

LE MYSTERIEUX CARNET DE SERE DE RIVIERES



Jeu de piste au fort de Condé-sur-Aisne

Chers amis,

Je suis le descendant du Général Séré de Rivières. Je me souviens que, petit déjà, mes parents et grands-parents évoquaient le tempérament facétieux de notre célèbre ancêtre ainsi qu'un étrange petit carnet rempli d'énigmes qu'il avait écrites. La résolution des casse-tête de ce carnet devait nous révéler un mot de passe que nous devions remettre accompagné d'une clef que ma mère possédait à un notaire de la ville de Laon..

Ce petit carnet apparaissait et disparaissait selon la légende au gré des déménagements mais personne ne s'était véritablement attaqué à son décryptage. Cela à cause d'un désintérêt dû à la personnalité réputée fantasque du Général ou tout simplement par incompetence puisque je me souviens encore des réunions familiales où nous évoquions en riant les colères de mon grand-père alors qu'il tournait en rond dans le fort pour tenter de résoudre les énigmes.

Ainsi, vous avez entre les mains une réplique exacte de notre premier carnet d'énigmes familial. Je compte donc sur vous, très chers amis, pour dévoiler au grand jour le premier mot de passe. Vous y parviendrez en vous promenant dans le fort au gré des énigmes et j'espère que vous en profiterez pour découvrir et apprécier cette magnifique et mémorable construction.

Quand vous aurez la solution, courez la présenter à l'accueil du fort où ses responsables sauront vous récompenser.

Merci de tout cœur.

Buenos Aires le 05 avril 2009

Edmond Séré de Rivières.

Avant de commencer, assure-toi d'avoir un plan du fort et un crayon ; suis l'itinéraire de visite, n'oublie pas les panneaux d'informations, note bien tes réponses dans l'ordre, dans les grilles prévues à cet effet à la fin de chaque énigme. Surtout, n'hésite pas à consulter le manuel des codes secrets présent dans ce document (pages 7 et 8), il te sera d'une aide précieuse pour décoder certaines de tes découvertes, ce que tu devras faire sans perdre de temps à chaque fois que cela se présentera. Tu trouveras une grille pour apposer l'ensemble de tes réponses et les décrypter à la page 6 de ce livret. De plus, sois attentif, lis bien les énigmes et les instructions qui sont présentes dans chacune d'elles. Enfin, amuse-toi bien !

Etape 1 :

Tu es maintenant au point de départ, explore donc cette première galerie afin de découvrir, non loin, les informations sur le langage codé qui était transmis par le télégraphe optique. Quand tu auras trouvé ce langage pars alors à la recherche de ton premier élément mais souviens-toi que tu devras le traduire pour être capable de le noter. Sois attentif, il se trouve sur ton parcours, juste après la cour 1, dans la traverse abri, parmi les renforts de bois.

1^{ère} lettre :

Etape 2 :

Continue maintenant ton parcours, traverse une petite cour et descends dans les entrailles de la terre. Sois sur tes gardes, car avant d'atteindre la caponnière simple, dans un creux du mur sur ton chemin, tu découvriras ton deuxième élément, mais tu ne noteras que le Levant.

2^{ème} lettre :

Etape 3 :

Mon premier est la première moitié d'un cheveu
Mon deuxième se trouve au bout de ton bras
Mon troisième est deuxième
Mon quatrième se danse en cercle
Mon tout sert aux sentinelles

Résous cette charade, ne quitte pas ton parcours et tu sauras où chercher le troisième élément de ta collection. Attention, il te faudra utiliser ton manuel et noter immédiatement la lettre que tu auras obtenue après la traduction avec l'alphabet de la buse (page 7 du manuel).

3^{ème} lettre :

Étape 4 :

Au bout de cette longue ligne droite, montre-toi un peu curieux et intéresse-toi à l'architecture de la double caponnière. Repère alors les créneaux horizontaux, ils sont au nombre de huit au-dessus de ta tête. Quand tu les auras trouvés, déplace-toi et pars à la recherche du plan de configuration des lieux pour visualiser la galerie dont ils font partie. Quand ce sera chose faite, cherche une seconde galerie qui lui est symétrique et qui ne comporte que 6 créneaux horizontaux. Tu vas bientôt devoir l'explorer.

Mais avant de commencer cette quête, alors que tu es encore devant le plan, cherche l'inventeur du canon-revolver. De son nom, conserve les lettres qui ne sont présentes qu'une seule fois. Additionne alors la valeur numérique de chacune d'elles. Quand cette première opération sera effectuée, fais la somme des deux chiffres qui composent le nombre que tu as obtenu. Ton résultat te donnera alors la valeur numérique de la lettre que tu dois garder.

4^{ème} lettre :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Exemple : $G + L + W = 7 + 12 + 23 = 42$. $42 = 4 + 2 = 6$. La lettre à conserver est donc la sixième de l'alphabet, donc F.

Étape 5 :

Rends-toi alors sans perdre de temps dans la galerie aux 6 créneaux horizontaux. Par l'un de ces derniers tu découvriras le cinquième élément de ta quête. Note-le.

5^{ème} lettre :

Étape 6 :

Il est temps de prendre l'air et d'aller admirer le panorama, et même de regarder sur quel chemin, les dames se promenaient avant que le fracas de la guerre ne le dévaste.

Pour observer les environs, mets-toi à table, et presque plein Est sur le chemin, tu trouveras le Dragon. De sa demeure, note la dernière lettre.

6^{ème} lettre :

Etape 7 :

Après ce petit travail effectué, retourne-toi. Tu vois maintenant l'ouverture par laquelle le canon pouvait tirer ses terribles projectiles. Rends-toi à l'intérieur de la casemate cuirassée pour l'examiner de plus près. Fais le tour de la salle et instruis-toi, tu es ici en quête de l'inventeur d'une tourelle. Quand il te sera révélé, note la première lettre de son nom.

7^{ème} lettre :

Etape 8 :

Il est temps de prendre la route et de faire une petite promenade dans les galeries, sois attentif aux numéros de la signalisation, ce sont eux qui vont te guider. A proximité du 12, élève-toi de 15 marches et tu découvriras le grade de celui qui est tombé ici. Il te suffit simplement d'être observateur et de lui emprunter la 3^{ème} lettre de son grade que tu trouveras dans ton manuel.

8^{ème} lettre :

Etape 9 :

Poursuis ton chemin, passe devant les écuries, et dans la cour 4, cherche l'endroit où posaient les pieds ceux qui étaient dans le besoin. Prends une de leurs places, en choisissant la bonne et regarde à droite, traduis alors ce que tu vois en demandant de l'aide de l'alphabet de la buse (page 7).

9^{ème} lettre :

Etape 10 :

Tu as désormais les 9 lettres du mot de passe mais ta mission n'est pas encore terminée, il faut maintenant que tu retrouves l'objet représenté en photo. Il est sur ton parcours. Sois observateur, compare bien l'original et sa photo, l'absent te donnera la valeur de ton décalage pour le code final.



L'absent :

DECODAGE FINAL

Tu as enfin tous tes éléments, il ne te reste plus qu'à faire appel à «César» et à utiliser la grille (page 7) pour trouver le mot clé en utilisant «l'absent» afin d'obtenir le bon décalage. Une fois dévoilé, cours le présenter à l'accueil du Fort pour récolter les fruits de ta victoire.

La grille vierge est à remplir avec le nouvel alphabet obtenu en appliquant le bon décalage.

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

Grille à remplir avec les 9 lettres que tu as découvertes tout au long de ta quête :

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Grille à remplir avec ces lettres décodées grâce aux alphabets superposés et qui te donnera la réponse à présenter à l'accueil du fort :

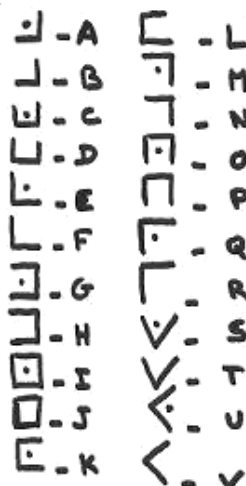
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bravo, tu as découvert le mot de passe secret !

Manuel des codes secrets

Alphabet de La Buse :

Le pirate Olivier Levasseur dit La Buse a lancé à la foule un message écrit dans cet alphabet le jour de sa pendaison en 1730 à La Réunion. Ce message à décoder donnait la cachette de son trésor qui n'a pourtant jamais été découvert. Il a pu être inspiré d'un code antérieur utilisé par les templiers.



Le code ou chiffre de César :

Il était utilisé par Jules César pour envoyer et recevoir des messages secrets. Il faut reproduire un nouvel alphabet mais avec un décalage d'un nombre de lettres qui est donné en dehors du message. Par exemple, avec un décalage de 6, il faut compter 6 lettres après le **A**, ce qui nous donne (B, C, D, E, F, **G**) Pour obtenir le nouvel alphabet, on place alors le **G** sous le **A**, et on déroule le reste du nouvel alphabet à partir du **G** sur la seconde ligne, comme suit :

	1	2	3	4	5	6																			
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F

Il suffit ensuite de lire les lettres du message secret sur l'alphabet du dessous et de voir leurs correspondances avec les lettres de l'alphabet d'origine du dessus, ce qui donnera les lettres en clair. Par exemple, avec ce décalage de 6, si vous avez découvert : **LUXZ**, cela devient **FORT** après le décodage.

Alphabet Morse :

Alphabet à base de signaux courts et longs (les points et les traits) transmis par des signaux lumineux ou sonores, inventé par Samuel Morse (1791-1872). Il a également élaboré un télégraphe électrique d'un fonctionnement très simple et efficace (brevet déposé en 1840 et premier message entre Washington et Baltimore en 1844)

A	.-	N	--	0	-----
B	O	---	1	.-----
C	P	.---	2	..-----
D	---	Q	-----	3-
E	.	R	.-.	4-
F	S	...	5
G	---	T	-	6	-----
H	U	...-	7	-----
I	..	V-	8	-----
J	.-----	W	.-.-	9	-----.
K	---	X	-----	.	.-----
L	.---	Y	-----	,	-----
M	--	Z	-----	?

Grades militaires :

