

Enigme 1

La signature est CT donc **Chrétien de Troyes**.

Dans son roman Perceval ou le conte du Graal, on retrouve cette phrase :
**A LA POINTE DU FER DE LA LANCE PERLAIT UNE GOUTTE DE SANG ET JUSQU'A LA MAIN DU VALET
COULAIT CETTE GOUTTE VERMEILLE**

On fait alors une extraction :

1__1 : 1^{ère} lettre du 1^{er} mot POINTE = P
1__6 : 6^{ème} lettre du 1^{er} mot POINTE = E
2__3 : 3^{ème} lettre du 2nd mot FER = R
3__4 : 4^{ème} lettre du 3^{ème} mot LANCE = C
4__2 : 2^{ème} lettre du 4^{ème} mot PERLAIT = E
8__1 : 1^{ère} lettre du 8^{ème} mot VALET = V
8__2 : 2^{ème} lettre du 8^{ème} mot VALET = A
11__7 : 7^{ème} lettre du 11^{ème} mot VERMEILLE = L

Ce qui nous donne la réponse à cette première énigme : **PERCEVAL**

Enigme 2

Le pinceau et la signature Tom Sawyer nous mène vers une des espiègleries du jeune homme (qui a peint une "fence" * en anglais) :



UDTQC... ? veut dire Un Deux Trois Quatre Cinq ... et donc la suite est **SIX**

La méthode de décryptage est donc un **RAIL FENCE 6**, ce qui donne :

DE SES OEUVRES NAQUIT BIEN MALGRÉ LUI LE FAUCON DE L'ÉTÉ CONSERVE BIEN SON NOM POUR LA SUITE

Le faucon de l'été est **GALAAD**. Son père est **LANCELOT** (de ses œuvres naquit GALAAD, malgré lui au vu de la suite des événements...). * **fence = palissade en français bien sûr**.

La réponse est donc **LANCELOT**

Enigme 3

La date 1586 nous indique la méthode du chiffre de Vigenère (créée en 1586) :

*En 1586, Blaise de Vigenère reprend cette idée dans son livre **Traicté des chiffres, ou secretes manieres d'escrire**. La dénomination chiffre de Vigenère apparut seulement à la fin du 17e siècle, en l'honneur de celui qui lui donna sa forme définitive. Cependant le terme carré de Vigenère est erroné, on devrait plutôt dire carré de Trithème.*

L'Ouroboros est un symbole d'alchimie car Vigenère était aussi alchimiste (mais ce n'est pas cette "corde à son arc" qui nous intéresse pour le crypto).

La clé : **TRAICTEDESCHIFFRESOUSECRETESMANIERESDESCRIRE**

Et ça donne :

BRAVO TU AS TROUVE LA CLEF MAIS POUR TERMINER TU DOIS NOTER LE NOM DU BLANC SOUVERAIN DE L'AUTRE MONDE QUI D'ARTHUR FUT LE COMPAGNON DE CHASSE

La réponse est **GWYNN AP NUDD**

Son nom provient du celtique vindos qui signifie « blanc, loyal, éclatant ».

C'est un des souverains ou des messagers de l'Annwvyn, l'Autre Monde des Celtes.

Gwynn ap Nudd participe à la chasse mythique d'Arthur contre le sanglier Twrch Trwyth.

Enigme 4

« 2 POUR 1 » ROI et l'arbre généalogique pointent vers les parents **d'Arthur Pendragon, Uther Pendragon et Ygraine de Tintagel**. On a donc, en enlevant les doublons de lettres :

UTHERPNDAGO + YGRAINEDTL_ = ARTHUPENDGO

Soit : UY = A ; TG = R ; HR = T ; EA = H ; RI = U ; PN = P ; NE = E ; DD = N ; AT = D ; GL = G ; O_ = O.

Le décryptage donne alors :

POURQU'ILS SOIENT DEUX. TU DOIS TROUVER L'ENFANT DE L'ANCIENNE MAEL CARHAIX. SON NOM TU DEVRAS ALORS REPORTER

Pourqu'ils soient deux, Arthur doit être avec Guenièvre, qui est une enfant de Carmélide (la Carmélide se trouvant actuellement au niveau de Maël Carhaix).

La réponse est donc **GUENIEVRE**

Enigme 5

En haut, on voit une machine de Jefferson, ce qui nous donne la méthode de décryptage : un **CYLINDRE DE JEFFERSON** en mode **ARMY OF THE US** (indiqué par l'oncle SAM). *

La clef est **FAUCON PELERIN** (visuel du bas), ce qui donne : **GRINGALET FUT SON BRAVE ALLIE**

La réponse est donc **GAUVAIN** dont le cheval s'appelait Gringalet.

* lien vers cylindre de jefferson en ligne :

<http://library.thinkquest.org/28005/flashed/timemachine/courseofhistory/jefferson.shtml>

Enigme 6

Les signes en haut et en bas sont des chiffres en Bengali (d'où le tigre du Bengale en bas) :

Donc les signes du haut donnent :

1561-1626

Les signes du bas donnent :

82 (rouge) à 234 (noire)

1561 et 1626 sont les dates de naissance et de mort de Francis Bacon, l'inventeur de l'**ALPHABET BILITERE**, qui est donc notre méthode de décryptage.

En l'appliquant de la 82^{ème} lettre rouge à la 234^{ème} lettre noire (une lettre rouge correspond à un A et une lettre noire à un B), on obtient :

TROUVE LE NOM DE L'EXILE ET NOTE LE ENTIER

La réponse est donc **BOHORT L'ESSILIE**

Bengali numbers

1	one	১	ECK
2	two	২	DUE
3	three	৩	THIN
4	four	৪	CHAR
5	five	৫	PATCH
6	six	৬	CHOY
7	seven	৭	SHAHT
8	eight	৮	AHT
9	nine	৯	NOY
10	ten	১০	DOSH

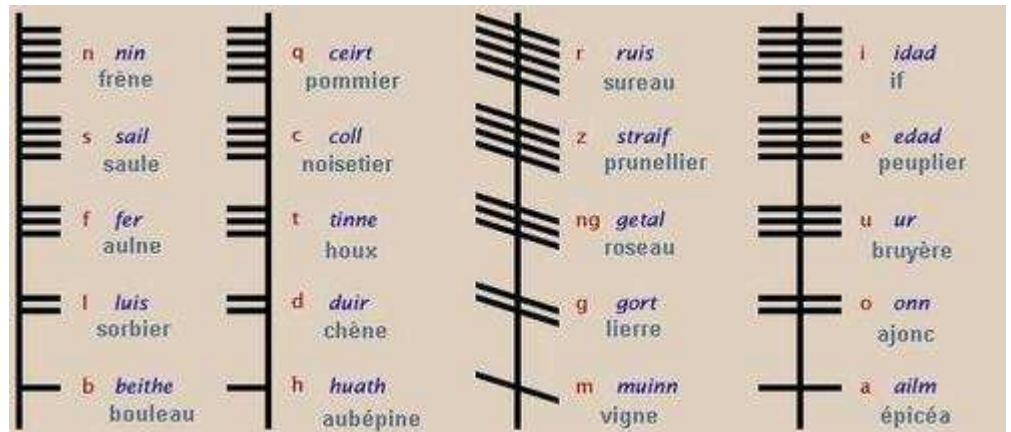
Enigme 7

Le pilier c'est un **OGHAM**. Et un alphabet correspond aux entailles faites sur ce pilier :

Il est donc écrit : **CAESAR**, ce qui nous donne la méthode de décryptage du chiffre de César.

Les plantes représentées :

TILLEUL
AJONC
SORBIER
VIGNE
AUBEPINE
TILLEUL
PEUPLIER



Ce qui donne avec l'alphabet représenté si dessus : **POLMHPE**.

En faisant un chiffre de César de 3 sur les lettres 1,3,5 et 6 (lettres correspondant aux arbres entourés de rouge), on obtient : **MOI-MEME**

La réponse est donc **MERLIN**

Enigme 8

Le blason en bas est celui de la ville de SETE (correspond au chiffre 7).

Pour chaque paire de nombres, on prend le centre * (par exemple, le nombre 6 est au centre de la paire -3 ; 15), et on ajoute ou on soustrait le chiffre 7 suivant que la flèche est vers le haut ou vers le bas. Ce décryptage ne nous donne alors que des nombres entre 1 et 26 qui peuvent être convertis en lettres pour donner :

MAINTENANT TFU CPT DPT VMD DMS QFD TMT QFU UFC VMU HPE OMD VMT SMU DPD

A ce stade, on range le reste du cryptogramme (après le mot MAINTENANT) par blocs de 3 et on remarque qu'il faut faire des opérations (la lettre du milieu est toujours F=fois, P=plus ou M=moins). Les chiffres en rouge permettent de savoir lequel des nombres commençant par la lettre correspondante il faut prendre (par exemple, 35 est le 8^{ème} nombre commençant par la lettre T) :

T	F	U	C	P	T	D	P	T	V	M	D	D	M	S	Q	F	D	T	M	T	Q	F	U	U	F	C	V	M	U	H	P	F	O	M	D	V	M	T	S	M	U	D	P	D						
1			1	1	1	1	1	1	1	2			2	1		1	8		3	1						1	1				1					2	2		1	1			4		1					
3	x	1	5	+	3	2	+	3	20	-	2	10	-	7	4	x	2	35	-	30	4	x	1	1	x	5	20	-	1	0	+			11	-	10	21	-	3	6	-	1	17	+	2					
C			H			E			R					C						H																	A													S

On obtient alors : **CHERCHE DES MARES**

La réponse est donc **HECTOR** (Hector des Mares)

*L'œil de la baleine était en plein centre du cercle

Enigme 9

La lettre « L » est à mettre en rapport avec l'échiquier et représente le déplacement d'un cavalier. Le fait qu'elle soit sur un drapeau des Etats-Unis pointe vers **LE PRIX D'AMERIQUE**.

Ensuite on a une suite de 42 nombres noirs et une suite de 42 nombres rouges. Les deux flèches rouges sur la droite nous indiquent une opération à faire sur la suite rouge : en faisant +1 sur tous les chiffres pairs, et -1 sur tous les chiffres impairs, on obtient des années (0888 devient 1999 et 0883 devient 1992 par exemple).

On fait alors une extraction sur les chevaux gagnants du prix d'Amérique de ces années avec la suite de nombres noire :

0882=1993, 1^{ère} lettre de Queen L = **Q**

3118=2009, 4^{ème} lettre de Meaulnes du Corta = **U**

3117=2006, 2^{ème} lettre de Gigant Neo = **I**

Etc...

Soit : **QUI VOUDRA MONTRER RIAN VISAGE IRA SE FAIRE RASER**

Cette phrase point vers une célèbre partie d'échecs, **LA PARTIE DE L'OPERA**, qui se serait jouée pendant une représentation du Barbier de Séville. En recréant les mouvements de cette partie, et en prenant les lettres correspondantes sur l'échiquier (une lettre blanche pour un pion blanc et noire pour pion noir ; il y a deux lettres pour chaque case au cas où il y ait deux passages du même joueur sur la même case), en prenant soin de répéter deux fois le 23^e coup, on obtient la phrase décodée :

NOTE LE NOM GALLOIS DU CHEVALIER MANCHOT

La réponse est donc **BEDWYR**, nom gallois du chevalier **BEDIVERE**.

Enigme 10

La date du 06/05/1952 correspond à la date de naissance de Christian **CLAVIER**, ce qui nous indique le fait que l'on doit taper sur un clavier de téléphone :



5x1 = 1 fois la touche 5 = **J**
 4x3 = 3 fois la touche 4 = **I**
 4x1 = 1 fois la touche 4 = **G**
 3x1 = 1 fois la touche 3 = **D**
 8x3 = 3 fois la touche 8 = **V**
 Etc...

Ainsi, on obtient le cryptogramme suivant :

JIGDVIYEHYGCDCSCNDKYVKHLEGMIHLGEHSHLCD

TRKUOPREBWCHEUKLIERZBMKSZROBUEEMKISCONZINBEDECHERCHERCKRILZEFKZENCOREMEDECRXPZER

La partie violette peut subir des substitutions (T - B ; B - U ; U - V ; K - A ; W - X ; X - Y ; Z - T) ; ces substitutions ont été trouvées en tâtonnant un peu *, sans comprendre la réelle explication (peut être reliée au hot dog présent en haut ou à la partie noire du cryptogramme). On obtient :

BRAVO PREUX CHEVALIER TU M'AS TROUVEE MAIS CONTINUE DE CHERCHER CAR IL TE FAUT ENCORE ME DECRYPTER

La phrase trouvée fait 81 caractères soit 9^2 , on peut donc la mettre dans un tableau 9x9, et on fait une extraction (D8=S, G8 = A, etc...) pour obtenir :

SA VIE EUT UN ROMAN DONT LA PLUS HEUREUSE VICTOIRE FUT DE DELIVRER LE PERE DE SON AIMEE DEPUIS SEPT ANS PRISONNIER

Ceci réfère au roman de Jaufré ; la réponse est donc **JAUFRE**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	B	X	R	U	O	C	A	T	D
2	R	C	T	V	N	H	R	E	E
3	A	H	U	E	T	E	I	N	C
4	V	E	M	E	I	R	L	C	R
5	O	V	A	M	N	C	T	O	Y
6	P	A	S	A	U	H	E	R	P
7	R	L	T	I	E	E	F	E	T
8	E	I	R	S	D	R	A	M	E
9	U	E	O	C	E	C	U	E	R

*Le principe était de penser au début au clavier **QWERTY**, inventé par Christopher Latham Sholes, originaire des Etats-Unis (le hot dog étant un plat emblématique des Etats-Unis, l'indice devait vous mettre sur la piste d'un « clavier » américain) .

Ensuite, il fallait mélanger ce clavier avec celui d'un téléphone pour obtenir :

1	2	3
	qwe	rty
4	5	6
uio	pas	dfg
7	8	9
hijkl	zxc	vbnm

Donc 5*1 = P, 4*3=O

Le bloc du haut une fois décrypté donnait alors : « **Pour continuer le français tu dois utiliser** » et une suite de lettres incompréhensible , comme sur l'image ci-dessous (ligne orange)

5x1	4x3	4x1	3x1	8x3	4x3	9x3	3x2	4x2	9x3	4x1	2x3	3x1
P	O	U	R	C	O	N	T	I	N	U	E	R
7x4	2x3	6x2	3x1	5x2	9x3	8x3	5x2	4x2	5x3	3x2	4x1	
L	E	F	R	A	N	C	A	I	S	T	U	
6x1	4x3	4x2	5x3	4x1	3x2	4x2	7x4	4x2	5x3	2x3	3x1	
D	O	I	S	U	T	I	L	I	S	E	R	
8x1	7x3	5x2	8x2	6x3	7x1	7x3	3x2	2x2	9x1	2x3	4x2	
Z	K	A	X	G	H	K	T	W	V	E	I	
B	R	A	V	O	P	R	E	U	X	C	H	
3x2	8x2	5x2	5x3	4x3	3x2	7x3	9x4	2x2	6x1	5x2	7x4	
T	X	A	S	O	T	K	M	W	D	A	L	
E	V	A	L	I	E	R	T	U	M	A	S	
9x4	7x3	6x3	2x2	8x2	3x2	3x2	6x1	5x2	4x3	7x4	2x3	
M	K	G	W	X	T	T	D	A	O	L	E	
T	R	O	U	V	E	E	M	A	I	S	C	
6x3	6x2	9x4	4x3	6x2	2x2	3x2	3x1	3x2	2x3	4x2	3x2	
G	F	M	O	F	W	T	R	T	E	I	T	
O	N	T	I	N	U	E	D	E	C	H	E	
7x3	2x3	4x2	3x2	7x3	2x3	5x2	7x3	4x3	5x3	9x4	3x2	
K	E	I	T	K	E	A	K	O	S	M	T	
R	C	H	E	R	C	A	R	I	L	T	E	
3x3	5x2	2x2	9x4	3x2	6x2	2x3	6x3	7x3	3x2	6x1	3x2	
Y	A	W	M	T	F	E	G	K	T	D	T	
F	A	U	T	E	N	C	O	R	E	M	E	
3x1	3x2	2x3	7x3	9x2	7x1	9x4	3x2	7x3				
R	T	E	K	B	H	M	T	K				
D	E	C	R	Y	P	T	E	R				

Pour décrypter cette suite incompréhensible, il fallait alors faire simplement correspondre le clavier azerty avec l'alphabet normal, donc a=a, z=b, e=c, etc... et là vous obteniez « **BRAVO PREUX CHEVALIER TU M'AS TROUVEE MAIS CONTINUE DE CHERCHER CAR IL TE FAUT ENCORE ME DECRYPTER** ». La suite a été parfaitement expliquée :

« La phrase trouvée fait 81 caractères soit 9^2 , on peut donc la mettre dans un tableau 9x9, et on fait une extraction (D8=S, G8 = A, etc...) pour obtenir :

SA VIE EUT UN ROMAN DONT LA PLUS HEUREUSE VICTOIRE FUT DE DELIVRER LE PERE DE SON AIMEE DEPUIS SEPT ANS PRISONNIER

Ceci réfère au roman de Jaufré ; la réponse est donc **JAUFRE** »

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	B	X	R	U	O	C	A	T	D
2	R	C	T	V	N	H	R	E	E
3	A	H	U	E	T	E	I	N	C
4	V	E	M	E	I	R	L	C	R
5	O	V	A	M	N	C	T	O	Y
6	P	A	S	A	U	H	E	R	P
7	R	L	T	I	E	E	F	E	T
8	E	I	R	S	D	R	A	M	E
9	U	E	O	C	E	C	U	E	R

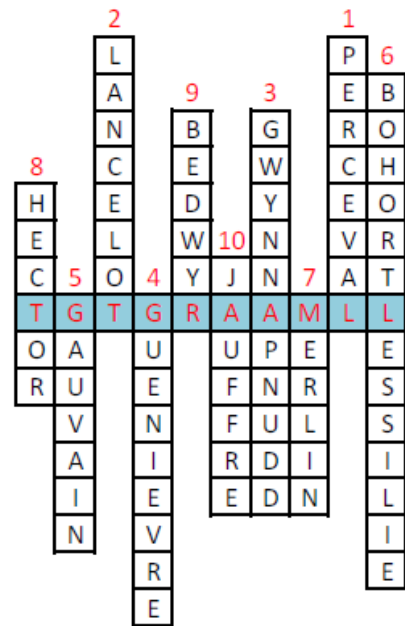
Enigme 11, 1^{ère} partie

On remplit la grille de cette énigme avec les réponses des dix premières énigmes (toutes les réponses correspondant à un personnage de la légende arthurienne).

A ce stade, il faut trouver un mot de passe à l'aide des poupées russes. Si l'on traduit ces poupées en morse, on obtient :

⚭... qui peut correspondre à D (⚭..) E (.), soit **DE**, ou encore **DEUX** en phonétique, que l'on traduit en russe pour avoir la réponse à cette énigme : **DVA**

Ce mot de passe nous permet d'accéder à la seconde partie de l'énigme 11.



Enigme 11, 2^{nde} partie

La grille de la première partie nous donne une clef : **TGTGRAAMLL**

Un alphabet désordonné sur le crypto titre GDMJVU avec cette clé donne : **BIENVU**

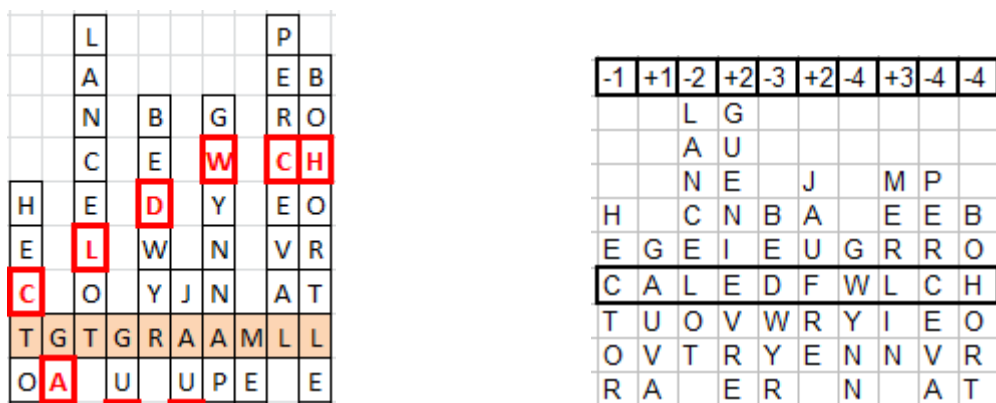
On a alors deux clés, et on peut construire deux **alphabets désordonnés** de 13 lettres chacun avec ces deux clés comprenant les 26 lettres de l'alphabet, et le décryptage en reportant les lettres sur un alphabet classique (les 13 premières lettres si c'est noir, les 13 suivantes si c'est bleu), on obtient :

- D : UN
- U : UN
- O : DEUX
- P : DEUX
- W : TROIS
- U : DEUX
- N : QUATRE
- P : TROIS
- D : QUATRE
- O : QUATRE

TGTGRAAMLL	T	G	R	A	M	L	C	D	F	H	J	K	O
BIENVU	B	I	E	N	V	U	P	Q	S	W	X	Y	Z
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Lettres Noires	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Lettres Bleues	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

On remarque que les premières lettres contiennent les lettres formant les mots **DOWN** et **UP**. On peut alors effectuer sur la grille suivante un décalage vers le haut ou le bas (suivant que l'on a une lettre de « DOWN » ou une lettre de « UP ») pour obtenir de nouvelles lettres.

Par exemple, « D : UN » pour la réponse HECTOR nous donne la lettre **C**, par un décalage du mot dans la grille de une case vers le bas :





On obtient alors la réponse à cette énigme : **CALEDFWLCH**

Caledfwlch est le nom gallois d'**EXCALIBUR**

Enigme 12, 1^{ère} partie

Les symboles du haut vont nous donner la clef pour pouvoir décrypter. Le chiffre 3 dans un cœur nous indique qu'il faut prendre l'amour du personnage réponse à l'énigme 3. Ce personnage est **GWYNN AP NUDD**, et son amour est **CREIDDYLAD**, ce qui est notre première clé.

L'étoile était déjà présente dans l'énigme 11 (première partie) en haut à droite, ce qui nous donne la deuxième clé, réponse de l'énigme précédente : **CALEDFWLCH**.

On peut former un **alphabet désordonné** avec ces deux mots clés, en prenant les lettres alternativement dans une clé puis dans l'autre (comme nous le montre l'enchaînement des symboles en haut de l'énigme), ce qui nous donne l'alphabet clef : **CARLEDIFYWH(BGJKMNOPQSTUVXZ)**

La méthode Quagmire II nous permet alors de déchiffrer le message ligne par ligne * :

A PRESENT TU DOIS ENTRER LA QHRASE ROUHE DE LA NEUVIEME ENIGME (deux erreurs présentes dans ce cryptogramme, mais on comprend bien qu'il faut prendre la **PHRASE ROUGE**).

La phrase mot de passe à entrer est donc (en minuscules avec des tirets entre les mots) :

QUI VOUDRA MONTRER RIAN VISAGE IRA SE FAIRE RASER

* : la position de la lettre sur la ligne compte pour le décryptage. Commencez par mettre l'alphabet clé sous l'alphabet normal :

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

Le crypto commence par cnq,

La lettre C est en première position, elle se traduit donc par A, la lettre juste au-dessus d'elle

La lettre N est en deuxième position, on décale donc la lecture d'un cran vers la gauche, ce qui donne P

La lettre Q est en troisième position, elle se traduit donc par R (décalage de deux crans vers la gauche)

Etc...

A noter : ce qui compte, c'est la position de la lettre sur la ligne, comprenez par-là que chaque lettre en début de ligne est considérée comme étant en première position

Pour l'erreur, mea culpa, en vérifiant mon fichier, je me suis rendu compte que j'avais la lettre P en doublon dans l'alphabet clé (et pas de lettre O) d'où le problème QHRASE ROUHE au lieu de PHRASE ROUGE.

Enigme 12, 2nde partie

Cette seconde partie nous mène devant l'entrée d'un temple. On récupère ici les fragments 9 et 10.

Le couloir de gauche nous mène aux fragments 1 à 5 en passant devant un masque blanc et une partition. Le couloir de droite nous mène aux fragments 6 à 8 en passant devant une fillette avec un ballon portant le numéro 4 et un stéthoscope.

Couloir de **gauche** (fragments 1 à 5)

Le masque et la partition font penser à l'œuvre **LE FANTOME DE L'OPERA** de **GASTON LEROUX** créée en **1910**.

On utilise alors ces deux alphabets clé :

LEFANTOMDPRBCGHIJKQSUVWXYZ
GASTONLERUXBCDFHIJKMPQVWYZ

Pour décrypter une lettre, qui est au rang **X**, on prend la lettre au même rang **X** dans le second alphabet puis on décale de **Y** vers la **gauche**, **Y** prenant successivement les valeurs **1, 9, 1 et 0**, correspondant à la date **1910**.

Ainsi (fragment 1) :

G (rang 14) => **C** (rang 14-1=13)

J (rang 17) => **E** (rang 17-9=8)

N (rang 5) => **T** (rang 5-1=4)

M (rang 8) => **E** (rang 8-0=8)

Couloir de **droite** (fragments 6 à 8)

La fillette, le chiffre 4 et le stéthoscope font penser à l'œuvre **LES QUATRE FILLES DU DOCTEUR MARCH** de **LOUISA MAY ALCOTT** créée en **1868**.

On utilise alors ces deux alphabets clé :

LESQUATRFIDOCMHBJKNPVWXYZ
LOUISAMYCTBDEFGHJKNPQRVWXZ

Le principe de décryptage est le même sauf que l'on décale vers la **droite** et que le décalage **Y** prend successivement les valeurs **1, 8, 6 et 8**, correspondant à la date **1868**.

Ainsi (fragment 6) :

K (rang 19) => **P** (rang 19+1=20)

P (rang 21) => **U** (rang 21+8=29=3)

X (rang 24) => **I** (rang 24+6=30=4)

W (rang 23) => **S** (rang 23+8=31=5)

Ainsi on peut décoder les 10 fragments de l'énigme 12, 2nde partie :

Fragment 1 :

CET ETE RECOLTE CLASSIQUEMENT SUR LA PREMIERE LIGNE LA PREMIERE ET SUR LA SECONDE LIGNE L'AVANT DERNIERE

Fragment 2 :

ALLUME UN FEU QUI ECLAIRERA LES 6 PREMIERS CHIFFRES AJOUTE LEUR 21, -10, 26, 4, 27 ET -8

Fragment 3 :

ARRIVE SOUS L'ARBRE DE VIE ET DE MORT OU UN CERCLE EST GRAVE PRENDS LA PREMIERE EN SUIVANT CET ORDRE 1, 11, 6, 11, 3 ET LA DERNIERE DU SECOND

Fragment 4 :

PUIS LOUE LA DEESSE TERRE MERE QUI EN REPONSE A TES PRIERES ENFANTERA CET INDICE : 60 NE, 56 SE, 54 NE, 51 NW, 6 SW, 6 SE, 1 SW, 2 NE, 10 NE

Fragment 5 :

TOUT PRES TU TROUVERAS UN NOYAU, GERMERA EN TOI L'IDEE D'ASSEMBLER LA DERNIERE LA DEUXIEME ET LA TROISIEME DU SYMBOLE PREND ENSUITE SON EXACT CONTRAIRE QUI SONNE COMME DE L'ARGENT

Fragment 6 :

PUIS TON DESTIN EST CLAIR : TON SORT EST DE PRENDRE LA PREMIERE LETTRE DE LA 4EME PLANTE LA SECONDE ET LA 3EME DE LA DERNIERE PLANTE ET D'ACHEVER PAR UN X

Fragment 7 :

DANS LE FROID HIVERNAL PRENDS LA CINQUIEME ET LA SEPTIEME DE LA SECONDE

Fragment 8 :

EN CHARIOT TU ROULERAS SUR LES DEUX PRISONNIERES DES CROIX LA PREMIERE BA ENSERREE PAR SES GARDES LA SECONDE A UNE PRISONNIERE DE DISTANCE DE SES GEOLIERES

Fragment 9 :

AFIN DE RESTER LE PLUS PARFAIT DES HOMMES, TU EN LIRAS TROIS DANS L'EBENE, EN PARTANT DE LA DIX-NEUVIEME INCLUSE

Fragment 10 :

IL TE FAUDRA ENSUITE CHERCHER PROTECTION. EN PIOCHANT SUR LA PREMIERE LA QUATRIEME A PARTIR DE LA DROITE, LA SEPTIEME ET LA PREMIERE, ET SUR LA TROISIEME JUSTE LA PREMIERE A GAUCHE. POUR FINIR, N'OUBLIE PAS D'INVERSER LES DEUX DERNIERES !

Dans chacune des dix premières énigmes, un animal est représenté dans une serrure en haut à droite. Chacun de ces animaux représente une rune de l'ALPHABET FUTHARK, qui par sa signification permet de le relier à un des fragments de l'énigme 12. Ceci est résumé dans le tableau ci-dessous :

Enigme	Animal associé	Rune associée	Lettre associée	Signification de la rune	Fragment de l'E12 correspondant
1	Serpent	ᚦ Eihwaz	ï	If (arbre de vie ou de mort)	3
2	Phoque	ᚱ Isaz	l	Glace, Froid	7
3	Castor	ᚷ Hagalaz	H	Noyau	5
4	Elan	ᚹ Algiz	Z	Protection	10
5	Faucon	ᚱ Raido	R	Chariot, Voyage	8
6	Renard	ᚺ Mannaz	M	Homme	9
7	Corneille	ᚫ Pertho	P	Hasard, Destin	6
8	Dragon	ᚰ Kaunan	K	Feu	2
9	Sanglier	ᚷ Berkanan	B	Bouleau (déesse terre mère)	4
10	Cigogne	ᚷ Jera	J	Récolte	1

Ainsi, on a pu relier chaque fragment de l'énigme 12 à une des 10 premières énigmes. Nous allons donc appliquer les phrases décodées de l'énigme 12 à chacune de ces 10 premières énigmes.

Enigme 1 :

ARRIVE SOUS L'ARBRE DE VIE ET DE MORT OU UN CERCLE EST GRAVE PRENDS LA PREMIERE EN SUIVANT CET ORDRE 1, 11, 6, 11, 3 ET LA DERNIERE DU SECOND

On prend l'ordre des mots tels qu'ils sont écrit dans la bulle de l'énigme 1 et on prend la première lettre de chaque mot puis la dernière lettre du second mot, et ça donne la réponse : **PALAIS**

Enigme 2 :

DANS LE FROID HIVERNAL PRENDS LA CINQUIEME ET LA SEPTIEME DE LA SECONDE

On prend les 5e et 7e lettres de la seconde ligne et on obtient la réponse : **ME**

Enigme 3 :

TOUT PRES TU TROUVERAS UN NOYAU, GERMERA EN TOI L'IDEE D'ASSEMBLER LA DERNIERE LA DEUXIEME ET LA TROISIEME DU SYMBOLE PREND ENSUITE SON EXACT CONTRAIRE QUI SONNE COMME DE L'ARGENT

Le symbole est un **OUROBOUROS**, on en prend la dernière, la 2^{ème} et la 3^{ème} lettre : SUR. On prend le contraire qui sonne comme de l'argent qui est la réponse : **SOUS**

Enigme 4 :

IL TE FAUDRA ENSUITE CHERCHER PROTECTION. EN PIOCHANT SUR LA PREMIERE LA QUATRIEME A PARTIR DE LA DROITE, LA SEPTIEME ET LA PREMIERE, ET SUR LA TROISIEME JUSTE LA PREMIERE A GAUCHE. POUR FINIR, N'OUBLIE PAS D'INVERSER LES DEUX DERNIERES !

Sur la première (ligne), la 4e à droite (E), la 7e (A) et la 1ere (X). Sur la troisième (ligne), juste la 1ere à gauche (U), ce qui donne EAXU. On inverse les deux dernières pour avoir la réponse : **EAXU**

Enigme 5 :

EN CHARRIOT TU ROULERAS SUR LES DEUX PRISONNIERES DES CROIX LA PREMIERE BA ENSERREE PAR SES GARDES LA SECONDE A UNE PRISONNIERE DE DISTANCE DE SES GEOLIERES

Les prisonnières des croix, on les trouve dans le cryptogramme :

XLUSX et XAX

Ensermée par ses gardes => A dans XAX

A une de distance d'une autre lettre de ses geôliers => U dans XLUSX

Cela nous donne la réponse : **AU**

Enigme 6 :

AFIN DE RESTER LE PLUS PARFAIT DES HOMMES, TU EN LIRAS TROIS DANS L'EBENE, EN PARTANT DE LA DIX-NEUVIEME INCLUSE

Les 19, 20 et 21emes lettres noires du texte nous donnent la réponse : **LES**

Enigme 7 :

PUIS TON DESTIN EST CLAIR : TON SORT EST DE PRENDRE LA PREMIERE LETTRE DE LA 4EME PLANTE LA SECONDE ET LA 3EME DE LA DERNIERE PLANTE ET D'ACHEVER PAR UN X

La 1^{ère} lettre de VIGNE, les 2^{ème} et 3^{ème} de PEUPLIER et un X donnent comme réponse : **VEUX**

Enigme 8 :

ALLUME UN FEU QUI ECLAIRERA LES 6 PREMIERS CHIFFRES AJOUTE LEUR 21, -10, 26, 4, 27 ET -8

Les 6 premiers chiffres : -3, 15, -12, 0, -9, 13 ; si on ajoute : 21, -10, 26, 4, 27, -8 ; ça donne : 18, 5, 14, 4, 18, 5. La réponse est donc : **RENDRE**

Enigme 9 :

PUIS LOUE LA DEESSE TERRE MERE QUI EN REPONSE A TES PRIERES ENFANTERA CET INDICE : 60 NE, 56 SE, 54 NE, 51 NW, 6 SW, 6 SE, 1 SW, 2 NE, 10 NE

L'échiquier est un carré de 64 cases (numérotées de 1 à 64) et la direction nous donne quelle lettre prendre dans le carré, ce qui nous donne la réponse : **DORMANTES**

Enigme 10 :

CET ETE RECOLTE CLASSIQUEMENT SUR LA PREMIERE LIGNE LA PREMIERE ET SUR LA SECONDE LIGNE L'AVANT DERNIERE

La 1^{ère} lettre de la première ligne : 5x1 = J ; l'avant-dernière lettre de la seconde ligne : 3x2 = E ; ce qui nous donne la réponse : **JE**

En réordonnant les différents mots trouvés, on obtient une phrase réponse qui est :

JE VEUX ME RENDRE AU PALAIS SOUS LES EAUX DORMANTES *

***donc l'adresse donnait <http://parentsendeuil.wifeo.com/je-veux-me-rendre-au-palais-sous-les-eaux-dormantes.php> (sachant qu'avant nos déboires avec avast, la page se trouvait sur assoviviane.wifeo.com)**

Fin de la chasse

On peut alors rentrer la phrase réponse de l'énigme 12 (en minuscules avec des tirets entre les mots) dans le portail présent sur la page de l'énigme 12, 1^{ère} partie.

On arrive alors sur une nouvelle page près de dolmens ; après avoir montré notre courage, notre intégrité et notre sincérité dans la quête d'Excalibur sur un petit jeu de piste, on arrive rapidement à une barque :

En cliquant sur le parchemin, la question suivante nous est posée : « Que veux-tu ? Quelle chose dois-je te remettre ».

Lorsque l'on entre Excalibur, la réponse n'est pas correcte. Il faut alors rentrer son nom gallois trouvé dans la 2^{nde} partie de l'énigme 11 : **CALEDFWLCH**, qui est la réponse finale de cette chasse.

Nous avons alors le plaisir et la joie d'être chevalier élu et de recevoir Excalibur des mains de la dame du lac !

Merci pour cette chasse !

