

Innocence

Solutions



Chers Aventuriers,

Un grand merci à chacun d'entre vous pour avoir participé à notre mini chasse au trésor

Bravo aux Gagnants !

Nous sommes ravis de féliciter nos trois gagnants qui ont brillamment résolu les énigmes et atteint le trésor

- L'équipe Oponaute (serveur Discord)
- sion83. (serveur Discord)
- Mélusine (Facebook)

Votre ingéniosité et votre rapidité ont été impressionnantes ! Vous méritez amplement vos récompenses.

Merci à Tous

À tous les participants, sachez que votre enthousiasme a été la véritable étoile de cette chasse.

Nous espérons que vous avez pris plaisir à explorer, à découvrir et à collaborer avec vos coéquipiers.

Restez connectés, car d'autres aventures passionnantes vous attendent bientôt.

D'ici là, continuez à cultiver votre esprit d'exploration et à rêver de nouveaux trésors !

Avec nos remerciements les plus sincères,

Arsnotarum

Enigme B1

Dans l'ombre d'un nom double,
L'antagoniste s'éveille.
Là où le sang de la terre trouble
Les esprits, un destin s'éveille.
Quand l'oiseau de Jupiter tonne,
Le fils du nord, armé de science,
Dresse un mur que rien n'étonne.
Loin de sa terre, sa résilience
Fait échouer l'ambition ailée.
Mais c'est ici, dans les plis du temps,
Que sa genèse fut scellée.
Trouve le berceau du résistant,
Où le nom murmure des merveilles,
Et la clé du mystère sommeille.



La fausse piste :

Cette énigme comporte une fausse piste. Le texte laisse suggérer en première lecture qu'il s'agit de Charles de Gaulle face au Nazisme. De plus, l'image contient la ville de LILLE, ici même ou est né le Général. Cependant, le joueur qui aurait pris cette piste se retrouvera bloqué sur le décryptage final.

Le personnage Central :

L'énigme fait référence à Louis-Edmon-Antoine Le Picard de Phélippeaux.

(Pour la suite de la solution nous, l'appellerons simplement Antoine)

L'énigme en détails :

*Dans l'ombre d'un nom double,
(Le nom composé d'Antoine)*

L'antagoniste s'éveille.
(Il fut rival de Napoléon à la fois sur le champ de bataille, mais également à l'école militaire)

*Là où le sang de la terre trouble
Les esprits, un destin s'éveille.*
(Cette expression fait référence au vin)

Quand l'oiseau de Jupiter tonne,
(L'oiseau de Jupiter est un Aigle, ici, il s'agit de Napoléon)

Le fils du nord, armé de science,
(fils du Nord en référence à «Le Picard», et armé de science pour ses études militaires)

Dresse un mur que rien n'étonne.
(Ici, le mur est le deuxième rempart de Saint-Jean d'Acre, érigé par Antoine)

*Loin de sa terre, sa résilience
Fait échouer l'ambition ailée.*
(Là encore, il s'agit de Saint-Jean d'Acre où Antoine grâce à la construction de son rempart fait échouer Napoléon et son siège de la ville)

*Mais c'est ici, dans les plis du temps,
Que sa genèse fut scellée.*
(En référence à la ville de Sancerre où Antoine fit acte de résistance en prenant cette ville, de plus à la sortie de la ville une croix)

*Trouve le berceau du résistant,
Où le nom murmure des merveilles,
Et la clé du mystère sommeille.*
(les merveilles sont les vignes et vin de Sancerre)

Nous avons donc trouvé le berceau qui est la ville de **Sancerre**.

Sur l'image la ville n'apparaît pas, le joueur devait interpréter l'image comme une multitude de direction ou de sens. Le décryptage de la ville devient donc :

SANCERRE -> SENS R

Le joueur doit donc prendre le sens de R, soit la ville de Rennes seule ville commençant par la lettre R.

La clef de passage sur l'énigme B2 sera donc la première lettre de la ville.



<https://veaugues.over-blog.com/article-la-vendee-sancerroise-de-1796-45763077.html>

Enigme B2

CASABLANCA
DUBLIN
REGINA
MADRID
PARIS
BAMAKO
HALIFAX
KOWEIT
OMSK
PORT-LOUIS



Cette énigme pouvait se résoudre sans avoir résolu l'énigme B1.

L'image représente la Terre sur laquelle est dessiné deux lignes (une verticale et l'autre horizontale).

Ici, le joueur pouvait se laisser porter par le croisement des deux lignes et penser à une coordonnée géographique.

Il lui fallait identifier les deux lignes et leurs significations sur le globe. La seule ligne à retenir était la ligne verticale - le méridien - qui sert de référence pour les fuseaux horaires.

En tenant compte des fuseaux horaires des villes citées et la clé de passage B1 -> B2 nous obtenions :

CASABLANCA (UTC+1)
DUBLIN (UTC+1)
REGINA (UTC-6)
MADRID (UTC+2)
PARIS (UTC+2)
BAMAKO (UTC+0)
HALIFAX (UTC-3)
KOWEIT (UTC+3)
OMSK (UTC+6)
PORT-LOUIS (UTC +4)

En utilisant un décalage alphabétique avec les initiales des villes nous obtenons la séquence :

DELORBENUT

Cette suite de lettres peut diriger le joueur sur deux possibilités

- Rechercher une anagramme et obtenir : **REDOUBLENT**
- Remarquer que la ville de **OMSK** qui donne U est également à la même distance du I **+6 -6**.

I J K L M N O P Q R S T U

L'utilisation de l'anagramme bloque le joueur, il s'agit donc également d'une fausse piste.

Il fallait donc retenir cette dernière solution. Ce qui donne après rectification

DELORBENIT soit DE L'OR BENIT

La manipulation **U devient I** est une étape qui aurait pu être évitée en utilisant une ville ayant un fuseau horaire donnant directement I.

Cela doit orienter le joueur vers une clef de passage B2 -> BFinale

Enigme BFinale

LHXMWYIXUILGCMDZTZCHQVLIYXQHH

Les chemins sans embûches mènent souvent à des destinations sans saveur. C'est dans les sentiers escarpés que l'on découvre les plus beaux panoramas de la vie.

L'énigme BFinale, ne pouvait se résoudre sans avoir préalablement résolu B2

LHXMWYIXUILGCM DZTZCHQVLIYXQHH

Cette suite de lettres est un cryptage de Vigenère.

Il s'agit d'un système de cryptage connu et fréquemment utilisés dans des jeux d'énigmes.

Pour retrouver le message en clair, il est nécessaire de connaître la clé ayant servi à chiffrer le message. Il existe aujourd'hui des outils permettant d'identifier les chiffrements utilisés (avec plus ou moins de précision). Par exemple l'outil du site DCode, orienté bien le joueur vers un chiffrement de Vigenère

La clé de passage B2 -> BFinale, était le changement de lettre U -> I soit le U DEVIENT I.

La clé de passage est donc également la clé de chiffrement.

Après décryptage le message clair suivant était obtenu.

RETROUVE MOI CHEZ MARIE MADELEINE

La citation présente sur cette énigme :

Les chemins sans embûches mènent souvent à des destinations sans saveur. C'est dans les sentiers escarpés que l'on découvre les plus beaux panoramas de la vie

était un indice concernant les fausses pistes, trop évidentes et trop faciles à résoudre.

Résolution

La résolution de cette chasse aux trésors repose sur l'assemblage des trois énigmes résolues :

RENNES -> DE L'OR BENIT -> RETROUVE MOI CHEZ MARIE MADELEINE

Une recherche approfondie, que ce soit en ligne ou à travers des bases de données spécialisées, nous conduit inévitablement à la mystérieuse ville de **Rennes-le-Château**.

Ce lieu est célèbre pour son lien avec l'abbé Bérenger Saunière, qui aurait, selon la légende, découvert un fabuleux **trésor** lors de la rénovation de **l'église Sainte-Marie-Madeleine**.

Le joueur devait donc se déplacer virtuellement dans :

l'église Sainte-Marie-Madeleine de Rennes-le-Château.