



## Aides de jeu : « La Ballade du Vagabond »

« L'homme fait le voyage, le voyage fait l'homme. »

Essais - Journal du voyage de Michel de Montaigne... (1580-1581)

Avant d'entreprendre votre voyage en Bourgogne, voici un rappel de vos pérégrinations virtuelles sur la carte dite « **GB** » (prononcés « GiBi », comme les antagonistes des célèbres [Shadoks](#) ☺).

1. **GhostB** : Une ville « **A1** », point de départ de notre jeu de piste.
2. **Éléphant** : Un monument « **A2** » visible à Paris et sur Wikipédia.
3. **Al-Gabr** : Un cryptogramme validant votre axe de recherche...
4. **Chuck** : 2ème cryptogramme confirmant l'existence de « **A3** » et « **A4** ».

Grâce à **Éléphant**, vous connaissez la distance « **D1** » qui est notre 1ère « mesure » (en km) utile à plus d'un titre dans notre jeu de piste.

Avec **Al-Gabr**, une seconde distance « **D2** » se mesurant en mètres est à découvrir.

Pour plus d'informations, nous vous invitons à relire nos aides de jeu de Noël 2014 et **les fiches de synthèse** présentes sur [le portail du Mysterium](#).

A l'instar de Michel Eyquem de Montaigne, vous avez dû traverser quelques régions françaises, et certaines de nos voisines frontalières grâce à nos premiers indices-mystères.



Comme **CHUCK**, **I-CODE** & **TOPOS** sont des cas particuliers car ils peuvent vous servir aussi bien à l'étranger que dans notre belle France.

**I-CODE** vous donne plusieurs informations à travers :

- **I (-Z-)** = **5 2 5 2 1 10**
- **PRGK 457 X** = **85600** & **Y** = **53980**
- **CODE** = **(X - 25600) / 10 000** & **(Y + 6020) / 10 000**

Ainsi **CODE = X&Y = 66** vous permettra de confirmer la direction à suivre pour découvrir « **A3** ».

**I-CODE** et **TOPOS** sont les indices-mystères les moins bien compris des joueurs.

Sachez conserver votre route grâce à une bonne boussole, à ne pas « *perdre le Nord* » et surtout à garder la Foi en vos tracés pour découvrir « **A4** ».

Ce jeu (de piste) en vaut la chandelle. Il vous permet de comprendre notre logique. Vous pourrez ensuite appliquer ces différents raisonnements aux 12 énigmes.

Pour vous aider à avancer dans la Ballade du Vagabond, nous vous avons offert une belle carotte sur [centropos.com/april-fools-day-2015](http://centropos.com/april-fools-day-2015).



Après votre périple frontalier, vous voici enfin en région Bourgogne comme le suggère notre 7ème indice-mystère « **BREGOGNE** ». La date **58 av J-C** permet de faire le lien entre la géographie et l'histoire.



Ce cryptogramme en 6 lettres confirme le premier lieu à découvrir, appelons-le « **B1** » sur la carte régionale de Bourgogne Michelin n°519 (échelle 1/200 000).

A ce jour, personne n'a résolu notre énigme. Pour vous aider, voici notre dernier indice :

**6 est la Foi,**  
**9 est l'Espérance.**  
 Multipliez l'une **100 fois**.  
 Mais divisez **le produit** avec méfiance  
 Car voici le chiffre de la Bête sans finitude...  
 Reculez d'un pas, pour éviter la Part du Diable.  
 La solution de notre énigme se cache sur une table,  
 Un siècle avant que l'homme ne marcha sur la Lune.

**I AM  
CHARLIE  
THE FROG**



Lorsque vous  
aurez trouvé  
nos ▲ au ■  
**HEWJJKORJY  
EK QMJXSK ;**  
alors vous  
serez proche  
de votre but...

Depuis janvier 2015, nous vous proposons des indices-mystères qui se réfèrent uniquement à la **région Bourgogne**.

Il vous faut d'abord décrypter **HEWJJKOJY EK QMJXSK** pour savoir ce que vous recherchez précisément. Leur nombre est indiqué par deux symboles : un **triangle** et un **carré**.

Ces deux **figures géométriques** planes servent ensuite à illustrer la conception schématique d'un bâtiment sur lequel sont inscrits 4 nombres.

**Une grenouille** posée sur une « **sphère dorée** » semble observer ce bâtiment. Lorsque vous aurez trouvé ce monument vous comprendrez sa présence.

Il vous faudra enfin découvrir à quelle(s) énigme(s) fait référence cet indice-mystère.

Notez ce lieu comme étant notre point « **B2** ».

A partir de « **B1** » et « **B2** », un troisième lieu appelons-le « **B3** » est très facile à découvrir surtout si vous avez résolu « **I-Code** » et « **Topos** ».

# OU vertu RE

« Sans I, c'est un CŒUR AMER. »  
Loin du GIVIT RI GRPQAN,  
celle que vous cherchez  
regarde toujours  
vers I.N.R.I.

« Si tu crois que tu as besoin de faire un voyage, il est temps de préparer tes bagages. »

*Daniel Desbiens*

Entre « B1 », « B2 » et « B3 » il vous faudra faire preuve « d'OUVERTURE » pour découvrir nos différents sites bourguignons cachés au sein de la Ballade du Vagabond.

Comme nous vous l'avons annoncé dans notre préambule aux 12 énigmes :

« Quelques chausse-trappes ont été placés ici et là... »

Il vous faudra donc redoubler de prudence, en évitant d'échafauder des théories capillotractées ou de « tirer des conclusions hâtives », sinon votre désillusion risque d'être plutôt amère.

A l'inverse, si vous êtes du genre « à vouloir couper les cheveux en quatre », c'est à dire à être par trop méticuleux, pensez s'il-vous-plaît à rester concrets et pragmatiques.

Ainsi, prenez en compte tous les éléments à votre disposition pour avoir une vision d'ensemble juste et cohérente. La simplicité n'étant pas synonyme de facilité, ni de raisonnements « simplistes »...



**« Qui traverse le désert apprend à connaître la valeur de l'eau. Qui voyage en mer apprend à connaître les dangers de l'eau. Qui ne connaît ni désert ni mer s'indiffère à la vue de l'eau. »**

**Daniel Desbiens**

« **The BOAT** », notre 10ème indice-mystère est notre antépénultième coup de pouce. Il est bien évidemment à relier à une ou plusieurs énigmes de la Ballade du Vagabond.

Son déchiffrage utilise une variante d'une méthode « classique » de la cryptographie. S'intéresser à la liste des vents antiques est une bonne idée, à condition d'être « respectueux ».

Pour finir, répondez à cette simple question : « Pourquoi **la thématique sur l'eau** semble-t-elle omniprésente dans la Ballade du Vagabond ? »

Elle apparaît dès l'avant-propos, puis dans le prologue. Elle est rappelée dans l'épilogue en tant qu'élément alchimique et philosophique, puis à plusieurs reprises sous forme d'allusions visuelles et textuelles dans les énigmes et les indices-mystères.

L'aviez-vous vu ? A titre de conclusion provisoire :

**« On ne va jamais aussi loin que lorsqu'on ne sait pas où l'on va. »**

**Christophe Colomb**

## En complément de Google Earth : « MapAnnot »

En 2003, Marc Madaule développe le logiciel gratuit « Map Annotation » que tout bon chasseur de trésor connaît. Voici le descriptif officiel des fonctionnalités :

Map Annotation est un logiciel pour faire des constructions géométriques simples sur une carte numérisée. Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte (plan routier, géographique...).

Pour la petite histoire, il a été réalisé pour faire les tracés de la chasse au trésor « [Sur la trace de la chouette d'or](#) ». Il permet de ne pas abîmer la carte papier au fil des tracés. Il est en anglais, mais ne devrait pas poser de problème aux francophones.

### **FONCTIONNALITES** (nouveautés depuis la v1.5.3)

**Format de la carte** : JPEG et PNG; en niveaux de gris ou RGB. Les images à palette seront traitées en niveaux de gris.

**Configuration de la carte** : automatique ou manuelle.

### **Construction géométriques vectorielles :**

- point,
- point milieu d'un segment,
- segment d'un point à un autre,
- ligne d'un point à un autre,
- ligne perpendiculaire à une autre passant par un point donné,
- ligne parallèle à une autre passant par un point donné,
- verticale/horizontale passant par un point,
- médiatrice d'un segment défini par deux points,
- tangente à un cercle passant par un point,
- ligne faisant un angle donné avec une autre ligne,
- cercle de centre donné et passant par un point donné,
- cercle de centre et rayon (en km) donnés,
- cercle passant par 3 points,
- cercle étant donné un diamètre (par 2 points).

### **Mais aussi :**

- choisir les couleurs/épaisseur de trait,
- effacer un objet,
- mesurer la distance entre 2 points sur la carte,
- mesurer la distance d'un point à une droite ou un cercle,
- mesurer l'angle entre deux lignes (modifié),
- lire le rayon d'un cercle ou la longueur d'un segment.
- Sauvegarde/restauration des constructions géométriques.
- Versions Windows et Linux. Code source disponible gratuitement. Compatible avec Qt 3.x.

**Site officiel (dernière version 1.5.4)** : <http://www.oocities.org/mapannot/#french>

**Aide sur les fonctionnalités** : <http://www.oocities.org/mapannot/readme.htm#french>

**Présentation sur le site de P. Salvy** : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Outildoc/mapannot.htm>