



# *Cryptogramme : Les Schemaventuriers*

## *A la recherche des codes perdus*

### Consignes générales :

Remplissez au fur et à mesure le document - réponse, mais faites quand même un brouillon pour les traductions les plus difficiles ! Ne vous précipitez pas, les étapes intermédiaires compteront lors de la correction, il n'y a pas que le résultat final qui importe. Et enfin, soyez habiles et faites preuve d'intelligence, car le trésor est gardé par un maître en tromperie qui pourrait vous jouer quelques mauvais tours... Les feuilles de réponse figurent page 6 et 7 de ce document. Ce sont elles qui sont à nous rendre dès achèvement.

**Conseil important : n'attendez pas la fin de la journée pour attaquer le problème : il s'agit en effet d'énigmes liées mais qui peuvent se traiter au fur et à mesure de la journée...**

### Introduction aux énigmes :

« *Les Danois ne sont remarquables que par leurs guerres civiles* » (Chronique de Helmold, XII<sup>e</sup> siècle).

Au douzième siècle justement, le christianisme s'étendait petit à petit en Scandinavie, et les églises étaient déjà majoritairement construites en pierre. C'est sans doute pour cela que le chef d'une bourgade d'importance moyenne du Sud de l'actuelle Suède se précipita vers l'église locale quand il apprit qu'un fort parti d'ennemis se dirigeait vers la cité. A l'époque la région faisait partie du Danemark, et était donc soumise aux soubresauts politiques de ce royaume.

Le chef avait décidé de cacher le trésor de la communauté avant l'arrivée des guerriers pillards. Il rassembla plusieurs sacs d'or, y ajouta plusieurs objets précieux et les objets du culte. Toutes ces richesses provenaient des revenus du commerce des fourrures. Après avoir caché le trésor, le chef se rendit à l'arrière de l'église, et là il grava dans la pierre plusieurs inscriptions énigmatiques. Peu après, il quitta la ville avec d'autres réfugiés, emportant des tablettes de pierre. Hélas, il trouva la mort dans un précipice quelques lieux plus loin (c'est de sa faute, le renne avait la priorité). Son fils put sauver les tablettes, la clé du trésor, mais ne sut la déchiffrer. La bourgade elle-même fut brûlée par les ennemis, mais l'église en pierre resta à peu près intacte.

Vous avez retrouvé par hasard une série d'étranges inscriptions gravées sur des tablettes de pierre. Après avoir traduit les runes de l'une des tablettes et ainsi pris connaissance des faits exposés ci-dessus, vous avez estimé que le charabia des tablettes accompagnant le récit du fils du chef est la clé du trésor. Et mieux, que ce trésor n'a jamais été récupéré.

Vous partez donc pour la Suède (par pur intérêt archéologique évidemment) et vous finissez par trouver le lieu où, selon toute probabilité, est caché le trésor. Il s'agit d'une église perdue en pleine forêt. A l'intérieur, une sobre chapelle où se voient encore des statues très abîmées, un autel fendillé, et les restes de plusieurs grandes fresques sur la vie de Jésus-Christ : le Baptême dans le Jourdain, l'Entrée dans Jérusalem, la Cène, le Jugement de Ponce Pilate, la Passion et la Résurrection. L'architecture est très simple et vous ne voyez rien qui vous mette sur la piste du trésor (c'est très dommage).

En ressortant, vous remarquez que non loin se trouvent plusieurs mégalithes usés par le temps et un chêne sacré. L'église a sans doute été construite sur le lieu sacré où les villageois païens célébraient leurs fêtes. En étendant vos recherches, vous trouvez à l'arrière de l'église plusieurs inscriptions qui ressemblent à celles des tablettes (une coïncidence sans doute). C'est le moment de se mettre au travail. Vous finissez par comprendre qu'il s'agit d'une énigme qui peut être résolue en plusieurs étapes successives (on va bien s'amuser, vous allez voir).

### Première partie :

Les tablettes comportent six courts textes indéchiffrables (puisque'ils sont codés !), et les deux clés pour les décoder. Traduisez les six textes après avoir identifié le code utilisé pour chacun d'eux (on commence doucement, donc modérez votre enthousiasme).

# ***Cryptogramme : Les Schemaventuriers***

## ***A la recherche des codes perdus***

### ***Premier texte :***

Bgzptd unxdkkd z dsd qdlokzbdd ozq kz kdssqd rthuzmsd cd k'zkogzads.

### ***Deuxième texte :***

Ovh vkhzxvh hvkzizmg ovh nlgh lmg vgv ivnkozxvh kzi oz wvimrviv elboov jfr z xvww hz kozxv z fmv xlmhlmmv. Glfgh ovh elboovh wf gvcgv hlmg wlmx wvklfiefvh wv hrtmrurxzgrlm.

### ***Troisième texte :***

Ovh vkhzxvh wzmh ov gvcgv xlwv m'lmg zfxfm hvmh vg mv hvievmg jf'z vtzivi ovh rnkifwvmgh.

### ***Quatrième texte :***

Kd lns-bncd drs tm zmfqzlld ct sgld ct qzkkxd cd bdssd zmmdd, b'drs z chqd ct lns unxzf.

### ***Cinquième texte :***

Ov nlg-xlwv vhg fm uifrg.

### ***Sixième texte :***

Vxireva ov nlg-xlwv hfrer w'fm zokszyvg mv xlnkligzmg kzh ovh ovggivh urtfizmg wvqz wzmh ov nlg-xlwv. Vxireva zf-wvhhlfh o'zokszyvg z o'vmevih, vm xlnnmxzmg kzi a. Xlnkziva oz ortmv hfkvirvfiv z oz ortmv rmuvirvfiv klfi wvxlwvi.

***Clé du décodage du premier code :***

A -> B , B -> C , C -> D

***Clé du décodage du deuxième code :***

A -> Z , B -> Y , C -> X

### **Deuxième partie :**

Maintenant vous avez deux inscriptions, données ci-dessous. Le mécanisme de codage qui a été utilisé pour obtenir la première inscription est donné par les traductions des textes un à trois de la première partie. De même le code complexe utilisé sur le deuxième texte est expliqué par les traductions des trois derniers textes de la première partie. Il vous faut donc utiliser vos traductions pour décoder les deux textes. Attention : certaines démarches doivent se faire à l'envers si vous voulez décoder et non coder ! (Si vous n'avez rien compris à ces instructions, relisez attentivement les explications ; si vous n'avez toujours rien compris, il vaut mieux abandonner vos rêves de richesse).

### ***Première inscription :***

Tr fsebj fne. Vpvsbv vfze svu df cpvvrj rilb aclfedvuc pdf ed fe cfetf xtfe. Cpntj nvf zebatr dvjr fe p pvr ubvpjridf sejn d jcbtjp nsosvrul batr pjs jfmfep brtj fed fe l'fn jgm fe. Jlif bvtuv tjljst rel fe rf cjtinv frp ovnu.

### ***Deuxième inscription :***

Pkhdccpijjzjb. Viec zvtg xptj ktdpbt ejt hzect. Wijbjetg tjcepb lt utwiuzrt hied twlzpdpd lz bdipcptkt tbzht ue hdixlkt. Lz ctdpt ut jikxdtc z hdtjudt tcb lz wpjfeptkt.

### **Troisième partie :**

Le code suivant est ainsi conçu : une liste de nombres et un texte sont associés. Les nombres indiquent quels mots du texte il faut prendre.

*Exemple : Vous avez la liste 27-7-10-21-9 et le texte :*

Association Schéma : rallye touristique

4 juin 2005: « 16<sup>ème</sup> rallye : un visa pour Schémaland »

Cryptogramme : 2/7

# *Cryptogramme : Les Schemaventuriers*

## *A la recherche des codes perdus*

« Comment peut-il traduire ce charabia ? Est-ce codé ? Un doute s'insinue dans mon esprit. Il vaut mieux envoyer un message avant de se pencher sur ceci et d'attraper une migraine atroce. »  
Il suffit de prendre le vingt-septième mot du texte, puis le septième, puis le dixième... On obtient alors « Ceci est un message codé ».

**Note importante :** les mots suivis d'une apostrophe sont comptés avec le mot suivant. « l'horreur » et « qu'ils » comptent pour un seul mot, par exemple. Et de même les mots composés (et pas les inversions interrogatives comme dans l'exemple ci-dessus) comptent pour un seul mot : « abat-jour » et « ceux-là » ne sont chacun qu'un seul mot. Tout le reste, déterminants ou mots d'une lettre (à, y ...) sont comptés pour un mot.

Les deux inscriptions de la deuxième partie vous indiquent lequel des deux récits il faut prendre, et quelle liste il faut employer (ou alors il y a une erreur de traduction, comment avez-vous fait votre compte ?!). Traduisez alors selon le principe exposé ci-dessus. L'autre récit et les autres listes ne sont là que pour empêcher que l'on saute les étapes (certains seront déçus, n'est-ce pas ?).

### *Premier récit :*

Ainsi Haraldr forma cinq carrés avec ses derniers hommes. Les ennemis s'avancèrent pour prendre la position qu'il occupait encore. L'un après l'autre, les guerriers déferlèrent et tentèrent de briser la formation. Ils devaient gravir l'éminence avant de pouvoir attaquer, c'est ce qui les désavantageait. Haraldr abattait sa hache à deux mains sans dire un mot. Après trois escarmouches, les adversaires opérèrent une légère retraite, sans doute pour se mettre en position et aussi attendre que les devins finissent de lire l'avenir. Six cavaliers rejoignirent le mur humain formé en quelques instants. Haraldr leva les yeux vers les quatre cimes enneigées sur l'horizon et murmura le nom du dieu des batailles. Lui ferait-il défaut aujourd'hui ?

### *Deuxième récit :*

La coalition, en voulant reprendre la ville, se heurta aux deux armées de Olafr. Ses cinq sens aiguisés par plusieurs mois d'expéditions guerrières, celui-ci semblait prévoir tous les mouvements des soldats ennemis. Ayant installé son camp principal dans le bas de la plaine, il entra en ville et en organisa la défense, en supprimant tout d'abord le couvre-feu de rigueur. Il fit aussi fondre les quatre cloches et les plaques des portes de la ville pour forger des armes supplémentaires. Un matin l'assaut fut mené contre les défenses du côté Nord. Du haut des remparts de rondins, les assiégés se défendirent avec l'énergie du désespoir. Six heures durant la victoire fut indécise. Une brèche fut alors ouverte dans l'angle d'une tour et toutes les troupes disponibles s'y engouffrèrent en poussant des clameurs de victoire.

### *Première liste :*

103-78-45-76-17-39, 44-61-2, 98-13-86-21-90-84-105-13.

### *Deuxième liste :*

67-30-11-42-15-74-104-86-35-28-49-96-27-18-29-56-108.

### *Troisième liste :*

17-109-48-25-12-78-90-87-39-83-34-38-68-104-82-26-35.

### *Quatrième liste :*

73-31-15-105-48-56-28-24-73-95-77-90, 33-72-107-63-17-35.

### *Cinquième liste :*

14-23-5-50-26-82, 10-69-20-101-22-72-80-85-106-1-88.

### *Sixième liste :*

73-31-27-102-29-42-18-29-61-83-99-101-84-69-73-41-83.

# *Cryptogramme : Les Schemaventuriers*

## *A la recherche des codes perdus*

*Septième liste :*

5-98-36-88, 23-46-12-3-95-103-76-38, 41-85-26-110-95.

### Quatrième partie :

Les informations tirées de la troisième partie de l'énigme vous aideront sûrement à utiliser la plaque mystique donnée en **annexe** (voir page 5) pour découvrir le nom du gardien du trésor. Vous remarquerez que chacun des morceaux de la plaque est marqué d'un chiffre. Précisons aussi que dans ce que vous obtiendrez il manquera les espaces (bon, vous avez peut-être assez d'indications maintenant !). Quand vous aurez le nom du gardien, passez alors à la dernière étape.

**Question BONUS :** Quels sont les trois terribles enfants du gardien du trésor ? (c'est une question de connaissances pures et la réponse n'est donnée nulle part dans l'épreuve ; si vous ne savez pas, ne craignez rien, ce n'est pas la question à 100 000 points).

### Cinquième partie :

C'est l'énigme finale. Ne relâchez pas votre effort et faites bien attention. Prenez le nom du gardien du trésor seul (pas son titre). Nous allons utiliser les équivalents numériques des lettres de l'alphabet, sur le modèle : A=1, B=2, C=3...

Prenez les équivalents numériques de toutes les lettres du nom du gardien et multipliez chacun des chiffres obtenus par deux. Vous avez obtenu une série de nombres pairs compris entre 2 et 52 (ou alors il faut s'inquiéter, trouvez-vous donc une occupation moins dure, comme la sieste ou la participation à une quelconque émission télévisée).

Observez le dernier texte gravé. Il comporte justement 52 mots dans son premier paragraphe, le second étant une prière prouvant que le paganisme était encore vivace dans la contrée à l'époque. Ainsi, dans ce premier paragraphe, *En* est le premier mot et *armée* le cinquante-deuxième... Pour vous aider, il est rappelé que les ensembles soulignés ne comptent chacun que pour un mot. Prenez tous les mots dont la position dans le texte correspond à un des nombres trouvés. Vous obtiendrez alors les fragments du dernier message menant au trésor. Il vous faudra remettre les mots obtenus dans l'ordre, bien entendu.

*Texte final :*

En cas de malheur, je grave le secret dans la pierre. Ensuite, pour ne pas revivre de scène d'invasion, il faudra creuser, mais sous le regard vigilant de notre Eglise. L'or servira à reconstruire nos demeures et faire vivre nos fidèles les premiers temps. Mais surtout à nous redonner une digne armée.

Soyons forts ! Qu'Odin<sup>1</sup> nous assiste dans les combats, ou à défaut nous accueille dans le Walhalla<sup>2</sup> ! Que Frigg<sup>3</sup> soigne nos guerriers ! Que Thor<sup>4</sup> foudroie nos ennemis avec son Marteau ! Que Tyr<sup>5</sup> utilise sa Hache pour compléter la vérité et nous faire accéder au domaine de Freyr<sup>6</sup> ! Qu'Heimdall<sup>7</sup> surveille nos ennemis et nous évite de subir le sort de Baldr<sup>8</sup> !

Vous avez le dernier message ? Bien. Alors où est le trésor ? (Vous n'avez pas fait tout cela pour des prunes, j'espère !)

Notes :

<sup>1</sup> Dieu borgne de la Magie, de la Sagesse et aussi de la Guerre.

<sup>2</sup> Grande halle d'Odin, paradis des guerriers morts au combat.

<sup>3</sup> Déesse de l'Amour conjugal, épouse d'Odin.

<sup>4</sup> Important dieu guerrier, ennemi des géants.

<sup>5</sup> Dieu de la guerre devenu manchot.

<sup>6</sup> Dieu de la Végétation (et de la Fertilité).

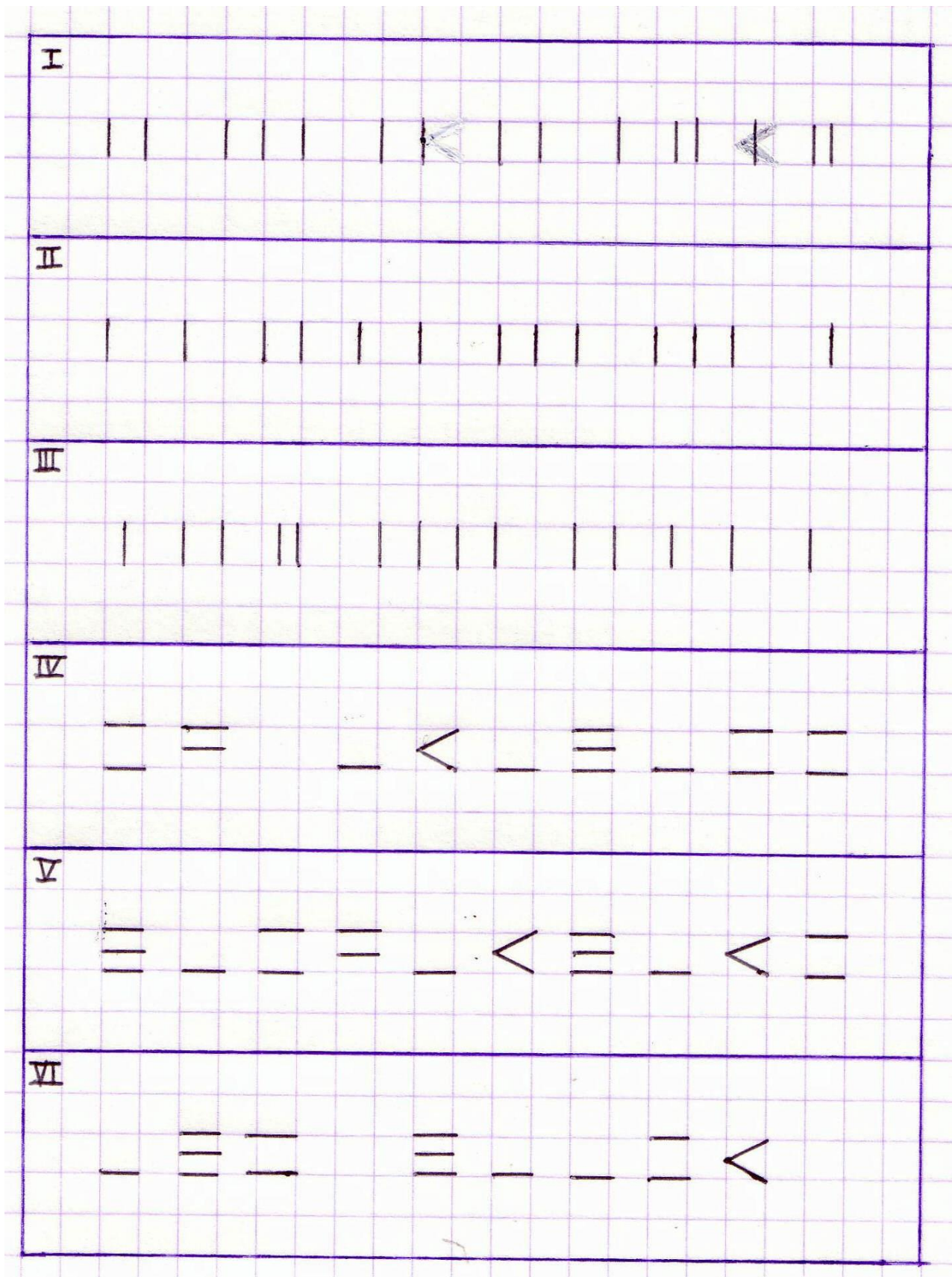
<sup>7</sup> Dieu guettant l'arrivée des géants pour annoncer l'ultime bataille avec la sonnerie de son cor.

<sup>8</sup> Fils d'Odin, mort par trahison, condamné à demeurer aux Enfers.

# *Cryptogramme : Les Schemaventuriers*

## *A la recherche des codes perdus*

Annexe (utile en page 4)



*Cryptogramme : Les Schemaventuriers*  
*A la recherche des codes perdus*  
**Document-réponse**

**Première partie :**

Premier texte :

.....  
.....

Deuxième texte :

.....  
.....  
.....

Troisième texte :

.....  
.....  
.....

Quatrième texte :

.....  
.....  
.....

Cinquième texte :

.....  
.....

Sixième texte :

.....  
.....  
.....  
.....

**Deuxième partie :**

Première inscription :

.....  
.....  
.....  
.....

Deuxième inscription :

.....  
.....  
.....

# *Cryptogramme : Les Schemaventuriers*

## *A la recherche des codes perdus*

### **Troisième partie :**

Numéro du récit utilisé : .....

Numéro de la liste utilisée : .....

Message codé obtenu :

.....  
.....

### **Quatrième partie :**

Quelle inscription obtenez-vous avec la plaque mystique ? (n'oubliez pas les espaces)

.....

Question BONUS : les enfants du gardien (trois noms)

.....  
.....  
.....

### **Cinquième partie :**

Le message tiré du texte final (remis en ordre) :

.....

Localisation du trésor (avec explication évidemment) :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Les Schémaventuriers**  
**Document-réponse**

**Première partie :**

Premier texte :

Chaque voyelle a été remplacée par la lettre suivante de l'alphabet (20 points).....

.....

Deuxième texte :

Les espaces séparant les mots ont été remplacés par la dernière voyelle qui a cédé sa place à une consonne. Toutes les voyelles du texte sont donc dépourvues de signification (30 points).....

.....

Troisième texte :

Les espaces dans le texte codé n'ont aucun sens et ne servent qu'à égarer les imprudents (30 points).....

.....

Quatrième texte :

Le mot-code est un anagramme du thème du rallye de cette année, c'est-à-dire du mot voyage (20 points).....

.....

Cinquième texte :

Le mot-code est un fruit (30 points).....

.....

Sixième texte :

Ecrivez le mot-code suivi d'un alphabet ne comportant pas les lettres figurant déjà dans le mot-code. Ecrivez au-dessous l'alphabet à l'envers, en commençant par Z. Comparez la ligne supérieure à la ligne inférieure pour décoder (30 points).....

.....

**Deuxième partie :**

Première inscription :

Très bien. Vous avez su découvrir la clé du code de ce texte. Continuez à traduire pour avoir des indications sur la troisième partie de l'énigme. Il faut utiliser le récit numéro un (50 points).....

.....

Deuxième inscription :

Impressionnant. Vous avez bien mérité une pause. Continuez ensuite le décodage pour éclaircir la troisième étape du problème. La série de nombres à prendre est la cinquième (50 points).....

.....

**Troisième partie :**

Numéro du récit utilisé : 1 (20 points).....

.....



Numéro de la liste utilisée : 5 (20 points).....

Message codé obtenu :

Prendre les carrés deux et six, les mettre l'un sur l'autre et lire le nom ainsi formé (50 points).....

**Quatrième partie :**

Quelle inscription obtenez-vous avec la plaque mystique ? (n'oubliez pas les espaces)

LE DIEU LOKI (30 points).....

Question BONUS : les enfants du gardien (trois noms)

Le loup monstrueux, Fenrir.....

La déesse des Enfers, Hel.....(15 points par nom, 50 pour les trois).....

Le serpent du Midgard, Jörmungand.....

**Cinquième partie :**

Le message tiré du texte final (remis en ordre) :

Creuser sous scène Eglise (50 points).....

Localisation du trésor (avec explications évidemment) :

Premier niveau : creuser sous Cène Eglise, c'est à dire sous la fresque représentant la Cène (70 points).....

Deuxième niveau : Si on observe le deuxième paragraphe, qui n'est pas uniquement décoratif, un élément se démarque des autres exhortations aux dieux. Il est indiqué qu'à la vérité (la Cène de l'Eglise) il faut ajouter un H (la hache de Tyr) pour accéder à quelque chose se rapportant à la végétation (Freyr). On obtient donc « Creuser sous chêne Eglise ». Le chef du village a donc placé le trésor sous la protection du chêne sacré. En effet, vu la prière païenne, le chef n'était pas un chrétien convaincu. Il n'aurait donc pas parlé de l'Eglise en pensant à l'église chrétienne (d'ailleurs si il avait parlé du bâtiment il aurait mis une minuscule). Il pensait aux anciens cultes qui survivaient encore. On remarquera aussi qu'il est plus facile de creuser sous un chêne que sous un mur d'église, quand on est pressé. En conclusion, le trésor est enterré près du chêne sacré. Vous pouvez faire des trous ailleurs si vous voulez, mais vous risquez d'être déçus (100 points bonus).