

Le Trésor de Malbrouck

ENIGMES

Dans cette quête, cette enquête et cette conquête à travers la verte Moselle, tu pourras solliciter à tout moment les Argonautes. Ainsi qu'ils l'ont fait pour Jason, chacun d'eux t'apportera son aide afin que, toi aussi, tu soies vainqueur de cette épreuve. Ces héros ont pour noms : MELAMPOUS, HERACLES, NAUPLIOS, PERICLYMENOS, IDMON, HYLAS, LYNCEE, ASTERIOS, POEAS, POLYPHEME, ECHION, AMPHIARAOS, EURYDAMAS, IPHICLES, ACTOR, OILEE, ARGOS, TELAMON, ACASTE, BOUTES, STAPHYLOS, CEPHEE, CASTOR, TIPHYS, PALAEMON, PHALEROS, CAENEE, THRAU, ZETES, ASCALAPHOS, ADMETOS, CALAIS, CORONOS, LAERTE, ORPHEE, ANCEE (le petit), PENELEOS, EURYALE, POLLUX, IDAS, CANTHOS, JASON, MOPSOS, PELEE, ANCEE (le grand), EUPHEMOS, THESEE, PHANOS, AUGIAS, ERGINOS ET MELEAGRE.

énigme 1

39 - 8 - F - 223 - 337 - 9 - 213 - 16 - 6 - 191 - 22 - 79 - 318 - 17 - 4 - 20 - F - 12 - 2 - 120 - 27 - 96 - 234 - 14 - 131 - 3 - 297 - 23 - 47 - 124 - 7 - 268 - 185 - 34 - 18 - 112 - 259 - 271 - 163 - 342. Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller 54 - 126 - 92 - 203 - 144.

énigme 2

Pour les retrouver facilement, 30 - 63 - 14 - 6 - 11 - 10 - 5 - 15 - 48 - 32 - 4.

énigme 3

Dans sa splendeur d'antan retrouvée, il projette une ombre majestueuse sur son ancien fief de Manderen.

énigme 4

Il ne s'écroulera pas, même si tu lui retires 8, 13, 13, 13, 6, 17, 13.

énigme 5

Ils sont nombreux, et tu n'as qu'un seul embarras : l'embarras du choix... Pourtant, tu commettrais une grave erreur en ignorant la 1ère du 1er la 1ère du 2ème celle qui est commune à tous, la 1ère du 4ème la 4ème du 8ème la 1ère du 11ème, la 1ère du 12ème et la 4ème du 7ème.

énigme 6

Si tu sais compter, Manderen te sera utile si tu y entres par l'est.

énigme 7

Les ruses de Tiphys valaient bien nos modernes boussoles, car même les points cardinaux se pliaient aux ordres du maître de la rose des vents ! Pour élucider ce nouveau mystère, voici ton carnet de route :

2,1,3,7,2*4,2,1,7,5*7,7.2,7,1,3,4*2,2*7,2.7,8,6,4,3,1,7*5,3,1,3,4.5,7,7,1,3,6***8,7,5,1,2,4*2,2*
1,7,4,2,8.5,6,6,1,2,7*8,2,4,3,6,8,2*8,3,5,3,8*2,2,3,4,6*6,6.7,5,6,8,3,4,2*7,2*3,3.5,3,8,6,4*5,2,
1,7,4***3,6.1,6,4,8,3,4*5,7,8,2,4*4,6,8,3,4,2,1,6,3,5,7*8,2,5,7,8.8,2,4,6,3.

énigme 8

Jason bénéficia de l'aide de Médée, nièce de Circé, elle aussi entourée d'eau. Pour qu'un voyage soit poétique, il lui faut une touche de magie, et celui que tu entreprends maintenant ne fait pas exception à la règle. Avant d'arriver à 10 et 100 et 1000 pour aller gagner ici, il te faudra traverser certains lieux. Garde le pénultième et le dernier.

énigme 9

L'Argô, face au quai, dressait fièrement sa figure de proue. D'Acaste à Zétès, tous se tenaient sur le pont, jetant un dernier regard sur Iolcos, ignorant s'ils reverraient un jour la Thessalie. Puis le navire manoeuvra lentement et les témoins le virent s'éloigner vers le large, en route pour une longue, très longue aventure... Fais de même, et isole ce qui saute aux yeux, car c'est sur eux que tu pourras compter. Pour cela, extrais la 6^{ème}, la 8^{ème}, la 2^{ème}, la 17^{ème}, la 4^{ème}, la 11^{ème}, la 18^{ème}, la 17^{ème}, la 18^{ème}, la 4^{ème}. Tu apprendras alors comment résoudre cette énigme, et tu auras bien des choses à mettre en réserve. Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512528276385,52173913.

énigme 10

Fille de prudence, elle naquit avec l'aide du géniteur de Palaémon et étendit sa protection à tout l'équipage... Toi aussi, tu auras besoin d'aide et certains Argonautes te l'apporteront : ils seront les premiers que tu rencontreras sur ta route, et tu les reconnaîtras à leur tête.

énigme 11

Revenant aujourd'hui dans cette riante partie de la France, Héraclès pourrait l'arpenter en parcourant 1 027 000 stades. Tu feras de même, et chercheras le 40, 16, 26, 33, 39, 25, 6, 11, 41, 5, 16, 36, 33, 7 bleu vert 25, 23, 1, 32. Suis-le et arrête-toi dès que tu le verras franchir dix fois la 9, 25, 11, 25, 40, 20, 11, 34, 21, 8, 32, 9, 36, 13, 22. Ce que tu dois trouver est juste au-dessus.

énigme 12

A moi, Lathon, la tête de Chrysomallus aura coûté bien des efforts et des errements, mais je n'ai aucun regret. Je suis reparti en direction de Norroy-le-Veneur, puis je me suis promené à Vernéville, Colligny, Villers-Stoncourt ainsi que dans quatre autres lieux charmants, avant d'arriver enfin à l'endroit que je cherchais. Si tu veux réussir, tu dois marcher sur mes pas, et monter là où je suis monté.

énigme 13

Multiplie le nombre par 150. La distance à parcourir te prouvera juste, et elle te mènera à un édifice inachevé. Cette commune est ta nouvelle destination.

énigme 14

A Æeá, Jason sema dans les labours des dents de dragon qui donnèrent naissance à des guerriers. Ne commets pas la même erreur : avant qu'elles ne germent, retire-les.

énigme 15

Le souvenir de Jason a traversé les années sans rien perdre de son prestige et de son éclat. Pour qu'un jour ton nom brille à l'égal du sien au firmament des héros, tu dois trouver ce qui a la même valeur que la somme des éléments qui composent le nombre secret qu'il te faut découvrir, et dont les unités sont composées de 5 éléments... Si tu te perds dans ce dédale, fais la somme de ce que tu as en réserve et ajoute-la à ce que le chef des Argonautes t'a fait découvrir, puis divise ce résultat par la somme des chiffres composant le résultat que tu as obtenu en faisant la somme de ce que tu avais en réserve.

énigme 16

Le temple de Cysique fut construit dans les règles de l'art, à l'aide du fil à plomb. Si tous les Argonautes participèrent à son érection, les dieux n'accordèrent pourtant qu'à certains d'entre eux le privilège de graver leur nom sur les rangées de pierres qu'ils mirent en place. C'est ainsi qu'au chef échut l'honneur de commencer : il en posa 2 à droite et 2 à gauche. Le fils de Calliope en posa 4 à gauche, et 1 à droite. Le premier Dioscure en posa 5 à gauche. Celui qui terrassa le Minotaure en posa 5 à droite, et celui qui avait un oeil de lynx en posa 4 à gauche et 1 à droite. Le prince de Phères en posa 2 à gauche et 4 à droite. Le frère de Zétès en posa 4 à gauche et 1 à droite, tandis que l'autre Dioscure en posa 2 à gauche et 3 à droite. Celui qui, pour son propre malheur, fascina les nymphes, en posa 2 à gauche et 2 à droite. Celui pour lequel Héraclès détourna l'Alphée en posa 3 à gauche et 2 à droite. Enfin, le vainqueur de Calchas en posa 5 à droite. Inspire-toi de cet exemple, car bientôt tu en auras besoin.

énigme 17

Celui-là n'eut droit qu'à une vénération tardive en un lieu sacré proche d'une fontaine, loin de sa patrie. Mais méfie-toi de cet Argonaute : en bon pugiliste, il sait feindre, esquiver, et donner des coups bas ! Tu auras sûrement besoin d'aide, et c'est un saint homme qui te l'apportera. Tu le trouveras à 3,91 d'un lieu que tu n'as pas traversé, et il t'indiquera, à 11,39 de là, ta destination.

énigme 18

Si la fin de ta quête se dessine maintenant, il te faudra toutefois boucler ce périple pour mériter ce que tu convoites. Pour t'aider dans ta tâche, voici ton nouveau carnet de route : 3,39 à D. 2,53 à F. 2,57 à R. 2,31 à G. 4,26 à C. 3,37 à J. 1,74 à B. 1,05 à H. 1,27 à C. 1,13 à L. 0,67 à D. 1,41 à F. 0,96 à R. 0,52 à V. 1,11 à SE. 1,04 à T. 2,60 à P. 3,59 à M. 1,5 à M. 1,5 à V. 1,81 à C. 0,78 à V. 3,92 à B. 3,09 à B. 2,74 à C. 3,40 à V. 2,76 à A. 2,04 à C. 1,83 à B. 1,02 à G. 1,48 à C. 0,79 à Z. 1,24 à D. 3,85 à B. 3,85 à D. 1,91 à M. 2,18 à C. 1,84 à L. 1,70 à J.

énigme 19

De B., tu iras à 5,4 et à 5,3 et à 5,6 et à 6,2 et à 6,1. Si tu as suivi mes pas, tu pourras les rencontrer à 4,8 puis à 7,6, puis à 7,7, puis à 6,8, puis à 6,3.

énigme 20

Souvent, pendant le voyage, Jason et ses compagnons pensaient avec nostalgie à leur départ de Iolcos... Toi aussi, pense au jour où tu t'es lancé dans cette folle aventure. Puis compte 7,40.

énigme 21

Une nuit, Admétéos, Lyncée, Pollux et Mopsos partirent séparément en éclaireurs. A leur retour, ils remirent à Jason un billet portant la distance qui séparait alors les Argonautes de leur prochain objectif. Sur le billet d'Admétéos, on pouvait lire : 11,152, sur celui de Lyncée : 10,360, sur celui de Pollux : 13,006 et sur celui de Mopsos : 8,253. Chacun des quatre héros étant persuadé de détenir la vérité, Jason décida de consulter le devin aveugle Phinée, roi de Salmydessos. Celui-ci affirma : "Un seul billet donne la réponse exacte : c'est le billet n° 4. Sache pourtant que si le billet n° 4 n'est pas celui de Pollux, celui d'Admétéos n'est pas le billet n° 2. Si le billet n° 1 n'est pas celui de Pollux, le 4ème billet n'est pas celui de Mopsos. Si le billet n° 2 n'est pas celui de Pollux, le billet n° 1 est celui de Lyncée. Enfin, si le billet n° 3 n'est pas celui de Pollux, c'est donc que le sien est le billet n° 1. Lorsque tu auras trouvé la distance exacte, tu demanderas à ton meilleur archer de décocher des flèches dans toutes les directions. Au lever du jour, l'une d'elles t'indiquera où aller, car vous n'êtes pas encore arrivés au terme de votre voyage." Comme Phaléros, tu possèdes un arc, mais contrairement à lui, le tien est virtuel, et tu n'a qu'une seule flèche. Ne te désole pas : tu disposes d'une ressource qui vaut toutes les flèches du monde !... Concentre-toi, et de toutes tes forces, bande cet arc. Puis lâche ton trait.

énigme 22

Je me souviens : la nuit venue, je quittai l'endroit où tu te trouves, et me mis à errer dans l'obscurité. Puis, craignant de me perdre, je fis halte et m'endormis, mes rêves hantés par les dieux de l'Olympe. Le lendemain, dès le premier rayon du soleil, je sautai sur mes pieds, prêt à me frotter enfin au secret du duc de Marlborough ! J'étais ma carte et jetai un dernier coup d'oeil sur mes notes. En une minute, je fus fixé et une sorte de certitude s'ancra alors en moi : bientôt le trésor m'appartiendrait ; il ne pouvait en être autrement car je n'avais commis aucune erreur. Depuis mon départ, en effet, je n'avais avancé qu'à pas comptés, vérifiant et vérifiant encore mes hypothèses, éliminant les fausses pistes une à une, ne laissant rien au hasard. Je ne pouvais échouer, c'était impensable !... Je rassemblai mes affaires, et cinq minutes plus tard, avec un moral d'acier, je repris la route. Il était neuf heures et demie. Je savais que cette journée allait être décisive, et j'étais fin prêt à affronter l'épreuve qui m'attendait... Toi, cher lecteur, tu sais maintenant que j'ai trouvé la tête de Chrysomallus, et il te reste à découvrir la clé qui te permettra d'y accéder à ton tour ! Pour cela, comme moi, il te faudra compter 4263,4 en tout. Arrivé à la pointe, tu poursuivras ta route jusqu'à l'ultime barrière. Tu rebrousseras chemin, repasseras par la pointe, marcheras sur l'endroit que je cherchais et que tu as sans nul doute découvert. Puis, tu iras là où tu avais fait halte à l'issue de l'énigme 20. Arrivé en ce lieu, tu en auras épuisé presque 37. Alors tu retourneras à ton point de départ et épuiseras le reste.

énigme 23

Si tu es arrivé jusqu'ici, tu auras bientôt entre les mains des atouts de premier plan, et le reste ne sera pour toi qu'un jeu d'enfant... Fais un quart de tour à droite, et sur la carte, avance jusqu'à la prochaine localité.

énigme 24

Pour voir la vie en rose, mets-toi au vert !

3. 10. 3. 6. 1. 62. 19.23. 3. 7. 30. 18. 3. 8. 2. 8. 1. 39.2. 3. 11. 5. 28.(5, 19, 7, 11, 12, 27, 2, 11, 16, 7, 35). Maintenant, tu peux fourbir ta pelle !