



Aides de jeu : « La Ballade du Vagabond »

« Qui veut voyager loin ménage sa monture »

Les Plaideurs - Jean Racine

Rappelez-vous l'île au trésor de Robert Louis Stevenson... Et si dans le coffre de Billy Bones, le vieux loup de mer, notre héros, le jeune et intrépide Jim Hawkins n'avait pas trouvé la fameuse carte au trésor, serait-il parti dans cette extraordinaire aventure à l'autre bout du monde ?

La réponse semble évidente... C'est pourquoi, bien qu'il s'agisse d'un poncif, nous l'affirmons :

« Une chasse au trésor sans carte digne de ce nom, nous semble mission impossible ! »

Ainsi, dès notre 1^{er} indice-mystère « GhostB... », nous avons caché la référence d'une carte routière.

Pour les retardataires, cette information a été révélée dans la 1ère aide de jeu sur l'indice-mystère « GhostB... », le 7 octobre 2014.

Cette carte est utile à plus d'un titre car elle sert à plusieurs reprises dans notre chasse au trésor.

Mais, elle a malgré tout un défaut de taille, l'impossibilité de faire des zooms sur les zones de jeu.

En complément, nous avons déjà indiqué un outil très pratique que nous vous proposons de découvrir ensemble.



Pour préserver vos « cartes papier », nous vous conseillons d'utiliser à bon escient l'application Google Earth téléchargeable gratuitement sur www.google.fr/intl/fr/earth/

Voici une liste (non exhaustive) de ce que vous pouvez faire avec Google Earth :

- Chercher des lieux via la barre de recherche intégrée ;
- Utiliser les coordonnées géographiques d'un site (GPS) ;
- Créer des repères précis sur la carte au mètre près ;
- Mesurer une distance entre 2 repères (en km, en m...) ;
- Réaliser des tracés simples ou complexes d'une zone ;
- Explorer un secteur avec la fonction Google Street View ;
- Calculer un itinéraire routier à l'instar de Google Maps ;

Toutes ces fonctionnalités et bien d'autres sont présentes dans cette puissante application. Cerise sur le gâteau, sa prise en main est facile et rapide.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de Google Earth, nous vous invitons à lire l'aide relative à ce logiciel à cette adresse : support.google.com/earth/?hl=fr

A quoi peut bien encore nous servir nos « cartes papier » ? C'est simple, à visualiser en une seule fois l'ensemble des informations disponibles à une échelle donnée.

Le côté statique de la carte conserve cet avantage... Bien évidemment plus l'échelle est fine, plus la carte est précise.

Par exemple, avec une échelle de 1/1 000 000 : 1 cm sur la carte équivaut à 10 km. En 1/200 000, 1 cm correspond à 2 km et en 1/25 000, 1 cm vaut 250 m.

Dans notre étude de cas, chacune des échelles précédentes représente un type particulier de carte :

- 1/1 000 000, 1 cm = 10 km, carte nationale ;
- 1/200 000, 1 cm = 2 km, carte régionale ;
- 1/25 000, 1 cm = 250 m, carte topographique.

Selon l'IGN, la France métropolitaine possède une superficie de 551 695 km² (surface géodésique). La somme totale des surfaces cadastrales est de 507 030 km². En suivant l'axe nord-sud et est-ouest, la France mesure 1 000 km dans ses plus grandes « largeurs ».

Avec une superficie de 31 582 km², la région Bourgogne est en **6ème position** des plus vastes régions de France. Elle représente environ **6 % du territoire national** (source INSEE).

Lorsque vous aurez décrypté et compris l'ensemble des données cachées dans notre indice-mystère « **I-CODE** », vous serez en mesure de les utiliser de plusieurs manières.

I (-Z-)Zzz =

 ΠΡΓΚ
CCCLVII
X=85600 & Y=53980

CODE = (X-25600) & (Y+6020)
μυριας

Mais auparavant, il est utile de faire un mini-bilan sur les indices-mystères précédents à savoir :

1. **GhostB** : 5 juillet, 1^{ère} étape de la 101^{ème} édition du Tour de France 2014 (départ : Leeds).
2. **Éléphant** : 27 juillet, 21^{ème} et dernière étape du Tour de France 2014 (arrivée : Paris).
3. **AL-GABR** : 23 août 2014, ce 1^{er} cryptogramme est essentiel à la compréhension des autres.
4. **CHUCK** : 23 septembre 2014, ce 2^{ème} cryptogramme confirme un concept vu précédemment.



Horatius citant **Αλκαίος**
n'aurait pas dit mieux
pour vous aider
dans votre quête :

« **De l'ode XXXVII**

**trouvez le vers se terminant par 21.
Divisez-le par 3 et vous trouverez
le triple-nombre de Volgus. »**

Étape 1 « GhostB » : Nous vous invitons à lire l'aide de jeu relative à cet indice-mystère n°01 disponible une fois entré sur [le portail du Mysterium](#).

Les **éléments décryptés** en notre possession sont :

- Un mot de passe correspondant à « **une ville célèbre cachée dans nos énigmes** ».
- **La référence précise d'une carte routière** facilement trouvable dans le commerce.

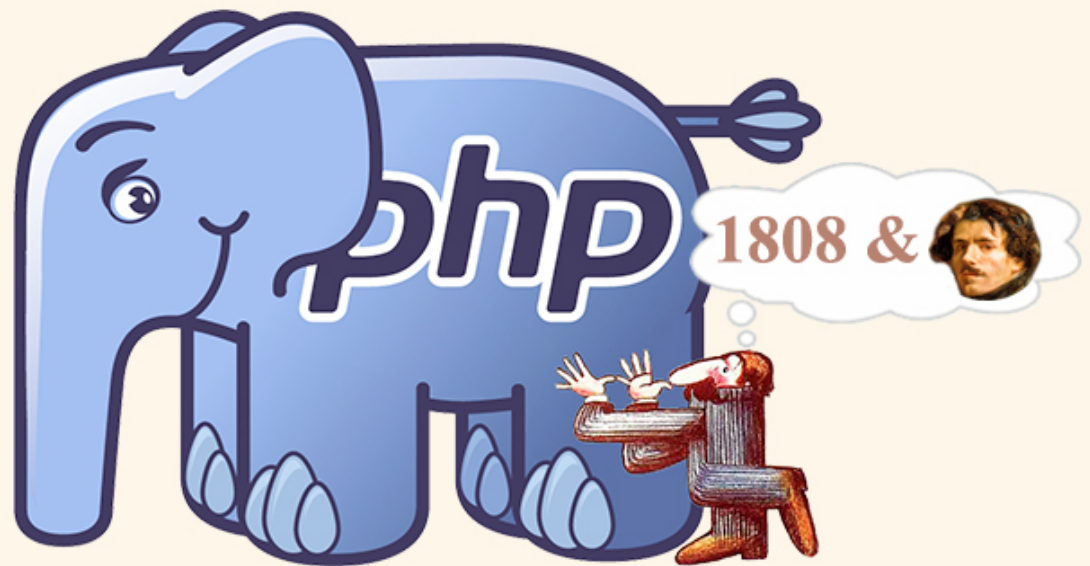
Pour ne pas dévoiler la solution, nous appellerons la carte routière « **GB** » (en référence à l'indice « **GhostB** ») et désignerons sous le code « **A1** », notre « **ville célèbre** ».

En règle générale, le centre-ville est un repère utile pour commencer vos recherches... Mais des exceptions à la règle peuvent exister.

Ainsi, il est intéressant de remarquer que notre « **ville célèbre** » est représentée par un endroit caractéristique.

De plus, utiliser les offices de tourisme nous semblent plutôt pertinent car lorsque nous découvrons un lieu, nous aimons bien savoir ce que nous pouvons visiter.

Ces indications donnent **un bon point de départ** pour débiter « la Ballade du Vagabond ».



Si elle n'était brisée par « **petit soleil** », elle serait 1607 fois plus haute que celle que vous cherchez maintenant...

Étape 2 « Éléphant » : A ce jour, il n'existe pas d'aide de jeu spécifique pour l'indice-mystère n°02. Pour rappel, voici les principaux tweets le concernant :

La boucle est bouclée pour le Tour de France (27 juillet 2014)... En ce jour, voici notre 2ème indice pour la Ballade du Vagabond.

En ce 28 juillet, notre indice n°2 est au plus "fort" de sa forme... Comprendra qui le veut bien ;)

Mais dans l'idéal, il serait plus à sa place le 334e/335e jour de l'année. Car c'est le jour de la pioche, qu'elle soit bonne ou non ! (^_^)

Dernières réflexions sur l'indice du 27 juillet, histoire de vous aiguiller sur la bonne voie...





Pour trouver le mot de passe de cet indice-mystère, il faut réaliser le calcul suivant :

→ **Hauteur x 1607 = NB ? (arrondi en km)**

NB (cf. également **Nota Bene**) signifie dans le cas présent un **NomBre** qui doit être converti en kilomètres. Cela correspond donc à une distance à reporter sur notre carte.

Pour obtenir ce mot de passe, il faut découvrir à quoi correspond « **celle que vous cherchez maintenant** ».

Cela nous donne donc les éléments suivants :

- Un lien très précis à découvrir, appelons-le par le code « **A2** » ;
- Une distance en km (mot de passe), cette distance sera « **D1** ».

Maintenant réfléchissons un petit moment, nous avons une carte « **GB** » sur laquelle nous pouvons reporter comme 1^{er} repère la ville « **A1** ».

Nous découvrons ensuite un second lieu « **A2** » dont les coordonnées géographiques (GPS) sont très précises.

Il est intéressant de remarquer que si nous traçons une ligne droite de « **A1** » vers « **A2** », nous passons par la région Bourgogne. Il est également possible d'établir un itinéraire routier.

Après un rapide calcul, nous connaissons une distance « **D1** » en km. Cette distance ne correspond pas à l'écart qui sépare « **A1** » de « **A2** ».

Par conséquent, il faut soit appliquer cette distance « **D1** » soit à « **A1** » soit à « **A2** ».

Pour commencer, faites une exploration circulaire en utilisant « **D1** » comme « **rayon d'action** ».

Avec un peu d'astuce, découvrir un 3^{ème} lieu, appelons-le « **A3** », ne devrait pas être trop dur.

Nous précisons dès à présent que cette distance « **D1** » servira à plusieurs reprises dans « **la Ballade du Vagabond** ».

AL-GABR

D = D - 1

04. BAK- - -
07. - - -BAR
08. RAB- - -
10. - - -BAK

0ABAKARRAKABA0ABARAKARAKAB
0KABARARAKABA0)0ABARAK0KAB
ARA0RAKABA0BARAKA01ABARAK0
0RAKABAKARABA0 & Πτολεμαῖος

Étape 3 « AL-GABR » : Pour réussir à décrypter ce 3^{ème} indice-Mystère, merci de consulter l'aide de jeu spécifique disponible une fois traversé le portail du Mysterium.

Nous dirons simplement que la phrase décodée confirme :

- Un endroit particulier rencontré précédemment dans vos pérégrinations.
- Permet de mesurer une nouvelle distance, nous l'appellerons « **D2** ».
- Confirme la zone de recherche pour découvrir notamment « **A3** ».

« **D1 & D2** » sont totalement différentes dans leurs utilisations. « **D1** » pourra servir plusieurs fois pendant le jeu.

Au contraire, « **D2** » bien qu'elle paraisse de prime abord **variable** sur une échelle de temps relativement humaine demeure **unique** en son genre...

Elle servira donc une seule fois à un moment particulier du jeu en corroborant une « **juste mesure** » aussi exacte que le permet notre démarche.

« **A3** » vous donnera des informations qui vous seront utiles à condition de savoir ce que vous cherchez...

Π

« Seuls Bruce, **Chuck** et
le Tout-Puissant peuvent
compter **jusqu'à l'infini...** »

MRU UW PKCXR

VBDPK YHGV

PFJYO OOH

QHYVRJ TUUL

MERNNN-SHU QQW QOPK



Étape 4 « CHUCK » : Une fois, les étapes 1, 2 et 3 franchies, vous pourrez aborder plus sereinement le décryptage et l'interprétation de « **CHUCK** ».

Tout d'abord, il confirmera le décryptage « d'**AL-GABR** ». Il ira plus loin en vous demandant d'utiliser une seconde fois « **D1** » et votre ingéniosité pour découvrir un 4ème lieu, appelons-le « **A4** ».

Ce dernier étant un cas particulier, nous vous conseillons de l'utiliser avec parcimonie dans un premier temps puis à bon escient lorsque vous aurez progressé dans « **la Ballade du Vagabond** ».

Π

« Seuls Bruce, **Chuck** et
le Tout-Puissant peuvent
compter **jusqu'à l'infini...** »

MRU UW PKCXR

VBDPK YHGV

PFJYO OOH

QHYVRJ TUUL

MERNNN-SHV TST OQTG

Vers. 2



I (-Z-)Zzzz = 



CODE = (X-25600) & (Y+6020)
μυριας

Étape 5 « I-CODE » : Nous voici devant ce mystérieux document qui demeure une énigme pour une majorité d'entre vous.

Récapitulons nos informations précédentes :

- « **GhostB** » : Une carte avec notre point de départ « **A1** ».
- « **Éléphant** » : Un lieu précis « **A2** » et une distance « **D1** ».
- « **AL-GABR** » : Un lieu confirmé, une nouvelle distance « **D2** ».
- « **CHUCK** » : Des actions à faire pour découvrir « **A3** » et « **A4** ».

CODE vous permettra notamment de confirmer la direction à suivre vers « **A3** ».

PRGK sera une information précieuse à conserver pour vous aider à avancer dans le jeu.

I (-Z-) renforcera les indications découvertes précédemment en vous donnant une règle à suivre.



ΤΟΠΟΣ

Turlututu, chapeau pointu.
D'Apuleius à J.K. Rowling,
Cherchez les Métamorphes.

73705400705400

Étape 6 « TOPOS » : Terminons par ce « **lieu célèbre** » que vous rencontrerez tôt ou tard sur votre chemin...

Pour le découvrir, les éléments suivants sont à votre disposition :

- **Turlututu, chapeau pointu**
- **Apulée, J.K. Rowling et les métamorphes**
- La séquence numérique **73705400705400**
- L'image d'un chapeau pointu avec la lettre **D**
- Le tableau [Valdemar Atterdag holding Visby to ransom, 1361...](#)
- Les tweets de FX relatifs à la Saga d'Harry Potter et au mythique Phénix.

Quels sont les liens entre « **TOPOS & la Ballade du Vagabond** » ?

Comme vous le savez déjà, chacun de nos indices-mystères est à mettre en relation avec au moins une (ou plusieurs) des 12 énigmes... Vous devrez donc toujours vous poser cette question pour espérer progresser.

BREGOGNE



Cela s'est passé en 58 avant J.-C.

Étape 7 « BREGOGNE » : Le dernier indice-mystère clôturant l'année 2014 vous incite à vous concentrer davantage sur notre belle région bourguignonne où nous avons caché la contremarque de la Ballade du Vagabond depuis 193 jours au 21 décembre 2014. Elle doit vous permettre de faire le lien avec les 6 indices-mystères précédents et ceux à venir pour l'année 2015.

L'équipe de CenTropoS vous souhaite de joyeuses fêtes.

