

Solution de la chasse Le Mysterius Trésor

1ère étape : Il fallait reclasser les énigmes dans l'ordre à l'aide des boussoles



La partie rouge indique le Nord et était notre indicateur. Il fallait donc classer les énigmes dans le sens horaire.

On obtenait donc l'ordre suivant : 4-8-5-1-10-9-2-3-7-6
l'introduction n'avait pas de place particulière.

Les énigmes pouvaient être résolues dans l'ordre souhaité mais pour faire les tracés il fallait respecter l'ordre.

Enigme 4 :

Enigme N° 4

1. Couvent
2. Hôtel de ville
3. Un saint
4. Ville antique
5. Un Pont
6. Une Croix
7. Le dôme
8. La prière

Sales Reps Wanted
Self Starter with 3 Yr. Sales Exp. Necessary! Must have commercial license with the ability to...

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

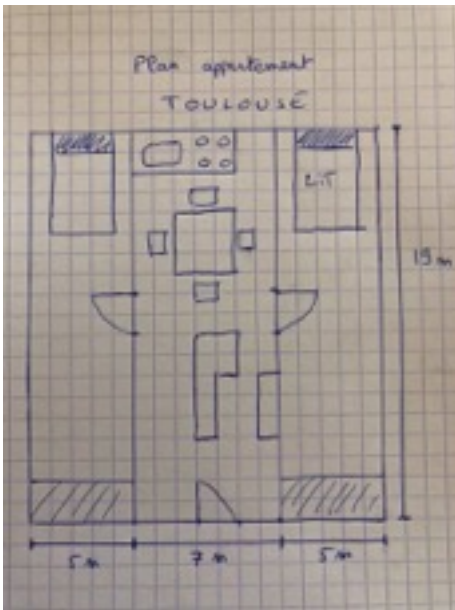
Pour cette énigme il fallait commencer par résoudre les mots croisés :

- 1 : Jacobins
- 2: capitole
- 3 : aubin
- 4: rome
- 5: neuf
- 6: occitane
- 7:grave
- 8: filtres

On obtenait donc le mot : AERO

Avec la photo on comprenait qu'il s'agissait de l'aero constellation

Et avec un peu de recherche on trouvait le terminus de la rame de tram : l'aeroconstellation.



Ensuite il fallait superposer les mots croisés sur la grille, on pouvait le comprendre au format de cette grille : il y a autant de carré en hauteur que les mots croisés et il y a 10 carrés en largeur de plus, ce qui nous indiquait d'en laisser 5 de chaque côté. Ce que l'on comprenait avec l'indice.

Il fallait ensuite lire les lettres à travers la grille de mots croisés dans le sens de lecture d'un livre ligne par ligne. On obtenait du coup la phrase : « Pars d'ici et arrête quand tu n'avances plus »

Il fallait donc comprendre partir de l'aéroconstellation jusqu'à l'autre terminus : Palais de Justice



Enigme 8

Dans cette énigme il fallait commencer par trouver les pays correspondant aux 3 9 12 -4 et 2 (les fuseaux horaires)

- Grece
- Japon
- Nauru
- Chili
- Suede

Il y avait un piège pour certains se situant sur plusieurs fuseaux et si on avait un doute entre deux pays on pouvait trouver le bon en voyant qu'il n'y a que des pays en 5 lettres.

Ce qui nous donne 5 pays de 5 lettres donc un carré 5x5 qui nous mettait sur le chemin d'un playfair.

Pour trouver la clé il suffisait de prendre la première lettre du premier pays, la deuxième du second etc.
Et on se retrouvait avec la clé : GAULE

On construisait donc le tableau

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

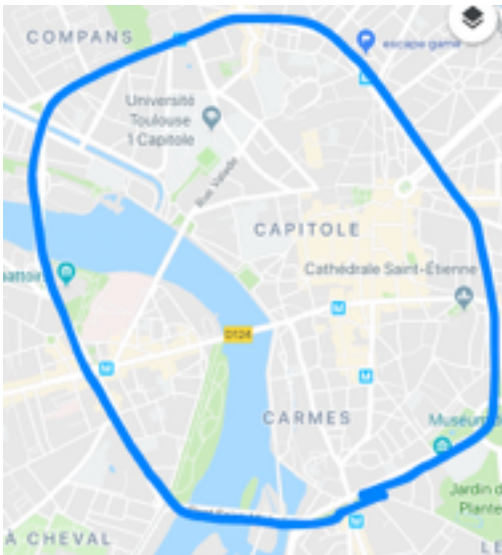
Comme il est précisé dans la gazette le W est anglais on le garde donc. Et on ne garde pas le J.

Il faut maintenant décrypter la suite de lettre sur la carte postale.

On utilise donc la phrase : « les anglais vont dans l'autre sens et oublient leurs pairs » il faut donc comprendre de prendre le texte à l'envers et ne pas garder les lettres pairs.

On obtient les lettres : RL NP EG PF ME EG WG XM TL QE AS EG LT TI DX CL MP GL OS ME QD IN SG HZ

Pour R il faut prendre la lettre qui est sur la même ligne que le R et sur la même colonne que le L donc le S et U pour le L

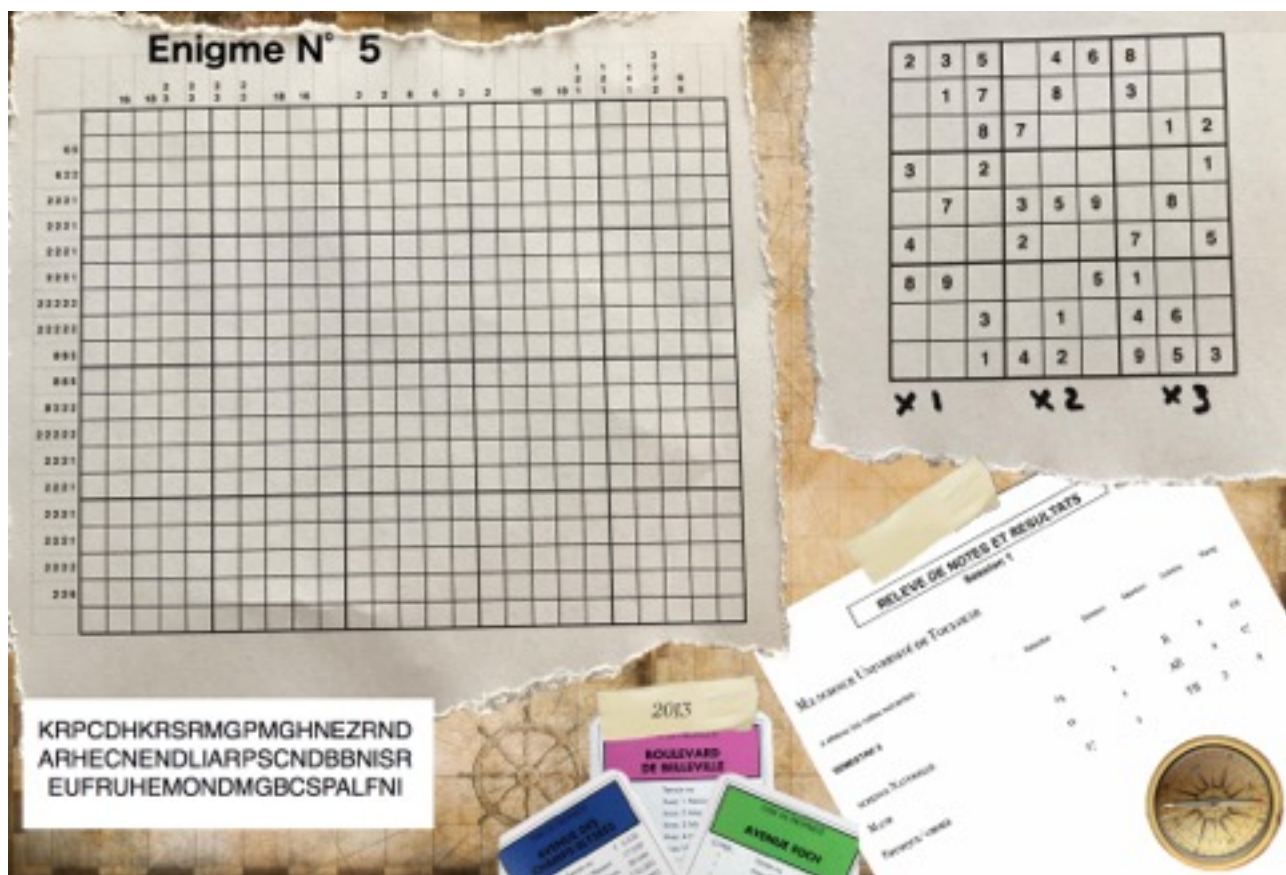


On obtenait la phrase : « suis les boulevards et allees pour faire un tour complet » Le Q au milieu de allées est du au double L qui ne peut pas se décrypter il faut donc rajouter une lettre.

Il fallait donc repartir de Palais de justice et faire le tour des boulevards et allées pour faire un tour complet.

Si on ne prenait pas les lettres dans le sens inverse on tombait sur une phrase nous disant que nous avons fait un faux pas pour nous faire comprendre de prendre dans l'autre sens, cette phrase n'avait pas d'autre but et n'aider pas pour la découverte du trésor.

Enigme 5 :



On commençait par résoudre le picross qui nous donnait : A+B
Ensuite il fallait décrypter la série de lettre.

Pour se faire on comprenait avec le bulletin que la physique chimie allait nous être utile et que les lettres se réfèrent aux éléments du tableau périodique.

On trouvait donc les éléments suivant :

Kr P Cd H Kr Sr Mg P Mg H Ne Zr Nd Ar He C Ne Nd Li Ar P Sc Nd B B Ni Sr Eu F Ru He Mo Nd Mg B C S P Al F Ni

Et on peut remarquer qu'il y a autant d'élément que de trou dans le sudoku.

On place donc les numéros atomiques dans les cases du sudoku dans l'ordre de lecture.

Première ligne nous avons donc Kr P et Cd avec les numéros : 36 15 et 48

Et on voit que les colonnes ont été multipliées. Du coup il faut diviser le numéro atomique par 1 2 ou 3.

On avait donc 18 15 et 16 que l'on associait aux lettres de l'alphabet.

(il fallait bien entendu faire cela avec tous les éléments)

On obtenait le texte : « repars de la et trace ta route en suivant le chemin »

Il fallait donc comprendre : repars de la : A+B est le croisement des lignes de métro A ET B, c'est donc la station Jean Jaurès, on repars de la et on suit le chemin donné par les cartes du monopoly : on tire un trait de Jean Jaurès à capitoile puis la rue st rome et la rue de Metz.

L'équivalence se faisait avec le Monopoly toulousains édition de 2013.

La faute Rogte était une indication pour le tracé qui passait d'une forme de O à un G (un peu tiré par les cheveux celle la je vous l'accorde ahah)

Enigme 1 :



Il fallait commencer par la charade :

- Aimant
- six
- pas
- sion

Mon tout : émancipation

la signature Grec antulaire une fois les lettres remises dans l'ordre nous donnait rectangulaire pour le type de transposition. Avec le mot clé « créateur ».

c	r	e	a	t	e	u	r
2	5	3	1	7	4	8	6
T	I	R	E	U	N	T	R
A	I	T	D	U	C	R	E
A	T	E	U	R	A	U	P
A	L	A	I	S			

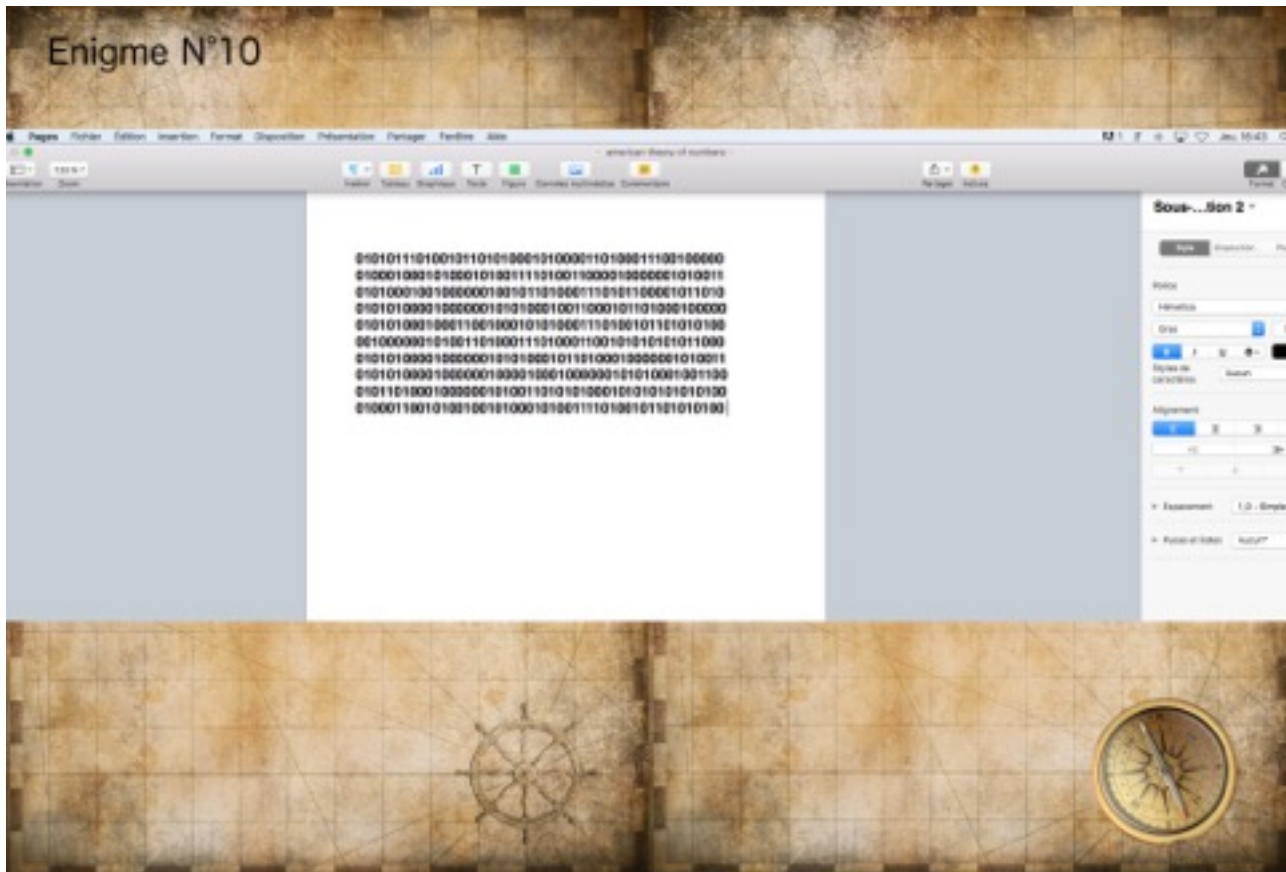
Il y a 29 lettres à décoder et 8 lettres dans le mot clé. Du coup on avait $3 \times 8 + 5$
 Donc les colonnes auront 3 lettres chacune et les 5 premières colonnes en auront une de plus.

On obtient donc le texte : « tire un trait du créateur au palais »

C'est donc le créateur de l'émancipation (ou l'un d'eux) et ici c'est : Armand Duportal

On tire donc un trait le long du boulevard Armand Duportal jusqu'au palais des sports qui est dans son prolongement.

Enigme 10 :



Dans un premier temps il fallait décoder le code binaire pour obtenir une série de lettre correspondant aux touches du clavier.

Il fallait ensuite associer ces lettres à notre alphabet.

La correspondance se faisait à partir d'un clavier QWERTY (american theory of numbers + la capture d'écran d'une page d'ordinateur)

On superposait donc notre alphabet dans le sens de lecture d'un clavier : Q = A; le W=B, le E= C etc.

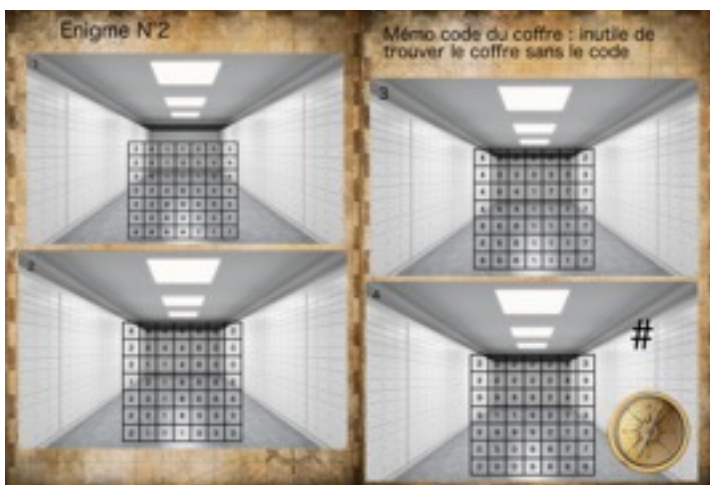
Et on obtenait le texte : « Bravo mais la route est encore longue le X est légendaire » Ce qui nous donnera une indication pour plus tard.

Enigme 9 :



Dans cette énigme il fallait commencer par le tableau de droite et remettre les syllabes ensemble pour former la phrase : « au terme le mot pyramide et que un mètre égale la mesure te sera nécessaire »
 On reproduisait le même chemin sur l'autre tableau pour obtenir : « La mesure vaut trois virgule sept »

Enigme 2



Dans cet énigme il fallait trouver les chiffres du code pour le coffre fort. Les chiffres formaient eux même le chiffre en question

2	4	1	1	5	5	5
2	4	1	3	3	3	5
2	4	1	1	1	3	5
2	4	4	8	3	3	5
2	4	8	8	8	3	5
2	2	8	3	3	3	7
8	8	8	8	7	7	7

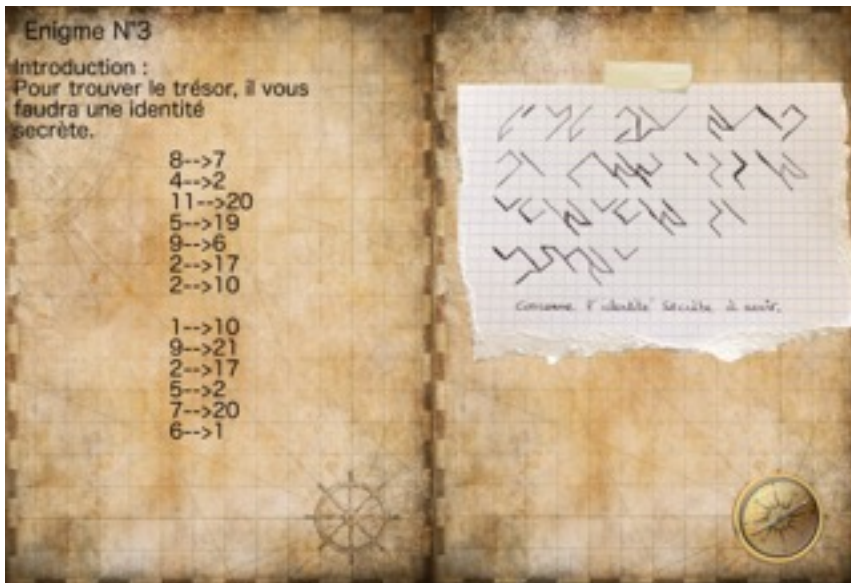
4	4	4	4	8	0	0
2	4	4	4	8	0	0
2	1	1	4	8	0	0
1	2	1	8	8	6	6
2	2	1	8	6	6	6
2	2	1	8	3	3	3
2	1	1	1	3	3	3

4	2	2	2	2	2	2
4	3	3	3	3	3	3
4	4	4	1	7	7	7
4	4	4	1	1	1	7
6	6	6	1	1	7	7
6	6	6	1	1	1	7
6	6	6	1	1	1	7

2	2	2	2	2	4	3
2	2	2	2	2	4	3
9	9	9	9	2	4	3
9	1	1	9	2	7	3
9	9	9	9	2	7	3
0	0	0	9	8	7	7
0	0	0	9	8	8	8

Et finir par #

Enigme 3



La partie de gauche nous disait qu'il fallait utiliser le texte d'introduction

Les chiffres donnaient ensuite la ligne et lettre à utiliser.

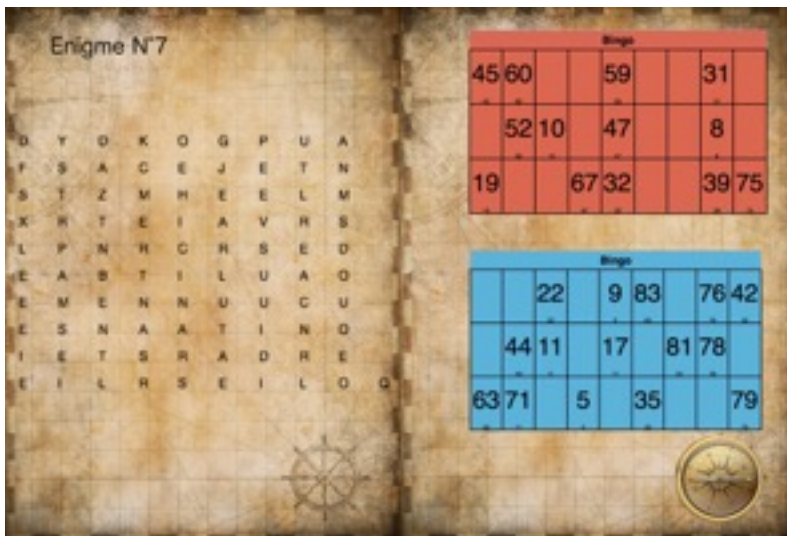
Ce qui nous donne l'identité secrète : « Docteur Square »

La partie de droite est basée sur du braille une lettre se fait sur un schéma de deux colonnes et 3 lignes.

Chaque fois qu'une case est rayé dans sa diagonale c'est qu'il y a un point. Il suffit ensuite de faire la correspondance avec l'alphabet braille.

Et on obtenait une indication comme quoi sans l'identité secrète il ne servait à rien d'aller chercher le coffre.

Enigme 7



Ici il fallait prendre les numéros du bingo et prendre la lettre associée dans la grille . On obtenait : « Du neuf au saint mais reste au nord »

Il fallait donc tracer un trait du pont neuf au pont saint pierre et donc rester au nord de la zone que l'on venait de délimiter.

Enigme 6

Dans cette énigme nous n'avions qu'une série de lettre. Il fallait utiliser la phrase précédemment obtenue « au terme le mot pyramide te sera necesaire »

Le mot pyramide est donc la clé de décryptage du vigenere.

On obtenait donc le texte : « Une fois que tu auras bien avancé et le X trouvé rend toi à son niveau et dirige toi de Huit cent cinquante et une mesure vers le sud Mais attention Il faudra trouver le bon moment pour s'y rendre le coffre n'est pas toujours accessible il est dans un lieu avec des restrictions horaires et tu devras les respecter et ne surtout pas enfreindre la loi et à ce moment la présente toi avec l'identité secrète que tu as trouvée Bien entendu il te faudra la combinaison du coffre pour pouvoir l'ouvrir et tu pourras suivre les instructions présentes dans le coffre pour récupérer la formule finale sans toutes ces informations il est inutile d'aller récupérer le coffre tu ne pourras l'obtenir »

851 mesures = 230m

Interprétation :



L'ensemble des traits tirés nous donne la carte.

On sait qu'il faut rester au nord du trait qui relie les deux ponts.

Le X est légendaire, avec un peu de recherche on pense au dragon et on trouve donc dans cette zone le bar george and dragon

Et on descend donc de 230 m vers le sud pour arriver au magasin de jeu le passe temps !

Le George and dragon était un peu difficile à trouver mais un indice sous forme d'énigme était prévu pour réduire un peu la zone.

En espérant que vous vous êtes bien amusés et que la chasse vous a plu !!