

Le Trésor de Malbrouck

SOLUTIONS

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.

En remplaçant ces nombres par la lettre équivalente dans la liste des noms des Argonautes (M = 1, E = 2, L = 3, A = 4, M = 5, P = 6, O = 7, U = 8, S = 9, etc.), on obtenait la phrase : *DU FILS DE PELIAS AU FRERE DE CALAIS, TOUS EN ORDRE*. ACASTE était le fils de Pélidas, et ZETES était le frère de Calais, soit «de A à Z». Il fallait donc que les Argonautes «se placent» par ordre alphabétique. En décryptant de même la deuxième partie (54 - 126 - 92 - 203 - 144), on obtenait : «*Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller A L'EST*». Ce décryptage était une fausse piste : voir énigme 20.

énigme 2

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

Par une nouvelle permutation alphanumérique entre les chiffres 30 - 63 - 14 - 6 - 11 - 10 - 5 - 15 - 48 - 32 - 4 et les lettres de la liste *alphabétique* des noms des argonautes que le chercheur avait établie dans l'énigme 1, il obtenait les mots : *NUMEROTE-LES*. Il fallait donc numéroter ces noms de la manière suivante :

1 ACASTE	14 CANTHOS	27 IPHICLES	40 PERICLYMENOS
2 ACTOR	15 CASTOR	28 JASON	41 PHALEROS
3 ADMETOS	16 CEPHEE	29 LAERTE	42 PHANOS
4 AMPHIARAOS	17 CORONOS	30 LYNCEE	43 POEAS
5 ANCEE (le grand)	18 ECHION	31 MELAMPOUS	44 POLLUX
6 ANCEE (le petit)	19 ERGINOS	32 MELEAGRE	45 POLYPHEME
7 ARGOS	20 EUPHEMOS	33 MOPSOS	46 STAPHYLOS
8 ASCALAPHOS	21 EURYALE	34 NAUPLIOS	47 TELAMON

9 ASTERIOS	22 EURYDAMAS	35 OILEE	48 THESEE
10 AUGIAS	23 HERACLES	36 ORPHEE	49 THRAU
11 BOUTES	24 HYLAS	37 PALAEMON	50 TIPHYS
12 CAENEE	25 IDAS	38 PELEE	51 ZETES
13 CALAIS	26 IDMON	39 PENELEOS	

énigme 3

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

Il s'agissait du *Château de Malbrouck*.

énigme 4

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

Ces nombres correspondaient aux lettres de «*château de Malbrouck*», lettres qu'il fallait extraire :

C H A T E A U D E M A L B R O U C K
 6 8 13 17

soit :

8 13 13 13 6 17 13
D B B B A C B

Ce sont les sept premières notes de la chanson *Malbrough s'en va-t-en guerre* (ré, si, si, si, la, do, si) transcrites en notation musicale anglaise (A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa, G = sol), puisque Marlborough était anglais. (La chanson originale a un dièse à la clé, la tonalité est donc en sol.)

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.

«*Ils sont nombreux*» (les couplets de la chanson). Mais il fallait extraire la première phrase du premier couplet, soit : *MALBROUGH S'EN VA-T-EN GUERRE* ; la première phrase du deuxième couplet, soit : *IL REVIENDRA-Z-A PÂQUES* ; celle qui est commune à tous, soit : *MIRONTON, MIRONTON, MIRONTAINE* ; la première phrase du quatrième couplet, soit : *MADAME A SA TOUR MONTE*, la quatrième phrase du huitième couplet, soit : *ET VOS SATINS BROCHES*, la première phrase du onzième couplet, soit : *L'UN PORTAIT SA CUIRASSE* ; la première phrase du douzième couplet, soit

Le résultat de cette énigme était donc : E, S, N, O, O, N, S, E. Ce sont bien sûr les initiales de «Est», «Sud», «Nord», «Ouest», «Ouest», «Nord», «Sud», «Est».

Médée et Circé étaient des magiciennes, et l'allusion à la poésie devait permettre d'identifier le célèbre poète occultiste [Stanislas de Guaita](#) (1861 - 1887), «mage» qu'on soupçonna de se livrer à la magie noire et blanche, et qui repose dans le cimetière de TARQUIMPOL.



la tombe de Stanislas de Guaita

Ce hameau est situé au bord de l'étang de Lindre (d'où les mots «elle aussi entourée d'eau»). En tirant un trait depuis la cathédrale de Metz (qu'il fallait bien entendu localiser et pointer le plus précisément possible sur la carte), jusqu'à Tarquimpol, ce trait passait au milieu de BAUDRECOURT et BREHAIN, respectivement la pénultième et la dernière communes avant d'atteindre Tarquimpol. (Comme il était précisé «traverser certains lieux», il était bien entendu exclu que la commune de Tarquimpol soit la dernière, puisque le trait ne la traversait pas, mais s'y arrêta. Ce détail avait son importance pour le décryptage de l'énigme 17.) **Note** : la phrase d'aspect hermétique «[10 et 100 et 1000 pour aller gagner ici](#)» (qu'il fallait lire : «[Dix Et Cent Et Mille Pour Aller Gagner Ici](#)») composaient un indice supplémentaire. Ces initiales formaient le mot **DECEMPAGI**, qui était l'ancien nom romain de Tarquimpol.

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.

Il était dit que l'Argo «face au quai, dressait sa figure de proue». Par conséquent, le navire était de face, les Argonautes se tenant sur le pont, rangés par ordre alphabétique, de «A» (Acaste) à «Z» (Zétès). Puis il a manœuvré et «s'éloigna vers le large», c'est-à-dire qu'il a effectué un demi-tour, soit 180 degrés. L'énoncé de l'énigme disait ensuite qu'il fallait «faire de même». Rappel : la solution de la première énigme était la liste des Argonautes classés par ordre alphabétique sur une seule colonne. Il fallait par conséquent faire pivoter de 180 degrés la feuille de papier sur laquelle le chercheur avait écrit cette liste. Puis il était dit : «isole ce qui saute aux yeux», c'est à dire qu'il fallait repérer les lettres qui, une fois retournés, peuvent se lire comme des chiffres, en ne tenant compte que des caractères I, S, O, L, E. C'est ainsi que tous les «I» devenaient des «1», les «S» devenaient des «5», les «O» devenaient des «0», les «L» des 7 et les «E» des 3. (Dans cette technique - et en utilisant par exemple l'écran d'une calculette retournée - le «4» peut être lu comme un «h», le «9» comme un «G», et le «2» comme un «Z».

I SOLE

3705 I

Mais le mot «isole» interdisait l'usage de ces chiffres-là.) La phrase «car c'est sur eux que tu pourras compter» indiquait qu'il fallait procéder alors à une opération. L'énigme disait ensuite : «Pour cela, extrais la 6ème, la 8ème, la 2ème, la 17ème, la 4ème, la 11ème, la 18ème, la 17ème, la 18ème, la 4ème». Le chercheur devait extraire, des noms **BAUDRECOURT** et **BREHAIN**, les lettres correspondantes, soit : E, O, A, I, D, T, N, I, N, D. Ces lettres formaient l'anagramme de **ADDITIONNE** : il fallait par conséquent additionner les nombres apparaissant sur la liste des Argonautes tenue tête-bêche. Le total ainsi obtenu était 512 528 295 627. La phrase «tu auras bien des choses à mettre en réserve» signifiait que ce total resservirait ultérieurement. Enfin, la phrase «Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512528276385,52173913» donnait la clé pour décrypter l'énigme 21.

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.

La «prudence» était Métis, mère d'**ATHENA** et première épouse de Zeus. C'est Héphestos, le père de l'Argonaute Palaémon, qui fendit le crâne de Zeus pour permettre à ATHENA de voir le jour. L'énoncé de l'énigme disait que ceux qui aideraient le chercheur pouvaient être «reconnus à leur tête», c'est-à-dire par leur initiale. Il fallait par conséquent extraire de la liste des Argonautes ceux dont les noms commençaient par «**A**», «**T**», «**H**», «**E**», «**N**», «**A**», lors de leur première occurrence alphabétique («les premiers que tu rencontreras sur ta route»). La liste de ces Argonautes formant le nom ATHENA était la suivante :

- 1 - **A**CASTE
- 2 - **T**ELAMON
- 3 - **H**ERACLES
- 4 - **E**CHION
- 5 - **N**AUPLIOS
- 6 - **A**CASTE

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.

La précision «riante partie de la France» était un indice : il fallait non pas considérer seulement le département de la Moselle, mais l'intégralité cartographique figurant sur la carte Michelin 242, bord à bord, dans le sens de la lecture. «Héraclès pourrait l'arpenter en parcourant 1 027 000 stades», c'est-à-dire qu'il pourrait se promener de long en large 1000 fois, soit 500 fois dans un sens et 500 fois dans l'autre, parcourant ainsi 197 461,29 km. Compte tenu de l'échelle de cette carte, la zone cartographique proprement dite mesure plus ou moins 98,7 cm (entre 98,61 cm et 98,76 cm selon les cartes) - et on constate donc une imprécision de plus ou moins 1,5 mm d'une carte à l'autre, faisant varier la distance sur le terrain de 197,22 à 197,52 km. Pour éviter toute contestation résultant de cette imprécision, la «promenade» d'Héraclès permettait - par calcul et à l'aide de l'échelle de la carte - de retrouver une largeur conventionnelle moyenne et acceptable de celle-ci, soit 98,73 cm. «Chercheras le 40, 16, 26, 33, 39, 25, 6, 11, 41, 5, 16, 36, 33, 7 bleu vert 25, 23, 1, 32». Ces nombres se décodaient par une permutation alphanumérique avec la liste des six Argonautes trouvés précédemment, et signifiaient :

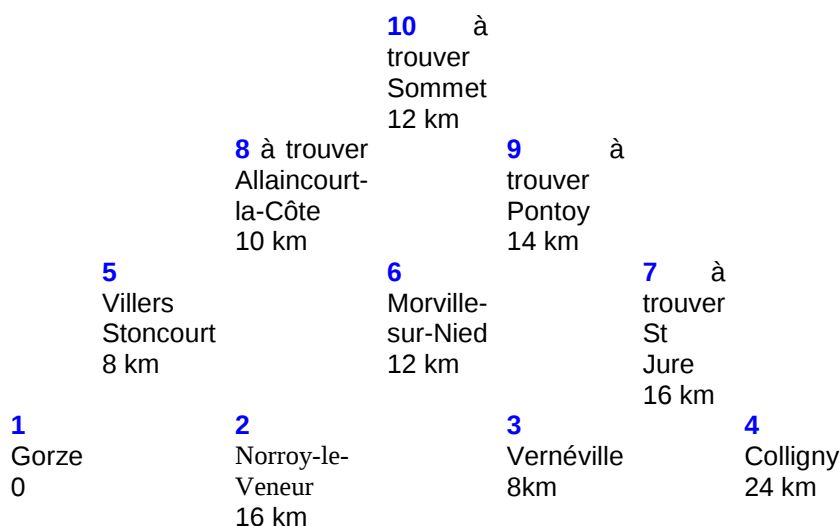
TROISIEME TRAIT bleu vertical.

Sur la carte, il fallait par conséquent repérer la troisième amorce méridienne de carroyage (ligne verticale bleue visible sur la carte). Les nombres 9, 25, 11, 25, 40, 20, 11, 34, 21, 8, 32, 9, 36, 13, 22, décryptés de la même manière, permettaient d'obtenir les mots **LIMITE MOSELLANE**. Il fallait stopper là où cette ligne coupait pour la dixième fois dans le territoire mosellan, et identifier la commune qui se trouvait juste au-dessus, soit **GORZE**. Note : la valeur du «stade», mesure de distance grecque, varie fortement d'une source à l'autre. Aussi, pour éviter toute ambiguïté, c'est celle de 192,27 mètres, calculée d'après la taille réelle du stade d'Olympie, qui a été utilisée pour la conception de cette énigme. La légende dit qu'Héraclès l'aurait tracé lui-même, en posant six cents fois un pied devant l'autre. Le nom «Héraclès», cité dans l'énoncé de l'énigme, devait par conséquent orienter le chercheur sur la bonne valeur du stade, et non sur une autre.

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.

Gorze étant la solution de l'étape précédente, Norroy-le-Veneur était par conséquent la deuxième étape de ce parcours (ce que devait suggérer le mot «reparti»). On comptait donc dix points de passage en tout: **Gorze, Norroy-le-Veneur, Vernéville, Colligny, Villers-Stoncourt**, puis «quatre autres», et enfin, «l'endroit que je cherchais». Ces dix étapes devaient être disposées en pyramide, en commençant par le bas : 4 communes sur la 4ème ligne, 3 communes sur la troisième, deux communes sur la 2ème et un lieu sur la première. Au final, la pyramide obtenue était la suivante :



En traçant cette pyramide et en comptant sur la carte le nombre de centimètres séparant les communes de **Gorze, Norroy-le-Veneur, Vernéville, Colligny et Villers-Stoncourt**, puis en transformant ces centimètres en kilomètres, le chercheur trouvait la distance séparant **Villers-Stoncourt** de la première des «quatre communes» inconnues. Pour cela, il devait s'apercevoir que la distance séparant **Colligny** (fin de la 4ème ligne de la pyramide) de **Villers-Stoncourt** (début de la 3ème ligne de la pyramide) était de 8 km, ce qui représentait la moitié de la distance séparant les deux communes situées juste en-dessous dans la pyramide, **Gorze** et **Norroy-le-Veneur**, soit 16 km. A l'aide d'un compas, le même procédé devait être appliqué sur la carte aux autres communes situées sur la 4ème ligne de la pyramide, **Norroy** et **Vernéville** : $16 + 8 = 24$. $24 : 2 = 12$. Il fallait alors chercher une commune à 12 km de **Villers-Stoncourt**, soit **Morville-sur-Nied**. Puis le chercheur faisait de même avec

Vernéville et Colligny, soit $8 + 24 = 32$. $32 : 2 = 16$. Là il trouvait St Jure, à 16 km de Morville, puis Alaincourt-la-Côte (à 10 km de St Jure), Pontoy (à 14 km d'Alaincourt-la-Côte), puis un sommet de 380 m (situé un peu au nord-est de Liocourt), à 12 km de Pontoy. Cette colline est repérée sur la carte Michelin N° 242 au 1/200 000 comme offrant un point de vue à 360° («là où je suis monté»). Note : Les cartes d'un même modèle, d'une même échelle, d'une même marque (voire celles issues d'un lot unique), peuvent présenter de notables différences entre elles. Outre celles dues au massicotage, cela est dû, la plupart du temps, aux différences hygrométriques affectant le papier lors du stockage chez le marchand qui les commercialise, où chez l'utilisateur. Lors de la conception de cette énigme 12, il a donc été tenu compte du fait que l'utilisation du compas, passant de commune en commune, pouvait entraîner des amplifications successives d'erreurs de mesures, et rendre tout repérage des bonnes communes impossible. Une certaine inexactitude était donc tolérée : entre 1 et 2 mm sur la carte. C'est pour cette raison que l'énoncé de l'énigme spécifie : «je me suis promené» (plutôt que : «je suis allé à» ou : «j'ai traversé»). Les cercles tracés à l'aide du compas révélaient presque inévitablement d'autres communes, inexactes celles-là. Mais en essayant de combiner chacune d'elles avec la commune qui devait logiquement - compte tenu de la distance à trouver - lui faire suite, le chercheur s'apercevait à chaque fois qu'elles ne pouvaient faire l'affaire. Une seule commune donnait un résultat permettant de continuer. Cette énigme 12 était sans doute la plus difficile de toutes.

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.

Ce qu'il fallait multiplier par 150, c'est la hauteur de la colline trouvée précédemment (soit 380 m). Le chercheur obtenait 57000 m, soit 57 km. Cela était un rappel du département en même temps qu'une confirmation de la justesse de sa pyramide («te prouveras juste»). La distance de 57 km, tracée depuis la colline trouvée dans l'énigme précédente, aboutissait à l'église du Sacré-Cœur de Sarreguemines (marquée sur la carte au 1/200 000), église inachevée à laquelle il manque ses deux clochers. La commune à trouver était donc **SARREGUEMINES**.

énigme 14

A Æaé, 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.

En retirant G, R, A, I, N, E, S (ce qui «germe») de SARREGUEMINES, il subsistait les lettres R, E, U, E, M, S dont il fallait composer l'anagramme «MESURE». (Note : les autres possibilités anagrammatiques étaient «SEMEUR», «RESUME», «MUREES», «MEURES», et «REMUES», mais les deux énigmes suivantes confirmaient qu'il s'agissait bien du mot «MESURE».)

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.

L'allusion à «années» et «jour» devait permettre d'isoler le nom de **JASON** grâce aux initiales qui composent les mois du calendrier : j, f, m, a, m, j, J, A S, O, N, d. Ces mois représentent un total de 153 jours. Le nombre secret qu'il fallait découvrir était «VINGT-TROIS» (en lettres), sachant que le nombre des unités (soit «trois») est composé de cinq lettres («éléments»), et que la somme alphanumérique de toutes les lettres composant «vingt-trois» totalise également 153. De zéro à neuf, le chiffre «trois» est le seul qui possède cinq lettres, tout comme le nombre «vingt», de dix à cent, est le seul qui possède cinq lettres. Avec un peu d'astuce, il était donc facile d'en déduire que le nombre à trouver était 23. Il était dit que le chercheur pouvait également faire la somme de ce qu'il avait en réserve, c'est-à-dire additionner tous les composants de 512 528 295 627 (résultat de l'énigme 9) pour obtenir 54. En ajoutant 54 à ce qui a été trouvé grâce à Jason («ce que le chef des Argonautes t'a fait découvrir», soit 153), il obtenait 207. Puis l'énigme précisait : «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», c'est-à-dire que $5 + 4 = 9$ devait servir de diviseur au total obtenu précédemment, soit $207 : 9 = 23$. Le chercheur disposait donc ici de deux méthodes différentes pour parvenir au bon résultat : **23**

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 échet 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.

Le «fil à plomb» symbolisait la droite verticale que le chercheur devait tracer sur une feuille de papier. Puis il lui fallait placer de part et d'autre de ce fil à plomb les noms des Argonautes identifiés, en commençant par le bas (comme pour une construction normale), et en respectant la distribution spécifiée dans l'énoncé.

		G	D	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
le chef	JASON	2	2	J	A				S				O	N
le fils de Calliope	ORPHEE	4	1	O	R	P	H		E					E
le premier Dioscures	CASTOR	5	0	C	A	S	T	O	R					
celui qui terrassa le Minotaure	THESEE	0	5						T	H	E	S	E	E
œil de lynx	LYNCEE	4	1	L	Y	N	C		E					E
prince de Phères	ADMETOS	2	4	A	D				M		E	T	O	S
le frère de Zétès	CALAIS	4	1	C	A	L	A		I					S
l'autre Dioscures	POLLUX	2	3	P	O				L			L	U	X
fascina les nymphes	HYLAS	2	2	H	Y				L				A	S
pour lequel Héraclès détourna l'Alphée	AUGIAS	3	2	A	U	G			I				A	S
vainqueur de Calchas	MOPSOS	0	5						M	O	P	S	O	S

Le chercheur s'apercevait alors que les lettres à cheval sur cette droite (fil à plomb) formaient le mot **MILLIMETRES**. Avec le mot «mesure» et le nombre «23» trouvés précédemment, il était alors en possession de la phrase complète, à savoir : **MESURE 23 MILLIMETRES**. Cette unité de mesure représentait une valeur constante à laquelle se référaient les énigmes suivantes. Le chercheur devait s'en servir afin d'obtenir les véritables valeurs millimétriques à reporter sur la carte.

énigme 17

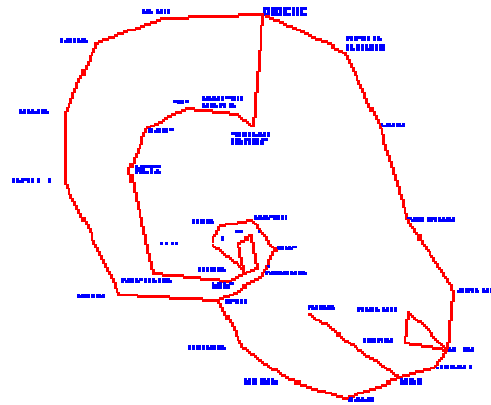
Celui-là n'eut droit qu'à une vénération tardive en un lieu sacré proche d'une fontaine, loin de sa patrie. Mais méfie-toi de cet Argonaute : en bon pugiliste, il sait feindre, esquiver, et donner des coups bas ! Tu auras sûrement besoin d'aide, et c'est un saint homme qui te l'apportera. Tu le trouveras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

L'argonaute «qui n'eut droit qu'à une vénération tardive en un lieu sacré proche d'une fontaine, loin de sa patrie» était [POLLUX](#), le Pugiliste. Si un sanctuaire avait été dédié à son frère Castor sur le Forum de Rome (le «lieu sacré»), à côté de la fontaine de Juturne, POLLUX n'y fut pourtant associé que bien plus tard. L'énigme disait ensuite «il sait feindre, esquiver, et donner des coups bas» : ceci était destiné à faire comprendre que Pollux pouvait induire en erreur, et qu'il fallait chercher la bonne solution ailleurs. La commune où le chercheur trouvait le «saint homme» était [ALBESTROFF](#), située sur la carte à 3,91 mesures de 23 millimètres (soit 89,93 mm) du «lieu que tu n'as pas traversé», soit [TARQUIMPOL](#) (voir énigme 8). A Albestroff se trouve l'église [St ADELPHÉ](#) (le «saint homme»). L'adjectif «adelphé», d'un usage rare, vient du grec et signifie «frère». Il fallait donc que le chercheur s'intéresse au frère de Pollux, soit [CASTOR](#). La phrase : «il t'indiquera ta destination» signifiait qu'il fallait chercher une commune ayant un lien avec le mot «castor». Il s'agissait de «[BIBICHE](#)», anciennement «Bibersheim», littéralement «[le village des castors](#)», qui se trouve sur la carte à 11,39 mesures de 23 mm (soit 261,97 mm) d'Albestroff.

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.

Le mot «dessine» précisait très directement que cette énigme avait une solution graphique : il fallait dessiner sur la carte une tête de béliet à l'aide des informations contenues dans l'énoncé. La phrase «Mériter ce que tu convoites» ne faisait pas allusion à la clé, mais à la tête de Chrysomallus, puisque c'est elle que le chercheur convoitait ; alors qu'à ce stade, il ne faisait que chercher la clé. Bien qu'elle n'avait aucune valeur pour le décryptage de l'énigme proprement dite, cette phrase était pourtant une sorte de confirmation a posteriori pour le chercheur qui avait correctement tracé la tête de béliet sur sa carte. De BIBICHE (solution de l'énigme précédente), il devait tracer un trait de 3,39 mesures de 23 millimètres jusqu'à «D», soit DISTROFF. Puis, de Distroff, il devait continuer ce trait de 2,53 mesures vers FAMECK, etc. Les communes ainsi révélées étaient : [DISTROFF](#), [FAMECK](#), [RONCOURT](#), [GRAVELOTTE](#), [CHEMINOT](#), [JUVILLE](#), [BAUDRECOURT](#), [HERNY](#), [CHANVILLE](#), [LEMUD](#), [DAIN-EN-SAULNOIS](#), [FLOCOURT](#), [REMILLY](#), [VITTONCOURT](#), [St EPVRE](#), [TRAGNY](#), [PAGNY-LES-GOIN](#), [METZ](#) (HdV), [MALROY](#), [VIGY](#), [CHARLEVILLE-SOUS-BOIS](#), [VOLMERANGE-LES-BOULAY](#), [BIBICHE](#). (Fin du dessin de la corne.) [BERVILLER-EN-MOSELLE](#), [CARLING](#), [VAHL](#), [ALBESTROFF](#), [CUTTING](#), [BENESTROFF](#), [GUEBLING](#), [CUTTING](#), [ZOMMANGE](#), [DIEUZE](#), [BREHAIN](#), [DIEUZE](#), [MARSAL](#), [COUTURES](#), [LEMONCOURT](#), [JUVILLE](#). (Fin du dessin de la tête.)



Compte tenu des distances indiquées dans l'énigme, chaque initiale ne pouvait concerner qu'une seule commune.

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.

Cette énigme permettait au chercheur de tracer l'[œil du bélier](#), seul élément manquant (mais non sa pupille : voir plus loin). Pour utiliser «De B., tu iras à 5,4 et à 5,3 et à 5,6 et à 6,2 et à 6,1», il fallait tracer cinq arcs de cercle à partir de Bibiche, respectivement d'un rayon de 5,4 mesures de 23 mm (soit 124,2 mm), de 5,3 mesures (121,9 mm), de 5,6 (soit 128,8 mm), de 6,2 mesures (soit 142,6 mm) et de 6,1 mm (soit 140,3 mm), afin de pouvoir repérer par la suite les cinq points qui formeraient le tour de l'œil du bélier. La présence de l'initiale «B» (Bibiche) et les conjonctions de coordination «et» entre les nombres, suggéraient qu'il s'agissait de plusieurs tracés ayant quelque chose en commun (leur origine : Bibiche). Mais le repérage précis de ces points était impossible sans la deuxième partie de l'énigme, laquelle donnait elle aussi des distances en mesures de 23 mm (4,8, puis à 7,6, puis à 7,7, puis à 6,8, puis à 6,3), et permettait, toujours à l'aide d'un compas, d'isoler ces cinq points en faisant se croiser les nouveaux arcs de cercles avec les précédents. L'endroit où se croisaient ces arcs de cercles étaient les points qu'il fallait ensuite réunir par des traits, marquant ainsi définitivement la forme de l'œil du bélier. L'origine de ces nouveaux arcs de cercles étaient les lieux trouvés dans l'énigme 12 : [Morville-sur-Nied](#), [St Jure](#), [Alaincourt-la-Côte](#), [Pontoy](#), et le sommet de 380 m (d'où la phrase «Si tu as suivi mes pas» qui était, à peu de choses près, celle utilisée dans cette énigme 12 : «tu dois marcher sur mes pas»). L'adverbe «puis» indiquait une succession d'actions différenciées, sans rapport direct les unes avec les autres (au contraire de la conjonction «et» de la première partie de l'énigme). Le tracé entièrement exécuté, la commune de [LONGEVILLE-LES-ST AVOLD](#) se révélait alors comme étant la pupille de l'œil du bélier.

énigme 20

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

La phrase «Toi aussi, pense au jour où tu t'es lancé dans cette folle aventure» devait inciter le chercheur à retourner au tout début du jeu, c'est-à-dire à l'énigme 1. Rappel : en décryptant la deuxième partie de l'énigme 1 (soit «54 - 126 - 92 - 203 - 144») à l'aide du nom des Argonautes donnée dans le désordre, on obtenait : «Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller à l'est». C'était une fausse piste. En effet, la première partie de cette énigme 1 donnait : DU FILS DE PELIAS AU FRERE

DE CALAIS, TOUS EN ORDRE : il fallait obéir à cette injonction immédiatement en classant les Argonautes par ordre alphabétique, sans attendre l'énigme 2 pour le faire. En décodant sur le champ la deuxième partie de l'énigme 1 à l'aide de cette liste alphabétique, le chercheur obtenait : «Lorsqu'il sera temps, il te faudra aller **AU SUD**». En comptant 7,40 mesures de 23 mm (soit 170 mm) vers le sud, il aboutissait à **St MEDARD** (et non dans les faubourgs de Sarreguemines, ce qui était le cas s'il était tombé dans le piège en partant à l'est).

énigme 21

Une nuit, Admétos, 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'Admétos, 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'Admétos 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 déssole 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.

Le billet N° 4 était celui d' **ADMETOS** (le N° 1 était celui de Lyncée, le N° 2 celui de Mopsos et le N° 3 celui de Pollux). Par conséquent «11,152» était la bonne distance à prendre en compte. $11,152 \times 23 = 256,496$ mm, ce qui donnait la distance entre St Médard et l'étape suivante. Arrivé à ce stade du jeu, le chercheur devait se souvenir d'un élément qu'il n'avait pas encore utilisé. Cet élément lui avait été donné dans l'énigme 9 : «Tu auras bien des choses à mettre en réserve. Mais souviens-toi que tu ne devras jamais descendre en-dessous de 512 528 276 385,52173913». Rappel : ce que le chercheur devait mettre en réserve, c'était le nombre 512 528 295 627. En soustrayant 512 528 276 385,52173913 de 512 528 295 627, il obtenait 19 241, 47826087. L'énigme 21 disait : «tu disposes d'une ressource qui vaut toutes les flèches du monde» : cette «ressource» était bien sûr le nombre 19 241,47826087 que le chercheur devait ensuite multiplier par la valeur de la mesure (soit 23 mm) pour obtenir 442 554. Ce nombre, décrypté en notes musicales anglo-saxonnes - comme dans l'énigme 4 - lui permettait d'obtenir les notes D, D, B, E, E, D, soit «ré, ré, si, mi, mi, ré». Il s'agit là de la dernière ligne musicale de chacun des couplets de «Malbrough s'en va-t-en guerre». Dans l'ensemble des dernières phrases de tous les couplets de cette chanson, une seule d'entre elles pouvait avoir un sens, compte tenu que l'énigme parlait de «flèche». C'était celle du 4ème couplet : **SI HAUT QU'ELLE PEUT MONTER**. Le point culminant de la Moselle est le mont **GROSSMANN**. Le chercheur devait par conséquent tirer une droite (le mot «trait» ayant ici le double sens de «flèche» et de «droite») entre St Médard et le sommet du Grossmann. Cette droite mesurait 256,496 mm sur la carte (soit 256,5 mm), valeur trouvée dans l'énigme précédente. L'énigme 22 avait donc le Grossmann comme point de départ. Note : sur la carte Michelin N° 242, le mont Grossmann est symbolisé par un triangle marqué «986», alors que le nom «Grossmann» figure plus à l'ouest, en un lieu offrant un panorama. C'est bien sûr la localisation exacte du Grossmann qu'il fallait prendre en considération, soit l'endroit marqué d'un triangle.

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.

Le but de cette énigme était de trouver la longueur et la direction de l'ombre produite par le soleil sur le Mt Grossmann, un certain jour, à une certaine heure. Pour réaliser cela, il fallait réunir trois paramètres cachés (dans le texte de présentation de cette chasse, et dans la présente énigme), puis déterminer la position en degrés du soleil dans le ciel, ainsi que son azimut. Lathon précisait qu'il avait «quitté cet endroit» : il a donc quitté le Mt Grossmann, destination de l'énigme 21. Après avoir marché, il s'est endormi. Puis, «dès le premier rayon du soleil», il s'est levé, et en 1 minute, il a consulté sa carte et ses notes. Puis il lui fallut encore 5 minutes pour rassembler ses affaires. Il était alors 9 h 30 m, ce qui situe le premier rayon de soleil 6 minutes plus tôt, soit à 9 h 24 m. Le chercheur devait se souvenir alors d'une précision importante apportée dans le texte de présentation de la chasse : Lathon avait trouvé la tête de Chrysomallus le 26 décembre 1997, et c'est à l'endroit où il l'avait trouvée qu'il a ensuite enterré la clé. Or, le jour de sa découverte, le soleil s'était levé sur le Mt Grossmann à 8 h 24 m, heure civile. (Source : Bureau des Longitudes, Ministère de l'Education Nationale, de la Recherche et de la Technologie.) Le premier rayon du soleil n'ayant frappé Lathon qu'à 9 h 24 m, soit une heure plus tard, il fallait s'interroger sur les raisons de ce retard. La réponse était évidente : Lathon se trouvait forcément quelque part à l'ouest du Mt Grossmann, donc **dans son ombre**. Compte tenu que la hauteur du Mt Grossmann était indiquée à 986 mètres sur la carte, et sachant que le premier rayon de soleil avait touché Lathon à 9 h 24 m (soit 8 h 24 m, temps universel), le chercheur devait déterminer l'angle du soleil dans le ciel, ce qui lui permettait de calculer la longueur de cette ombre (importante pour la suite), puis la position de cette ombre compte tenu de l'azimut du soleil. Quand le soleil se lève, il est au ras de l'horizon, et l'ombre qu'il produit en heurtant n'importe quel obstacle est théoriquement d'une longueur illimitée. Au fur et à mesure qu'il monte dans le ciel, cette ombre se raccourcit. Sur le mont Grossmann, ce jour-là, une heure après son lever (soit à 9 h 24 m, heure à la montre), le soleil se trouvait à **6°54'** dans le ciel, c'est-à-dire **6,9°**. (Source : Bureau des Longitudes.) Note : pour trouver l'heure du lever du soleil le 26 décembre 1997 et sa position dans le ciel, le chercheur devait faire quelques recherches. Mais ces données étaient immédiatement disponibles via le serveur minitel du Bureau des Longitudes, 3615 BDL, ou sur simple appel téléphonique. Idem, pour obtenir les coordonnées les plus proches du Mt Grossmann, il pouvait consulter le serveur minitel de l'IGN en chiffrant le 08 36 29 01 29, et trouver par exemple la localisation des points géodésiques de Wisches, clocher et borne, respectivement à 7° 16' E, 48° 30' N ; et 7° 14' E, 48° 30' N. Puis, en retournant consulter le service télématique du Bureau des Longitudes 3615 BDL, il pouvait introduire soit les coordonnées de Wisches (et il obtenait 6° 58' pour la position du soleil), soit utiliser l'option par défaut, c'est-à-dire la ville de Schirmeck dans le Bas-Rhin (longitude 7° 12' E, latitude 48° 29' N), et obtenait alors 6° 57' (au lieu de 6° 54', position exacte). Les coordonnées précises du Mt Grossmann sont : longitude 7° 13' 22" E, latitude 48° 33' 33 "N. Mais une telle précision n'était pas nécessaire. (Voir plus loin : «Rattrapage des imprécisions».) La longueur de l'ombre se calculait de la manière suivante. Soit a = l'altitude du Mt Grossmann (986 m), O = la longueur de l'ombre, R = l'angle de 6°54'

(6,9). Tangente $R = a / O$. D'où $O = a / \tan R$. Soit $O = 986 / 0,1210132967651 = 8147,864956648$ mètres. Sur la carte - et compte tenu de son échelle - cette ombre mesurait donc virtuellement **40,74 mm** (soit un peu plus de 4 cm). Pour tracer cette ombre sur la carte en l'orientant correctement, il fallait tenir compte de l'azimut du soleil, qui était de $42^{\circ}28'$ E, compté à partir du sud. (Cette donnée pouvait également être obtenue en consultant le 3615 BDL.) En prolongeant cette droite vers le nord-ouest, le chercheur obtenait la direction de cette ombre, et il pouvait repérer son extrémité, un peu au sud du hameau du **Grand Soldat**, point d'où il devait ensuite compter les distances qui lui étaient données dans la deuxième partie de l'énigme. (Là non plus, une précision absolue n'était pas nécessaire. Voir plus loin : «Rattrapage des Imprécisions».) Cette deuxième partie de l'énigme disait qu'il fallait «**passer par la pointe**», c'est-à-dire par la pointe de la corne de bélier tracée dans l'énigme 18 (Flocourt), puis poursuivre son chemin «jusqu'à l'ultime barrière», c'est-à-dire la limite nord-ouest de la Moselle, le trait aboutissant un peu au sud-ouest d'**Amanvillers**. Là, il devait faire demi-tour et «repasser par la pointe», soit **Flocourt** ; puis marcher «sur l'endroit que je cherchais et que tu as sans nul doute découvert», soit le sommet de 380 m trouvé à l'issue de l'énigme 12. (La phrase «avant d'arriver enfin à l'endroit que je cherchais» figurait en toutes lettres dans l'énigme 12.) Le texte disait ensuite «là où tu avais fait halte à l'issue de l'énigme 20», soit **St Médard**. L'énoncé précisait : «tu en auras épuisé presque 37». Ce nombre (en réalité 36,69566), exprimait, en mesures de 23 mm, la somme des distances entre l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann et Flocourt, entre Flocourt et la limite du département, entre cette limite et Flocourt, entre Flocourt et le sommet de 380 m, et enfin, entre ce sommet et St Médard; soit 844 mm sur la carte. (Voir plus loin : «Rattrapage des imprécisions».) Puis il était dit de «retourner au point de départ», soit à l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann (et non au Mt Grossmann lui-même, ce qui aurait faussé tous les calculs suivants). Arrivé là, le chercheur avait utilisé très exactement 46,17391304347826 mesures (soit 1062 mm sur la carte) pour sa première boucle. L'énoncé précisait qu'il fallait «compter 4263,4 en tout» : ce nombre représentait la distance totale que le chercheur devait mesurer sur la carte, exprimée en mesures de 23 mm (soit 98 058,2 millimètres), à partir de l'extrémité de l'ombre. Après sa première boucle, il avait parcouru 46,17391304347826 mesures, et il lui en restait donc 4217,22608695652174 à parcourir. Pour «épuiser le reste», il lui fallait effectuer le même trajet jusqu'à utiliser l'intégralité des mesures dont il disposait, ce qui représentait 92 fois ce parcours, plus un reliquat de 15,40 mesures (soit 354,20 millimètres). Ceci l'amenait juste après le village de **BECHY**. (Note : pour les besoins de la présente démonstration, ces nombres sont donnés avec une précision infiniment supérieure à ce qu'exigeait la résolution de cette énigme.)

RATTRAPAGE DES IMPRECISIONS Le nombre 37 (donc au maximum 36,99 puisqu'il était spécifié : «presque 37»), allié aux trois points de repère pérennes et clairement identifiés (Flocourt, le sommet de 380 m et St Médard) permettait au chercheur, incertain des données en sa possession, de se «recaler» correctement lors de sa première boucle. En effet, grâce à ces repères pérennes, et sachant que la première boucle faisait au maximum 36,99 mesures (idéalement : 36,69), il lui était assez aisé de localiser l'extrémité de l'ombre du Mt Grossmann. Dès lors, il pouvait rectifier ses distances en conséquence, gommant de ce fait toute imprécision ultérieure résultant d'un positionnement inadéquat de cette ombre.

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.

Ainsi qu'il a été dit précédemment, les mesures effectuées aboutissaient juste après le village de Béchy. L'énigme 23 disait : «Fais un quart de tour à droite, et avance jusqu'à la prochaine localité». Le quart de tour revenant à changer de direction selon un angle de 90° , le chercheur traçait son trait jusqu'à la commune de **REMILLY**, «la prochaine localité». La phrase «tu auras bientôt entre les mains des atouts de premier plan» était une indication sur la façon de décrypter la dernière énigme, grâce à la liste des argonautes et au nom «Rémylly», lequel fournissait le code (voir solution de l'énigme 24).

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 !

Le chercheur devait se souvenir que le texte d'introduction présentant les Argonautes disait : «tu pourras solliciter à tout moment les Argonautes. Ainsi qu'ils l'ont fait pour Jason, CHACUN D'EUX t'apportera son aide». Par conséquent, il fallait se servir ici des Argonautes qui n'avaient pas été trouvés jusque-là dans les solutions des différentes énigmes. Rappel : ceux qui avaient été trouvés étaient au nombre de dix-sept : Acaste, Admetos, Augias, Calais, Castor, Echion, Héraclès, Hylas, Jason, Lyncée, Mopsos, Nauplios, Orphée, Pollux, Télamon, Thésée et Zétès. Il en restait donc trente-quatre : Actor, Amphiaraios, Ancée (le grand), Ancée (le petit), Argos, Ascalaphos, Astérios, Boutès, Caénée, Canthos, Céphée, Coronos, Erginos, Euphémios, Euryale, Eurydamas, Idas, Idmon, Iphiclès, Laerte, Méléagros, Méléagre, Oïlée, Palaémon, Pélée, Pénéleos, Périclyménos, Phaléros, Phanos, Poéas, Polyphème, Staphylos, Thraus, et Tiphys. Dans ce même texte introductif, les mots «afin que tu soies vainqueur de cette épreuve» composaient un indice induisant également cet ultime recours à la liste des Argonautes, en fin de jeu. Le code «**REMILLY**» fournissait des «atouts de premier plan», c'est-à-dire qu'il fallait utiliser chaque lettre de ce nom (soit le «R», le «E», le «M», etc.) comme amorce de comptage lors de sa première occurrence dans la liste des Argonautes inutilisés jusque-là. Puis il suffisait de compter un nombre de lettres égal à ce qui était fourni par l'énoncé de l'énigme pour obtenir la lettre recherchée. Par exemple, en prenant le «R» de **REMILLY** : le premier «R» de la liste des Argonautes inutilisés était celui d'ActoR. Il fallait alors chercher le 3ème caractère situé après ce «R», pour isoler la lettre «P» (dans «AmPhiaraos»). Cette lettre «P» était par conséquent le premier caractère du texte décrypté. Ensuite, il fallait utiliser le «E» de «**REMILLY**», et repérer le premier «E» suivant «Amphiaraos» : il se trouvait dans «AncEe». De là, il fallait compter 10 lettres pour trouver «O» (dans «ArgOs»), qui devenait de ce fait la seconde lettre du texte décrypté. Puis le chercheur utilisait le «M» de «**REMILLY**» : le premier «M» suivant «Argos» était celui de «EuphéMos». Le chercheur comptait alors 3 lettres et tombait sur «E» (dans «Euryale»). Ce «E» était la 3ème lettre qu'il fallait trouver, et ainsi de suite... En comptant de cette façon les lettres des noms des Argonautes - et une fois arrivé à la dernière (soit le «S» final de «TiphyS») - il fallait poursuivre ce compte en revenant au début de la liste des Argonautes (soit le «A» de «Actor»). Par cette progression répétitive au travers de la liste des Argonautes - et compte tenu qu'il y avait en tout 35 nombres à décrypter - le chercheur utilisait cinq fois les lettres du nom «**REMILLY**» comme code. De la sorte, et en épuisant tous les caractères de l'énigme, il obtenait : **POEME HUGO A UN PAS HELLENE A L (UN TROIS HUIT)**. La phrase «pour voir la vie en rose, mets-toi au vert» était une indication quant au lieu qu'il fallait localiser, c'est-à-dire une forêt. Cette forêt était la grande FORÊT DOMANIALE DE REMILLY, aussi localement connue sous le nom de forêt de «Hémilly», à l'est de la commune de Rémilly (qu'il ne fallait pas confondre avec la petite forêt portant le même nom, au sud de Faulquemont). Cette forêt est traversée par la D 74, laquelle croise la route forestière de la Poudrière. Il fallait emprunter cette dernière du côté Est de la D 74, et parcourir 1275 mètres jusqu'à l'arboretum qui se trouve du côté gauche. Là se trouve un panneau, parfaitement visible depuis la route forestière de la Poudrière, portant le texte suivant :

***Quand je suis parmi vous, arbres de ces grands bois,
Dans tout ce qui m'entoure et me cache à la fois,
Dans votre solitude où je rentre en moi-même,
Je sens quelqu'un de grand qui m'écoute et m'aime !***

Victor Hugo

La clé était enterrée à «un pas hellène» (c'est-à-dire 1 pas grec, valant 74 cm) derrière ce panneau. Pour comprendre la dernière partie de l'énigme, soit «(un trois huit)», le chercheur devait se référer à une méthode qu'il avait déjà utilisée dans l'énigme 7, méthode qui fournissait des points cardinaux : E = 1, S = 2, N = 3, O = 4, O = 5, N = 6, S = 7, E = 8. «Un trois huit» signifiait donc : «Est nord-est».

La phrase finale, entièrement décodée, donnait : **POEME HUGO, A UN PAS HELLENE, A L'EST NORD-EST.**

La clé du Trésor de Malbrouck était enterrée à une profondeur de 30 cm, dans la forêt domaniale de Rémilly, le long de la route forestière de la Poudrière, à 1275 mètres à l'est de la D 74 ; et à 74 cm en direction Est nord-est d'un panneau planté en lisière d'un arboretum, et sur lequel est gravé un poème de Victor Hugo.

La clé était dans une boîte en bois vieilli, et scellée par un ruban rouge maintenu par cinq cachets de cire portant l'empreinte d'une ancre de marine qui symbolisait le navire Argô. Cette boîte était protégée par deux couches de polyuréthane noir, par quatre couches de toile imperméabilisée, et par un film plastique adhérent et étanche. A l'intérieur de la boîte, avec la clé, se trouvait un billet calligraphié en anglaises :

Bravo ! Tu viens de réussir ce que beaucoup de chercheurs ont rêvé d'accomplir : trouver la clé donnant accès au trésor de Malbrouck. C'est un exploit extraordinaire, car je ne t'aurai rien épargné pour compliquer ta quête ! Afin que la remise officielle du trésor puisse être organisée, il ne te reste plus qu'à téléphoner au (**numéro réservé**) pour informer le Conseil Général de la Moselle de ta victoire sur mes énigmes. Afin que ton interlocuteur ait la preuve de ta découverte, tu devras prononcer les mots Hellé et Phrixos, mots qu'il est le seul à connaître.

