

Red Ferret

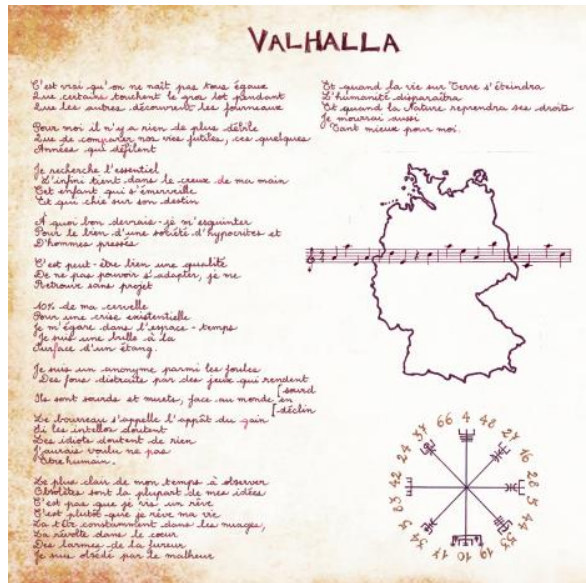
Solutions



Construction de la Chasse :

La chasse était composée de 8 énigmes principales, chacune associée à une chanson du disque. Chacune des énigmes était composée d'un texte de chanson, d'une énigme et d'une suite de chiffres. Elles nous permettaient de trouver l'identité d'un pirate, et une fois réunis, ils permettaient de trouver l'emplacement du trésor. Toutes les énigmes étaient indépendantes, mise à part la toute dernière. L'ordre des solutions est subjectif.

VALHALLA



L'énigme était composée d'une silhouette et d'une partition. La silhouette est celle de l'Allemagne.

La partition musicale nous donne une suite de notes :

La - La - Ré - La - Ré - Mi - Do - La - Mi - La - Si - La - Do - La - Do

Grâce au système de notation musicale, nous pouvons transformer ces notes en lettres. Il existe plusieurs systèmes de notation, et c'est celui de l'Allemagne qu'il faut prendre.

English notation C D E F G A B C
Solmization syllables do re mi fa sol la si do
German notation C D E F G A H C

Do = C ; Ré = D ; Mi = E ; Fa = F ; Sol = G ; La = A ; Si = H

En remplaçant les notes par ces lettres-là, on obtient :

AADADECAEAHACAC

En remplaçant ces lettres par leurs rangs dans notre alphabet, on obtient :

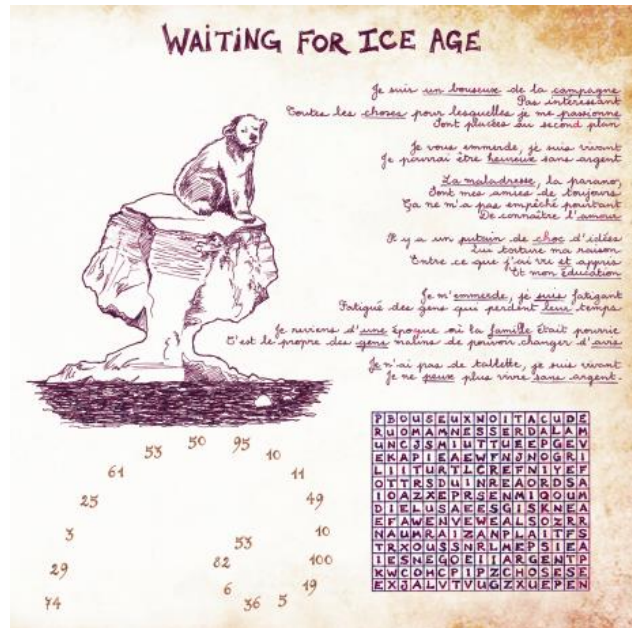
114145315181313

En plaçant des espaces dans cette suite de chiffres afin de former quelque chose d'intelligible, on obtient :

1 14 14 5 3 15 18 13 1 3 = ANNE CORMAC

Ce qui nous donne notre première pirate, Anne Cormac.

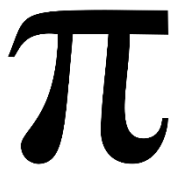
WAITING FOR ICE AGE



Plusieurs mots sont en rouge dans le texte de la chanson, et nous retrouvons ces différents mots dans la grille en dessous. C'est une grille de mot mêlés. Une fois remplie, on obtient :

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

La forme du nombre Pi est reconnue.



Il va falloir utiliser les décimales de ce nombre.

3,14159265358979323846264338327950288419716939937510582...

Certaines cases de la grille ne sont pas utilisées par le symbole de Pi. C'est à ce moment qu'il va falloir s'en servir. Le premier chiffre de Pi est 3, il faut donc prendre la troisième case non utilisée par le symbole Pi. Ce qui nous donne la lettre J. En continuant, avec le deuxième chiffre de Pi qui est 1, nous devons prendre la première lettre après le J. Ce qui donne la lettre U.

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

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

En continuant ainsi de suite, on obtient la phrase : JUGE ET CONDAMNE UN TREIZE UN

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

En effectuant quelques recherches internet, on trouve un pirate du nom de Thomas Pound, jugé et condamné le 13 Janvier, un 13/01.

Ce qui nous donne notre deuxième pirate, Thomas Pound.

WAITING FOR ICE AGE



Dans cette énigme, il faut reconnaître le code utilisé qui est le PIG-PEN. Cependant en le décryptant, rien de cohérent en ressort. Une petite astuce était nécessaire afin d'y voir plus clair. Les symboles de couleur rouge nous donnaient cette information. Le code PIG-PEN nous aiguille sur l'utilisation d'un autre code, sa traduction nous donne « Cochon - Stylo », et en faisant quelque recherche on trouve un autre code qui se nomme BACON.

A	B	C	D	E	F
Aaaaa	aaaab	aaaba	aaabb	aabaa	aabab
G	H	I	K	L	M
aabba	aabbb	abaaa	abaab	ababa	ababb
N	O	P	Q	R	S
abbba	abbab	abbba	abbbb	baaaa	baaab
T	U	W	X	Y	Z
baaba	baabb	babaa	babab	babba	babbb

En remplaçant les symboles noirs par des A et les rouges par des B, on obtient :

ABABB ABAAA

BAAAA ABBAB

ABAAA BAAAA

Ce qui nous donne le mot : MIROIR

En appliquant cette astuce à chaque symbole de notre code, on obtient :

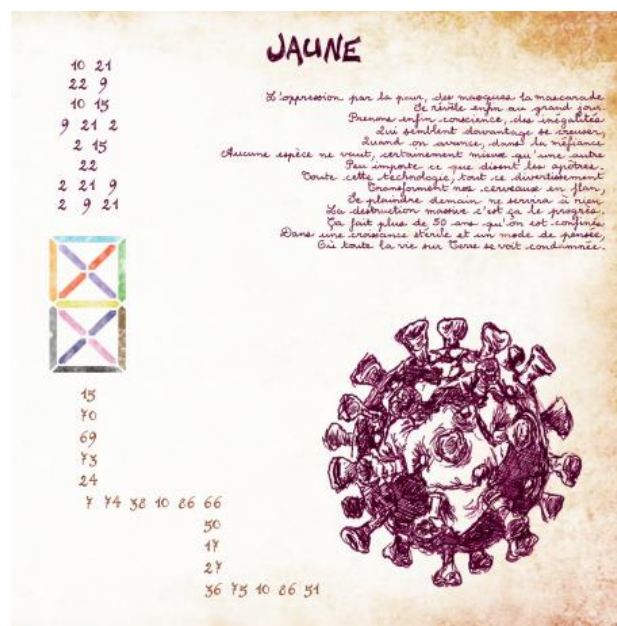
AVOIR LE VENT IDEAL LIBERE DEUX AMES

En prenant les premières lettres de chaque mot, on obtient :

ALVILDA

Ce qui nous donne notre troisième pirate, Alvilda.

JAUNE



Dans cette énigme, il faut commencer par décrypter les chiffres en haut à gauche, en utilisant les rangs de notre alphabet, on obtient :

JU-VI-JO-IUB-BO-V-BUI-BIU

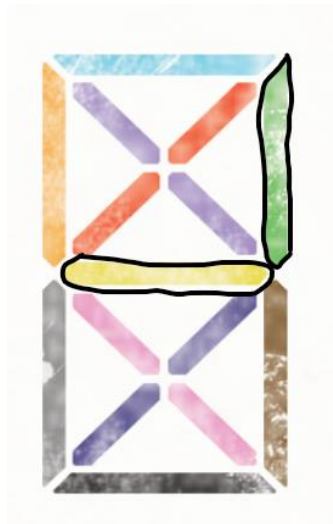
Ces lettres font partie d'une phrase de mnémotechnie pour les couleurs de l'arc-en-ciel :

VIBUJOR

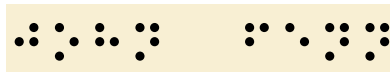
Qui donne des équivalences :

V = Violet ; I = Indigo ; B = Bleu ; U = Vert ; J = Jaune ; O = Orange ; R = Rouge

Donc J U = JAUNE VERT, ce qui donne :



En continuant ainsi, on obtient différents symboles qui sont du braille camouflé :

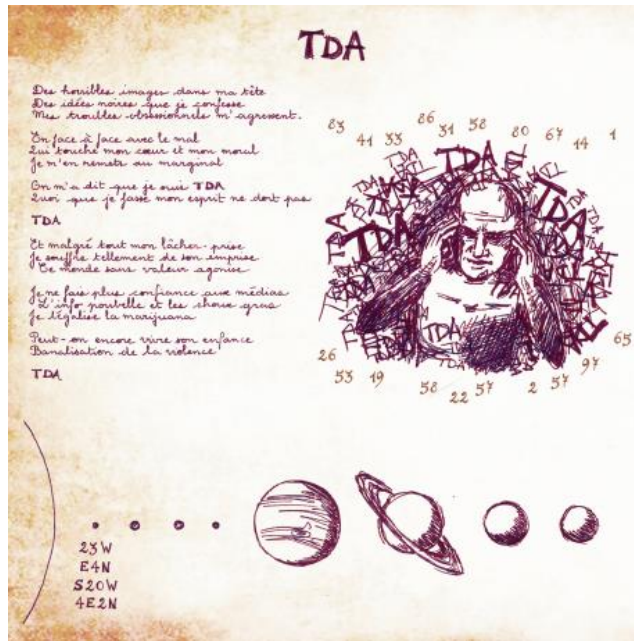


Une fois traduit, on obtient :

JOHN FENN

Ce qui nous donne notre quatrième pirate, John Fenn.

TDA



On reconnaît le système solaire, avec quelques annotations au niveau de la planète Mercure. Le mot mercure correspond à un dieu, une planète, mais également à un élément périodique de la table de Mendeleïev.

Tableau périodique des éléments chimiques

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
1 H 1,00794	2 He 4,002602											3 Li 6,941	4 Be 9,012182	5 B 10,811	6 C 12,011	7 N 14,00643	8 O 15,999	9 F 18,998403	10 Ne 20,1797							
3 Li 6,941	4 Be 9,012182	5 B 10,811	6 C 12,011	7 N 14,00643	8 O 15,999	9 F 18,998403	10 Ne 20,1797	11 Na 22,98976928	12 Mg 24,304	13 Al 26,98153858	14 Si 28,0855836	15 P 30,973761998	16 S 32,065	17 Cl 35,453	18 Ar 39,948											
19 K 39,0983	20 Ca 40,078	21 Sc 44,955912	22 Ti 47,867	23 V 50,9415	24 Cr 51,9961	25 Mn 54,938044	26 Fe 55,845	27 Co 58,933194	28 Ni 58,6934	29 Cu 63,546	30 Zn 65,39	31 Ga 69,723	32 Ge 72,6305	33 As 74,9216	34 Se 78,96	35 Br 79,904	36 Kr 83,798									
37 Rb 85,4678	38 Sr 87,62	39 Y 88,90584	40 Zr 91,224	41 Nb 92,90638	42 Mo 95,94	43 Tc 98	44 Ru 101,07	45 Rh 101,07	46 Pd 106,42	47 Ag 107,8682	48 Cd 112,411	49 In 114,818	50 Sn 118,710	51 Sb 121,757	52 Te 127,603	53 I 126,905	54 Xe 131,29									
55 Cs 132,90545196	56 Ba 137,327	Lanthanoïdes										72 Hf 178,49	73 Ta 180,94788	74 W 183,84	75 Re 186,207	76 Os 190,23	77 Ir 192,222	78 Pt 195,084	79 Au 196,966569	80 Hg 200,59	81 Tl 204,38	82 Pb 207,2	83 Bi 208,980389	84 Po 209	85 At 210	86 Rn 222
87 Fr 223	88 Ra 226	Actinoïdes										104 Rf 261	105 Db 262	106 Sg 263	107 Bh 264	108 Hs 265	109 Mt 266	110 Ds 267	111 Rg 268	112 Cn 269	113 Nh 270	114 Fl 271	115 Mc 272	116 Lv 273	117 Ts 274	118 Og 284
89 Ac 227	90 Th 232,0377	91 Pa 231,036888	92 U 238,02891	93 Np 237	94 Pu 244	95 Am 243	96 Cm 247	97 Bk 247	98 Cf 251	99 Es 252	100 Fm 257	101 Md 258	102 No 259	103 Lr 260												

Avec « 23W » nous devons partir de l'élément mercure et partir en direction de l'ouest « W » sur une distance de 23 cases. On arrive sur l'élément « La ». Ensuite, on repart de Mercure « Hg » et le code « E4N » nous dit de se déplacer d'une case à droite « est » et 4 cases en haut « nord ». On tombe sur l'élément « B ». Une fois terminé, on obtient :

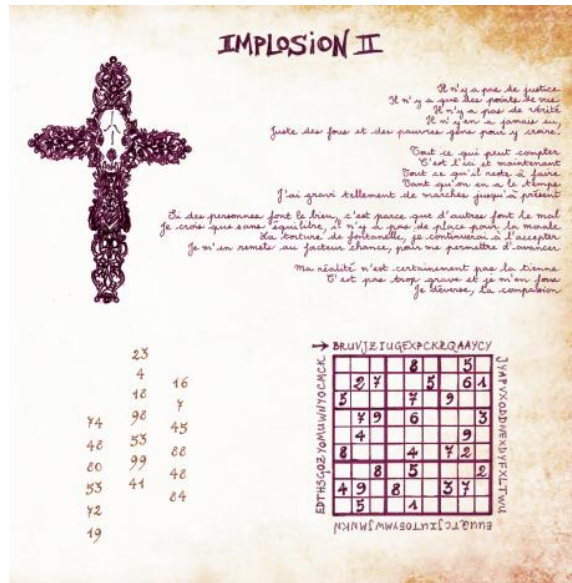
LA BUSE

Ce qui nous donne notre cinquième pirate, Olivier Levasseur.

Tableau périodique des éléments chimiques

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
1 H 1,00794	2 He 4,002602											3 Li 6,941	4 Be 9,012182	5 B 10,811	6 C 12,011	7 N 14,00643	8 O 15,999	9 F 18,998403	10 Ne 20,1797							
19 K 39,0983	20 Ca 40,078	21 Sc 44,955912	22 Ti 47,867	23 V 50,9415	24 Cr 51,9961	25 Mn 54,938044	26 Fe 55,845	27 Co 58,933194	28 Ni 58,6934	29 Cu 63,546	30 Zn 65,39	31 Ga 69,723	32 Ge 72,6305	33 As 74,9216	34 Se 78,96	35 Br 79,904	36 Kr 83,798									
37 Rb 85,4678	38 Sr 87,62	39 Y 88,90584	40 Zr 91,224	41 Nb 92,90638	42 Mo 95,94	43 Tc 98	44 Ru 101,07	45 Rh 101,07	46 Pd 106,42	47 Ag 107,8682	48 Cd 112,411	49 In 114,818	50 Sn 118,710	51 Sb 121,757	52 Te 127,603	53 I 126,905	54 Xe 131,29									
55 Cs 132,90545196	56 Ba 137,327	Lanthanoïdes										72 Hf 178,49	73 Ta 180,94788	74 W 183,84	75 Re 186,207	76 Os 190,23	77 Ir 192,222	78 Pt 195,084	79 Au 196,966569	80 Hg 200,59	81 Tl 204,38	82 Pb 207,2	83 Bi 208,980389	84 Po 209	85 At 210	86 Rn 222
87 Fr 223	88 Ra 226	Actinoïdes										104 Rf 261	105 Db 262	106 Sg 263	107 Bh 264	108 Hs 265	109 Mt 266	110 Ds 267	111 Nh 270	112 Cn 271	113 Nh 270	114 Fl 271	115 Mc 272	116 Lv 273	117 Ts 274	118 Og 284
89 Ac 227	90 Th 232,0377	91 Pa 231,036888	92 U 238,02891	93 Np 237	94 Pu 244	95 Am 243	96 Cm 247	97 Bk 247	98 Cf 251	99 Es 252	100 Fm 257	101 Md 258	102 No 259	103 Lr 260												

IMPLOSION II



Il faut commencer par résoudre le sudoku :

9	1	4	6	8	3	2	5	7
3	2	7	4	9	5	8	6	1
5	8	6	1	7	2	9	3	4
1	7	9	2	6	8	5	4	3
6	4	2	5	3	7	1	9	8
8	3	5	9	4	1	7	2	6
7	6	8	3	5	9	4	1	2
4	9	1	8	2	6	3	7	5
2	5	3	7	1	6	6	8	9

Ensuite, il faut remplir le sudoku avec les lettres autour de celui-ci :

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

À ce moment précis, il faut extraire les lettres correspondantes aux cases « 1 » du sudoku puis les cases « 2 » et « 3 » ect... En lisant de gauche à droite et de haut en bas, on obtient :

RAJOUTESDIXANTEDOUZEVFUCMYNUCXYLUNTCURYDWJNMWVAYEXYWZMGPHYDEOMDYJQCXQTJGCBKPDUIKHK

On reconnaît du français au début : rajoute soixante-douze

La suite est incompréhensible. Parce ce qu'il faut rajouter 72 aux lettres suivantes. En faisant ainsi, on obtient :

BLAISETAIDERATZIAXEJCPTSCBGEKDECFSMVEJKUSUEPWIDWZPMIHQVJADQNNQ

Le début nous dit « Blaise t'aidera », ce qui fait référence à Blaise de Vigenère qui est l'inventeur d'un code. Ce code nécessite une clé. La clé est « BLAISE », et on obtient :

SOISFAIRPLAYAVEGLABUSEDAlZUKCADLIVEVOBIZYRIPQIVM

Le début nous donne « SOIS FLAIR PLAY AVEC LA BUSE ». Fair play nous donne une indication sur le code, qui est le FLAYFAIR, et ce code nécessite également une clé. Et ce n'est pas « LA BUSE » mais son vrai nom, « OLIVIER LEVASSEUR »

Ce qui nous donne :

ALEXANDREOLIVIEREXQUEMELIN

Ce qui nous donne notre sixième pirate, Alexandre Olivier Exquemelin.

NOEL EN MAI



Pour cette énigme, il faut prendre la suite de chiffres de manière indépendante.

37 22 48 20 23 64 34 17 13 40 19 37

37 = Troisième lettre du mot SEPT = P

22 = Deuxième lettre du mot DEUX = E

Ect...

On obtient : PETER EASTON

Ce qui nous donne notre septième pirate, Peter Easton.

LOUVE



Dans cette énigme, il faut commencer par le texte. Les lettres en gras nous donnent le mot : MÉMOIRE

En faisant quelque recherche, on trouve un code de mnémotechnique qui code les consonnes en chiffres.

0	S, Z, C (sifflant)
1	T, D
2	N, Gn
3	M
4	R
5	L
6	Ch, J, G (doux)
7	K, G (dur), Q, C (dur)
8	F, V
9	P, B

En prenant seulement les consonnes du texte, on obtient :

TR DL LD LM RN LT NR MN NR RL TT MM DL RR ML LD NR

En les transformant en chiffre, on obtient :

14 15 51 53 42 51 24 32 24 45 11 33 15 44 35 51 24

Cette suite de chiffre nous fait penser à un code de Polybe, utilisant cette grille :

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Une fois traduit, on obtient :

DEUXQUILITAMESQUI

Dans ce décryptage, on repère 5 mots : DEUX QUI LIT AMES QUI

Les chiffres au-dessus du texte nous donnent un ordre, en l'utilisant, on obtient :

QUI LIT AMES QUI DEUX

En phonétique, cela donne WILLIAM KIDD

Dans l'histoire de la piraterie, il existe deux William Kidd

Le XV rayé nous dit de ne pas prendre celui du XVI^e siècle.

Ce qui nous donne notre huitième pirate, William Kidd.

LES LETTRES ROUGE DES CHANSONS

Le texte de la chanson VALHALLA nous donne plusieurs lettres rouges :

SPDIFGPSU

Une fois décryptées grâce à un code César de **-1**, cela nous donne **ROCHEFORT**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson WAITING FOR ICE AGE nous donne plusieurs lettres rouges :

EDDHQ

Une fois décryptées grâce à un code César de **-3**, cela nous donne **BALEN**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson JE SUIS PRIMATE nous donne plusieurs lettres rouges :

GLEVPIVSM

Une fois décryptées grâce à un code César de **-4**, cela nous donne **CHARLEROI**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson JAUNE nous donne plusieurs lettres rouges :

EIQUMA

Une fois décryptées grâce à un code César de **-8**, cela nous donne **WAIMES**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson TDA nous donne plusieurs lettres rouges :

URC

Une fois décryptées grâce à un code César de **-2**, cela nous donne **SPA**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson IMPLOSION II nous donne plusieurs lettres rouges :

APLSA

Une fois décryptées grâce à un code César de **-7**, cela nous donne **TIELT**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson NOEL EN MAI nous donne plusieurs lettres rouges :

LFSI

Une fois décryptées grâce à un code César de **-5**, cela nous donne **GAND**. Une commune Belge.

Le texte de la chanson LOUVE nous donne plusieurs lettres rouges :

SUTY

Une fois décryptées grâce à un code César de **-6**, cela nous donne **MONS**. Une commune Belge.

Nous obtenons donc 8 villes grâce à des décryptages d'un code César allant de « -1 » à « -8 ».

Ces décryptages nous donnent un ordre.

- VALHALLA
- TDA
- WAITING FOR ICE AGE
- JE SUIS PRIMATE
- NOEL EN MAI
- LOUVE
- IMPLOSION II
- JAUNE

Associé aux pirates, cela nous donne un ordre de pirates et en les juxtaposant, on obtient cette suite de caractères :

ANNECORMACOLIVIERLEVASSEURTHOMASPOUNDALVILDAPETEREASTONWILLIAMKIDDALEXANDREOLIVIEREX
QUEMELINJOHNFENN

LES CHIFFRES DES CHANSONS

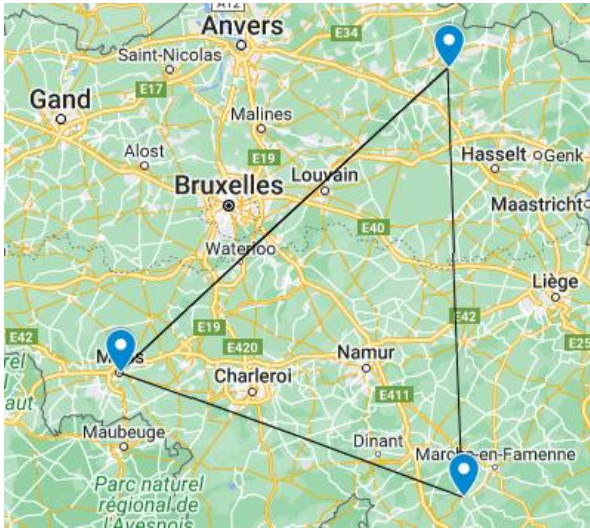
Grâce à l'ordre obtenu précédemment, nous pouvons mettre les suites de chiffres dans un ordre bien précis :

4, 48, 27, 16, 28, 5, 44, 53, 19, 10, 17, 34, 5, 83, 42, 24, 37, 66, 83,
41, 33, 86, 31, 58, 80, 67, 14, 1, 26, 53, 19, 58, 22, 57, 2, 57, 97, 65,
74, 29, 3, 25, 61, 53, 50, 95, 10, 11, 49, 10, 100, 19, 5, 36, 6, 82, 53,
86, 43, 24, 47, 80, 30, 57, 70, 11, 74, 33, 89, 95, 5, 86, 34, 32, 9, 42,
22, 92, 21, 65, 48, 59, 5, 51, 47, 92, 50, 45, 69, 59, 75, 14, 25, 11, 74
, 53, 53, 38, 65, 58, 54, 22, 25, 43, 48, 82, 80, 6, 88, 16, 62, 44, 42, 44,
74, 48, 80, 53, 72, 19, 23, 4, 18, 98, 53, 99, 41, 16, 7, 45, 88, 48, 84,
15, 70, 69, 73, 24, 7, 74, 38, 10, 86, 66, 50, 17, 27, 36, 75, 10, 86, 51

En utilisant la suite de caractères des pirates trouvé précédemment et en effectuant une extraction grâce au chiffre, on obtient :

AU CENTRE DU CARRÉ DE XIX EMPREINTE LE SENTIER A LA MÉMOIRE DU SOLDAT. TROUVE LE PENTACLE
DANS LA SOUCHE À PROXIMITÉ DU TRONC EN CROCHET, AU NORD FINIS LE TRAVAIL AU PIED DE L'ÉCORCE
TACHETÉE.

XIX est le nombre 19 en romain. Le carré de 19 est 361. Il faut faire un triangle entre les villes 3, 6 et 1.



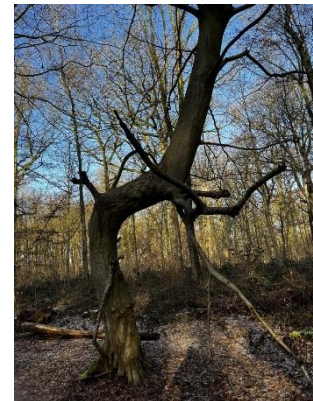
Il faut trouver le centre géométrique de ce triangle, et il se trouve au niveau de la forêt de Grand-Leez.



Au niveau de cette forêt, on trouve une stèle en l'honneur du soldat Martin :



En continuant le chemin, on trouve un arbre en crochet :



A proximité de celui-ci, on trouve une souche en forme de pentacle :



Et au nord de celle-ci, on trouve un trou naturel, avec un arbre à l'écorce tachetée, un BOULEAU. Le trésor était enterré au centre de ce trou.



Félicitations à Pierre Cardol alias Trespatatas chasseur de l'équipe "La T'hibou chou team" composé de Trespatatas, Pikboum, Pisaure, Vaxi71, Doarion, Terry et Dragonsky51.



Une dernière consigne reste à comprendre :

« À la toute fin, il manquera toujours ce que tu n'entends pas. »

Cette consigne était plus une blague qu'autre chose ! En écoutant le disque, un seul mot n'est pas prononcé, le mot RIEN. Donc, à la toute fin, il ne manquera rien...