) d'un lieu trouvé auparavant (Saint-Claude) + à une homophonie avec le nom de la forêt (« Joli endroit » ? forêt de Beaulieu).

La commune finale de HH (Le Muy) et la zone (Terres Gastes) sont données par cryptogrammes. Max Valentin peut amener à une zone précise sans utiliser de tracés sur carte.

Cryptogramme aussi dans TF, mais qui semble trop long pour être transposé directement à CO.

La zone de TO est déterminée par des triangles tracés sur la carte de France, qui pointent vers la région autour de Laon. Intéressant : c'est un exemple où l'on peut obtenir avec des traits une zone sans limites nettes ni nom. À nouveau, un indiçage sémantique (« Réflexion, fille de méditation

») pour obtenir un point plus précis (Saint-Gobain).

Les zones finales des chasses PM se déterminent d'une manière assez basique, par un tracé linéaire sur une carte.

Dans TM, c'est par la combinaison d'un cryptogramme (Rémilly) et d'un indice imagé (« Mets-toi au vert » ? forêt).

A nouveau, TV donne un exemple où elle se détermine par une combinaison d'indications géographiques (valeur d'une somme de distance à partir d'autres points connus) et homophoniques (C.F.C.de Thury) données par les deux dernières énigmes.

An est atypique : on arrive par un parcours linéaire à trouver un texte qui servira de clef de décryptage à un chiffre qui nous amène à un site célèbre très distant. Il faut garder à l'esprit qu'il est possible que dans les dernières étapes (520, SS) on puisse tout à fait changer de région, même si aujourd'hui rien ne le laisse croire.

Pas de zone finale dans MN. On arrive à la dernière ville après un simple parcours linéaire.

Répetons-le, on ne peut préjuger des solutions d'une chasse préparée pendant quinze ans à partir d'autres bâties beaucoup plus rapidement. Mais on imagine aisément que la 650 donne une « macro-zone » de la taille d'environ une carte IGN, déterminée par des tracés sur la carte, et que la 520 nous donne le nom d'une forêt par cryptogramme de type stéganographique, aidé d'indices allégoriques (Dame nature ...).

Index

- aiguille, 90, 250
 - d'une montre, 16
- angle, 221, 301
 - 45 degrés, 94
 - 90 degrés, 94, 167
 - du soleil dans le ciel, 165
 - entre deux droites, 226
 - entre deux lignes, 300
 - héraldique, 103
- arbre, 18, 25
 - souche, 48
- arc
 - arme, 106
 - de triomphe de Cavaillon, 284
 - virtuel, 163
- armoiries, 88, 100, 126, 300
- astrologue, 260
- astronomie, 134, 214
 - constellations, 300
- bateau, 257
- Bourges, 294, 295
- boussole, 76, 151, 234
 - bloquée sur le nord, 79, 101
 - image, 234
 - sans aiguille, 78, 90
- cache, voir spot
- cadastre, 115
- calendrier
 - républicain, 31
- carte, 216, 229, 301
 - Cassini, 231
 - de France, 83
 - du ciel austral, 300
 - frontière Mosellane, 155
 - GoogleMap, 291
 - IGN, 25
 - IGN 2214ET, 16
 - indication d'altitude, 165
 - Infotrafic, 291
 - ligne de carroyage, 154
 - Maporama, 291
 - Mappy, 291
 - Michelin 242, 154, 156, 164
 - Michelin 989, 80, 91
 - Michelin, site web, 291
 - précise, 91, 288
 - précision, 154, 288
 - symbole triangle, 164
- cathédrale, 203, 206
 - de Metz, 152
 - de Rodez, 9
 - Notre-Dame de Paris, 212
 - Notre-Dame des Neiges d'Ibiza, 259
 - St Pierre de Vannes, 11
- Cebazat, 104
- célébrité, 222, 262, 267
 - évènement, 98
 - animal, 252
 - bateau, 257
 - carnaval, 296
 - chanson, 239, 261, 294
 - citation, 114, 118
 - évènement, 240, 244
 - institution, 55
 - lieu, 236, 258, 266
 - mondiale, 109, 122, 239
 - objet, 196, 197, 290
 - personne, 43, 113, 122, 152, 198, 202, 204, 240, 252

- rochers, 269
- statue, 202, 204
- universelle, 252
- ville, 264
- cercle
 - circonférence, 218
 - rayon, 219
- César, 284
- Ceton, 88, 97, 213
- chanson
 - couplets, 150
 - de Jean Bart, 294
 - J'irai revoir ma Normandie, 261
 - le Bon Roi Dagobert, 294
 - mélodie, 149
 - Malbrough s'en va-t-en guerre, 149, 150, 163, 171
 - Värmlandsvisan, 248
 - Waltzing Matilda (chanson australienne), 239
- charade, 196, 204
- Charlemagne, 291
- Charles
 - II le Mauvais, 183
 - V, 182, 183
 - V le Sage, 182
 - X, 48
- chasse au trésor
 - cohérence interne, 11, 258
 - création, 108
 - élégance, 293
 - fausse piste, 80
 - jeu de piste, 101
 - mini-chasse, 101
 - principe, 54
 - pseudonymes, 55
 - trésor enterré, 18
 - trésor exposé, 54, 145
 - visuels, 54
- château
 - Château-Thierry, 9
 - Châtellerauld, 9
 - d'Angers, 196
 - de la Bove, 98
 - de la Malmaison, 276
 - de Lichtenberg, 282
 - de Malbrouck, 149
 - de Pignerolle (commune de St-Barthélémy), 197
 - de Versailles, 14, 16
- chemin, 128
 - à mi-chemin, 212, 237, 255
 - Chemin des Dames, 98
 - mauvais chemin, 103
 - périple de Louis XIV, 130
 - rebrousser chemin, 142, 164
 - sentier, 18, 48, 97, 115, 127
 - sentier de veille, 282
 - tous les chemins mènent à Rome, 122
 - voie, 93, 108, 286
- chiffre du livre, voir code dictionnaire
- chimie
 - élément chimique, 251
 - formule chimique, 243, 258
- chouette
 - figurine, 79
 - symbole de la ville d'Athènes, 101
- cimetière, 25, 115, 288
 - tombe, 287
- citation, 28, 62, 107, 108, 222
- clé
 - contremarque, 80, 147, 169, 205, 270
 - d'ut, 71, 81
 - de décryptage, 153, 185, 247, 253, 254
 - de l'énigme, 28, 198
 - du Trésor de Malbrouck, 169
 - en or massif, 54
 - instrument pour serrure, 192
 - jeu des clés dans *Orval*, 81
 - mot clé, 204
 - musicale, 149
 - personnage-clé, 249
 - pictogramme, 42
 - texte-clé, 267
 - trésor de TH2001, 270

- vers l'énigme suivante, 93
 - Vigenère, 268
- cloche, 212
- code
 - A=1,B=2,etc., 150, 152, 203, 211, 215, 250, 252, 268, 275
 - acrostiche, 93, 152, 263
 - addition, 189, 282, 289
 - ALMISEFORU, 103
 - alphabet latin, 269
 - anagramme, 106, 113, 135, 153, 157, 170, 183, 184, 196, 251
 - liste d'anagrammes, 321
 - César, 285
 - charade, 196
 - chiffres romains, 204
 - de la Buse, 285
 - département, 157, 289, 298
 - dictionnaire, 13, 82, 114, 119, 123, 125, 131, 134, 219, 248, 255, 275, 298
 - dictionnaire (avec des nombres), 215
 - Gematria, 133
 - grille, 224
 - inversion, 104, 256
 - jeu de mots à la Maurice Birot, 104
 - mode d'emploi, 285
 - Morse, 30, 213
 - phonétique, 170
 - Pig Pen, 89
 - rébus musical, 71
 - rébus, 104
 - saut de lettre à pas croissant, 284
 - SOLEIL/713705 (calculette), 153, 172
 - Vigenère, 268
- coeur
 - au sein de, 198, 300
 - citation, 121
 - en fer forgé, 75, 76, 97, 105
 - héraldique, 103
 - jalousie, 130
 - Lamour, Jean, 97, 105
- compas, 156, 162
- constellation
 - Balance, 221
- coq
 - abbé Coquereau, 275
 - symbole de la France, 272
- couleur
 - complémentaire, 254
 - verte (sinople), 100
- crayon, 20, 172
- cryptographie, voir code
- cycloïde, 220
- devin, 260
 - personnage de Venise, 178, 179, 182, 184
 - Phinée, 163
- dictionnaire
 - Larousse, 290
 - Petit Robert, 290
- direction, 90
 - est, 116
 - générale, 15
 - midi, 16
 - nadir, 184
 - nord, 14, 234, 295
 - nord-est, 114
 - nord-ouest, 287
 - rose des vents, 248
 - septentrion, 141
 - soleil levant, 114
 - sud-sud-est, 302
- directions cardinales, 284
- documentation, 130
- drapeau, 188
- échecs
 - échiquier, 82
- église
 - abbatiale Toussaint d'Angers, 202
 - chapelle St-Jacques, 284
 - de Clairefontaine-en-Yvelines, 289
 - de Fleurines, 114

- de Pontgibaud, 126
- du Sacré-Cœur de Sarreguemines, 157
- Notre-Dame-du-Port de Clermont-Ferrand, 25
- St Adelphe d'Albestroff, 160
- St-Laud d'Angers, 204
- St-Michel de Menton, 11
- égyptologie
 - Alexandrie, 183, 184
 - hiéroglyphes, 238
 - Louksor, 115
 - Nil, 238
 - obélisque, 115
 - Rosette, 238
- élément chimique
 - He, 251
- équerre, 76, 90
 - té, 104
- erreur de documentation, 12, 118, 259
- étoile, 300
 - à 5 branches, 12
 - rond-point, 301, 302
 - vedette, 12
- étymologie
 - allemand, 160
 - celtique, 287
 - gaulois, 94
 - grec, 160
 - latin, 130, 273
 - russe, 288
- fausse piste, 9, 101, 119, 129, 132, 135, 148, 162, 187, 198, 203, 213, 215, 217, 219, 223, 225, 228, 236, 237, 250, 251, 256, 263, 265, 266, 283, 288, 290, 298, 299
 - récurrente, 90, 105
 - retardateur, 99
 - village de Faux, 102
- flèche, 163
 - d'arbalète, 76, 85
 - d'arc, 77, 94
 - direction, 235
 - direction (panneau), 255
 - distance, 212
 - extrémité de droite, 94
 - pointe de flèche, 77, 94
 - symbole, 222, 235, 274
 - trait (droite), 163
 - triangle rectangle, 94
 - virtuelle, 163
- forêt
 - Brocéliande, 117
 - d'Argonne, 25
 - d'Halatte, 116
 - de Beaulieu-en-Argonne, 25
 - de Camors, 301
 - de Campet, 131
 - de la Chartreuse, 127
 - de Lanvaux, 301
 - de Rambouillet, 288
 - de Ternes, 124
 - de Terre Gastes, 30
 - domaniale de Versailles, 18
 - Ville-Cartier, 118
- François I^{er}, 84
- François I^{er}, 102, 242
 - couronnement, 31
- François I^{er}, 83
- Gallo-romains, 117
- grec
 - lettre χ , 230
- héraldique, 73, 100, 102, 103, voir armoiries
- heures, 222
- horloge, 16, 84, 105, 250, 252
- indications supplémentaires, 101
 - Angers, 206
 - Florence B., 20
 - Histoire d'Histoire, 34
 - Malbrouck, 170
 - Orval, 93, 96, 97, 108
 - Paris-Match Région 1, 114–116
 - Paris-Match Région 2, 117–119

- Paris-Match Région 3, 121–124
 Paris-Match Région 4, 125–128
 Paris-Match Région 5, 129–132
 Paris-Match Région 6, 134, 135
 Publiciste 2 - Embrouille sous,
 286
 Publiciste 3 - Commissaire Man-
 gin, 289
 Publiciste 4 - Ornicar, 292
 Publiciste 5 - En égrenant, 297
 Publiciste 6 - Sur la Terre, 303
 Venise Concours 1, 180
 Venise Concours 2, 183
 Venise Concours 3, 192
 Victoria, 211–215, 217, 219, 221–
 223
 inversion, 43, 82, 84, 150, 213, 256

 jeu de mots, 107
 Beaulieu pour joli endroit, 26
 Cébazat pour c'est pas ça, 104
 château pour Châtellerauld, 14
 Scipion pour six pions, 107
 jeux
 as de carreau, 94
 dé, 110
 de dames, 98
 échecs, 82, 107, 110
 mots croisés, 7

 labyrinthe, 266
 latin
 expression, 59–61, 63, 66, 108, 172,
 184
 légende, 126, 155, 242, 268, 291, 294
 leuca, 94
 littérature
 Aubigné, Agrippa d', 130
 Descartes, René, 6, 30
 Du Bellay, Joachim, 205
 Ferry, Jules, 121
 Féval, Paul, 118
 Fromentin, Eugène, 243
 Gautier, Théophile, 243
 Hugo, Victor, 83
 la Fontaine, Jean de, 6
 Martin du Gard, Roger, 62
 Poe, Edgar Allan, 95
 Rostand, Edmond, 129
 Saint-Exupéry, 61
 Saint-Exupéry, Antoine de, 82
 Verne, Jules, 243
 Louis XII, 83, 95
 Louis XIV, 13, 130, 212
 mariage, 130
 remariage, 131
 Louis XV, 231
 filles, 98
 Louis XVI
 exécution, 31
 Louis XII, 102
 lumière, 134
 clé de cryptage, 114
 Lichtenberg, 281
 Lumière, Antoine, 217
 Paris, ville lumière, 65
 peinture, 122, 267
 rayons X, 217
 Roi Soleil, 212
 soleil, 114, 212, 219
 solution, 114
 ténèbres, 217
 Versailles, 14
 vitesse, 235, 257, 299
 vitrail, 114
 voir la lumière, 8, 14

 madits, 108
 Marie-Thérèse
 d'Espagne, 130
 fille de Louis XVI, 31
 Marignan, 243
 Maures, 134
 Max Valentin
 auteur de la Chouette d'Or, 233
 award-winning designer, 270
 conception de TH2001, 235
 Interview, 234

- personnage de chasse, 293
 - signature, 108
- menhir, 302
- méridien, 235, 295
 - de Paris, 295
- mesure, 108, 138, 140, 142, 157, 159, 179, 212
 - étalon, 140
 - changement en cours de chasse, 94
 - de poids, 90, 227
 - gloupiot, 212, 228
 - kilomètre, 179
 - lettre vaut distance, 219, 220
 - lieue de Paris, 198
 - lieue de poste, 94
 - lumière, vitesse de la, 235
 - marchipou, 295
 - pas grec, 169
 - pas hellène (voir pas grec), 169
 - pied, 20, 171
 - pied du roy, 13, 206
 - sous-entendue, 159
 - stade, 155, 171
 - toise, 90, 102, 104
- miroir, 82, 104
 - commune de Le Miroir, 226
- mythologie
 - Athéna, 171
 - Vulcain, 125
- naissance
 - date, 42, 108, 118, 123, 201, 203, 214, 249, 253
 - lieu, 12, 118, 221, 225, 231, 260
- Napoléon
 - Bonaparte, 182
 - Buonaparte, 262
 - cendres, rapatriement, 276
 - I, 273
 - I^{er}, 262
 - III, 182, 183
 - Musée (Louvre), 183
- carrefour, 48
- navire, 223
- nef, 204
- Newton, Isaac, 134
- Niepce, Nicéphore, 219
- nombres premiers, 133
- notes de musique, 81
 - notation anglaise, 149, 163
 - rébus, 90
- obélisque, 115
- oeil, 115, 122, 128, 161, 173
- onomatopée, 83
- ouverture
 - arcade d'aqueduc, 16
 - canal, 185
 - Canal de Corinthe, 192
 - d'une cavité, 68
- palindrome, 213
- Paris, 211
- peinture
 - Caran d'Ache, 288
 - Le Lorrain, 122
 - Soulages, Pierre, 7
- pelle, 88, 119, 273
- phare
 - de Cordouan, 93
 - des Baleines, 226, 227
 - maritime, 226
- philatélie, 236, 237, 261, 262
- piège, voir fausse piste
- puzzle, 261
- rapporteur, 226
- rayon, 220
- rébus musical, 90
- rébus, 71–73, 230
 - héraldique, 100
 - inversé, 104
 - musical, 81
- recherche documentaire sérieuse, 84, 223
- règle, 212
- reliquats, 273

- villes non utilisées, 16
- René d'Anjou, 48, 204
- repère pérenne
 - abri de bûcheron, 288
 - borne, 127
 - Croix de l'Architecte, 25
 - Croix de Montaugé, 119
 - mégalithe, 302
 - monument dédié à la Vierge, 123
 - obélisque, 116
 - panneau, 168
 - pilier de pont, 295
 - réservoir, 30, 136
 - ruines, 132
 - souche d'arbre, 48
 - statue de Diane, 276
- réputation, voir célébrité
- révéler
 - la solution, 114
 - photographie, 219
- révolution
 - Assemblée Constituante, 31
 - Danton, 294
- Roland, 291
 - mort, 291
- romain
 - nom de ville, 152
- Roncevaux, 291
- rotation, 153
 - sens, 16
- route, 126
 - carnet de route, 151, 160
 - Chemin des Dames, 98
 - distance par la route, 291
 - étape, 131
 - forestière, 95, 168
 - kilomètre zéro, 212
 - mise en route, 200
 - numérotation, 105, 118
 - route 66 au Texas, 255
- Saint
 - Adelphe, 160
 - Elme, 281
- Hermentaire, 134
- Hubert, 172
- sens, 213
 - bon sens, 204
 - des aiguilles d'une montre, 204
 - inversion, 213
 - palindrome, 213
- soleil, 219, 236
 - éclipse, 249
 - Grand Soleil (titre des rois Nat-chez), 252
 - héraldique, 102
 - liberté, 31
 - Mont Soleil, 299
 - pictogramme, 235
 - Roi Soleil, 14
- spot, 18, 30, 48, 94, 116, 119, 123, 127, 205, 270, 276, 284, 288, 295, 302
 - sol public, 8
- St-Jean-de-Luz, 130, 131
- stéganographie, 263
- supersolution, 17, 96, 99, 169, 205
 - en clair, 21, 48
- Sur la Trace de la Chouette d'Or, 54, 79
 - chercheur de la chouette d'or, 34
 - difficulté, 55
 - statuette en or, 54
 - visuels de Becker, 54
- symbole
 - infini, 212
- tâtonnements, 11, 15, 17, 33, 80, 90, 180, 299
 - deux possibilités, 16
- Tour de France
 - de François I^{er}, 84
- tracé
 - étoile à 5 branches, 12
 - arc de cercle, 161, 173, 288
 - cercle, 156, 218, 300
 - droite, 14
 - grille de 64 cases, 83

- lignes, 300
- perpendiculaire, 91, 93, 216
- précision, 152, 154, 301
- rattrapage des imprécisions, 167
- relier des points, 12, 160
- trait, 152, 226
- triangle, 216
- trouver, 287
- Un kilomètre à pieds, 264
- ville
 - Angers, 196
 - Arcachon, 11
 - Avallon, 23
 - Baugé-en-Anjou, 48
 - Bibiche, 160
 - Bourges, 294–296
 - Briançon, 9
 - Caen, 213, 214
 - Carcassonne, 294, 295
 - Cavaillon, 284
 - Céton, 213
 - Château-Thierry, 9
 - Châtellerauld, 9
 - Chalon-sur-Saône, 221
 - Clermont, 215
 - Clermont-Ferrand, 25, 215
 - Collobrières, 134
 - Combourg, 118
 - Doullens, 295
 - Draguignan, 134
 - Dunkerque, 11, 294, 296
 - Fleurines, 114
 - Haye-Descartes, La, 12
 - Laroque-Timbaut, 291
 - Le Miroir, 225
 - Le Muy, 30
 - Lille, 23
 - Louhans, 25
 - Lusignan, 25
 - Lyon, 217, 218
 - Malestroit, 25
 - Menton, 11
 - Montpellier, 11
 - Mulhouse, 11
 - Paris, 211
 - Pontgibaud, 126
 - Rennes, 118
 - Riom, 25
 - Rodez, 9
 - Saing-Denis, 294
 - Saint-Claude, 25
 - Saint-Léger-en-Yvelines, 288
 - Saint-Pierre-de-Vannes, 11
 - Schirmeck, 165
 - Strasbourg, 11
 - Tarquimpol, 152
 - Thury-sous-Clermont, 231
 - Vannes, 300
- visuel, 75, 234, 272
 - glace signifie Le Miroir, 226
 - nombre inscrit en gros, 227
 - photographie noir et blanc, 281
 - rébus, 211
- vitrail, 114, 115, 203, 204
- zone, 80, 94