

# La toile mystérieuse

## Solutions NeuronSoup+LyonBreak



### Niveau 1 : Suivre le chemin

Nous sommes face à un chemin traversant une plaine vallonnée.

Il faut dans un premier temps s'intéresser au premier plan, l'aventurier



Trois éléments sont à remarquer :

**1) La carte est une partie de la carte de Cassini**



La carte HD est disponible ici :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte\\_de\\_Cassini#/media/Fichier:0\\_Cassini\\_Carte\\_France\\_cadr%C3%A9e.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_de_Cassini#/media/Fichier:0_Cassini_Carte_France_cadr%C3%A9e.jpg)

**2) Le GPS affichant les  $\frac{3}{4}$  d'une coordonnée**

Il faut compléter la coordonnée GPS en balayant les différentes possibilités, il n'y en a que 6.



Une de ces possibilités est  $6^{\circ} 51' 5x''$  E, tombant sur le Mont Blanc. ( $x = 2,3$  ou  $7$ , ne change pas la localisation)

Cette découverte est confirmée par le fait que l'icône du Mont Blanc est ajoutée sur la carte du tableau, n'étant pas présente sur la carte originale.



### 3) La consigne au bas de la carte : « A 520700 pendules de Wilkins, trouve le château »

Un pendule de Wilkins est une ancienne mesure inventée par John Wilkins.

*Language.* Dans cet ouvrage, Wilkins propose également l'adoption d'une mesure universelle (*universal measure*), d'unités décimales, basée sur le principe d'un pendule battant une seconde, et dont la longueur fondamentale est de 38 pouces prusses (1 prussian inch = 26,15 mm), soit de 993,7 mm.

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/John\\_Wilkins](https://fr.wikipedia.org/wiki/John_Wilkins)

Nos 520700 pendules de Wilkins représentent donc une distance d'environ 517,420 KM

On trace alors le cercle de centre « le Mont Blanc » et de rayon 517 KM, et on remarque qu'il passe par Versailles.



Cette découverte est immédiatement confirmée par l'élément suivant sur le chemin : la lettre par terre.

Le filigrane est l’emblème de Louis XIV accroché sur le portail de Versailles.



On s’intéresse alors au texte crypté.

La signature Marie nous dirige vers Marie-Antoinette qui vécut à Versailles. Elle cryptait ses lettres à son amant avec une table de décryptage poly-alphabétique personnalisée : clé MONT-BLANC

AB	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M
	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z	N
CD	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
	Z	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y
EF	L	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
GH	I	L	M	A	B	C	D	E	F	G	H
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
IL	H	I	L	M	A	B	C	D	E	F	G
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
MN	G	H	I	L	M	A	B	C	D	E	F
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
OP	F	G	H	I	L	M	A	B	C	D	E
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
QR	E	F	G	H	I	L	M	A	B	C	D
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
ST	D	E	F	G	H	I	L	M	A	B	C
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
VX	C	D	E	F	G	H	I	L	M	A	B
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z
YZ	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	A
	N	O	P	Q	R	S	T	V	X	Y	Z

**CHIFFRE**  
DE S. M. MARIE ANTOINETTE.

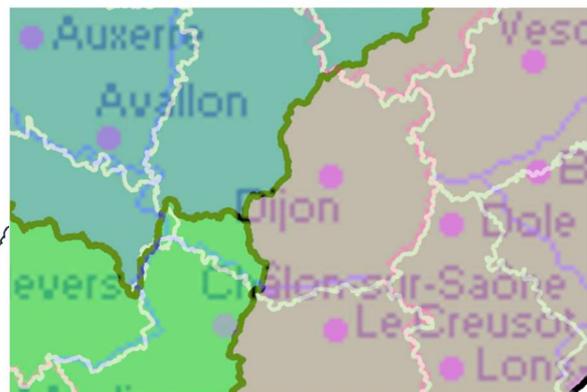
Le décryptage du texte nous donne alors :

« A mi-chemin suis la goutte d’eau »

A mi-chemin de notre tracé Mont Blanc – Versailles, on remarque que 3 gouttes d’eau ont été ajoutées sur la carte peinte :



En faisant des recherches coté hydrographie, on s'aperçoit que la localisation de ces gouttes d'eau correspond à celle du tripoint hydrographique de Meilly-sur-Rouvres, point de jonction entre 3 bassins hydrographiques (Loire, Rhône, Seine).



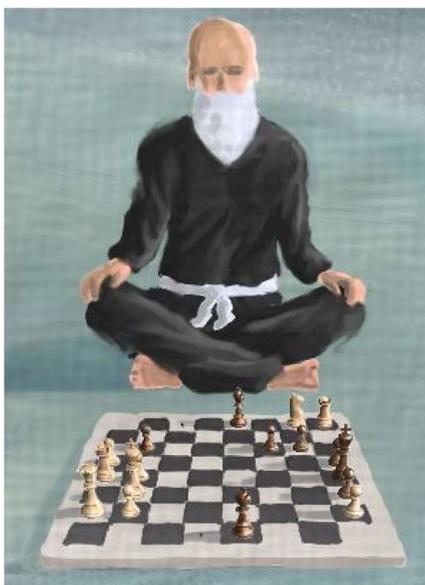
Lorsqu'on s'intéresse de plus près au bassin de la Loire, on remarque qu'il a la forme d'une tache d'une des vaches, élément suivant sur notre chemin.





Le point blanc tombe sur la ville de Tours.

On s'intéresse maintenant à l'élément à côté des vaches : l'échiquier.



On remarque deux points noirs sur cet échiquier ainsi que l'absence des deux tours noires. Suite à la découverte de la ville de Tours, on est invité à rajouter au jeu les deux tours noires sur les deux points noirs.

Cette nouvelle configuration met en difficulté les blancs qui vont devoir réagir sous peine d'être échec et mat au tour suivant. Le personnage pratiquant les arts martiaux, on en déduit que la meilleure défense est l'attaque. Les 3 coups suivants sont tout indiqués :

- B5 : le pion blanc libère la tour mettant le roi noir en échec
- RG5 : le roi noir n'a qu'une possibilité pour s'en sortir
- RA3 : le roi blanc est toujours en danger d'échec et mat, libérer la dame est alors la meilleure stratégie pour la suite

En remplaçant les chiffres par la lettre au rang alphabétique correspondant, on obtient : BE RGE RAC

La résolution de l'échiquier donne donc **Bergerac**.

On continue de suivre le chemin et on arrive au niveau des stèles :



On remarque l'icône de bateau qui nous invite à lier le texte avec le bateau à coté, où on remarque rapidement les blasons.

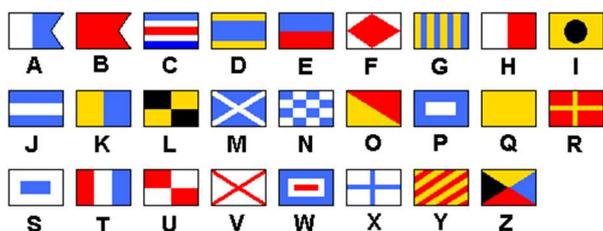


On identifie ces blasons comme étant ceux de départements et on relève leurs numéros :

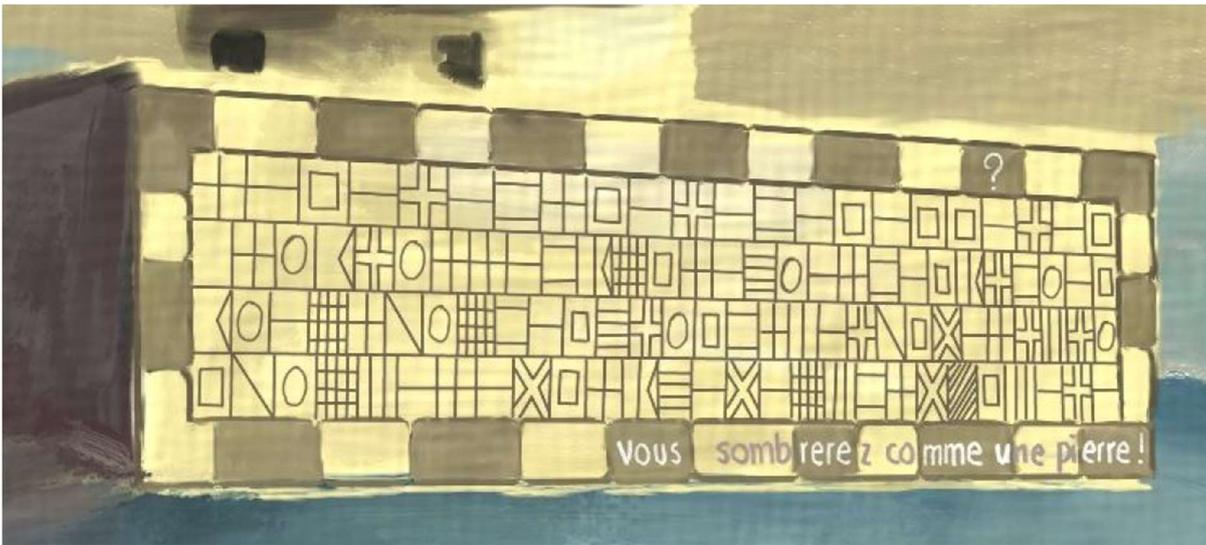
Héraldique								
Département	Isère	Bouches du Rhône	Alpes Maritimes	Ardèche	Lozère	Orne	Corse	Indre Et Loire
N°	38	13	6	7	48	61	20	37

On extrait dans le texte de la stèle les lettres correspondantes aux numéros des départements (38ième lettre, puis 13ième lettre, puis 6ième...), cela forme le mot **PAVILLON**.

Le code pavillon est un code maritime connu utilisant des motifs sur des drapeaux pour écrire des messages :



Ce code nous amène sur l'intérieur du soubassement du phare qui contient des symboles similaires :



Etants en noir et blanc, chaque symbole peut représenter une ou plusieurs lettres en code pavillon, en faisant les bon choix un texte s'écrit :

U	E	S	E	R	E	D	U	S	E	R	E	D	E	S	E	S	S	E	R	E	S
L		P		X			L	P		X				P		P	P		X		P

LE PERE DU PERE DE SES PERES

Q	U	I	B	R	I	U	U	E	D	A	N	S	U	E	C	I	E	U	D	E	S	A	R	D	I	E	S
	L			X		L	L						P	L				L			P		X				P

QUI BRILLE DANS LE CIEL DE PARDIES

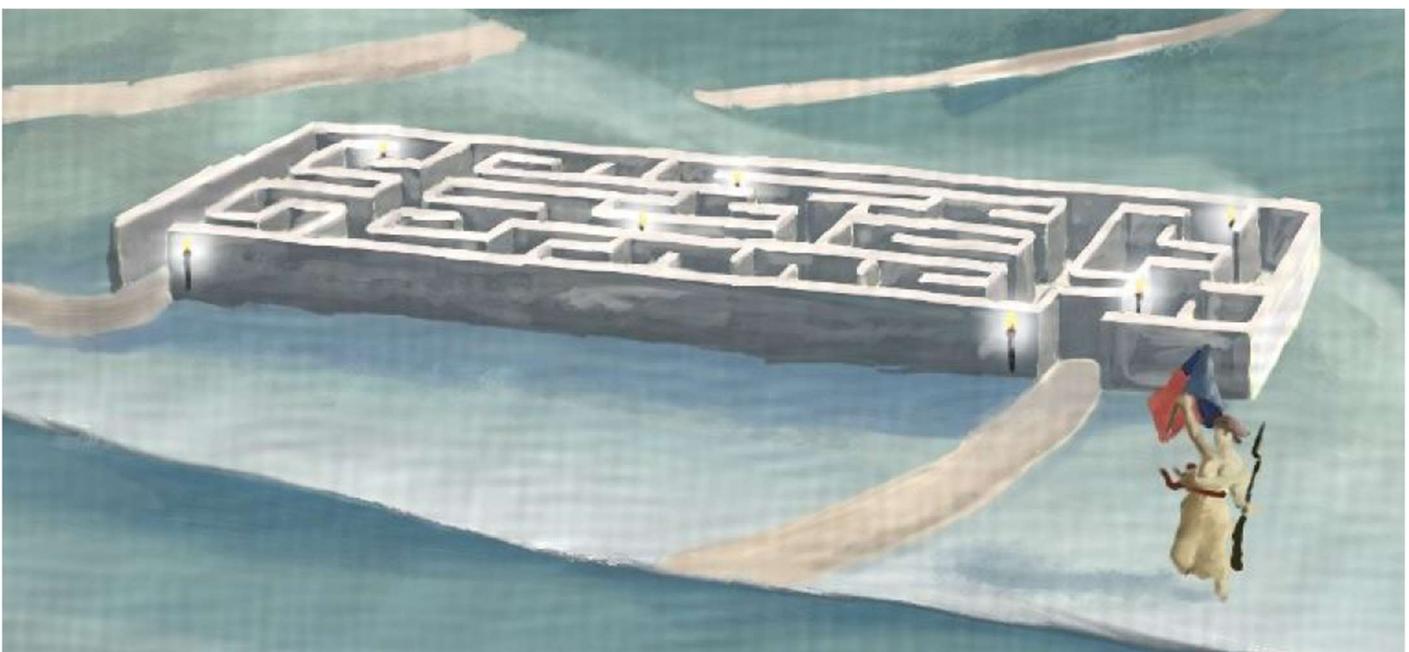
B	I	E	N	U	O	I	N	D	E	S	C	R	I	S	D	U	H	E	R	O	S	M	E	U	R	T	R	I
				L						P		X		P		L	K		X		P	V		L	X		X	

BIEN LOIN DES CRIS DU HEROS MEURTRI

S	O	I	N	T	E	U	E	M	S	U	A	C	E	M	E	N	T	D	U	M	Y	S	T	E	R	E	
P						L		V	P	L					V					L	V		P			X	

POINTE L'EMPLACEMENT DU MYSTERE

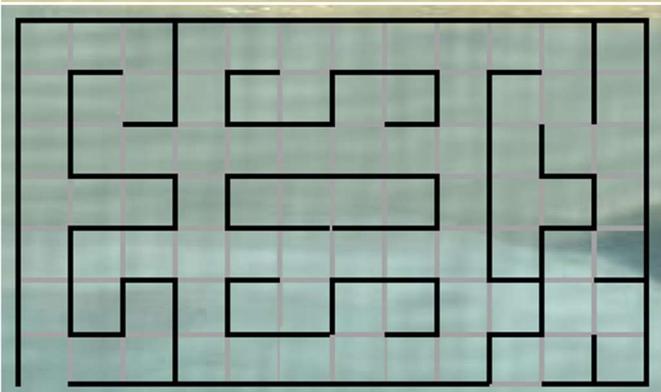
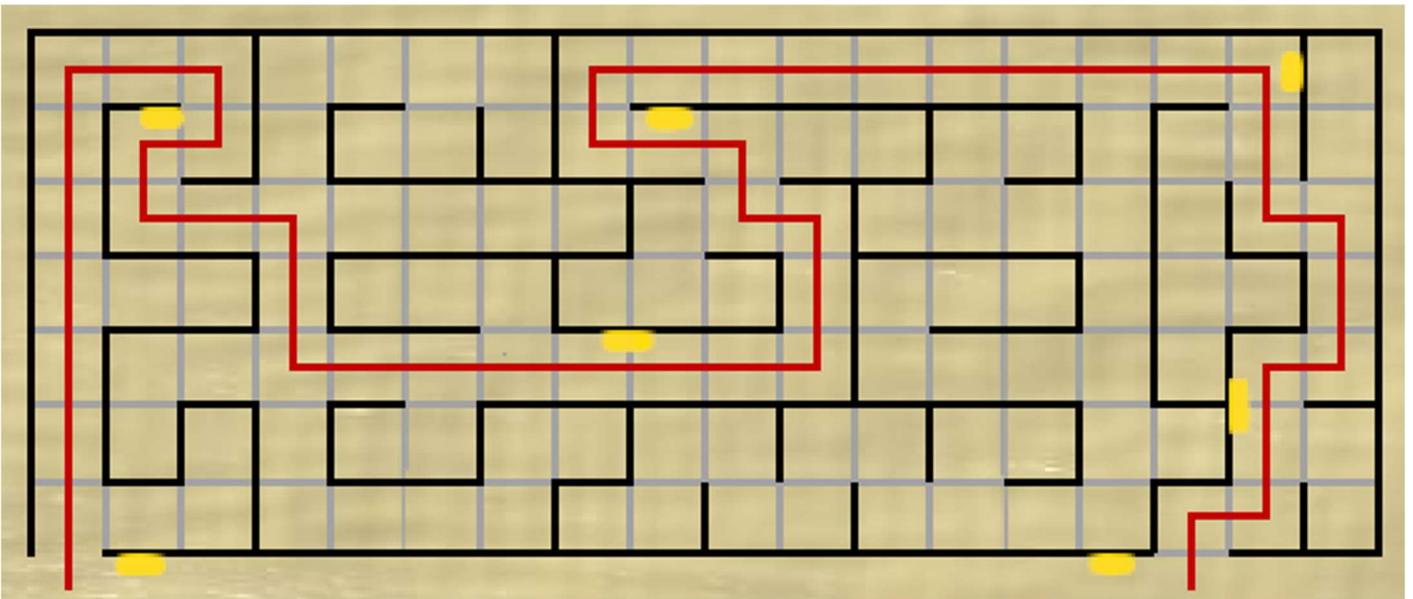
Texte étrange pour l'instant, on continue sur notre chemin et on arrive au labyrinthe :



Le visuel est issu du tableau de Delacroix « La liberté guidant le peuple »



On remarque l'absence du tiers blanc du drapeau sur la toile. On effectue la même transformation sur le labyrinthe en supprimant le 1/3 du milieu et des lettres apparaissent :



Ce SOS fait référence au code morse, le SOS étant la représentation littérale en morse du signal de détresse « ...---  
... »



On regarde le cheminement pour sortir du labyrinthe et on considère qu'un virage à droite est un « . », un virage à gauche est un « - » et une torche est un séparateur de caractère morse.

On obtient alors en morse : - .-. --- .-. .-. ---, qui se décode en **APOLLO**.

Le chemin se termine par une fusée :



Nous sommes donc invités à maintenant considérer la destination de cette fusée, mission Apollo : La lune !

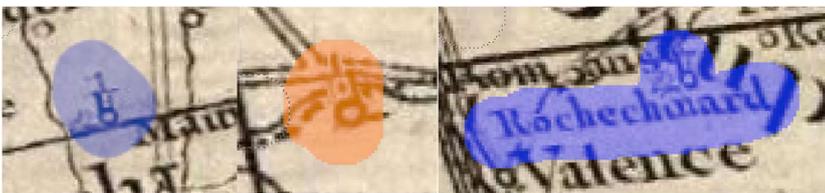
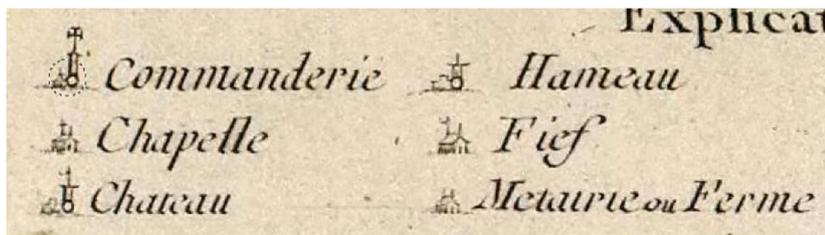
## **Niveau 2 : Le reste**

Retour au début, on remarque au niveau de l'aventurier 2 choses :

- 1) Une marque « 45-1 » sur sa main  
Cela correspond aux coordonnées sélénienne du Mons Blanc, notre point de départ, mais version lune.  
Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Mons\\_Blanc](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mons_Blanc)
- 2) Sur la carte de nombreux (14) autres ajouts sont présents par rapport à la carte originale.



D'après la légende de la carte originale, ces ajouts sont des châteaux, et un hameau. Un des châteaux est nommé Rochechinard.

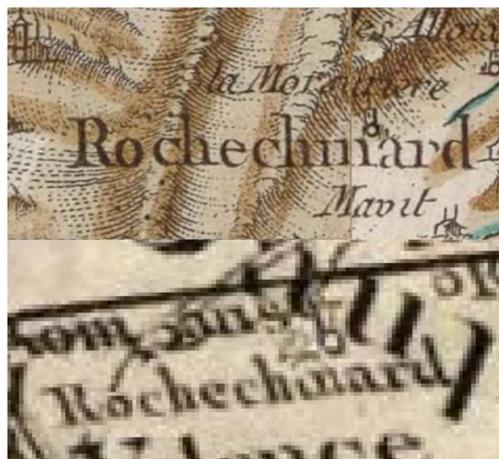


Nous sommes donc invités à identifier au moins un de ces ajouts, en lien avec un hameau.

La carte de Cassini se décline en une version locale très détaillée :

<https://gallica.bnf.fr/html/und/cartes/france-en-cartes/la-carte-de-cassini?mode=desktop>

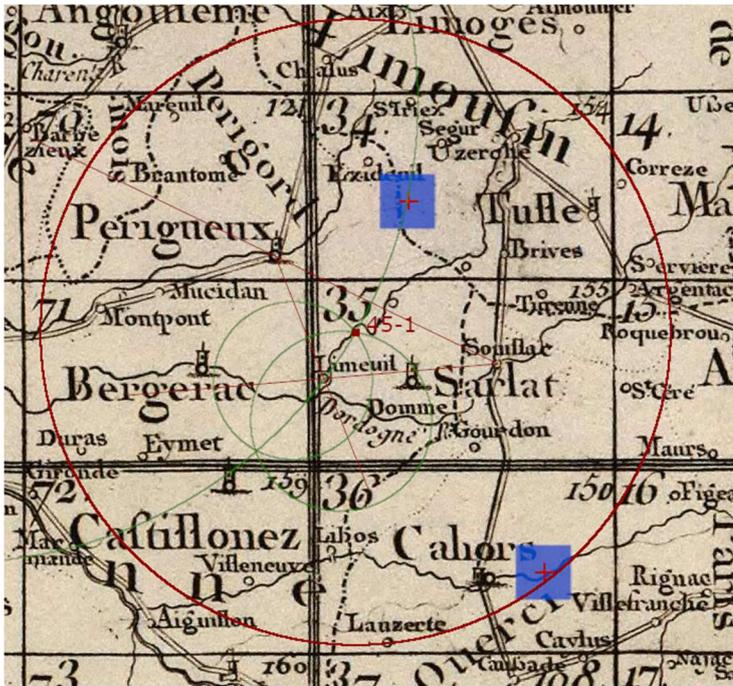
Si l'on regarde sur cette carte Rochechinard, on s'aperçoit que l'ajout est positionné par rapport au texte de la même manière qu'une icône sur la carte détaillée, au-dessus du texte, entre le « n » et le « a » :



Nous sommes donc invités à utiliser cette carte détaillée.

On a alors envie d'appliquer de nouveau la consigne de trouver le château à 520700 pendules de Wilkins, mais cette fois en partant du Mons Blanc.

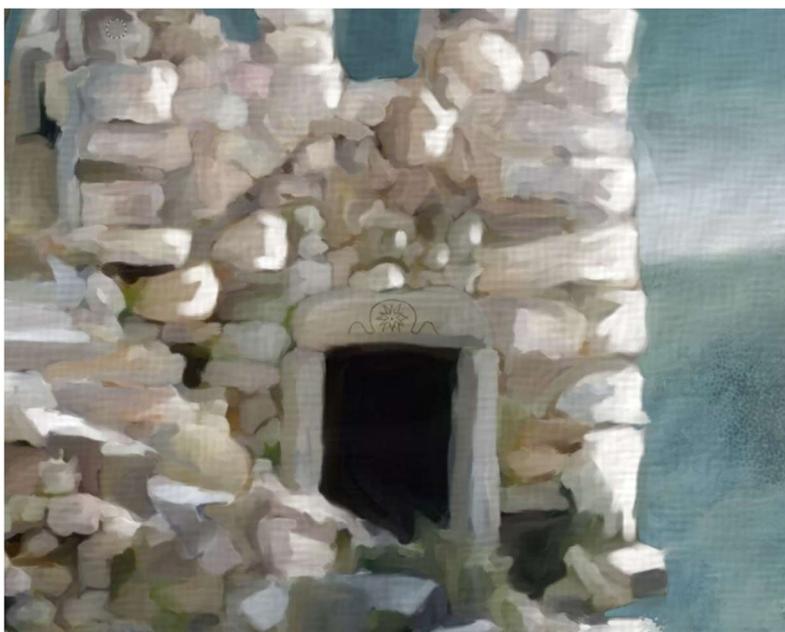
On prend alors les coordonnées du Mons Blanc comme point de départ : 45°N 1°E, et on retrace notre cercle. Mais la valeur d'un pendule de Wilkins est dépendant de la gravité, qui est différente sur la lune que sur la terre. Après calcul de la valeur d'un pendule de Wilkins sur la lune, on trouve que le rayon de notre cercle doit être d'environ 85km. Une fois tracé, il passe sur un des ajouts : celui à coté de Cahors.



On remarque que l'ajout est au niveau de la rivière. On retourne sur la carte détaillée et on cherche dans cette zone un château au bord de la rivière et en lien avec un hameau, et on trouve le château de Biars, au-dessus du hameau nommé Biars :



L'icône du château étant penché, cela représente une ruine. On remarque alors que la forme de la rivière est similaire à au symbole sur la ruine de la toile.



Nous venons d'identifier cette ruine : **Château de Biars** se situant dans la boucle d'une rivière.

Cette information est associée à une étoile dessinée, que nous reverrons plus tard.

Maintenant retour au niveau des stèles où on n'a pas utilisé celle avec la tête de satyre.



Nous n'avons également pas utilisé le résultat de l'échiquier « Bergerac », c'est le moment. Après quelques recherches liant Bergerac à la lune, nous trouvons que Savinien Cyrano de Bergerac a écrit un livre satirique imaginant un voyage sur la lune : « Histoire comique des états et empires de la lune ».

On retrouve cette tête de satyre au début de celui-ci :



# HISTOIRE COMIQUE.

*Par M. De Cyrano  
de Bergerac.*

Lien : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k101934s/f48.image>

En le feuilletant on découvre 5 endroits particuliers qui nous sautent aux yeux, des petites portées de musique, représentant des noms propres dans la langue sélénienne selon le livre :

100 HISTOIRE.

de musique, qu'elle me proteſtoit les larmes aux yeux que ſi jamais ie me trouuois en citat de renouer en noſtre monde elle me fuiroit de bon cœur.

Vn iour de grand matin, m'eſtant éueillé en ſurſaut, ie la vis qui tabourinoit contre les baſtons de ma cage: réiouilſſez-vous, me dit-elle, hier dans le Conſeil on conclut la guerre contre le Roy  l'eſperc parmy l'embaras des préparatifs, cependant que noſtre Monarque & ſes ſuiuets ſeront eſloignez, faire naiſtre l'occafion de vous ſauuer: Comment la guerre, l'interrompis-ie, arriue t'il des querelles entre les Princes de ce monde icy comme entre ceux du noſtre? Hé ie vous prie parlez-moy de leur façon de combattre.

Quand les arbitres, reprit-elle, eſleus au gré des deux parties ont déſigné le temps accordé pour l'armement, celui de la marche, le nombre des combatans, le iour & le lieu de la

152 HISTOIRE

inceſſamment elles ayent rencontré à faire le peu d'animaux, de vegetaux de mineraux que nous voyons, non plus que ce n'eſt pas merueille qu'en cent coups de dez il arriue vne rafle, auſſi bien eſt-il impoſſible que de ce remuement il ne ſe face quelque choſe, & cette choſe ſera toujours admirée d'vn eſtourdy qui ne ſçaura pas combien peu s'en eſt fallu qu'elle n'ait pas eſté faite. Quand la grande Riuiere de  fait moudre vn Moulin  lin, conduit les reſſorts d'vne Horloge, & que le petit Ruiſſeau de  ne fait que couler & ſe defrober quelquefois, vous ne direz pas que cette riuiere a bien de l'eſprit, parce que vous ſçavez qu'elle a rencontré les choſes diſpoſées à faire tous ces beaux chefs-d'œuvres; car ſi ſon moulin ne ſe fut pas trouué dans ſon cours, elle n'auroit pas pulueriſé le froment; ſi elle n'eult point rencontré l'Horloge elle n'auroit pas marqué les heures; & ſi le petit ruiſ-

163 HISTOIRE

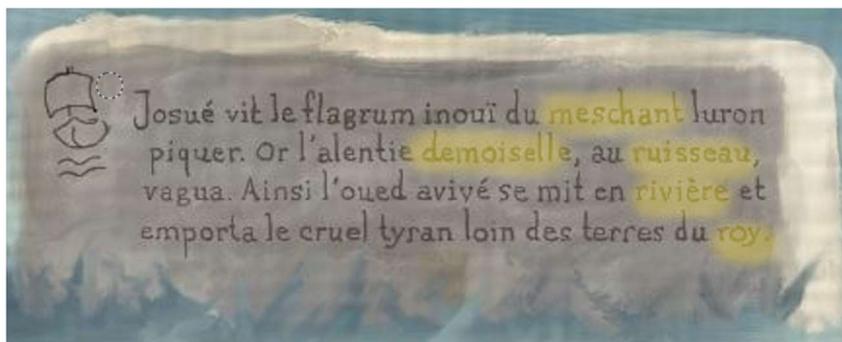
l'eſbloüiſſant, i'en ay fixé la lumière & l'ay renfermée dans ces boules transparentes que ie tiens; cela ne vous doit pas fournir vn grand ſuiet d'admiration, car il ne m'eſt pas plus difficile à moy qui ſuis né dans le Soleil, de condenser ſes rayons qui ſont la pouſſiere de ce monde là, qu'à vous d'amaffer de la pouſſiere ou des Atomes qui ſont de la terre pulueriſée de celui cy; là deſſus noſtre hoſte enuoya vn valet conduire les Philoſophes par ce qu'il eſtoit nuit, avec vne douzaine de globes à verres pendus à ſes quatre pieds: pour nous autres, ſçauoir mon precepteur & moy nous nous couchaſmes par l'ordre du Phiſionome, il me mit cette fois là dans vne chambre de violette & de lys, m'enuoya chatouïller à l'ordinaire & le lendemain ſur les neuf heures ie vis entrer mon Demoy qui me dit qu'il venoit du Palais, où  l'vne des Demoiſelles  ſelles de la Reynel'auoit prié de l'aller trouuer,

COMIQUE. 167

à la promenade, en Ville, en voyage, ils peuuent auoir d'as la poche ou pendus à la ceinture vne trentaine de ces Liures dont ils n'ont qu'à bander vn reſſort pour en ouïr vn chapitre ſeulement, ou bien pluſieurs s'ils ſont en humeur d'eſcouter tout vn Liure; ainſi vous auez eternellement autour de vous tous les grands Hommes & morts & viuans qui vous entretiennent de viues voix. Ce preſent m'occupa plus d'vne heure, & enfin me les eſtans attachez en forme de pendans d'oreille ie ſortis pour me promener, mais ie ne fus pas pluſtoſt au bout de la rue, que ie rencontray vne troupe aſſez nombreuſe de perſonnes triftes.

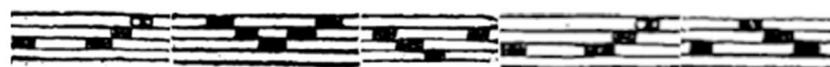
Quatre d'entre eux portoient ſur leurs eſpauls vne eſpece de cercueil enueſlopé de noir, ie m'inſormé d'vn regardant ce que vouloit dire ce conuooy ſemblable aux pompes funebres de mon pays, il me reſpondit que ce meſchant  & nommé du peuple  par vne

On retrouve à coté de chacune de ces portées un des mots du texte de l'autre stèle : Roy, Rivière, Ruisseau, Demoiselle, Meschant.



Ce texte contient 4 lignes comme les partitions, on a envie d'utiliser les partitions comme masque.

Alors on enlève du texte la ponctuation et espaces, on met les portées bout à bout dans l'ordre donné par la stèle.



JOSUEVITLEFLAGRUMINOUIDUMESCHANTLURON  
PIQUERORLALENTIEDEMOISELLEAURUISSEAU  
VAGUAAINSILOUEDAVIVESEMITENRIVIEREET  
EMPORTELECRUELTYRANLOINDESTERRESDUROY

Ensuite on supprime des portées accolées les colonnes où il n'y a pas de notes et on superpose au texte :

J	O	S	U	E	V	I	T	L	E	F	L	A	G	R	U	M	I	N	O	U
P	I	Q	U	E	R	O	R	L	A	L	E	N	T	I	E	D	E	M	O	I
V	A	G	U	A	A	I	N	S	I	L	O	U	E	D	A	V	I	V	E	S
E	M	P	O	R	T	E	L	E	C	R	U	E	L	T	Y	R	A	N	L	O

La partition ainsi obtenue ne couvre pas tout le texte, mais une phrase se lit :

VA QUERIR LA LUNE DE MINOS

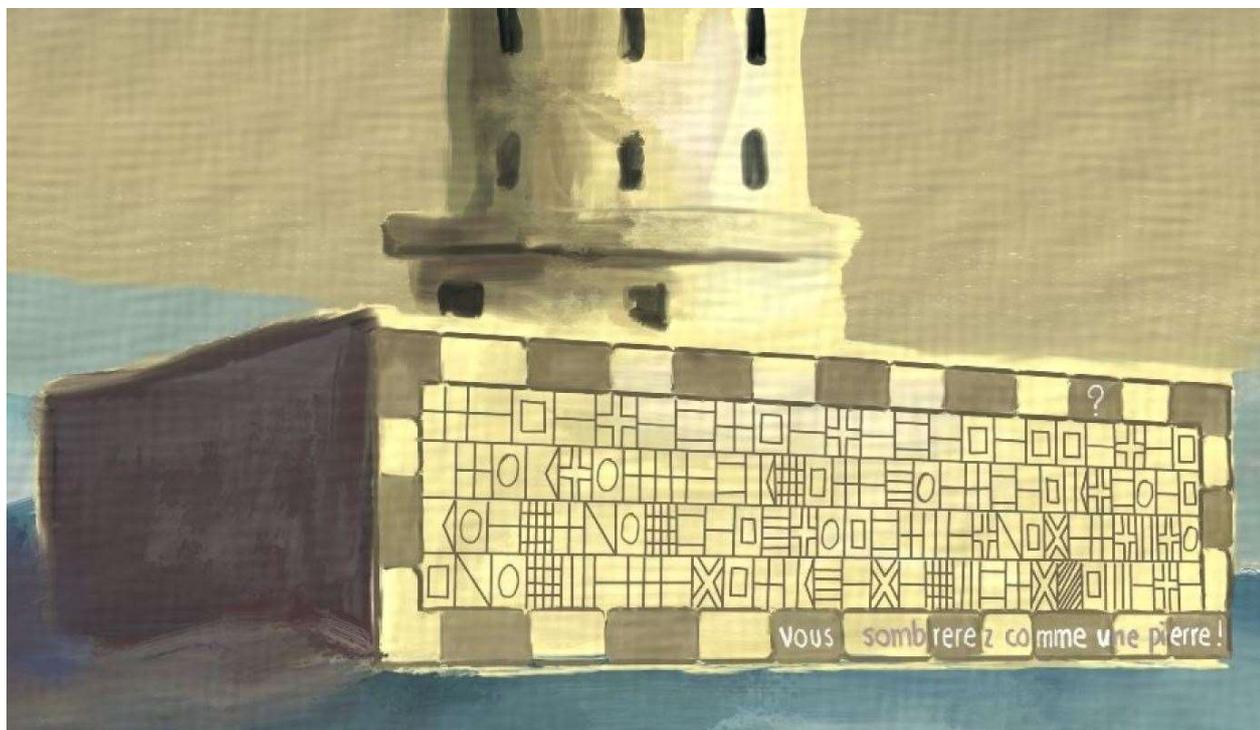
Après de longs moments de recherche en prenant à la lettre la consigne et en se perdant dans la mythologie, on finit par tomber sur le disque de Phaistos, disque d'argile découvert dans le palais minoen de Phaistos en 1908. L'aspect

circulaire, double face et palais de l'époque de Minos en font un bon candidat pour être la lune de Minos de façon imagé.



▲  
Les deux faces d'argile présentent une succession de 241 caractères disposés en spirale.

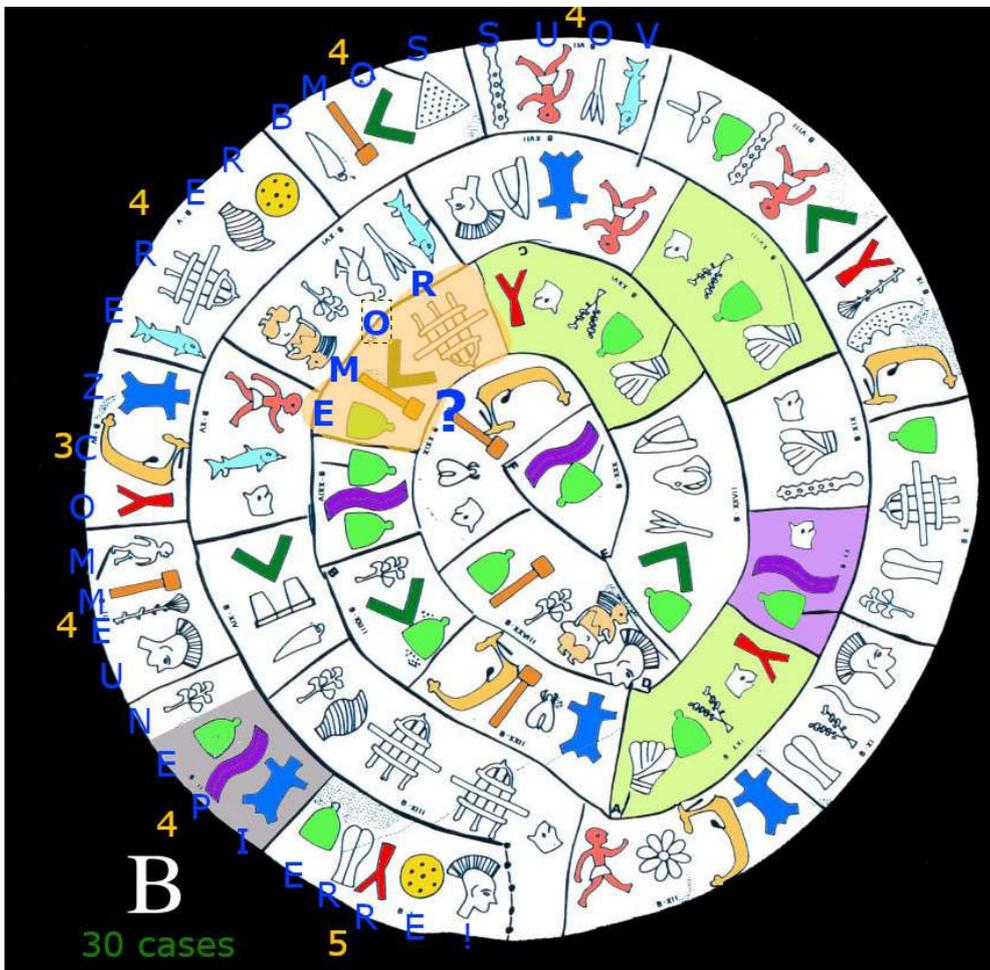
On remarque facilement la spirale de case contenant entre 3 et 5 symboles. Arrangement que nous retrouvons sur le contour du soubassement du phare.



De plus le soubassement tout comme la face B du disque contient exactement 30 cases.

On remarque alors que les 7 dernières cases de la spirale du disque contiennent 4/4/4/3/4/4/5 symboles, tout comme les 7 dernières cases du contour contiennent 4/4/4/3/4/4/5 lettres !

Nous pouvons ainsi associer à chaque symbole de ces cases une lettre, les doublons tombent bien sur la même lettre, et ainsi lire ce qu'il y a écrit dans la 6<sup>ième</sup> case de la spirale, ce que nous invite à faire le « ? ».

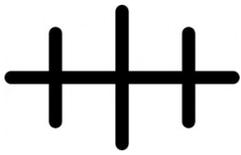


Nous lisons **ROME**, qui sera utilisé plus tard.

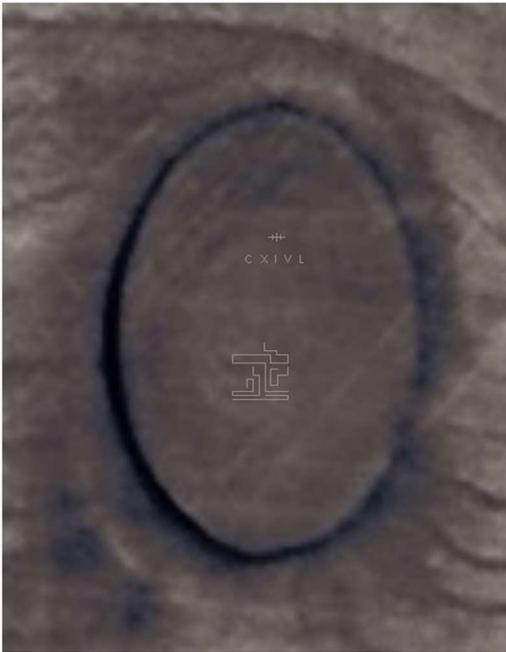
Maintenant retour sur le bateau, on n'a pas utilisé la clé sur le drapeau :



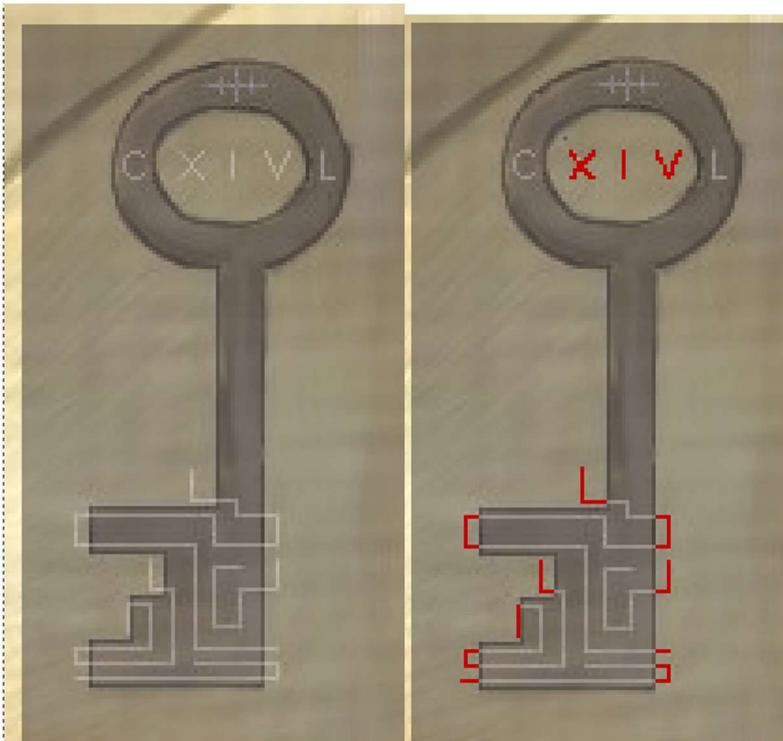
On remarque le petit symbole en haut de la clé, qui correspond au symbole des épaves marine :



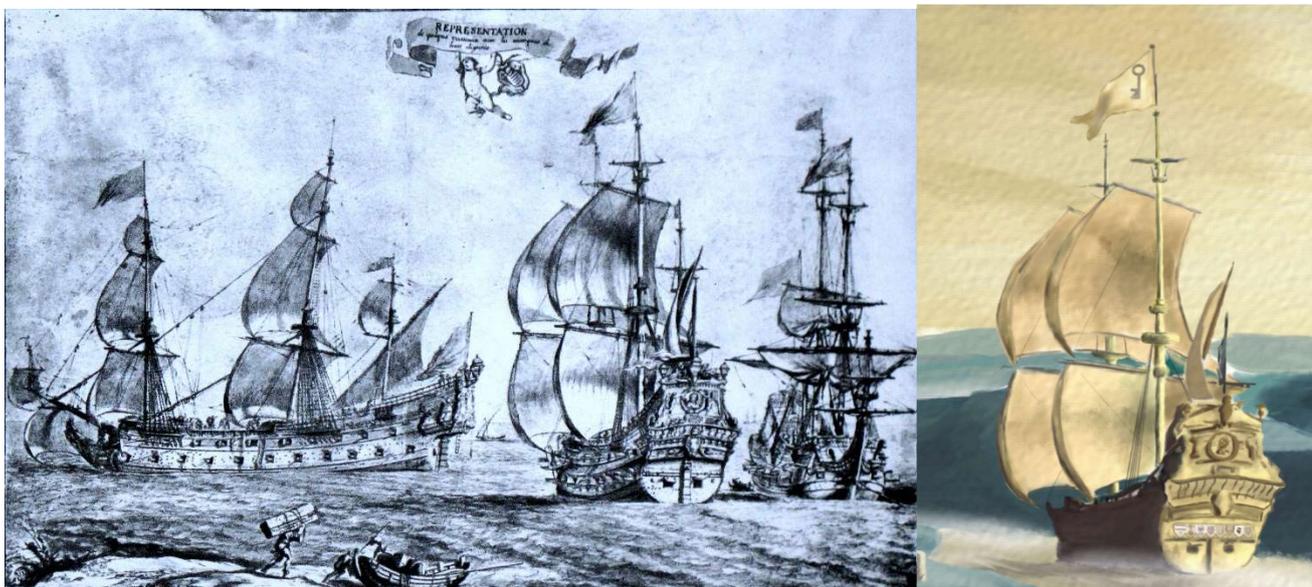
En cherchant un peu sur la toile, on retrouve ce symbole sur un nœud de bois, en haut du cadre, accompagné d'une sorte de petit labyrinthe et de lettres :



On remarque que les tailles des deux symboles sont strictement identiques, alors on superpose et en ne regardant que ce qui est hors de la clé, on voit apparaître LOUIS XIV :



Après quelques recherches, on tombe rapidement sur une épave d'un bateau de guerre de Louis XIV, appelé « La Lune » et dont un tableau la représentant est repris sur la toile :



Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/La\\_Lune\\_\(1641\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Lune_(1641))

On est donc invités à nous intéresser à ce tableau. Il contient en haut un phylactère contenant le texte suivant :

« Représentation de quelques vaisseaux avec les marques de leurs dignités »

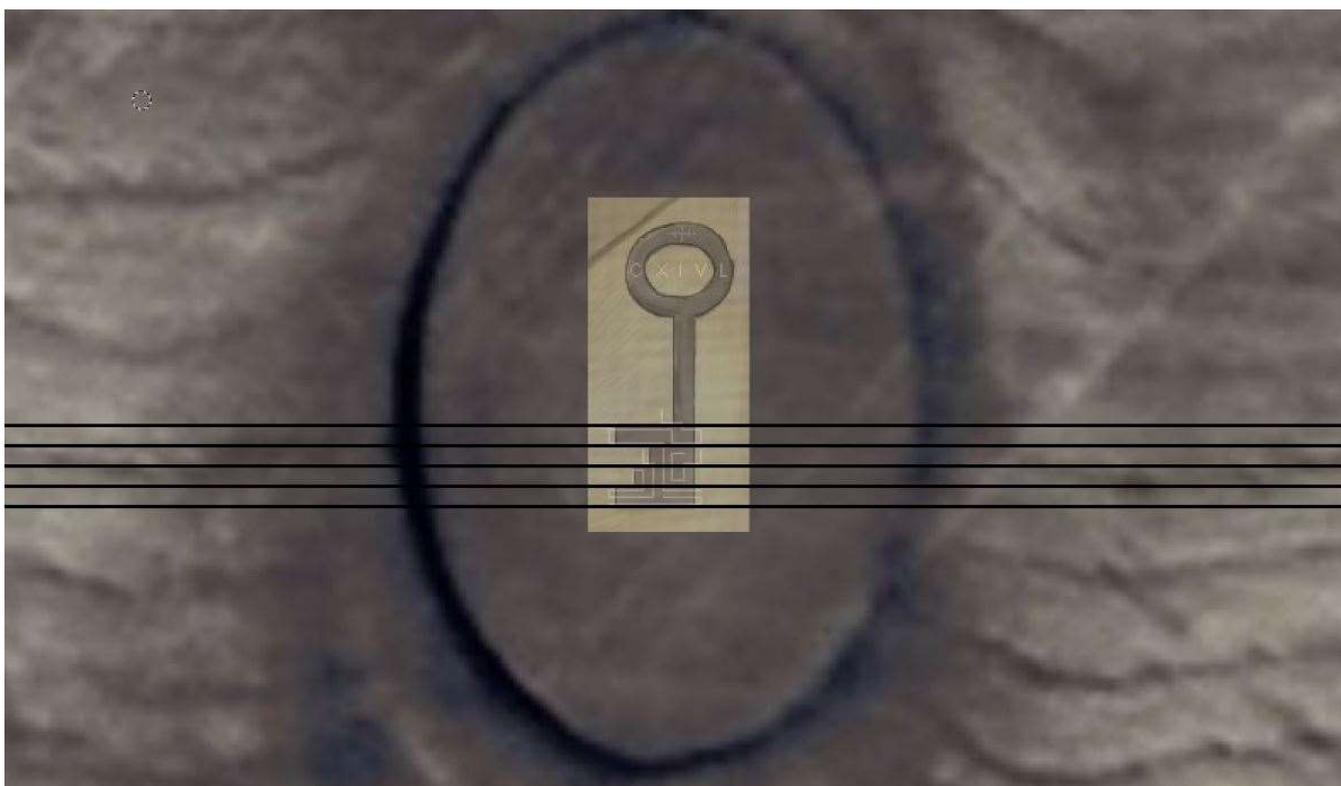
En réutilisant les numéros de département des blasons pour extraire les lettres correspondantes dans ce texte, on obtient : **losedélc**

Lire « Clé de sol » à l'envers.

Cette découverte nous invite à rechercher un lien avec la musique, on s'intéresse alors à la clé dessinée sur le drapeau car non seulement on a trouvé le terme clé, mais les deux lettres inutilisées sont C et L, première et dernière lettre de CLEDESOL.

On place alors le dessin de la clé sur le nœud de bois toujours en superposant parfaitement les deux symboles « épave ».

Puis on peut tracer les 5 lignes horizontales d'une partition à partir des 4 tronçons du corps de la clé.



Avoir trouvé « clé de sol » écrit à l'envers et l'orientation vers la gauche du dessin nous invite à lire cette partition de droite à gauche.

On trouve à l'autre bout du tableau des taches dans le cadre, espacées à intervalles régulier, pouvant faire office de notes !



On lit alors cette partition de droite à gauche, les espaces entre les notes permettant de déterminer leur durée.

On obtient ainsi 16 notes qui nous permettent d'identifier le début de l'air de blondel dans l'opéra-comique Richard cœur de lion de Grétry.

## Ô Richard, ô mon Roi

Paroles de M.J. Sedaine

Musique de A.E.M. Grétry

Réduction piano de A. Samuel(1824-1898)

**Lento**

Ô Ri- chard, ô mon Roi! L'u- ni- vers t'a- ban- don- ne; Sur la terre il n'est donc que

Après quelques recherches sur Richard cœur de lion, on apprend qu'il est mort des suites d'une blessure par carreau d'arbalète à l'épaule gauche le 02/04/1199 grégorien (26/03/1199 julien) lors du siège du château de Châlus-Chabrol.

Or retrouve l'aspect de cette blessure sur l'étoile de l'arbre semblant saigner de son coté gauche en haut, comme Richard !



Une fois encore ces infos semblent associées à une étoile dessinée, dont le style est identique à celle de la ruine. Ces étoiles serviront plus tard.

## **Niveau 3 : Appliquer la consigne niveau 1**

Nous avons ainsi obtenu plusieurs ensembles d'éléments qu'il va falloir maintenant combiner afin de trouver le mystère dont parle le texte décrypté au centre du soubassement du phare qui sera notre guide.

### **LE PERE DU PERE DE SES PERES**

Cette phrase est à associer avec ROME obtenu grâce au contour du soubassement du phare.

Les pères de Rome sont Romulus et Rémus, leur père est Mars qui lui-même a pour père Jupiter.

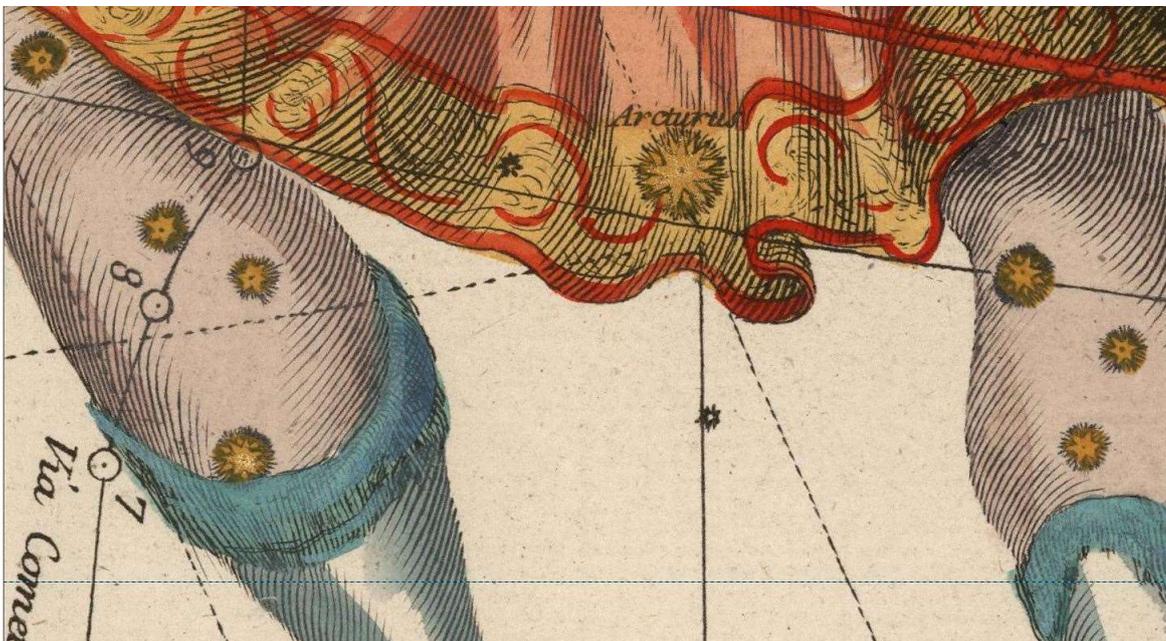
Le père du père de ses pères est donc **Jupiter** !

### **QUI BRILLE DANS LE CIEL DE PARDIES**

En associant dans nos recherches Pardies et ciel, on tombe rapidement sur un astronome contemporain de Louis XIV du nom de Gaston Ignace Pardies, auteur d'un atlas du ciel composé de 6 planches pour une projection gnomonique destinée à former un cube :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ignace-Gaston\\_Pardies](https://en.wikipedia.org/wiki/Ignace-Gaston_Pardies)

Sur ces planches nous reconnaissons le style graphique des étoiles dessinées sur l'arbre et la ruine.



Nous avons alors confirmation que nous avons bien identifié le ciel de Pardies.

On comprend qu'avec les informations associées aux étoiles de l'arbre et de la ruine, nous allons devoir identifier des étoiles dans le ciel de Pardies.

### BIEN LOIN DES CRIS DU HEROS MEURTRI

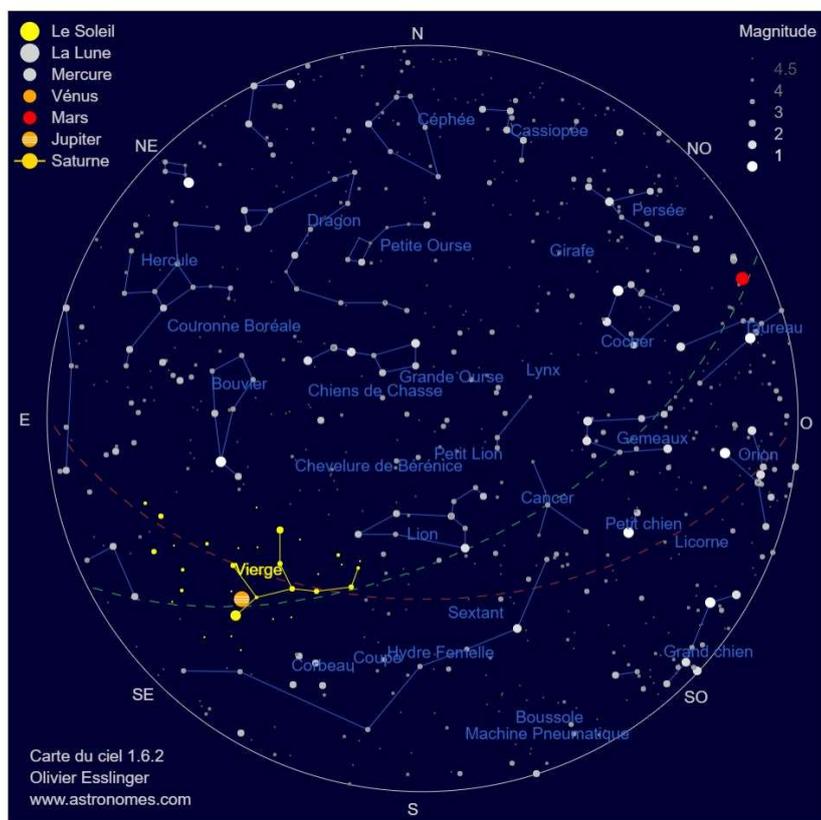
Nous avons comme information le personnage de Richard cœur de lion qui est dans la littérature considéré comme un héros. Sa blessure à l'épaule étant mise en avant, on comprend que le jour de sa blessure il était bien un héros meurtri.

On comprend donc que le texte parle de Jupiter dans le ciel, à la date de la blessure de notre héros, bien loin sur Terre à Châlus.

### POINTE L'EMPLACEMENT DU MYSTERE

Nous sommes donc invités à regarder la position Jupiter dans le ciel de Pardies à la date de la blessure de notre héros (02/04/1199 calendrier grégorien). Hélas, il n'y a pas les planètes dans le ciel de Pardies ! Il va donc falloir utiliser un outil de calcul externe pour cela, et reporter notre Jupiter dans la bonne planche de Pardies.

Nous avons utilisé la carte du ciel suivante : <https://www.astronomes.com/carte-du-ciel>, qui malgré un range de date n'incluant pas 1199 donne un résultat correct pour la position de Jupiter le 02/04/1199.



Animation

Minutes: - X +

Jours: - X +

Jours sidéraux: - X +

Vitesse (1-6):

Temps

Date: 02 04 1199

Heure: 23 00 00

Heure d'été:

Maintenant

Lieu

Longitude: 1.49

Latitude: 43.52

Zone Horaire: 1

Ville: -----

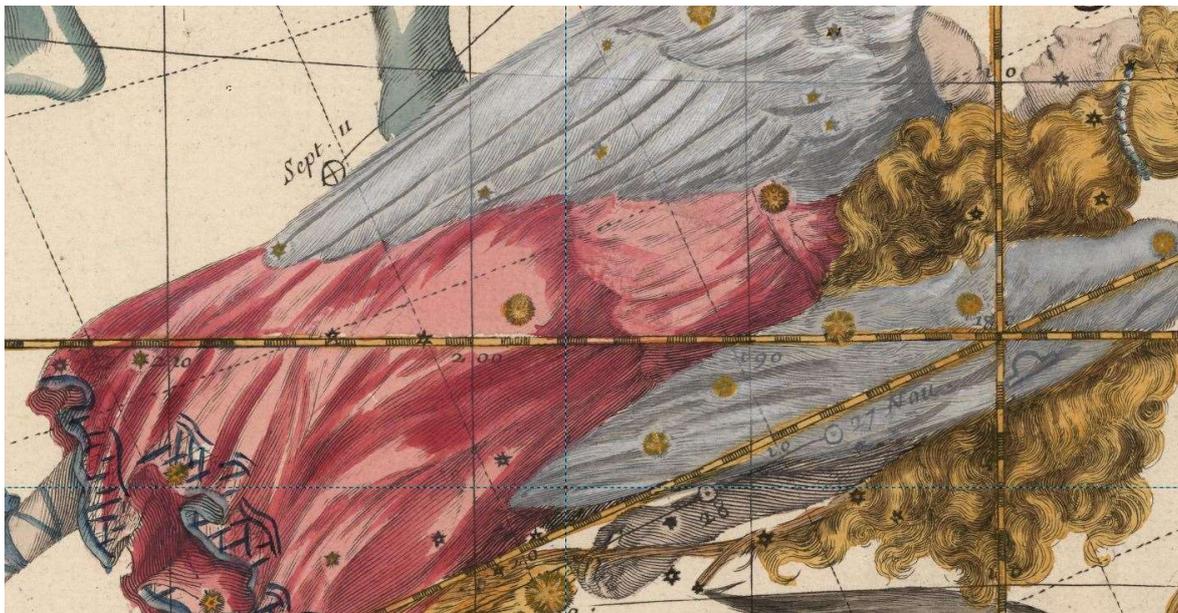
Affichage

Magnitude (0-5):

On remarque que Jupiter est à cette date au niveau de la constellation de la vierge qui se trouve sur la planche 4 de Pardies.

On reporte alors tant bien que mal et en limitant au maximum les approximations, la position de Jupiter sur la planche 4. La position des étoiles de la carte du ciel à la planche de Pardies étant légèrement différente, nous ne pouvons pas avoir 100% de précision, il va falloir se contenter d'un « au mieux » et y croire très fort 😊

Après quelques essais de plusieurs méthodes, la position reportée du centre Jupiter est par là :



Reste à identifier les deux étoiles dans le ciel de Pardies associées à la ruine et à l'arbre de la toile.

L'information associée à l'étoile sur l'arbre est « Richard Cœur de Lion », ce qui nous donne de façon assez immédiate l'étoile Régulus, du nom de Cor Leonis (Cœur de Lion) en latin, l'étoile la plus brillante de la constellation du Lion, et sur la planche 4 de Pardies !

L'information associée à l'étoile sur la ruine est « boucle de rivière », or une étoile de la constellation du Lion, du nom arabe Adhafera, se traduit par « boucle » !

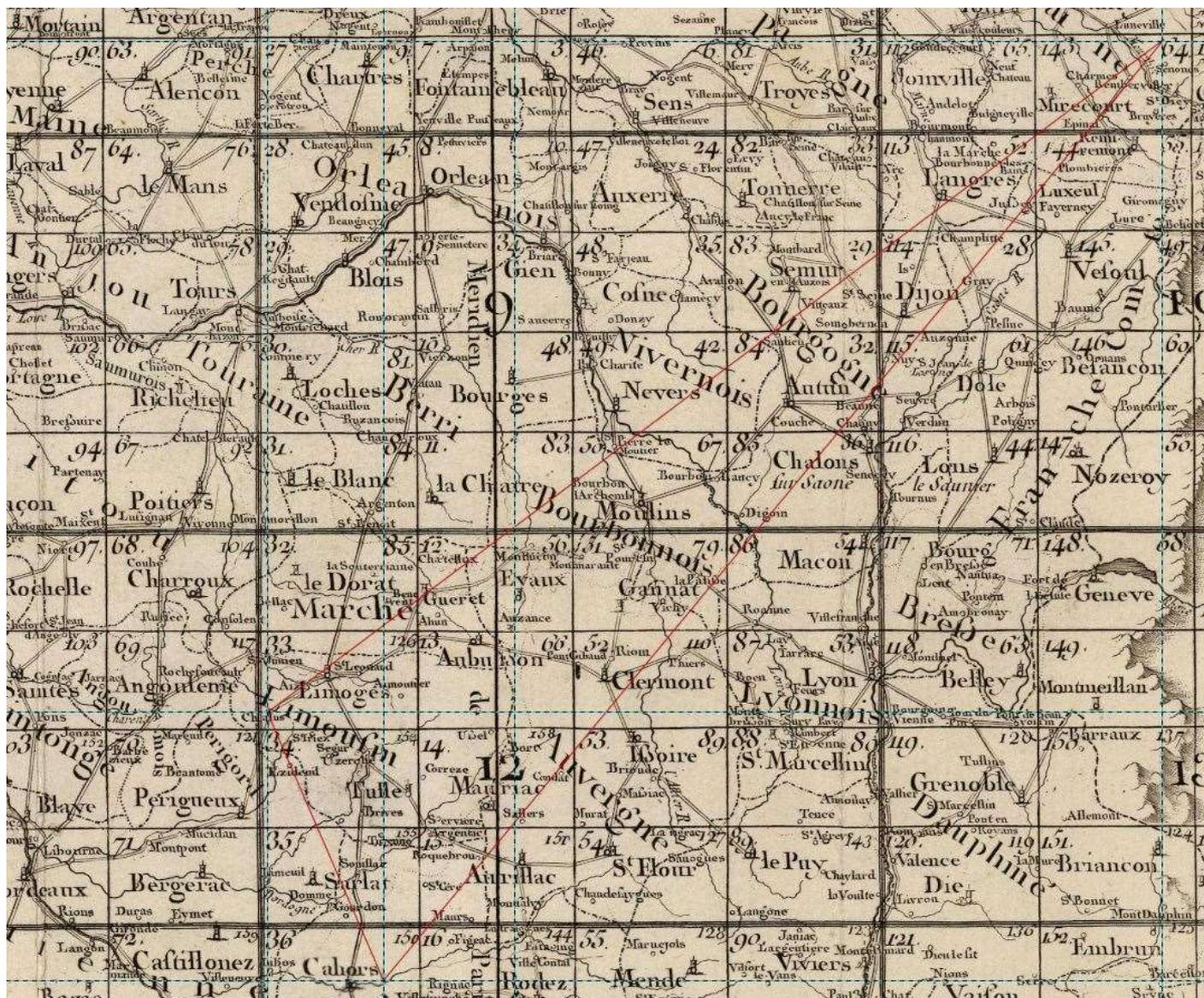
Nous avons ainsi 3 positions célestes formant un beau triangle qui va nous être bien utile par la suite.



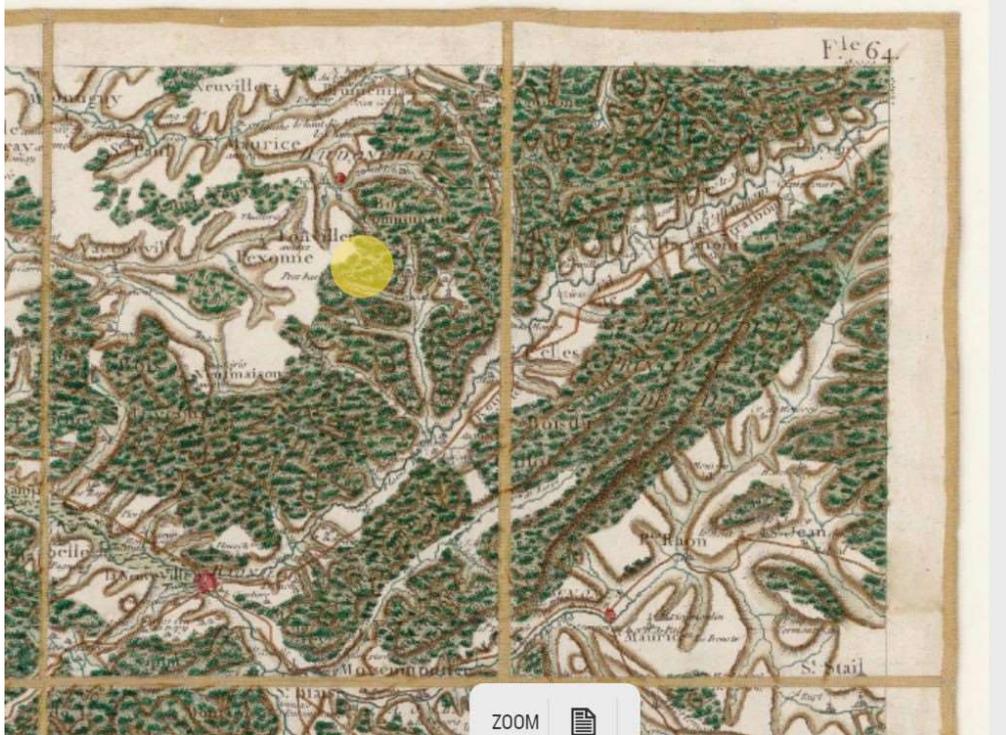
La dernière phrase du texte nous dit que Jupiter point l'emplacement du mystère. Jupiter se situe bien sur l'angle le plus pointu du triangle, mais il va falloir reporter ce triangle sur Terre afin de pouvoir exploiter le résultat.

Pour se faire, nous allons utiliser notre carte de Cassini et reporter notre triangle en prenant les lieux terrestres associés à nos deux étoiles.

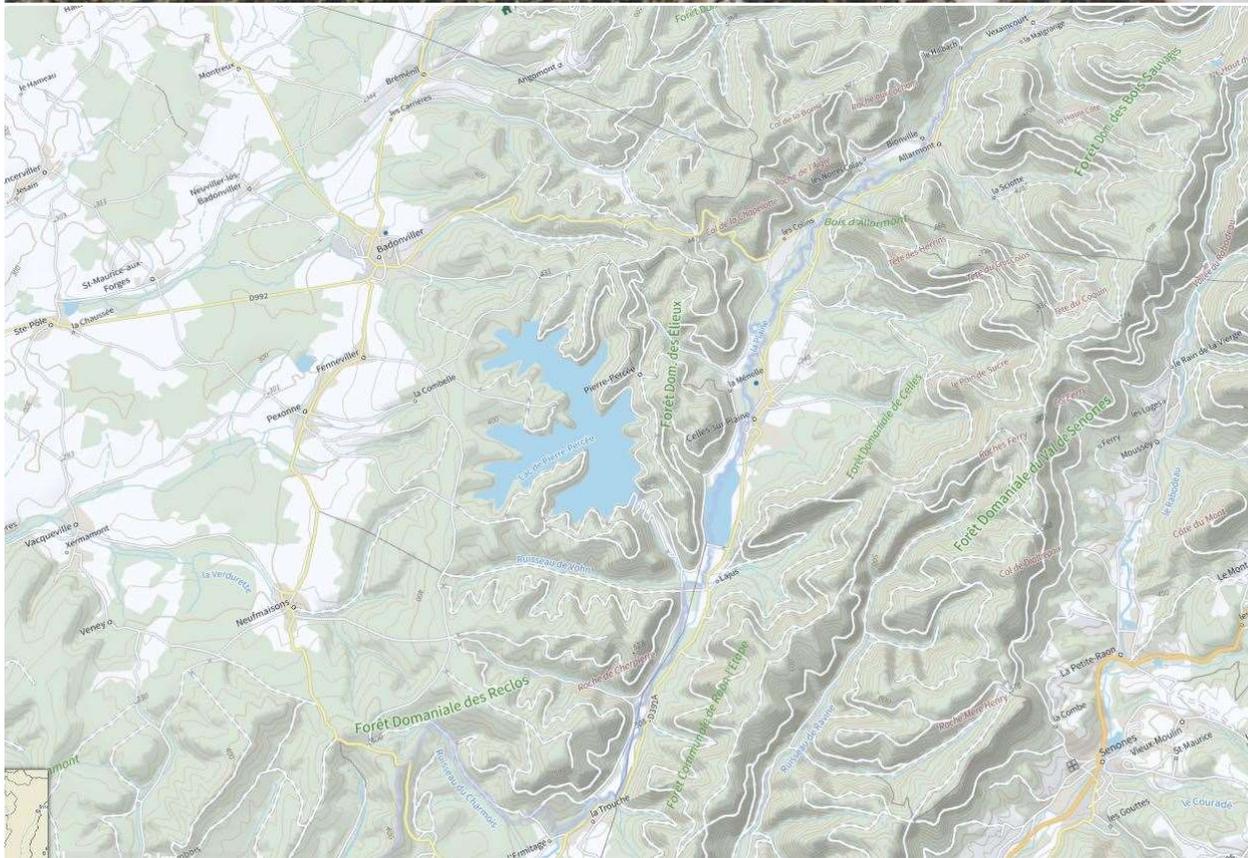
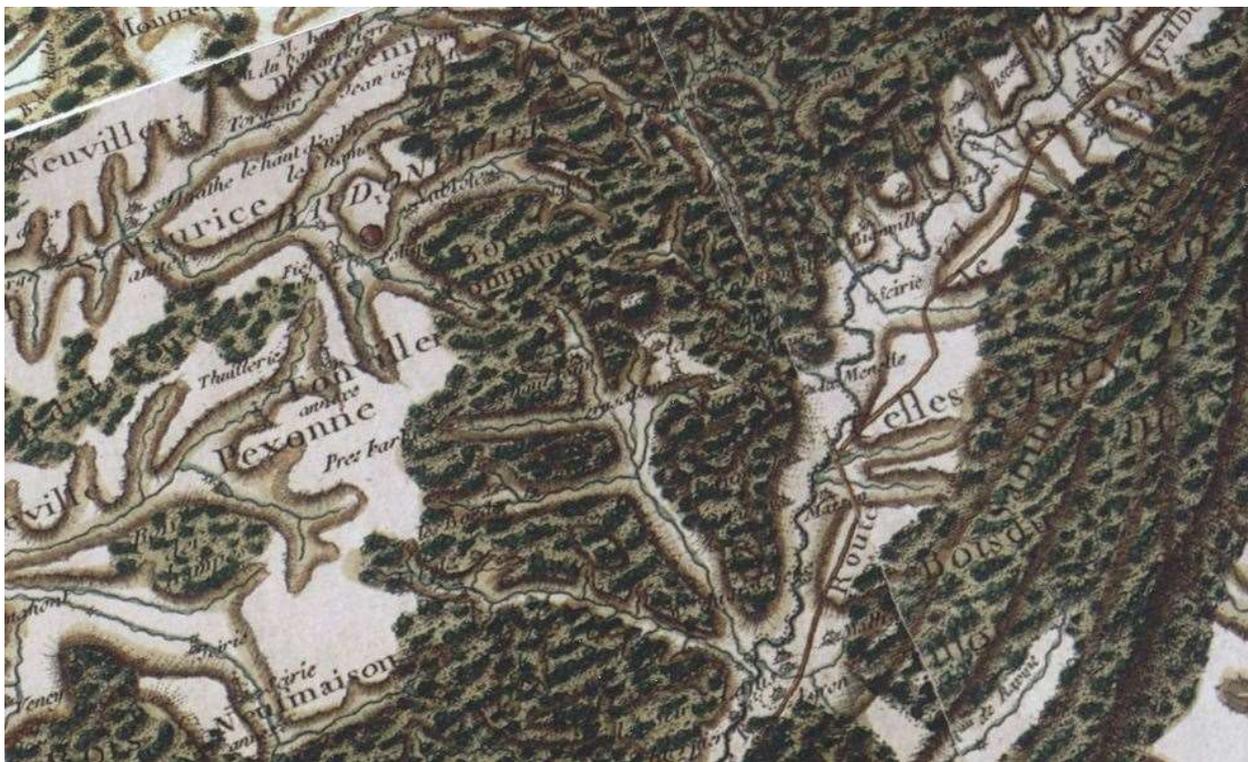
- Adhafera : ajout de la ruine de Béars
- Régulus : Chalus



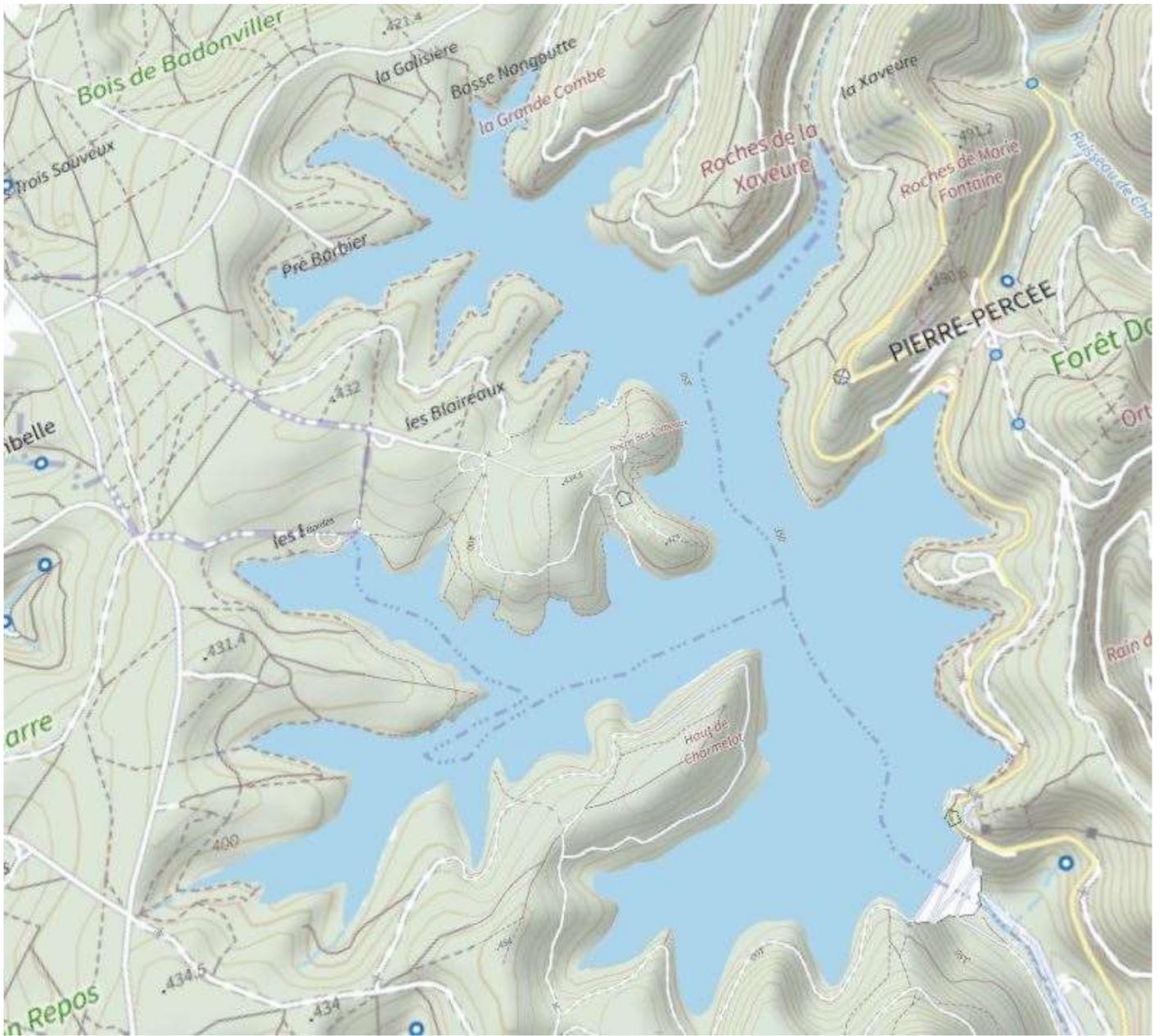
On aimerait plus de détails, alors on reporte la position pointée sur la Cassini détaillée



Reste à regarder sur géoportail ce qu'il y a approximativement en dessous sur une carte récente ...



Et on remarque un certain lac de Pierre-Percée, à la forme bien particulière que l'on devine également pour le lac de la toile !



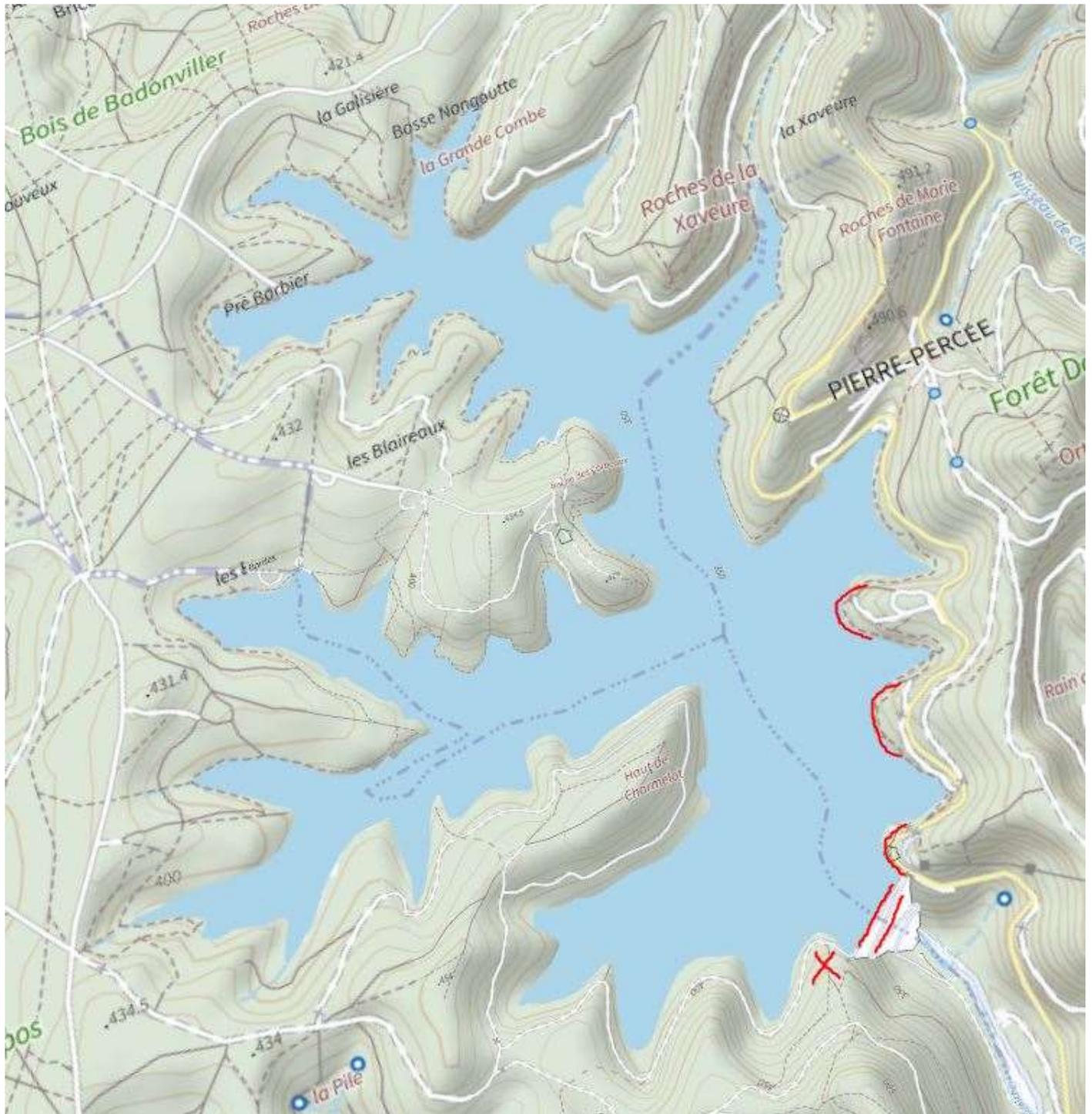
L'emplacement du mystère serait donc le lac de Pierre-Percée !

## Niveau 4 : Appliquer la consigne niveau 2

Maintenant qu'on a identifié le lac de la toile, on a envie de trouver la position du randonneur sur le terrain qui permet d'offrir le même point de vue sur le lac.

On remarque sur la berge gauche du lac des 3 arrondis bien identifiables. On remarque également que ce lac est doté d'un barrage, pouvant être représenté par la toile par le pont bloquant l'eau.

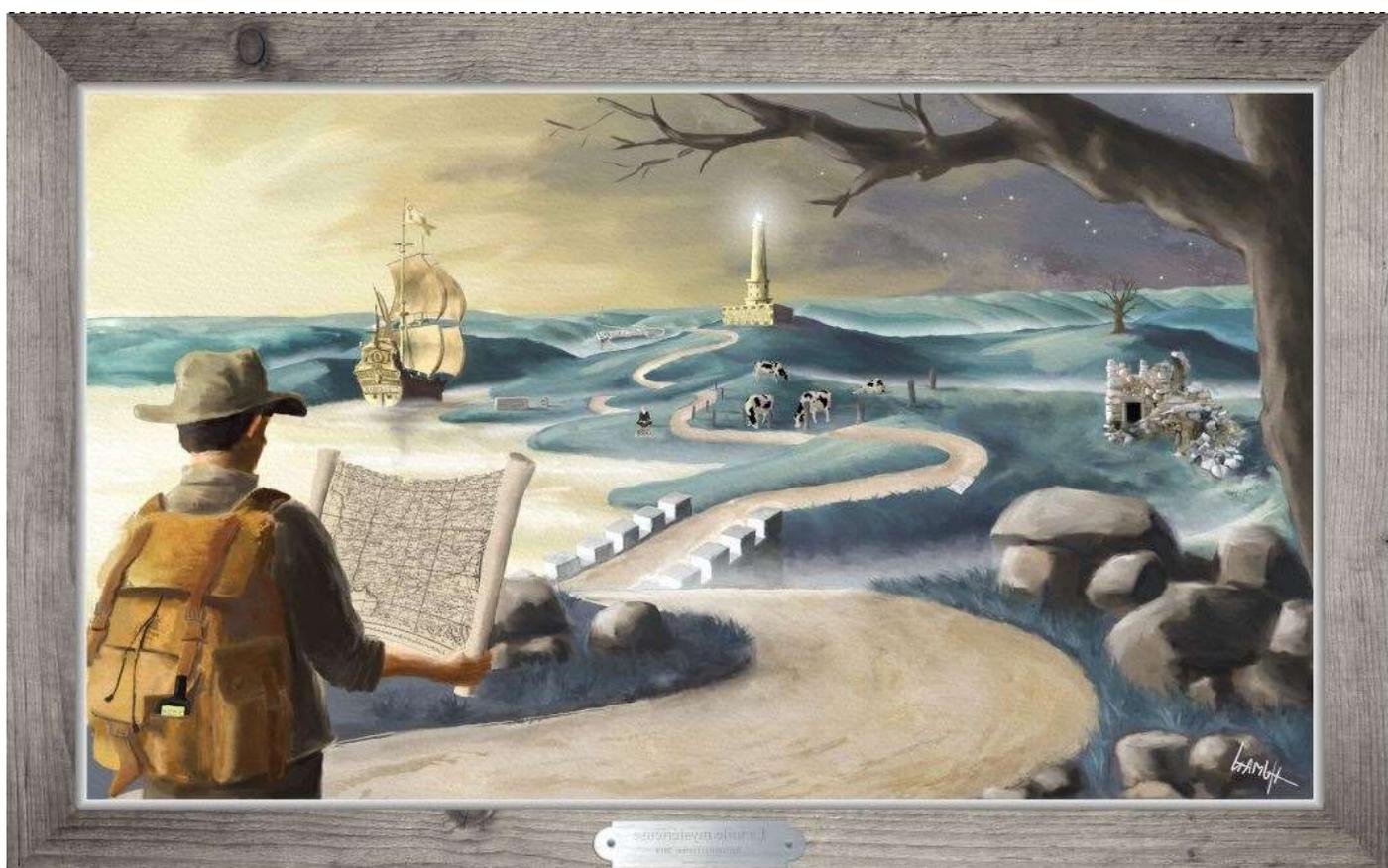
Ainsi, on devine que le randonneur est dans la zone suivante :



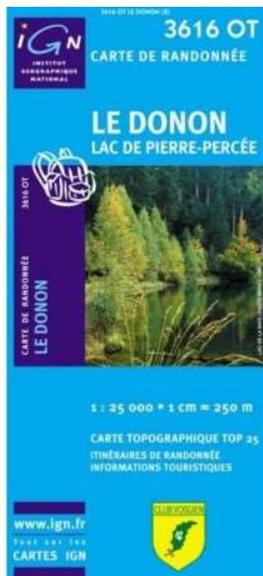
Pour pouvoir retrouver cette vue sur la toile, il faut appliquer un miroir horizontal comme nous y invite la pierre avec les points cardinaux.



Le fait d'avoir la signature d'Human à coté de cette pierre nous laisse penser qu'on est très proche de la finalité !



En cherchant une carte locale du coin, on tombe sur la IGN spéciale randonnée dont l'icone du sac est identique au sac du randonneur sur la toile !

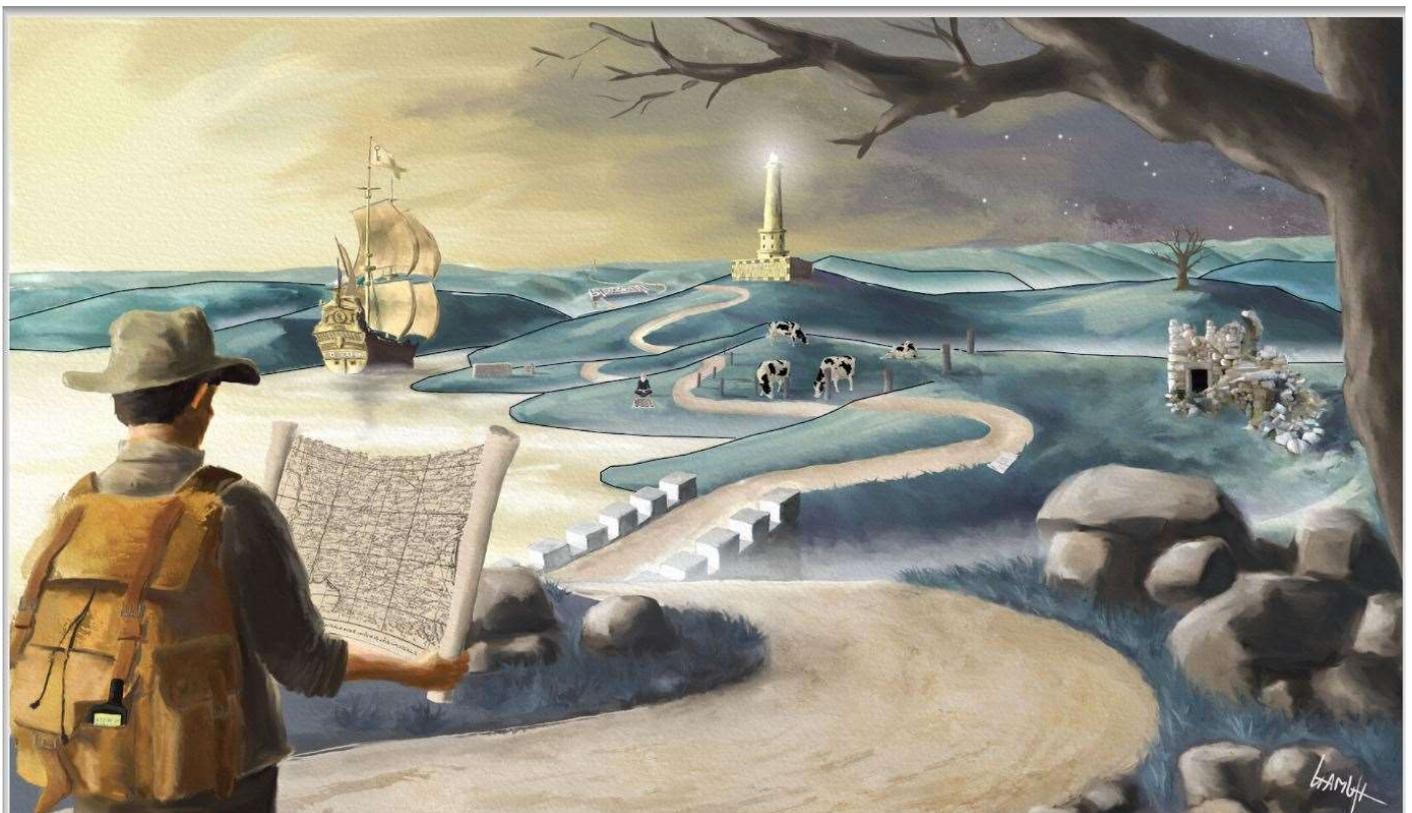


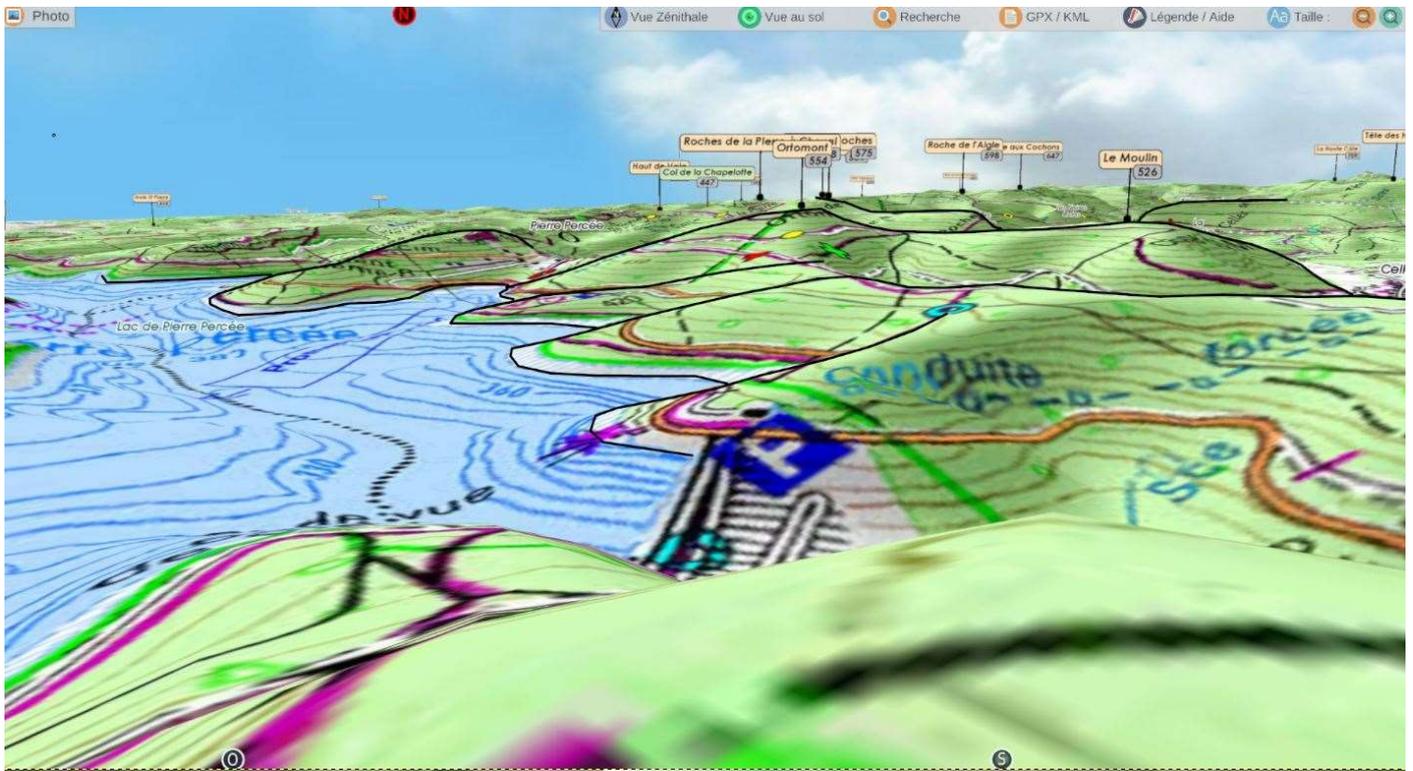
Ainsi la carte 3616 OT, sera notre carte finale, contenant des informations sur les randonnées et sur les différents cols du coin.

Nous trouvons alors cette carte en ligne gratuitement, et permettant également une visualisation 3D. Parfaite pour reproduire notre point de vue !

[https://www.faceausud.com/Top3D-Vosges\\_3616\\_OT\\_WebGL/](https://www.faceausud.com/Top3D-Vosges_3616_OT_WebGL/)

Grace à cette carte, on remarque que la majeure partie de la topographie de la toile correspond exactement à celle sur le terrain !

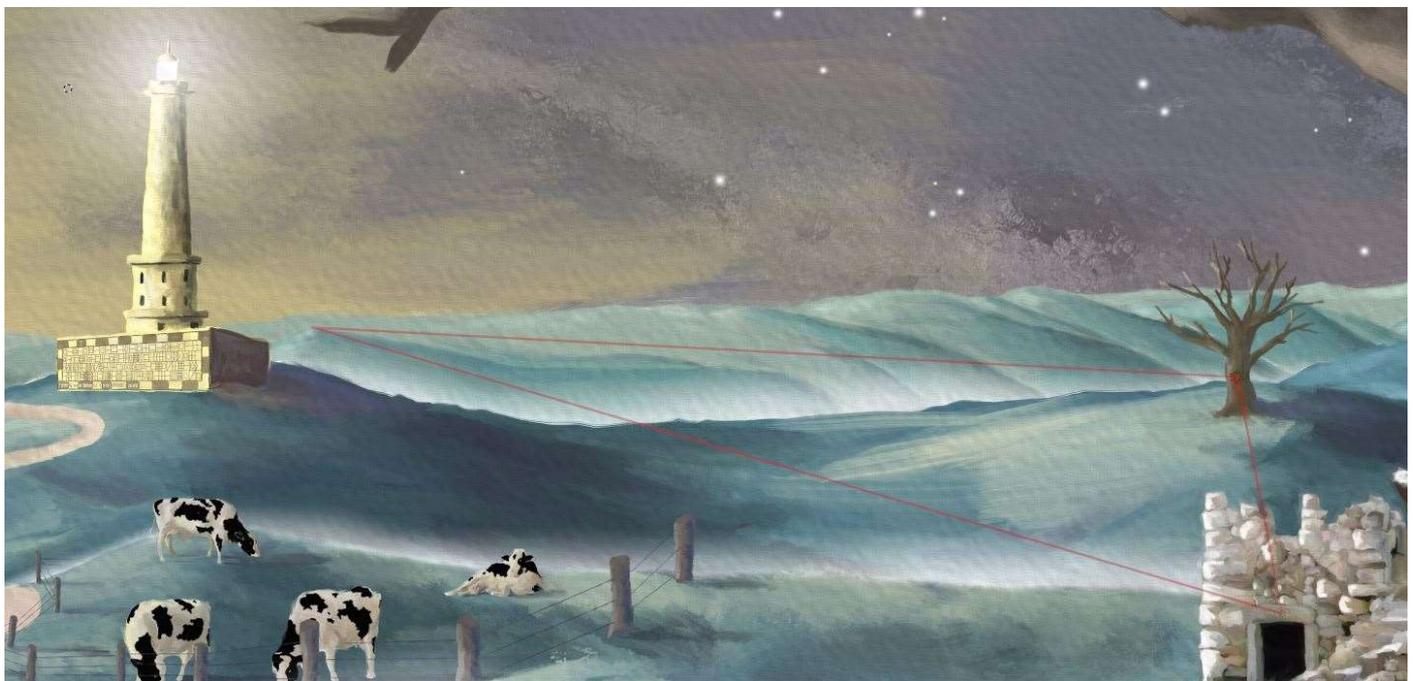




Ainsi, on peut maintenant identifier sur le terrain chaque colline de la toile !

Maintenant qu'on sait exactement où se déroule la scène de la toile, nous pouvons réutiliser la consigne mais localement afin de trouver l'emplacement du trésor.

Pour se faire, on va reporter notre triangle sur la toile elle-même en utilisant l'étoile de l'arbre et de la ruine.



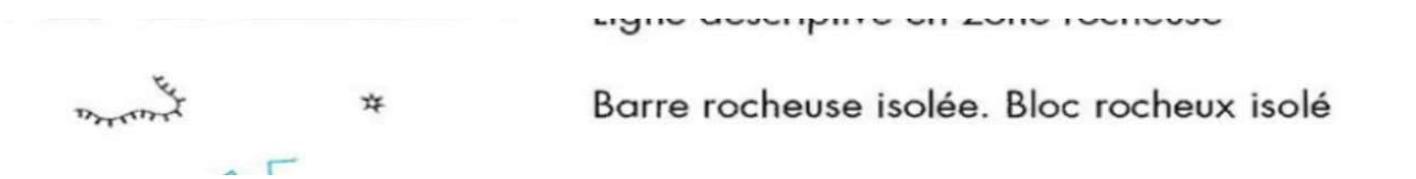
Cette fois, Jupiter pointe le point culminant d'un col !!

Grace à notre point de vue, nous pouvons identifier quel est ce col : le Bois de la Pierre à Cheval !

Le jasper serait donc caché au sommet du Bois de la pierre à Cheval !



On remarque que le sommet est entouré d'une barre rocheuse.



Un peu de recherches et nous apprenons qu'une légende est attachée à ce lieu, celle d'Agnès de Salm blessée d'un carreau d'arbalète en 1147 et qui en mourut quelques jours plus tard.

On imagine volontiers qu'une fois sur place, nous trouverons un virage serré avec un tas de rocher sur le côté, identique au visuel, et à ses côtés un arbre abritant le jaspe entre ses racines 😊