

Les synthèses de



Zarquos

Par *Zarquos*

Source <https://www.zarquos.net/ultima-forsan/showthread.php?tid=2445>
PDF et mise en page gracieusement offerts par © 2017 Toulousaing
Publication avec l'autorisation de l'auteur
(les hyperliens ne fonctionnent que sur la version Web du texte)

Sommaire

Synthèse B	6
ENIGME	6
B & TITRE	6
TEXTE	7
VISUEL	7
ORDRE	7
CHOUETTES	8
NOMBRES	8
Synthèse 530	9
ENIGME	9
OUVERTURE	9
CHARADE.....	10
MON TOUT	11
VISUEL	11
Synthèse 780	13
ENIGME	13
CHOSE IMPORTANTE	14
MESURE.....	15
TITRE	16
TEXTE	17
PERSONNAGES	18
CROISEMENT.....	20
CDD	20
BOUSSOLE	21
VISUEL	22
Synthèse 470	24
ENIGME	24
TITRE	24
FLECHE.....	25
CŒUR	27
LUMIERE.....	27
CHARADE.....	29
MON TOUT	29

VISUEL	30
Synthèse 580	32
ENIGME	32
TITRE	32
TEXTE	33
VISUEL	33
Synthèse 600	35
ENIGME	35
TITRE	35
TEXTE	36
VISUEL	37
Synthèse 500	38
ENIGME	38
TITRE	38
2424	38
ORTHO	39
SPIRALE	40
TEXTE	42
VISUEL	43
Synthèse 420	46
ENIGME	46
TITRE	46
LA	46
FLECHE D'APOLLON.....	47
CIBLE	50
TEXTE	50
VISUEL	53
Synthèse 560	55
ENIGME	55
TITRE	55
LUMIERE CELESTE	56
NEF ENCALMINEE.....	57
TRAIT A NE PAS REGRETTER	60
TEXTE	62
VISUEL	68
Synthèse 650	71

ENIGME	71
TITRE	72
SENTINELLES	72
PASSAGE EN REVUE	75
LA	76
TEXTE	77
71721075	78
SILHOUETTES.....	79
HOMME A LA PELLE	80
VISUEL	81
Synthèse 520	83
ENIGME	83
TITRE	83
EUX.....	84
FILS	85
DOUTE & SUPPLICE	86
DAME NATURE.....	87
TEXTE	87
ZONE	90
VISUEL	92
Synthèse IS	93
GENERALITES.....	93
ILE.....	94
TOUR DE FRANCE	94
FAUTE	95
ALMISEFORU	96
CŒUR	97
778	97
LUEURS	97
FNAC.....	98
ARBUSTE	98
MARIE-THERESE	98
OUVERTURE	99
BAIE MANCHE.....	99
MESURE.....	99
ENCHANTEUR	99

GOUAILLE	99
SENTINELLES	100
CLEF EN MAIN	100
TRAHISON AIGUILLE	101
RESTE SIMPLE	101
100 KM.....	101
NEF ENCALMINEE.....	102
TROIS RENDEZ-VOUS.....	102
PC-TEAM.....	102
Synthèse Chasse	104
GENERALITES.....	104
LIVRE	114
ENIGMES	115
CLEFS DE PASSAGES.....	123
FAUSSES PISTES	124
CARTES	125
TRAITS	129
MADITS	131
Synthèse Supersolution	134
GENERALITES.....	134
RELIQUATS	136
CACHE.....	138
CHOUETTE	143

Synthèse B

[ENIGME](#) | [B & TITRE](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#) | [ORDRE](#) | [CHOUETTES](#) | [NOMBRES](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La B n'est pas difficile (elle l'était avant d'être trouvée).

[FAUSSE PISTE](#)

La B ne contient pas de fausse piste.

[UNIQUEMENT ORDRE](#)

La B donne l'ordre des énigmes et rien d'autre : elle n'a pas de relation supplémentaire avec les autres énigmes et la supersolution (elle ne donne pas de reliquat), comme le dit Max Valentin on peut jeter la B à la poubelle une fois l'ordre trouvé.

[PREMIERE ENIGME](#)

Par convention la B est la première énigme du jeu.

[TRADITION](#)

Les énigmes ont été mélangées pour respecter la tradition : dans la recherche d'un trésor historique, on commence généralement par rechercher des documents dans des archives etc... puis on les assemble pour en tirer un ensemble d'informations permettant de progresser.

[RESOLUTION](#)

Max Valentin a conçu le jeu en partant de la fin mais il avait déjà en tête le système de codage-décodage de la B.

La B ne se résout pas à l'aide de calculs et sa solution est carrée.

[CONSEIL](#)

Max Valentin conseille de s'intéresser aux pommes pour résoudre la B et notamment aux travaux de « l'homme à la pomme » (rien à voir avec Guillaume Tell).

[TROUVEE](#)

La B a été trouvée (par environ 95% des chercheurs).

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef de passage B -> 530 est l'énigme B elle-même qui donne l'ordre et par conséquent indique l'énigme suivante.

B & TITRE

[B](#)

La lettre « B » a son importance, elle a une signification facile à découvrir (ni Bore ni Beige) qui ne sert que dans la B.

Le choix de la lettre « B » s'explique aussi dans une IS.

TITRE

Le titre ne devient pas plus lumineux en fin de parcours.

TEXTE

ORDRE IMPAIR

Le texte donne l'ordre impair des énigmes, sans cet ordre il ne serait pas possible de trouver l'ordre complet.

NUMEROTATION

La numérotation des énigmes n'a pas d'utilité particulière.

VISUEL

VISUEL

Le visuel n'a pas de rapport avec la Bible, il est utile à la compréhension de la B.

ARC-EN-CIEL

L'arc-en-ciel est utile à la B, il contribue à la compréhension de la technique à utiliser.

PERSONNAGE

Le personnage participe à la découverte de l'ordre mais il n'est pas indispensable.

Le personnage n'est ni une statue, ni un saint, ni une divinité grecque ou romaine et d'ailleurs il ne s'agit même pas d'un « personnage ».

Le personnage est du genre masculin, Max Valentin le qualifie « d'étrange ».

Le personnage est un symbole, avec un peu d'astuce on peut comprendre de quoi il s'agit.

Les chercheurs ont identifié le personnage depuis longtemps.

La position du personnage et le fait qu'il soit ou non sur un socle n'a pas d'importance.

Il n'y a pas d'eau en bas à gauche du personnage.

ORDRE

IMPORTANT & UNIQUE

L'ordre est important et unique.

B INSUFFISANTE

Les autres pages des énigmes sont nécessaires en plus de la B pour trouver l'ordre, mais en ajoutant seulement les nombres à la B on peut trouver l'ordre.

ORDRE

L'ordre est logique et cohérent, il obéit à une règle précise.

TROUVE

L'ordre a été trouvé par la quasi-totalité des chercheurs, Max Valentin a confirmé le début : B, 530, 780 et 470.

CHOUETTES

CHOUETTE INVISIBLE

Il y a une chouette dans toutes les énigmes, y compris dans la B.

IMPORTANCE

Les chouettes sont importantes mais pas déterminantes : les techniques d'impression ne pouvant pas reproduire fidèlement les couleurs, elles ont été doublées par autre chose.

ERREUR

Les chouettes sont dessinées avec des aigrettes, il s'agit d'une petite erreur de Max Valentin.

DECRYPTAGE

Les chouettes n'interviennent ni dans le décryptage des énigmes ni dans la supersolution.

NOMBRES

IMPORTANCE & UTILITE

Les nombres sont importants, ils ont une seule utilité intervenant dans l'énigme B.

Les nombres viennent en confirmation d'autre chose et cela double leur signification, Max Valentin les a d'ailleurs ajoutés après avoir terminé les énigmes.

NOMBRES

Les nombres ne sont pas en relation avec un cap géographique, ils ne correspondent ni à des distances kilométriques ni à des départements. Les nombres ne peuvent pas donner lieu à une anagramme numérique.

DECRYPTAGE

Les nombres n'interviennent ni dans le décryptage des énigmes ni dans la supersolution, ils ne confirment pas non plus des résultats dans les énigmes.

Synthèse 530

[ENIGME](#) | [OUVERTURE](#) | [CHARADE](#) | [MON TOUT](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La 530 est une énigme très facile (la plus facile de toutes).

[UNIQUEMENT LIEU](#)

La 530 donne un lieu pour démarrer le jeu et rien d'autre.

[DEPLACEMENT INITIAL](#)

Le déplacement initial vient de la 530 : il faut se rendre (virtuellement) dans le lieu pour démarrer le jeu.

[IS](#)

Les IS résument tout ce qu'il y a à savoir de la 530.

[TROUVEE](#)

La 530 a été trouvée, environ 95% des chercheurs possèdent la bonne réponse.

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef de passage 530 -> 780 est le lieu pour démarrer le jeu qui permet d'aborder la 780.

OUVERTURE

[SIGNIFICATION](#)

Le mot « ouverture » a une seule signification mais il a aussi une justification.

[FAUSSES OUVERTURES](#)

Les chercheurs ont trouvé un grand nombre de fausses ouvertures.

[OUVRIR - FERMER](#)

L'ouverture ne s'ouvre et ne se ferme pas.

[INFINI](#)

L'ouverture n'ouvre pas sur un infini (ce n'est pas un angle), et elle n'a rien à voir avec un compas.

[CONCEPT & TANGIBLE](#)

L'ouverture n'est un concept que dans le sens où il s'agit d'un mot désignant quelque chose.

L'ouverture n'est pas tangible (le mot) mais ce qu'elle représente est tangible.

[OUVERTURE](#)

L'ouverture est composée d'un seul élément et non pas d'un assemblage de plusieurs éléments.

L'ouverture n'a pas vocation à être précisée au fur et à mesure du jeu.

LIEU

L'ouverture est le lieu pour démarrer le jeu.

LIEU UNIQUE

L'ouverture est le même lieu pendant toute la durée du jeu.

UNIQUEMENT LIEU

L'ouverture est uniquement un lieu.

CARTE & EN FRANCE

L'ouverture figure sur la 1ère carte et elle est en France.

TAILLE

L'ouverture est plus grande qu'un homme, on pourrait faire du vélo à l'intérieur.

L'ouverture n'est pas un instrument de précision (à cause de sa taille), on a une certaine marge.

EN 530

L'ouverture est complètement identifiée dès la 530.

TROUVEE

L'ouverture a été trouvée par la grande majorité des chercheurs.

VOIR

Voir par l'ouverture est un concept que l'on découvre dans les énigmes qui nous demandent d'utiliser l'ouverture.

Voir par l'ouverture est aussi simple que voir par une fenêtre mais il y a quand même un peu plus puisqu'on ne voit pas avec les yeux, c'est virtuel.

La vision se fait en ligne droite : l'ouverture est un point sur une droite définie par les points « là où je vois » et « ce que je vois ».

Plus précisément si de A on voit C par B alors on a A ----- B ----- C avec A, B et C distincts.

Pour voir quelque chose par l'ouverture il n'est pas nécessaire de passer par le centre de l'ouverture.

CHARADE

ETERNITE

Le mot « ETERNITE » est important, on doit le comprendre dès la 530.

Il est important que le mot « ETERNITE » soit en majuscules et ce pour une unique raison.

Le mot « ETERNITE » doit attirer notre attention pour une certaine raison.

L'ETERNITE n'est pas tangible et elle a 2 limites dans le cadre du jeu (astuce).

SVD

On doit comprendre les mots « Sage », « Vérité » et « Devin » en 530 : si on interprète correctement le texte on saura ce qu'ils signifient.

Il n'y a aucun piège dans la dernière phrase de la charade.

Le mot « Sage » ne concerne que la 530, on peut résoudre la charade sans comprendre ce mot.

Si on a mon tout on a été sage.

La vérité est très différente du devin.

La vérité concerne un futur (non proche) : elle est connue après la 530.

L'expression « la Vérité, en vérité » est équivalente à « la vérité (sans conteste) ».

CHARADE

La charade est une charade classique, elle n'est pas à tiroirs.

Utiliser « mon second » à la place de « mon deuxième » est une faute classique dans l'énoncé des charades.

L'alpha romain sert directement dans la 530.

Le terme « se cache » n'est pas une allusion à la cache de la chouette.

MON TOUT

RESULTAT DE LA CHARADE

Mon tout est le résultat de la charade, soit l'assemblage ordonné de mon premier, ..., mon septième.

OUVERTURE

Mon tout est l'ouverture.

LIEU

Mon tout est le lieu pour démarrer le jeu.

MON TOUT

Mon tout se trouve dans la 530, il se compose de 7 lettres.

Mon tout est différent de celui de la 470, il est également différent du tout dans le titre de la 650.

VISUEL

COQ

Le volatile présent sur le visuel est un coq de basse-cour (ce n'est ni une girouette, ni un coq de bruyère, ni un chapon, ni une poule), il est seul.

Il est important que ce soit un coq, il a une valeur symbolique (dans certaines circonstances symbole et emblème sont équivalents mais dans le contexte de la 530 Max Valentin préfère symbole).

Le coq a une plume sur la tête car il s'agit d'une certaine race de coq mais ça n'a pas d'importance pas plus que son âge.

Le coq est français et se trouve en France, on peut considérer qu'il s'agit d'un coq gaulois.

Il n'est pas anormal que le coq chante tourné vers l'ouest car un coq chante au lever du soleil mais pas forcément en direction du soleil.

Le fait que le coq chante n'est pas important.

Le coq ne peut pas être tourné dans une autre direction.

Le coq ne contient pas la mort (avec sa faux) quand on le retourne, il s'agit d'une coïncidence.

Il vaut mieux que l'œil du coq soit ouvert.

Il ne servirait à rien de déplacer le coq.

FRANCE

C'est la France qui se trouve derrière le coq, son contour est assez précis pour en faire ce qu'on doit en faire.

La clarté n'a pas d'importance : elle sert à faire ressortir le contour de la France mais n'a pas d'autre signification.

VISUEL

Le visuel contribue à trouver le lieu pour démarrer le jeu.

Les brins d'herbe n'ont pas de rôle à jouer.

Les couleurs n'ont pas d'importance.

Le moment de la journée n'a pas d'importance.

Il n'y a pas de barrage (ou quelque chose dans le même genre) à gauche du coq.

D'une certaine façon il faut avoir le compas dans l'œil.

Synthèse 780

[ENIGME](#) | [CHOSE IMPORTANTE](#) | [MESURE](#) | [TITRE](#) | [TEXTE](#) |
[PERSONNAGES](#) | [CROISEMENT](#) | [CDD](#) | [BOUSSOLE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La 780 est de moyenne difficulté.

[IMPORTANCE](#)

La 780 est l'une des énigmes les plus importantes du jeu.

[PIEGE](#)

Il n'y a à proprement parler pas de piège dans la 780 mais elle peut quand même induire en erreur dans certaines conditions.

[530](#)

La 780 peut se décrypter sans la 530 mais il nous manquera quelque chose.

[SOLUTION](#)

Dans la 780 il faut trouver une direction générale + une chose importante et rien d'autre.

Un personnage doit suivre cette direction générale puis une direction précise pour arriver à destination (la direction précise et la destination sont données dans l'énigme suivante).

La destination que l'on découvre dans l'énigme suivante n'est pas dans le « champ » de la direction générale au sens de l'axe mais elle l'est dans un sens plus étendu.

La direction générale s'applique à partir du lieu du croisement.

Il n'y a aucun lieu dans la 780, ni en tant que lieu intermédiaire ni en tant que lieu final (à part le lieu pour démarrer le jeu qui est le point de départ de la 780).

Directions générales : nord, sud, est, ouest.

Directions précises : « vers Lille », « vers Marseille », « vers Strasbourg », « vers Brest ».

Destinations : « à Lille », « à Marseille », « à Strasbourg », « à Brest ».

Localisations précises : « Place du Général de Gaulle à Lille », « Jardin Pierre-Puget à Marseille », « Place Kleber à Strasbourg ».

[TROUVEE](#)

La 780 a été trouvée.

La majorité des chercheurs a la direction générale donnée par la 780.

[TEMPS](#)

Le temps n'a aucun rôle à jouer dans la 780, que ce soit le temps météo ou le temps qui passe.

[ENIGME](#)

Vitesse, distance et temps : au moins un de ces 3 facteurs est important

en 780.

Une carte n'est pas nécessaire en 780.

La 780 est l'une des énigmes préférées de Max Valentin.

RESUME

Max Valentin a donné un résumé de la 780 dans un message intitulé « COSA AUSTRALIA » (nom donné par le chercheur auteur du message) : « *recapitulation : la 780 commence ou finit la 530. c'est un lieu pour commencer le jeu. le visuel de la 780 représente un "moment" ou le piéton (qui est de dos - ou de 3/4 dos, puisqu'il faut préciser) va croiser le cocher. le piéton s'éloigne de vous, lecteur, et le cocher vient vers vous. ils vont donc se croiser. ce croisement s'effectue sur le même axe. la boussole est représentée telle qu'elle serait dans votre main et est utilisée par l'un des personnages. l'aiguille de cette boussole n'est pas totalement stabilisée encore, mais en voie de stabilisation. ce détail a une importance toute relative car il n'est pas possible, sur le dessin d'une boussole, d'être d'une précision absolue. elle indique donc une direction. au bout de cette direction, il y a évidemment une destination, mais cette destination ne peut être trouvée dans la 780. elle sera découverte dans l'énigme suivante. autrement dit, cette direction pourrait être la "clef" de la 780... en plus de cela, il y a autre chose à trouver dans la 780, bien plus important, et qui resservira plus tard. voilà. je crois n'avoir rien oublié. »*

CLEF DE PASSAGE

La clef de passage 780 -> 470 est la direction empruntée par le piéton (direction à trouver en 780).

La direction permet de confirmer l'énigme suivante (qui peut se décrypter indépendamment de la clef de passage).

CHOSE IMPORTANTE

IMPORTANCE

La chose importante est très importante.

530

On peut trouver la chose importante sans la 530 (aucun élément de cette énigme n'y fait allusion).

470

On peut trouver la 470 sans la chose importante (et ce n'est pas la seule énigme dans laquelle on peut s'en passer).

TROUVER

La chose importante ne saute pas aux yeux, elle est cachée dans l'énigme. Le visuel contribue à trouver la chose importante.

La chose importante n'est pas trop difficile à trouver.

On ne trouve la chose importante qu'en 780.

Il vaut mieux trouver la chose importante tout de suite, ce qui nous indiquera quoi en faire.

La chose importante complètera d'autres choses dans les autres énigmes pour former un tout (si on utilise la métaphore de la fleur la chose

importante serait plutôt le vase).

Il faut de l'astuce pour trouver la chose importante et pour s'en servir.

Il est plus facile de trouver la chose importante que de deviner comment s'en servir.

La chose importante est complètement déterminée en 780.

[TROUVEE](#)

La chose importante a été trouvée, elle a été évoquée en Q/R, dans la BAL de Max Valentin et sur le forum.

[RESSERVIRA](#)

La chose importante resservira plus tard : on peut considérer qu'elle sert en 780 du seul fait de sa découverte.

[PLUSIEURS ENIGMES](#)

La chose importante intervient dans plusieurs énigmes (elle est importante pour toute la suite du jeu).

[UTILISATION](#)

Le moment où on doit utiliser la chose importante se révèle de lui-même et logiquement (Max Valentin utilise la métaphore de la salière).

[CONFIRMATION](#)

La chose importante sera confirmée par le seul fait qu'on l'utilisera.

[CHOSE IMPORTANTE](#)

La chose importante n'a rien à voir avec le croisement.

MESURE

[IMPORTANCE](#)

La mesure est l'un des éléments les plus importants du jeu.

[DEFINITION](#)

Une mesure est un terme générique et sa valeur est sa longueur exprimée en unités de référence, par exemple la perche est une mesure de valeur 5,0292 m (la perche n'est pas la mesure du jeu).

Une mesure peut donc avoir plusieurs valeurs différentes selon les régions et l'histoire du pays.

[PAS INVENTEE](#)

La mesure et sa ou ses valeurs n'ont pas été inventées par Max Valentin.

[UNITE DE LONGUEUR](#)

La mesure n'est qu'une unité de longueur, elle sert à apprécier des distances (en ligne droite et à vol d'oiseau).

[PRECISION](#)

La mesure doit être précise (sa ou ses valeurs), par contre il peut y avoir de l'imprécision au niveau de son application (calcul d'un nombre de mesures).

Ce sont les énigmes qui indiquent le degré de précision requis : lorsqu'un nombre est précis (x chiffres après la virgule) il faut être aussi précis au niveau du résultat et lorsque le nombre est arrondi on a plus de souplesse.

[METHODE](#)

Il y a une méthode / technique pour trouver la valeur de la mesure, et elle demande de l'astuce (mais ce n'est pas trop difficile).

TROUVER

Le livre nous donne les moyens de trouver la mesure et sa ou ses valeurs, il répond aussi à la question « la mesure a-t-elle plusieurs valeurs ? ».

Une partie du jeu est consacrée à déterminer la valeur exacte de la mesure.

TROUVEE

La mesure a été trouvée.

PREMIERE OCCURRENCE

La première occurrence de la mesure se situe avant l'énigme qui cite pour la 1ère fois le mot « mesure ».

AUTRES ENIGMES

La mesure intervient dans d'autres énigmes que celles où elle est nommément désignée (et en dehors de l'énigme où on la rencontre pour la 1ère fois).

MULTIPLICATION

Il faut multiplier dès lors qu'il s'agit d'un nombre de mesures (par exemple la multiplication de 8000 par la mesure en 650 donne la distance qui sépare **là** de la 1ère sentinelle).

UTILISATION

Quand on trouve la mesure on sait déjà comment on va l'utiliser.

Il ne s'agit pas d'être astucieux pour utiliser la mesure dans les énigmes et en même temps il faut de l'astuce.

La mesure ressort plus tard (que là où on la trouve) et elle intervient dans plusieurs énigmes.

CONFIRMATION

La valeur de la mesure est confirmée à plusieurs reprises (et pour accéder à cette confirmation il faut faire preuve d'un peu d'astuce).

La meilleure confirmation c'est quand la mesure nous permet de progresser logiquement.

VALEUR D'EMBLEE

La mesure a une (des) valeur(s) d'emblée.

VALEUR 500

La mesure est connue avant la 500 (sa valeur aussi).

VALEUR 420

La valeur de la mesure est connue avant la 420 (et il s'agit bien de la valeur et non de la méthode permettant de la trouver).

MESURE

La mesure n'est pas abstraite, elle faisait partie du jeu dès le début de sa conception.

Un nombre sans unités et sans aucun indice sur ce qu'il faut en faire ne peut pas être une valeur de la mesure.

TITRE

PIEDS

Le premier pas ne se fait pas avec les pieds (physiquement sur le terrain).

PREMIER PAS

Il y a plusieurs explications au premier pas, la première est que c'est le début de notre cheminement.

Le fait qu'il y ait un premier pas implique qu'il y en aura d'autres (mais ce n'est pas important).

Le premier pas sert à avancer, il se fait à partir de l'ouverture.

Le déplacement initial a lieu en 530 mais on peut aussi considérer qu'il ne commence qu'en 780 au moment du croisement (on se déplace virtuellement dans la 780).

Le « pas » du titre est un nom commun, c'est simplement le pas que fait quelqu'un qui marche et non une négation.

A la fin de la 780 le premier pas a été fait.

Le titre ne concerne pas « le pied » du dernier vers.

POINTS DE SUSPENSION

Les points de suspension n'ont pas d'importance, ils invitent simplement à la réflexion.

TEXTE

DESIRERAS

On peut remplacer « voudras » par « désireras » sans altérer le décryptage de l'énigme.

OU TU VOUDRAS

« Où tu voudras » ne fait pas référence à un endroit particulier.

« Où tu voudras » est un futur hypothétique conditionnel, il est la marque d'un choix à effectuer (où je veux n'est pas où je dois).

Il n'y a que le bon choix qui donne la bonne direction.

OU TU DOIS

« Où tu dois » s'apparente à « où il faut », c'est la marque d'une obligation.

Les 2 « où » font référence à des lieux différents.

ROSSE & COCHER

La rosse et le cocher sont indissociables en 780.

Le cocher du texte évoque celui du visuel et réciproquement, même chose avec la rosse.

La différence entre rosse au singulier (texte) et chevaux au pluriel (visuel) est sans importance.

La rosse et le cocher ont une signification et une dimension symbolique.

Ce que représente les mots « rosse » et « cocher » est important.

Pour ce qui est du sens on peut remplacer « rosse » et « cocher » par « (mauvais) cheval » et « conducteur ».

BOUSSOLE & PIED

La boussole et le pied sont indissociables en 780 (mais pas dans l'ensemble de la chasse), leur association mène « où je dois ».

TEXTE

Il n'est pas utile de détacher chaque syllabe de chaque mot de la 780. Le texte se en continuité tel qu'il est présenté dans le livre, il ne sert à rien d'inverser les propositions.

Max Valentin tutoie le chercheur dans le texte, le vouvoiement n'aurait rien changé au niveau de la compréhension de l'énigme.

PERSONNAGES

CHEVAUX

Il y a 2 chevaux sur le visuel mais ce nombre n'est pas important.

Le sexe des chevaux n'est pas important et ce ne sont pas des licornes.

Les chevaux sont attelés mais le type d'attelage ainsi que le nombre de roues du véhicule n'a pas d'importance.

L'allure et le mouvement des chevaux n'a pas d'importance.

VEHICULE

Il n'y a personne dans le véhicule (et ça n'a pas d'importance).

Le type de véhicule (carriole, chariot, carrosse, ...) est sans importance.

COCHER

N'a pas d'importance concernant le cocher : son identité, sa profession, sa nationalité, son sexe (c'est un homme), son chapeau, ce qu'il regarde, qu'il conduise à gauche ou à droite.

Le cocher ne vient pas de l'étranger et il ne vient pas de faire demi-tour.

Ca aurait pu être un autre cocher.

Le cocher est de face (plus précisément de 3/4 face).

Le sens du mot « cocher » n'est pas « mettre une croix » il s'agit du conducteur de voiture hippomobile.

PIETON

N'a pas d'importance concernant le piéton : son identité, sa profession, son sexe (c'est un homme), son chapeau, son âge, son lieu de départ.

Le piéton ne vient pas de l'étranger.

Le piéton est de dos (plus précisément de 3/4 dos) et s'éloigne de nous.

Le nom « piéton » a été donné par les chercheurs, il s'applique bien car le personnage est en train de marcher (il parcourt une certaine distance avant de croiser le cocher mais ça n'a pas d'importance).

Le piéton ne monte pas dans le chariot, il préfère marcher.

On peut s'identifier au piéton (dans la 780 et dans la 470).

Le piéton a un parcours continu et cohérent, on découvre sa destination dans l'énigme suivante (il y va directement, sans étape).

Le piéton tient la boussole dans sa main, il s'en sert pour suivre la bonne direction (direction générale).

Le piéton ne porte pas d'objets (un bâton par exemple) en dehors de la boussole (et ce n'est pas important).

Il n'y a pas particulièrement de mission ou une profession qui oblige le piéton à se rendre à sa destination, et qu'il s'y rende pour la 1ère fois ou non n'a pas d'importance.

Le fait que le piéton ait une jambe de bois n'est pas un élément de

décryptage.

Le piéton connaît sa destination.

Le piéton n'a pas de compagnon de route.

AXE DES PERSONNAGES

Les personnages se déplacent sur le même axe avant et après le croisement (ils poursuivront leur route en s'écartant l'un de l'autre).

En 780 (après le croisement) si le cocher se retourne il peut voir le piéton.

L'axe des personnages est important, il correspond à la direction à trouver.

Il ne s'agit pas de deviner que les personnages sont sur un même axe, mais de le déduire.

PERSONNAGES

Les personnages sont en mouvement mais qu'ils viennent de se mettre en mouvement ou qu'il soient partis depuis longtemps n'a pas d'importance.

La vitesse de déplacement des personnages n'a pas d'importance, pas plus que la distance qui les sépare.

Ce qui est important est ce que font les personnages.

Ne sont pas importants concernant les personnages : chapeaux, identités, nationalités, sexes (ce sont des hommes), leurs points de départ (distincts), qu'ils se connaissent ou pas, qu'ils ne se parlent pas, ce qu'ils voient.

Un seul des personnages est important, on peut complètement ignorer l'autre dès lors que l'on a misé sur le bon cheval.

La direction et la destination du personnage important sont importantes, celles de l'autre personnage n'ont pas d'importance.

Le personnage important connaît sa destination, on la découvre dans l'énigme suivante (la 470).

Le chercheur doit calquer sa conduite sur celle du personnage important : il suit la même direction en 780 et arrive à la même destination en 470 (parcours identique).

Le personnage important reste à destination en 470, on le quitte à ce moment-là (on ne s'identifie pas au personnage important jusqu'à la fin du jeu).

La distance parcourue par le personnage important avant de changer de direction n'a pas d'importance, pas plus que le temps que ça lui a pris.

Aucun des personnages n'est en train de faire demi-tour.

Après le croisement et jusqu'à la fin de la 780 si un personnage se retourne il voit l'ouverture.

Les personnages ont une dimension symbolique.

Les personnages sont de 3/4 sur le visuel car sinon ils auraient été l'un devant l'autre, et l'un aurait caché l'autre.

On pourrait inverser la position du piéton et du cocher (gauche / droite) à condition de conserver leur axe de déplacement et leurs directions respectives.

CROISEMENT

CROISEMENT

Les personnages se croisent en 780 (sur le visuel ils sont en train de se croiser dans la boussole).

Les personnages se croisent de la même façon que 2 voitures se croisent en sens inverse sur une route (ils ne vont donc pas au même endroit).

La façon dont les personnages se croisent n'a pas d'importance (route unique, carrefour, en circulant à gauche « à l'anglaise » ou à droite « à la française », ...)

Les personnages sont en mouvement quand ils se croisent mais qu'ils s'arrêtent ou non lors du croisement n'a pas d'importance.

Il n'y a aucun échange entre les personnages lors du croisement.

Le trajet commun des personnages (en sens inverse) n'a pas d'importance, il est inconnu.

Il est important que les personnages se croisent, plus exactement ce n'est pas le croisement en soi qui est important mais ce qui en découle.

Les personnages ne se croisent qu'une seule fois.

Le croisement n'a pas produit des progrès techniques.

Le chercheur est témoin du croisement : le piéton l'a dépassé et s'éloigne de lui, le cocher s'en rapproche.

Un habitant de la région ne pourrait pas comprendre le croisement mieux ou plus vite que le chercheur.

Le moment du croisement n'a pas d'importance et il n'y a pas d'anachronisme.

Les personnages se croisent donc il faut en choisir un.

On doit considérer le début du jeu à partir du croisement.

La notion de croisement a été trouvée par les chercheurs, elle est assez limpide quand on a compris l'énigme.

On peut ne pas voir l'intérêt du croisement quand on connaît son existence sans avoir eu à la penser grâce aux éléments puisés dans le livre.

LIEU DU CROISEMENT

Les personnages se croisent dans le lieu pour démarrer le jeu (ouverture) mais l'endroit exact (par exemple le nom de la rue) n'a pas d'importance.

CDD

CDD

En 470 si le piéton regarde par l'ouverture il ne voit plus le cocher, en effet le personnage important change de direction entre la 780 et la 470 (alors que l'autre personnage continue sur son axe).

On ne peut comprendre le changement de direction (direction générale -> direction précise) qu'en 470.

Le personnage important quitte son axe pour se rendre à sa destination

(la destination n'est pas dans l'axe de la direction générale alors qu'elle sert à définir la direction précise).

Aucun élément extérieur n'incite le personnage important à changer de direction, il prend cette décision de lui-même et le fait qu'il regarde ou non autour de lui pour s'orienter n'a pas d'importance.

Le changement de direction est assez important angulairement parlant mais ce n'est pas un demi-tour.

Il n'y a qu'un seul changement de direction.

Le changement de direction a lieu après le croisement, et le fait que les personnages fassent encore un peu de route avant ce changement n'a en soi pas grande importance.

LIEU DU CDD

Le lieu de changement de direction n'est pas le lieu où se croisent le piéton et le cocher, il est quelque part sur l'axe des personnages.

Le lieu de changement de direction n'a pas d'importance, il est inconnu (il ne s'agit pas de le localiser).

BOUSSOLE

NORMALE

Le seul sens du mot « boussole » à retenir est « objet tenu dans la main servant à s'orienter ».

La boussole du visuel est une boussole normale et fonctionne comme telle : l'aiguille d'une boussole indique toujours le nord, il suffit de faire pivoter la lunette de la boussole jusqu'à pouvoir lire la direction à prendre, relativement au nord.

La boussole doit se tenir horizontalement dans la main comme on tient habituellement une boussole.

La boussole indique une direction générale, et on peut faire confiance à la boussole à ce niveau du jeu (il n'y a aucun piège dans la boussole du visuel).

AIGUILLE

On ne parle pas de « flèche » pour une boussole, on parle « d'aiguille ».

En théorie l'aiguille d'une boussole ne change jamais de direction : la partie noire (ou bleue) indique le nord et la partie blanche indique le sud. Les longueurs et les couleurs des 2 côtés de l'aiguille de la boussole n'ont pas d'importance.

L'un des côtés de l'aiguille a plus d'importance que l'autre.

W

Le « W » sur la boussole est la seule abréviation de mot étranger dans le jeu, elle signifie « ouest » (la majorité des boussoles vendues dans le commerce ont un « W » à la place du « O »).

TAILLE

La taille de la boussole ne doit pas varier.

Le diamètre de la boussole est de 10,5 cm + quelques broutilles non mesurables à l'aide d'un double décimètre, et sans intérêt car tributaires

de la dilatation latérale du papier.

STABILISEE

Une aiguille de boussole ne change jamais de direction mais elle peut vibrer quand on secoue la boussole, avant de se stabiliser.

Sur le visuel l'aiguille de la boussole n'est pas complètement stabilisée : cette précision de Max Valentin est destinée à nous faire comprendre que la boussole n'indique pas une destination précise mais seulement une direction générale.

C'est dans la direction du sud que l'aiguille va finalement se stabiliser.

REPRESENTEE

La boussole est représentée sur le visuel telle qu'elle serait si elle était dans notre main et telle qu'elle est dans la main du personnage important (qui s'en sert).

Le personnage important voit la boussole comme nous chercheur la voyons, ce qui signifie qu'on se déplace sur le même axe que lui.

BOUGER

On peut bouger la boussole n'importe où sur le visuel (à condition de ne pas la faire pivoter) sans nuire au décryptage (mais ça n'apporte rien de le faire).

BOUSSOLE

L'objet représentée sur le visuel est une boussole et rien d'autre (ce n'est ni une montre ni une horloge).

La précision de la boussole est suffisante pour ce qu'il faut en faire (ajouter des graduations n'était pas utile).

Le corps de la boussole (en verre) n'a pas d'importance, elle est transparente pour ne pas occulter ce qu'il y a derrière mais c'est tout.

Les inversions sur la boussole sont prévues pour nous faire comprendre quelque chose.

Le cercle qui entoure la boussole est important.

La boussole du texte correspond à la boussole du visuel et réciproquement.

Il existe des endroits en France où une boussole ne parvient pas à se stabiliser.

VISUEL

VISUEL

Il y a seulement 2 personnages et 2 chevaux sur le visuel.

Le visuel de la 780 est une sorte de photo prise sur le vif (sauf qu'ici la pellicule est remplacée par le pinceau de l'artiste), il décrit une scène qui se déroule en début d'énigme.

Le visuel a une dimension symbolique.

La boussole est la seule à l'avant-plan, tout le reste est à l'arrière-plan.

Le moment de la journée n'a aucune importance (la scène est intemporelle).

On ne peut pas se fier aux ombres au sol des personnages.

La ligne d'horizon du visuel et l'aridité du paysage n'a pas d'importance. Les luminosités présentes sur le visuel (à gauche et au-dessus de la partie blanche de l'aiguille de la boussole) n'ont pas d'importance (et rien à voir avec le Soleil).

Les petits points jaunes relèvent du style de Becker (ce ne sont pas les mêmes que ceux du visuel de la 580).

C'est la boussole qui fixe l'orientation du visuel.

Il n'y a pas de rébus dans le visuel de la 780.

Synthèse 470

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [FLECHE](#) | [COEUR](#) | [LUMIERE](#) | [CHARADE](#) | [MON TOUT](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La 470 est une énigme assez facile.

Le lieu à trouver en 470 est plus difficile à trouver qu'en 530.

[IMPORTANCE](#)

La 470 est importante.

[SOLUTION](#)

La solution de la 470 est un seul lieu et rien d'autre.

Il n'est pas exclu qu'il y ait des lieux intermédiaires néanmoins la résolution de la 470 ne requiert pas la détermination de plusieurs nouveaux lieux.

Le lieu à trouver est aussi la destination du personnage important de la 780 et la nôtre puisqu'on doit suivre le même chemin.

Il faut faire quelque chose du lieu à trouver : voir la lumière par l'ouverture (on trouve la lumière dans cette énigme).

Le texte et le visuel concernent le même lieu.

[ENIGME](#)

Une carte n'est pas indispensable en 470 (Max Valentin est obligé de dire ça car la lumière est confirmée par la suite).

On se déplace (virtuellement) dans la 470.

Il n'y a pas de rébus dans la 470 et pas de rapport avec la photographie.

Les distances n'interviennent pas dans le décryptage de la 470.

Il n'y a aucune mesure de longueur à effectuer en 470 (ni d'angle).

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef de passage 470 -> 580 n'est pas difficile à trouver, elle est utilisée en 580.

TITRE

[A LA FIN DE L'ENIGME](#)

Le titre se comprend et s'utilise à la fin de l'énigme (à l'issue de la charade et avant ou après avoir trouvé la lumière).

Le titre peut évoquer quelque chose d'emblée et le confirmer à la fin de l'énigme.

[TITRE](#)

Le titre ne s'applique qu'à la 470 et ne sert qu'une seule fois.

Le titre n'est pas une simple confirmation, il est indispensable pour savoir quoi faire du résultat obtenu.

Le titre implique qu'il faut viser dans la direction du cœur.

D'une certaine façon le titre sert à rester sur le bon chemin plus avant.

Le titre n'est pas le leitmotiv du jeu.

« N' » dans le titre est une simple marque de négation, rien de plus.

La tournure négative du titre est supposée nous aider, elle implique qu'il n'y a qu'un bon chemin.

D'une certaine façon le titre nous aide à faire le bon choix en trouvant le bon chemin (plusieurs chemins pourraient nous tenter et on pourrait viser autre chose que le cœur).

BON CHEMIN

Il y a un truc (donné avant la 470) pour suivre le chemin représenté par la flèche qui vise le cœur.

Le bon chemin a une essence géographique, il signifie « bonne voie », « bon itinéraire », etc...

D'une certaine façon le bon chemin est déterminé par la visée de la flèche vers le cœur.

Le chemin n'est pas une question d'aller-retour, il existe déjà quand on entame l'énigme.

Le parcours emprunté depuis la 530 jusqu'à mon tout en 470 en passant par la 780 est important pour trouver le bon chemin.

Le bon chemin est emprunté par le personnage important de la 780.

La destination est le bon chemin / un intermédiaire du bon chemin.

Pour trouver mon tout en 470 il faut prendre le bon chemin.

Exemple de bon chemin : « ce n'est le bon chemin pour Lyon que si vous passez par Dijon », c'est aussi bien depuis l'endroit où l'on se trouve que vers Lyon.

Il y a 2 façons de prendre le titre, la bonne et la mauvaise : dans l'une le chemin est rectiligne et dans l'autre non.

Le bon chemin est unique et linéaire.

Le bon chemin est dans le sens de la flèche.

Il vaut mieux avoir le bon chemin à ce stade sinon on aura des problèmes (le bon chemin est important pour la suite).

LUMIERE

Le fait de voir la lumière aide à trouver le bon chemin.

En suivant le bon chemin on peut voir la lumière.

Si je suis dans le cœur la lumière est le bon chemin.

Le fait de viser dans le mille permet de voir la lumière.

Le cœur permet de trouver la lumière.

FLECHE

NATURE

Le mot « flèche » doit être interprété, il s'agit d'une image (mais pas d'un concept).

La flèche n'a de sens que pour les chercheurs de la chouette.
C'est une flèche car il s'agit de viser (même si ce mot a ici un sens particulier).

Le mot « flèche » est un nom commun.

La flèche n'est pas un carreau (une flèche d'arbalète).

La forme et la longueur de la flèche n'ont pas d'importance.

La flèche n'a jamais tué personne et elle est incapable de le faire.

La flèche est complète, elle ne comporte pas d'inscriptions.

La flèche est rectiligne et française.

La flèche doit être précise.

VISEE

En 470 la flèche vise le cœur, elle n'est pas encore partie (elle reste sur son support de tir).

La flèche vise toujours le cœur (mais elle n'a pas tendance à toujours le faire).

La flèche prend en quelque sorte le cœur pour cible.

D'une certaine façon on doit faire quelque chose de particulier pour que la flèche vise le cœur.

Si la flèche était décochée, sa trajectoire serait rectiligne.

D'une certaine façon la flèche sera décochée par la suite.

En principe la flèche vise exactement le cœur mais une légère imprécision est néanmoins possible (il n'existe pas de précision absolue dès lors qu'on parle de cartes).

La flèche reste toujours dans la même position horizontale (si l'endroit visé est face à nous elle est parfaitement horizontale, s'il est en hauteur c'est différent).

La position géographique de la flèche est importante.

On ne peut pas comprendre à ce stade du jeu « en quoi » la flèche vise le cœur.

ARC

On n'a pas besoin d'arc en 470 (dans toutes les acceptations du terme).

FLECHE DE LA 420

La flèche de la 470 n'est pas la même que celle de la 420 (elles sont complètement différentes).

La flèche de la 470 et celle de la 420 n'ont pas la même signification dans un dictionnaire.

UNIQUE

Il n'y a qu'une seule flèche en 470.

ELEMENT ANTERIEUR

L'utilité de la flèche se découvre en 470 mais repose sur des éléments déjà en notre possession à ce stade du jeu.

FLECHE

La flèche se trouve et s'utilise en 470.

Mon tout n'éclaire pas sur la flèche.

Max Valentin n'a pas pris quelques libertés dans l'utilisation qu'il a fait de la flèche.

En 470 on a flèche, cœur et « autre chose ».

CŒUR

SYMBOLE

Il n'y a qu'un seul cœur dans le livre : les cœurs de la 470 et de l'IS ne signifient pas la même chose mais ils font référence à la même chose (dit autrement les cœurs ont une signification différente et un symbolisme identique et il ne faut retenir que le symbolisme).

Par exemple le mot « flamme » peut signifier ce qui s'élève d'une bûche ou ce que l'on peut éprouver pour l'être aimé, soit 2 significations différentes mais un symbolisme identique.

CŒUR

Le cœur n'apparaît qu'à la 470 et dans une IS (il y a 2 occurrences du mot « cœur »).

Il est assez aisé de savoir ce qu'est le cœur en 470.

Trouver le cœur ne relève pas du parcours initiatique.

On doit trouver le cœur en 470, il sera confirmé par la suite.

Le cœur n'est pas la dernière chose à trouver en 470.

Le cœur 470 est-il tangible ? Oui et non.

Il n'existe pas de relation entre l'épée et le cœur.

Le cœur ne se trouve pas à proximité de la flèche qui le vise.

On ne voit pas le cœur par l'ouverture.

Le cœur 470 ne peut pas être représenté par différents lieux géographiques et différents lieux géographiques ne peuvent pas se trouver dans le cœur.

Le cœur est français.

Max Valentin ne connaissait pas le logo du centre de la France quand il a constitué les énigmes.

ALIGNEMENT

Quand on demande à Max Valentin si mon tout, ouverture et cœur sont alignés en 470, il répond « non » et précise qu'il est obligé de répondre ça compte tenu de la formulation de la question (les conditions nécessaires et suffisantes pour parler d'alignement ne sont peut-être pas réunies).

LUMIERE

TROUVER

On doit trouver la lumière en 470 mais on peut avoir un doute quant à son utilité : en effet la lumière est un élément qui ressort plus tard (on peut continuer le décryptage des énigmes sans l'avoir trouvé en 470 mais il faudra revenir en arrière à un moment ou à un autre).

On n'a pas besoin d'aller sur le terrain pour trouver la lumière.

La lumière devrait être assez rapide à trouver.

ELEMENT ANTERIEUR

Un élément antérieur à la 470 (mais pas une énigme) nous permet de

savoir qu'on a la bonne lumière en 470 (la B est évidemment exclue puisqu'elle ne donne que l'ordre).

Plus précisément on a déjà rencontré la lumière avant la 470 sous une certaine forme.

CONFIRMEE

La lumière est confirmée après la 470 : elle revient à plusieurs reprises dans le jeu (quand le mot « lumière » revient).

La lumière est visible ailleurs qu'en 470.

La lumière est confirmée de manière très détournée par des énigmes ultérieures qui n'en parlent pas ouvertement.

ALIGNEMENT

La lumière se voit depuis mon tout (destination), c'est d'ailleurs le seul point en 470 d'où on peut voir la lumière par l'ouverture.

Que ce soit le chercheur ou le personnage important de la 780 qui voit la lumière par l'ouverture revient au même.

La vision s'effectue en ligne droite, ce qui revient à dire que les éléments mon tout, ouverture et lumière sont sur la même droite ou encore qu'ils sont alignés (et dans cet ordre).

Si on regarde à travers l'ouverture depuis la lumière on voit mon tout (proposition inverse de celle du jeu).

L'alignement mon tout - ouverture - lumière est géographique (comme tous les alignements dans le jeu), si c'est un alignement sur la carte c'est aussi - et forcément - un alignement sur le terrain.

L'alignement mon tout - ouverture est matérialisable par un trait sur la 1ère carte.

Il faut tracer une ligne de mon tout vers la lumière.

VISION

« Voir » la lumière est équivalent à la « comprendre » ou la « découvrir ».

On voit toute la lumière depuis mon tout (mais ce n'est pas une question de vision intégrale ou partielle).

Ce n'est pas la lumière qui éclaire l'ouverture et mon tout, c'est l'ouverture qui nous permet de voir la lumière.

TANGIBLE

La lumière n'est pas tangible mais ce qu'elle représente peut l'être.

EN FRANCE

La lumière est en France (ce qui inclut les eaux territoriales).

LUMIERE

La lumière est un élément important du jeu.

Il y a une raison particulière au choix du terme « lumière » dans la 470.

On doit aller à la lumière à la fin de la 470.

D'une certaine façon la lumière est à un point précis.

On ne peut pas dire que la lumière soit aveuglante.

Une clarté est toujours liée à une lumière.

On ne peut pas dire que la lumière provient d'un centre lumineux.

Il n'y a pas de zones intermédiaires entre ombre et lumière.

Le jeu ne s'adresse pas à des spécialistes donc on doit partir du principe que la lumière se déplace en ligne droite (sauf obstacles).

CHARADE

FUTUR IMMEDIAT

« Tu verras la lumière » est un futur immédiat, ça se passe dans la 470 (la phrase a une forme conditionnelle qui imposait l'emploi du futur).

« Tu » désigne le chercheur.

« Et » dans la dernière phrase est la marque d'une conséquence (et non d'une addition).

INCONNUE

L'inconnue est du genre féminin, elle n'a qu'une seule signification.

L'inconnue doit être trouvée dans la 470 et elle n'est pas confirmée plus tard.

L'inconnue n'est pas tangible, elle est plutôt facile à trouver.

CHARADE

La charade est une charade classique.

Utiliser « mon second » à la place de « mon deuxième » est une faute classique dans l'énoncé des charades.

« Gaïté » et « gaieté » : les 2 orthographes sont parfaitement académiques (aucune influence sur le décryptage).

Mon sixième a une autre signification que ce qu'il affiche.

« Cent » dans le texte a été utilisé à dessein.

Dans le contexte de la 470 mon dixième est toujours nu quand il a une liaison.

La ponctuation de la charade n'a pas d'importance.

Il n'y a pas de rime dans la 470 car ça ne se justifiait pas.

Le fait qu'il y ait 11 items dans la charade n'a rien à voir avec le fait qu'il y ait 11 énigmes dans le livre.

La charades des énigmes 530 et 470 sont du même niveau de difficulté (aussi faciles ou aussi difficiles l'une que l'autre).

MON TOUT

RESULTAT DE LA CHARADE

Mon tout est donné par la seule résolution de la charade.

Mon tout est le résultat (strict et direct) de la charade.

Mon tout est l'assemblage de mon premier, mon second, ..., mon onzième et rien que cela.

LIEU

Mon tout donne un lieu et un seul.

Mon tout est le lieu à trouver en 470.

Mon tout est la destination (qui est aussi celle du personnage important de la 780).

CARTE

Mon tout figure sur la carte.

LUMIERE

On ne peut pas voir la lumière avant d'avoir trouvé mon tout (mon tout le seul point en 470 qui permet de voir la lumière par l'ouverture).

MON TOUT

Mon tout n'est pas ce que vise la flèche du titre.

Mon tout est différent de celui de la 530, il est également différent du tout dans le titre de la 650.

On doit se rendre à mon tout en 470.

VISUEL

LIEU

Le visuel sert à définir un lieu, plus précisément l'épée est plantée dans un lieu qu'il faut trouver.

Le lieu évoqué par le visuel est le même que celui donné par la charade (mais peut-être pas avec la même précision).

EPEE

Il s'agit d'une épée sur le visuel, un cimeterre ne pourrait pas convenir.

L'épée est particulière, elle appartient à quelqu'un de célèbre.

On devrait connaître le propriétaire de l'épée (il fût un temps où les 2 allaient de pair).

L'épée est identifiée en 470, et pas avant.

L'angle de l'épée avec le rocher et avec le cadre du visuel n'a pas d'importance.

L'inclinaison de l'épée n'a pas d'importance non plus (dans cette énigme les termes « angle » et « inclinaison » se valent).

La longueur visible de l'épée n'a pas d'importance.

L'épée est normale, elle est à double tranchant (mais cela n'a pas d'importance particulière).

L'épée est importante, elle symbolise quelque chose (d'une certaine façon ce à quoi nous renvoie l'épée est important).

L'interprétation de l'épée n'est pas seulement symbolique, elle a une dimension supplémentaire.

D'une certaine façon on peut dire que l'épée confirme quelque chose à trouver.

La poignée de l'épée est dans l'alignement de la lame et la garde est perpendiculaire à la lame.

La forme du pommeau de l'épée ne contient aucun indice (la forme du pommeau ne peut rien nous apprendre sur le plan du décryptage).

La garde et la lame de l'épée ne sont pas des indices à proprement parler.

ROCHER

Il s'agit d'un rocher sur le visuel, on pourrait aussi dire « roc », « roche » ou encore « grosse pierre ».

Le rocher n'est pas un gisant.

La couleur et la composition du rocher n'ont pas d'importance.

Le rocher est à l'extérieur (mais qu'il soit enterré ou à l'air libre n'a pas

d'importance).

C'est au chercheur de définir s'il s'agit d'un simple rocher ou d'un rocher symbolisant quelque chose.

Max Valentin refuse de répondre sur l'importance de la forme du rocher.

ENSEMBLE EPEE / ROCHER

On peut considérer que l'épée est plantée (ou piquée) dans le rocher (c'est important car il y a une raison à cela).

L'épée plantée n'implique pas une action de piquer ou planter.

L'épée est enfoncée dans le rocher mais qu'il s'agisse d'un coup d'estoc ou de taille n'a pas d'importance.

L'épée brise le rocher puisqu'elle s'y enfonce.

L'épée n'est pas plantée à un endroit précis du rocher (elle est plantée dans le rocher tout simplement).

L'épée n'est pas plantée dans l'œil d'une momie.

La liaison rocher - épée est spécifique à la chasse.

Si on ne comprend pas pourquoi l'épée est plantée dans le rocher on peut être bloqué mais ce n'est pas obligatoire.

VISUEL

Le visuel a une dimension symbolique.

Le visuel de la 470 a été refait par Michel Becker parce que la 1ère version hypothéquait le décryptage.

La signature de Michel Becker n'apparaît pas sur le visuel car elle est hors cadre (mais ça n'a rien à voir avec le jeu).

La luminosité (tache blanche sur le visuel) n'a pas d'importance, elle n'a pas à être prise en compte (elle n'a rien à voir avec le Soleil et n'a pas de rapport avec la lumière).

La « vague » qui apparaît sur le visuel n'est pas de l'eau.

Il y a une astuce pour interpréter le visuel de la 470.

Synthèse 580

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[IMPORTANCE](#)

La 580 est une énigme très importante mais elle ne prime pas pour autant sur les autres énigmes.

[DIFFICULTE](#)

La 580 est de difficulté moyenne.

[FAUSSES PISTES](#)

Si la 580 contenait une fausse piste on pourrait parler de « sens interdit ».

[SOLUTION](#)

Il y a plusieurs choses à découvrir en 580 : le décodage du texte et ce qu'il faut en faire.

On devrait savoir à quel moment l'énigme est décryptée.

Faut-il découvrir un texte, une chanson ou plusieurs localités ? Il y a du bon dans vos options !

On ne sait pas si on doit tracer le polygone en 580.

[DEPLACEMENT](#)

Max Valentin ne veut pas dire si on se déplace en 580 car ce serait pratiquement donner la solution.

Le piéton ne se déplace pas en 580.

[CONSEIL](#)

Il faut avoir de l'oreille pour comprendre la 580.

[QUESTIONS](#)

La 580 a suscité peu de questions de la part des chercheurs ce qui a surpris Max Valentin car il aurait sans doute pu en lâcher un peu plus.

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef de passage 580 -> 600 est logique et indispensable pour décrypter la 600.

TITRE

[TITRE](#)

Le titre se comprend en une seule fois, on peut considérer qu'il s'agit d'une sorte de palindrome (même si ce n'est pas le cas en l'espèce).

Il n'y a qu'un bon sens (indépendamment du décryptage du texte), et d'une certaine façon il faut être sage en 580 pour finir dans le bon sens.

Les mots « bon sens » ont plus d'une signification.

La répétition de « bon » dans les titres des énigmes 470 et 580 est

volontaire de la part de Max Valentin.

ET INVERSEMENT

« Et inversement » signifie « et réciproquement » même s'il y a une petite différence.

« Et inversement » n'est pas trop vicieux, il suppose une dimension supplémentaire à la résolution et à la compréhension de l'énigme.

L'inversement concerne la 580.

TEXTE

ENTITES CRYPTÉES

Les entités cryptées ont la même importance en 580, on ne peut pas faire l'impasse sur certaines d'entre elles.

ORDRE

L'ordre des lignes du texte est important, mais quand on sort de la 580 on ne sait pas pourquoi les lignes sont dans cet ordre.

VAUDRA

« Vaudra » est un terme mathématique et une notion de temps (c'est un futur proche).

« Vaudra » est une affirmation, il s'applique à l'énigme 580.

Il n'y a pas « vaudra 10 » etc...

ZERO

A la dernière ligne de texte « 0 » est un zéro et non pas la lettre « O ».

TEXTE

Les points séparent les éléments pour faciliter la lecture.

La disposition centrée des lignes n'a pas d'importance.

La similitude entre les 10 lignes avec 10 chiffres et les 10 énigmes numérotées ne mérite pas qu'on s'y intéresse.

Le texte n'a qu'un seul sens.

VISUEL

INSTRUMENTS

Il y a 3 instruments sur le visuel.

Que l'instrument au premier plan soit un instrument à cordes ou à corde (sans s) n'a pas d'importance.

L'instrument au premier plan est une contrebasse (et pas un violon), mais que ce soit une contrebasse ou un violoncelle n'a pas d'importance.

La contrebasse a une valeur symbolique, sa taille et son inclinaison n'ont pas d'importance.

La partie haute de la contrebasse ne représente pas une pelle et la contrebasse n'est pas plantée dans quelque chose de précis.

L'instrument au second plan est un saxophone, il n'y a pas d'anachronisme avec cet instrument.

Il y a un 3ème instrument mais il n'est pas important de le connaître (c'est d'ailleurs pour cette raison qu'on ne le voit pas).

Les instruments sont contemporains des musiciens, ils ont leur importance.

La nature des instruments n'a pas d'importance, ce qu'il faut en retenir c'est que les musiciens jouent (on peut les jeter une fois la 580 finie).

MUSICIENS

Il y a 3 musiciens sur le visuel mais ce n'est pas important.

Le sexe et l'identité des musiciens n'ont pas d'importance (c'est pour cette raison que le visuel est flou).

Que les musiciens aient ou non des chapeaux n'a pas d'importance.

Il s'agit d'êtres humains mais ça n'aurait rien changé si ça avait été des automates.

Les musiciens jouent ensemble mais l'air de musique joué et le genre (opéra, jazz, ...) n'ont pas d'importance.

L'endroit où jouent les musiciens et l'heure à laquelle ils jouent n'ont pas d'importance.

Les 3 musiciens ont la même valeur, on peut considérer qu'il s'agit d'un orchestre, d'une fanfare ou de musiciens jouant dans un bal peu importe ce qui est important c'est qu'ils jouent.

LETTRES

Les lettres ont un seul but.

L'ordre et la position des lettres n'ont pas d'importance.

On peut bouger les lettres n'importe où sur le visuel sans altérer le décryptage mais on ne sait pas si ça apporte quelque chose de le faire.

La forme incurvée des lettres et les intervalles qui les séparent n'ont pas d'importance.

Le fait que le G est sur le saxo n'est pas important.

VISUEL

Le visuel a une dimension symbolique.

Les points jaunes relèvent du style de Becker.

Il n'y a ni serrure ni feu sur le visuel.

Synthèse 600

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[IMPORTANCE](#)

La 600 est une énigme très importante.

[DIFFICULTE](#)

La 600 ne fait pas partie des énigmes les plus compliquées.

[SOLUTION](#)

Dans la 600, il faut au moins décrypter le texte et comprendre le résultat obtenu (ce qui est caché dans le texte s'identifie dans cette énigme).

Il n'est pas possible qu'un mot non codable soit remplacé par un autre mot moins exact.

Une fois décryptée, la partie cryptée de la 600 ne comporte pas d'élément surnuméraire (de quelque nature que ce soit).

[ENIGME](#)

L'énigme a été un peu maltraitée au niveau des questions.

[REGARD VERS LE CIEL](#)

Un regard vers le ciel ne nous aidera pas à résoudre la 600.

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef du visuel n'est pas la clef de passage à l'énigme suivante, la symbolique du visuel non plus.

[RESUME](#)

« il ne servirait a rien de deplacer la main et la cle. cette cle est avant tout symbolique. l'angle de la cle et de la main n'a pas d'importance. la longueur de la cle n'est pas importante, pas plus que le metal de la fibule. on ne rencontre pas "AL-MAR" avant la 600. dans certains ouvrages de reference, "AL-MAR" est orthographie "AL MAR" ».

TITRE

[AL-MAR](#)

Al-Mar est facile à trouver dans des documents d'usage courant, beaucoup de chercheurs ont trouvé sa signification.

Al-Mar est unique, il n'y a qu'un sens à prendre en compte et c'est le plus évident.

On ne rencontre pas Al-Mar ou des éléments permettant de le comprendre avant la 600.

Al-Mar est un terme conceptuel étranger.

Al-Mar a une certaine importance, il faut trouver sa signification et

l'utiliser en 600 (ce n'est pas l'origine de son nom ou sa traduction qui a de l'importance).

Al-Mar peut aussi s'écrire Al Mar (sans tiret) mais c'est moins fréquent.

FIBULE DE PRENESTE

La Fibule de Preneste et son texte sont faciles à trouver dans des documents d'usage courant.

Preneste est le nom français d'une ville italienne qui n'est pas dans les limites de la 1ère carte (mais ce n'est pas Preneste l'élément important).

Le texte de la Fibule n'est pas à décrypter et ce n'est pas un code de décryptage.

D'une certaine manière l'inscription figurant sur la Fibule a son importance.

Il y a une polémique concernant la Fibule (est-ce un faux ?) mais dans le jeu il faut partir du principe que c'est un vrai.

Les activités professionnelles et artistiques du propriétaire de la Fibule ne sont pas importantes.

La forme et le matériau (métal) de la Fibule n'ont pas d'importance.

La Fibule est unique, son origine n'est pas importante.

Ce qui est important concernant la Fibule est ce qu'elle signifie et représente sur le plan de la référence.

La Fibule a un rôle à jouer dans la 600 et ce n'est vraiment pas compliqué (le titre lui-même donne la réponse).

ALLIANCE

L'alliance entre Al-Mar et la Fibule de Preneste est importante, elle est symbolique.

L'alliance n'est pas tangible et ce n'est pas un alliage.

C'est le chercheur qui fait l'alliance mais elle peut aussi exister en dehors du jeu.

TENEbres

« Les ténèbres qui resplendent » est une licence littéraire comme « la lumière noire » ou « les 4 coins de l'Hexagone ».

« Les ténèbres qui resplendent » est une expression courante qui signifie que les ténèbres font place à la lumière.

Les ténèbres resplendent parce qu'Al-Mar s'allie à la Fibule de Preneste.

Il suffit d'un peu d'astuce pour comprendre pourquoi les ténèbres resplendent.

TITRE

Le titre est une sorte de mode d'emploi, il aide à décrypter le texte.

Le titre se comprend en début d'énigme et nécessite de l'astuce.

L'explication du titre a souvent été donnée sur le forum.

L'anagramme « SUR LA TABLE PAR MENDELEIEV » n'est pas bonne.

TEXTE

NNP

Le NNP a été indirectement confirmé par Max Valentin.

Le NNP est forcément noir.

TEXTE

La mise en page n'a pas d'importance.

Les points servent à séparer les éléments et les virgules ont valeur de virgules.

Il n'y a pas d'erreur dans le texte.

VISUEL

CLEF

La clef est importante, il s'agit d'un symbole (compréhensible en dehors du jeu).

Ne sont pas importants concernant la clef : ses dimensions (incluant notamment sa longueur), sa forme, sa matière (métal), son nombre de dents, l'orientation de son panneton et son type.

La clef n'ouvre rien ou alors elle le fait de façon purement symbolique.

La clef n'a pas de relation avec la clef de sol du visuel de la 500.

MAIN

La main tient la clef, il s'agit d'un symbole (compréhensible en dehors du jeu).

La façon de tenir la clef (entre le pouce et l'index) n'a pas d'importance.

Il s'agit d'une main gauche (cela peut ou non avoir son importance).

L'habileté du personnage qui tient la clef n'a pas d'importance.

VISUEL

L'inclinaison de la droite main - clef n'a pas d'importance.

Il ne servirait à rien de déplacer la main et la clef (qu'ils soient ou non en mouvement n'a pas d'importance).

La main avec la clef 1 coule 2 sort de l'eau 3 est figée 4 pas important 5 autre ? 5.

Les pétouilles roses à droite de la clef n'ont pas d'importance.

Le visuel est symbolique (plus que d'autres), le symbolisme est propre au jeu.

Le visuel est intemporel, il a une seule interprétation.

Le visuel intervient-il après le décryptage de la phrase ? Ca marche ensemble !

Max Valentin ne veut pas donner la nature de l'élément présent sur le visuel (air ou eau) car ce serait donner un renseignement très important.

Synthèse 500

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [2424](#) | [ORTHO](#) | [SPIRALE](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[IMPORTANCE](#)

La 500 est importante (toutes les énigmes sont importantes).

[SOLUTION](#)

Il y a autre chose à trouver en 500 que la spirale et le méga (mais il ne peut pas s'agir d'une « conséquence », au sens où l'entend Max Valentin).

[CARTE](#)

La carte devient indispensable à partir de l'énigme qui en précise l'échelle.

[RESUME](#)

« l'une des 2 lignes nécessaires pour construire l'orthogonale est connue avant la 500. l'orthogonale ne concerne directement que l'énigme 500. 560 606 mesures se comptent à partir de 2424... la spirale ne figure pas sur le visuel de cette énigme. le mot "mega" n'a qu'une seule signification. le mot "mesure" apparaît dans cette énigme, mais ce n'est pas la première fois que vous rencontrez la mesure dans le jeu. La longueur totale de la règle, l'écartement des branches du compas et l'ombre de l'équerre sur le visuel n'ont pas d'importance. »

TITRE

[TITRE](#)

On doit comprendre le titre au début de l'énigme pour avoir une idée sur la façon de la décrypter (le titre aide à comprendre la méthode de décryptage et peut-être fait-il bien plus que ça).

Il est nécessaire de traduire le titre mais un dico latin / français n'est pas utile, il y a d'autres moyens d'y arriver.

Ce n'est pas la traduction du titre qui est importante mais plutôt sa signification sous-jacente.

2424

[LIEU](#)

2424 est un lieu, plus précisément il s'agit d'une ville.

[EN FRANCE](#)

2424 est en France.

CARTE

2424 et son nom figurent sur la 1ère carte.

CHIFFRES

Les chiffres 2 et 4 ont de l'importance, Max Valentin n'aurait pas pu en utiliser d'autres.

TIRETS

Les tirets sont des séparateurs et non des caractères de soustraction.

ORTHO

On est arrivé à 2424 grâce à une ligne déjà trouvée.

2424 est le point de rencontre de la droite connue avant la 500 et de l'ortho.

2424

2424 n'a qu'une seule interprétation valide.

2424 est unique et on ne l'a pas rencontré avant la 500.

2424 est un point précis.

2424 n'est pas difficile à trouver mais il faut quand même un petit peu d'astuce.

2424 ne confirme rien.

ORTHO

DROITE CONNUE AVANT LA 500

Une des droites servant à construire l'ortho est connue avant la 500 : c'est une info très importante lâchée par Max Valentin.

Le chercheur doit tracer cette droite.

On peut connaître une droite sans la tracer.

Une ligne qui passe à 4 mm de 2424 peut être la bonne droite, une imprécision + ou - volontaire faisant partie du jeu, mais c'est à éviter autant que faire se peut.

ORTHO

L'ortho est une orthogonale au sens mathématique et précis du terme.

Le terme « orthogonale » est un adjectif qui est souvent utilisé comme un nom signifiant « droite orthogonale ».

On ne rencontre l'ortho qu'en 500.

L'ortho est unique.

L'ortho est situé dans le plan de la carte et non dans la 3ème dimension.

L'ortho n'est pas une ligne brisée.

L'ortho démarre au point 2424.

La 2ème ligne nécessaire pour construire l'ortho est l'ortho elle-même (2 lignes sont nécessaires et suffisantes pour construire l'ortho).

Les lignes formant l'ortho peuvent être assimilées à des traits.

L'ortho se cherche sur la carte (en 500 on dispose de toutes les infos nécessaires pour cela).

Il faut un peu de déduction pour trouver la direction de l'ortho.

L'ortho est précise (la plus rigoureuse possible compte tenu des impératifs et réalités qui s'imposent au chercheur), en tout cas suffisamment précise

pour en faire ce qu'on doit en faire.

Le chercheur doit tracer l'ortho.

Quand on emprunte l'ortho c'est dans une seule direction (et non dans les 2).

Pour savoir si on doit prendre l'ortho à gauche ou à droite il suffit de procéder par élimination (une des 2 options s'annule forcément).

Un signal d'arrêt nous est donné dans la 500 quand on emprunte l'ortho (il s'agit peut-être du nombre de mesures).

L'ortho est utile pour la suite du jeu.

SPIRALE

IMPORTANTCE

La spirale est un élément important du jeu.

DIFFICULTE

La spirale n'est pas vraiment difficile à trouver (normalement on ne devrait pas trop hésiter).

UNIQUE

Il n'y a qu'une seule spirale à quatre centres (une seule interprétation / signification).

On peut dire que la spirale est unique en son genre (dans le cadre de ce jeu).

La spirale n'a qu'un seul usage.

TERME

Le terme « spirale » n'est pas une invention de Max Valentin.

Le terme « spirale » ne désigne pas la fonction de cette entité dans le jeu (contrairement au terme « sentinelles »).

Le nom exact de l'entité est « spirale », les autres qualificatifs comme « torsade » sont moins précis.

GEOMETRIQUE

Une spirale à quatre centres est une forme géométrique connue et classique, il n'est pas très difficile de trouver comment elle se construit dans un document d'usage courant.

La spirale est une véritable spirale à quatre centres, au sens géométrique du terme.

La spirale est une spirale à quatre centres et rien d'autre (la précision quant à son nombre de centres imposait cette appellation).

La spirale à quatre centres n'est pas un jeu de mots.

Le concept de spirale à quatre centres cache quelque chose que l'on doit découvrir.

TROUVER OU TRACER

Le verbe « trouver » dans le texte a un sens très général : il s'agit de découvrir la spirale d'une façon ou d'une autre.

Il faut soit trouver la spirale « physiquement » (sur une carte ou sur le terrain) soit la tracer, Max Valentin précise que d'avoir confirmé que l'une des 2 options était la bonne était déjà un sacré tuyau.

Rien en dehors du décryptage de l'énigme ne permet de trancher entre trouver et tracer.

PLANE ET PARFAITE

Si la spirale était à tracer elle serait plane et parfaite alors que si elle était à trouver « physiquement » elle serait imparfaite et pourrait être en 3 dimensions.

EN 500

On doit avoir (toute) la spirale à la fin de la 500, et c'est à partir de la 500 qu'on doit commencer à la chercher.

TROUVER

Pour trouver ou tracer la spirale il faut des connaissances et de l'astuce.

Les mesures ont un rôle à jouer dans l'identification de la spirale.

La spirale est à trouver ou à tracer sur la 1ère carte.

Pour trouver la spirale il faut l'orthogonale.

CONFIRMER

La spirale peut aussi bien servir de confirmation que de révélateur, tout dépend de la manière dont on réfléchit.

La spirale peut lever certains doutes et elle fait plus que confirmer.

D'une certaine façon, la spirale sera confirmée par la suite.

UTILITE

L'utilité de la spirale apparaît dès la 500 et elle est évidente.

Le concept de spirale à quatre centres ne ressort pas après la 500.

TANGIBLE

Si la spirale se trouve « physiquement » elle sera tangible alors que si elle se trace elle ne le sera pas.

TOUTE ENTIERE

Toute la spirale se trouve à 560606 mesures de 2424 sur l'ortho.

Dit autrement la spirale se trouve toute entière à 560606 mesures de 2424 sur l'ortho.

En 500 la spirale ne peut pas se trouver ailleurs que sur l'ortho et ailleurs qu'à 560606 mesures de 2424.

EN FRANCE

La spirale - qu'elle soit à trouver ou à tracer - est en France.

COULEUR

On ne peut pas attribuer une couleur à la spirale.

VISUEL

La spirale n'est représentée sur aucun visuel, ceci pour des nécessités de cryptage et dans un souci de ne pas rendre cet élément du jeu trop facile à comprendre.

SPIRALE

La spirale ne relève pas de la magie de l'illusion et elle ne dépend pas d'un élément conflictuel, quel qu'il soit.

La spirale est immuable, elle n'a rien à voir avec les élections.

La spirale à quatre centres décrit au moins un tour complet mais le nombre de quarts de cercles effectués par la spirale n'est pas donné dans les énigmes.

TEXTE

560606 MESURES

Le point dans « 560.606 » est à ignorer, Max Valentin avait pour habitude de mettre des séparateurs à partir des dizaines de mille pour faciliter la lecture (560.606 signifie « cinq cent soixante mille six cent six et rien d'autre »).

Max Valentin n'aurait pas pu utiliser autre chose que 560606 et obtenir le même résultat.

Il n'y a pas lieu de triturer 560606 avant de faire le calcul.

560606 mesures se comptent sur l'ortho à partir de 2424 (sur la carte).

560606 mesures sont à considérer en ligne droite et à vol d'oiseau.

560606 mesures sont précises.

560606 mesures donnent un nombre (l'évaluation des 560606 mesures est d'ordre arithmétique).

560606 mesures représentent une distance qui s'exploite sur la carte.

Il n'y a qu'une seule solution pour trouver 560606 mesures.

560606 mesures ne concernent que la 500 et ne se comptent qu'une seule fois.

560606 mesures mènent à un point précis important pour la suite du jeu.

LOIN

Le « loin » de la 500 n'est pas lié au « loin » de la 560.

« Loin » signifie simplement « pas proche » ou « pas la porte d'à côté » (rien de plus).

Un lieu du jeu ne peut pas s'appeler « Loin » mais il peut être qualifié de « loin » (lointain).

MEGA

L'échelle de la 1ère carte est indiquée - presque en clair - dans l'une des énigmes.

Le nombre représentant l'échelle de la carte n'est pas un indice entrant dans un quelconque calcul autre qu'un calcul de distances.

Dans « par le méga », « par » n'a rien à voir avec une opération arithmétique.

Le méga est important, on doit l'utiliser dans la 500.

Le méga ne sert-il qu'une seule fois ? Oui et non.

Il n'y a qu'une seule interprétation au méga.

Des mots du même genre que le méga : « micro », « macro », « giga », « hecto ».

Le méga est une notion qui fait partie des « choses faciles » et qui signifie « million » (et non pas « un million de fois plus »).

Ce qui est « un million de fois moins » ce sont les 560606 mesures.

Il n'y a pas de piège dans « un million de fois moins ».

TEXTE

On emprunte l'orthogonale quand on se trouve à 2424.

« Emprunte » dans le texte a le sens de « emprunter une route » et non pas celui de « emprunter un livre » (il n'y a aucun piège).

VISUEL

MORSE

L'animal présent sur le visuel est un morse (et non un phoque).

Le morse ne sort pas de l'eau à un endroit précis et ne regarde pas quelque chose de précis.

La position du morse et le fait que celui soit tourné vers la gauche sur le visuel n'a pas d'importance.

Max Valentin a demandé à Michel Becker de peindre un morse et lui a indiqué comment le disposer par rapport aux autres éléments du visuel. Il ne servirait à rien de déplacer le morse.

REGLE

La règle a une certaine importance, il s'agit d'une règle normale graduée en cm (les petites graduations marquent les 1/2 cm).

L'épaisseur de la règle n'a pas d'importance (elle est de moins en moins visible au fur et à mesure qu'elle monte vers le haut du visuel, à cause d'un éclairage de plus en plus soutenu).

La largeur de la règle n'a pas d'importance.

La longueur totale de la règle (incluant le bout invisible) n'a pas d'importance.

La longueur de la règle telle qu'elle apparaît dans le livre n'a pas d'importance.

Le reflet sur la règle n'a pas d'importance.

Les graduations de la règle sont importantes.

Le zéro de la règle est à l'extrémité de la partie visible de la règle (en bas sur le visuel).

L'inclinaison de la règle n'a pas d'importance, on peut la modifier à condition que les graduations n'en soient pas altérées.

On peut bouger la règle sur le visuel mais les graduations ne doivent pas disparaître.

La règle n'est pas collée à la portée, elle est légèrement pivotée vers le lecteur.

Une perpendiculaire à la règle ne peut pas être parallèle au bord du cadre du visuel, pas même en 3 dimensions.

La position de la règle par rapport à la portée n'a pas d'importance.

La règle du visuel n'a pas de rapport avec celle évoquée dans le texte de la 520.

Il n'y a aucun calcul d'angle à faire avec la règle.

La règle ne représente pas l'orthogonale.

EQUERRE

L'équerre est normale, elle est rectangle (1 angle droit).

L'équerre est une équerre 90°, 45°, 45° mais ce détail en soit n'a pas d'importance.

L'angle droit de l'équerre est celui qui est en bas à gauche sur le visuel (la perspective est trompeuse).

L'équerre est symbolique.

L'ombre de l'équerre n'a aucun rôle à jouer, sa présence sur la règle n'a pas d'importance.

La longueur de l'ombre de l'équerre (ou celle de l'équerre) n'a pas d'importance.

Le bord de l'équerre et la règle sont parallèles.

Que la branche gauche du compas soit ou non parallèle au bord de l'équerre n'a pas d'importance.

La matière dont est faite l'équerre n'a pas d'importance.

L'ombre sur l'équerre n'a pas d'importance.

Le reflet sur l'équerre n'a pas d'importance.

On ne peut pas dire que l'équerre nous permettra d'obtenir une assurance de la justesse de nos théories (ce n'est pas son but).

COMPAS

Le compas est symbolique, sa forme n'est pas vraiment importante mais ce qu'il suggère l'est.

L'écartement des branches du compas n'a pas d'importance : on ne connaît pas l'écart entre les pointes et l'angle formé par les branches n'a pas d'importance.

Le compas est un compas à pointes sèches.

PORTEE

Sur le visuel il s'agit d'une véritable portée musicale.

Ne sont pas importants concernant la portée : son inclinaison, sa largeur et l'alternance de ses couleurs.

La portée n'est pas perpendiculaire à la règle.

L'angle entre la portée et la règle n'a pas d'importance.

CLEF DE SOL

La clef sur le visuel est une véritable clef de sol, il n'y a pas de piège là-dedans.

La clef de sol est normale, un peu fantaisiste dans son épaisseur et son relief (elle est stylisée) mais normale tout de même.

La clef de sol est au début de la portée mais ça n'a pas de réelle importance (sa position n'a rien de particulier).

La clef de sol est exactement comme l'a voulu Max Valentin.

La clef de sol et la clef du visuel de la 600 ne sont pas en relation.

La clef de sol n'évoque pas la spirale.

CONE DE LUMIERE

Le cône de lumière n'a pas d'importance pour le décryptage.

Le cône de lumière éclaire la clef de sol dans sa partie supérieure mais la zone lumineuse sur la clef n'a pas d'importance.

La partie droite du cône de lumière touche la graduation 7 de la règle mais ce n'est pas important.

HERBES

Les herbes présentes sur le visuel ne forment pas des mots ou des signes particuliers qu'il faut décrypter.

Il y a un lien très ténu entre les herbes des énigmes 500 et 520, ce lien peut nous apparaître une fois tout résolu (donc il ne nous sert à rien pour trouver les solutions aux énigmes).

Les herbes des énigmes 500 et 520 ne sont pas représentatives d'un lieu particulier (ce qui inclut le site de la chouette).

INSTRUMENTS

Les instruments sur le visuel ont une certaine signification.

Il pourrait manquer plusieurs instruments sur le visuel (le visuel n'est pas là pour lister des instruments mais plutôt pour évoquer quelque chose).

L'équerre et le compas n'ont rien à voir avec les Francs-maçons ou les Templiers.

Le bout de la règle, le coin de l'équerre et la pointe du compas ne sont pas posés sur le même point.

Les angles que font entre eux le cône de lumière, la portée musicale et la règle graduée n'ont pas d'importance.

On peut bouger tous les éléments sur le visuel et changer leurs orientations mais on ne connaît pas l'influence sur le décryptage (si ça l'améliore ou si au contraire ça le dégrade).

VISUEL

L'opposition des couleurs rouge et bleu n'a pas d'importance.

Le fait que la règle sépare 2 espaces de couleurs n'est pas important.

Que l'eau présente sur le visuel soit ou non en faible marée n'a pas d'importance.

Le petit triangle vert en face de la graduation 9 de la règle n'a pas d'importance.

L'échelle du visuel n'est pas déterminante pour la longueur de l'orthogonale.

Il n'y a pas d'erreur dans le visuel de la 500.

La perspective du visuel de la 500 n'a pas de rôle à jouer.

Le visuel contient des choses qui doivent nous aider (mais « mode d'emploi » est un peu exagéré).

Instructions données à Michel Becker par Max Valentin concernant le visuel de la 500 : « tu dessines une règle, contre laquelle vient s'appuyer, cote droit, une équerre et un compas, le tout, en surimpression sur une portée musicale introduite par une clef de sol. pour la taille de ces objets, voi ci mon croquis. dans le fond, entre le bord droit de la règle et la bordure supérieure droite du visuel, il faut inclure les éléments suivants... etc... et voici maintenant les cotes exactes de ces éléments : etc... etc... ».

Synthèse 420

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [LA](#) | [FLECHE D'APOLLON](#) | [CIBLE](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[SOLUTION](#)

La solution de la 420 est « utilisable » et logique.

On peut être pleinement satisfait du décryptage de l'énigme quand on a identifié avec précision la localisation de la chute de la flèche d'Apollon.

[ENIGME](#)

Il faut être plein de bon sens pour résoudre la 420.

Un individu ayant au moins passé le cap du secondaire dispose en principe de tous les moyens pour venir à bout de la 420.

Il faut posséder la mesure pour pouvoir décrypter la 420.

Les indications données en 420 sont assez précises.

L'époque de l'année n'a pas d'importance en 420.

[CLEF DE PASSAGE](#)

Le lien entre la 8ème et la 9ème énigme (clef de passage 420 -> 560) est assez évident.

TITRE

[TITRE](#)

Le titre est important dans la détermination de la nature de la lumière.

Il n'y a pas de différence entre « la lumière vient du ciel » et « du ciel vient la lumière ».

LA

[LA EN 650](#)

« Là » en 420 et « là » en 650 ne désignent pas le même lieu.

[MEME LA](#)

« Là » dans la partie cryptée du texte et « là » dans « de là, il comptera... » correspondent au même lieu.

[Y](#)

« Y » dans la partie cryptée du texte désigne un lieu différent de « là » (en fait « y » est plutôt un pronom adverbial qu'un adverbe de lieu).

[LA](#)

« Là » désigne une position géographique, c'est l'endroit où l'on se trouve

à ce moment précis du jeu.

« Là » est le point de départ de la flèche d'Apollon, il conditionne son trajet.

« Là » est un lieu précis, il ne permet pas d'hésiter, ne serait-ce que de 3 ou 4 mm.

On trouve « là » dans la 420 et pas avant.

La 420 est suffisante pour trouver « là ».

FLECHE D'APOLLON

TRAIT = FLECHE

Dans la 420 on a trait = flèche.

NATURE

La flèche de la 420 est une flèche classique, mais comme il s'agit de la flèche d'un dieu elle a quelques propriétés supplémentaires, par exemple elle peut traverser n'importe quel obstacle physique.

La flèche d'Apollon n'est pas enflammée (elle ne peut donc pas s'éteindre).

La flèche d'Apollon est complète.

TANGIBLE

La flèche d'Apollon n'est pas tangible.

UNIQUE

Il n'y a qu'une seule flèche en 420 (celle d'Apollon).

LONGUEUR

La longueur de la flèche d'Apollon (projectile) n'a pas d'importance.

La longueur de la flèche d'Apollon (projectile) est plus petite que le trajet qu'elle effectue.

La longueur de la flèche d'Apollon (trait) est connue et confirmée, elle nous fait trouver un seul lieu.

VITESSE

Il y a tout ce qu'il faut dans la 420 pour traiter la vitesse de la flèche d'Apollon, et s'il y avait hésitation elle ne devrait pas être de longue durée, ne serait-ce qu'en comparant la bonne et la mauvaise solution.

La vitesse de la flèche d'Apollon est constante du départ à l'arrivée.

TRAJECTOIRE

On dispose de tous les éléments nécessaires en 420 pour venir à bout de l'énigme (et notamment pour déterminer la trajectoire de la flèche d'Apollon).

La chasse est un jeu ouvert à tous et non pas un exercice scientifique, ainsi en 420 il ne faut pas tenir compte de la courbure de la terre.

Les montagnes qui pourraient se trouver sur le trajet de la flèche d'Apollon (entre le départ et l'arrivée) sont à ignorer.

La flèche d'Apollon vole dans l'espace, elle monte et redescend comme n'importe quelle flèche en obéissant aux lois de la balistique.

La trajectoire de la flèche est donc courbe dans l'espace mais il ne faut pas en tenir compte (les lois de la balistique sont à ignorer).

Le terrain de jeu en 420 est une carte en 2 dimensions : dans ce référentiel le trajet de la flèche est rectiligne (sans zigzags).

La courbe dans l'espace se traduit donc par une ligne droite sur la carte (la flèche d'Apollon est une droite / une ligne).

Tout ce qu'on doit retenir de la flèche d'Apollon c'est ce qu'on peut en savoir en étant au-dessus : elle va d'un point A à un point B en ligne droite (non brisée).

On doit oublier que la flèche instrumente dans la 3ème dimension (il n'y a pas de tracé courbe à déterminer) : pour trouver le point d'arrivée on doit faire comme si la trajectoire était rectiligne, sans s'occuper de la trajectoire qu'aurait une flèche normale.

La flèche d'Apollon a toujours la même trajectoire (elle a toujours le même sens et la même direction).

La flèche d'Apollon survole des obstacles de plus de 1969,697 mesures avant de s'abattre.

La trajectoire et la longueur de la flèche sont indissociables.

TRAIT

Le trait s'abat en 420 : il ne s'abat qu'une seule fois et pas à partir de « là ».

« Son trait s'abattra » signifie que la flèche d'Apollon, après être montée, redescend et se plante quelque part.

On ne peut pas trouver la flèche avant de savoir où le trait s'est abattu.

Le trait démarre de « là » et se termine à la cible, il faut le tracer.

« Tirer un trait » et « son trait s'abattra » sont deux choses différentes.

On ne peut pas tirer le trait avant que la flèche soit partie.

Il n'est pas utile de prolonger la flèche d'Apollon au-delà de son impact.

TROUVER

On doit trouver la flèche d'Apollon à la fin de la 420 (après que le trait d'Apollon se soit abattu).

Trouver la flèche n'est pas exclusif d'autre chose.

Il ne s'agit pas de trouver « physiquement » la flèche.

Quand on a le bon point de départ, la bonne façon d'utiliser la fraction de jour sidéral, la bonne mesure vers le zénith et en tenant compte de l'IS TDF du 15 juillet, on a à peu près tout ce qu'il faut pour trouver la flèche d'Apollon.

On ne peut pas trouver la flèche d'Apollon en faisant abstraction de la valeur de la mesure.

On doit être en mesure de déterminer le point de chute de la flèche d'Apollon (c'est de cette façon qu'on trouve la flèche puisqu'elle n'est pas tangible).

HÂTE-TOI

« Hâte-toi de trouver la flèche » fait référence à ce qui précède directement.

On peut comprendre comment se hâter en 420 sans faire appel aux énigmes précédentes.

Il faut se hâter par le chemin le plus court et le moyen le plus rapide.

Il faut se hâter de trouver la flèche d'Apollon parce que c'est dans notre intérêt (ce n'est peut-être pas une « raison importante », mais ça en vaut

quand même la peine).

D'une certaine façon on peut dire qu'on aura du mal à trouver la flèche d'Apollon si on ne se hâte pas.

Il faut se hâter de trouver la flèche d'Apollon à l'endroit où elle s'abattra (après qu'elle a atteint son but).

Au moment où il faut se hâter de trouver la flèche on se trouve « là ».

« Se hâter » signifie « se dépêcher » (ne pas perdre de temps), il n'y a pas de piège là-dedans.

« Se hâter » n'est pas à comprendre dans le sens de « se déplacer rapidement », et cette expression ne signifie pas non plus que la flèche se trouve petit à petit.

Se hâter concerne le fait de trouver la flèche, mais elle ne risque pas de disparaître.

La flèche ne redécollera pas si on ne se hâte pas (elle n'est pas en transit), et si on a mis du temps pour la trouver ce n'est pas gênant.

Le fait de se hâter dans la 420 n'annonce pas quelque chose qui risquerait de changer (cette « urgence » n'est pas liée au fait qu'on pourrait louper quelque chose).

On ne se hâte pas de trouver la flèche au même titre qu'il faudrait se dépêcher de trouver la 470 par exemple.

Se hâter n'est pas un conseil pour notre sécurité (il n'y a aucun danger dans le jeu).

« Hâte-toi » dans la 420 a la même signification que « ne t'attarde pas » dans la 560.

On n'a pas besoin d'Apollon dans sa hâte.

IMPORTANTCE

La flèche est importante, il faut la trouver.

TERME

En 560 le terme « nef encalminée » ne suffit pas à trouver ce que cela représente mais ça aide à le trouver et à en avoir confirmation, d'une certaine façon on peut dire la même chose pour le terme « flèche » en 420.

UTILISATION

En 420 on sait quoi faire de la flèche d'Apollon.

La flèche, après en avoir fait ce qu'on doit en faire, donne un lieu (et un seul).

On ne peut ramasser la flèche d'Apollon là où elle tombe et la réutiliser.

CONFIRME

La flèche d'Apollon confirme quelque chose.

FLECHE D'APOLLON

La flèche d'Apollon est décochée en 420, elle se plante (virtuellement) dans le sol à l'endroit prévu.

La flèche d'Apollon ne continue pas sa route après avoir atteint sa cible (point visé à 1969,697 mesures), et elle ne rebondit / ne ricoche pas.

La flèche d'Apollon ne vise pas le cœur.

Il n'y a pas de rapport en la flèche d'Apollon et la blessure de Dame Nature.

La flèche d'Apollon ne tombe pas sur la cache de la chouette.

La flèche d'Apollon ne peut tuer personne.

CIBLE

IMPORTANT

Le lieu où se plante la flèche d'Apollon (cible) est important.

Une fois son point de chute identifié, on peut jeter la flèche d'Apollon aux oubliettes.

TANGIBLE

La cible est tangible.

IMMOBILE

La cible est immobile.

PAS ANODIN

La cible n'est pas un lieu anodin.

Un habitant du coin ne serait pas plus avantage qu'un autre chercheur n'y habitant pas.

TAILLE

L'impact de la flèche d'Apollon est aussi précis que son point de départ.

L'impact de la flèche d'Apollon n'a pas la taille d'une ville moyenne.

La cible est un endroit bien déterminé.

Après avoir trouvé la cible il n'est pas nécessaire de se livrer à une localisation plus précise.

CARTE

La cible figure sur la 1ère carte.

EN FRANCE

La cible est en France.

UNIQUE

La cible est unique.

La cible est la seule possibilité offerte par le décryptage.

CIBLE

La cible est ce que vise Apollon, elle est différente de « là ».

On découvre la cible en 420 (mais on ne sait pas si on l'a déjà rencontrée avant).

Le point de chute d'un projectile est le point où sa course prend fin et non pas le point de sa course où il cesse de monter pour retomber vers le sol.

La cible ne pourrait pas renvoyer la flèche d'Apollon (vers l'expéditeur).

TEXTE

CENT

« CENT » non codé dans le texte est un petit coup de pouce de Max Valentin (une petite aide / un clin d'œil).

Ce petit coup de pouce intervient au moment du décodage du texte (mais on ne sait pas s'il intervient aussi plus tard).

ARC

L'arc n'est pas tangible, c'est une image.

L'arc désigne l'arme servant à envoyer des flèches (mais on ne sait pas s'il a une autre signification).

Dans la chasse, le mot « arc » désigne quelque chose de très précis.

On doit prêter un arc à Apollon, il a déjà la flèche (mais ce n'est pas important).

N'importe quel « bon » arc fera l'affaire.

Nous avons un arc (et un seul) en notre possession à prêter à Apollon (il dispose de cet arc comme il l'entend et il s'en sert de la manière expliquée dans l'énoncé de l'énigme).

Apollon a besoin d'un arc pour décocher sa flèche, et il utilise l'arc qu'on lui prête tel quel.

On sait quel arc prêter à Apollon.

On ne peut prêter un arc qu'à Apollon car c'est lui qui doit tirer la flèche et personne d'autre.

Le prêt de l'arc à Apollon se fait « là ».

Le prêt de l'arc à Apollon est une licence poétique.

Apollon garde l'arc qu'on lui prête mais ça n'a pas d'importance.

L'arc qu'on prête à Apollon n'a pas été utilisé avant.

Nous n'avons pas à utiliser d'arc dans la 420.

L'arc ne ressort pas par la suite.

La spirale ne nous aide pas à prêter un arc à Apollon.

La flèche d'Apollon ne s'abat pas sur l'arc qu'on lui a prêté.

APOLLON

Le but d'Apollon est de nous aider.

Apollon est un dieu donc rien ne lui est impossible, il fait ce qu'il veut et tout lui réussit.

Néanmoins Apollon décoche ses flèches comme n'importe qui (il tire sa flèche de manière académique).

Apollon est un bon archer.

Apollon connaît par avance le point de chute de sa flèche.

Si on a correctement décrypté les énigmes, on sait ce que vise Apollon.

Apollon attend qu'on retrouve sa flèche après l'avoir tirée, et il ne servirait à rien de lui emprunter.

Max Valentin a utilisé Apollon car il avait une idée précise en tête.

Il faut identifier Apollon (il n'y a pas de piège).

Apollon n'est pas tangible (on ne peut pas toucher Apollon, que ce soit une statue ou un site consacré).

Apollon ne se déplace pas dans la 420.

Apollon ne peut pas se trouver à 2 endroits à la fois dans la 420.

On ne peut pas compter sur Apollon pour porter son premier coup de pelle (via une méthode).

Max Valentin ne peut pas expliquer pourquoi il a fait appel à la mythologie en 420 et en 560 car ce serait donner la solution.

COMPTAGE DES MESURES

Il est important que ce soit Apollon qui compte le nombre de mesures.

Le comptage des mesures est consécutif au prêt de l'arc.

Apollon compte juste avant de tirer sa flèche (action indispensable pour que la flèche tombe au bon endroit).

Apollon compte les mesures à partir de « là » (« là » est le point zéro des mesures), plus de précision n'est pas nécessaire.

Apollon ne bouge pas quand il compte les mesures.

En comptant 1969,697 mesures, Apollon veut attirer notre attention sur un point précis et indispensable (s'il ne comptait pas on n'en saurait rien et il nous manquerait une info pour décrypter les énigmes).

Apollon ne se sert pas de quelque chose de précis pour compter ses mesures vers le zénith, il se sert uniquement de la valeur de la mesure que l'on doit connaître pour faire comme lui (Apollon compte ses mesures comme on doit le faire et inversement).

Il faut compter 1969,697 mesures vers le zénith en une seule fois.

Compter « vers » le zénith est équivalent à compter « en direction » du zénith.

Il faut connaître la mesure pour utiliser correctement la flèche d'Apollon.

TIR DE LA FLECHE

Apollon reste « là » (les pieds au sol) pour tirer sa flèche : il compte les mesures, lève son arc vers le ciel et décoche sa flèche.

La position d'Apollon quand il tire sa flèche (debout, un genou au sol, ...) n'a pas d'importance.

Apollon ne modifie pas la direction de son tir après avoir visé 1969,697 mesures vers le zénith, il tire tout droit.

C'est Apollon qui décoche la flèche en 420 et personne d'autre.

Apollon ne tire qu'une flèche dans tout le jeu.

Apollon ne peut pas tirer une fois et atteindre plusieurs cibles.

Apollon ne peut pas envoyer plusieurs fois la même flèche sur des trajets différents.

Apollon ne peut pas tirer sa flèche sur lui-même (il n'est pas la cible atteinte par la flèche).

Apollon ne peut pas remonter le cours du temps en tirant sa flèche.

Apollon tire son trait dans la 420, il initie un travail qu'il faut compléter (et qui ne relève pas de la tradition).

1969,697 MESURES

La multiplication de 1969,697 par la mesure donne un nombre (qui tombe juste).

1969,697 mesures sont très précises.

Une calculette doit suffire à comprendre pourquoi 1969,697 est très précis.

1969,697 n'est pas trop précis en regard de la nature de ce qui est mesuré.

1969,697 doit être lu « mille neuf cent soixante neuf virgule six cent quatre vingt dix sept ».

1969,697 mesures sont aussi importantes au lancement qu'à l'arrivée.

La 1969,697ème mesure ne touche pas le zénith.

On ne peut pas lire les 1969,697 mesures sur la 1ère carte.

Mesurer vers le zénith et trouver la flèche sont 2 choses liées.

Avec 1969,697 mesures comme seule info, on a une chance (infime) de

trouver la flèche si on a la bonne mesure.

ZENITH

Dans le cadre du jeu, le mot « zénith » n'a qu'une seule acceptation, et il s'agit de son acceptation littéraire habituelle (il n'y a pas de piège).

Le zénith signifie « direction verticale ascendante », ou dans l'acceptation commune « en l'air », « très haut ».

Ce n'est pas le zénith qui est important mais plutôt ce qui vient après.

Aucun objet qu'on pourrait porter sur nous ne peut nous aider à trouver le zénith.

Le zénith n'est pas une ville.

Le zénith n'a aucun lien avec d'autres énigmes.

Si Apollon visait exactement le zénith, il aurait toutes les chances de se prendre la flèche sur la tête.

« Vers le zénith » est moins précis que « au zénith ».

JOUR SIDERAL

La mesure du temps a un rôle à jouer dans la 420.

Le jour sidéral est terrestre (la majorité des ouvrages donnent la bonne valeur).

Les « . » dans 46.241.860 sont des séparateurs de milliers.

L'expression « 46.241.860ème fraction » se lit « quarante six million deux cent quarante et un mille huit cent soixantième fraction ».

Il faut prendre le mot « fraction » dans son sens littéraire : « portion ».

La fraction de jour sidéral résulte d'un calcul, il y a une raison à l'assez grande précision suggérée par la 420 (assez précise pour en faire ce qu'on doit en faire).

Il faut utiliser la fraction dans la 420.

AIGLE

« L'aigle » est une expression usitée dont Max Valentin n'est pas l'auteur.

L'aigle ne désigne pas un oiseau et ça ne pourrait pas être un griffon.

L'aigle se trouve là où Apollon tire sa flèche.

TEXTE

La seconde partie du texte emploie le futur, il s'agit d'un futur immédiat.

Dans « il comptera », « il » désigne Apollon.

Le « V » de « AVANT » dans la partie cryptée du texte n'est pas codé : il n'avait peut-être pas besoin de l'être et Max Valentin précise qu'il ne peut rien dire sans dévoiler une méthode de décryptage.

VISUEL

COMPAS

Le compas a une signification unique.

Le compas est symbolique, sa forme n'est pas vraiment importante mais ce qu'il suggère l'est.

L'écartement du compas n'a pas d'importance (l'angle du compas n'est pas à mesurer).

Le compas du visuel est un compas à pointes sèches, il sert à mesurer la

distance entre 2 points et non à tracer des cercles.

La position de l'ensemble compas + lettre N a de l'importance.

N

La lettre en haut à gauche du visuel est un « N », il a une signification unique.

Les 2 N figurant dans les visuels 780 et 420 ne représentent pas la même chose.

SYMBOLES (PLANETES)

La position plus ou moins penchée des symboles sur le visuel n'a pas d'importance.

Les symboles sont présentés tels qu'ils sont sur le visuel dans un grand nombre d'ouvrage (mais la présentation n'a pas en soi une importance particulière).

Les symboles sont utiles.

Les symboles n'ont rien à voir avec une (partie de) spirale.

Le nombre de planètes est important.

TACHE SOMBRE

La tache sombre relève du domaine du concret mais sans importance déterminante sur les solutions, il suffit de « comprendre ».

La tache sombre est de couleur noire.

La tache sombre n'a pas d'importance pour le décryptage, elle est simplement nécessaire à la cohérence du visuel.

Il n'y a pas d'éclipse (ou une sorte d'éclipse) sur le visuel.

VISUEL

Le visuel a une dimension symbolique.

Le personnage qui regarde à travers le fond d'une bouteille sur le visuel est une coïncidence.

Les tracés et les formes arrondies du visuel ne sont pas destinés à donner une impression de très grande vitesse.

L'heure du jour n'a pas de rôle à jouer.

Il ne manque rien sur le visuel.

Synthèse 560

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [LUMIERE CELESTE](#) | [NEF ENCALMINEE](#) | [TRAIT A NE PAS REGRETTER](#) | [TEXTE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[SOLUTION](#)

La solution de la 560 c'est au minimum tracer le trait à ne pas regretter et trouver la nef encalminée.

La solution de la 560 est différente de la lumière (céleste).

Il y a plusieurs choses à trouver dans la 560 avant de parvenir à la nef encalminée.

Il y a un lieu (précis) à trouver dans la 560.

[CLEF DE PASSAGE](#)

La clef de passage 560 -> 650 n'a rien à voir avec les chiffres de la 650 (71721075).

[ENIGME](#)

Tout ce qui est géographique dans la 560 requiert une précision « raisonnable » (il faut faire pour le mieux).

La 560 peut être considérée comme une énigme piègeuse car elle contient des éléments pouvant induire en erreur si on prend le problème par le mauvais bout.

La 560 n'est pas une synthèse des énigmes précédentes.

TITRE

[TITRE](#)

Le titre nous est utile pendant le décryptage de la 560 mais pas avant et après on ne sait pas.

Il est nécessaire de traduire le titre mais un dico latin / français n'est pas utile, il y a d'autres moyens d'y arriver.

Le titre est une expression plutôt classique mais sa fonction littéraire (traduction) n'a pas grande importance, c'est son sens qui en a.

L'expression doit être prise à la fois dans son acceptation habituelle et dans celle que lui confère le jeu lui-même.

« AUGUSTA » n'est pas un nom propre.

Un élément particulier de cette citation latine a-t-il une importance spéciale ? Non.

LUMIERE CELESTE

CHERCHE

Il n'y a pas de piège dans le terme « recherche » : il s'agit de repérer, découvrir, localiser, ...

Le terme « recherche » traduit un futur immédiat.

Il est tout à fait possible de chercher une chose que l'on connaît déjà (chercher ses clefs par exemple).

Il faut d'abord être à Carusburc avant de chercher l'ouverture qui révèle la lumière céleste, et on ne peut pas le faire sans avoir Albion dans le dos.

Chercher l'ouverture qui révèle la lumière céleste ne se traduit pas par un déplacement « physique ».

Chercher l'ouverture qui révèle la lumière céleste ne signifie pas qu'il faut tracer celle-ci.

D'une certaine façon, le fait de chercher l'ouverture qui révèle la lumière céleste nous renseigne sur la direction à prendre.

Il faut différencier l'ouverture de l'ouverture qui révèle la lumière céleste : l'ouverture est connue avant la 560 alors qu'on ne connaît pas encore l'ouverture qui révèle la lumière céleste avant de marcher sur les eaux.

« Recherche l'ouverture qui révèle la lumière céleste » nous donne une indication sur ce qu'il faut faire dans la 560 afin de pouvoir aller jusqu'au bout de celle-ci.

Il faut trouver l'ouverture qui révèle la lumière céleste.

REVELE

Lorsque l'ouverture révèle la lumière céleste, on est à un endroit précis et on voit cette lumière par l'ouverture.

« REVELE » a le même sens dans la 560 et la 650 dans l'acceptation pure du mot mais pas dans le jeu.

La révélation de la lumière céleste ne se fait pas sur plan spirituel (religieux).

La révélation de la lumière céleste par l'ouverture est indispensable pour progresser.

ALIGNEMENTS

Carusburc, l'ouverture et la lumière céleste ne sont pas alignés.

Carusburc, les 2 aides de Neptune et la lumière céleste ne sont pas alignés.

TANGIBLE

La lumière céleste n'est pas tangible.

LUMIERE CELESTE

Le concept de « lumière » revient à plusieurs reprises dans le jeu, la 560 doit nous permettre de retrouver de quoi il s'agit.

Il n'y a qu'une lumière dans la 560.

La lumière céleste doit être prise en compte quelque part dans l'énigme, l'énigme nous dit d'ailleurs quand.

La lumière céleste est plutôt un tout qu'un élément ponctuel.

La lumière céleste ne sert pas à vérifier qu'on a le bon Carusburc.

NEF ENCALMINÉE

TERME

Le terme « nef encalminée » est une expression que Max Valentin a empruntée à quelqu'un d'autre (pour décrire la même entité), mais il ne faut pas perdre du temps à essayer de retrouver cette personne.

Le terme « nef encalminée » est une description (poétique) et non pas un terme générique.

La signification littéraire du mot « encalminé » est « immobilisé faute de vent » mais on l'emploie aussi pour signifier « immobilisé » tout simplement ou pour décrire une chose bloquée sur place, sans espoir d'avancer.

La nef encalminée est totalement immobile.

Quand on trouve la nef encalminée on comprend immédiatement pourquoi elle est nommée ainsi.

Le terme « nef encalminée » n'a pas la renommée de « la vieille dame » pour décrire la Tour Eiffel.

Le terme « nef encalminée » est insuffisant pour trouver l'entité décrite (ce terme peut s'appliquer à pas mal de choses en France, d'ailleurs ce terme a été utilisé par d'autres personnes depuis la sortie du livre) mais il nous aide à la trouver et à en avoir confirmation.

Le terme « nef encalminée » a pour but de permettre l'identification de l'entité décrite, c'est comme si on décrivait une vache par le terme « Blanchette porte des cornes ».

Un bateau enfermé dans une vieille église désaffectée et fermée au public mériterait la description « une nef encalminée qui recèle une nef encalminée ».

NOM

Le nom de la nef encalminée n'est pas dans le livre (ni en clair ni crypté).

NATURE

La nef encalminée n'est pas une flèche.

Les sentinelles et la nef encalminée ne sont pas de même nature.

La matière dont est faite la nef encalminée ne peut pas être décodée avant de savoir où elle se trouve (et ça n'a pas d'importance pour le décryptage).

On ne trouve pas de « matelots » sur la nef encalminée.

TANGIBLE

La nef encalminée est tangible.

PERENNE

La nef encalminée est une entité pérenne mais pas indestructible.

En 1993 la nef encalminée était une entité complète.

En 2001 la nef encalminée était encore à sa place (elle n'avait pas disparue).

La nef encalminée faisait déjà partie des solutions en 1984.

IMPORTANTE

La nef encalminée est un élément important (elle est indispensable pour poursuivre le jeu).

UNIQUE

Il n'y a qu'une seule nef encastrée dans le jeu.

REPUTATION

La nef encastrée a une certaine réputation, elle a été montrée à la télévision et dans d'autres médias à plusieurs reprises (la nef a fait l'objet de reportages).

La nef encastrée est moins célèbre que la cathédrale de Chartres mais si elle disparaissait on en parlerait dans les journaux télévisés.

Des étrangers au département, à la région ou au pays la connaissent même si ce n'est pas comparable au Taj-Mahal.

La nef a vu des foules, qui passaient ou qui s'y rendaient.

La nef encastrée est l'entité la plus célèbre visible aux alentours immédiats.

ACCES

La nef encastrée est accessible toute l'année.

VISIBLE

La nef encastrée est facilement visible et dans sa totalité (le site où elle se trouve peut être vu sans problème sur le terrain).

La nef encastrée n'est pas souterraine.

NIVEAU DE LA MER

La nef encastrée est au-dessus du niveau de la mer.

EN FRANCE

La nef encastrée est en France, ce qui inclut les îles se trouvant dans les eaux territoriales.

DERNIERE CHOSE A TROUVER

La nef encastrée est la dernière chose à trouver dans la 560.

Le lieu où se trouve la nef encastrée est le dernier lieu à trouver dans la 560.

PAS UN LIEU

La nef encastrée se trouve dans un lieu mais n'est pas un lieu (au sens géographique du terme : village, ville, commune, île, ...).

LIEU DE LA NEF

Le lieu où se trouve la nef encastrée figure sur la première carte.

Ce lieu porte un nom et il est en France.

FIN DE L'ENIGME

La 560 se termine à la nef encastrée (on se trouve à la nef encastrée à la fin de la 560).

VOIR

On ne voit pas la nef encastrée pendant la première partie de l'énigme, mais seulement pendant la deuxième.

« On voit la nef encastrée par l'ouverture » : ce qu'on doit faire de cette phrase est précis.

La vision de la nef encastrée par l'ouverture est liée au parcours que nous a fait suivre Neptune et en même temps ils sont indépendants.

On peut voir la nef encastrée par l'ouverture par tous les temps.

La vision de la nef encastrée par l'ouverture ne se fait pas avec les yeux (sur le terrain), c'est une vue de l'esprit.

La vision de la nef encastrée par l'ouverture s'effectue en ligne droite non brisée, avec l'ouverture située entre nous et la nef.

La vision de la nef encalminée par l'ouverture ne dépend pas de l'éloignement de ces 2 éléments.

On peut voir la nef encalminée sans l'avoir trouvée : il s'agit d'une astuce.

TROUVER

On trouve la nef encalminée dans la 560 (on connaît sa localisation précise).

On trouve la nef encalminée grâce au décryptage (en suivant les indications contenues dans le livre, qui sont factuelles).

Pour identifier la nef encalminée il faut avoir les solutions des énigmes antérieures.

Quand on a la bonne nef encalminée, on en est sûr.

Un habitant du coin identifiera peut-être plus rapidement la nef encalminée mais ça ne lui servira à rien sans les autres solutions.

Toute la difficulté du jeu ne réside pas dans la découverte de la nef encalminée, c'est un élément parmi d'autres.

La nef encalminée n'est pas facile à trouver mais ce n'est pas non plus l'arlésienne.

Pour trouver la nef encalminée tous les moyens sont bons : astuce, déduction, culture générale et recherche documentaire.

Pour trouver la nef encalminée la carte est indispensable, mais ce n'est pas elle qui fournit la solution.

Le lieu de la nef encalminée est obtenu de façon cohérente, d'une autre façon que par son nom.

Si on connaît le lieu où se trouve la nef encalminée, on sait forcément ce qu'elle est.

CONFIRMATION

Il existe un moyen d'avoir confirmation de la nef encalminée quand on la découvre.

La meilleure confirmation est lorsque la nef encalminée permet de progresser dans le jeu.

UTILILITE

La nef encalminée - une fois trouvée - apporte des infos utiles.

La nef encalminée a encore un rôle à jouer après la 560.

ALIGNEMENTS

Carusburc, l'ouverture et la nef encalminée ne sont pas alignés.

Le point d'où on voit la nef encalminée par l'ouverture (fin de la 2ème aide de Neptune), l'ouverture et la nef encalminée sont alignés et dans cet ordre.

Carusburc, la lumière céleste et la nef encalminée ne sont pas alignés.

L'ouverture, la lumière céleste et la nef encalminée ne sont pas alignées.

NEF ENCALMINEE

La nef encalminée est une solution intermédiaire.

La nef encalminée est plus petite que la zone et elle ne déborde sur aucun pays étranger.

La forme de la nef encalminée n'a pas de rôle à jouer dans le jeu.

L'ouverture n'est pas la nef encalminée et elle ne la contient pas non plus.

RESUME

« elle est tangible, accessible toute l'année, et l'endroit où elle se trouve

figure sur la carte. elle a une certaine notoriété, et l'endroit est fréquenté par des touristes. »

TRAIT A NE PAS REGRETTER

SANS DEVIER D'UN POUCE

« Sans dévier d'un pouce » est une expression courante qui signifie « ne commettez aucune erreur », « ne t'écarte pas » ou encore « soyez précis » (cette expression nous incite à être aussi exact que possible). « Sans dévier d'un pouce » s'applique au trait qui joint l'ouverture à la nef encalminée.

1 mm d'erreur sur le trait à ne pas regretter est parfaitement tolérable, en effet les énigmes sont conçues pour « pardonner les imprécisions que l'on pourrait commettre ».

« Sans dévier d'un pouce » ne cache rien de « secret ».

Le fait de ne pas dévier d'un pouce a son importance dans l'énigme.

TU NE REGRETTERAS PAS

« Tu ne regretteras pas ce que tu as fait » est un futur immédiat.

On ne regrette pas d'avoir tracé le trait dans la 560 mais également après la 560 (la phrase est propre à la 560 mais elle a des influences sur la suite du jeu).

« Tu ne regretteras pas ce que tu as fait » ne s'applique qu'au trait à tirer (on ne regrette pas de l'avoir tracé).

« Tu ne regretteras pas ce que tu as fait » : certaines choses deviennent évidentes à ce stade du jeu.

Le fait de ne pas regretter ce que l'on a fait dépend de tout ce que l'on a pu trouver jusqu'à maintenant dans l'énigme.

On ne regrette pas ce que l'on a fait : il s'agit de ce que l'on vient de faire dans la 560.

Au moment où on trace le trait, on ne connaît pas encore la raison pour laquelle on ne le regrettera pas.

Dans le contexte de la 560, il n'y a qu'une seule chose à ne pas regretter. C'est (au moins) parce que l'on trouve la nef encalminée grâce au trait qu'on ne regrette pas de l'avoir tracé.

LIGNE DROITE

Le trait à ne pas regretter est une ligne droite, non brisée.

OUVERTURE ET NEF ENCALMINÉE

Le trait à ne pas regretter joint l'ouverture à la nef encalminée : il s'agit d'un minimum car le trait n'existe pas qu'entre l'ouverture et la nef.

ALIGNEMENT

La fin de la 2ème aide de Neptune (endroit où l'on se trouve à ce stade du jeu), l'ouverture et la nef encalminée sont alignées et dans cet ordre.

Le trait à ne pas regretter part de la fin de la 2ème aide de Neptune vers la nef encalminée en passant par l'ouverture (il n'y a pas de doute à avoir sur le sens du trait).

LONGUEUR

La longueur du trait à ne pas regretter a-t-elle de l'importance ? Oui et non.

La longueur du trait a de l'importance car le trait relie 2 éléments du jeu donc s'il est trop court il ne les atteindra pas et s'il est trop long il les dépassera mais la distance qui sépare ces 2 éléments n'a pas d'importance.

Ce n'est pas la longueur du trait à ne pas regretter qui détermine son tracé.

La longueur du trait à ne pas regretter exprimée en cm avec une règle sur une carte a de l'importance.

DEBUT ET FIN

Le trait à ne pas regretter a 2 extrémités, ces 2 extrémités ont de l'importance.

Le trait ne commence ni à l'ouverture ni à la nef encalminée : son point de départ est le point d'où l'on voit la nef par l'ouverture (fin de la 2ème aide de Neptune).

L'autre extrémité du trait à ne pas regretter (là où il s'arrête) est la nef encalminée, mais Max Valentin refuse de dire s'il faut prolonger le trait au-delà de la nef.

Les chercheurs ont souvent demandé si le trait à ne pas regretter pouvait être prolongé (sans préciser au-delà de quoi) et Max Valentin a répondu oui car ça n'avait pas d'importance.

TRACER

Le chercheur doit tracer le trait à ne pas regretter sur la 1ère carte.

DERNIERE CHOSE A FAIRE

Tracer le trait à ne pas regretter est la dernière chose à faire dans la 560.

AVANT ET APRES

On trace le trait à ne pas regretter après avoir vu la nef encalminée par l'ouverture mais on ne trouve la nef qu'après avoir tracé le trait : il s'agit d'une astuce.

C'est le trait à ne pas regretter qui permet de trouver la nef encalminée (le trait donne quelque chose concernant la nef).

UNIQUE

Le trait à ne pas regretter est le seul trait reliant la nef et l'ouverture.

Le trait à ne pas regretter ne sert qu'une seule fois.

UTILITE

Le trait à ne pas regretter a son utilité dans la 560 (on l'utilise au moins dans cette énigme puisque le tracer est la dernière chose à faire).

Tracer le trait à ne pas regretter permet de s'apercevoir de quelque chose d'utile.

IMPORTANCE

Le trait à ne pas regretter est important, on ne peut pas l'oublier quand on a trouvé la nef encalminée.

Le traçage du trait apporte quelque chose d'important.

TRAITS

Le trait à ne pas regretter est différent du trait du visuel.

Les 2 traits sont importants mais celui à ne pas regretter est quand même le plus important.

TRAIT A NE PAS REGRETTER

Le trait à ne pas regretter est dans le prolongement (continuité) du chemin parcouru dans le 2ème paragraphe.

A la fin de la 560, on se trouve là où on doit tracer le trait à ne pas regretter.

Le trait à ne pas regretter a un but (objectif à atteindre) dans la 560.

Le trait à ne pas regretter n'est pas le dernier trait du jeu.

Le trait à ne pas regretter ne s'éloigne pas du septentrion.

Le trait à ne pas regretter est dans l'axe de « poursuis ta route ».*

* Note de l'auteur : Max Valentin a publié un erratum sur le forum de la Chouette d'Or, la bonne réponse est en fait que le trait à ne pas regretter n'est pas dans l'axe de « poursuis ta route ».

TEXTE

CARUSBURC

« Carusburc » peut aussi s'écrire « Carusburg », il fût un temps où le « c » et le « g » étaient similaires (comme le « u » et le « v » à l'époque romaine), mais la 1ère orthographe est la plus courante.

« Quand à Carusburc ... » : à ce stade du jeu on se trouve (virtuellement) à Carusburc.

La signification de Carusburc peut être trouvée sans déchiffrage et sans avoir recours à l'énigme précédente.

Le fait d'avoir Albion dans le dos ne nous aide pas à déterminer ce qu'est Carusburc.

Carusburc n'est vraiment pas difficile à trouver (il n'y a pas de piège).

La grande majorité des chercheurs a la bonne interprétation de Carusburc.

Carusburc est une ville qui figure sur la 1ère carte.

Carusburc est en France.

On a rencontré Carusburc sous un autre nom avant la 560.

Il n'y a qu'un seul Carusburc.

Carusburc (le lieu) n'est pas un reliquat.

Dans la 560 aucun chemin ne nous mène à Carusburc, au contraire on quitte ce lieu pour s'en éloigner au cours de l'énigme.

Carusburc était indispensable à ce moment du jeu.

DOS A ALBION

« Albion » est un mot français.

Albion a la réputation d'être perfide, mais dans le jeu elle ne l'est pas.

Au contraire avoir Albion derrière nous permet de partir sur une bonne piste.

Albion - sous cette forme - ne resservira pas plus tard.

Il n'y a qu'une seule Albion.

Etre « dos à Albion » signifie simplement qu'on lui tourne le dos.

Pendant le déroulement de l'énigme : on n'aura pas toujours Albion dans le dos et on n'aura jamais Albion face à nous.

Pendant les 2 aides de Neptune on est toujours dos à Albion, et quand on

voit la nef encalminée par l'ouverture on ne l'est plus.
Quand on poursuit sa route on n'est plus dos à Albion.

NE T'ATTARDE PAS

« Ne t'attarde pas, ne demande pas ton reste » est à la fois un conseil d'ami que Max Valentin donne au chercheur et une directive à appliquer pour continuer le jeu sans être bloqué.

« Ne t'attarde pas, ne demande pas ton reste » n'est pas la phrase la plus importante du texte, mais elle n'est pas là uniquement pour la rime. Cette phrase signifie simplement qu'il faut continuer et ne pas se satisfaire de ce que l'on a trouvé à ce stade du jeu.

« Ne t'attarde pas » se comprend à partir de Carusburc (après avoir quitté Carusburc), ça concerne le début de notre périple (et l'énigme en général).

On ne s'attarde pas là où on s'apprête à marcher sur les eaux (donc avant de marcher sur les eaux).

« Ne t'attarde pas » dans la 560 a la même signification que « hâte-toi » dans la 420.

Au premier degré « ne t'attarde pas » et « ne demande pas ton reste » veulent dire la même chose, mais on ne sait pas s'il existe une différence dans le cadre du jeu.

« Ne pas demander son reste » est une expression courante, c'est cette acceptation qui est la bonne.

On ne doit pas demander son reste dans la 560, mais il pourrait être utile de le faire plus tard.

NEPTUNE

Neptune est le dieu de toutes les eaux (douces et salées).

Neptune porte un trident et une barbe, et il habite au fond de la mer.

Neptune et Poséidon désignent le même dieu (Poséidon est la version romaine de Neptune*) mais Poséidon n'a aucun rôle à jouer dans la chasse.

Neptune désigne à chaque fois la même chose : il s'agit du dieu et non pas de la planète.

Max Valentin ne peut pas expliquer pourquoi il a fait appel à la mythologie en 420 et en 560 car ce serait donner la solution.

* Note de l'auteur : il s'agit certainement d'une erreur de Max Valentin car Poséidon est un dieu grec et c'est Neptune la version romaine.

LES 2 AIDES DE NEPTUNE

Neptune vient à notre secours dans la 560.

Neptune ne nous vient pas en aide parce que quelqu'un lui a demandé, il le fait parce qu'on a besoin de lui et peu importe ses motivations.

L'aide de Neptune est importante.

La manière dont Neptune vient à notre secours est importante.

La 560 permet de savoir quel genre d'aide de Neptune on aura besoin (l'aide de Neptune doit être évidente pour nous dans cette énigme).

L'aide de Neptune est seulement aquatique : il nous aide à marcher sur les eaux.

Neptune n'est pas sélectif dans sa façon de nous aider.

Une île ne fait pas partie du domaine de Neptune.

Les marées n'ont aucune importance (Neptune se joue de ces brouilles).
La vitesse de Neptune n'a aucun rôle à jouer.
Neptune ne nous aide pas qu'à un certain moment de la journée.
L'année de la 1ère carte ne pose aucun problème à Neptune, il viendra aussi bien à notre aide avec une carte de 1979 qu'avec une carte de 1997.
L'aide de Neptune est virtuelle, il s'agit d'une image.
Dans notre parcours virtuel en 560, on est à chaque fois là où Neptune nous aide (lorsqu'on a besoin de lui).
L'aide de Neptune ne bénéficie pas de différents degrés de lecture.
Neptune est sollicité dès le tout début de notre parcours en 560 (après avoir quitté Carusburc).
Plus précisément l'aide de Neptune commence quand on parle de lui dans le texte (2ème paragraphe).
Les 2 fois où Neptune nous vient en aide c'est pour nous éloigner du septentrion glacé.
Dit autrement les aides de Neptune nous éloignent toutes les 2 du septentrion glacé.
C'est seulement Neptune qui nous mène loin du septentrion et non l'énigme entière.
Les 2 interventions de Neptune nous aident à trouver la bonne direction (direction générale à considérer que l'on matérialise par une droite).
Les 2 aides de Neptune se trouvent par la logique (elles seules pouvaient faire l'affaire).
Il n'y a rien de particulier à remarquer lorsque Neptune est venu une première fois à notre secours.
La première aide de Neptune est maximale.
Les 2 aides de Neptune nous amènent sur un point très précis (d'une certaine façon elles peuvent se confondre en un seul lieu).
La 560 permet à elle seule de déterminer les 2 aides de Neptune (il faut découvrir de quoi il s'agit dans cette énigme).
Dans la 560 les seules aides à considérer sont celles de Neptune, il n'y en a pas d'autres.
Les 2 aides de Neptune ne concernent que la 560 (Neptune ne nous aide pas avant ou après la 560).
Les 2 aides de Neptune ne viennent en aide qu'au chercheur de chouette.
Neptune, à proprement parler, ne nous aide pas à voir la nef encalminée (bien que son intervention soit déterminante pour nous aider à repérer la nef).
Neptune ne nous aide pas non plus à déterminer la nature de la nef encalminée.
Neptune nous aide jusqu'au moment où on voit la nef encalminée par l'ouverture, après ce n'est plus nécessaire puisqu'on sait où on va.
D'une certaine façon, les 2 aides de Neptune permettent de trouver la direction de la nef encalminée.
Les 2 aides de Neptune nous aideront à être sûr de la nef encalminée.
Les 2 aides de Neptune ne servent plus après la découverte de la nef encalminée.
Les 2 aides de Neptune n'ont aucune conséquence sur la ligne droite entre

l'ouverture et la nef encalminée.

Les 2 aides de Neptune sont indispensables pour pouvoir tracer le trait à ne pas regretter.

LA NATURE DES AIDES DE NEPTUNE

Les 2 aides de Neptune sont identiques (c'est le même type d'aide).

Dit autrement les 2 aides de Neptune sont de même nature (Neptune nous aide 2 fois de la même façon).

Les 2 aides de Neptune sont successives, mais séparées l'une de l'autre (sinon il s'agirait d'une seule aide).

Les 2 aides de Neptune ne sont pas des points, en effet chacune des aides dure un peu.

Les 2 aides de Neptune sont des segments de droite, elles sont limitées aux 2 extrémités (le début et la fin de chaque aide sont des points précis).

Au départ les 2 aides de Neptune ne sont pas matérialisées sur la carte, elles ne deviennent visibles qu'une fois qu'on les a tracées.

Marcher sur les eaux est la même action que les 2 aides de Neptune (marcher sur les eaux est forcément une aide de Neptune).

Il s'agit de 2 fois de la même aide : eau douce ou eau salée.

Les 2 aides de Neptune sont virtuelles (il ne s'agit pas de traverser physiquement une surface aquatique).

LE NOMBRE D'AIDES DE NEPTUNE

Il y a 2 aides de Neptune dans la 560 (et seulement 2 aides).

ENTRE LES 2 AIDES DE NEPTUNE

Il y a quelque chose à faire entre les 2 aides de Neptune (c'est d'ailleurs ce qui justifie qu'il y ait 2 aides et non pas une seule).

Le livre est largement suffisant pour arriver à cette conclusion.

Il n'y a pas d'indice dans la 560 qui permet de savoir ce qu'il faut faire entre les 2 aides de Neptune, c'est simplement une question de logique.

On doit faire quelque chose entre les 2 aides de Neptune mais pas seulement « entre » les 2 aides.

La chose que l'on doit faire entre les 2 aides de Neptune est induite par les aides elles-mêmes et doit être comprise dès la 560.

Ce qu'il faut faire entre les 2 aides de Neptune est une chose naturelle : avancer.

Entre les 2 fois où Neptune intervient, on continue à s'éloigner en ligne droite de Carusburc.

FIN DE LA 2EME AIDE DE NEPTUNE

Quand on s'éloigne du septentrion, on doit s'arrêter quand on voit la nef encalminée par l'ouverture (Il s'agit de marquer un arrêt et non pas de s'arrêter).

Lorsque l'on voit la nef encalminée par l'ouverture, Neptune est encore en train de nous aider (pour la 2ème fois).

Neptune interrompt son aide au moment précis où on aperçoit la nef encalminée par l'ouverture.

L'aide de Neptune s'arrête car elle n'a plus de raison d'être : ayant vu la nef encalminée par l'ouverture, on sait désormais où on va (on n'a donc plus besoin de Neptune et il interrompt son aide aussitôt).

L'aide de Neptune n'est pas relayée par quelqu'un d'autre ou par autre

chose.

Lorsque Neptune nous laisse on ne coule pas car il s'agit d'une image : si on veut on peut considérer qu'on remet pied à terre à ce moment du jeu. La fin de la 2ème aide de Neptune nous donne un indice sur la fin du trait à ne pas regretter (donc sur la nef encalminée).

LIEU

Le lieu d'où l'on voit la nef encalminée par l'ouverture (fin de la 2ème aide de Neptune) est un point précis que l'on doit pointer sur la 1ère carte. Tout le monde doit tomber sur le même point (on dispose des infos nécessaires pour cela).

Les 2 aides de Neptune contribuent à trouver ce point.

Le point d'où l'on la nef encalminée par l'ouverture et le trait à ne pas regretter dépendent l'un de l'autre.

LOIN

« Loin » est à prendre dans son acceptation courante.

« Loin » signifie simplement « pas proche » ou « pas la porte d'à côté » (rien de plus).

« Loin » est une notion très subjective que l'on doit estimer.

Le livre nous donne les moyens de savoir jusqu'où ne pas aller trop loin (« loin du septentrion glacé » correspond à un point sur notre route).

Un lieu du jeu ne peut pas s'appeler « Loin » mais il peut être qualifié de « loin » (lointain).

« Loin » n'est pas un lieu, mais un concept flou de distance.

C'est loin par rapport au septentrion mais on peut aussi considérer que c'est loin par rapport à Carusburc.

Le « loin » de la 500 n'est pas lié au « loin » de la 560.

SEPTENTRION GLACE

Le septentrion glacé a son importance dans la 560.

On n'a pas rencontré le septentrion avant la 560 (au sens strict du terme).

« Septentrion » est un nom commun.

Le mot « septentrion » est à prendre dans son acceptation académique, il s'agit du nord.

On ne doit considérer que l'acceptation courante du septentrion (il ne faut pas trop chercher midi à quatorze heures).

L'adjectif « glacé » a une seule signification : « froid ».

Le septentrion (glacé) ne correspond ni à un lieu ni à un point (géographique) précis (c'est une licence poétique).

Le « septentrion » est une donnée à la fois assez vague et assez précise pour nous permettre de trouver ce qu'il faut trouver.

Quand on s'éloigne du septentrion, on part de Carusburc.

Neptune et Pédestrios coopèrent étroitement pour nous éloigner du septentrion.

PARCOURS

« Poursuis ta route » et « n'interromps pas ton parcours » : c'est la même chose mais il y a quand même une nuance (les 2 expressions sont redondantes mais il y a une suite à la seconde, ce qui l'oriente de manière différente).

On poursuit sa route et on n'interrompt pas son parcours à la fois pendant

et après les 2 aides de Neptune.

Le mot « route » concerne le déplacement effectué depuis Carusburc jusqu'à la nef encalminée.

Neptune nous accompagne quand on doit poursuivre sa route (quand on poursuit sa route, on est en train de marcher sur les eaux).

On poursuit sa route dos au septentrion glacé.

Lorsqu'on poursuit sa route on est plus dans l'axe des 2 aides de Neptune et on ne s'éloigne plus du septentrion (on s'en éloigne jusqu'à ce que l'on voit la nef encalminée, et à partir de ce moment-là on ne s'en éloigne plus).

Le parcours (à ne pas interrompre) n'est pas connu par avance, on doit le trouver et on dispose de toutes les données pour cela.

Il faut examiner correctement la carte pour ne pas faire d'erreur dans notre parcours.

Le parcours que l'on n'interrompt pas commence dans la 560.

On peut considérer que ce parcours se poursuit jusqu'à la fin du jeu.

« N'interromps pas ton parcours » : on pourrait être tenté de le faire (c'est une possibilité qui dépend de chacun, et non pas d'un piège que Max Valentin aurait disposé à cet endroit du jeu).

« N'interromps pas ton parcours » signifie que l'on doit garder la même direction jusqu'à voir la nef encalminée (quand on voit la nef encalminée on marque un arrêt, mais sans s'arrêter complètement).

Le trait à ne pas regretter n'a pas de point commun avec notre parcours précédent, hormis son point de départ.

Le parcours terrestre et le parcours sur les eaux ne sont pas alignés.

On doit s'intéresser à l'intégralité du parcours et non pas seulement à la partie sur les eaux.

Le parcours de Carusburc à la nef encalminée ne se compose pas d'une seule droite.

En 560 le parcours est virtuel (et pendant toute la chasse puisqu'on se déplace seulement pour aller creuser).

OUVERTURE

Dans la 560 les 2 mots « ouverture » ont la même signification : il s'agit de la même ouverture / même lieu (il n'y a qu'une seule ouverture dans le jeu).

ALIGNEMENTS

Les 2 aides de Neptune sont alignées.

Les 2 aides de Neptune sont alignées avec Carusburc.

Carusburc, la 1ère aide de Neptune, la 2ème aide de Neptune et la fin de la 2ème aide de Neptune (point d'où l'on voit la nef encalminée par l'ouverture) sont alignés.

Les 2 aides de Neptune et l'ouverture ne sont pas alignées.

Les 2 aides de Neptune et la nef encalminée ne sont pas alignées.

La fin de la 2ème aide de Neptune, l'ouverture et la nef encalminée sont alignées.

Carusburc et l'ouverture ne sont pas alignés en 560 car il n'y a pas de droite passant par ces 2 points.

TEXTE

Dans les 2 premières phrases du texte, la seule importance au fait que le futur soit suivi du présent est que c'est grammaticalement correct.
Dans la lecture de la 560, Neptune est le sujet du verbe « mènera ».
L'action du premier paragraphe ne se déroule pas à Carusburc.
Dans le premier paragraphe Neptune ne nous aide pas encore, c'est un texte qui explique ce qui va se passer par la suite.
A la fin du premier paragraphe (quand on s'apprête à marcher sur les eaux), on sait dans quelle direction se diriger.
Le premier paragraphe explique ce qu'il faut faire et les autres paragraphes comment le faire.
Les paragraphes du texte se complètent.
La présentation du texte (nombre de paragraphes) n'a aucune importance.
La ponctuation du texte n'a aucune importance.
La succession des vers de la 560 respecte l'ordre chronologique des actions à entreprendre dans cette énigme.
Le chercheur emprunte (virtuellement) le chemin décrit dans le texte de la 560.
La 1ère carte est assez précise pour y trouver tous les éléments décrits dans le texte de l'énigme.

VISUEL

SYMBOLIQUE

Le visuel de la 560 est symbolique.

NORD

Le nord est en haut du visuel : il s'agit d'une indication de lecture (un document se lit en partant en haut à gauche et en finissant en bas à droite) mais pas d'une indication géographique (le visuel ne contient pas d'indice quant au nord géographique).

COQUILLAGE

C'est un coquillage que l'on voit sur le visuel (ce n'est pas un escargot).

Le coquillage est décoratif (mais peut-être pas seulement).

La position du coquillage n'a pas d'importance (on peut le déplacer n'importe où sans altérer le décryptage de l'énigme).

Que le coquillage se retrouve ou non sous les eaux une fois le trait de crayon tracé n'a pas d'importance.

Que le coquillage soit vide ou non n'a pas d'importance.

Le trait du crayon donne une info plus précise que le coquillage.

CRAYON

Ne sont pas importants concernant le crayon : sa marque, sa forme, son poids, sa couleur, son ombre, qu'il soit ou non au soleil et l'endroit où il se trouve sur le trait.

La seule chose importante concernant le crayon est son inclinaison (la même que celle du trait).

L'inclinaison du crayon sur le visuel permet-elle de déterminer sa direction

? Il y a de ça, oui !

Le crayon part de Carusburc.

Le crayon est en train de tracer le trait sur le visuel, le sens du tracé a de l'importance.

Le crayon est symbolique, n'importe quel instrument à écrire (ou à peindre) aurait pu faire l'affaire.

On peut considérer qu'il s'agit de notre crayon.

Il n'y a qu'un seul crayon.

DEPART DU TRAIT

Le point de départ du trait est Carusburc.

Le trait nous éloigne de Carusburc (avec Albion dans le dos).

On n'a pas besoin de connaître notre destination pour quitter correctement Carusburc.

LONGUEUR DU TRAIT

L'épaisseur du trait de crayon et sa longueur sur le visuel n'ont pas d'importance.

La longueur du trait Carusburc - fin de la 2ème aide de Neptune a de l'importance.

La longueur du trait Carusburc - fin de la 2ème aide de Neptune n'est pas codée.

INCLINAISON DU TRAIT

L'inclinaison du trait est importante mais Max Valentin refuse d'être plus précis et de parler d'angle.

Si Max Valentin fait une différence entre les termes « inclinaison » et « angle » c'est pour éviter d'induire les chercheurs en erreur (le trait n'a pas vocation à être un instrument de précision : il n'a d'autre prétention que de donner un indice, et la valeur angulaire ne contient aucune donnée réellement utile).

L'inclinaison du trait est correcte pour ce qu'il faut en comprendre.

Une chose inclinée l'est toujours par rapport à un axe de référence.

L'inclinaison du trait est à prendre dès Carusburc, mais elle ne dépend pas de Carusburc.

Le trait indique une direction, elle doit être déterminée par nos soins en fonction de certains paramètres.

Un élément sur le visuel de la 560 permet de confirmer la direction donnée par les 2 aides de Neptune (les aides sont insuffisantes pour trouver la direction précise, on a besoin d'autre chose).

TRAIT INACHEVE

Le crayon est en mouvement sur le visuel (le trait est inachevé).

Le crayon ne changera pas de direction avant de terminer son trait (le trait est achevé en fin de 560).

LE TRAIT ET LES 2 AIDES DE NEPTUNE

Neptune nous aide 2 fois sur le trait, entre Carusburc et l'endroit où ce trait s'arrêtera (mais pas entre Carusburc et la pointe du crayon telle qu'elle présentée sur le visuel).

Le trait nous éloigne du septentrion glacé.

Le trait passe par un point précis (au cours de la 1ère aide de Neptune) et se poursuit (sans changer de direction) pour s'arrêter à un autre point

précis.

TRAIT DU VISUEL

Le trait du visuel concerne la 560.

Le trait correspond au premier paragraphe du texte + une partie du deuxième.

Le trait est une ligne droite non brisée (du début à la fin, même s'il n'est que partiellement représenté sur le visuel).

D'une certaine façon le trait est avant tout symbolique, mais il ne symbolise pas une ligne concrète sur le terrain.

On ne peut pas interpréter le trait de 2 façons différentes.

Le trait est important, il conditionne le tracé du trait à ne pas regretter.

Que le trait du visuel soit tracé par un gaucher ou un droitier n'a pas d'importance.

VISUEL

Le visuel de la 560 sert avant la découverte de la nef encalminée (le visuel n'est pas utilisé à la fin de l'énigme).

Le visuel représente un ensemble cohérent, et non pas deux demi visuels réunis par une sorte d'effet miroir.

Ce qui est important sur le visuel, c'est le fait que le trait soit incliné.

Mais dire que le visuel représente « un trait droit, tracé en oblique » est insuffisant pour en comprendre la signification.

Le crayon fend les eaux sur le visuel, c'est à nous de découvrir lesquelles.

Sur le visuel, la tête au-dessus de la signature de Michel Becker et le sous-marin sont des coïncidences.

Synthèse 650

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [SENTINELLES](#) | [PER](#) | [LA](#) | [TEXTE](#) | [71721075](#) | [SILHOUETTES](#) | [HOMME A LA PELLE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La 650 n'est pas une énigme facile.

[SOLUTION](#)

Pour avoir la solution de la 650, il faut au moins trouver les sentinelles, les passer en revue et décrypter 71721075.

[CONSEIL](#)

Max Valentin conseille de bien se documenter sur la petite région concernée par la 650 pour résoudre l'énigme (cette petite région étant celle où l'on se trouve déjà à la fin de l'énigme précédente).

[CLEF DE PASSAGE](#)

71721075 décodé n'est pas la clef de passage à l'énigme suivante.

[RESUME](#)

« silhouettes : qu'elles soient de dos ou de face n'est pas important. elles sont plutôt symboliques dans le cadre du jeu. on peut bouger le bloc de chiffres n'importe où sur le visuel, mais je ne peux pas dire si cela sert à quelque chose. on peut trouver les sentinelles sans avoir décrypté les chiffres du visuel. on m'a demandé si le personnage au premier plan pourrait avoir une pioche, et j'ai répondu que je le préférerais avec une pelle. je ne peux pas dire si l'angle de la pelle est important ou non. idem sur ses dimensions, mais j'ai dit que les dimensions de sa partie métallique n'étaient pas importantes. le personnage avec la pelle : il n'est pas important de savoir s'il est de face ou de dos. le personnage de la pelle n'est pas le piéton de la 780. les sentinelles sont toutes en France, mais il y en a d'autres dans notre pays ainsi qu'à l'étranger. on les rencontre pour la première fois dans la 650. rien n'est enterré au pied des sentinelles et les sentinelles ne peuvent donc pas être des villes, car les villes n'ont pas de "pieds" ! les sentinelles figurent sur l'une des cartes (je ne puis préciser laquelle) et d'une manière identique. voilà, je crois n'avoir rien oublié... amities -- max ».

« ce que j'ai déjà dit à ce sujet, c'est que le personnage aurait pu tenir la pelle de l'autre main mais en faisant donc un demi-tour sur lui-même, qu'il n'est pas important qu'il soit de face ou de dos, que la forme de la pelle n'est pas importante, que les dimensions du bas de la pelle ne sont pas importantes, et que la distance entre l'homme à la pelle et les 3 silhouettes n'était pas importante. amities -- max ps : sa tenue vestimentaire n'a aucune importance ».

TITRE

TITRE

Le titre n'est pas vraiment un départ ou une conclusion, il est lié au fait de devoir compter - dos au ponant - 8000 mesures à partir de là.

« TOUT EST REVELE » parce qu'on trouve une éblouissante confirmation mais pas seulement pour cette raison.

On ne peut pas dire que « TOUT EST REVELE » quand 71721075, de plus cette expression ne concerne pas les reliquats.

La définition « fait connaître ce qui était inconnu auparavant » peut s'appliquer à « REVELE ».

Y a-t-il une seule façon de révéler ? Oui et non.

Le **tout** du titre concerne la 650, il est une sorte d'aboutissement (mais pas celui de la chasse).

Avons-nous déjà rencontré le **tout** du titre ? Oui et non.

On ne peut pas vraiment dire que le **tout** soit à trouver (comme c'est le cas en 530 et en 470).

On peut dire que le fait de passer les sentinelles en revue nous rapproche de la révélation de **tout**.

SENTINELLES

IMPORTANTCE

Les sentinelles ont un rôle important à jouer, si on ne sait pas ce qu'elles sont et où elles sont on ne trouvera pas la chouette.

PREMIERE OCCURENCE

On ne rencontre pas les sentinelles avant la 650.

Les énigmes précédant la 650 ne donnent pas d'indice sur la nature des sentinelles.

ALLUSION

Une autre énigme fait allusion aux sentinelles.

MOT

Le mot « sentinelles » n'est pas leur nom générique, il s'agit d'un terme descriptif qui évoque la fonction de ces entités : veiller.

Le mot « sentinelles » est une invention de Max Valentin qui n'a de sens que dans le cadre du jeu (hors de ce cadre elles ont une autre utilité).

Le mot « sentinelles » a un seul sens, on comprend ce mot quand on découvre les sentinelles (le seul fait d'avoir à les passer en revue devrait déjà nous mettre la puce à l'oreille).

VEILLER

Les sentinelles veillent (24 h sur 24) sur quelque chose d'important pour le jeu (mais pas forcément tangible), elles sont les seules à veiller sur ce quelque chose.

La chose sur laquelle veillent les sentinelles est liée au passage en revue

et son utilisation demande de l'astuce.

Le visuel de la 650 n'a pas pour objectif de nous aider à comprendre sur quoi veillent les sentinelles.

Les sentinelles ne « gardent » rien (rien n'est enterré à leur pied).

CACHE

Les sentinelles ne sont pas liées à la cache (la chouette n'est pas enterrée sur le lieu des sentinelles).

ACCES

Les sentinelles sont à l'air libre et faciles d'accès.

EAU

Les sentinelles n'ont pas les pieds dans l'eau.

NOMS

Les sentinelles ont un nom commun (c'est le même pour toutes les sentinelles y compris pour les autres sentinelles qui ne font pas partie du jeu).

Le nom commun des sentinelles n'intervient pas dans le décryptage des énigmes (il n'est pas crypté dans le livre), il sert simplement à donner un nom aux sentinelles au moment de leur découverte.

Les sentinelles n'ont pas de nom propre individuel, mais on ne sait pas s'il existe un nom de groupe pour les désigner.

Exemples de noms communs : « hypermarché », « opéra de la Bastille » et exemples de noms propres : « Carrefour », « Palais Garnier ».

GENRE

Le mot « sentinelles » est du genre féminin, mais le fait que Max Valentin se soit trompé à 3 reprises en utilisant « ils » pour désigner les sentinelles tend à montrer que les entités réelles désignées par le mot « sentinelles » sont du genre masculin.

NOMBRE

Le nombre de sentinelles est crypté dans une énigme qui n'est pas la 650 (ce nombre n'apparaît pas ailleurs).

Le nombre de sentinelles est suggéré dans une énigme et confirmé dans une autre.

Le nombre de sentinelles est important, ce n'est pas un élément trop difficile à décrypter.

Il y a plus de 2 sentinelles.

Le nombre total et le nombre utile se confondent (il n'y a pas plus de sentinelles qu'il n'en faut à 8000 mesures de là).

On trouve le nombre de sentinelles quand on les découvre donc avant de les passer en revue.

MARCHER

On peut se tenir debout sur n'importe laquelle des sentinelles (mais on ne sait pas si on peut s'y déplacer).

On peut marcher autour de chacune des sentinelles.

On ne peut pas sauter d'une sentinelle à l'autre.

SEPAREES

Les sentinelles sont des entités complètes et séparées.

TOUCHER

On ne peut pas toucher 2 sentinelles en même temps (elles sont éloignées

les unes des autres de + de 2,50 m).

PERENNES

Les sentinelles sont pérennes (mais pas éternelles).

Les sentinelles ne sont pas des arbres.

REPUTATION

Les sentinelles ont une certaine réputation, elles ont été montrées dans les médias.

Si une sentinelle disparaissait les médias en parleraient.

EN FRANCE

Les sentinelles sont toutes en France, elles ne sont ni sur une frontière française ni sur une île.

ENTITES SIMILAIRES

Il existe des entités similaires aux sentinelles dans d'autres régions de France (mais pas dans toutes) et à l'étranger.

De telles entités n'interviennent pas dans le jeu.

VISION

De n'importe quelle sentinelle on peut voir (avec les yeux) toutes les autres quand on est sur le terrain.

Le fait de pouvoir voir toutes les sentinelles depuis l'une d'entre elles ne concerne pas une table d'orientation.

CARTES

Les sentinelles figurent sur une (et une seule) des 2 cartes nécessaires pour le jeu.

SYMBOLE

Les sentinelles sont signalées par un symbole identique sur la carte où elles figurent.

Le symbole des sentinelles ne figure pas dans le livre.

SYMBOLES

Les sentinelles figurent de façon individuelle et distincte sur la carte : il y a autant de symboles (identiques) que de sentinelles.

PREMIERE SENTINELLE

La première sentinelle est à 8000 mesures de là (c'est la plus proche).

EST

Les sentinelles sont à l'est de là.

La première sentinelle est sur l'axe central ouest-est (passant par là).

Les autres sentinelles s'inscrivent dans un angle de 45° ayant pour sommet là (22,5° de part et d'autre de la ligne joignant là à la première sentinelle).

L'angle de 45° ayant pour sommet là peut être reporté sur la carte des sentinelles.

TROUVER

Pour trouver les sentinelles la 650 ne suffit pas, il faut les autres énigmes. Pour trouver les sentinelles une carte n'est pas nécessaire, il y a d'autres moyens (et si les sentinelles ne figurent pas sur la 1ère carte il revient au chercheur de les y reporter).

La nature des sentinelles n'est pas cryptée dans le livre, on la découvre quand on identifie les sentinelles.

Pour identifier les sentinelles il faut d'abord les localiser.

Là et 8000 mesures sont des éléments nécessaires et suffisants pour localiser les sentinelles.

Pour identifier les sentinelles tous les moyens sont bons.

Quand on a trouvé les bonnes sentinelles, on le sait obligatoirement.

Trouver les sentinelles est moyennement difficile et demande de l'astuce, c'est plus difficile que de les passer en revue.

[TROUVER & 71721075](#)

On peut trouver les sentinelles sans avoir décrypté 71721075.

[NATURE](#)

Les sentinelles sont de même nature.

Les sentinelles et la nef encalminée ne sont pas de même nature.

[HUMAINES](#)

Les sentinelles ne sont pas humaines (elles ne sont pas des êtres vivants).

Les sentinelles sont des entités, des objets.

[VILLES](#)

Les sentinelles ne sont ni des villes, ni des communes, ni des places.

[EN 650](#)

On trouve les sentinelles dans la 650.

[ENSEMBLE](#)

Les sentinelles ne doivent pas être considérés séparément mais dans leur ensemble.

[DISTANCE](#)

Il n'est pas nécessaire de déterminer à combien de mesures de là les autres sentinelles se trouvent.

Il n'est pas nécessaire de déterminer à combien de mesures de la première sentinelle les autres se trouvent.

La distance à laquelle se trouve la dernière sentinelle n'est pas arbitraire.

[ALIGNEMENT](#)

Les sentinelles ne sont pas alignées.

[3D & MATERIAU](#)

Les sentinelles sont en 3 dimensions, le matériau qui les constitue n'a pas d'importance.

PASSAGE EN REVUE

[CHRONOLOGIE](#)

Avant de passer les sentinelles en revue, il faut les avoir localisées et identifiées (donc avoir trouvé leur nature).

[PER](#)

Le passage en revue n'est pas anodin, il présente une certaine particularité.

La façon de passer les sentinelles en revue est importante : il faut toutes les passer en revue et l'une après l'autre en partant de la première jusqu'à la dernière.

Le passage en revue ne se fait pas de là et quand il est fini on se trouve virtuellement à la dernière sentinelle.

Le passage en revue tient compte de la position géographique des sentinelles et de leur spécificité.

Le passage en revue relève à la fois des infos inhérentes au groupe et à l'individu.

Le passage en revue n'a rien à voir avec un rangement et ce n'est ni un inventaire ni un recensement, c'est plutôt une revue de détail comme à l'armée.

Le passage en revue ne sert pas à trouver les autres sentinelles quand on a la première ni à les trier mais il permet néanmoins de trier le bon grain (les bonnes sentinelles) de l'ivraie (les autres sentinelles en France ou à l'étranger).

Le passage en revue ne pose pas de problème quant au choix des choses à collecter.

Il y a une seule façon de passer les sentinelles en revue.

MINUTIEUX

Le passage en revue est minutieux.

IMPORTANT

Le passage en revue est important : il permet d'obtenir quelque chose qui est nécessaire à ce stade du jeu.

UNIQUE

Le passage en revue est unique.

ENIGMES PRECEDENTES

Le passage en revue est indépendant des énigmes précédentes.

TERRAIN

Le passage en revue peut se faire depuis son fauteuil et pour cela tous les moyens sont bons.

Le passage en revue pourrait aussi s'effectuer sur le terrain (mais pas avec une pelle).

PER & 71721075

Le passage en revue est lié à 71721075.

On peut passer les sentinelles en revue sans décrypter 71721075 mais comme le passage en revue est la dernière chose à faire (même si ça ne termine pas l'énigme) on doit en théorie avoir la réponse à 71721075 avant.

DIRECTION PRECISE

Après le passage en revue on s'éloigne dans une direction bien précise.

EN 650

Le passage en revue a lieu dans la 650 mais on peut aussi considérer qu'il a lieu au début de l'énigme suivante.

DIFFICULTE

Le passage en revue n'est pas difficile (il faut juste un peu d'astuce), le problème est de savoir quoi en faire.

LA

QUAND

Là est le lieu où l'on se trouve virtuellement au début de la 650 et c'est strictement le même lieu que celui où l'on se trouve à la fin de l'énigme précédente.

LA

Là est le lieu où l'on doit se placer dos au ponant et à partir duquel on compte 8000 mesures pour trouver les sentinelles (il n'y a pas de « filtre » entre là et les sentinelles).

Là est un lieu unique et tangible (ce n'est ni un moment, ni une droite, ni une note de musique, ni une sentinelle) mais ce n'est pas celui où se trouve la chouette.

Là n'est pas 71721075, il ne se définit pas avec des coordonnées longitude - latitude et il est situé au-dessus du niveau de la mer.

PRECISION

Là est très précis : il est beaucoup plus précis qu'une ville de 5 km² et pourrait même se réduire à 1 m², soit la surface utile pour y tenir debout.

EN FRANCE

A 8000 mesures à la ronde de là on reste en France (là est à plus de 8000 mesures d'une frontière française).

CARTES

Là est matérialisé par quelque chose sur la 1ère carte.

Là n'est pas visible sur la carte des sentinelles (il y figure virtuellement).

NOM

Là porte un nom.

VISION

On ne pourrait voir (avec les yeux) aucune des sentinelles si on était physiquement là.

Au début Max Valentin ne voulait pas donner cette indication car cela permettrait d'estimer la valeur de la mesure (à 80% près dans le meilleur des cas).

TEXTE

PONANT

Il faut prendre le mot « ponant » au sens classique et littéraire du terme. La course du Soleil n'a aucun rôle à jouer dans la détermination du ponant, et il n'y a qu'un seul ponant.

Le mot « ponant » n'a pas de sens caché ou de double signification, il s'agit d'une direction.

Le ponant est l'ouest, « dos au ponant » signifie donc « face à l'est ».

L'expression « dos au ponant » a un seul sens, elle ne signifie pas « dans le passé ».

Il n'y a ni piège ni astuce dans l'expression « dos au ponant ».

« Dos au ponant » est un terme volontairement imprécis (mais assez pour ce qu'on doit en faire), l'imprécision étant de + ou - 22,5° de part et d'autre de l'axe central (axe ouest-est).

Le chercheur est (virtuellement) dos au ponant quand il est là, il reste dos

au ponant jusqu'à découvrir la première sentinelle.
Lorient est une fausse piste (dos au ponant = face à Lorient).

8000 MESURES

8000 en toutes lettres s'écrit « huit milles ».

8000 mesures est imprécis mais assez précis pour ce qu'on doit en faire.

8000 mesures est la distance qui sépare là de la première sentinelle, les autres sont plus loin.

8000 mesures n'a qu'une seule signification et doit être considéré en ligne droite (à vol d'oiseau).

8000 mesures n'apparaît pas avant la 650 et se calcule dans cette énigme, la distance obtenue est à reporter sur une carte et on a les moyens de mesurer cette distance.

Il n'y a pas de piège dans 8000 mesures.

ATTENDENT

Les sentinelles nous attendent toutes à 8000 mesures de là (et d'ailleurs elles n'attendent pas que les chercheurs).

TEXTE

Dans l'expression « elles t'attendent », « elles » désigne les sentinelles.

Dans les expressions « Trouve-les » et « il te faut les passer en revue », « les » désigne aussi les sentinelles.

Dans le texte « cherche les sentinelles » est équivalent à « trouve les sentinelles ».

71721075

SOLUTION

Les autres énigmes sont nécessaires pour décrypter 71721075 mais pas pour le comprendre.

Le décryptage de 71721075 ne rend pas la localisation des sentinelles plus aisée.

La solution de 71721075 est unique (une seule interprétation est la bonne).

La solution de 71721075 doit être trouvée et appliquée en 650.

Il n'y a qu'une seule méthode pour trouver la solution de 71721075.

Quand on a la bonne solution de 71721075 on n'a pas de doute.

IMPORTANT

71721075 est important.

On ne pourrait pas avoir un résultat correct avec des chiffres différents.

DIFFICULTE

71721075 n'est pas trop difficile à décrypter.

ZERO

Dans 71721075 le 0 est le chiffre zéro.

CHIFFRE

Il ne manque aucun chiffre sur le visuel mais s'il existait une suite à 71721075 ce serait à nous de le découvrir.

POSITION

La position des chiffres 71721075 n'a pas d'importance.
On peut bouger le bloc de chiffres 71721075 de n'importe quelle façon sans nuire au décryptage mais cela n'apporte rien.

ORDRE

On peut permuter les chiffres 71721075 de n'importe quelle façon mais on ne connaît pas l'influence sur le décryptage.

L'ordre des chiffres 71721075 est important.

COINCIDENCES

La coïncidence des chiffres 717 et des 3 silhouettes n'a pas d'importance.

La coïncidence du chiffre 1 et de la pelle n'a pas d'importance.

STYLE

Le style des chiffres 71721075 sur le visuel n'a pas d'importance, on peut écrire ces chiffres sur une feuille de papier en gardant la même signification.

TELEPHONE

71721075 n'est pas un numéro de téléphone.

LIEN SENTINELLES

71721075 est lié aux sentinelles.

CONFIRMATION

71721075 a une autre fonction que de simplement confirmer les résultats obtenus.

UN TOUT

Les chiffres 71721075 ne sont pas à considérer séparément, ils forment un tout (on ne peut pas avoir par exemple 717 km, 2h10 et le numéro de département 75).

PRECIS

D'une certaine façon les chiffres 71721075 sont précis mais ils ne font pas partie du même univers que les 8000 mesures.

PHRASE & SYMBOLISME

Les chiffres 71721075 ne forment pas une phrase et ils ne sont pas symboliques.

SILHOUETTES

SYMBOLIQUES

Les silhouettes humaines sont symboliques, plus précisément elles symbolisent des choses présentes dans la 650.

A-t-on déjà rencontré ce que représentent les silhouettes ? Oui et non (plutôt non).

Les silhouettes sont des entités ou encore des objets.

ORIENTATION

Que les silhouettes soient de face ou de dos n'a pas d'importance.

IMMOBILES

Les silhouettes sont immobiles mais c'est sans importance.

ACTIVITE

L'activité des silhouettes a-t-elle de l'importance ? Oui et non (non pour

une activité professionnelle ou sportive ou pour une activité au sens classique du terme).

NOMBRE

Il y a 3 silhouettes et c'est important.

SILHOUETTES

Les silhouettes sont à l'arrière-plan, on peut les bouger mais ça ne servirait à rien.

Les silhouettes sont de même nature, leur nationalité et leur genre (masculin ou féminin) n'ont pas d'importance.

HOMME A LA PELLE

SYMBOLIQUE

C'est la première fois qu'on rencontre l'homme à la pelle.

Le personnage à la pelle est symbolique, plus précisément il symbolise l'action de creuser (mais pas à ses pieds).

Le personnage à la pelle ne se trouve pas à 8000 mesures de la première sentinelle (et de toute façon ce n'est pas ainsi qu'il faut considérer ce symbole).

On peut considérer que l'homme à la pelle symbolise la découverte d'un trésor mais ça ne nous aidera pas beaucoup.

Le personnage à la pelle n'est ni le piéton ni le cocher de la 780.

Le personnage à la pelle ne représente ni le chercheur ni Max Valentin allant creuser.

METIER

Le métier de l'homme à la pelle n'a pas d'importance (il n'a pas de profession précise).

TENUE VESTIMENTAIRE

La tenue vestimentaire de l'homme à la pelle n'a pas d'importance.

ORIENTATION

Que le personnage à la pelle soit de dos, de face ou de profil n'a pas d'importance.

Le personnage aurait pu tenir la pelle de l'autre main, dans ce cas il aurait du faire un demi-tour sur lui-même.

BRAS

La forme du bras du personnage tenant la pelle n'a pas d'importance.

La position de la main du personnage sur le manche de la pelle n'a pas d'importance (il aurait pu la tenir un peu plus bas ou un peu plus haut).

HOMME A LA PELLE

Il n'y a qu'un seul personnage à la pelle, sa nationalité n'a pas d'importance.

Le personnage à la pelle est le plus proche du chercheur sur le visuel, il a un lien avec les sentinelles.

Le personnage à la pelle est immobile mais ce n'est pas important.

Le personnage à la pelle est de sexe masculin mais ça n'a pas d'importance.

L'homme à la pelle a toute son intégrité physique, il tient uniquement une pelle et ne vise rien.

L'homme à la pelle a plus de 3 raisons d'être sur le visuel de la 650. Il n'y a rien de caché derrière le personnage à la pelle (il y a un arbre derrière lui mais ce n'est pas important).

L'homme à la pelle ne vient pas d'un livre, il intervient dans la 650.

NATURE OBJET

Max Valentin préfère que l'outil représenté sur le visuel soit une pelle, mais que soit une pelle ou une bêche n'a pas d'importance.

DIMENSIONS PELLE

Les dimensions et la forme générale de la pelle n'ont pas d'importance, ce qui inclut les dimensions et la forme de la partie métallique, la longueur de la pelle et celle du manche.

PELLE

La pelle ne peut pas être datée.

La pelle n'est pas une clé (au sens élément-clé) du jeu.

D'une certaine façon la pelle est symbolique, elle est solidaire du personnage.

Si la position de la pelle avait été changée, Max Valentin n'aurait rien changé d'autre dans le livre.

On ne sait pas si l'inclinaison de la pelle est importante ou non.

VISUEL

SYMBOLIQUE

Le visuel a une dimension symbolique.

FLOU

Le visuel est flou : c'est pour éviter que certains éléments, trop nets, n'envoient les chercheurs sur une fausse piste.

COULEURS

Les couleurs n'ont pas d'importance.

RUBIS

Les marques situées à gauche de la pelle (en bas) sont de véritables rubis collés sur la toile (idée de Becker), ils n'ont aucun rôle à jouer dans le décryptage et ne pourront être compris que par le futur découvreur de la chouette.

ENTITES

Il n'y a aucune autre entité sur le visuel en plus de l'homme à la pelle et des 3 silhouettes.

L'homme à la pelle n'est pas l'une des 3 silhouettes.

Les 3 silhouettes et le personnage à la pelle sont au même endroit mais quand on demande à Max Valentin s'il y a unité de lieu sur le visuel celui-ci répond « oui et non ».

La disposition de l'homme à la pelle et des 3 silhouettes est importante par rapport au jeu mais pas les uns par rapport aux autres.

La distance qui sépare l'homme à la pelle des silhouettes n'a pas

d'importance (à supposer qu'elle puisse être mesurée) y compris hors du contexte symbolique de l'énigme.

L'axe entre l'homme à la pelle et les silhouettes n'a pas de rôle à jouer dans l'énigme (la position respective des entités du visuel ne nous donne pas d'indication sur la direction des sentinelles en partant de là).

VISUEL

Le visuel n'aide pas à comprendre sur quoi veillent les sentinelles.

La lumière n'a pas d'importance, elle ne sert qu'à marquer les silhouettes.

Le moment et l'heure de la journée n'ont pas d'importance.

Il n'y a pas d'eau sur le visuel.

Les perspectives ne sont pas importantes.

Les silhouettes, l'homme à la pelle et 71721075 donnent des infos sur « autre chose ».

Synthèse 520

[ENIGME](#) | [TITRE](#) | [EUX](#) | [FILS](#) | [DOUTE & SUPPLICE](#) | [DATE NATURE](#) | [TEXTE](#) | [ZONE](#) | [VISUEL](#)

ENIGME

[DIFFICULTE](#)

La 520 est une énigme assez difficile mais ce n'est pas la plus difficile.

[PIEGE](#)

Il y a un piège dans la 520.

[ENIGME](#)

La 11ème énigme est d'un genre différent des autres mais il s'agit bien d'une véritable énigme et non d'un simple texte de conclusion.

[SOLUTION](#)

Pour décrypter la 520 il faut avoir l'énigme précédente.

On peut trouver la solution de la 520 à l'issue de la 5ème ligne de texte (ce qui ne signifie pas que la fin soit inutile).

La 11ème énigme donne la zone, plus exactement on a la zone à l'issue de la 11ème énigme.

Quand on a la zone on en est sûr.

Pour avoir la zone il faut avoir entièrement décrypté les 11 premières énigmes.

Toutes les énigmes contribuent à la localisation de la zone mais certaines ne servent pas à en délimiter les contours.

La 11ème énigme ne nous aide pas à démarrer la 12ème énigme (même si elle permet de l'aborder en nous fournissant la zone).

[CLEF DE PASSAGE](#)

Il n'y a pas de clef de passage 11ème énigme -> 12ème énigme ou alors on peut considérer qu'il s'agit de la zone ou des reliquats.

TITRE

[TITRE](#)

Le titre concerne un événement présent.

La terre s'ouvre verticalement, par en haut.

Le titre n'a pas de lien direct avec les deux intervalles même si ça fait partie de la même énigme.

Le titre est une création de Max Valentin, il ne permet pas de se faire une idée de l'endroit où est enterrée la chouette (même à quelques centaines de mètres près).

Il faut prendre bonne note du titre.

EUX

DEJA RENCONTRES

On rencontre les eux avant la 520 sous une forme différente, plus précisément on rencontre tous les eux dans la même énigme.

TANGIBLES

Eux sont tangibles (et l'étaient déjà quand on les a rencontrés pour la 1ère fois).

ILS

Dans la 1ère ligne de texte « eux » et « ils » désignent la même chose.

ALIGNEMENT

Eux ne sont pas (géographiquement) alignés.

La superposition (ou le chevauchement) des eux n'est pas considéré comme un alignement, de plus l'alignement ne peut se faire que sur une seule ligne.

POSITION

La position (géographique) respective des eux répond à une certaine logique, elle est importante pour la suite du jeu.

NATURE

Eux sont de même nature, ce sont des entités, des choses.

Eux sont immobiles et pérennes.

La 1ère phrase du texte ne confirme pas la nature des eux mais aide à la confirmer.

Eux ont une caractéristique commune mais n'ont pas strictement le même aspect physique.

Eux ne sont pas des lieux.

NOM

Eux ne sont pas nommés à proprement parler dans le jeu, leur identité découle des décryptages.

Eux portent le même nom commun.

GENRE

Eux sont du genre masculin, et ce genre est représentatif de ce qu'ils sont réellement.

NOMBRE

Eux sont limités en nombre.

Il y a une indication dans le livre quant au nombre de eux, on connaît ce nombre quand on a identifié les eux.

FRANCE

Les eux sont français et en France.

TROUVER

Eux ont un rôle important à jouer, il est inutile de se déplacer pour les trouver.

Le livre nous donne les moyens de savoir ce que sont les eux, et on peut être sûr d'avoir les bons.

Il faut procéder par la logique pour trouver les eux et si on a du mal Max

Valentin conseille de faire un retour en arrière.
Eux ne sont pas vraiment à choisir.
Quand on a identifié les eux on n'en rencontre pas d'autres dans la 520.

FILS

TANGIBLES

Les fils ne sont pas tangibles.

NATURE

Le mot « fils » a un seul sens, il s'agit de ficelles et non d'enfants.

On pourrait tisser les fils virtuellement.

Les fils ne sont pas assimilables à des traits.

NOMBRE

Les fils sont limités en nombre, il y en a plus de deux.

Le nombre de fils est important, il est donné par les énigmes précédentes.

LONGUEUR

La longueur des fils n'a pas d'importance.

TERRAIN

Les fils n'ont rien à voir avec une action à entreprendre sur le terrain.

FILS

D'une certaine façon les fils sont du fait des énigmes précédentes.

Les fils n'ont aucun rapport avec le titre d'une autre énigme.

On peut lier les fils avec les énigmes.

Les fils symbolisent quelque chose (ce n'est pas juste du remplissage).

Quand on a les bonnes solutions il y a un moyen infaillible de prendre les bons fils.

Les fils ne sont pas équivalents dans tous les sens du terme.

Il y a une sorte de rapport entre les fils et le doute.

Les fils ont un rapport avec le jeu de la 520.

On ne peut pas dire que les fils forment le « tissu » (trame ou chaîne) du jeu.

Les fils ne servent pas à refermer la blessure de Dame Nature.

DÉNOUER

Il faut dénouer tous les fils et il n'y a qu'une seule façon de le faire.

Dénouer les fils est une opération qui n'est ni simple ni courte, ça n'a rien à voir avec une carte.

Dénouer les fils n'est pas les mettre tous en ordre et il faut faire preuve d'esprit.

Dénouer les fils se fait après avoir identifié les eux, il s'agit de quelque chose qui est propre au jeu.

Dénouer les fils n'est pas suffisant pour déjouer tous les pièges.

Dénouer a le sens de défaire un nœud ou défaire la ficelle d'un paquet fermé pour l'ouvrir mais on peut le prendre dans l'acceptation d'éclaircir, de résoudre.

Les fils étaient emmêlés au départ, et par un seul nœud.

A la 3ème ligne de texte les fils sont dénoués et on sait de quels fils il

s'agit.

En arrivant dans la 520 les fils ne sont pas dénoués mais à la 2ème ligne de texte ils le sont.

« Maintenant que tu as dénoué tous les fils » ne s'utilise qu'une seule fois sous cette forme mais sa signification n'est pas originale et unique dans le jeu (sons sens général peut avoir été rencontré auparavant et peut être réutilisé ailleurs).

DOUTE & SUPPLICE

CONCOMITANTS

Le doute et le supplice sont concomitants.

DOUTE & SUPPLICE

S'il y a doute dans la 520 c'est qu'à un moment du jeu nos résultats semblent corrects à un petit détail près.

Le doute est celui du chercheur, il n'est pas créé par le fait de devoir trouver seul où porter sa pelle.

Le doute n'est provoqué ni par le chercheur ni par Max Valentin, il provient en partie des eux.

Le doute s'impose automatiquement à nous et il faut le dissiper.

Le doute est propre à la 520, il a une durée de vie qui dépend de notre sagacité.

Le doute est synonyme d'hésitation, d'incertitude.

Le doute vient après avoir dénoué les fils et avant de trouver où porter sa pelle.

Quand le doute intervient on est encore dans son fauteuil.

Le doute est le dernier supplice qui nous est infligé (infligé une seule fois et seulement au chercheur).

Le supplice n'est pas de nature physique.

Il ne s'agit pas d'un doute quant au choix de la bonne zone (le doute ne vient pas de la nature de la zone).

D'une certaine façon le doute va nous aiguiller dans la bonne direction.

Le doute est unique.

Le doute est-il une clé majeure ? Le doute est d'une autre nature.

Le doute peut être quantifié mais il n'est pas matérialisable au sens strict du terme.

Le doute est plus qu'un simple choix binaire.

Le doute peut être compris comme l'hésitation entre plusieurs choix et mettre fin au doute consiste à faire un choix parmi un nombre fini et précis de choix.

Si on lève le doute on trouvera tout ce qu'il y a à trouver dans les 11 énigmes (et aussi dans la 12ème par la force des choses).

DAME NATURE

ENIGMES

Dame Nature est propre à la 520 et ne concerne pas les énigmes précédentes.

TANGIBLE

Dame Nature est tangible si on considère ce qu'elle représente et intangible si on considère le concept général.

DAME NATURE

L'expression « Dame Nature » n'est pas de Max Valentin (c'est à nous de trouver pourquoi il l'a utilisée).

Dame Nature est importante, elle a une signification précise et unique dans le jeu.

D'une certaine façon Dame Nature est symbolique et on peut dire qu'elle est éternelle.

Dame Nature n'est pas lumineuse et ce n'est pas une fée.

Dame Nature n'a rien à voir avec le doute de la 520.

Dame Nature est différente de la vérité.

Dame Nature est la seule à laquelle nous devons montrer notre respect, et il n'y a qu'une seule façon de le faire.

On peut connaître l'identité ou la nature de Dame Nature depuis son fauteuil.

TEXTE

INTERVALLES

Le mot « intervalle » doit être pris dans son acception géographique du terme : « espace entre ».

Les deux intervalles s'appliquent seulement à eux.

Que les deux intervalles soient égaux ou pas n'a pas d'importance puisqu'il s'agit d'une hypothèse théorique (en réalité il n'y a pas deux intervalles et on connaît le véritable nombre d'intervalles quand on a identifié les eux).

Il y a deux intervalles dans tous les cas possibles.

Les intervalles sont propres à la 520 mais on les a rencontrés avant par la force des choses (puisqu'on a rencontré les eux avant la 520).

Les intervalles s'appliquent à tous les eux en même temps et non pas séparément.

Les intervalles sont mesurables mais on ne sait pas si c'est important pour le jeu.

Le nombre d'intervalles n'est pas variable.

Le nombre d'intervalles ne nous aide pas à compter les fils.

PREMIERE PHRASE

La 1ère phrase est un pur problème de raisonnement, elle concerne la 520.

Il s'agit d'une hypothèse fautive qui doit permettre de trouver la bonne. La 1ère phrase a son importance, si l'énigme parle d'alignement ce n'est pas sans raison.

La 1ère phrase ne permet pas de comprendre le doute.

JEU

On doit comprendre le jeu de la 520.

Le jeu est propre à la chasse, on ne peut pas le rencontrer ailleurs.

Le jeu de la 520 ou des éléments de ce jeu ont été rencontrés avant d'aborder cette énigme.

D'une certaine manière on peut dire que le jeu se déroule en plusieurs parties.

Le jeu est essentiellement interne à la 520 mais d'une certaine façon il désigne aussi la chasse.

Il ne s'agit pas d'un jeu bien précis mais d'une allusion à ce qui précède, c'est à prendre dans son acception habituelle.

On ne peut pas désigner le jeu de la 520 par un nom de jeu (jeu de l'oie, 421, poker, ...).

DEUXIEME PHRASE

Le jeu de la 520 serait plus facile si les eux étaient alignés.

Le terme « là » ne désigne pas un lieu (il fait référence à la situation décrite dans la phrase).

La 2ème phrase est une remarque, elle signifie que les choses à ce stade seraient trop simples si elles étaient comme il semble qu'elles soient.

REGLE

La règle du jeu est importante, elle s'applique à tous les éléments de cette partie cruelle.

La règle doit être respectée de la manière la plus stricte, il n'y a pas vraiment d'écart possible.

D'une certaine façon la règle de cette partie cruelle est de nous inciter à trouver comment porter notre pelle.

La règle n'a aucun rapport avec celle du visuel de la 500.

L'acception du mot « règle » est-elle 1) l'instrument de dessin 2) une contrainte à respecter 3) les deux à la fois 4) autre chose ? 2.

La phrase « Car c'est la règle ... » se réfère à la ligne précédente (relative au doute).

PARTIE CRUELLE

Ce n'est pas le sens de la phrase « Car c'est la règle ... » qui est le plus important, elle est plutôt symbolique et concerne l'ensemble du jeu.

La partie cruelle fait référence à la chasse.

La partie cruelle concerne ce qu'il y a dans le livre, rien d'autre.

La partie cruelle et le supplice c'est la même chose ? Oui et non.

La partie est différente du jeu de la 520.

Ce qui est cruel dans la partie ce n'est ni la solitude ni le poids de la pelle.

SEUL

Max Valentin emploie le terme « seul » car il s'adresse à un lecteur à la fois, c'est une façon de lui dire « à partir de maintenant, débrouille-toi tout seul ».

Il n'est pas indispensable d'être seul pour trouver où porter sa pelle mais

si ce mot est présent ce n'est pas sans raison, il a une certaine importance.

Le mot « seul » n'est pas devenu obsolète après que Max Valentin ait confirmé l'existence de la supersolution et des reliquats, il est toujours d'actualité.

Il n'y a pas de piège dans le mot « seul », il signifie « isolé », « dépourvu de compagnie », ...

PORTER TA PELLE

« Porter sa pelle » signifie « creuser un trou ».

On ne porte sa pelle qu'une seule fois.

La pelle ne désigne que l'instrument pour creuser.

MONTRE TON RESPECT

Le mot « respect » est à prendre dans son sens classique.

« Montre ton respect » et « referme sa blessure » ne veulent pas dire la même chose mais il s'agit d'une seule et même action (dans la continuité l'une de l'autre).

C'est la blessure qui va nous permettre de montrer notre respect (on connaît la cause de la blessure avant de montrer son respect).

« Montre ton respect » est un conseil (immédiat ou pour plus tard).

AVANT DE T'ÉLOIGNER

On referme la blessure avant de s'éloigner.

L'action de refermer la blessure ne permet pas de considérer comment et jusqu'où on doit s'éloigner (la question ne se pose pas en ces termes).

On s'éloigne de là où on se trouve.

BLESSURE

Il est important de refermer la blessure de Dame Nature (après l'avoir ouverte).

La blessure n'est pas lumineuse et n'a pas de rapport direct avec la flèche d'Apollon.

La blessure est propre à la 520.

La blessure n'est pas une véritable blessure et elle est légère (de taille réduite).

D'une certaine façon on est responsable de la blessure de Dame Nature.

Quand on a résolu la 520 il est facile de comprendre ce qui a provoqué la blessure (sous réserve de confirmation).

TEXTE

Max Valentin a planché sur le texte de la 520 autant que sur la plupart des autres énigmes.

La ponctuation du texte n'a pas d'importance.

Toutes les phrases de la 520 sont utiles mais elles n'ont pas toutes la même importance.

Les dernières phrases de la 520 donnent un conseil écologique (mais peut-être pas seulement).

Si Max Valentin avait précisé dès le début du jeu qu'il y avait une 12ème énigme, il n'aurait pas changé le texte de la 520.

La 520 n'annonce pas qu'il faut chercher des reliquats mais d'une certaine façon elle y fait allusion.

ZONE

NOM

La zone ne porte pas de nom (mais à l'intérieur de la zone certains endroits ont des noms).

FORME

La zone n'existe pas en dehors du jeu.

La zone n'a pas été tracée par la main de l'homme.

La forme de la zone n'a aucune importance.

La zone n'a pas de forme géométrique régulière (carré, rectangle, triangle, cercle, ...), elle est patatoïdale (polygone irrégulier).

La zone a des limites qui ne sont pas naturelles et qui sont matérialisées par des traits, ainsi la zone peut légèrement fluctuer d'un chercheur à un autre en fonction de la précision des tracés.

La zone peut légèrement fluctuer d'un chercheur à un autre : est-ce que la zone est toujours au même endroit et c'est sa forme qui varie ou bien a-t-elle toujours la même forme et c'est son emplacement qui varie ? Très bonne question mais si je répondais je révélerais un détail que je ne veux pas dévoiler.

Il n'est pas nécessaire de délimiter la zone, l'identifier suffit.

On obtient la zone « d'une certaine façon » et on peut ensuite tracer ses limites sur la 1ère carte.

On trouve les différents points délimitant la zone dans un certain ordre.

La zone est localisée grâce aux tracés faits pendant les décryptages.

La forme de la zone aurait pu être différente mais dans ce cas certaines énigmes auraient été elles-mêmes différentes.

La zone peut s'apparenter à un gros point sur la 1ère carte.

Les limites de la zone sont précisées sur la 2ème carte.

Certains éléments servant à déterminer la zone se retrouvent sur la 2ème carte.

La zone n'est pas matérialisée sur la 2ème carte.

On doit reporter la zone sur la 2ème carte mais il n'est pas indispensable de la tracer.

TAILLE

La zone est de la taille d'une ville moyenne (elle est plus grande qu'un petit bourg et moins étendue qu'une grande métropole).

Quelques exemples de ville moyenne : Vendôme, Sedan, Grasse, Auch, Avignon, Béziers, Cahors (entre 30000 et 100000 habitants environ).

La zone n'a pas de taille précise et définie, elle varie légèrement d'un chercheur à un autre.

MILIEU

La zone figure entièrement sur la 2ème carte.

La zone est à peu près au milieu de la 2ème carte (la carte de référence est celle de 1993).

CACHE

La cache de la chouette se trouve à l'intérieur de la zone.

EN FRANCE

La zone est en France.

La zone n'est pas sur une île et elle n'est pas à cheval sur une frontière (elle est entièrement en France).

PROSPECTER

On ne peut pas trouver la chouette en ayant seulement la zone car ça fait une surface trop importante à prospecter, il faut aussi la supersolution.

UNIQUE

La zone est unique.

Il n'y a pas de pré-zone avant la zone.

TERME

Le terme « zone » n'est pas important, il désigne simplement la région dans laquelle est enterrée la chouette.

ENTREE

A la fin de la 11ème énigme on se trouve dans la zone, la façon d'y entrer n'a pas d'importance (il n'y a pas d'entrée à proprement parler).

ALLUSION

Il n'y a pas dans le livre d'allusion à la zone, à l'exception d'un petit indice caché dans une énigme par Max Valentin mais qu'il est inutile de chercher (il s'agit en fait d'un « private joke »).

TOURISME

La zone est chargée d'histoire et présente une particularité (comme la plupart des régions).

Il y a probablement des touristes qui passent dans la zone.

PLUS BESOIN

En principe quand on a trouvé la zone on n'a plus besoin du livre et de la 1ère carte (si tout a été fait « dans les règles de l'art »).

CHERCHEURS

Les chercheurs ont trouvé de nombreuses fausses zones.

La vraie zone a été foulée par des chercheurs en 1994 (volontairement ou par hasard).

ZONE

Il n'y a qu'une seule façon de trouver la zone.

La zone n'est pas confirmée par une autre énigme.

La zone en elle-même ne sert à rien de particulier si ce n'est de nous indiquer que c'est là qu'il faut chercher.

La manière dont on trouve la zone fournit un renseignement précieux.

C'est le chercheur qui doit être sur la zone à l'issue de la 11ème énigme et non le piéton de la 780.

La zone est à considérer comme une aire / une surface plutôt que comme un volume.

La zone n'a pas de rapport avec Max Valentin ou avec Noé.

La zone n'est pas un reliquat (ou une sorte de reliquat).

Il y a des propriétés privées dans la zone mais ce n'est pas important.

Il ne pouvait y avoir aucun changement dans la zone avant 1998.

VISUEL

CACHE

Le visuel ne représente pas la cache (aucun visuel ne représente la cache).

SYMBOLIQUE

Le visuel est symbolique (plus symbolique que descriptif).

CIEL

La tache bleue en haut du visuel représente le ciel et non pas de l'eau.

HERBES

Il y a des herbes folles sur le visuel mais leur nature n'a pas d'importance.

Les herbes sont normales, et leur taille n'a pas d'importance.

Les herbes ne brûlent pas.

Les herbes n'ont pas de lien direct avec la cache, il ne sert à rien de les compter.

Il y a un lien très ténu entre les herbes de la 520 et celles de la 500 que l'on peut trouver avant de déterrer la chouette mais cela ne nous aidera pas.

Les herbes ont un rôle minuscule à jouer (tellement minuscule qu'on peut l'ignorer sans nuire aux solutions finales).

VISUEL

La lueur sur le visuel a son importance, elle est symbolique (mais ce n'est ni un soleil levant ou couchant ni la lune).

Le visuel est assez précis pour en faire ce qu'il faut en faire.

Le moment de la journée n'a pas d'importance.

Synthèse IS

[GENERALITES](#) | [ILE](#) | [TDF](#) | [FAUTE](#) | [ALMISEFORU](#) | [CŒUR](#) | [778](#) | [LUEURS](#) | [FNAC](#) | [ARBUSTE](#) | [MARIE-THERESE](#) | [OUVERTURE](#) | [BAIE MANCHE](#) | [MESURE](#) | [ENCHANTEUR](#) | [GOUAILLE](#) | [SENTINELLES](#) | [CLEF EN MAIN](#) | [TRAHISON AIGUILLE](#) | [RESTE SIMPLE](#) | [100 KM](#) | [NEF ENCALMINEE](#) | [3 RV](#) | [PC-TEAM](#)

GENERALITES

[DEFINITION](#)

Les IS sont des compléments d'information, elles ne sont indispensables car le livre se suffit à lui-même. Les IS permettent de confirmer des résultats dans les énigmes.

Une IS ne peut pas donner la solution complète d'une énigme (elle ne peut pas la remplacer).

Une IS ne donne pas la méthode de décryptage d'une énigme mais elle peut y faire indirectement allusion.

[LIMITE](#)

Les IS ne faisant pas directement partie du jeu, il n'y a aucune limite aux domaines qu'elles peuvent aborder.

[ENIGMES](#)

Les IS portent aussi bien sur le début que sur la fin du jeu mais toutes les énigmes ne sont pas concernées.

Une IS peut concerner une ou plusieurs énigmes.

[PREMIER DEGRE](#)

Les IS ne sont pas à prendre au 1er degré mais certaines d'entre elles sont pratiquement brutes.

[INDEPENDANCE](#)

Les IS sont indépendantes les unes des autres.

[CODAGE](#)

Le codage des IS n'a rien d'original et il est simple à décoder.

[CREATION](#)

Certaines IS étaient prévues dès le départ, les autres ont été ajoutées au fur et à mesure de l'avancement du jeu.

[FAUSSES PISTES](#)

Les IS ne contiennent pas de fausses pistes.

Les IS ne confirment pas les fausses pistes du jeu.

[SUPERSOLUTION](#)

Les IS ne contiennent pas de reliquats.

Les IS ne servent pas au traitement des reliquats.

Les IS ne concernent pas la supersolution.

[LOCALISATIONS NEGATIVES](#)

Les localisations négatives sont des lieux où la chouette n'est pas

enterrée.

Les localisations négatives sont indépendantes des énigmes.

Les localisations négatives ont été publiées pour protéger certains lieux.

MINI-VISUELS

Les mini-visuels qui accompagnent les IS ne servent qu'à illustrer les textes correspondants, ils ne sont pas importants.

AIDE

Une IS peut nous aider 2 fois.

MINUSCULE

L'écriture de certaines IS en minuscule donnerait une information supplémentaire.

ERREUR

Il n'y a aucune erreur dans les IS.

FINI

Il n'y aura plus d'IS.

ILE

LOCALISATION NEGATIVE

L'IS est une localisation négative.

ILE

La définition d'une île donnée dans l'IS est nécessaire et suffisante dans le cadre du jeu : « terre entourée d'eau de manière permanente ».

Si une terre s'appelle « île » mais ne correspond pas à la définition alors ce n'est pas une île au sens du jeu, par exemple l'île de France n'est pas une île.

Exemples d'îles parisiennes : l'île Saint Louis, l'île de la Cité, l'île de Puteaux, l'île de Saint Germain et l'île de la Grande Jatte.

TOUR DE FRANCE

CREATION

Les IS ont été créées au début du Tour de France, à la demande de France Inter.

UTILITE

Les IS TDF sont très utiles, elles touchent à la fois aux solutions des énigmes et aux méthodes de décryptage.

Si les tracés sur la carte ne respectent pas les IS alors il y a forcément un problème, par contre les IS ne concernent pas tous les tracés du jeu.

ETAPES

Les annonces concernent les étapes du jour.

TRAJET

Il vaut mieux jouer la sécurité en suivant à peu près le véritable parcours du TDF car c'est plus précis que de prendre le départ et l'arrivée d'une

étape en ligne droite mais en fait ça ne change pas grand chose.

LIGNES

Les lignes sont de même nature, il s'agit de droites ou encore de traits. Max Valentin ne peut pas dire si les IS TDF restent correctes quand on prolonge tous les traits du jeu jusqu'aux bords de la carte car il n'a jamais fait l'expérience donc ça ne sert à rien de le faire.

CROISER - FRANCHIR

Croiser = franchir = former une croix avec un angle + ou - ouvert non nul.

PASSER ENTRE

Le TDF est passé entre 2 lignes sans les toucher, une de chaque côte. Il n'est pas nécessaire que le trajet du TDF soit parallèle à ces lignes.

MINIMUM

Les IS ne sont pas exclusives : le TDF croise au moins les lignes mentionnées.

15 JUILLET

L'IS du 15 juillet ne nécessite pas d'astuce particulière : la flèche d'Apollon croise le TDF en vol, ce qui se traduit sur la carte par une intersection entre les 2 tracés correspondant aux trajectoires du TDF et de la flèche.

La flèche d'Apollon est à considérer comme une ligne.

Il est possible que la flèche d'Apollon croise le TDF ailleurs que le 15 juillet mais ce croisement-là n'a pas fait l'objet d'une IS.

16 JUILLET

L'IS TDF du 16 juillet donne 2 indications différentes.

La 2ème indication concernant le champion du monde est indépendante de l'étape.

23 JUILLET

L'IS TDF du 23 juillet ne peut pas être facilement mal interprétée par les chercheurs.

24 JUILLET

L'étape du 24 juillet est spéciale, il s'agit d'un déplacement en train.

Le train croise 2 lignes mais s'il en croisait d'autres ça ne servirait à rien de le savoir car cela n'apporterait pas grand chose au niveau du décryptage.

TDF

Le Tour de France n'a rien à voir avec les énigmes, il n'en a inspiré aucune.

FAUTE

IS

L'IS concerne une énigme précise, et accessoirement l'ensemble du jeu.

L'IS ne se comprend pas à la toute fin du jeu mais un peu avant.

La réponse à cette IS nous guide vers la vérité.

L'IS a été faite à la demande, alors que le livre était déjà paru.

REPETITION

La répétition « JE REPETE : PAS A MOI ! » dans l'IS n'a aucune importance, TF1 avait besoin de 2 secondes de plus pour le montage de la séquence.

« MOI » désigne Max Valentin.

VERITE

La vérité est importante.

La vérité est à la fois la cache de la chouette et autre chose, elle découle des énigmes (c'est plus éloigné pour la faute).

Quand on trouve cette vérité, l'aventure est presque terminée.

Le mot « vérité » a un seul sens.

La vérité est différente de la vérité de la 530 (où on trouve une autre occurrence du mot « vérité »).

FAUTE

La faute est importante.

La faute a trait à quelque chose de particulier, il ne s'agit ni d'une faute d'orthographe ni d'une histoire de cul.

La faute est vraiment une faute et en même temps elle ne l'est que dans un certain contexte.

Sur le fond la faute peut s'assimiler à une erreur même si dans la forme ce n'est pas très académique.

La faute existe en dehors du jeu et en même temps elle lui est interne.

La faute existait en 1993, elle a été signalée avant le jeu.

La faute est moins grave que ce qu'avait fait Loth (Bible) et elle n'a rien à voir avec l'Egypte Ancienne.

FAUTIF

Il y a un fautif qu'on doit découvrir : il ne s'agit ni de Max Valentin, ni de Michel Becker, ni des chercheurs, ni des imprimeurs, ni d'un anglais, ni des autochtones de la zone, ni de la fatalité.

EMBUCHES

La faute induit les embûches (les embûches ont un caractère fautif).

Les embûches ne sont pas très grosses, on peut les surmonter avec de l'astuce.

Il n'y a pas beaucoup d'embûches et elles sont en nombre fixe.

Il n'y a pas d'embûches sur le terrain.

Sans embûches la vérité serait plus facile à trouver.

REPARATION

Il faut réparer la faute pour éviter les problèmes liés aux embûches et cela ne se fait pas sur le terrain.

La réparation est moyennement difficile et elle ne se fait peut-être pas seul.

La réparation ne se fait pas dès qu'on découvre la faute, il faut attendre le bon moment.

ALMISEFORU

[ALMISEFORU](#)

ALMISEFORU ne sert pas dans les textes du livre.

ALMISEFORU n'est pas la ville d'Alexandrie.

INSECTE

L'insecte présent sur le mini-visuel n'est ni une mouche ni un taon.

Les chercheurs ont identifié l'insecte dans les 24 heures qui ont suivi la publication de l'IS.

IL DEBARQUA

Max Valentin a indirectement confirmé le débarquement de Napoléon (résultat de l'IS).

CŒUR

IS

L'IS ne concerne que la 530 et les occurrences du mot ouverture.

PHRASE

« DE CETTE OUVERTURE EST NE UN CŒUR » est une phrase correcte, elle est équivalente à « DE L'OUVERTURE EST NE UN CŒUR » ou encore « CETTE OUVERTURE A DONNE NAISSANCE A UN CŒUR ».

CŒUR

Le cœur est né de l'ouverture, il n'est pas trop difficile de savoir si la naissance doit être prise au sens de l'état civil ou sous une forme plus symbolique.

D'une certaine façon on peut dire que le cœur se trouve dans l'ouverture même si ce n'est pas comme ça qu'il faut le lire.

LIGNES

Sur le mini-visuel certaines lignes lumineuses se croisent à angle droit et d'autres non mais en fait ça n'a aucune importance.

778

IS

L'IS se rapporte à une énigme précise, il n'y a pas d'anachronisme.

LUEURS

DICTON

Le dicton « les petits ruisseaux font les grandes rivières » a inspiré l'IS.

FNAC

SIGNIFICATION

L'IS a une seule signification.

ASTUCE & B

Il faut juste un peu d'astuce pour résoudre l'IS.

L'IS ne sert pas à décrypter la B.

ARBUSTE

INSPIRATION

Il y avait un arbuste planté à l'emplacement exact de la tombe de la chouette.

Max Valentin l'avait planté sous l'inspiration du moment, sans raison précise.

Cet arbuste n'a rien à voir avec les énigmes, aucun élément dans le livre n'y fait allusion.

ARBUSTES

L'arbuste ne pouvait pas servir de repère car il y avait des dizaines d'arbustes similaires dans le coin, il pouvait au mieux servir de mini-confirmation au futur découvreur.

MAUVAISE IDEE

Planter un arbuste n'était finalement pas une bonne idée car s'il avait pris racine il aurait fallu le déplanter (Max Valentin ne pensait pas que la chasse durerait aussi longtemps).

ARBUSTE MORT

L'arbuste est mort depuis longtemps, Max Valentin n'en a pas replanté d'autres (il n'y a plus rien sur la tombe de la chouette).

ESSENCE

Max Valentin ne peut pas révéler l'essence de l'arbuste car il s'agit d'une variété locale, cette information pourrait donc permettre d'avoir une idée de la région où est enterrée la chouette.

IS

Max Valentin a publié l'IS pour éviter que le futur découvreur ne soit surpris par la présence d'un arbuste sur la tombe de la chouette.

L'information concernant l'arbuste est présentée comme une IS mais en fait elle n'en est pas vraiment une.

MARIE-THERESE

LOCALISATION NEGATIVE

L'IS est une localisation négative.

LIEU

Le « Y » dans l'IS représente un lieu situé en France.

OUVERTURE

IS

L'IS est à prendre au pied de la lettre, elle ne concerne pas seulement la 530.

OUVERTURE UNIQUE

Il n'y a qu'une seule ouverture dans le jeu.

BAIE MANCHE

LOCALISATION NEGATIVE

L'IS est une localisation négative.

BAIE

Il n'est pas trop difficile de trouver si « UNE BAIE DANS LA MANCHE » est équivalent à « UNE BAIE DANS L'ATLANTIQUE ».

MESURE

MESURE UNIQUE

Il n'y a qu'une seule mesure (unité de longueur) dans le jeu mais on ne sait pas si elle a une ou plusieurs valeurs.

ENCHANTEUR

LOCALISATION NEGATIVE

L'IS est une localisation négative.

GOUAILLE

LOCALISATION NEGATIVE

L'IS est une localisation négative.

REGION

Dans la région concernée par l'IS il serait très difficile de faire un trou et cela manquerait singulièrement de discrétion.

SENTINELLES

PREMIER DEGRE

L'IS est une description des sentinelles, elle est au premier degré.

IMMOBILES

Les sentinelles sont immobiles (elles ne bougent pas).

FIDELES

Les sentinelles sont fidèles dans le sens « fidèles au poste ».

TANGIBLES

Les sentinelles sont tangibles (on peut les toucher) et elles le sont d'emblée.

MASSIVES

Les sentinelles sont massives (individuellement), on pourrait aussi dire « imposantes », « lourdes ».

Les sentinelles ayant du volume, et étant massives, elle ont un poids conséquent.

En y mettant les moyens on pourrait mesurer le poids des sentinelles.

SEMBLABLES - DISSEMBLABLES

Les sentinelles sont semblables et dissemblables signifie qu'elles ont des points communs mais ne se ressemblent pas trait pour trait, comme un être humain dans un groupe d'individus par exemple.

CLEF EN MAIN

IS

L'IS a été préparée en même temps que les énigmes, en fait elle était destinée à l'origine à être intégrée dans une énigme.

Environ 80% des chercheurs connaissent la signification de l'IS.

RELATION ENIGMES

Il y a une relation entre les énigmes 600 et 560 qui est parfaitement trouvable sans l'IS.

CLEF

Les 2 orthographes « clé » et « clef » sont valables, d'ailleurs Max Valentin utilise les 2 dans le livre (« clé » dans l'introduction et « clef » dans l'IS).

CHOSE

La chose née clef en main dans la 600 est strictement la même que celle que l'on retrouve dans la 560, il s'agit de quelque chose de tangible.

La chose née clef en main est du genre féminin, elle se rapporte à une seule désignation dans le jeu et il s'agit de quelque chose de connu.

NAISSANCE

On peut localiser précisément le lieu de la naissance à la fin de la 600, mais il ne s'agit peut-être pas d'un lieu sur la carte.

TRAHISON AIGUILLE

[PIEGE](#)

La trahison de l'aiguille est un piège.

[TRAHISON](#)

La trahison de l'aiguille n'a rien à voir avec une erreur sur le site.

La trahison de l'aiguille n'est pas reliée à un des sujets tabous de Max Valentin.

La trahison de l'aiguille est-elle définitive ? Oui (jusqu'à un certain point) et non.

La trahison de l'aiguille intervient après le milieu du jeu et elle est quantifiable.

[AIGUILLE](#)

L'aiguille en qui on a confiance est-t-elle de même nature que celle qui nous trahit ? Oui et non.

L'aiguille nous trahit indirectement et pour une seule raison.

[LIVRE](#)

Le livre nous donne les moyens de savoir quand et comment l'aiguille va nous trahir (mais pas en clair).

RESTE SIMPLE

[IS](#)

L'IS est à prendre au premier degré.

La majorité des chercheurs a compris cette IS.

[RESTE SIMPLE](#)

Max Valentin conseille de rester simple pour décrypter la 530.

« RESTE SIMPLE » signifie qu'il ne faut pas chercher midi à quatorze heures.

100 KM

[IS](#)

La chouette est enterrée à plus de 100 km des côtes françaises.

La zone se trouve également à plus de 100 km des côtes françaises.

Cette IS n'a rien à voir avec les énigmes.

[COTES](#)

Les côtes françaises désignent uniquement les côtes maritimes françaises (continentales).

[100 KM](#)

Les 100 km (100000 m) sont à considérer à vol d'oiseau.

Le calcul se fait depuis la plage ou les rochers quand il n'y a pas de plage : les limites sont à considérer à marée haute, ce sont celles qui figurent sur les cartes.

NEF ENCALMINEE

IS

L'IS signifie qu'à partir de maintenant jusqu'à la fin des temps la nef ne naviguera pas (elle restera immobile), par contre avant l'instant présent on ne peut rien dire.

ETERNITE

L'éternité est à prendre au sens classique du terme, on peut remplacer ce mot par « toujours ».

Le mot « ETERNITE » a la même signification qu'en 530 mais le contexte est différent, en particulier ce mot ne nécessite pas d'être écrit en majuscules dans l'IS.

TROIS RENDEZ-VOUS

IS

L'IS est très importante (la plus importante des IS).

L'IS a été conçue en 1995, elle ne concerne pas le début du jeu et un chercheur qui comprendra son importance devra encore s'intéresser à un certain nombre d'autres énigmes.

Le résultat obtenu après décryptage est encore à interpréter, et pour cela les énigmes sont indispensables.

LIEU

Le résultat de l'IS est un lieu (un point raisonnablement précis).

12

Il y a une raison pour laquelle le nombre 12 est en gras (ou entre parenthèses selon l'édition du livre), ce n'est pas trop difficile à comprendre quand on a décrypté l'IS.

COUTUME

« UNE FOIS N'EST PAS COUTUME » : c'est la 1ère fois dans le jeu qu'on joue avec les mots de cette façon.

PC-TEAM

IS

L'IS est utile au plus grand nombre, elle ne concerne pas la fin du jeu. Le résultat obtenu après décryptage est encore à interpréter.

GRMDFN

« GRMDFN », après décryptage, est un mot qui a plusieurs acceptations mais qui ne doit poser aucun problème.

Synthèse Chasse

[GENERALITES](#) | [LIVRE](#) | [ENIGMES](#) | [CLEFS DE PASSAGES](#) | [FAUSSES PISTES](#) | [CARTES](#) | [TRAITS](#) | [MADITS](#)

GENERALITES

DIFFICULTE

Max Valentin avait estimé que la chasse durerait entre 8 et 14 mois. Le Trésor d'Orval est plus facile que la chouette, et le Trésor de Malbrouck est plus facile que le Trésor d'Orval ...

... mais si on ne tient pas compte des fausses pistes élaborées présentes dans la chasse, alors la chouette est à peu près du même niveau de difficulté que le Trésor de Malbrouck.

Le Trésor d'Orval et le Trésor de Malbrouck n'ont aucun rapport avec la chouette.

Si Max Valentin devait refaire la chasse il ne changerait rien sauf les fausses pistes, trop élaborées.

Certaines énigmes sont faciles, d'autres moyennement difficiles, et d'autres encore plus difficiles mais aucune n'est démentiellement compliquée.

Les solutions sont plus difficiles que le pensent certains chercheurs et plus faciles que le pensent d'autres, la vérité est au milieu.

Un groupe d'adolescents débrouillards pourrait trouver la chouette.

Les chercheurs pris isolément possèdent 95% des méthodes de décryptage, s'ils mettaient leurs connaissances en commun la chouette serait vite trouvée, c'est donc par manque d'échanges que la chasse piétine un peu parfois.

Une raison qui fait que la chasse a du mal à avancer est que les chercheurs ne prennent pas assez de temps pour arriver au bout des énigmes et se précipitent sur la suivante.

Une autre raison au piétinement de la chasse pourrait être que les chercheurs n'ont pas encore trouvé un truc (qui interviendrait un peu avant la fin du jeu).

Plus généralement ce sont les petites astuces à trouver de ci de là qui font défaut.

Il est souvent arrivé que des chercheurs qui étaient sur la bonne piste l'abandonnent, par exemple parce que sur le forum la piste était démolie comme étant une ancienne piste ou parce qu'un tel ou un tel prétendait qu'elle ne mène nulle part.

La chasse a fait un net progrès en novembre 1996.

Un travers fréquent des chercheurs est d'oublier l'élément sagacité pour ne plus se concentrer que sur l'aptitude à faire des recherches sur le net (l'astuce se trouve dans le cerveau, pas sur le net).

Il est plus difficile de décrypter que de comprendre le résultat du décryptage.

Une chasse américaine a duré 13 ans.

TRESOR

La nature du trésor (une chouette, choix de Michel Becker qui les collectionne) et sa composition n'ont aucun rôle à jouer dans la chasse. La chouette est en or, argent et diamants, elle mesure environ 35 cm de large pour un poids de 10 kg.

Le socle de la chouette est en minerai de rubis, il pèse 3 kg.

La chouette est une œuvre originale, c'est Michel Becker qui l'a financée et créée, un fondeur a ensuite fait le moule et coulé les métaux (le moule a été détruit).

La valeur de la chouette (prix de vitrine) est d'un peu plus d'un million de francs, un collectionneur étranger en a proposé 3 millions de francs et l'offre la plus élevée est celle d'un chef de clinique suisse - collectionneur de chouettes - qui en a proposé 3,6 millions de francs.

La chouette est dans le coffre de l'huissier, c'est sa copie en bronze qui a été enterrée.

REGLEMENT

Sera déclaré gagnant celui qui aura déterré la chouette, même s'il ne possède pas toutes les solutions.

Sera réputé gagnant celui aura trouvé toutes les solutions.

Le règlement ne prévoit pas de date limite au jeu.

Max Valentin est le seul à connaître les solutions mais il a pris ses précautions en cas d'incapacité partielle ou totale de sa part.

Le futur découvreur devra échanger la chouette en bronze contre l'original en présence de l'huissier, pour cela il lui suffira de suivre les instructions jointes à la chouette.

Max Valentin connaît un moyen de forcer le découvreur à réclamer l'original.

Max Valentin conservera la chouette en bronze après l'échange.

Quand la chouette sera trouvée, l'annonce sera faite immédiatement sur Internet (forum officiel).

L'original sera exposé 2 mois (éventuellement en compagnie des toiles de Becker) avant d'être remis officiellement au vainqueur.

Le découvreur pourra garder l'anonymat s'il le souhaite mais il devra au moins donner son nom à l'huissier et aux avocats.

Le découvreur devra s'abstenir de divulguer des informations pendant un an.

Le livre des solutions paraîtra quelque temps après la découverte de la chouette, il contiendra les solutions (du découvreur ou de Max Valentin), les noms des réputés gagnants, les meilleures anecdotes et des morceaux de solutions contenant des coïncidences étonnantes.

Max Valentin rencontrera le gagnant.

La Confédération Nationale des Caves Particulières (CNCP) offrira 1000 bouteilles de grands crus au découvreur.

MAX VALENTIN

Max Valentin est un pseudo qui n'a rien à voir avec le jeu (Valentin a été

choisi au hasard dans un annuaire et Max parce que c'était facile à retenir).

Max Valentin tient à garder l'anonymat (il vit à Paris).

Le site Internet de Max Valentin est <http://www.maxvalentin.com>

MICHEL BECKER

Michel Becker est un peintre assez connu, il a exposé ses toiles dans un grand nombre de pays.

Michel Becker ne connaît pas les solutions du jeu, il a juste essayé de décrypter les énigmes pendant 20 minutes avant de laisser tomber.

Michel Becker a eu des instructions très précises pour les visuels.

Michel Becker a réussi tous les visuels du premier coup sauf un qu'il a dû recommencer (le visuel de la 470).

Michel Becker a sa propre patte et a par conséquent ajouté certains éléments perturbateurs dans les visuels.

Le jeu a demandé un peu plus de 400 heures de travail à Michel Becker.

C'est Michel Becker qui a eu l'idée d'une chouette car il les collectionne.

N'importe quel animal aurait pu faire l'affaire pour le jeu mais la chouette arrangeait bien Max Valentin.

C'est Michel Becker qui a sculpté la chouette, et de la façon dont il le souhaitait (Max Valentin n'a pas imposé de forme particulière).

C'est également Michel Becker qui a financé la chouette, il n'a pas récupéré d'argent sur les ventes de livres mais il a tiré profit du battage médiatique fait autour du jeu.

Les toiles d'origine sont dans l'atelier de Michel Becker.

Max Valentin ne connaissait pas Michel Becker quand il a conçu les énigmes, il a fait sa connaissance plus tard.

Max Valentin n'a pas servi de modèle à Michel Becker pour un quelconque visuel.

Le texte de présentation sur Michel Becker ne contient aucun indice.

Dans les visuels les lettres « DL » suivant les signatures de Michel Becker sont des dédicaces à son épouse, ça n'a aucune importance pour le décryptage des énigmes.

OUTILS

Pour trouver la chouette il n'est pas nécessaire de recourir à des instruments complexes ou à de la documentation réservée à des spécialistes, il suffit d'avoir des instruments et des ouvrages ou documents d'usage courant.

Quelques exemples d'instruments d'usage courant : un compas (mais pour tracer des cercles de grand rayon un compas n'est pas nécessaire), du fil, un crayon, une gomme.

Les outils indispensables dans le jeu : 2 cartes et une pelle (style américaine pliante), et éventuellement une paire de gants (pour tenir la pelle), un sac à dos solide (pour porter la chouette) et une longue tige (pour sonder le terrain). Pour enterrer la chouette Max Valentin avait une pioche, une pelle, une barre à mine, une bâche en plastique, un sac à dos et une torche électrique mais il n'est pas nécessaire d'emporter les mêmes choses.

Les outils qui n'ont pas de rôle à jouer dans le jeu :

- Des outils permettant de se frayer un accès jusqu'à la cache car celle-ci est facile d'accès : du matériel d'escalade, une échelle, un casque d'explorateur, des bottes, un sécateur, une scie, une hache, une tronçonneuse.
- Des outils de précision : un appareil à visée laser, un appareil de géomètre, un GPS, un altimètre, un compas de marine, un fil à plomb. On peut aussi exclure le décamètre et la chaîne d'arpenteur, une cordelette non élastique et bien étalonnée est suffisante sur le terrain.
- Des outils d'usage courant pouvant servir sur le terrain : une pioche (qui pourrait endommager la chouette), un détecteur de métaux, une boussole, des jumelles, un niveau.
- Des outils d'usage courant pouvant servir pendant la chasse : un ordinateur, un minitel, une loupe (si le chercheur a une vue normale), un miroir concave, un rapporteur (qui n'est pas un instrument précis), un atlas, un plan cadastral (sauf pour se renseigner sur la nature du terrain : public ou privé), une photographie aérienne (pour trouver la cache). Une biographie n'est pas un document d'usage courant : par exemple en supposant que la vie de François 1er ait un rôle à jouer dans le jeu il suffirait de connaître les grandes étapes de sa vie autrement qu'en les puisant dans des biographies. Un dictionnaire n'est pas suffisant pour le jeu, le Quid est déjà plus complet.

Quand une réponse fait défaut, tous les moyens sont bons pour se renseigner : bibliothèque municipale (livres), coups de téléphone, syndicat d'initiative, office de tourisme, brochures, documentation facile à se procurer.

CAPACITES REQUISES

Pour trouver la chouette aucune spécialisation n'est nécessaire (le jeu est à la portée de tous), il suffit d'avoir une bonne culture générale (dite « occidentale » ou « judéo-chrétienne ») et de savoir où et comment aller à la pêche aux infos.

Pour décrypter les énigmes un niveau d'études secondaires est suffisant : cela ne signifie pas obligatoirement que toutes les connaissances acquises pendant le secondaire sont suffisantes mais qu'un individu ayant au moins passé le cap du secondaire dispose en principe de tous les moyens pour y arriver.

Qualités requises pour le futur découvreur : intelligence, logique, cohérence, astuce, sagacité, patience, créativité, ténacité, pouvoir de déduction, sens de l'observation, savoir ne pas se précipiter, savoir se remettre en question et avoir un bon coup de pelle !

Dans la 1ère édition du livre figurait la phrase « même un écolier de 15 ans peut y arriver », Max Valentin a fait enlever cette phrase dans les éditions ultérieures parce qu'elle lui semblait un peu exagérée.

Un groupe d'adolescents raisonnablement astucieux et débrouillards ont autant de chances que les adultes, ce n'est pas la maturité intellectuelle des adolescents qui est en cause mais la possibilité pour eux d'avoir accès à des ouvrages et de la documentation avec la même facilité que les adultes.

Un chercheur ayant un handicap physique (daltonien, sourd, muet, ...) n'est pas éliminé du jeu car il a toujours la possibilité de se faire aider par l'un de ses amis si cela s'avère nécessaire.

Un daltonien pourrait découvrir la chouette sans aide.

Si la musique avait un rôle à jouer, les connaissances musicales requises seraient très basiques.

DE SON FAUTEUIL

Toutes les énigmes peuvent être décryptées depuis son fauteuil, il ne faut se déplacer sur le terrain que pour aller déterrer la chouette lorsqu'on est en possession de la supersolution.

HORS JEU

Les éléments qui n'ont pas de rôle à jouer dans le jeu :

* Personnages : Tom Clancy, Pierre Sabbagh, Hervé Bourges, Fernand Raynaud, Saint Pierre, Pierre Jarnac, un chef d'état, le diable (et son chiffre 666), Régis Hauser, Dali, Max Valentin (et son pseudo), Maître Llouquet, Moïse, Nostradamus.

* Œuvres, paroles ou faits de personnages : « La Nef » d'Elemir Bourges, l'accent de nos voisins suisses, le film « Le hussard sur le toit », le film « Le Choc des Titans », les prévisions de Paco Rabanne, la biographie de François 1er, l'affaire Monica Lewinsky, une phrase prononcée par le Christ, une œuvre musicale, l'allitération « Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien », un roman, une fête villageoise, « L'évadé d'Alcatraz », Halloween.

* Lieux : L'île Cocos, Sainte Barbe, les USA, la cursive romaine et la capitale rustique, un cimetière (ce qui inclut les sépultures, tombes, ...).

* Concepts : la politique (qui inclut les accords de Schengen et le traité de Maastricht), l'empirisme, le sexe (coquin / porno), l'ésotérisme (magie blanche ou noire, sorcellerie, poudre de perlimpinpin, philtres, pierre philosophale, cordes de pendus, mandragore, ...), le jeu de recherche « chaud et froid », les lignes aériennes, la foudre, les marées, le climat, le rayon moyen terrestre, la définition du rayon d'une sphère, le décalage nord géographique / nord magnétique, le hasard, le calcul fractal, le nombre d'or et le principe du modulator, une anamorphose, un parcours initiatique.

* Entités matérielles : un piano, un grigri africain, un trésor connu, une carte ancienne ou un ancien papyrus, une baleine, un gastéropode, des mines (et plus généralement toute référence à la guerre), le whisky, un joint, une cassette vidéo, une lampe de poche, des fruits des bois, des objets en cours d'élaboration ou de construction lors de la sortie du jeu, des perforations, un puits (et plus généralement tout élément qui pourrait être dangereux pour les chercheurs), une table d'orientation.

* Autres choses : le Gouffre de Padirac, l'égalité « points » = « poings », les poncifs de la chasse au trésor (tout ce que l'on trouve dans les récits de pirates), une chasse au trésor asiatique, une adresse postale, une contrepèterie, un numéro de téléphone (et plus généralement le téléphone tout court), une chaîne d'union, la poste, l'informatique (incluant le bug de l'an 2000), la Franc-maçonnerie, la plomberie, la monnaie (rapport direct), l'éclipse totale de Soleil du 11 août 1999, le mouvement du

cheval, le patois, l'argot, l'année 1967, une lapalissade, les maladies du bétail, « der ».

JEUX

Les jeux qui n'ont aucun rôle à jouer dans la chasse sont les suivants : les jeux de société, les échecs, les cartes à jouer, les dominos et le jeu de go.

CODAGES

L'expression « amateurs de rébus » qui figure au dos du livre est à prendre dans le sens « amateurs de jeux d'esprit ».

Le rébus et l'anagramme sont des méthodes de codage, ils ne sont pas hasardeux car ils n'ont qu'une seule solution.

Pour qu'une anagramme soit acceptable dans le jeu il faut :

- qu'elle ne dépasse pas 15 lettres (après le nombre de possibilités devient trop important).

- qu'elle soit parfaite (pour Max Valentin une anagramme imparfaite manque d'élégance) : elle doit utiliser toutes les lettres de la phrase source, respecter tous les signes (apostrophes et accents) et donner un résultat en bon français, sans faute d'orthographe ni de grammaire.

Max Valentin déteste les jeux de mots approximatifs à la Maurice Biraud ou ceux qui sont capillotractés (tirés par les cheveux).

Exemple de Maurice Biraud : « Comment vas-tu... yau de poêle ? Pas mal, et toi... le à matelas ? ».

Mais il ne faut pas confondre les jeux de mots à la Maurice Biraud (qui sont exclus du jeu) avec le fait de jouer sur les mots, les homophonies (Max Valentin en a utilisé pour le Trésor d'Orval), les anagrammes etc.

Max Valentin apprécie les contrepèteries quand elles sont astucieuses.

Les méthodes de cryptage sont toutes l'œuvre de Max Valentin (certaines chasses au trésor antérieures à celles de Max Valentin ont fait appel à deux ou trois techniques qu'il a également utilisées).

S'il y avait deux codes différents concomitants pour décrypter la même énigme, ces codes seraient liés étroitement et logiquement.

On ne trouvera pas d'infos directement applicables au jeu dans les ouvrages de cryptographie, en effet ces techniques étant en général connues, les utiliser reviendrait à fournir les moyens pour qu'une chasse au trésor dure entre une et deux semaines.

Un cryptage à l'envers ne gêne pas Max Valentin (par exemple « ON » pour Nord-Ouest), à condition qu'il puisse être clairement compris (c'est d'ailleurs le cas pour l'une des énigmes du Trésor d'Orval).

Il n'est pas exclu de retrouver plusieurs méthodes de décryptage identiques ou d'avoir un code qui une fois décrypté et donnant un texte clair puisse comporter un autre vrai cryptage.

Max Valentin trouve que le cryptage alphanumérique n'a rien d'élégant et qu'il faut l'utiliser pour ce qu'il vaut, mais ne peut pas en abuser.

Néanmoins un décodage utilisant un texte-source, pour peu qu'il soit caché, semble plus élégant à Max Valentin.

Si la chouette était enterrée dans le département de la Creuse, Max Valentin ne considérerait pas ça comme un calembour mais plutôt comme un clin d'œil.

Les énigmes ne sont pas un mode d'emploi : dans certaines énigmes on

trouve des indices sur les techniques de codages utilisées et dans d'autres non.

Les nombres cités dans les énigmes n'ont pas à être exprimés sous une autre forme (par exemple hexadécimale) que la forme décimale, il n'y a pas de piège de ce genre dans le jeu.

CONTEMPORAINS

La définition de personnage contemporain s'est précisée au fur et à mesure des questions, la plus précise est « personnage ayant vécu entre 1860 et 1993 ».

Aucun personnage contemporain - en sa qualité d'acteur - n'a de rôle à jouer dans le jeu.

De la même façon le jeu ne repose pas sur les paroles, actions ou œuvres d'un personnage contemporain.

En revanche un bâtiment ou une route par exemple peuvent avoir un rôle à jouer, en effet ce n'est pas parce que telle route a été construite en 1953 par tel ingénieur des ponts et chaussées qu'elle est hors jeu car l'ingénieur n'a rien à voir avec le jeu.

Autre exemple : une œuvre de Victor Hugo intervient dans la 560 mais elle n'est pas hors jeu car Victor Hugo n'est pas un des héros du jeu et qu'elle n'est qu'une étape dans l'énigme.

RELIGION

Le jeu n'est pas basé sur la religion (il ne repose pas sur ce concept).

Dit autrement aucune énigme n'est consacrée à la religion (liturgies, Bible, Nouveau Testament, Thora, Coran, ...).

Des éléments à connotation religieuse peuvent néanmoins faire partie du jeu si l'aspect culturel prévaut sur l'aspect religieux : communes commençant par « Saint », édifices religieux (cathédrale, abbaye, ...).

Apollon ou Neptune ne peuvent pas être assimilés à des faits de religion, au sens moderne du terme.

LANGUE ETRANGERE

Aucune langue étrangère n'est nécessaire pour le jeu : à part le « W » de la boussole qui signifie « OUEST » et quelques mots de latin dont l'explication est facile à trouver tout le reste est franco-français.

Il n'y a pas de latin dans le déroulement du décryptage.

TANGIBLE

Est considéré comme tangible tout ce qu'on peut ou pourrait toucher avec la main.

Exemples d'éléments tangibles : une ville, la mer, une feuille de papier, la pointe de la Tour Eiffel, une planète, ...

Exemples d'éléments non tangibles : les lettres de l'alphabet, un reflet sur l'eau, l'air, la lumière, un faisceau hertzien, ...

Un point sur une carte n'est pas tangible, en revanche si ce point correspond à une entité sur le terrain, cette entité, elle, est tangible.

Si on trace un carré sur une feuille de papier, le papier est tangible mais le carré ne l'est pas.

Jules César a existé mais il n'est pas tangible.

FIGARO MAGAZINE

Des synthèses de Q/R ont été publiées pendant l'été 1997 (sur 11

semaines) par le Figaro Magazine.

Ces synthèses reprennent les principaux points positifs (permettant d'avancer) et les points négatifs (permettant d'éviter des fausses pistes). C'est Max Valentin qui a rédigé les synthèses et donné les anecdotes, tout le reste est le fait des journalistes.

Ainsi l'ordre des énigmes engage la responsabilité du Figaro Magazine car Max Valentin ne l'a jamais confirmé (il a juste donné le début : B, 530, 780 et 470).

MEGA ASTUCE

Lors d'une conversation téléphonique avec Hiram, pendant l'émission Trésaurus, Max Valentin a parlé d'une « méga astuce ».

Max Valentin a donc lâché quelque chose à cette occasion mais rien de déterminant pour éviter toute discrimination.

La méga astuce était prévue dès l'origine, elle ne situe pas à la fin du jeu mais plus tôt.

La méga astuce ne peut pas induire en erreur mais son absence le peu, en d'autres termes, si on n'a pas trouvé cette astuce on peut tourner en rond pendant pas mal de temps.

GENESE DU JEU

Il faut considérer que le jeu s'est figé en 1993.

La conception du jeu est parfaitement correcte, il a été conçu de manière logique et cohérente.

Il n'y a pas d'erreur dans le jeu, tout a été vérifié, re-vérifié, et contrôlé avant la publication.

Les énigmes ont été concoctées en 1978.

En 1978 tout était en place, à quelques détails près.

Max Valentin a usé 3 cartes pour concocter les énigmes (il a pas mal raturé).

Le fait qu'il y ait 12 énigmes n'a pas d'importance, Max Valentin trouvait que c'était un bon compromis (il aurait fait quelques énigmes de plus s'il avait pu se douter que l'existence de la 12ème énigme, cachée, serait devinée aussi vite).

Les énigmes ont été réactualisées en 1992, avant la parution du livre.

Max Valentin a jugé bon de changer certaines choses avant parution, pour différentes raisons dont l'une est que ça ne lui plaisait plus ayant trouvé plus élégant entre temps.

La réactualisation a posé certains problèmes.

Toutes les énigmes n'ont pas été réactualisées et aucune n'a été remaniée de fond en comble (il a ajusté ou retouché certaines énigmes).

Des éléments étaient arrêtés avant et d'autres sont arrivés pendant la conception du jeu, la mesure faisait partie de la 1ère catégorie.

Max Valentin a construit le jeu en partant de la fin (cache de la chouette).

Partir de la fin est la méthode la plus rationnelle quand on conçoit une chasse au trésor, sinon on prend le risque de finir sur un terrain privé en improvisant.

Max Valentin avait plusieurs sites possibles, il a fait son choix après les avoir tous visités.

Max Valentin a éliminé les sites les uns après les autres sur des critères

particuliers, et il a gardé le site final pour des raisons pratiques liées à la conception des énigmes.

Un site différent aurait nécessité des énigmes différentes.

Max Valentin a commencé par la 12ème énigme mais il avait déjà un brouillon de ce qu'il voulait faire, même si par la suite pas mal d'énigmes ont du être mises à la poubelle.

La conception du jeu a demandé environ 472 heures (172 heures pour la mise au point des énigmes, le reste étant consacré aux recherches) + environ 40 heures pour le peaufinage.

Le moule qui a servi à la réalisation de la chouette d'or et à sa copie en bronze a été détruit.

Si Max Valentin devait concevoir la chasse aujourd'hui il ne changerait rien (hormis un ou deux petits détails), il assume parfaitement ce qu'il a publié.

Max Valentin espère, compte tenu du mal qu'il s'est donné, que l'on reconnaisse que la chasse était très astucieuse, et pas tirée par les cheveux.

Max Valentin a visité tous les lieux concernés par le jeu.

Les lieux ont été choisis pour leur propriété à devenir le socle d'énigmes correctement ficelées (c'est la seule raison).

La langue française est parfois difficile pour concevoir des énigmes, chaque mot peut induire en erreur involontairement (par exemple l'expression « fermer la porte » est en théorie incorrecte puisque ce n'est pas la porte que l'on ferme mais le trou dans le mur à l'aide la porte), Max Valentin essaie d'éviter ça.

S'il perdait ses notes il faudrait environ une demi-journée à Max Valentin pour reconstituer les solutions, et environ une demi-journée de plus pour les petits détails périphériques et les astuces qui se greffent sur les solutions, et qui ne sont que pour la beauté du geste.

Si Max Valentin devait expliquer la résolution de la chouette à une personne n'ayant pas connaissance du livre, il lui faudrait environ de 30 mn à 45 mn (à condition de ne pas avoir à justifier chaque élément par des preuves).

Les solutions (brutes de fonderie et sans commentaire) tiennent sur 17 pages tapées en corps 11.

CHASSE

La chasse a débuté le 15 mai 1993, jour de la parution du livre.

Le jeu a été figé en 1993, il faut donc en tenir compte et toujours se placer dans le contexte de cette année.

La date d'enfouissement de la chouette n'a aucune importance (la nuit du 23 au 24 avril 1993).

La chouette n'a aucun rôle à jouer dans le jeu (même si ça arrangeait bien Max Valentin), si ça avait été un chien ça n'aurait rien changé aux décryptages.

Aucun élément indispensable au jeu n'est « transportable à la maison ». Tous les éléments utilisés dans le jeu sont pérennes, et si l'altération improbable d'un élément venait à rendre la chasse impossible, Max Valentin le signalerait tout de suite aux chercheurs.

Les départements dans lesquels les chercheurs ont souvent creusé sont les suivants : le Cher, l'Aube, la Creuse, la Moselle, l'Aude et la Saône-et-Loire.

Une « groseille » désigne un chercheur qui refuse d'échanger avec les autres chercheurs et qui travaille seul dans son coin.

Une solution « graalienne » désigne une solution tirée par les cheveux, abracadabrante.

Une erreur fréquente des chercheurs est de rechercher systématiquement une confirmation de tout et n'importe quoi sur une carte alors que le jeu n'est pas uniquement fondé sur la géographie.

Il arrive aux chercheurs d'appliquer des solutions fausses à de bons raisonnements et des bonnes solutions à de mauvais raisonnements.

Max Valentin conseille de ne pas resté bloqué et de revenir en arrière, de prendre du recul, ou encore de faire une pause dans la chasse histoire de retrouver des idées claires.

Si les chercheurs mettaient leurs idées en commun, la chouette pourrait être trouvée rapidement.

Des chercheurs se sont trouvés à 10 km environ de la chouette vers le début du jeu.

A plusieurs reprises (et pour des chercheurs différents) Max Valentin s'est dit que la chouette allait être bientôt trouvée.

Max Valentin ne lâchera pas une information capitale qui permettrait de finir rapidement le jeu car il ne veut pas minimiser l'exploit du futur découvreur.

Quand la chouette sera trouvée le livre des solutions sera publié.

Max Valentin pense que la réaction des chercheurs sera « pourquoi n'ai-je pas vu ça, je l'avais sous les yeux ! » et il espère recueillir quelques « joli ! ».

Il n'y a pas de « croisements » entre la Chouette d'Or et les autres chasses de Max Valentin : il n'y a aucun rapport entre la chasse et le Trésor de Malbrouck et elle est différente du Trésor d'Orval (elle demande moins d'astuce et plus de recherche documentaire).

La chasse requiert selon Max Valentin : 60% de recherche documentaire et/ou de culture générale et 40% d'astuce pour la 1ère estimation et 30% d'astuce, 30% de logique et 40% de connaissances (personnelles ou puisées ailleurs) pour la 2ème estimation.

Si une ville étrangère devait intervenir dans le jeu, Max Valentin utiliserait son nom français.

Il n'y a aucun mot étranger dans la chasse (à part le W de la boussole, Al-Mar, Preneste et les phrases latines).

Si une altitude devait entrer en ligne de compte, Max Valentin utiliserait l'altitude réelle sur le terrain (et non celle qui figure sur une carte).

Max Valentin a visité tous les lieux de la chasse pour tout vérifier par lui-même.

Un lieu qui doit être trouvé après décryptage peut l'être par son nom ou par un faisceau d'indications.

Les lieux du jeu ne sont pas anodins, seul l'endroit précis où est enterrée la chouette peut être qualifié d'anodin.

Il y a un petit truc dans le jeu qui indique la région finale mais il est impossible de le trouver (Max Valentin l'a intégré pour son usage personnel et non pas pour qu'il serve d'indice).

Un même mot peut avoir plusieurs significations en fonction du contexte. Dans la chasse il y a des choses qui ne servent à rien (par exemple pour composer des phrases) et des choses qui sont inutiles car elles font partie des fausses pistes.

Le jeu ne comporte pas d'unité de temps comme dans les pièces de théâtre.

Il n'y a pas de publicité dans le jeu.

Il n'y a aucun danger dans le jeu.

Les différences entre nord géographique et nord magnétique sont à ignorer dans la chasse.

La « super cave » a une valeur marchande de plus de 100 000 F.

LIVRE

PAGES

Max Valentin a l'habitude d'utiliser des points dans les nombres à partir des dizaines de milliers pour faciliter la lecture, il ne faut pas en tenir compte (ils n'ont aucun rôle à jouer).

Le fait que les textes soient à gauche et les visuels à droite n'a pas d'importance, ça aurait pu être l'inverse.

La taille des pages n'a aucune importance.

La pagination n'a aucune importance.

La police de caractères est sans importance.

La justification centrée des textes n'a aucune importance.

La mise en page des énigmes n'a aucune importance : on pourrait imaginer tous les textes sans retour à la ligne et cela n'aurait aucune incidence (à condition que la lisibilité des textes n'en soit pas altérée).

Certaines mises en page ont néanmoins un rôle (forcément secondaire) à jouer.

MAJUSCULES

Les seules majuscules qui ont de l'importance sont celles du mot « ETERNITE ».

Les autres majuscules sont simplement là pour mettre en valeur certains mots, mais cela n'a pas d'influence sur le décryptage, c'est juste un effet littéraire.

ORDRE

L'ordre dans lequel nous rencontrons les énigmes quand nous lisons le livre pour la première fois n'a aucune importance.

Cet ordre a été dicté par des raisons de direction artistique mais il faut partir du principe qu'il est aléatoire.

INTRODUCTION

Il n'y a aucun indice dans le texte d'introduction du livre.

LIEUX

Il n'y a aucun lieu en clair dans les énigmes (exceptés Carusburc et Preneste).

Des noms actuels de villes françaises utiles à la résolution du jeu ne figurent pas en clair dans les énigmes.

AUTRE

L'objectif du livre n'est pas de faire la promotion d'un site ou d'une région. Le livre contient tout ce qu'il faut pour trouver la chouette (et on peut la trouver avec n'importe quelle édition du livre).

Il ne servirait à rien de regarder les pages du livre par transparence, ou de les frotter avec des produits chimiques dans l'espoir d'y faire apparaître des messages imprimés avec de l'encre sympathique.

Il n'y a rien de caché non plus à l'intérieur de la couverture.

Si on fait des photocopies couleur du livre (de bonne qualité), on disposera de tous les éléments pour trouver la chouette.

Ce qui figure sur la couverture du livre ne sert pas pour le jeu, par exemple le titre aura pu être « A la recherche de la Chouette d'Or » ou « La Chouette d'Or » tout simplement.

La chouette photographiée au dos du livre avec Michel Becker n'est pas la chouette en bronze, il s'agit de la cire verte qui a servi à fabriquer le moule.

Dans le livre il est question de « 22 indices » : il s'agit en fait des énigmes (11 textes + 11 visuels).

Il est également dit que les énigmes sont à mettre dans l'ordre et que chacune donne une clef de passage à la suivante : il s'agit d'un petit coup de pouce de Max Valentin donné dès le départ du jeu.

Il n'y a aucune erreur dans le livre : si on en voit une il faut d'abord se demander pourquoi...

Le verbe « trouver » dans le livre n'a pas de sens particulier autre que celui du dico.

Il n'y a aucune allusion nominative à l'endroit où est enterrée la chouette dans le livre (de toute façon cet endroit ne porte pas de nom).

Quand on a trouvé la supersolution et si tout a été fait dans les règles de l'art on n'a en théorie plus besoin du livre mais Max Valentin n'exclue pas le fait qu'on puisse en avoir besoin sur place, en fait ça dépend de quelque chose dont il ne peut pas parler.

Le livre est sorti le 15 mai 1993, il a été vendu à environ 70000 exemplaires.

ENIGMES

NIVEAUX DE LECTURE

S'il y avait plusieurs niveaux de lecture il faudrait d'abord décrypter une première fois toutes les énigmes (de la 530 à la 11ème énigme), puis les décrypter à nouveau d'une autre façon par la suite (on passerait alors de la 11ème énigme premier niveau à la 530 deuxième niveau).

Il n'y a qu'un seul niveau de lecture dans la B.

Max Valentin ne peut pas confirmer ou infirmer qu'il y ait plusieurs niveaux de lecture, néanmoins il confirme que si c'était le cas cela serait aisé à découvrir d'après les décryptages car il aurait été impensable pour lui que les chercheurs n'aient pas la réponse à cette question pendant le cours du jeu, de manière claire et sans ambiguïté.

BONNE PISTE

Il n'y a qu'une seule bonne piste dans le jeu, et elle recouvre l'ensemble des 10 énigmes suivant la B.

La bonne piste mène le chercheur jusqu'à la cache alors que les fausses pistes finissent toutes dans un mur.

C'est l'enchaînement logique et cohérent des énigmes qui permet au chercheur de savoir qu'il est sur la bonne voie.

Toutes les bonnes réponses sont rigoureuses.

Si une énigme s'enchaîne à la perfection avec la précédente et avec celle qui fait suite, il y a de grandes chances pour qu'elle soit juste, mais attention à certaines coïncidences étonnantes !

En plus de ça il y a des confirmations dans le jeu.

Il est possible que certains éléments soient confirmés plusieurs fois.

Une solution parfaitement cohérente et très bien intégrée qui couvre les 8 premières énigmes a de grandes chances d'être la bonne piste.

Dans certaines énigmes le chercheur peut savoir s'il a tout juste avant de passer à l'énigme suivante et dans d'autres c'est la logique de l'enchaînement avec l'énigme suivante qui lui apprendra.

Il n'y a qu'avec la bonne piste que « tout tombe bien » à la fin du jeu.

On ne peut pas aller jusqu'à la fin du jeu en ayant oublié des choses en cours de route mais seulement « jusqu'à un certain point » (qui dépend de ce qu'on a oublié).

Le problème numéro 1 des chercheurs est d'aller trop vite dans la résolution des énigmes, ils pensent avoir des résultats intéressants mais se retrouvent coincés faute d'avoir résolu jusqu'au bout les énigmes.

Max Valentin pense que c'est plus difficile de trouver la bonne piste que d'avancer sans trop de problèmes, une fois la bonne piste découverte.

Quand une énigme concerne la carte, la bonne piste reste forcément dans le cadre.

IMBRICATION DES ENIGMES

Les solutions des énigmes s'enchaînent de façon logique et cohérente, ou s'emboîtent parfaitement comme les pièces d'un puzzle.

Ce jeu s'apparente à une enquête de police où l'inspecteur récolte des données pour reconstituer la trame de l'histoire de façon logique et cohérente.

Certaines énigmes sont immédiatement validées, d'autres sont à fusionner avec l'énigme suivante pour révéler leur utilité.

La solution d'une énigme est toujours reliée à la solution précédente et à la solution suivante (le lien peut être direct ou indirect).

Certaines énigmes ouvrent sur de sous-solutions ayant toutes leur importance.

S'il y a une logique générale pour l'ensemble du jeu, il y a aussi des logiques particulières à l'intérieur des énigmes elles-mêmes (sinon il

suffirait d'appliquer un « système » pour décrypter le tout).

Il n'y a pas plusieurs ponts entre les énigmes.

Toutes les énigmes ont un rôle à jouer pour trouver la zone, c'est à ce moment là que tous les éléments du jeu prennent leur sens (la fin est logique et cohérente).

Des énigmes peuvent se confirmer ou se compléter.

Il n'y a pas de fil rouge dans le jeu ou dit autrement il n'y a pas de clef universelle à la base de toutes les énigmes et qui servirait de raccourci.

On ne peut pas trouver plusieurs thèmes conducteurs pour les énigmes.

Il peut y avoir des retours en arrière au cours du jeu, soit parce qu'on trouve en route des confirmations de choses déjà découvertes précédemment, soit pour compléter quelque chose.

Un élément trouvé dans une énigme peut resservir dans une énigme ultérieure, mais dans ce cas l'énigme nous met toujours sur la voie d'une façon ou d'une autre.

On se constitue ainsi une sorte de trousseau de clés au cours du jeu.

Une énigme peut nous fournir des infos pour une énigme ultérieure.

Il nous arrivera d'avoir à « comprendre » (dans le sens de « intégrer dans un raisonnement ») la solution d'une énigme déjà décryptée précédemment.

Les énigmes ne se confirment pas toutes les unes les autres, mais certaines oui.

2 énigmes peuvent contenir des éléments qui se confirment mutuellement.

Toutes les solutions ne sont pas confirmées, surtout à la fin du jeu (il s'agit en fait de confirmations implicites).

TITRES

Les titres ont leur importance, ils ont tous une fonction bien précise.

Un titre ne peut pas servir qu'à la supersolution.

Les titres participent toujours au décryptage des énigmes dans lesquelles ils figurent (de manière directe ou indirecte), rien n'empêche qu'ils fassent aussi allusion à d'autres énigmes mais dans ce cas c'est secondaire.

Un titre peut être intégré à tout moment dans le processus de décryptage, il peut être décrypté ou utilisé avant ou après le texte et n'intervient pas forcément à la fin d'une l'énigme.

Un titre ne peut pas resservir au sens strict du terme.

Aucun titre seul ne fournit une solution, et il peut avoir une fonction autre que de nous faire comprendre l'énigme.

Parfois les titres indiquent comment prendre l'énigme, parfois ils font partie intégrante de l'énigme, parfois ils donnent une indication quant au sens, etc.

Un titre peut être une source d'information en soi ou être directement lié au texte, ça dépend des énigmes.

Les titres ne sont pas forcément des modes d'emploi ou des aides au décryptage proprement dit.

Certains titres contiennent des petits coups de pouce mais pas un mode opératoire fournissant des étapes de décryptage.

TEXTES

Le tutoiement dans les énigmes est une forme usuelle pour les chasses au trésor, il n'a en soi aucune importance.

Max Valentin a fait 2 charades car il pensait que c'était une bonne chose à faire, mais qu'il y en ait 2 n'a en soi aucune importance pour les décryptages.

Hormis l'expression « nef encalminée », tout ce qu'il y a dans le livre est de Max Valentin.

Les mots ont été choisis avec soin.

Certains mots ont 2 orthographes, aussi académiques l'une que l'autre (par exemple « CLE » ou « GAITE »).

Certains mots pourraient être remplacés par des synonymes, mais pas tous.

Les textes et les visuels vont de pair.

FORMAT DES VISUELS

Le format des visuels (14 cm x 17,9 cm) est important dans le livre, mais ce n'est pas le format en soi qui est important, ce qui est important c'est la taille de certains éléments dans les visuels (c'est la taille de ces éléments qui a dicté le format des visuels).

Les toiles originales sont beaucoup plus grandes (80 cm x 120 cm) mais le format n'est pas le bon.

Le format des visuels reproduit dans le livre est le bon format, aucun autre ne ferait l'affaire.

Les visuels ont exactement les mêmes dimensions dans les différentes éditions du livre (ils ont été imprimés à l'aide des mêmes films).

Le format des visuels est important à l'ordre du mm.

VISUELS

Les visuels sont importants, ils méritent tous de l'attention.

Les éléments apportés par un visuel sont toujours utiles.

Certains visuels sont plus importants que d'autres, certains sont des aides et d'autres sont indispensables car sans eux on ne trouverait pas la chouette.

Les visuels vont de pair avec les textes qui leur font face.

Un visuel ou un élément d'un visuel peut avoir plusieurs sens.

Un élément d'un visuel peut resservir plus tard.

Les visuels ont des rôles très différents à jouer : ils peuvent aider au décryptage des textes, confirmer des éléments trouvés dans les textes ou fournir des éléments originaux.

Dans les visuels les éléments importants peuvent l'être pour le décryptage, pour la cohérence (mais pas pour le décryptage) et pour les fausses pistes.

Les visuels sont là pour nous remettre dans le droit chemin et non pour nous induire en erreur.

Cependant un visuel peut contenir de quoi alimenter une fausse piste.

Tous les détails importants dans les visuels sont visibles à l'œil nu, sans loupe (à condition d'avoir une vue normale).

Certains détails sont cachés dans les visuels, il faut analyser un peu mais pas trop non plus.

Les chercheurs ont plutôt tendance à trop vouloir décrypter les visuels que

pas assez.

Dans les visuels il y a des éléments inutiles provenant de la patte de Michel Becker.

Les couleurs dans les visuels sont plus importantes dans certaines énigmes que dans d'autres.

Max Valentin considère que ce ne serait pas déloyal s'il y avait des astuces optiques dans les visuels.

Si on pense que le report d'un élément d'un visuel sur un autre peut nous apporter quelque chose il faut utiliser du papier calque.

Toutes les toiles sont signées, parfois en dehors de la zone reproduite dans le livre mais c'est sans importance.

Les signatures de Michel Becker (position, couleur, ...) n'ont aucune importance.

Les initiales DL dans les visuels sont celles de Madame Becker à laquelle son mari a dédié ces toiles.

Il y a dans les visuels des coïncidences (sans importance pour le décryptage) : l'homme à la bouteille de la 420, le barbu de la 560, etc. Sauf indication contraire, le haut d'un visuel représente toujours le nord (comme sur une carte).

Si on tourne un visuel pour des raisons de décryptage, il faut en tenir compte pour situer correctement le nord.

En général lorsque Max Valentin conçoit une énigme, le visuel vient après la phase textuelle (c'est sa façon de travailler).

Max Valentin a donné des instructions très précises à Michel Becker pour les visuels mais il y a en plus la patte de l'artiste.

Les toiles qui ont servi à l'élaboration des visuels ont été peintes par Michel Becker en 1992.

Tous les visuels ont été faits à la main, Max Valentin est satisfait du résultat obtenu.

Les visuels sont des toiles et non des photographies, ils ont donc tous une dimension symbolique (plus ou moins marquée selon les énigmes).

Aucun visuel ne représente la cache ou les environs de la cache, plus précisément aucun visuel ne représente l'aspect physique du terrain, pour ce qui est du symbolisme c'est une autre histoire.

Il n'y a pas dans les visuels une progression dans le cadre d'une journée.

Concernant les visuels toutes les questions ont été posées à Max Valentin.

ENIGME

Une énigme = titre + texte + visuel, le numéro et la chouette font aussi partie de l'énigme mais de manière indirecte.

La solution d'une énigme passe toujours par le titre, le texte et le visuel.

Le titre, le texte et le visuel ne se traitent pas obligatoirement dans le même ordre, ça dépend des énigmes (certaines donnent plus d'importance au visuel qu'au texte et pour d'autres c'est l'inverse).

ENIGMES

Toutes les énigmes sont importantes, on ne peut faire l'impasse sur aucune d'entre elles.

Il faut décrypter les énigmes complètement et dans l'ordre : une énigme est réputée « décryptée » lorsque les éléments utiles à ce décryptage ont

été épuisés et que la solution a été trouvée.

Pour être décryptée, aucune énigme n'a besoin d'éléments puisés dans une énigme ultérieure.

Certaines énigmes peuvent être incomplètement décryptées ou même sautées mais tôt ou tard il faudra revenir en arrière pour les compléter.

Une énigme ne contient pas son mode d'emploi, on doit trouver les méthodes de décryptage par nous-même (même s'il y a parfois des petits coups de pouce).

Les méthodes de décryptage sont avant tout affaire d'astuce, de culture générale et de débrouillardise.

Il n'y a aucune erreur dans les énigmes.

Il n'y a pas non plus d'imperfection orthographique du style « j'te dis bonjour ».

Dit autrement il n'y a aucune déviation ou liberté orthographique dans le livre.

Il y a des confirmations dans les énigmes.

Certaines énigmes contiennent des éléments qui peuvent confirmer des solutions (ou des parcelles de solutions) déjà trouvées précédemment.

Toute technique destinée à corroborer nos découvertes est bonne à prendre.

On ne peut pas toujours valider une solution dans une énigme (parfois c'est possible, parfois non), en fait la meilleure façon de valider un résultat est de constater qu'il s'enchaîne logiquement avec le résultat précédent et le résultat suivant.

Il est possible de revenir en arrière pour compléter une énigme, surtout si on a omis un détail qui a altéré les solutions postérieures.

Une énigme déjà résolue peut trouver sa cohérence finale lorsqu'elle est mise en perspective avec les solutions d'énigmes ultérieures.

Un renseignement donné par une énigme peut influencer un raisonnement découlant d'une énigme antérieure.

Lors du décryptage d'une énigme, il peut apparaître des choses que l'on ne comprendra que dans une énigme ultérieure.

Dit autrement on peut trouver dans les énigmes des éléments qui ne prennent leur sens que plus tard.

Un élément d'une énigme peut servir plusieurs fois.

Certains éléments trouvés dans une énigme peuvent être utilisés (ou réutilisés) plus tard.

Quand il faut tenir compte de ce qu'on a trouvé précédemment, l'énigme le dit elle-même (ce n'est pas trop difficile à trouver).

Il y a des choses récurrentes dans les énigmes.

Décrypter : action dont la finalité est de découvrir une signification cachée, venir à bout de quelque chose.

On pourrait utiliser le verbe « décoder » pour les phases littéraires, « résoudre » pour les phases mathématiques, « appliquer » en parlant du traitement des solutions mais Max Valentin préfère rassembler tous ces verbes sous le vocable « décrypter ».

« Comprendre » quelque chose c'est savoir quoi en faire.

« Interpréter » c'est exercer une analyse critique sur une solution avec

pour objectif d'en tirer des conclusions utiles.

Le décryptage est la résolution d'un problème et la solution c'est son résultat, c'est ce qu'on obtient après décryptage.

Si une énigme nous engage à compléter quelque chose, ça s'appelle aussi un décryptage.

Un exemple de décryptage (concernant Pierre Loti) donné par Max Valentin : « UN VISUEL MONTRANT UN ROULEAU DE CORDES, UNE ANCRE DE MARINE, UN STYLO, UN NARGUILE ET UN DRAPEAU FRANCAIS SERAIT ASSEZ ELOQUENT POUR QUE L'ON PUISSE DECRYPTER L'ENIGME PAR ASSOCIATIONS D'IDEES. LE ROULEAU DE CORDES EVOQUERAIT LA CORDERIE ROYALE DE ROCHEFORT (LE PLUS LONG BATIMENT) DE FRANCE), VILLE NATALE DE LOTI, L'ANCRE DE MARINE EVOQUERAIT UN MARIN (PIERRE LOTI ETAIT OFFICIER DE MARINE) ET LE MUSEE DE LA MARINE DE ROCHEFORT, LE STYLO SUGGERERAIT QU'IL S'AGIT D'UN ECRIVAIN, LE NARGUILE EVOQUERAIT LA AUSSI PIERRE LOTI (QUI VIVAIT DANS UNE MAISON ENTIEREMENT DECOREE A LA MODE ARABE), ET LE DRAPEAU FRANCAIS EVOQUERAIT NICOLAS CHAUVIN (QUI A DONNE SON NOM AU "CHAUVINISME", ORIGINAIRE DE ROCHEFORT). PRIS ISOLEMENT, AUCUN DE CES ELEMENTS NE PERMETTRAIT DE FAIRE DECOUVRIR QUOI QUE CE SOIT ; MAIS ENSEMBLE, CES INDICES POINTERAIENT SANS EQUIVOQUE SUR PIERRE LOTI (SI C'EST UN PERSONNAGE QU'IL FALAIT TROUVER), OU SUR ROCHEFORT (SI C'EST UNE VILLE QU'IL FALLAIT LOCALISER) . »

Les énigmes ont une solution logique et cohérente, mais on se sait pas vraiment vers quoi on va avant d'être arrivé à la fin de la 11ème énigme qui donne la zone.

Max Valentin a crypté les énigmes d'une seule façon, donc si on a trouvé 2 décryptages pour une même énigme alors l'un des deux est forcément une fausse piste.

Dans certaines énigmes il y a plusieurs méthodes de décryptage dans d'autres une seule.

Un double codage n'est pas à exclure dans les énigmes.

Une énigme n'a qu'une seule solution, néanmoins on peut trouver plusieurs éléments différents qui se complètent dans la même énigme.

Certaines énigmes ne donnent qu'une seule chose.

Une solution a toujours une utilité directe en soi, et elle induit parfois autre chose.

Certaines solutions ne sont pas à interpréter, elles sont à utiliser telles quelles après décryptage.

Il y a certaines choses à faire qui découlent des solutions, et c'est alors une question de pure logique.

Lors de la résolution d'une énigme on peut être amené à découvrir un ou plusieurs lieux puis à effectuer un tracé en rapport avec ce ou ces lieux, dans ce cas la solution principale de l'énigme peut être le ou les lieux ou le tracé ou les deux en même temps (ça dépend de l'énigme).

Toutes les énigmes ne donnent pas des lieux.

Dans le cas où le décryptage d'une énigme donne un lieu, la connaissance de ce lieu peut être suffisante pour passer à l'énigme suivante ou il peut

être nécessaire de comprendre tous les indices secondaires (ça dépend des énigmes).

Certaines énigmes ne nécessitent pas de recours à la carte, elles nécessitent juste quelques notions rudimentaires de géographie ou autre chose encore.

Les énigmes peuvent nous mener hors de France mais pas hors du cadre de la carte (s'il s'agit d'une réponse exploitable sur la carte).

La visualisation de la solution de certaines énigmes sur la carte peut mener en un lieu quelconque (sans nom, ni ville, ni route, ...).

Les trouvailles à reporter sur la carte peuvent faire partie des solutions ou des décryptages.

Les solutions ne font pas appel à une matière particulière par énigme (histoire, chimie, maths, etc.), il peut y avoir panachage.

Les solutions sont de plus en plus précises au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu (ce sont les énigmes elles-mêmes qui nous indiquent le degré de précision à retenir).

Une « bonne » énigme selon Max Valentin doit être facile à comprendre et difficile à résoudre.

Il y a dans les énigmes des éléments totalement inutiles pour la découverte de la chouette (il n'est pas possible de rédiger des textes dont chaque mot aurait un rôle à jouer).

Le fond et la forme des énigmes ont de l'importance.

Un élément d'une énigme peut participer à 2 interprétations utiles à la résolution de cette énigme.

Deux énigmes peuvent fusionner pour en former une plus grande.

Certaines énigmes forment un ensemble avec d'autres.

L'ensemble des énigmes contribue à la localisation de la zone (même si certaines énigmes n'ont qu'un rôle très secondaire à jouer).

Il y a 12 énigmes dans le jeu mais ce nombre n'a en soi aucune importance.

Les énigmes sont globalement de plus en plus difficiles mais certaines sont plus faciles que d'autres.

Une erreur fréquente des chercheurs est de se précipiter et de ne pas toujours exploiter à fond ce qu'il y a dans les énigmes.

Une énigme mal résolue peut nous expédier sur une succession de fausses pistes par la suite.

Il n'est pas interdit que 2 énigmes nous mènent au même point.

Les énigmes peuvent nous conduire en un lieu ou en un point qui ne soit pas un lieu précis (ville ou autre).

Les énigmes peuvent nous mener en dehors de la France métropolitaine mais pas au-delà des frontières européennes (les USA par exemple n'ont rien à voir avec le jeu).

Dit autrement aucune allusion n'est faite dans les énigmes à quoi que soit hors des frontières de l'Europe.

Il est possible qu'un lieu soit désigné de plusieurs manières différentes dans les énigmes (aucune n'étant son nom courant).

Une pratique courante de la langue française est suffisante pour venir à bout des énigmes.

Rien ne s'oppose à ce qu'une énigme nous demande de corriger une découverte issue des énigmes précédentes.

Il reste dans les énigmes des choses que les chercheurs n'ont pas encore trouvé.

CLEFS DE PASSAGES

NATURE

Les clefs de passages n'apparaissent pas en clair dans les énigmes, elles découlent des décryptages (en règle générale on doit se soucier d'une clef après avoir trouvé la solution de l'énigme).

Une clef de passage relie (forcément) une énigme au début de la suivante. La clef de passage d'une énigme peut être sa solution ou autre chose.

Une clef de passage ne dépend que des éléments de l'énigme concernée (et de non de ceux venant d'énigmes précédentes).

Les clefs de passages ne sont pas interprétables (elles s'utilisent sous la forme exacte trouvée dans l'énigme).

Une clef de passage ne peut pas contenir plus d'indications que la solution de l'énigme.

Les clefs de passages sont diverses et variées : certaines permettent de décrypter l'énigme suivante (elles sont indispensables) et d'autres permettent simplement d'aborder ou de confirmer l'énigme suivante (elles ne sont pas indispensables).

On peut donc résoudre certaines énigmes sans se soucier de la clef de passage provenant de l'énigme précédente mais dans ce cas il nous manquera toujours quelque chose (il faudra se soucier des clefs secondaires tôt ou tard car on risque de rencontrer certains petits problèmes, même si en théorie on peut trouver la chouette sans ces clefs).

On ne peut pas rencontrer 2 clefs de passages identiques, par contre on peut rencontrer des clefs ayant des similitudes avec d'autres.

Les clefs de passages sont les seuls points d'articulation entre 2 énigmes consécutives.

Toutes les clefs de passages sont utilisées pendant le jeu.

Aucune IS n'est une clef de passage (les clefs se trouvent exclusivement dans les énigmes).

Lorsqu'une énigme commence (géographiquement parlant) là où s'arrêtait la précédente, le lieu en question n'est pas forcément la clef de passage.

CONFIRMATION

Une clef de passage n'est pas confirmée dans l'énigme suivante à proprement parler, la confirmation vient simplement du fait que les 2 énigmes s'enchaînent correctement.

ENIGMES

Il y a une clef de passage dans chaque énigme.

La B est une clef de passage à elle toute seule car elle donne l'ordre et indique par conséquent l'énigme suivante (la 530).

La 11ème énigme ne contient pas de clef de passage vers la 12ème énigme (supersolution).

UNIQUE

Une énigme ne contient qu'une seule clef de passage.

Une clef de passage a une unique fonction (elle ne sert qu'une seule fois).

DIFFICULTE

Les clefs de passages sont plus faciles à trouver que les solutions des énigmes (les clefs ne sont pas vraiment difficiles à trouver, certaines sont même très faciles à découvrir).

FAUSSE CLEF

Il n'y a pas de fausse clef.

FAUSSES PISTES

FAUSSES PISTES

Comme dans tout jeu de piste, il y a des fausses pistes.

En plus des fausses pistes prévues par Max Valentin, il y a toutes celles qu'inventent les chercheurs : celles-ci échappent à toute loi, et certaines débouchent sur des coïncidences étonnantes.

AUTOROUTE

Max Valentin compare certaines de ses fausses pistes à une autoroute : on avance rapidement et sans obstacle comme sur une autoroute mais au bout de cette autoroute on arrive dans un cul-de-sac, on peut alors soit faire demi-tour pour trouver la bretelle d'autoroute qu'on a raté (c'est la suite de la bonne piste) soit défoncer l'obstacle qui nous barre la route (on tombe alors dans la capillotraction et on prend le risque de trouver des éléments qui vont sembler confirmer la fausse piste).

Il est possible qu'une solution ressemble à une autoroute mais dans ce cas ça ne dure pas très longtemps.

NOMBRE

Il y a plus d'une fausse piste dans le jeu.

Les fausses pistes laissées par Max Valentin ne sont pas très nombreuses (mais elles sont quand même plus nombreuses que dans le Trésor d'Orval).

Les fausses pistes inventées par les chercheurs sont très nombreuses.

Pour créer une fausse piste, il faut plusieurs éléments par énigme.

Rien n'interdirait qu'il y ait plusieurs fausses pistes dans la même énigme.

Il n'y a pas dans le jeu plus de fausses pistes que d'éléments intéressants.

ELABOREES

Les fausses pistes ne sont pas très méchantes.

Les fausses pistes ne sont pas plus élégantes que la bonne piste.

Certaines fausses pistes du jeu sont élaborées, d'autres sont plus évidentes.

Les fausses pistes élaborées sont tentantes pour les chercheurs mais elles finissent rapidement dans un cul-de-sac.

Les chercheurs ont tendance à tomber trop facilement dans les fausses

pistes.

PLUSIEURS ENIGMES

Les fausses pistes peuvent se poursuivre pendant plusieurs énigmes mais aucune d'elles ne couvre l'ensemble des énigmes (B et supersolution exclues puisqu'elles ne contiennent aucune fausse piste).

Une fausse piste concerne moins de 9 énigmes.

Une fausse piste est en général assez courte (les fausses pistes ne s'étalent pas sur un grand nombre d'énigmes).

AUTRE

Les fausses pistes ont des éléments communs avec la bonne piste, elles démarrent bien mais se terminent inéluctablement en cul-de-sac (c'est comme ça qu'on peut les repérer).

Il n'est pas nécessaire de passer par les fausses pistes pour trouver la bonne, au contraire il vaut mieux les éviter (c'est une question d'astuce).

Aucune énigme n'est entièrement une fausse piste.

Il n'y a pas de messages cachés dans les fausses pistes qui préviennent le chercheur qu'il s'est trompé (contrairement au Trésor d'Orval).

La bonne piste a demandé beaucoup plus de temps à Max Valentin que les fausses pistes.

CARTES

ECHELLES & MARQUES

Pour les 11 premières énigmes, il faut utiliser la carte dont l'échelle est donnée dans l'une des énigmes et la marque dans l'une des indications supplémentaires.

Il n'y a pas de piège en ce qui concerne l'échelle, et c'est plutôt facile à trouver.

La marque de la carte n'est pas importante en soi, Max Valentin la préconise pour que les chercheurs puissent parler le même langage car il existe des différences notables entre les cartes.

A l'issue de la 11ème énigme il faut se procurer la carte la plus précise de la zone : c'est celle qui est la plus précise en échelle et aussi celle qui est la plus précise en détails.

L'échelle et la marque de la 2ème carte ne sont pas cryptées dans le jeu. Max Valentin ne peut rien dire sur la 2ème carte, l'une des raisons est d'ordre technique : comme ce n'est pas lui qui édite les cartes, il suffirait d'un changement quelconque sur celle qui concerne le jeu pour qu'il soit obligé d'en informer tout le monde, ce qui reviendrait à révéler la région où se trouve la chouette.

D'autre part les citations de marques étaient impossibles en 1993 (pour des raisons que Max Valentin n'a pas explicitées), la marque de la 1ère carte a donc été donnée dans une IS et par la suite Max Valentin ne pouvait plus changer son fusil d'épaule.

Exemples de marques de cartes : Rectafoldex, Michelin, Kleber, IGN, etc.

DISPONIBILITE

La 1ère carte est disponible dans le commerce, elle est facile à se procurer (c'est la carte la plus courante).

La 2ème carte est moins courante que la 1ère.

La 2ème carte est normale, ce n'est pas un document précieux ou un plan cadastral.

La 2ème carte est la carte la plus précise disponible dans le commerce.

On peut facilement trouver ou commander la 2ème carte, et il n'est pas trop difficile de deviner de laquelle il s'agit (c'est celle qui est la plus commune).

Quand Max Valentin parle des cartes dans les Q/R il fait toujours allusion à celles qui étaient en vente dans le commerce en 1993.

FIGURER / REPORTER

On peut commencer à travailler avec n'importe quelle carte (sachant que l'idéal est de commencer dès le départ avec la bonne), mais à partir de l'énigme qui fournit l'échelle de la bonne carte il faut utiliser celle-ci et reporter dessus les trouvailles que l'on a éventuellement en stock.

On doit reporter sur la carte toutes les trouvailles qui n'y figurent pas et que l'on souhaite visualiser.

Pour les onze premières énigmes ce n'est qu'en reportant nos trouvailles sur la carte de France qu'elles seront vraiment riches en enseignements.

La carte précise quant à elle sert à reporter la supersolution.

« Reporter nos trouvailles » signifie vérifier sur une carte la localisation de choses trouvées dans les énigmes.

Tous les lieux du jeu ne figurent pas sur la carte, c'est à nous de reporter ceux qui n'y figurent pas.

Tout lieu nommément cité dans le jeu figure sur l'une des deux cartes.

Certains éléments figurent sur la carte sans que leur nom ne soit mentionné.

« Figure » sur une carte signifie simplement que la chose y est représentée sous une forme quelconque, qu'elle est dans un lieu repéré sur la carte, et / ou qu'elle est y représentée par un signe, un nom, un symbole, une forme, etc.

La Tour Eiffel ne figure pas sur la carte Michelin au 1/1000000ème .

En imaginant par exemple que la première carte soit celle de Paris, le lieu où se trouve la Joconde figure sur la carte mais non la Joconde elle-même.

OUTIL

La carte est un pense-bête et non un outil.

La carte est un pense-bête car c'est un document de référence qui ne nous ne sert qu'à visualiser nos trouvailles.

La carte n'est pas un outil signifie qu'elle n'est pas porteuse d'indices supplémentaires (des éléments qui n'existent pas sur le terrain).

Ainsi les limites départementales et les pictogrammes de navires ne sont pas à prendre en compte car il n'y a pas de correspondance sur le terrain.

En revanche si sur le terrain une limite de département était marquée par quelque chose de tangible, cela pourrait avoir un rôle à jouer.

Si on considère que la Corse a un rôle à jouer dans le jeu, il nous appartiendrait de la restituer au bon format et au bon endroit.

La deuxième carte n'est pas un outil à l'instar de la première.

Ce qui ne fait pas d'une carte un outil :

- Reporter / mesurer une distance ou un angle sur la carte.
- Se servir des points d'altitudes (une altitude se traduit bel et bien sur le terrain par un relief tangible).
- Localiser quelque chose sur la carte (par exemple se rendre compte qu'une ville existe à l'intersection de 2 lignes).

Ce qui fait d'une carte un outil :

- Se servir de sa légende.
- Utiliser des courbes ou des lignes pré-imprimées sur la carte.
- Utiliser les strates grises représentant le relief.

Une carte ne nous sert pas à résoudre une énigme dans le sens où ce n'est pas elle qui fournit les éléments de décryptage mais par contre elle peut nous servir à formaliser une solution en appliquant des éléments de décryptage obtenus par ailleurs.

1ERE CARTE

A moins d'être un cador en géographie il n'est pas possible de résoudre les énigmes sans la première carte.

Pour les 11 premières énigmes une seule carte est nécessaire et suffisante, mais ça n'empêche pas d'en utiliser d'autres si on en ressent le besoin.

La carte devient indispensable à partir de l'énigme qui la mentionne pour la première fois (à ce stade il vaut mieux que tout le monde utilise la même) mais cela ne signifie pas qu'elle n'ait aucune utilité avant (en général quand on participe à une chasse au trésor on commence par se procurer une carte).

En effet une carte n'est pas nécessaire pour « résoudre » les énigmes mais elle peut l'être pour « comprendre » certaines choses.

Il y a parfois des différences assez notables entre les cartes, même entre celles de la même marque et de la même échelle.

La carte de référence est celle de 1993 car c'est à cette époque que le jeu a été lancé.

La façon dont est pliée la première carte n'a pas d'importance pour le jeu, et elle est assez grande pour tracer tout ce que l'on doit.

Il y a des allusions intellectuelles dans le jeu à des lieux situés en dehors du cadre de la carte.

Il est parfaitement possible d'appréhender 8000 mesures sur la première carte.

Une localisation de ville à plus ou moins 1 mm sur la première carte peut être considérée comme bonne.

Une surface de couleur X sur la première carte n'est pas un symbole à proprement parler.

Quand on a trouvé la zone, et si tout a été fait dans les règles de l'art, on n'a plus besoin de la première carte.

En effet la première carte n'est pas utile pour résoudre (en totalité ou en partie) la 12ème énigme.

2EME CARTE

La 2ème carte est indispensable (en théorie il serait possible de s'en

passer mais il faudrait alors faire appel à des outils ou à des méthodes beaucoup trop sophistiquées).

A l'issue de la 11ème énigme on se procure la carte la plus précise de la zone pour en obtenir un agrandissement.

On peut être pénalisé si la 2ème carte n'est pas la plus précise (dans le commerce).

On n'utilise pas la 2ème carte avant d'avoir la zone mais elle pourrait néanmoins nous permettre de confirmer une hypothèse ou une trouvaille. La 2ème carte s'utilise à partir du moment où la supersolution a été trouvée.

La 2ème carte nous sert à localiser le spot en appliquant la supersolution (même si ce point est trop petit pour figurer sur la carte).

La 2ème carte est vraiment une carte et non un plan.

La carte de référence est celle de 1993, année de lancement du jeu (Max Valentin quant à lui a travaillé sur celle de 1992).

Max Valentin ne peut pas dire s'il y a eu des changements depuis car les modifications étant assez rares, ce renseignement à lui seul pourrait permettre de localiser la zone de façon artificielle.

La 2ème carte n'est pas cryptée dans le jeu, ce n'était pas la peine car en découvrant une zone à l'issue des 11 premières énigmes, la réaction normale est de se procurer un agrandissement de cette zone sous la forme d'une carte ayant la plus grande échelle possible.

Il n'y a qu'une seule carte précise.

Max Valentin recommande d'emmener la carte précise pour aller creuser. Il ne sert à rien de chercher sur la 2ème carte des choses rencontrées au cours des énigmes (devin, coq, contrebasse, etc.), ce n'est pas ainsi que ça fonctionne.

CARTES

Les cartes sont des documents d'usage courant.

2 cartes sont nécessaires et suffisantes pour le jeu, il n'y a pas de 3ème carte mais on peut en utiliser d'autres si on en ressent le besoin (par exemple un plan cadastral pour vérifier la nature privée ou publique d'un terrain).

Si on fait beaucoup de ratures, on peut avoir besoin de plusieurs exemplaires de ces cartes.

Max Valentin a utilisé un paquet de cartes mais pour une raison différente : il ne voulait pas se tromper à cause des différences existant entre les cartes.

En effet les cartes ne sont pas fiables, et les énigmes ont été construites pour en tenir compte (le jeu a été conçu de manière à gommer les imperfections cartographiques).

Les 2 cartes à utiliser sont normales : elles sont en papier et peuvent se plier dans notre poche (les cartes plastifiées présentent d'assez nettes différences avec les cartes en papier).

Les 2 cartes sont géographiques, Max Valentin refuse de dire si une carte du ciel peut être utile pour les énigmes, il indique simplement qu'une telle carte ne peut ni nous donner la zone ni servir pour la 12ème énigme.

Le jeu étant figé depuis 1993 (année de lancement du jeu), les cartes de

référence sont celles de cette année (Max Valentin a travaillé avec des cartes de 1992 mais a vérifié la validité des énigmes à l'aide de cartes commercialisées au printemps 1993).

Max Valentin ne peut pas tenir compte des modifications apportées aux cartes car ce serait fournir des renseignements trop précieux aux chercheurs, du fait des changements assez rares.

Néanmoins si le jeu devenait injouable, Max Valentin le dirait aux chercheurs.

Parmi les 2 cartes du jeu, celle qui demande le travail le plus ardu est la première.

Une carte se lit de manière conventionnelle, avec le nord en haut.

Il ne faut pas tenir compte dans le jeu des différences entre le nord magnétique et le nord géographique.

Si un élément n'est pas à la bonne place sur la carte et/ou à une échelle différente, il faut prendre en compte la réalité sur le terrain et non sa représentation sur la carte.

Aucune énigme ne nous offre un dessin de chouette sur la carte.

Ce n'est pas la carte qui nous fournit la (les) valeur(s) de la mesure.

TRAITS

DROITES

Tous les traits que les énigmes nous demandent de tracer sont des droites, mais on ne sait rien concernant les tracés découlant des méthodes de décryptage car Max Valentin ne peut rien en dire.

La spirale est également exclue de la réponse car Max Valentin ne veut pas dévoiler s'il faut la trouver « physiquement » ou la tracer.

Tous les traits que les énigmes nous demandent de tracer sont des lignes droites non brisées, néanmoins 2 traits ayant un point en commun peuvent former une ligne droite brisée.

PRECISION

Concernant les tracés, la règle générale est de toujours essayer d'être le plus précis possible.

En fait Max Valentin n'autorise aucune imprécision mais il conçoit ses chasses de façon à ce que les imprécisions éventuelles des chercheurs ne les handicapent pas trop.

Dans la chasse, il est ainsi possible de commettre des imprécisions (notamment en début de jeu) sans être pénalisé à la fin (les énigmes sont conçues pour rattraper les imprécisions en fin de jeu) ...

... néanmoins certaines énigmes exigent une précision absolue (les énigmes signalent d'elles-mêmes quand il faut être très précis).

Les imprécisions peuvent avoir des quantités de raisons : report de solutions sur la carte, lieux représentés non pas par un point mais par une surface irrégulière, précision de la 1ère carte qui varie d'un exemplaire à un autre, ...

1 mm d'imprécision est parfaitement tolérable pour le jeu, la carte elle-

même pouvant induire une imprécision pouvant aller jusqu'à 5 mm (environ).

L'épaisseur des traits ne doit pas venir polluer notre raisonnement (c'est pour cette raison que Max Valentin a parlé de « traits virtuels »).

La 2ème carte n'est pas concernée par le rattrapage des imprécisions en fin de jeu (ce n'était vraiment pas nécessaire).

DEPLACEMENTS

Il n'y a pas continuité géographique d'une énigme à une autre car toutes les énigmes ne sont pas de nature géographique ...

... néanmoins le parcours allant du lieu où démarre le jeu à la zone est cohérent (quand il y a rupture dans la continuité géographique, il incombe au chercheur de « boucher le trou »).

Au début de certaines énigmes on se trouve virtuellement à un endroit : il peut s'agir du lieu où on était déjà à la fin de l'énigme précédente ou d'un autre lieu.

Tous les traits donnent lieu à un déplacement du chercheur sur la carte ...
... mais le chercheur ne suit pas (virtuellement) tous les traits qu'il trace.

TRAITS

Quand il y a un trait à tracer il ne peut y avoir qu'une seule solution : par exemple si A et B sont des gros points et qu'en faisant passer une ligne par A et B on peut aboutir à C ou D alors C sera imposé.

Si dans la chasse on trouve un point A et après raisonnement on trouve un point B, on peut tracer la ligne AB ou juste garder le point B, c'est au chercheur de faire le bon choix au bon moment.

Pour faire comprendre que l'épaisseur des traits ne devait pas polluer le raisonnement du chercheur, Max Valentin a parlé de « traits virtuels » (tracés non matérialisés, figures purement intellectuelles).

Depuis il a abandonné cette expression car elle induisait les chercheurs en erreur, et Max Valentin conseille de tracer sur la carte tout ce qui peut être utile, quitte à l'effacer ensuite.

Il y a des lignes à tracer dans le jeu.

Il y a les traits que les énigmes nous demandent de tracer (il faut les tracer car ils font partie des solutions) et ceux que l'on doit tracer de notre propre chef pendant le décryptage (ils nous apportent un renseignement mais ne font pas partie des solutions).

Les tracés découlant des méthodes de décryptage ne sont pas forcément des droites, tout est envisageable.

Certains traits découlant des méthodes de décryptage sont très importants.

Tous les tracés de ce jeu n'ont pas la même importance, certaines lignes sont plus importantes que d'autres.

S'il fallait tracer un axe nord-sud sur la carte de France, les lignes verticales figurant sur la carte seraient suffisantes comme référence.

Les traits ne peuvent pas dépasser de la carte (lorsqu'un tracé est nécessaire, cela se passe obligatoirement sur la carte préconisée).

Ca n'aurait rien de rédhibitoire si un trait débordait hors du cadre dessiné sur la carte.

Il n'est pas exclu que le point de départ ou d'arrivée d'une ligne à tracer

se situe à l'extérieur de l'Hexagone (rien n'interdit à un trait de sortir des frontières).

Dans le jeu une ligne et un trait c'est la même chose, c'est à dire un segment de droite.

Le nombre de traits à tracer sur la 1ère carte concernant les solutions est fixe et bien défini.

Les lignes qu'il faut tracer peuvent être prolongées dès lors que cela apporte quelque chose, c'est au chercheur de le déterminer.

« Tracer » ou « tirer » un trait c'est la même chose.

On ne trace pas quelque chose à chaque énigme.

Pour les tracés du jeu on ne doit tenir compte ni de la courbure de la terre ni de la 3ème dimension.

Dans le cadre du jeu « être alignés » et « être sur le même axe » c'est la même chose.

Faut-il effectuer des tracés avant l'énigme qui donne l'échelle de la carte ? Cela dépend entièrement de la manière dont vous abordez les énigmes.

MADITS

PREMIER DEGRE

Toutes les réponses de Max Valentin sont au premier degré, et sans finasseries (il n'y a aucun sous-entendu ou message caché au deuxième degré).

Il est arrivé à Max Valentin de donner des coups de pouce dans ses réponses mais toujours au premier degré.

SOLUTIONS

Max Valentin ne valide jamais les solutions (de façon directe), ce ne serait pas dans l'éthique du jeu ...

... par contre il peut donner une info indirecte : par exemple si la solution d'une énigme est une tomate et un citron il pourra dire que la solution est composé de 2 fruits.

METHODES DE DECRYPTAGE

Max Valentin ne peut rien dire sur les méthodes de décryptage (celles que l'on doit découvrir soi-même et non ce qui est précisé dans le livre) pour éviter de gauchir le jeu.

FAUSSES PISTES

Max Valentin répond aussi bien aux questions portant sur la bonne piste que celles portant sur les fausses pistes mais il n'induit jamais les chercheurs en erreur en donnant du crédit aux fausses pistes (les madits resteront consultables après la découverte de la chouette et les chercheurs pourront vérifier le bien fondé de ces dires).

Max Valentin essaie de rester neutre dans ses réponses même s'il a plutôt tendance à confirmer la bonne piste.

Les madits auront permis de supprimer quelques fausses pistes et de donner quelques coups de pouce.

En aidant les chercheurs à éliminer ce qui n'est « pas important », Max

Valentin les aide en fait à éliminer les fausses pistes.

TABOUS

Les tabous de Max Valentin sont des sujets sur lesquels il refuse de répondre car il ne peut pas en parler sans lâcher des infos importantes (ça fausserait le jeu).

Mais si Max Valentin ne répond pas directement sur les sujets tabous, il lâche quand même quelques infos de temps en temps quand l'enchaînement des questions l'y oblige.

La liste des sujets tabous est la suivante : tout ce qui a trait à la lumière (lumière, ombres, course du soleil, ...), la mesure (nature, valeur(s), ...), la spirale à quatre centres (nature, ...), la nef encalminée (nature, ...), les sentinelles (nature, ...) et la fin du jeu (description de la zone, reliquats, 12ème énigme / supersolution, repères, aspect physique du site).

EXCELLENTEES QUESTIONS

Une excellente question a forcément un intérêt direct pour la chasse.

Note de l'auteur : la liste des bonnes / excellentes questions est à consulter directement dans les madits sources.

MADITS

Un « madit » est la contraction de « max a dit », c'est en fait la même chose qu'une Q/R.

Max Valentin ne donnera pas le feu vert à un chercheur qui lui enverra les bonnes solutions, la seule chose à faire est d'aller creuser.

Max Valentin ne tient pas comptes des assertions contenues dans les questions, ceci afin d'éviter qu'on prêche le faux pour savoir le vrai.

Ce n'est donc pas parce que Max Valentin refuse de corriger ces assertions qu'il les confirme.

Max Valentin répond strictement aux questions posées, sans les corriger ou les compléter : par exemple si on lui demande si le sable du désert est jaune il répondra oui mais n'ajoutera pas qu'il est ocre à d'autres endroits. Une question pertinente est une question qui oblige Max Valentin à apporter une réponse utile.

Max Valentin n'a jamais sciemment menti dans ses réponses, sachant qu'après la découverte de la chouette on pourrait lui reprocher.

Par contre il arrive à Max Valentin de commettre des erreurs (~ 13 erreurs en 5 ans) mais dans ce cas il apporte rapidement un correctif.

Il faut utiliser la logique quand Max Valentin ne peut pas répondre directement aux questions qu'on lui pose.

Il ne faut pas interpréter les non-réponses de Max Valentin : un refus de répondre n'est ni une confirmation ni une infirmation.

« Je ne peux pas vous le dire » signifie simplement que Max Valentin ne peut / veut / préfère ne pas répondre à la question.

Un refus de répondre de la part de Max Valentin ne signifie pas forcément que la question est pertinente, elle peut aussi être hors sujet, à côté de la plaque, trop précise, trop directe, etc.

« Je ne peux répondre que (oui / non) » est à prendre avec des pincettes car cela sous-entend que la question est mal posée (il manque quelque chose, un petit détail) et que Max Valentin ne peut pas faire autrement que de répondre comme il le fait.

Max Valentin prend des précautions dans ses réponses pour ne pas induire les chercheurs en erreur lorsque la formulation de la question est piégeuse.

Max Valentin refuse en général de répondre aux questions qui établissent des passerelles entre les énigmes et aux questions de substitution.

Max Valentin ne lâche pas spontanément une info inédite, elle provient toujours de la confirmation d'une question précise d'un chercheur.

Quand Max Valentin répond « ça ne se pose pas en ces termes », ça signifie « fausse route ».

Il est arrivé à Max Valentin d'en dire un peu plus que ce qu'il voulait en voulant clarifier une réponse ambiguë.

De 1993 à 2001, Max Valentin a répondu en tout à 118000 messages.

La rubrique des Q/R a été créée en juillet 1995, elle n'existait pas avant.

Toutes les questions possibles n'ont pas été posées à Max Valentin, et certaines auraient permis de faire avancer le jeu un peu plus.

Entre juin et novembre 1996, Max Valentin a lâché plus d'infos utiles que pendant les deux ans précédents (au point que bon nombre de chercheurs ont lui demandé s'il ne voulait pas faire découvrir la chouette avant la fin de l'année).

95% des éléments nécessaires pour trouver les solutions se trouvent dans les madits.

Avec une bonne synthèse des madits la chouette devrait pouvoir être trouvée rapidement, Max Valentin est d'ailleurs très étonné qu'elle ne le soit pas encore.

Synthèse Supersolution

[GENERALITES](#) | [RELIQUATS](#) | [CACHE](#) | [CHOUETTE](#)

GENERALITES

IMPORTANTANCE

La 12ème énigme est l'énigme la plus importante du jeu.

FAUSSE PISTE

Il n'y a aucune fausse piste dans la 12ème énigme.

SOLUTION

La solution de la 12ème énigme est la supersolution qui donne l'emplacement précis (pile poil) de la cache de la chouette.

La détermination de la cache est entièrement (et seulement) fournie par la supersolution qui nous dit quoi faire et comment le faire (on pourrait parler de mode d'emploi).

Il n'y a qu'une seule méthode pour localiser la cache sur le terrain, et c'est facile.

EXEMPLES

Max Valentin a donné des exemples de supersolution pour montrer qu'il était possible de localiser un point précis de façon simple, sans recourir à des techniques sophistiquées.

La localisation de la chouette est bien plus facile que toutes les autres chasses que Max Valentin a organisé avant janvier 1999.

Premier exemple donné par Max Valentin : « IMAGINEZ UNE DROITE ALLANT DE L'ARCHE DE LA DEFENSE A L'OBELISQUE. CETTE DROITE PASSERAIT DONC AU MILIEU DE L'ARC DE TRIOMPHE. LA CHOUETTE POURRAIT ETRE ENTERREE A 2 METRES DE L'ARC DE TRIOMPHE, SUR CETTE LIGNE, COTE OBELISQUE » ... « EN REPRENANT CET EXEMPLE, VOUS COUPEZ UN MORCEAU DE FICELLE D'UNE LONGUEUR DE 2 METRES, ET VOUS MESUREZ DEPUIS LE CERCLE PERIPHERIQUE DE L'ARC DE TRIOMPHE EN DIRECTION DE L'OBELISQUE. MAIS JE REPETE QUE CECI N'EST QU'UN EXEMPLE THEORIQUE... ».

Un type d'exemple qui revient souvent : « CHERCHEZ TEL ELEMENT ET CREUSEZ A X METRES » :

- « CREUSER A DEUX METRES DANS LE PROLONGEMENT DE L'ORTEIL GAUCHE D'UNE STATUE DE DIANE CHASSERESSE ».
- « CREUSER A 1,50 M DEVANT LE GROS ORTEIL DE LA STATUE DU COMMANDANT COUSTEAU (OU DE PAUL BOCUSE, OU DE JEAN-PIERRE PAPIN, OU N'ANNIE CORDY, AU CHOIX) ».
- « CREUSEZ A UN METRE DEVANT LA PIERRE GRAVEE ».
- « CREUSER A 4 METRES VERS L'EST DE LA PORTE DE "CHEZ GINETTE" A MOURMELO N ».

Un exemple un peu plus complexe pour illustrer le fait que la

supersolution ne peut s'appliquer que dans la bonne zone : « DIX METRES A GAUCHE DU PREMIER ROCHE R APRES LA CABANE EN RONDINS QUI SE TROUVE A 500 METRES DU CENTRE DU VILLAGE EN DIRECTION DU SUD-EST 22 DEGRES ».

2EME CARTE

La 2ème carte intervient à l'issue de la 11ème énigme, elle sert à appliquer la supersolution (et seulement à ça).

La 2ème carte est indispensable pour pouvoir appliquer la supersolution.

La 2ème carte ne permet pas de pointer la cache (elle n'y figure que virtuellement) mais elle permet de comprendre comment accéder à la cache, et une fois qu'on a compris comment faire il ne reste plus qu'à aller pointer la cache sur le terrain.

Il ne s'agit pas d'appliquer la supersolution sur la 2ème carte (dans le sens appliquer une méthode pour trouver quelque chose), cette dernière nous aide simplement à appliquer la supersolution sur le terrain.

Pour appliquer la supersolution à l'aide de la carte, on ne se sert d'aucune référence en dehors de la zone.

SUPERSOLUTION

Rien dans le livre n'explique comment aborder la supersolution, le chercheur devait le déduire de lui-même en s'apercevant que la zone était insuffisante pour repérer un point précis (en fait la chose a été déduite après moins d'un an par un groupe de chercheurs qui n'étaient même pas très avancés).

Il y a un autre moyen (que de s'apercevoir que la 11ème énigme donne une zone et non un point précis) de deviner l'existence de la 12ème énigme (laquelle est cachée dans le jeu).

Au début Max Valentin appelait la supersolution le « lien » mais il a arrêté car ça créait une confusion avec le lien entre les énigmes (clefs de passages).

La 12ème énigme n'a ni titre ni visuel.

La 12ème énigme est une des énigmes dont Max Valentin est le plus fier de par la précision de la localisation.

La supersolution n'est pas trop difficile à trouver (la 12ème énigme est vraiment facile comparée à certaines autres énigmes).

Dit autrement la 12ème énigme est celle qui nécessite le moins de gymnastique intellectuelle et/ou de recherche documentaire.

Quand on a la supersolution (et qu'elle s'inscrit dans la zone) on peut être sûr de nous.

La carte permet d'avoir une localisation approximative de la chouette, la localisation précise ne pouvant se faire que sur le terrain (et si le chercheur a un doute il peut se renseigner avant de se déplacer).

On ne doit se déplacer que si on est sûr à 100% d'avoir tout juste.

Pour avoir la supersolution il faut avoir toutes les bonnes solutions des 11 énigmes précédentes.

La supersolution ne peut s'appliquer qu'à la bonne zone.

La supersolution ne peut s'interpréter que d'une seule façon (une fois sur place il n'y a qu'une seule possibilité).

La supersolution ne nous « balade » pas (elle ne nous promène pas

inutilement dans la zone).

La supersolution n'est ni courte ni longue, elle est raisonnable.

La supersolution est indépendante des résultats précédents (elle n'y fait pas référence dans son déroulement).

La supersolution a été conçue à la fin mais Max Valentin avait le principe en tête avant de commencer les énigmes.

Tout ce qu'il y a entre le moment où on découvre la supersolution et celui où on va creuser un trou est assez radicalement différent de toutes les autres chasses de Max Valentin (antérieures à juillet 1999).

Il n'est pas nécessaire de se placer à un endroit particulier de la zone avant d'aborder la 12ème énigme.

Quand on a la supersolution, et si tout a été fait dans les règles de l'art, on n'a plus besoin du livre et de la 1ère carte (le livre pourrait servir dans un cas particulier mais c'est très improbable).

On ne peut pas compléter la phrase « la cache se trouve ... » en moins de 10 mots.

Une localisation par longitude et latitude est à exclure de la supersolution.

Une croisée de chemins serait insuffisante pour localiser la chouette.

Il est important de suivre le parcours donné par la supersolution dès le point de départ.

RELIQUATS

DEFINITION

Les reliquats sont des éléments qui subsistent après le décryptage des énigmes, ils ont indirectement servi à trouver les solutions mais n'en font pas partie.

Tous les éléments qui subsistent du décryptage des énigmes ne sont pas des reliquats, il y a un tri à faire.

Les reliquats apparaissent forcément dans le décryptage qui mène aux solutions des énigmes.

Exemples de reliquats :

- On va de la station « Convention » à la station « Volontaires », on doit passer par la station « Vaugirard » : « Volontaires » est la solution « Vaugirard » est un reliquat.

- On va de Paris à Marseille par l'A7, on doit passer par Lyon : Marseille est la solution et Lyon est un reliquat.

- On fait construire un muret autour de sa piscine, pour cela on utilise un jeu de planches destiné à guider la maçonnerie et maintenir la construction jusqu'à ce que le ciment soit sec : ces planches sont les reliquats.

ELEMENT BRUT

Les reliquats n'apparaissent pas en clair dans le livre.

Les reliquats ne sont donc pas des éléments bruts tirés des énigmes (ils ne sont pas extraits des titres, textes ou visuels bruts de fonderie).

Il n'y a pas de reliquat dans les visuels seuls (un reliquat n'est [pas]¹ une chose qui saute aux yeux dans un visuel).

SOLUTION

La solution d'une énigme ne peut pas être un reliquat (un reliquat ne peut pas faire partie de la solution d'une énigme).

CLEF DE PASSAGE

Une clef de passage ne peut pas être un reliquat.

IDENTIQUES

On ne peut pas trouver 2 reliquats identiques dans les énigmes.

EXTRACTION

Il faut commencer par extraire les reliquats du décryptage des énigmes.

Pour extraire les reliquats il faut faire preuve de logique et d'astuce.

La logique d'extraction peut être trouvée en cours de route mais il vaut mieux attendre d'avoir fini de décrypter les 11 énigmes avant de s'attaquer à la 12ème.

Il y a un truc (déclic, illumination, inspiration, idée) pour extraire les reliquats, celui-ci se trouve dans la tête du chercheur (il n'y a aucun indice dans le livre ou dans les énigmes qui indiquerait comment procéder).

Le truc permet de repérer les reliquats eux-mêmes et non pas les énigmes qui contiennent les reliquats.

Quand on a trouvé le truc, on peut être sûr des reliquats à extraire (il devient simple de les avoir tous, sans en oublier aucun).

ASSEMBLAGE

Quand on a fini d'extraire les reliquats, il faut les assembler c'est à dire les mettre dans le bon ordre.

Max Valentin conseille d'assembler les reliquats dans l'ordre des énigmes donné par la B et de façon chronologique à l'intérieur d'une même énigme, cela nous facilitera la tâche par la suite.

En effet on décrypte les reliquats dans l'ordre où on les assemble donc si on ne les assemble pas dans le bon ordre le décryptage sera plus difficile voire incorrect.

Il n'y a qu'une seule façon d'assembler les reliquats.

DECRYPTAGE

Quand on a fini d'assembler les reliquats il ne reste plus qu'à les décrypter.

Le décryptage des reliquats donne la supersolution qui indique le lieu précis où est enterrée la chouette.

On doit décrypter l'ensemble des reliquats et non pas chaque reliquat individuellement.

Il n'y a qu'une seule façon de décrypter les reliquats, c'est une question de logique et d'astuce.

DIFFICULTE

L'extraction, l'assemblage et le décryptage des reliquats est une chose assez simple, bien plus facile que le décryptage de certaines énigmes du livre.

L'extraction, l'assemblage et le décryptage des reliquats nécessite un peu

¹ Manque dans le texte original.

d'astuce.

L'extraction et l'assemblage des reliquats n'est pas trop difficile.

Le décryptage des reliquats est facile (plus facile que l'extraction et l'assemblage).

2EME CARTE

La 2ème carte ne nous aide pas à extraire / assembler / décrypter les reliquats, elle sert uniquement à appliquer la supersolution une fois qu'on l'a obtenue.

IMPORTANCE

Les reliquats sont tous importants.

Parmi les reliquats, il y en a un de plus important que les autres.

NOMBRE

Exceptée la B qui ne contient pas de reliquat, plusieurs énigmes contiennent plusieurs reliquats, plusieurs en contiennent un seul et plusieurs n'en contiennent pas (plusieurs = au moins 2).

Le nombre de reliquats n'est pas crypté dans les énigmes, il ne pose aucun problème lorsqu'on a trouvé le truc pour repérer les reliquats.

Les reliquats ne foisonnent pas.

Une énigme ne contient pas plus de reliquats qu'aucune autre (dit autrement il y a plusieurs énigmes qui contiennent un nombre maximal de reliquats).

QUAND

Un chercheur peut commencer à isoler des reliquats au bout de 5 à 6 énigmes (tout dépend de sa sagacité) ...

... mais Max Valentin conseille d'attendre la fin de la 11ème énigme pour s'en préoccuper car ce sera plus facile.

TOUS

Pour trouver la chouette il faut avoir la totalité des reliquats.

Il vaut mieux attendre d'avoir tous les reliquats pour commencer à les décrypter.

RELIQUATS

Un reliquat ne sert qu'une fois.

Un point sur la carte ne peut pas être un reliquat.

Les reliquats ne servent pas à confirmer la zone.

Un chercheur qui a bonnes solutions a forcément les reliquats qui vont avec, et les reliquats ne peuvent pas varier d'un chercheur à l'autre.

Une énigme ne peut pas être principalement composée de reliquats.

Max Valentin a composé les énigmes en partant de la dernière mais la composition des reliquats a exigé un travail complètement différent (il n'est pas parti des reliquats pour construire les énigmes).

CACHE

MILIEU

La cache se trouve à peu près au milieu de la zone (la cache n'est pas à moins de 150 m d'un bord de la zone).

La cache est à peu près au milieu de la 2ème carte (la carte de référence est celle de 1993).

PLAT

Le terrain où est enterrée la chouette est relativement plat (il ne présente aucune difficulté).

ACCES

Le cache est facilement accessible, 24h sur 24 et 365 jours par an (sauf conditions météo extrêmes).

Il est relativement aisé de visiter les alentours de la cache dans un rayon de 150 m.

L'accès au site ne présente aucun danger.

50 METRES

Il n'y a pas de construction humaine à moins de 50 mètres de la cache (ni à 50 mètres tout juste).

Max Valentin exclut de sa réponse les entités moulées, taillées ou sculptées (par exemple les dolmens et les menhirs).

Cette assertion est valable dans les 3 dimensions, et elle l'est dans le contexte de 1993 - année où a été figé le jeu - mais on sait qu'en 2000 elle était encore valable.

CONSTRUCTIONS HUMAINES

Une construction humaine est une chose bâtie par l'homme.

Constructions humaines : bâtiments, murs, béton, bois, tôle, ruines, abris, tours, monuments, statues, calvaires, croix, poteaux télégraphiques, pylônes, fils téléphoniques et électriques, panneaux indicateurs, clôtures, barbelés, grillages, bornes kilométriques et géodésiques, routes goudronnées, bitume, pavés, chemins tracés par la main de l'homme (et non par des animaux sauvages), etc...

COURS D'EAU

Il n'y a aucun cours d'eau à moins de 150 mètres de la cache.

TERRAIN PRIVE

Dans un rayon de 150 mètres autour de la cache il n'y a pas de terrain privé.

TERRAIN PUBLIC

La chouette est enterrée sur un terrain public et non pas sur un terrain privé ou un terrain privé ouvert au public.

On pouvait être sûr que le terrain resterait public jusqu'en 1998 et depuis il y a très peu de chances pour qu'il devienne privé (si ça arrivait Max Valentin en informerait tout le monde).

Si un chercheur qui a trouvé la supersolution a un doute sur la nature publique ou privée du terrain, il lui appartient de se renseigner, par exemple en rendant visite à la matrice du cadastre.

On peut creuser là où se trouve la chouette (ce n'est pas strictement interdit).

Il est strictement interdit de creuser dans les parcs naturels (régionaux et nationaux) et dans les réserves naturelles.

Officiellement il est interdit de creuser dans un lieu public, quel qu'il soit, mais depuis que l'IGN a organisé sa chasse au trésor il y a un précédent.

BOUSSOLE

Une boussole n'est pas utile sur le terrain, et on s'en rend compte en découvrant la supersolution.

En effet la boussole n'est pas un instrument d'une grande précision et Max Valentin n'aurait pas conçu la supersolution de manière à ne pouvoir localiser la chouette que grâce à un tel instrument.

REPERES

Max Valentin refuse de dire s'il y a des repères dans le jeu mais s'il y a des repères ils sont forcément pérennes.

Un rocher par exemple a un caractère pérenne même s'il est soumis à l'érosion alors que ce n'est pas le cas d'un élément en bois qui peut brûler et disparaître (un arbre, une forêt, un panneau de grande randonnée, une cabane forestière, ...).

Une table d'orientation ne peut pas servir de repère dans le jeu.

Un chercheur peut rater la chouette d'un mètre ou deux sur le terrain s'il ne fait pas attention mais cette erreur n'est pas imputable au jeu (il faut vraiment le faire exprès pour se tromper d'autant).

S'il dispose d'un axe imposé, un chercheur peut mesurer jusqu'à une centaine de mètres sur le terrain sinon 10 mètres environ est un maximum.

Max Valentin confirme qu'il n'est pas possible d'effectuer une mesure précise de 50 mètres sur le terrain, dans ses anciennes chasses la distance maximale était de 15 mètres (chasse Paris-Match région ouest). S'il y avait des mesures dans la supersolution ce serait forcément en ligne droite.

Des coordonnées géographiques de longitudes et latitudes, même ultra-précises, ne permettent pas de localiser un point de 80 cm de côté.

La chouette peut être trouvée n'importe quand, sauf conditions météo exceptionnelles (neige, brouillard, ...).

Max Valentin conseille de repérer la cache de jour (c'est plus pratique) si l'on souhaite creuser la nuit sans témoins.

Quand Max Valentin retourne sur la cache, il utilise des repères qui lui sont propres et qui n'ont rien à voir avec le jeu (le premier repère est très proche de la cache).

INDICE

Max Valentin n'a laissé aucun indice (inscription, signe, objet, ...) sur le terrain, ni dans un quelconque endroit de France.

Il est impossible de localiser la cache visuellement car il n'y a rien sur la tombe de la chouette (hormis l'arbuste qui est mort depuis longtemps), il n'y a aucune trace visible et pas de cuvette ou de tumulus.

De plus la cache ne présente aucune particularité remarquable (elle est anodine).

EXPEDITIONS

Max Valentin est parti enterrer la chouette tout seul, dans l'après-midi du 23 avril 1993 (de Paris) et il est rentré le lendemain soir à 20 h.

Max Valentin est parti en voiture, il a croisé une forêt en cours de route puis il s'est arrêté et a marché jusqu'à la cache.

Max Valentin avait des outils classiques avec lui : la contremarque, une pioche, une pelle, une barre à mine, une bâche, une torche et un sac à

dos.

Max Valentin n'a pas demandé d'autorisation pour creuser, d'une part pour préserver le secret et d'autre part parce qu'il ne s'agissait pas d'une excavation mais juste d'un petit trou bien rebouché.

Max Valentin avait précisément marqué l'endroit avant de creuser le trou : la chouette se trouve exactement là où il avait décidé de la mettre.

Max Valentin a enterré la chouette dans la nuit du 23 au 24 avril 1993 (information qui n'a rien à voir avec le jeu proprement dit) : il a commencé à 3 h du matin et a fini de reboucher vers 6 h 30 (il a mis plus de temps que prévu à cause des pierres sur lesquelles il est tombé).

Max Valentin s'est éclairé avec la torche recouverte d'un mouchoir pour en tamiser la lumière, il était à l'écoute du moindre bruit suspect : en effet s'il avait été découvert, il aurait été contraint de refaire les énigmes (toiles de Michel Becker comprises) et d'annuler l'impression du livre.

Après avoir rebouché le trou et effacé toute trace de son passage, Max Valentin est retourné à sa voiture et a cherché un bistrot ouvert.

Quelques anecdotes : quand il allait porter son premier coup de pioche Max Valentin a entendu une chouette dans le lointain, et plus tôt dans la soirée il a aidé un promeneur à retrouver son chien qui s'appelait « Dracula » et qui s'était perdu (assez loin du site).

Au début du jeu Max Valentin allait visiter la cache environ deux fois par an, ceci dans le but de vérifier s'il n'y avait pas de traces visibles du passage de chercheurs dans les environs.

24 juillet 1994 : première visite de Max Valentin après l'enterrement de la chouette.

14 décembre 1994 : deuxième visite, Max Valentin a exploré les alentours dans un rayon d'environ 100 m (100 pas) mais n'a vu aucune trace.

20 août 1995 : troisième visite, Max Valentin constate la présence d'une marque de terre d'environ 1 m de diamètre à environ 130 m de la cache. Max Valentin ne peut pas affirmer qu'il s'agit d'un trou d'un chercheur (ça pourrait aussi être le fait d'un animal) mais si c'est le cas le trou a été parfaitement rebouché et tassé.

29 mars 1996 : quatrième visite, Max Valentin est resté 50 mn sur place et a inspecté les environs de la cache dans un rayon d'environ 150 m mais n'a rien vu de particulier.

Novembre 1996 : cinquième visite, Max Valentin est resté une heure vingt sur place et a arpenté le site dans un rayon d'environ 150 m, il a constaté une marque de grattage à environ 20 m de la cache et la présence d'un trou (correctement rebouché) à environ 130 m de la cache.

La visite de novembre 1996 est la dernière visite officielle de Max Valentin car beaucoup de chercheurs allaient faire des trous un peu partout avant chaque visite de Max Valentin dans l'espoir que celui-ci confirmerait leurs hypothèses en rapportant ce qu'il avait vu.

CACHE

Max Valentin avait plusieurs choix possibles pour la cache de la chouette (dans des régions différentes), il a visité tous les endroits possibles et en a retenu un parce qu'il lui plaisait plus que les autres et qu'il avait l'impression que les énigmes seraient plus élégantes.

A la connaissance de Max Valentin, c'est la première fois qu'une contremarque est enterrée dans ce lieu.

Le site de la chouette est un endroit (physiquement) anodin (il n'y a aucun élément remarquable particulier).

Le lieu final et le site (à 150 m autour) ne porte pas de nom.

La chouette est dans une cache (lieu secret) et non dans une cachette (lieu propre à cacher quelque chose).

Pour se rendre sur la cache de la chouette, Max Valentin a croisé une forêt en voiture et il a marché un peu (il y a des bois « dans les environs » et il faut les traverser).

Quand Max Valentin est parti, il ne restait aucune trace de l'enterrement de la chouette (ni cuvette, ni tumulus, ni aucun indice d'aucune sorte).

La chouette est en France métropolitaine, et à plus de 100 km des côtes.

La chouette n'est ni dans un cimetière, ni dans un endroit dangereux, ni sous l'eau, ni dans les neiges éternelles, ni sur les berges d'un cours d'eau.

La chouette n'est ni sur un chemin, ni sur un sentier, ni dans un fossé.

La chouette n'est ni au bord d'un chemin (2 à 3 mètres), ni au centre d'un carrefour de 2 chemins qui se croisent.

La cache n'est pas au niveau de la mer.

Il n'y a aucun abri au-dessus de la cache, elle est à l'air libre.

La cache est facilement accessible, 365 jours par an, sauf conditions météo extrêmes (neige ou brouillard par exemple).

La chouette n'est pas enterrée au pied de quelque chose et elle n'est adossée à rien.

On peut faire le tour du trou sans rencontrer d'obstacle, même en écartant les bras (il n'y a rien à moins de 2 mètres de la cache).

Le trou n'était pas à un endroit « remarquable » sur le terrain (il n'y a pas un aspect du sol qui nous dit que « c'est bien ici »).

L'endroit de la cache n'est pas marqué.

Il n'y a pas de câbles aériens au dessus de la chouette (il n'y a rien en hauteur au-dessus de la cache) ni de câbles enterrés, et il n'y a pas non plus de pylônes.

Le site ne pouvait pas être altéré entre 1993 et 1998 (Max Valentin s'était renseigné auprès de qui de droit), et il y avait de très fortes chances pour qu'il ne le soit pas pendant encore longtemps.

La cache ne peut pas être pointée sur la carte précise car elle est trop petite, mais en vérifiant certaines choses sur la carte précise on comprend où la cache se trouve sur le terrain.

On trouve facilement et rapidement la cache sur le terrain.

Il n'y a pas « d'astuces » sur le terrain (une fois sur la cache il ne reste pas une bribe de raisonnement à effectuer).

Il n'y a pas de fausses tombes dans le jeu.

Le mot « tombe » fait partie du jargon des chercheurs, il signifie « le trou où est enterrée la chouette » mais il ne s'agit pas d'une vraie tombe.

« Pile-poil » sur la cache signifie « en plein dessus ».

On peut trouver la tombe de la chouette à n'importe quelle heure de la journée.

Si on creuse la nuit pour être à l'abri des témoins, il vaut mieux repérer la cache de jour.

En théorie il n'y a aucune marge d'erreur sur la cache mais puisqu'elle n'est pas au bord de quelque chose l'erreur du chercheur reste possible. Pour déterrer la chouette, Max Valentin pense qu'il faudra de 30 à 45 minutes.

On ne peut pas trouver de racines en déterrants la chouette.

En théorie on a le droit de creuser nulle part, mais il y a des endroits où cela est toléré (à condition de respecter l'environnement) et d'autres où c'est formellement interdit, pour la chouette on n'aura pas ce genre de problèmes.

Il y a une allusion à la cache de la chouette dans le jeu mais il s'agit en fait d'un private joke de Max Valentin et il vaut mieux ne pas le chercher car c'est quasiment introuvable.

La cache n'apparaît pas de façon cryptée dans les énigmes.

On ne voit le site sur aucun visuel.

Il n'y a aucune relation entre la cache et un arc-en-ciel.

CHOUETTE

DESCRIPTION

La chouette enterrée a exactement la même taille que l'original puisqu'elle a été coulée à partir de la même matrice, elle fait environ 52 cm d'envergure, 32 cm de haut et 30 cm d'épaisseur.

Les différences avec l'original sont les plumes qui ne sont plus dessinées une à une, les yeux qui ne sont plus réalistes et le bec qui n'est plus d'une autre couleur.

De plus elle n'a pas de socle (la chouette n'est pas enterrée sur quelque chose).

La chouette est en bronze plein, elle pèse lourd.

La chouette a été enterrée dans un trou d'environ 80 cm de profondeur et 60 cm de côté.

La profondeur à laquelle est enterrée la chouette n'a aucun rôle à jouer dans le jeu.

La profondeur de la chouette varie très lentement dans le temps (il faut des siècles pour qu'un objet enfoui remonte naturellement à la surface).

La chouette est couchée dans le trou à l'horizontale (sur le ventre).

La partie supérieure de la chouette (son dos) est environ à 40 / 50 cm de la surface.

Le découvreur saura exactement ce qu'il faut faire car il y a des instructions avec la chouette (avec un mot de passe, un numéro de téléphone, ...).

Max Valentin a été surpris en creusant le trou car il est tombé sur davantage de caillasses qu'il ne le pensait.

Il n'y a pas de racines sur le site, tout au plus quelques radicelles de petite végétation.

Max a remis des pierres extraites du trou sur la chouette pour bien la caler et la protéger contre les coups de pioche.

La chouette est donc recouverte de quelques pierres et au-dessus il y a de la terre (elle aussi extraite du trou) jusqu'à la surface.

Les pierres ne sont pas nombreuses et elles ne sont pas grosses (de la taille de tuiles à peu près et un peu plus épaisses, la plus grosse doit faire le double de la taille d'une tuile).

Les pierres se situent à environ 40 / 50 cm de la surface.

Quand il a creusé le trou Max Valentin avait une bêche pour recueillir la terre, il a éparpillé le surplus de terre et de pierres dans les environs.

Quand il est reparti il n'y avait plus de trace visible (si dépression il y avait elle était invisible à l'œil nu).

Une terre qu'on a remué reste meuble pendant au moins un siècle selon les spécialistes.

PROTECTION

Quand la chouette sera trouvée Max Valentin aura les moyens de le savoir dans les 2 à 3 heures qui suivront sa découverte.

La cache ne bénéficie pas d'une surveillance spécifique.

La chouette bénéficie d'une protection mais Max Valentin refuse de dévoiler sa nature (films plastiques, boîte, ...).

Max Valentin a verni la chouette avant de l'enterrer (elle est de couleur bronze jaune).

La chouette est protégée contre les détecteurs de métaux mais cette protection n'est pas efficace à 100%.

La protection contre les détecteurs de métaux n'est pas naturelle, c'est Max Valentin qui l'a apportée sur place.

La chouette ne se trouve pas dans une zone inondable, et elle est protégée contre l'humidité.

CHOUETTE

La chouette est enterrée en France métropolitaine, et elle est en deçà des neiges éternelles.

La chouette n'est pas enterrée à l'intérieur d'un bâtiment ou d'une quelconque paroi, elle est dans le sol et à l'air libre.

La chouette n'est pas enterrée dans une sépulture humaine ou animale : elle n'est pas dans une tombe, ni dans un cimetière, ni nulle part en un lieu ayant vocation à abriter des ossements (le lieu où se trouve la cache est anodin).

Ce sont les chercheurs qui ont employé le mot « tombe » pour désigner l'endroit où est enterrée la chouette.

Le jour et l'heure des funérailles du bestiau n'ont rien à voir avec les énigmes et n'ont aucune importance.

Quand Max Valentin dit qu'il aurait pu enterrer n'importe quel autre objet mais que le fait que ce soit une chouette l'arrange bien, il fait référence à la symbolique représentée par ce rapace.

La chouette ne peut pas être considérée comme une sentinelle.

L'extraction de la chouette devrait être assez rapide, de 30 à 45 mn selon Max Valentin.

THE END