

# LES TRÉSORS DE L'HEPTAGRAMME

SOLUTIONS



# PHASE 1

# MUSIQUE

## Nombres :

Pour chaque énigme, un nombre lui est associé. Il est composé de :

- un nombre jaune : c'est le nombre de lettres du Saint Breton associé à l'énigme
- un nombre rouge : c'est le nombre de lettres en reliquat
- un nombre bleu : c'est le nombre de lettres restantes dans le message : la somme des 3 nombres donne donc la longueur totale du message

40 6 3 : la solution aura un total de 49 lettres, dont 6 pour le saint breton et 3 reliquats.

## Analyse :

La partition est celle de la chanson Colchiques dans les Prés.

## Décryptage :

Pour chaque note, on a :

- le type de note
- un chiffre haut : il indique l'emplacement de ce type de note depuis le début
- un chiffre bas : il indique le numéro du couplet : en son absence, la note sera dans le refrain.

Il faut alors extraire de la chanson les syllabes correspondantes à ces notes :

TI	CHI	DÉ
BIL	NU	TEE
TAI	QUES	TE
ET	TOUR	EM
A	PAS	CHA
TO	COL	QUES
NO	TI	POR
TOMBE	MU	CE
RON	COL	NU
CHA	MUR	A
TOM	RENT	TÉ

On obtient un total de 88 lettres, que l'on peut placer sur le piano pour extraire les 49 marquées par un pétale. On obtient le message suivant :

ICIDÉBUTETAQUETETTREMAPHTCUENOIRBEMRONCUCRAOMRE  
É\*

\*NB : Ce É est celui de ÉTÉ et sera important pour le reliquat.

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

I	C	I	D	E	B	U	T	E	T	A	Q	U	E	T	E
									B	R	I	E	U	C	T
									E	M	O	N	H	T	T
									R	E	R	A	P	A	R
									O	U	C	O	M	M	E
									N	C	E	E	R		

On obtient la phrase :

ICI DÉBUTE TA QUETE BRIEUC TE MON(H)T(T)RERA PAR OU  
COMMENC(É)ER

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

ICI DÉBUTE TA QUETE. BRIEUC TE MONTRERA PAR OU  
COMMENCER HTÉ

# MAYAS

## Nombres :

51 6 3 : la solution aura un total de 60 lettres, dont 6 pour le saint breton et 3 reliquats.

## Analyse :

En comparant la page originale et la page tachée, on relève les lettres se trouvant dessous, permettant de trouver le message suivant : CORRESPONDANCE ENTRE LE QUIPU, LES LETTRES ICI PAR CE CALENDRIER CI-LU.

## Interprétation :

Le QUIPU est un système de comptabilité Incas avec des nœuds sur des cordes. Le calendrier ci-lu correspond à celui dessiné, le calendrier maya.

## Correspondance entre les lettres ici et le calendrier :

Le calendrier maya comporte 260 dates, soit autant que de lettres non masquées dans le document de gauche. On peut alors associer à chaque dessin une date, son numéro correspondant (n-ième date sur 260), puis la lettre associée depuis le document (n-ième lettre sur 260). On obtient alors :

11 Chuwen – 11 - <b>E</b>	2 Ik – 2 - <b>F</b>	13 Kaban – 117 - <b>O</b>	9 Ik – 22 - <b>U</b>	5 Ik – 122 - <b>R</b>
2 Ajaw – 80 - <b>G</b>	2 Muluk – 249 - <b>P</b>	1 Kimi – 66 - <b>V</b>	8 Kawak – 99 - <b>D</b>	3 Akbal – 3 - <b>E</b>
3 Muluk – 29 - <b>Q</b>	13 Kawak – 39 - <b>C</b>	8 Ix – 34 - <b>S</b>	1 Ben – 53 - <b>T</b>	5 Kimi – 226 - <b>N</b>
5 Akbal – 83 - <b>L</b>	8 Manik – 47 - <b>M</b>	13 Ajaw – 260 - <b>I</b>	12 Men – 155 - <b>A</b>	

Le mayas se lisant en Z sur 2 colonnes, on obtient la suite de lettres suivantes :

E F G P Q C L M O U V D S T I A R E N

On a 19 lettres, soit une par quipu.

## Correspondance avec le Quipu :

On a une lettre par corde. On doit ensuite décoder les nombres des cordes. Il existe deux manières de compter, ce qui est évoqué dans le second carnet « la numérotation des véritables ### n'était pas respectée ». La seule ne laissant aucun doute par rapport au dessin est celle-ci :

- un nœud en 8 vaut 1
- des nœuds successifs représentent les unités
- des nœuds simples les dizaines

On obtient alors le tableau suivant :

E	F	G	P	Q	C	L	M	O	U	V	D	S	T	I	A	R	E	N
21	5	54	42	43	44	2	19	52	7	14	8	11	3	1	6	9	4	26
					56	17	30	60	12	25	27	33	20	13	10	15	16	31
											34	48	29	23	28	22	18	35
												55	57	24	32	40	37	36
														51	38	53	45	41
															39	58	47	46
																	49	50
																		59

On remarque que les nombres vont de 1 à 60, par ordre croissant. Il suffit alors de lire les lettres correspondantes en suivant l'ordre 1, 2, 3...60. On obtient :

ILTEFAUDRASUIVRELEMTERRIIVNDATMNASDNNEAARNPQCENESENIORGSTRNO

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

I	L	T	E	F	A	U	D	R	A	S	U	I	V	R	E	L	E
								G	R	R	A	A	N	D	S	A	M
								S	O	N	P	E	N	D	A	N	T
								C	I	N	Q	C	E	N	T	M	E
								T	R	E	S	E	N	V	I	I	R
								O	N								

On obtient la phrase :

IL TE FAUDRA SUIVRE LE GR(R)A(A)ND SAMSON PENDANT CINQ CENT METRES ENVI(I)RON

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

IL TE FAUDRA SUIVRE LE GRAND SAMSON PENDANT CINQ CENT\* METRES ENVIRON RAI

\*NB : Cette faute nous servira plus tard.

# JEU DE L'OIE

## Nombres :

55 7 2 : la solution aura un total de 64 lettres, dont 7 pour le saint breton et 2 reliquats.

## Analyse :

On trouve :

- un jeu de l'oie, avec des nombres et lettres dissimulés dans chaque case
- des cartes de Monopoly, avec des maisons et hôtels dessus : on peut donc associer un nombre par cartes
- des personnages de jeu de cartes

Il va falloir trouver les correspondances entre tout cela

## Correspondances /Monopoly :

Les cartes visibles sont des figures dont on connaît les prénoms. Cette idée est évoquée dans le second carnet : « C'est l'amant de Geneviève » : il s'agit de Lancelot, valet de trèfle et amant de Guenièvre (cette faute nous servira plus tard). On a, de haut en bas : PALLAS

LAHIRE

ARGINE

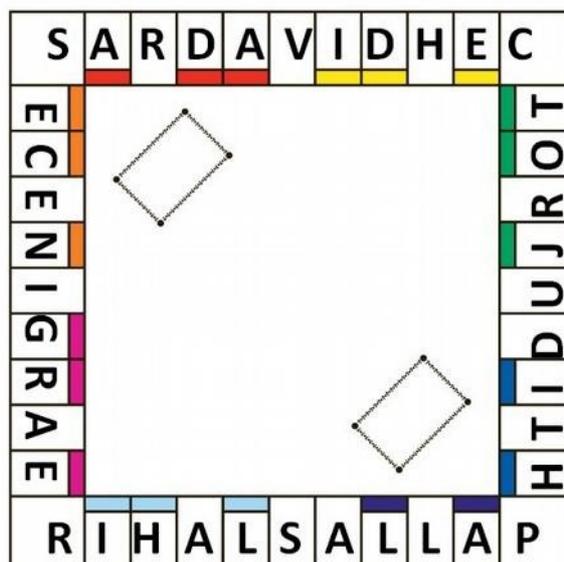
CÉSAR

DAVID

HECTOR

JUDITH

Cela forme 40 lettres en tout, soit autant que le nombre de cases du plateau de Monopoly : on peut donc les associer.



### **Correspondances Monopoly/Nombres :**

En fonction de la présence de maisons ou hôtels, on peut associer une valeur à chaque carte :

Malherbes – 25.000

Belleville – 3.000

Vaugirard –

9.000 St

Honoré –

33.000 Mozart

–7.000

Pigalle – 8.000

Foch – 127.500

Paix – 200.000

St-Michel – 1.400\*

La Fayette – 2.400

Neuilly – 1.000

Paradis – 1.200

Breteuil – 110.000

Pour les gares St Lazare, Montparnasse et du Nord, nous ne pouvons pas associer de valeurs : nous utiliserons leurs initiales, soit respectivement SL, M et N.

On obtient alors les correspondances suivantes, en associant ces valeurs (sans les zéros) aux lettres que l'on a placées précédemment :

25	3	9	33	7	8	1275	2	28*	24	1	12	SL	M	N	11
D	A	L	I	N	E	O	H	C	E	R	G	U	S	V	T

\*NB: le boulevard St-Michel vaut 1.400 mais comme le stipulent les règles du jeu sur les cartes du Monopoly, la valeur des terrains nus est doublée lorsque l'on possède toutes les cartes de la même couleur, ici les cartes oranges). Le terrain nu du boulevard Saint-Michel vaut donc 2.800 et s'associe avec le puits (28).

---

**Correspondances avec le Jeu de l’Oie :**

En observant attentivement les cases du jeu de l’Oie, on découvre des nombres cachés dans chaque vignette.

11	33	1275	1	25	7	24	11	24	28	3
1275	8	2	3	M	9	33	24	11	3	9
24	SL	SL	3	SL	N	9	SL	25	25	SL
1	11	1275							1	M
28	11							24	SL	
1275	24	1	SL	11	3	M	1	25	12	1
1	24	M	M	24	9	1	3	SL	11	M

En remplaçant chaque nombre par les correspondances précédentes, on trouve :

ACETENDROIT OERCORESSELRAUTSRUSULATEILSAHÉ\*UTTERUTASRDGERDDULVUAUO

\*NB : Ce É est celui de CÉSAR qui est accentué sur la carte. Cet accent sera important pour le reliquat.

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

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

On obtient la phrase :

ACETENDROIT SURSAROUTE TULE LAISSERAS LE ROCH(É)ERD(D)UTUGDUAL  
TU TROUVERAS

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

**ACETENDROIT, SURSAROUTE, TULE LAISSERAS. LE ROCHER DU TUGDUAL TU  
TROUVERAS  
ÉD**

# VERNE

## Nombres :

40 6 5 : la solution aura un total de 51 lettres, dont 6 pour le saint breton et 5 reliquats.

## Analyse :

Pour commencer, je substitue les symboles avec l'alphabet que l'on trouve dans Voyage au Centre de la Terre. Je note en rouge les symboles qui sont identiques à la version de Verne, car le second carnet parle de se référer au livre : « Au moment même où j'ai feuilleté le livre » (et je remplace les autres à l'aide d'un alphabet de runes) :

U . RERSI TGTT SRE UT . GAFO MMTNN . I ATUMNC <sup>3</sup> CCDAUI DT . IT <sup>5</sup> C	OSRNI . M SN : GFUM , TRT <sup>5</sup> NAA MUAEUM . NSC <sup>3</sup> I . EEUT . L OSEAMO	. EE64LE . IAARMO UAOAFN ORI . FF IEAN , S FRANEU CEDD <sup>3</sup> T <sup>5</sup> G
--	--	--

## Interprétation :

On obtient, en lisant les lettres qui sont différentes de la version de Verne : VERSION I.M. 64 LETTRES :

GFUM.AAMOUGFO,T<sup>5</sup>NAAUAFFMN.MUMO.FFAMNC<sup>3</sup>C<sup>3</sup>I.N,AU.ET<sup>5</sup>AMD<sup>3</sup>T<sup>5</sup>  
G

Il s'agit du message codé (51 lettres), que l'on devra déchiffrer à l'aide d'un alphabet de substitution de 64 lettres. C'est la version de J.M. - Jean Massicot – du texte original.

## Premier alphabet :

On remarque que l'on a 64 lettres qui correspondent à la version de Verne. Une fois remise dans l'ordre (double transposition dans le récit), elles correspondent à : IN OCULIS ARSINTEDE, AUDAS VIATOR, TERRESTRE CENTRUM ATTINGES. KOD FECL.

## Second alphabet :

On a un lion vert sur l'illustration, qui ne fait pas parti de l'univers de Jules Verne. Il s'agit de la représentation du VITRIOL en alchimie. VITRIOL est l'acronyme de : VISITA INTERIOREM TERRAE RECTIFICANDO INVENIES OPERAE LAPIDEM, signifiant : VISITE L INTERIEUR DE LA TERRE ET EN RECTIFIANT TU TROUVERAS LA PIERRE CACHEE.

Cette traduction fait également 64 lettres, c'est la traduction de Jean Massicot.

**Substitution :**

On obtient l'alphabet suivant :

I	N	O	C	U	L	I	S	A	R	S	I	N	T	E	N
V	I	S	I	T	E	L	I	N	T	E	R	I	E	U	R

D	E	,	A	U	D	A	S	V	I	A	T	O	R	,	T
D	E	L	A	T	E	R	R	E	E	T	E	N	R	E	C

E	R	R	E	S	T	R	E	C	E	N	T	R	U	M	A
T	I	F	I	A	N	T	T	U	T	R	O	U	V	E	R

T	T	I	N	G	E	S	.	K	O	D	F	E	C	I	.
A	S	L	A	P	I	E	R	R	E	C	A	C	H	E	E

Dans le message chiffré, certaines lettres ont des exposants : ils sont là pour indiquer quelle lettre choisir lorsque ce n'est pas la première (par exemple : T<sup>5</sup> : 5ème T de la phrase).

Le message GFUM.AAMOUGFO,T<sup>5</sup>NAAUAFFMN.MUMO.FFAMNC<sup>3</sup>C<sup>3</sup>I.N,AU.ET<sup>5</sup>AMD<sup>3</sup>T<sup>5</sup>G se déchiffre par :

PATERNNESTPASLOINNTNAAEIRETESRAANEIHHVRILNTRUONECOP

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

P	A	T	E	R	N	N	E	S	T	P	A	S	L	O	I	N
							P	O	U	R	T	A	A	N	T	N
							O	N	I	L	N	E	E	T	E	S
							C	E	R	V	H	I	R	A	A	R
												H	I	E	N	

On obtient la phrase :

PATERN N'EST PAS LOIN POURT(A)ANT NON IL NE(E) TE S(C)ERV(H)IRA A  
R(H)IEN

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

**PATERN N'EST PAS LOIN POURTANT NON IL NE TE SERVIRA A  
RIEN AECHH**

# ÉCHECS

## Nombres :

61 4 5 : la solution aura un total de 70 lettres, dont 4 pour le saint breton et 5 reliquats.

## Analyse :

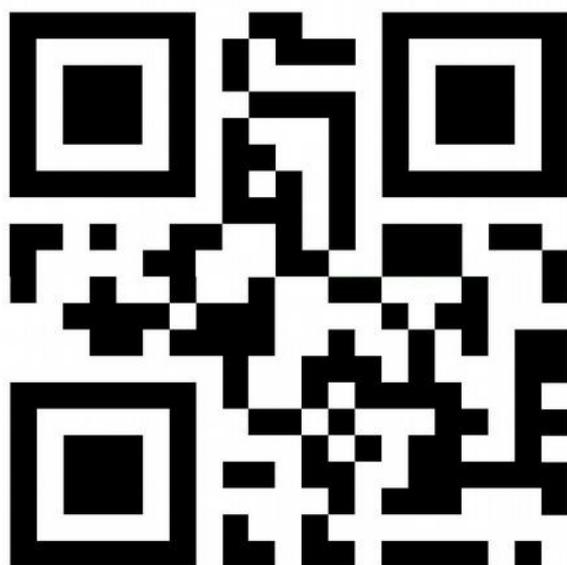
On a 4 logimages, dont le principe est montré dans le second carnet (« nous avons réussi à y faire apparaître un dessin ») : en noircissant les cases comme demandé, on obtient les 4 phrases suivantes :

- IL TE FAUDRA REMETTRE DE L'ORDRE POUR FAIRE LE LIEN
- COMME DANS LE TAIJITU LE NOIR ET LE BLANC SE COMPLÈTENT D'UN NÉGATIF NAÎTRA LE POSITIF
- UN INDICE ABCDEFGHIJKLMNOPSTUVWXYZ DEUX ABSENTES TE METTRONT SUR LA VOIE DU CODE
- CETTE ÉNIGME T'AMÈNERA A TROUVER SOIXANTE DIX LETTRES

## Interprétation :

Les lettres manquantes sont Q et R : on en déduit qu'il faudra trouver un QR Code. Il faut donc :

- remettre de l'ordre : assembler les 4 logimages trouvés, formant un carré rempli de cases noires et blanches
- passer d'un négatif au positif : inverser le noir et le blanches
- utiliser le code : on flashe le QR Code ainsi obtenu :



- on arrive sur une page « goo.gl/ » contenant le message de 70 lettres suivant :

ILTESERAMALHEUREUSEMENTEUPMOLAACONULBIIFSSNTLAMEDSNOOOPMIDEREAGNS  
ECAIE

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

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

On obtient la phrase :

IL TE SERA MALHEUREUSEMENT IMPO(O)SS(S)IBLE DE(E) CONT(F)INU(U)ER SANS LA  
COMPAGNIE DE MALO

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

**IL TE SERA MALHEUREUSEMENT IMPOSSIBLE DE CONTINUER SANS LA COMPAGNIE  
DE MALO  
OSEFU**

# MOAIS

## **Nombres :**

41 82 : la solution aura un total de 51 lettres, dont 8 pour le saint breton et 2 reliquats.

## **Analyse :**

Le message codé ressemble au code Pig Pen : dans le second carnet, il est noté que ce n'est pas la bonne clef (le mot CLEF étant codé en Pig Pen) : il faut donc chercher un alphabet similaire.

## **La question :**

La présence de 0, 1 ou 2 points permet d'utiliser une grille de 27 lettres maximum. En remplissant à la manière de La Buse (de gauche à droite, de haut en bas, et en remplissant alternativement chaque grille), on obtient cet alphabet :

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

On trouve le message :

DE QUEL ALPHABET CHOISI SE MUNIR ?

## **La tablette :**

Il nous faut trouver un autre alphabet pour la tablette, le précédent ne fonctionnant pas. La question qui nous est posée contient 27 lettres, on l'utilise donc pour remplir une nouvelle grille :

D	U	A	E	E	L	Q	L	P
H	E	H	A	T	O	B	C	I
S	E	N	I	M	I	S	U	R
			.				..	

Les mois écrivaient en Rongo Rongo, il faut donc utiliser le même sens de lecture pour déchiffrer le message : lire de gauche à droite, en partant de la dernière ligne, et en effectuant une rotation de 180° à la fin de chaque ligne (cela change le sens des signes se trouvant sur les lignes 2 et 4).



On trouve le message :

LESCONSEILSDE NLUITEMENILPSAREUSEAPEPNEURROCSCUTUQTE

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :

L	E	S	C	O	N	S	E	I	L	S	D	E
					C	O	R	E	N	T	I	N
					S	C	R	U	P	U	U	L
					E	U	S	E	E	M	E	N
					T	T	U	A	P	P	L	I
					Q	U	E	R	A	S		

On obtient la phrase :

LES CONSEILS DE CORENTIN SCRUPU(U)LEUSE(E)MENT TU APPLIQUERAS

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

LESCONSEILSDE CORENTIN SCRUPULEUSEMENT TU APPLIQUERAS  
**UE**

# BOUTONS

## Nombres :

41 11 3 : la solution aura un total de 55 lettres, dont 11 pour le saint breton et 3 reliquats.

## Analyse :

On a :

- une suite de 55 perles, qui correspond donc au message à trouver
- 2 lignes de 8 couleurs
- 2 lignes de 8 perles : on peut donc associer une couleur par perles
- 16 boutons de différentes couleurs : on a donc 1 couleur par boutons.

Cette idée de correspondance est évoquée dans le second carnet « J'ai très vite compris les correspondances »

## Association Boutons/Perles :

En associant chaque bouton à une couleur et chaque couleur à la perle se trouvant à la même place, on obtient :



## Association Boutons/lettres :

En évitant chaque trou et fil dans les boutons, on peut dessiner une lettre dans chacun, donnant l'alphabet suivant :



La suite de perles donne alors la phrase :

AUPIEDDEEQEEVEHCUIEETESARUTNALOPLUARACERTSTICSARLEEROI

**Labyrinthe :**

On utilise le labyrinthe suivant :



On obtient la phrase :

AU PIED DE POL-AURELIEN TA QU(U)ETE S'A(A)CHEVE(E)RA CAR LE TRESOR EST ICI

Solution :

La solution de l'énigme est :

**AU PIED DE POL-AURELIEN TA QUÊTE S'ACHÈVERA CAR LE TRÉSOR EST  
ICI UAE**

## Synthèse des solutions

### MUSIQUE :

ICI DÉBUTE TA QUÊTE. BRIEUC TE MONTRERA PAR OÙ COMMENCER  
HTÉ

### MAYAS :

IL TE FAUDRA SUIVRE LE GRAND SAMSON PENDANT CINQ CENT MÈTRES  
ENVIRON RAI

### JEU DE L'OIE :

À CET ENDROIT, SUR SA ROUTE, TU LE LAISSERAS. LE ROCHER DU TUGDUAL TU  
TROUVERAS  
ÉD

### VERNE :

PATERN N'EST PAS LOIN POURTANT NON IL NE TE SERVIRA À RIEN  
AECHH

### ÉCHECS :

IL TE SERA MALHEUREUSEMENT IMPOSSIBLE DE CONTINUER SANS LA COMPAGNIE  
DE MALO  
OSEFU

### MOAIS :

LES CONSEILS DE CORENTIN SCRUPULEUSEMENT TU APPLIQUERAS  
UE

### BOUTONS :

AU PIED DE POL-AURELIEN TA QUÊTE S'ACHÈVERA CAR LE TRÉSOR EST  
ICI UAE

## FIN DE LA PHASE 1

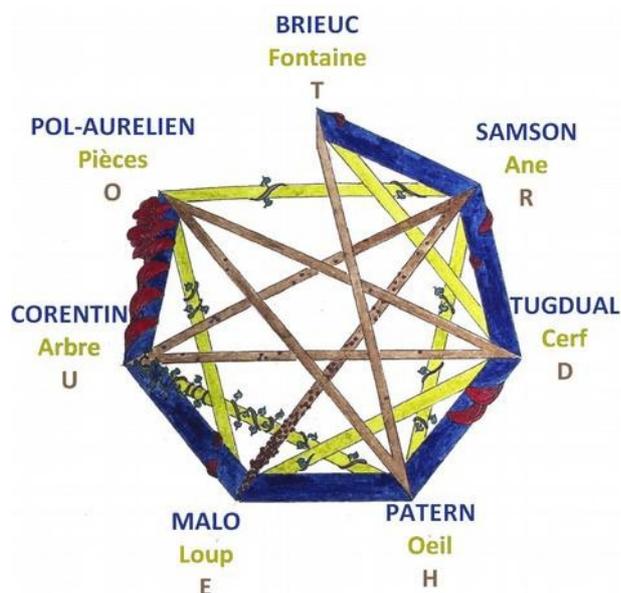
Nous avons, pour chaque énigme :

- une consigne ;
- un Saint, dont le nombre de lettres est en jaune sur la page précédent chaque énigme ;
- un reliquat, dont le nombre de lettres est en rouge sur la page précédent chaque énigme.

De plus, dans le second carnet, on remarque qu'il y a des dessins avec des dates dessus : chaque date correspond à celle d'un saint : on peut donc associer un dessin par saint :

FONTAINE	01/05	BRIEUC
ANE (ILLUSTRATION GOMMEE)	28/07	SAMSON
CERF	30/11	TUGDUAL
OEIL/SERRURE	15/04	PATERN
LOUP	15/11	MALO
CHENE	12/12	CORENTIN
PIECES CENTENAIRE	12/03	POL-AURELIEN

On peut alors assembler l'ensemble de ces données autours du tracé de l'heptagramme :



## RELIQUATS :

On a des reliquats à chaque énigme, qui forme de courts mots représentant phonétiquement des lettres :

HTÉ → THÉ

→ T RAI →

AIR → R ÉD

→ DÉ → D

AECHH → HACHE

→ H OSEFU →

OEUFS → E UE →

EU → U

UAE → EAU → O

En suivant le tracé rouge/marron de l'heptagramme, cela forme THODURE, la ville finale où est enterré le trésor.

## INSTRUCTIONS :

L'ensemble des énigmes nous donnent des instructions :

ICI DÉBUTE TA QUÊTE. **BRIEUC** TE MONTRERA PAR OU COMMENCER

IL TE FAUDRA SUIVRE LE GRAND **SAMSON** PENDANT CINQ CENT MÈTRES

ENVIRON A CET ENDROIT, SUR SA ROUTE, TU LE LAISSERAS. LE ROCHER DU

**TUGDUAL** TU TROUVERAS

**PATERN** N'EST PAS LOIN POURTANT NON IL NE TE SERVIRA A RIEN

IL TE SERA MALHEUREUSEMENT IMPOSSIBLE DE CONTINUER SANS LA COMPAGNIE

DE

**MALO**

LES CONSEILS DE **CORENTIN** SCRUPULEUSEMENT TU APPLIQUERAS

AU PIED DE **POL-AURELIEN** TA QUÊTE S'ACHÈVERA CAR LE TRÉSOR EST ICI

En remplaçant les Saints par leurs illustrations respectives, et en les mettant dans l'ordre en suivant le tracé jaune de l'heptagramme, on obtient :

ICI DEBUTE TA QUETE. **LA FONTAINE** TE MONTRERA PAR OU COMMENCER

IL TE FAUDRA SUIVRE LE GRAND **CERF** PENDANT CINQ CENT METRES

ENVIRON

A CET ENDROIT, SUR SA ROUTE, TU LE LAISSERAS. LE ROCHER DU **LOUP** TU

TROUVERAS

**LE CENTENAIRE** N'EST PAS LOIN POURTANT NON IL NE TE SERVIRA A RIEN

IL TE SERA MALHEUREUSEMENT IMPOSSIBLE DE CONTINUER SANS LA COMPAGNIE

DE

**L'ANE**

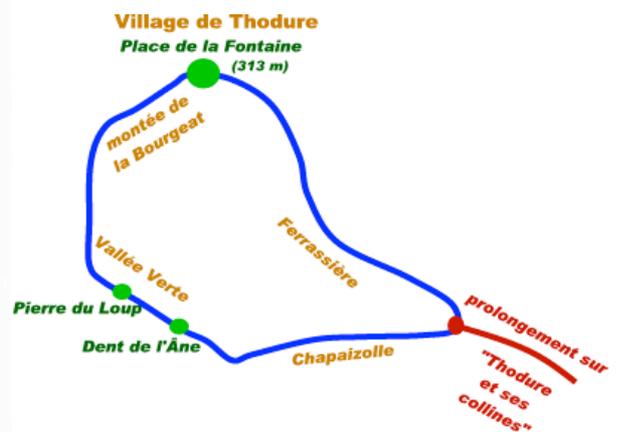
LES CONSEILS DE **L'ŒIL DANS LA SERRURE** SCRUPULEUSEMENT TU

APPLIQUERAS

AU PIED DU **CHENE** TA QUETE S'ACHEVERA CAR LE TRESOR EST ICI.

## CARTE DE THODURE ET PARCOURS DANS LA VILLE :

Ces instructions sont à interpréter à l'aide d'un plan de Thodure :



Il faudra donc :

- Partir de la place de la Fontaine
- Suivre la route du Grand Serre pendant environ 500m
- Bifurquer sur la route menant à La Pierre du Loup
- Le centenaire n'est pas loin, mais ce n'est pas utile : il s'agit de la source du centenaire, que l'on trouve sur notre chemin
- On ne pourra pas continuer sans la Dent de l'Âne : il s'agit de la révélation finale, et du point de départ de la phase 2
- Il faudra suivre scrupuleusement les instructions de l'œil dans la serrure : en se positionnant sur la dent de l'âne il y a un tronc avec un trou dans lequel placer son œil. Cela indique une cachette au pied d'un arbre.
- On trouvera alors des instructions au pied de l'arbre : un panneau, renvoyant vers cette image :

Félicitations. Peu sont arrivés jusqu'ici. Ta quête n'est pas achevée. Le trésor t'attend dans un rayon de 5 km d'ici.



[goo.gl/LMfKZJ](https://goo.gl/LMfKZJ)

# PHASE 2

# MUSIQUE



## Analyse :

Dans le labyrinthe de l'énigme de la musique, les cases 26 27 28 31 32 33 correspondent dans cet ordre au nom BRIEUC dans le désordre, dans la phrase ICI DÉBUTE TA QUETE. BRIEUC TE MONTRERA PAR OU COMMENCER que l'on trouvait dans le labyritnhe de l'énigme 1.

## Interprétation :

Il va falloir remplacer le mot BRIEUC dans notre phrase, en utilisant les notes. On a :

31	32	27 28	26 33
I	R	U E	C B
Si	Do	Do	Si

On remarque que EU/DO et CB/SI ont un nombre de lettres correspondant, mais pas I/SI ni R/DO : on comprend alors qu'il faut utiliser des notations internationales. Après quelques essais, on trouve les correspondances suivantes :

31	32	27 28	26 33
I	R	U E	C B
H <i>notation allemande du si bécarre</i>	C <i>notation anglaise du do</i>	UT <i>écriture originelle latine du do</i>	S I

Qui, une fois remis en ordre, donnent :

33	32	31	28	27	26
B	R	I	E	U	C
I	C	H	T	U	S

Quelques clins d'oeil avaient été glissés au sujet d'Ichtus :

- la phase 1 s'achevait sur Corentin, représenté par un poisson : ce dernier est symbole de renouveau, de nouveau départ : le début de la 2<sup>nd</sup>e phase ;
- la forme de la partition l'évoquait également
- l'illustration au pied de l'arbre près de la dent de l'âne montrait un poisson : le symbole ichtus.

**Solution :**

La solution de l'énigme est :

**ICI DEBUTE TA QUETE. ICHTUS TE MONTRERA PAR OÙ  
COMMENCER**

# MAYAS



## **Interprétation :**

Dans la solution « IL TE FAUDRA SUIVRE LE GRAND SAMSON PENDANT CINQ CENT METRES ENVIRON », il manque un S à « CINQ CENTS ».

Nous aurons donc une « unité » à trouver (certainement pour un tracé), qui aura le S comme point de départ.

## **Solution :**

La solution de l'énigme est :

**LA LETTRE S**

# JEU DE L'OIE



## Analyse :

Un message audio incompréhensible est passé dans la vidéo. En l'écoutant à l'envers, on entend « Deux femmes croiseront leurs différences ».

## Interprétation :

Dans le second carnet, il était écrit « C'est l'amant de Geneviève » : or dans cette énigme, nous nous intéressons aux jeux de cartes : et nous y trouvons Lancelot, valet de trèfle et amant de Guenièvre : il s'agit d'une erreur, dont nous relevons les différences :

- Geneviève : EV

- Guenièvre : UR

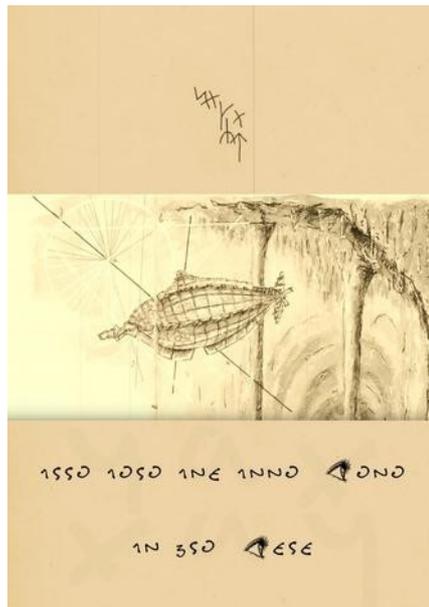
Nous croiserons donc ces deux axes sur la carte pour trouver le point final de l'unité.

## Solution :

La solution de l'énigme est :

**LE CROISEMENT EV/UR**

# VERNE



## Analyse :

Nous avons 2 suites de directions, permettant de tracer 2 chemins :

- les chiffres indiquent le nombre d'unités
- l'œil est là pour nous dire de tracer sans longueur déterminée : nos deux chemins devront donc se croiser

On remarque cependant que ONO et ESE sont des directions opposées, il est donc impossible qu'elles se croisent : on voit alors, derrière chaque chemin, les inscriptions YAX et XAY.

Sur le dessin, on peut mesurer l'angle XAY, qui fait  $34^\circ$ . (pour s'assurer d'une mesure précise indépendante des supports utilisés, livret ou pdf, la mesure de l'angle pouvait être faite sur la vidéo)

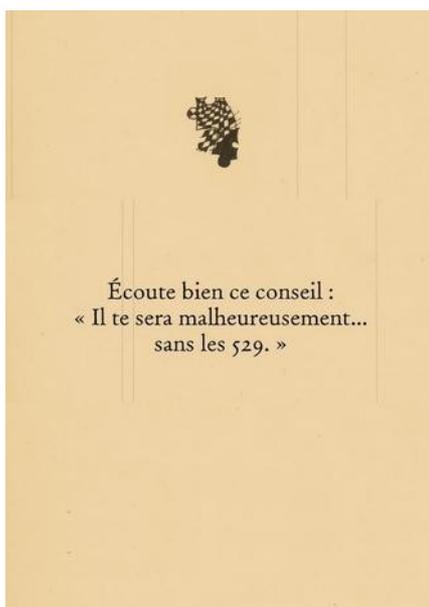
## Interprétation :

Il faudra donc :

- pour 1er tracé (YAX) : tracer selon les instructions, puis faire une rotation ANTIHORAIRE de  $34^\circ$
- pour le second tracé (XAY) : tracer selon les instructions, puis faire une rotation HORAIRE de  $34^\circ$

En les faisant partir d'un même point de départ, les chemins se croiseront à l'emplacement du trésor.

## ECHECS



### Analyse :

On nous demande « d'écouter ». En fond sonore, on entend un métronome, comportant précisément 529 coups. 529 est également le nombre de cases du QR Code que l'on a trouvé en phase 1.

On entend également que certains coups de métronome ont une tonalité différente.

### Interprétation :

On comprend qu'il va falloir modifier la couleur des cases du QR Code, à chaque fois que la tonalité est différente. Après quelques essais, on comprend que la « lecture » de la grille pour le faire est en diagonale (cette idée est confirmée par la clef dans le second carnet qui est en diagonale). On obtient le nouveau QR Code suivant :



### Solution :

En flashant ce QR Code, on obtient une carte de Thodore :

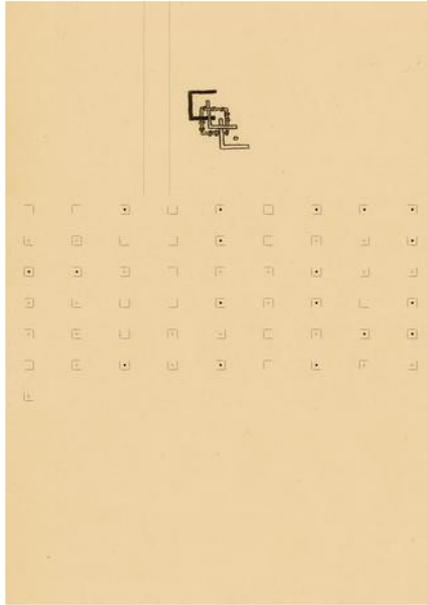


**Message bonus :**

Avec ce nouveau QR Code, en le posant de nouveau sur les grilles, on trouve un message lisible en diagonale de gauche à droite et de bas en haut :

LA PERSPICACITE ET LA TENACITE DONT TU A FAIT PREUVE POUR TROUVER CE LONG MESSAGE DISSIMULE MERITENT D ETRE RECOMPENSEES SACHE QUE HORMIS LE DECORUM QUI N EST LA QUE POUR DELIMITER L UNIVERS DE CHAQUE ENIGME ET T INDIQUER QUE TU ES SUR LA BONNE VOIE TOUS LES ELEMENTS PRESENTS DANS LES DEUX CARNETS SERONT UTILE A UN MOMENT OU A UN AUTRE POUR TROUVER LA CACHETTE DU TRESOR

# MOAIS



## Analyse :

Cette énigme n'est pas sans rappeler l'énigme des mois de la phase 1, avec un alphabet dans le style de la Buse associés.

Il y a 55 lettres dans le message, soit autant que le labyrinthe des boutons.

## Interprétation :

Le déchiffrement en l'état est impossible. Il faut préalablement remplir le labyrinthe correspondant, en prenant soin de changer le sens d'écriture des symboles à chaque angle du labyrinthe : tout se passe comme si on marchait à l'intérieur du labyrinthe en posant les symboles au sol au fur et à mesure de notre avancée, case par case (c'est d'ailleurs ce que suggère l'animation de la vidéo).

On utilise ensuite un alphabet de 3 grilles, que l'on remplira :

- de bas en haut
- de gauche à droite
- en remplissant alternativement chaque grille.

G	P	Y
D	M	V
A	J	S

H	Q	Z
E	N	W
B	K	T

I	R	
F	O	X
C	L	U

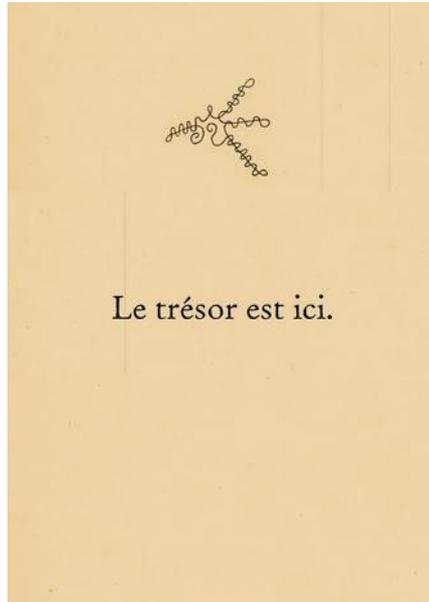
o

## Solution :

La solution de l'énigme est :

**A SEPT METRES DU CHENE, CREUSER AU COEUR DES SIX PERES DU FRUIT FENDU**

## BOUTONS



### Le Point de départ :

La phase 1 se terminait à la Dent de l'âne : ce panneau se trouvait près d'elle :



Le QR Code dessus renvoyait à cette page :



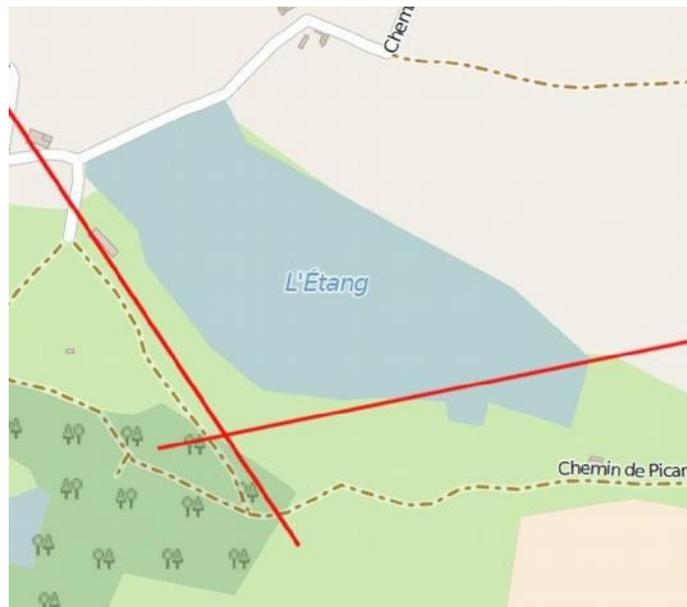
On y trouve le dessin d'ICHTUS, auquel fait référence la phrase « ICHTUS TE MONTRERA PAR OÙ COMMENCER ». « ICI » et le dessin d'ICHTUS sont de la même couleur, m'indiquant que ce panneau représente le point de départ de mon tracé.

Ce dessin représente également le tracé à réaliser :

- ICI sera le point de départ
- ICHTUS est formé de deux chemins partant d'un point et se croisant

**Tracé final :**

- Mon point de départ sera le panneau, dont on relève les coordonnées GPS pour placer le point sur la carte
- La mesure sera la distance entre le point S et le croisement EV/UR
- Il faut suivre les indications de Verne, avec les rotations de 34°
- L'endroit où les tracés se croisent est l'endroit où est enterré le trésor.



**Emplacement exact depuis ce point :**

« A SEPT METRES DU CHENE, CREUSER AU COEUR DES SIX PERES DU FRUIT FENDU »

Le fruit fendu se trouve dans l'énigme de la musique, dans les paroles de colchiques dans les prés :

« Châtaignes dans les bois, se fendent, se fendent... »

**Le trésor est donc enterré au cœur de six châtaigniers.**

Le coffre contenait une contremarque donnant les instructions pour se faire connaître.

Depuis la découverte du trésor,  
un nouveau coffre est en place.  
Il contient un livre d'or  
dans lequel vous pourrez  
laisser une marque de votre passage  
et de votre participation à l'aventure.

