

A dramatic scene set in a dark, cavernous environment. In the foreground, a large, ornate treasure chest is open, spilling a massive pile of gold coins, jewelry, and gemstones onto the floor. Several Roman soldiers in full armor, including helmets with red plumes, are present. One soldier stands guard on the left, another on the right, and a third is mounted on a horse in the background. A man in a red cape and armor is seen from the back, looking towards a bright light at the end of a long, winding tunnel. The scene is lit by several candles in holders, creating a warm, golden glow that contrasts with the dark surroundings. The overall atmosphere is one of mystery and adventure.

LA QUÊTE

Vivez une aventure inédite

Solutions de l'introduction

ETAPE 1 : Annonce

La brume s'étirait comme un voile vivant, enveloppant les ruines silencieuses d'une citadelle disparue. Sous les gravats et la mousse, une dalle ornée de glyphes brillait faiblement, pulsant comme un cœur oublié.

Une inscription y était gravée, presque murmure dans le vent :

" La Quête n'est pas un chemin, mais une épreuve – seul celui qui questionne chaque certitude trouvera la vérité."

Ceux qui avaient découvert ce lieu se tenaient immobiles, pris entre fascination et appréhension. Le silence était total, comme si le monde retenait son souffle, attendant qu'ils osent franchir l'invisible frontière qui sépare les vivants des légendes.

ETAPE 2 : Le trésor

Plusieurs récits anciens prétendaient qu'ici, quelque part, reposait un trésor dont la valeur ne se mesurait ni en or ni en joyaux, mais en un chiffre mystérieux, un total insaisissable.

Alors que l'un des aventuriers s'agenouillait pour effleurer la dalle, une pulsation plus forte illumina les glyphes, projetant une lueur dorée dans cette atmosphère déjà emplies de ténèbres.

Levant les yeux au ciel, ils aperçurent des symboles tournoyant les uns autour des autres, avant de finalement s'immobiliser. L'un d'entre eux lut à voix haute :

"Je suis un liquide qui voyage de main en main, Légèrement ambré et mesuré par la dîme du dé latin, Ni trop grand pour être rare, ni trop petit pour être négligé, Je suis souvent plié, mais jamais oublié."

Une vision surgit soudain, s'imposant à leurs esprits comme un écho venu d'un songe oublié.

Tous comprirent que ce n'était pas simplement une richesse matérielle qui les attendait, mais une épreuve qui révélerait la véritable mesure de leur esprit et de leur courage.



SOLUTIONS

« *Je suis un liquide qui voyage de main en main* » désigne ici la <MONNAIE> ;

« *Je suis souvent plié mais jamais oublié* » désigne un <BILLET> ;

« *Ni trop grand pour être rare, ni trop petit pour être négligé* » désigne quelque chose de taille <MOYENNE> ;

« *Légèrement ambré et mesuré par la dîme du dé latin* » désigne le « D » (phonème du dé) en chiffre romain (latin) divisé par dix (la dîme) valant <CINQUANTE>. De plus, cela rappelle également la couleur <JAUNE> (ambrée) d'un certain billet de banque.

Pour les plus inattentif d'entre vous, il y avait également la lettre « L » inscrite sur la page accrochée au mur sur l'arrière-plan, qui désigne le chiffre romain « L » soit <CINQUANTE>.

Réponse : <UN BILLET DE 50€>

« [...] un trésor dont la valeur ne se mesurait ni en or ni en bijoux, mais en un chiffre mystérieux, un total insaisissable. »

Réponse : La valeur du trésor à découvrir est donc de 50€.

ETAPE 3 : Le lieu

Un silence profond s'abattit sur le groupe, comme si le monde lui-même s'était figé. Puis, une voix douce et grave sembla émaner des glyphes scintillants, résonnant directement dans leurs esprits :

"Ce que vous cherchez n'est ni enfoui sous ces pierres, ni caché au bout d'un long chemin. C'est un voyage immobile, un périple de l'esprit.

Peu importe où vous vous trouvez, « La Quête » saura vous atteindre.

Fermez les yeux, laissez vos pensées s'élever et vos certitudes s'effondrer.

Ce trésor ne s'offre qu'à celui qui ose explorer l'invisible, défier ses propres limites et comprendre que la véritable richesse ne se mesure pas, mais se révèle."

Dans un fracas monumental, l'immense porte de la citadelle se referma et se verrouilla devant eux, comme pour leur interdire tout accès.

Les aventuriers échangèrent un regard, leurs cœurs battant à l'unisson, comprenant que leur plus grand défi serait d'affronter non pas le monde, mais eux-mêmes.



SOLUTIONS

« [...] C'est un voyage immobile, un périple de l'esprit. Peu importe où vous vous trouvez, « La Quête » saura vous atteindre. » symbolise ici le fait que l'aventure s'effectue de n'importe où. Vous aurez tous les éléments nécessaires à la résolution complète du jeu en votre possession dès le 1er décembre.

L'illustration montrant une porte close surmontée du chiffre « 6 » vient confirmer qu'il n'est nul besoin de vous présenter le jour J à la maison située au 6 rue Saint Romain (même si on vous recevra avec plaisir).

Réponse : Le lieux idéal pour participer est celui que vous voulez. Cela n'a aucune importance (mais surtout pas chez nous !).

ETAPE 4 : La durée

Une série de cliquetis métalliques retentit soudain, suivie d'un faible vrombissement, comme le soupir d'un mécanisme ancien qui s'éveillait.

Un dispositif complexe, incrusté dans la paroi de pierre, venait de s'activer. Une série de chiffres lumineux apparut, s'alignant pour former un compte à rebours.

L'heure fatidique était désormais fixée : le 24.12.24 à 12h24 précisément.

Ce n'était pas un simple avertissement, mais une injonction claire – le temps leur était désormais compté. Chaque seconde qui s'écoulait semblait résonner comme un tambour lointain, rappelant à tous que l'épreuve ne faisait que commencer.

Ils comprirent alors que chaque décision, chaque mouvement, devait être précis.

L'échéance approchait, et ce compte à rebours, implacable, marquerait la fin – qu'elle qu'en soit l'issue.



SOLUTIONS

« [...] L'heure fatidique était désormais fixée : le 24.12.24 à 12h24 précisément. »

« [...] L'échéance approchait, et ce compte à rebours, implacable, marquerait la fin – qu'elle qu'en soit l'issue. »

Réponse : L'aventure se déroulera du 1^{er} décembre à 20h00 jusqu'à ce que retentisse la 24^{ème} minute de la douzième heure du vingt-quatrième jour du douzième mois de 🎵cette année-là🎵.

Une fois le délai écoulé, si aucun vainqueur n'a été déclaré

Le trésor sera, de fait, placé

Sous la responsabilité de celui qui sait

Quoi et où chercher...

ETAPE 5 : Le support

Ils étaient désormais livrés à eux-mêmes, sans guide ni repère, seuls face à l'inconnu.

L'un d'eux, un érudit aux doigts tachés d'encre, brisa le silence en murmurant, presque pour lui-même : "Si seulement nous avions accès à la bibliothèque de la cité... tant de savoir, tant de réponses qui nous échappent ici." Ses paroles flottèrent dans l'air, imprégnées d'un mélange d'amertume et de frustration palpable.

Alors qu'ils scrutaient les alentours, un autre aventurier aperçut une lueur vacillante émanant d'un recoin obscur. En s'approchant, il découvrit un grimoire posé sur une dalle en tout point identique à la première, son cuir ancien marqué de symboles étranges, semblaient s'animer sous la lumière vacillante. "Regardez... ceci n'était pas là avant," murmura-t-il en désignant l'ouvrage.

Tous se rassemblèrent autour, hésitants. "Peut-être... faut-il l'ouvrir," suggéra l'un d'eux, tandis qu'une tension, entremêlée de fascination et d'inquiétude, s'installait, devenant leur seule ancre face à une réalité de plus en plus incertaine.



SOLUTIONS

« [...] En s'approchant, il découvrit un grimoire posé sur une dalle en tout point identique à la première, son cuir ancien marqué de symboles étranges, semblaient s'animer sous la lumière vacillante. »

Réponse : Ai-je vraiment besoin de l'écrire ? Un livre...

ETAPE 6 : J-1

Lorsqu'un aventurier, le souffle court, posa sa main sur le grimoire, une vibration parcourut l'air, accompagnée d'un éclat de lumière aveuglant. Une voix s'éleva, grave et implacable, résonnant à la fois autour d'eux et en eux :

"Autrefois alliés, vous êtes désormais rivaux. Le trésor que vous recherchez ne peut être réclamé que par un seul valeureux guerrier. Chaque épreuve testera votre esprit, votre courage et votre résolution. Triomphez, et vous serez couverts de gloire ; votre nom transcendera l'histoire parmi les plus belles légendes. Échouez, et vous resterez à jamais prisonniers de vos doutes et de vos incertitudes."

Le grimoire s'ouvrit brusquement, ses pages tournoyant comme animées d'une volonté propre. Des symboles dansants se gravèrent dans les airs, formant un nouveau défi à déchiffrer. Les aventuriers se regardèrent, hésitants, tandis que le tic-tac du compte à rebours résonnait, cruel rappel du temps qui continuait de s'écouler.

Dans un élan soudain, l'un des membres du groupe s'élança, brisant l'immobilité générale et plongeant dans l'épreuve avec une détermination féroce. Ce geste impulsif sembla rompre le dernier lien d'unité qui subsistait entre eux. Un vent de rivalité s'installa, rendant chaque regard plus acéré, chaque mouvement plus rapide.

La tension monta, amplifiée par le martèlement incessant du décompte. Chaque seconde passée rapprochait les aventuriers de l'échéance fatidique, les poussant à avancer, non plus comme une équipe, mais comme des adversaires acharnés, prêts à tout pour triompher.

Réponse : Si vous lisez ces quelques lignes, alors vous avez déjà tous les éléments en main. Désormais, c'est à vous de jouer !



« L'esprit de déduction consiste à partir de ce que l'on sait pour découvrir ce que l'on ignore. »

-- Aristote

« Certains ont fait l'inverse et cherchent encore... »

-- GR

