



**LES MYSTÈRES
D'APOPHIS**
· **TEMPUS FUGIT** ·
— LA CHASSE AU TRÉSOR —

**SOLUTIONS ET EXPLICATIONS
DE LA CHASSE AU TRÉSOR
« TEMPUS FUGIT »**

MAI 2023

**NATHANAËL SCHALLER
CRÉATEUR DU JEU**

Dans l'une des caisses du fabuleux trésor retrouvé par James Sinclair, apparut un petit fascicule nommé *TEMPUS FUGIT* composé de douze énigmes élaborées par le Comte de Saint-Germain. Les textes mystérieux accompagnés de dessins et symboles hermétiques, vous permettront, peut-être, de mettre la main sur l'un des bijoux du trésor : un garde-temps exceptionnel en or 18 carats et d'une valeur de 40'000 CHF...

Ce chronographe est un modèle unique *Memoris Alchimia* conçu par la marque suisse de haute horlogerie Louis Moinet. Il est thématiqué et inspiré du roman *Les Mystères d'Apophis*.

James Sinclair vous invite à vous lancer dans cette quête ludique et à partir à la recherche de réponses face aux étranges mystères laissés par le Comte de Saint-Germain. Les armes qui viendront sûrement à bout de ces énigmes seront votre astuce, votre détermination et certains outils d'usage courant. Vous n'aurez pas à vous déplacer durant vos recherches, ni à la fin du jeu; car tous les éléments menant à la résolution de cette chasse sont identifiables depuis votre lieu de jeu.

Convaincus de votre aboutissement, rendez-vous sur le site internet: « www.mysteres-apophis.com » et laissez-vous guider par son interface et ses instructions. Vous pourrez alors nous transmettre votre solution. Mais attention, vous n'avez qu'une seule possibilité de réponse par joueur!

Ce jeu est d'une durée limitée d'une année, soit à partir de la mise en vente de cette présente édition, jusqu'au 15/03/2023. Passé ce délai, les joueurs ayant fourni la bonne clef accéderont à un tirage au sort exclusif permettant de désigner l'ultime personne gagnante de ce jeu de piste lié à l'univers du roman « *Les Mystères d'Apophis* » et à l'histoire de France...

Bon voyage à toutes et à tous!

Ce texte d'introduction à la chasse au trésor n'était pas une énigme. Cependant, il contenait quelques indices et pistes de réflexions...

Dans la première partie du roman, page 67, le Comte de Saint-Germain s'adonne à l'alchimie dans le château de Chambord. C'était donc un indice d'avoir choisi le Comte de Saint-Germain comme auteur de ce « petit fascicule nommé *TEMPUS FUGIT* » car ce lieu est en lien avec la solution finale.

Le nom du modèle de la montre à gagner : « *Memoris Alchimia* » était aussi un indice pour souligner l'importance de cette pratique et ainsi vous aiguiller dans la bonne direction.

L'intrigue du roman « *Les Mystères d'Apophis* » nous transporte dans certaines périodes et épisodes de l'histoire de France, pour créer le jeu « *Tempus Fugit* » j'ai choisi d'exploiter ce thème. Les solutions sont alors liées à des personnages et événements historiques, cela dans le but d'apporter aux solutions une certaine véracité et logique, tout en nous apprenant des choses de manière ludique. Ces éléments étaient ainsi tous facilement trouvables et vérifiables en utilisant différentes sources !

« Bon voyage à toutes et à tous » annonce qu'il y aura un cheminement à faire sous forme de déplacements.

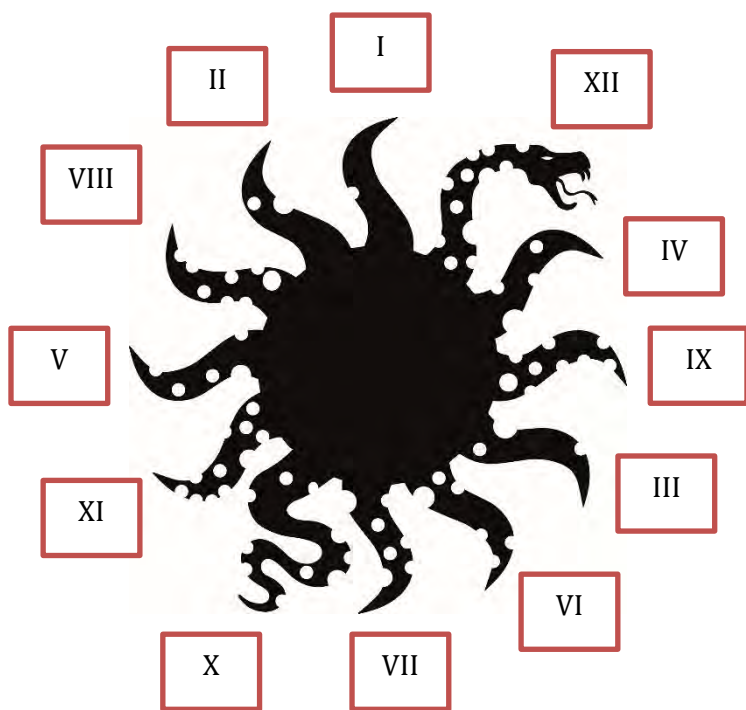
TEMPUS FUGIT

Le titre « TEMPUS FUGIT » constituait un indice en référence à la solution finale : « NUTRISCO ET EXTINGUO ». Le joueur était ainsi conforté dans sa résolution finale car elle aussi en latin.

Ce titre a été choisi pour faire référence au temps et donc à l'univers de Louis Moinet en général. C'est une expression latine qui signifie « le temps fuit » mais plus communément traduite par « le temps passe vite ». Elle est souvent inscrite sur des horloges ou cadrans solaires.

I

**À tout voyage, un point de départ.
Le temps remonté est compté par le noir.**



Pour faciliter l'explication des énigmes, elles sont ici remises dans le bon ordre, qui était la solution donnée par cette énigme. Elle porte le numéro I, c'était un indice pour vous mettre sur la bonne voie que de lui attribuer ce numéro. Le numéro en chiffre romain de chaque énigme servait donc simplement à suivre le bon ordre et ainsi le bon cheminement. Les chiffres romains se sont imposés car ils évoquent l'indexation des horloges anciennes et par extension celles de l'horloger Louis Moinet.

« À tout voyage, un point de départ » est en lien avec le texte d'introduction : « Bon voyage à toutes et à tous ! » cette liaison était un indice pour vous conforter dans le bon départ de cette quête.

Le logo des « Mystères d'Apophis » est un soleil noir à 12 rayons, il symbolise ici les 12 heures d'une montre, chaque rayon est orné par des points blancs. Il fallait remonter le temps en partant de midi, où le point blanc seul, le fameux « point de départ » indique la première énigme. Ensuite, il fallait tourner dans le sens anti-horaire pour trouver l'ordre des énigmes suivantes. À 11 heures on trouve donc l'énigme II car deux points blancs sur ce rayon, c'était un indice pour conforter dans cette suite à retrouver.

« Compté par le noir », vu que l'on tourne dans le sens inverse du cadran, on inverse aussi la couleur, il s'agissait donc ici de compter par le blanc.

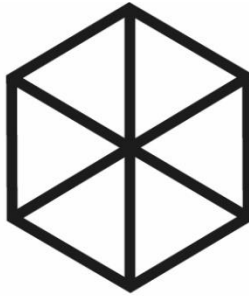
Le fait de finir le tour du soleil par la tête de serpent et l'énigme portant le chiffre XII était un indice conséquent pour valider l'ordre retrouvé. Ainsi, on commence par l'énigme I et on finit par l'énigme XII en toute logique.

SOLUTION: ORDRE DES ÉNIGMES

II

**Le dernier couple donne l'heure
puis chaque première offre une lueur.**

Ma devise reflète ma splendeur.



296909591927

29-69-09-59-19-27

Finistère-Rhône-Ariège-Nord-Corrèze-Eure

F-R-A-N-C-E

Tout comme les autres textes, celui de cette énigme joue sur les mots. « L'heure » fait en réalité référence au département français de l'Eure qui porte le code postal 27. Il s'agissait de retrouver les départements donnés par les couples que forment les paires de chiffres. « Chaque première offre une lueur » indique ensuite de conserver seulement la première lettre de ces départements. Ce qui nous donne comme résultat : FRANCE.

Le visuel de l'hexagone, qui symbolise la France, est divisé en plusieurs parties. C'était un indice pour vous aider à trouver la piste des départements.

« Ma devise reflète ma splendeur » est un clin d'œil en lien direct avec la solution finale, c'était une façon implicite de montrer ce que l'on devait trouver à la fin du jeu.

Cette énigme pose un cadre géographique et donc un contexte au jeu, on sait à présent dans quel pays va se dérouler notre quête !







SOLUTION: FRANCE

VIII

K6Ni élabore un étrange message...

XJB TJ JK VGXOY = RDV ND DE PARIS

XJB TJ JK VGXOY

 <i>M</i>	 220	 76	6 / 1
 LUNE	 20,6	 1 10	

Symboles qui vont aider aux décryptages et confirmer certaines solutions plus tard.

6/1 indique l'échelle d'une carte, mais ici de combien de lettres on doit revenir en arrière pour décrypter « l'étrange message ».

K6Ni est en langue des oiseaux et langage SMS : Cassini. C'est une célèbre famille de cartographes du roi, la carte de Cassini est la première carte topographique et géométrique établie à l'échelle du royaume de France dans son ensemble !

Le chiffre 6 figurant dans le nom de K6Ni est redonné par l'échelle de la carte. Ce chiffre servait de clé pour décrypter la combinaison de lettres de « l'étrange message ». Il fallait partir de chaque lettre donnée et reculer de 6 lettres dans l'alphabet pour trouver le résultat. Exemple : X: W-V-U-T-S-R = R

Cela donne comme solution : RDV ND DE PARIS, ce rendez-vous à Notre-Dame de Paris est un point de départ à notre voyage dans l'histoire de France.

La légende de cette carte, ou plutôt de ce visuel, vous offre une précieuse aide pour la suite de vos réflexions si les symboles sont interprétés correctement. Le symbole représentant la lune est affiché « en clair », on voit une lune et il est indiqué: LUNE. Cela pour nous indiquer que la piste des mots, synonymes, homonymes, etc sera utile pour exploiter correctement les autres symboles.

SOLUTION : RDV ND DE PARIS

V

**Aquodomis y a tué les flammes d'Apophis
et pour fuir l'édifice, il a pris les coulisses.**

**C'est là que Saquena entra en scène,
pour guider l'as loin de la haine.**



Ce visuel évoque les méandres
d'un cours d'eau vu du ciel. Il
confirme ainsi la solution : la
Seine.

« Aquodomis » est une anagramme de Quasimodo, personnage de Notre-Dame de Paris, roman de Victor Hugo publié en 1831. Son apparition confirme ainsi la solution précédente : RDV ND DE PARIS.

« Les flammes d'Apophis » fait référence au feu qui a récemment ravagé ce joyau d'architecture. L'élément feu, que l'on retrouve dans d'autres énigmes est important car lié à l'alchimie et à la solution finale.

« Saquena » est encore une anagramme, ici il s'agit de Sequana. Ce personnage de la mythologie celtique gauloise est associé au fleuve de la Seine. Les jeux de mots « scène » et « l'as ... haine » insistent sur le fait qu'il fallait trouver comme solution : la Seine.

« Et pour fuir l'édifice, il a pris les coulisses » nous sommes donc en train de quitter Notre-Dame de Paris par la Seine. La solution « aux flammes d'Apophis » est ici l'eau du fleuve.

SOLUTION: LA SEINE

XI

Vers où aller maintenant ?

**En cherchant le chiffre capital sous les voiles.
Ou en trouvant les 30 impressions de sa nef sur la
toile.**

MOINET

MOINET est écrit avec son I légèrement plus petit que les autres lettres. Cela pour indiquer en réalité la piste du peintre Claude MONET.

La solution précédente nous amène à nous questionner sur le cours d'eau. On se demande « Vers où aller maintenant ? » En amont ou en aval de la Seine ?

« En cherchant le chiffre capital sous les voiles » c'est ici une première référence aux symboles de l'énigme VIII. On comprend qu'il faut chercher le symbole du bateau à voiles et le « chiffre capital » associé qui est le 76. Avec la même logique que l'énigme II, on en déduit que c'est un numéro de département et qu'il faut trouver sa « capitale », son chef-lieu, sa préfecture. On trouve ainsi : ROUEN.

« Ou en trouvant les 30 impressions de sa nef sur la toile. » Cette phrase contient plusieurs analogies: la nef évoque aussi bien le bateau que la nef architecturale d'une église, la toile évoque le support de l'artiste mais aussi internet et les impressions qui évoquent le courant artistique des impressionnistes, dont Claude Monet était l'un des pères fondateurs. Il fallait ici retrouver « La série des Cathédrales de Rouen » qui est un ensemble de 30 tableaux peints par Monet et représentants tous des vues de la cathédrale Notre-Dame de Rouen.

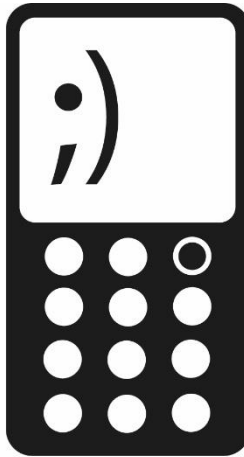
Les deux phrases avaient le même but, vous amener à trouver comme solution la belle ville de Rouen.

SOLUTION: ROUEN

X

**Écrire simplement ses lettres par l'être,
sans attendre.**

**Pour appeler la légende
à renaître de ses cendres.**



15 99 6 198 198 99 9 6 2331 666

Le téléphone portable et son clavier T9 symbolise l'outil nécessaire pour le décryptage des chiffres associés. Le point noir sur la touche 3 indique le chiffre clé. L'emoji ;) qui représente un clin d'œil symbolise le langage SMS.

Dans cette énigme, il faut « Écrire simplement ses lettres par l'être, sans attendre. » On comprend l'utilité du téléphone et de son clavier T9 pour écrire « lettres par lettres » et avec rapidité, « sans attendre » ce qui fait allusion au SMS qui permettent une communication rapide.

Le point sur la touche numéro 3 nous donne la clé de décryptage, il fallait dans un premier temps prendre chaque chiffre puis le diviser par 3. Exemple : $15 \div 3 = 5$ / $666 \div 3 = 222$ / $99 \div 3 = 33$ / ... Le chiffre obtenu donne la touche du téléphone portable et le nombre de fois où l'on doit appuyer dessus pour obtenir la lettre souhaitée : $5=J - 33=E - 2=A - 66=N - 66=N - 33=E - 3=D - 2=A - 777=R - 222=C$ ce qui donne : J E A N N E D A R C

Clavier T9 :



« Pour appeler la légende à renaître de ses cendres. », le terme appeler insiste encore une fois sur l'allusion au téléphone. La légende est ici la célèbre Jeanne D'Arc, accusée d'hérésie elle est malheureusement brûlée vive à Rouen, le 30 mai 1431. Nous trouvons encore ici un lien avec l'élément feu et « renaître de ses cendres » fait également allusion à un animal légendaire : le phénix. C'est ici un lien avec la solution finale, comme le phénix, la salamandre de l'emblème de François Ier est un animal légendaire relié au feu.

SOLUTION: JEANNE D'ARC

VII

**L'histoire suit son cours mais, de grâce,
soit ponctuel à sa table.**

**3 HEURES 1 MINUTE
4 HEURES 10 MINUTES
2 HEURES 6 MINUTES
10 HEURES 4 MINUTES
6 HEURES 4 MINUTES
2 HEURES 7 MINUTES
8 HEURES 3 MINUTES
11 HEURES 6 MINUTES**



3 HEURES - LA REVOLUTION - 1 MINUTE = L
4 HEURES - LOUIS MOINET - 10 MINUTES = E
2 HEURES - LOUIS XV - 6 MINUTES = X
10 HEURES - WASHINGTON - 4 MINUTES = H
6 HEURES - MACAO - 4 MINUTES = A
2 HEURES - LOUIS XV - 7 MINUTES = V
8 HEURES - BERN - 3 MINUTES = R
11 HEURES - SUISSE - 6 MINUTES = E

« L'histoire suit son cours » indique que nous devons continuer d'avancer dans notre quête malgré certains drames, comme le bûcher de Rouen ou la destruction partielle de Notre-Dame de Paris. Cela fait aussi écho avec le cours d'eau de la Seine qui nous a guidé jusqu'ici. Mais en réalité, c'est surtout un indice pour trouver la clé de décryptage de cette énigme...

« Soit ponctuel à sa table » fait référence à la table des matières du roman « Les Mystères d'Apophis » en page 315. Le terme de la ponctualité renvoie aux heures et minutes qui apparaissent comme des rendez-vous, lien direct avec la table des matières qui elle-même contient des lieux, des dates et surtout des heures et minutes !

Le décryptage fonctionne ainsi : 3 HEURES renvoie au troisième chapitre du roman et 1 MINUTE renvoie à la première lettre de ce même chapitre, on procède ainsi de suite afin de trouver : LEXHAVRE. Le X représente l'espace mais sera utile dans une énigme suivante !

Point stratégique situé sur l'estuaire de la Seine, le Havre et son port sont officiellement fondés par le roi François Ier en 1517. La ville est anciennement appelée « lieu de Grasse » ou « havre de Grâce ». Le texte de l'énigme fait allusion à cet ancien nom avec « de grâce ».

C'est la seule énigme qui est directement liée à un élément matériel du livre nécessaire pour son bon décryptage. Elle constitue ainsi un moyen simple de bloquer le jeu à un joueur n'ayant pas rempli la condition minimale de participation à la chasse au trésor, qui était l'obligation d'achat du livre.

SOLUTION: LE HAVRE

VI

**Guerrière des deux mondes, elle a fait couler de
l'encre !**

Va à son chantier d'origine.

0010	010	0	110	01	1	0
		100	0			
		0100	01			
0100	00	1000	0	010	1	0

Le trait découpé et encadrant les chiffres fait référence au code Morse international. Il nous donne ainsi, de façon explicite, la piste à suivre pour percer cette énigme.

0010 = ... = **F** / 010 = .-. = **R** / 0 = . = **E** / 110 = ... = **G** / 01 = .- = **A**
1 = - = **T** / 0 = . = **E** => **FREGATE**
100 = -.. = **D** / 0 = . = **E** => **DE**
0100 = ... = **L** / 01 = .- = **A** => **LA**
0100 = ... = **L** / 00 = .. = **I** / 1000 = -... = **B** / 0 = . = **E**
010 = .-. = **R** / 1 = - = **T** / 0 = . = **E** => **LIBERTE**

Ici le code Morse international est crypté simplement et de cette manière : 0 correspond au point et 1 correspond au trait. Une fois les chiffres transformés, il suffit de se référer au code Morse international pour trouver la lettre correspondante à la combinaison de traits et de points. On trouve ainsi: FREGATE DE LA LIBERTE.

Le célèbre navire de guerre français «L'Hermione» est surnommé « La frégate de la liberté ». Elle est connue pour avoir conduit pour sa deuxième traversée le marquis de La Fayette aux États-Unis en 1780.

« Guerrière des deux mondes » : les deux mondes sont les États-Unis d'Amérique et l'Europe, en référence à l'expression « le nouveau monde » qui désigne les terres atteintes par Christophe Colomb dans les années 1490. « Elle a fait couler de l'encre ! » pour exprimer le fait que les gens ont beaucoup écrit sur elle, mais aussi que cette frégate a abattu de nombreux navires et ainsi fait couler leurs ancres dans les profondeurs maritimes...

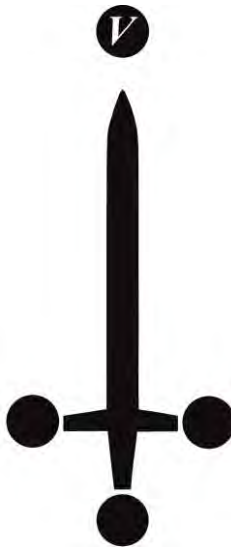
Nous avons navigué sur la Seine, un peu sur la Manche et à présent sur l'Atlantique à bord de « L'Hermione ». On nous demande maintenant d'aller « à son chantier d'origine ». Une source fiable nous apprenait rapidement que ce navire a été construit en 1779 avec pour chantier naval l'Arsenal de Rochefort, en Charente-Maritime.

SOLUTION: ROCHEFORT

III

Ici, il pleut des cordes,
là-bas, la perfide Albion attise sa horde.

Le surnom de la Fleur Immaculée t'indiquera où
son Épée agira.



Le visuel de cette énigme fait allusion au blason de Jeanne d'Arc, célèbre figure historique rencontrée à l'énigme X.

« Pleuvoir des cordes » fait ici référence à la Corderie royale, c'est l'un des bâtiments les plus importants de l'arsenal de Rochefort, en lien donc avec le chantier naval de « L'Hermione ». Cela nous confirme que nous sommes bien arrivés à Rochefort dans l'énigme précédente.

« Là-bas, la perfide Albion attise sa horde. Le surnom de la Fleur Immaculée t'indiquera où son Épée agira. » Cette phrase nous parle en réalité du siège d'Orléans qui est un épisode majeur de la guerre de Cent Ans. En 1428, les Anglais sont proches de prendre la ville d'Orléans, verrou sur la Loire protégeant le sud de la France. Mais la ville est sauvée par Jeanne d'Arc, qui renverse avec brio le cours de la guerre.

« Ici.. » et « Là-bas... » nous indique que nous sommes toujours en train de nous déplacer. « Perfide Albion » est une expression péjorative, énoncée parfois par plaisanterie pour désigner la Grande-Bretagne, ce préjugé date du haut Moyen Âge. « Le surnom de la Fleur Immaculée » fait référence à Jeanne D'Arc qui est surnommée « la Pucelle d'Orléans » à cause de sa virginité supposée et depuis sa victoire sur les Anglais dans cette ville. Enfin « où son Épée agira » évoque aussi bien le blason de Jeanne D'arc que son acte guerrier pour délivrer la ville assiégée.

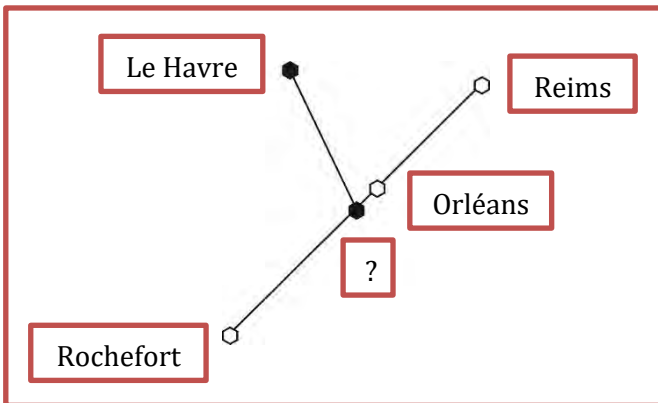
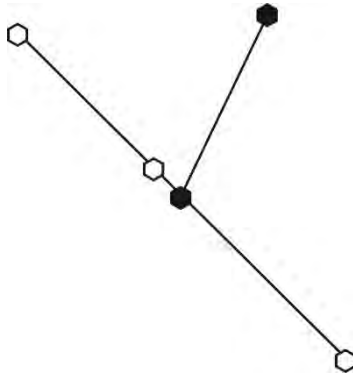
Cette énigme nous amène donc à Orléans, par le biais de plusieurs informations liées à Jeanne D'Arc et à son histoire épique.

SOLUTION: ORLÉANS

IX

**Sur le reflet du playground favori de K6Ni,
maintient ton cap en direction de 13h30
et amorce ta chevauchée sur environ 240595.**

**Attention à l'erreur car il te faut être à l'heure
pour éviter le malheur !**



« Sur le reflet » nous indique qu'il fallait mettre le visuel en miroir pour l'interpréter de manière correcte. Celui-ci représente alors différentes étapes de notre parcours, il ne fallait pas nécessairement tracer sur une carte vos solutions mais cette énigme apporte une confirmation en plus. « Le playground favori de K6Ni » signifie « terrain de jeu » en anglais. Les liens avec Albion, les cartes de France de la famille Cassini et l'énigme VIII sont ici évoqués pour le bon décryptage.

Notre déplacement Rochefort-Orléans avait pour cap le Nord-Est. « Maintient ton cap en direction de 13H30 » confirme ce déplacement et annonce que la même direction est à poursuivre. Il fallait mettre en lien une boussole et une horloge pour comprendre simplement cette orientation de direction. « Amorces ta chevauchée sur environ 240595 », la chevauchée annonce l'utilité du pictogramme du cheval de l'énigme VIII. Ici le chiffre 240595 est une mesure exprimée en yard, qui est l'étalon anglais officiel de mesure de longueur. Après la conversion de cette mesure en kilomètres on obtient précisément 220 kilomètres. Cette mesure a été choisie pour son lien avec Albion et car le tracé à la forme d'un Y. Celui-ci est d'ailleurs représenté ici avec ses proportions correctes si reporté sur une carte. Nous trouvons donc le cap Nord-Est et la distance de 220 KM qui est confirmée par le pictogramme du cheval.

« Attention à l'erreur car il te faut être à l'heure pour éviter le malheur ! » fait référence à l'épisode de « la chevauchée vers Reims. » Une fois le siège d'Orléans levé, l'étau anglo-bourguignon est desserré. En urgence, Jeanne d'Arc convainc le dauphin d'aller se faire sacrer à la cathédrale de Reims. Cette chevauchée au cœur du territoire contrôlé par les Bourguignons est couronnée de succès et donne à Charles VII le trône dont il avait été évincé par le traité de Troyes.

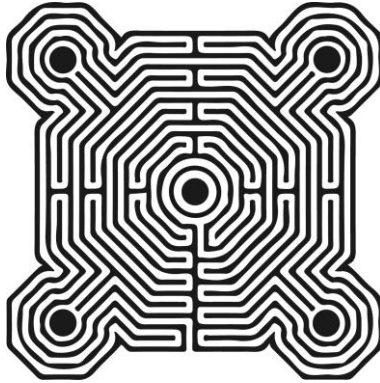
Nous arrivons alors à Reims par deux moyens, soit grâce au tracé reporté sur une carte, soit grâce à l'histoire de Jeanne D'Arc et au visuel de l'énigme IV qui confirme ce lieu d'arrivée. Dans les deux cas le but à trouver était le même. C'est aussi la troisième cathédrale rencontrée dans le jeu, cela pour conforter le cheminement des joueurs. En effet, lors d'une chasse au trésor, on se doute de quelque chose quand le même élément revient plusieurs fois de manières différentes...

SOLUTION: CATHÉDRALE DE REIMS

IV

**À travers sa rose faite de prières,
le soleil y sacra un des lys.**

**Ton chemin contient les lumières
qui l'*annoblissent* et le définissent avec malice.**



Ce visuel nous présente le labyrinthe de la cathédrale de Reims. C'était un labyrinthe initiatique installé sur le sol de la nef de la cathédrale Notre-Dame de Reims. Depuis 1985, il figure notamment sur le logotype des monuments historiques français. Il confirme aussi la solution de l'énigme précédente.

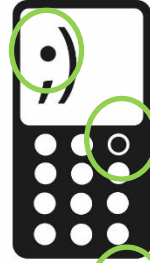
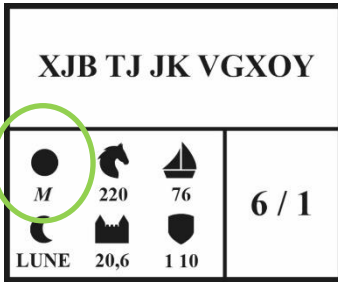
« À travers sa rose faite de prières, le soleil y sacra un des lys. » La rose faite de prières évoque ici la magnifique rosace de la cathédrale Notre-Dame de Reims, vaste vitrail où le soleil passe au travers pour dévoiler de somptueuses couleurs. Cette cathédrale est connue pour avoir été, à partir du XI^e siècle, le lieu de la quasi-totalité des sacres des rois de France. Ils sont évoqués ici par le « lys », symbole de la royauté française par excellence.

« Ton chemin contient les lumières qui l'*annoblissent* et le définissent avec malice. » C'est dans cette phrase qu'un élément déterminant était à décrypter. Il s'agissait de retrouver l'un des rois qui fut sacré à Reims, mais lequel et par quel moyen? Remarquez l'orthographe incorrecte du mot « *annoblissent* », le « n » de trop forme ainsi le mot « anno » qui signifie « année ». Celui-ci est en italique pour accentuer son importance mais aussi pour dévoiler la clé permettant de retrouver cette année. « Ton chemin contient les lumières », remarquez que certaines des énigmes précédentes contiennent des éléments eux aussi en italiques, qui sont restés jusqu'à présent sans explications. Une fois ces quatre éléments retrouvés, il fallait simplement les traiter par l'ordre des énigmes donné par l'énigme I. Le nombre de « points noirs », de 1 à 5, confirmait cet ordre d'apparition et d'assemblage, en utilisant la même logique de « points blancs » rencontré à l'énigme I.

Il fallait décrypter correctement les énigmes X et VII pour obtenir une lettre qui correspond à l'élément en italique. On trouvait les deux autres lettres « en clair » dans les visuels des énigmes VIII et III. Nous trouvons donc l'assemblage de chiffres romains : MDXV, ce qui nous donne 1515 en chiffres arabes.

François Ier devient roi de France à l'âge de vingt ans. Il est sacré à la cathédrale de Reims le 25 janvier 1515.

SOLUTION: FRANÇOIS IER

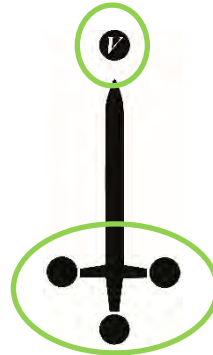


15 99 6 198 198 99 9 6 2331 666

En clair => **M**
1 POINT NOIR

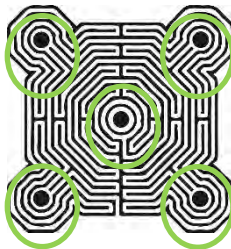
$9 \div 3 = 3 / 3 \Rightarrow$ **D**
2 POINTS NOIRS

3 HEURES 1 MINUTE
4 HEURES 10 MINUTES
2 HEURES 6 MINUTES
10 HEURES 4 MINUTES
6 HEURES 4 MINUTES
2 HEURES 7 MINUTES
8 HEURES 3 MINUTES
11 HEURES 6 MINUTES



6 MINUTES => **X**
3 POINTS NOIRS

En clair => **V**
4 POINTS NOIRS



Visuel qui évoque les points noirs et la date à retrouver.
5 POINTS NOIRS

XII

**Aux abords de son noble pavillon,
Apophis en a perdu son latin.**

**Un chapitre de ton chemin
et cette splendide maison,
portent l'élément-clef de sa passion.**

**À Louis et James, tu confieras le mystère,
une fois son précieux sésame, enfin découvert.**



Voici à présent la dernière énigme du jeu, elle porte le numéro XII pour bien confirmer que c'est la dernière de l'ordre donné par l'énigme I.

« Aux abords de son noble pavillon », le pavillon est ici à double sens, il évoque un bâtiment et un drapeau. L'adjectif « noble » renvoie évidemment à la noblesse et au personnage de François Ier trouvé dans l'énigme précédente. « Apophis en a perdu son latin », le fait que la solution finale sera en latin et ici annoncé entre les lignes mais de façon claire.

« Un chapitre de ton chemin et cette splendide maison. » Le chapitre renvoie à l'énigme VII, où l'on trouve : LE HAVRE, justement grâce aux chapitres du roman indiqués dans la table des matières ! La splendide maison est le somptueux château de Chambord dont François Ier est le commanditaire. Ces deux éléments sont indiqués par cette énigme et confirmés par les deux hexagones noirs présents sur le visuel de l'énigme IX, où l'on découvre des lieux liés à notre quête. Le lien évident entre Le Havre et le Château de Chambord est donc le roi François Ier , lui qui a fondé la ville et commandé le château ! Comme expliqué dans l'introduction, dans la première partie du roman, le Comte de Saint-Germain s'adonne à l'alchimie dans le château de Chambord, nous avons ici une confirmation de plus de notre bon cheminement.

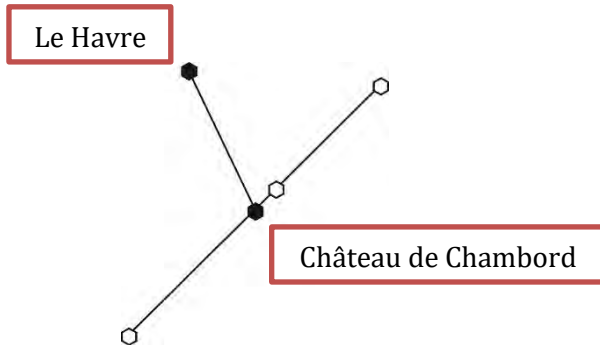
« Portent l'élément-clef de sa passion » cette phrase indique que la ville et le château portent un symbole commun en lien avec François Ier. Ce symbole sera notre « élément-clef » ou « précieux sésame » pour aboutir à la chasse au trésor. Après quelques recherches, nous trouvons que l'emblème de François Ier est constitué d'une salamandre associée à la devise « NUTRISCO ET EXTINGUO », que l'on retrouve sur le blason de la ville du Havre, à Chambord ou encore dans d'autres lieux. Le titre de la chasse au trésor en latin, l'énigme II où il est question de la devise de France, d'autres éléments éparpillés et « Apophis en a perdu son latin » mettaient l'accent sur la devise latine à utiliser comme solution finale.

La devise est traduite ainsi « Je me nourris du bon feu et éteint le mauvais. » L'élément feu qui revient souvent au cours de la chasse au trésor a un lien intime avec l'alchimie et avec « NUTRISCO ET EXTINGUO ». En effet, « l'élément-clef de sa passion » renvoie en réalité à un des quatre éléments et celui-ci est contenu dans la même phrase : « la passion » qui est un sentiment d'émotions ardentes associé au feu. Tous ces détails étaient utiles pour vous permettre d'être convaincus lors de l'aboutissement de vos recherches et de votre quête.

« À Louis et James, tu confieras le mystère, une fois son précieux sésame, enfin découvert. » Phrase de clôture du jeu, elle signifie que le joueur peut à présent communiquer sa solution à Louis Moinet et James Sinclair, héros du roman.

Le visuel de cette énigme représente une fleur de Lys stylisée, qui est le logo de la marque horlogère Louis Moinet. Ce personnage était en quelque sorte « l'horloger des rois et le roi des horlogers », il était très avant-gardiste dans ses créations mécaniques et a notamment inventé le premier chronographe de l'histoire. Ses clients étaient des personnages de renom comme Napoléon, Thomas Jefferson, le roi de Naples et bien d'autres encore. Comme déjà évoqué pour l'énigme précédente, la fleur de lys est un symbole de la royauté française. Ce visuel mettait donc en évidence le roi François Ier, Louis Moinet et l'importance de ce symbole. Nous avons ici une belle confirmation que l'emblème, le blason de François Ier est bien l'élément important de notre chasse au trésor.

SOLUTION FINALE: NUTRISCO ET EXTINGUO



XJB TJ JK VGXOY			
● <i>M</i>	♞ 220	⚓ 76	6 / 1
☾ LUNE	🏰 20,6	🛡️ 1 10	

20,6 => Vingt Six => Vinci / **Château - Vinci** =>

Le château de Chambord est une création architecturale exceptionnelle et largement influencée par le travail de Léonard de Vinci.

1 10 => Un Dix => Indice / **Blason - Indice** =>

Indice qui indique que la solution ultime du jeu se situe sur un blason.

