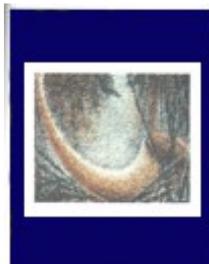


INDICATIONS SUPPLEMENTAIRES



LOCALISATIONS NEGATIVES

Indication supplémentaire fournie par Michel Becker, à la demande de Max Valentin, dans l'émission Coucou, c'est nous ! du 23 juin 1993 sur TF1 :

LA CHOUETTE N'EST PAS SUR UNE ILE(*).

(*) Ile : terre entourée d'une étendue d'eau de manière permanente.

La chouette ne se trouve pas sur une île.

Indication supplémentaire publiée par le Journal du Dimanche le 23 janvier 1994 (localisation négative) :

MARIE-THERESE Y GAGNA UN LOUIS PRECIEUX, MAIS N'Y AURAIT JAMAIS TROUVE UN OISEAU D'OR !

Louis XIV épousa Marie-Thérèse d'Autriche infante d'Espagne le 9 juin 1660 à Saint-Jean-de-Luz : la chouette ne s'y trouve pas.

Indication supplémentaire publiée par le Journal du Dimanche le 6 février 1994 (localisation négative) :

UNE BAIE DANS LA MANCHE, MAIS POINT DE RAPACE D'OR DANS LA GIBECIERE !

La baie dans la Manche est une allusion à la baie du Mont-Saint-Michel : la chouette ne s'y trouve pas.

Indication supplémentaire diffusée sur le Minitel 3615 MAXVAL le 16 mars 1994, à l'occasion de la présentation du nouveau serveur thématique (localisation négative) :

MEME UN ENCHANTEUR N'Y TROUVERAIT POINT DE CHOUETTE D'OR !

L'enchanteur est une allusion à Merlin : la chouette ne se trouve pas dans la Forêt de Brocéliande (Forêt de Paimpont).

Indication supplémentaire diffusée sur le Minitel 3615 MAXVAL le 24 avril 1994, à l'occasion du premier anniversaire de l'enfouissement de la Chouette d'Or (localisation négative) :

SI ELLE Y ETAIT, LA CHOUETTE D'OR NE CHUINTERAIT PAS, ELLE GOUILLERAIT !

La gouaille est une attitude moqueuse et insolente, raillerie plus ou moins vulgaire caractéristique des faubourgs de Paris : la chouette ne s'y trouve pas.

Indication supplémentaire fournie par Max Valentin dans l'émission Coucou ! sur TF1 le 9 juin 1995 :

LA CHOUETTE EST ENTERREE A PLUS DE CENT KILOMETRES DES COTES FRANCAISES.

La chouette se trouve à plus de 100 km des côtes maritimes françaises, on peut éliminer tout ce qui se trouve entre 0 et 100 km.

On sait aussi que la chouette ne se trouve pas près d'un cours d'eau ou dans les neiges éternelles.

Toutes ces infos sont synthétisées sur la carte ci-dessous



IS TDF

Indications supplémentaires diffusées par France Inter pendant le Tour de France cycliste 1993 :

Annonce du 15 juillet : LE TOUR DE FRANCE A CROISE LA FLECHE D'APOLLON.

Étape Serre-Chevalier - Isola 2000 : le TDF croise le trait Golfe-Juan - Dabo.

Annonce du 16 juillet : LE TOUR DE FRANCE A FRANCHI UNE LIGNE ; LE CHAMPION DU MONDE SAURAIT-IL PEDALER ASSEZ VITE POUR QUE SON MAILLOT DEVIENNE BLANC ?

Étape Isola 2000 - Marseille : le TDF a franchi le trait Golfe-Juan - Cherbourg.

On note que le TDF croise à nouveau le trait Golfe-Juan - Dabo (flèche d'Apollon) mais ce croisement n'a pas à être pris en considération (il n'apporte rien de nouveau) :

QUESTION No 2 DU 2000-07-20

TITRE: IS DU TOUR DE FRANCE

LE 16/07 LE TOUR DE FRANCE A CROISE LA FLECHE D'APOLLON ET LE 23/07 LE TDF A CROISE UNE LIGNE.S'AGIT IL DE 2 TRAITS D ISTINCTS CAR, POUR ETRE RIGOUREUX, MA FL ECHE CROISE AUSSI LE TOUR DE FRANCE LE 2 3/07. AMICALEMENT-DONALD

VOUS NE DEVEZ PRENDRE EN CONSIDERATION QUE LES I.S. TEL QU'ELLES SONT EXPOSEES. SI LA FLECHE CROISE AUSSI LE TOUR DE FRANCE AILLEURS (CE QUE JE N'INFIRME NI NE CONFIRME), CE CROISEMENT-LA N'A PAS FAIT L'OBJET DU'UNE I.S., CE QUI N'EMPE- CHE PAS QUE CELA SOIT POSSIBLE ! AMITIES -- MAX

Cette IS sert aussi à confirmer l'utilisation du disque de Newton dans la B : de la même façon que le disque de Newton devient blanc sous l'effet de la rotation rapide, Max Valentin se demande si le champion du monde cycliste pourrait pédaler assez vite pour que son maillot aux couleurs de l'arc-en-ciel devienne blanc.



Annonce du 23 juillet : LE TOUR DE FRANCE A CROISE UNE LIGNE.

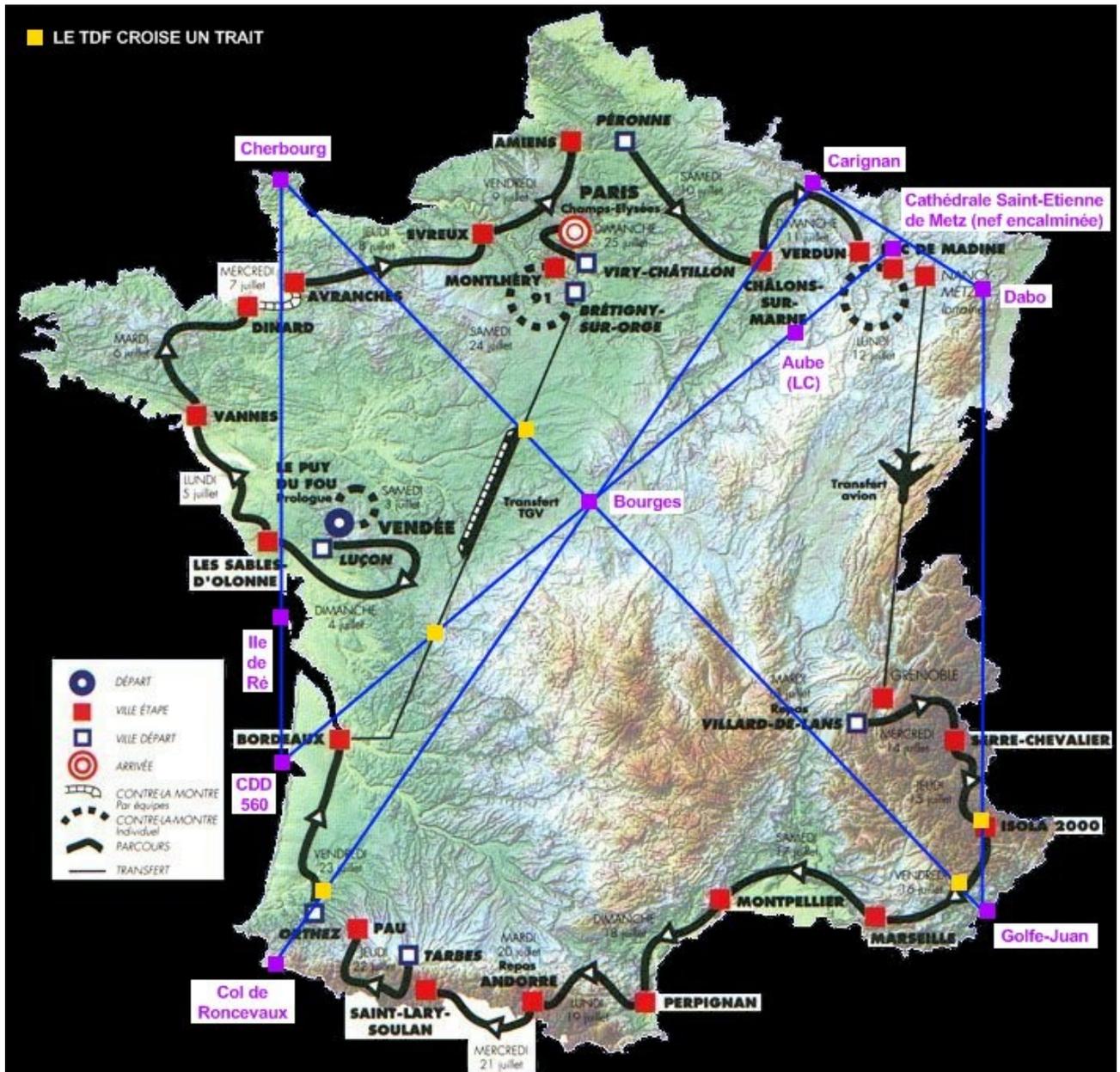
Etape Orthez - Bordeaux : le TDF a croisé le trait Col de Roncevaux - Carignan.

Annonce du 24 juillet : LE TOUR DE FRANCE EST PASSE ENTRE DEUX LIGNES ET EN A CROISE DEUX(*).

(*) Concerne le déplacement que les coureurs viennent de faire précédemment pour se rendre en région parisienne.

Déplacement en train Bordeaux - Brétigny-sur-Orge : le TDF est passé entre les traits Cherbourg - fin de la 2ème aide de Neptune et Col de Roncevaux - Carignan, et il a croisé les traits fin de la 2ème aide de Neptune - nef encalminée et Golfe-Juan - Cherbourg.

Voici la carte qui synthétise les IS TDF



VERITE & FAUTE

Indication supplémentaire fournie par Max Valentin pendant les journaux télévisés de TF1 des lundi 2 août et mardi 3 août 1993 :

IL N'Y A QU'UNE SEULE VERITE, ET IL FAUT LA TROUVER. MAIS LE CHEMIN EST PARFOIS TORTUEUX ET SEME D'EMBUCHES. A QUI LA FAUTE ? PAS A MOI !... JE REPETE : PAS A MOI !

La vérité du jeu apparaît dans la 530, elle se trouve dans Bourges, au centre du X. C'est l'équivalence entre Bourges et Delphes qui permet d'arriver à cette conclusion, car Delphes était le lieu de la vérité : la Pythie prêtresse de l'oracle de Delphes, assise sur un trépied, rapportait ce qu'Apollon le dieu de la vérité lui dictait.

C'est pour cette raison que la 530 est la seule énigme à contenir le mot « Vérité ».

La vérité est toujours présente avec nous, on la retrouve notamment dans la 650 au centre du X qui correspond au PO de Finseling, puis à la toute fin du jeu dans la cache où elle se confond avec le trésor, la finalité du jeu.

C'est la lumière qui permet à la vérité d'être avec nous tout le temps car elle se confond avec elle, elle nous guide sur le bon chemin en nous permettant d'échapper à tous les pièges, c'est la **méga-astuce** du jeu.

La lumière du jeu est l'Aube = 10 = X, et avec Troyes = 3 = III, elle devient XIII. C'est sous cette forme qu'on la trace sur la carte.

Elle est présente avec nous dès la 530 avec le symbolisme du coq et elle nous guide jusqu'à la fin du jeu.

Le chemin tortueux et les embûches désignent les pièges présents dans les énigmes mais qui ne sont pas du fait de Max Valentin.

On peut citer Bourges qui n'est pas tout à fait au centre de la France, le Méridien de Bourges qui ne coïncide pas tout à fait avec le Méridien de Paris, l'altitude de Dabo de 647 m au lieu de 650 m, Le Finseling mal retranscrit, etc.

Autant d'embûches pour le jeu et même une faute dans la 520 avec Finseling.

La lumière permet de rester toujours sur le bon chemin : en suivant le XIII dessiné sur la carte on suit le bon chemin, en choisissant le département de l'Aube au lieu de la rivière on fait le bon choix car le numéro du département est 10 = X, en allant à Dabo on fait le bon choix car son village est en forme de X, etc.

IS EXPRESS

Indications supplémentaires publiées dans l'Express entre le 29 juillet et 23 août 1993 (visuels de Michel Becker) :

ALMISEFORU.
VSNR DS A'MAS D'SABS,
MA Y DSBLUQRL.



Le code de décryptage est donné par la 1ère ligne, il s'agit de A = L, M = I, S = E, F = O et R = U. Le décryptage des 2 lignes suivantes donne "VENU DE L'ILE D'ELBE, IL Y DEBARQUA", cette phrase qui est relative au débarquement de **Napoléon** à **Golfe-Juan** confirme la présence de ces 2 éléments dans la 420 sous la forme de l'aigle et de là.

Mini-visuel : l'abeille est un des symboles de Napoléon, le fond rouge et blanc évoque le drapeau de l'île d'Elbe (un fond blanc traversé d'une bande rouge diagonale parsemée de 3 abeilles).

Génèse du code ALMISEFORU :

Le principe consiste à associer une voyelle à une consonne : avec DO RE MI FA SOL LA SI on dispose de 4 voyelles (O, E, I, A) et de 6 consonnes (D, R, M, F, S, L), c'est un peu déséquilibré. En prenant UT à la place de DO on dispose de 5 voyelles (U, O, E, I, A) et de 6 consonnes (T, R, M, F, S, L), c'est mieux. Il faut quand même éliminer une consonne, Max Valentin a choisi d'éliminer le T. Il ne reste plus qu'à associer une voyelle à une consonne en formant un code qui sonne bien à l'oreille, Max Valentin a choisi ALMISEFORU.

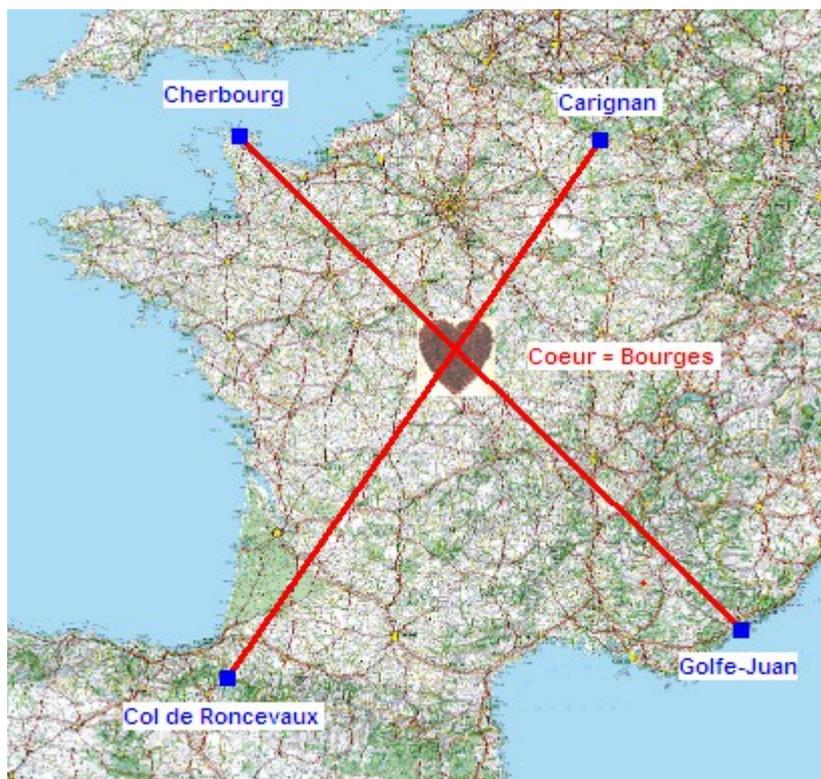
Le code ALMISEFORU est d'origine musicale, il confirme la présence de la musique dans la 420 avec **Golfe-Juan = G = Sol = Soleil = Apollon**.

DE CETTE OUVERTURE
EST NE UN COEUR.



Jacques Cœur est né à **Bourges**, ce qui confirme ouverture = Bourges.

Mini-visuel : le cœur (symbole) = ouverture = Bourges est à l'intersection des traits formant le **X** sur la carte de France :

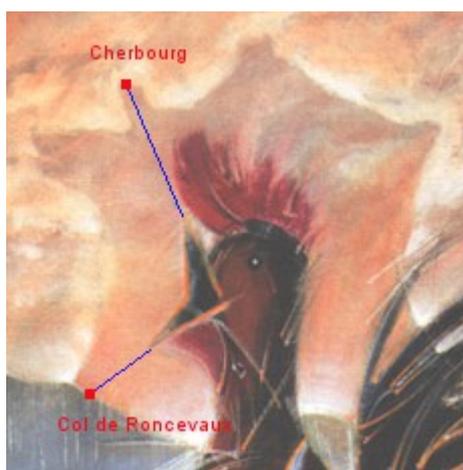


Les lignes sont lumineuses en référence à 2 des extrémités du X :

- Au Col de Rancevaux on voit la lumière par l'ouverture.
- A Cherbourg on cherche l'ouverture qui révèle la lumière céleste.

La lumière qui entoure le cœur est blanche, ce qui confirme lumière = lumière céleste = **Aube**.

On retrouve en fait le décryptage secondaire du visuel de la 530 avec les équivalences suivantes :



- Œil du coq <-> cœur.
- Bec du coq <-> lignes lumineuses.
- Symbolisme du coq <-> lumière entourant le cœur.

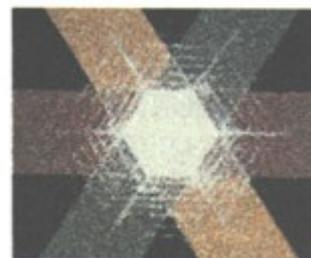
DB BZ
T'FTU R'DRS
QBTF OZRRD
FO DM
M'BO K'ZM
889 667



En prenant les lettres intermédiaires entre le texte de gauche et le texte de droite on trouve "CA S'EST PASSE EN L'AN 778". Cette phrase confirme la bataille de Roncevaux et par conséquent le **Col de Roncevaux** comme lieu à trouver dans la 470.

Mini-visuel : le cor de Roland évoque la bataille de Roncevaux.

LES GRANDES LUMIERES
SONT FAITES
DE PETITES LUEURS.



L'IS confirme l'**Aube** comme lumière avec le terme "lueurs" qui évoque les lueurs de l'Aube.

Mini-visuel : on y voit la recombinaison de la lumière blanche, qui est la couleur des lueurs de l'Aube. On note que cette lumière blanche est confinée à un hexagone, ce qui signifie que la lumière est en France.

IS FNAC

Indication supplémentaire fournie par la FNAC à ses adhérents en juillet 1993 :

1U, 1T, 1E
1O, 1T, 1S
1R, 1N, 1T
3E
1T, 2N
1A, 1V, 1O
1L, 1A, 1G
1N, 1S, 1E
1E, 1I, 1L
1I, 1S, 1F

On commence par développer 3E et 2N :

1U, 1T, 1E
1O, 1T, 1S
1R, 1N, 1T
1E, 1E, 1E
1T, 1N, 1N
1A, 1V, 1O
1L, 1A, 1G
1N, 1S, 1E
1E, 1I, 1L
1I, 1S, 1F

Ensuite en lisant à l'envers et en verlan on obtient "GONFLE ET SES AVIS TIENNENT LA ROUTE".
Cette phrase donne la marque de la 1ère carte à utiliser dans le jeu : **Michelin**.

ARBUSTE

Indication supplémentaire fournie par Max Valentin dans l'émission Giga du 21 octobre 1993, sur France 2 :

SUR LA TOMBE DE LA CHOUETTE, J'AI PLANTE UN ARBUSTE.

Max Valentin avait donné cette IS pour éviter que les chercheurs ne soient surpris en trouvant un arbuste sur la tombe de la chouette, mais cet arbuste n'existe plus à l'heure actuelle, il n'y a plus rien sur la tombe de la chouette.

OUVERTURE

Indication supplémentaire publiée par le Journal du Dimanche le 30 janvier 1994 :

IL N'Y A PAS 36 OUVERTURES, IL N'Y EN A QU'UNE DANS LE LIVRE !

Cette IS signifie qu'il n'y a qu'une seule ouverture dans le jeu : le mot « ouverture » renvoie toujours à **Bourges**.

MESURE

Indication supplémentaire publiée par le Journal du Dimanche le 13 février 1994 :

POUR FAIRE BONNE MESURE, IL N'Y EN A QU'UNE DANS LE LIVRE.

Cette IS signifie qu'il n'y a qu'une seule mesure dans le jeu, il s'agit du **pied métrique**.

L'IS peut aussi s'écrire sous la forme « IL N'Y EN A QU'UNE DANS LE LIVRE POUR FAIRE BONNE MESURE » or ce qui permet de « faire bonne mesure » ce sont la ou les valeurs de la mesure, il n'y a par conséquent qu'une seule valeur : **33 cm**.

Enfin « POUR FAIRE BONNE MESURE » signifie que la mesure en donne un peu plus : une astuce dans le jeu lui fait prendre 12 fois sa valeur sur un axe ouest-est : **4 m**.

IS VSD

Indications supplémentaires publiées par VSD le 15 décembre 1994 :

IMMOBILES ET FIDELES, TANGIBLES ET MASSIVES, SEMBLABLES ET DISSEMBLABLES, CE SONT LES SENTINELLES.

Il s'agit d'une description des sentinelles :

- Immobiles car elles ne peuvent pas bouger et fidèles dans le sens fidèles au poste pour donner un indice sur leur nature militaire.
- Tangibles car il ne s'agit pas d'un concept et massives pour donner une idée de leur volumétrie.
- Semblables car elles ont la même nature et dissemblables car elles ne sont pas physiquement identiques.

Ce portrait correspond bien aux **blocs de combat du PO du Bambesch**.

On remarque que le texte de l'IS comprend (dans la 3ème édition du livre) :

- 3 lignes.
- 3 groupes descriptifs de 3 mots chacun.
- 3 virgules.

C'est une façon discrète de nous donner le nombre de sentinelles : **3**.

NEE CLEF EN MAIN DANS LA 600, TU LA RETROUVERAS DANS LA 560.

"NEE CLEF EN MAIN" est l'anagramme de "NEF ENCALMINEE" : la chose née clef en main dans la 600 que l'on retrouve dans la 560 est la **nef encalminée**.

Max Valentin veut nous faire comprendre que la nef encalminée apparaît dès la 600, sur le pouce de la main guidonienne.

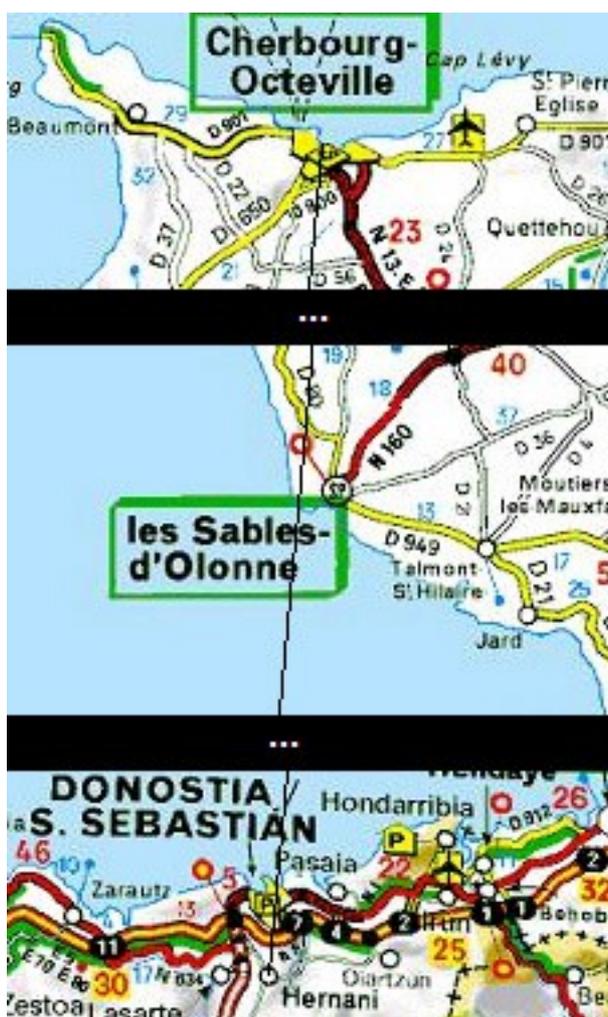
AIE CONFIANCE EN L'AIGUILLE MAINTENANT.
MAIS SACHE QUE TU SERAS TRAHI
PLUS TARD.

Dans la 780 on peut faire confiance à l'aiguille de la boussole qui nous indique le sud.

Dans la 560 si on prend Hernani - une ville espagnole - comme point de mire on passe par la Pointe de l'Aiguille à côté des Sables-d'Olonne. Mais il s'agit d'une mauvaise direction, on peut donc dire qu'on est trahi par l'aiguille, indirectement.

L'énigme 560 nous met sur la piste d'une trahison :

- Hernani - personnage éponyme de la pièce de théâtre de Victor Hugo - qui nous amène à prendre la ville du même nom comme point de mire est un conjuré, c'est à dire une personne à qui on ne peut pas faire confiance.
- Les négations présentes dans le texte (« ne ... pas ») constituent une mise en garde.
- La citation de Blaise Pascal « Vérité en deçà des Pyrénées, erreur au delà » qui apparaît dès la 530 nous indique que c'est une erreur de choisir Hernani car c'est une ville située au delà des Pyrénées (contrairement au Col de Roncevaux en 470).



L'IS fait également ressortir une caractéristique importante de la nef encalminée, en écho à la 5ème ligne de texte de la 530 :

LA NEF EST ENCALMINEE POUR TOUTE ETERNITE

Mon Sixième, aux limites de l'ETERNITE se cache

La nef encalminée est la CATHEDRALE SAINT ETIENNE DE METZ, elle est le E qui se cache dans la 600 et on peut l'assimiler à la note de musique Mi, soit en résumé nef encalminée = E = Mi. C'est ainsi qu'on parvient à la placer sur le pouce de la main guidonienne.

3 RV

Indication supplémentaire fournie par Max Valentin le 8 février 1996 (qui aurait dû paraître dans VSD) :

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME : JOUONS SUR
LES MOTS PUISQUE LE PAUVRE HERE EST
AGE. SI DEVOT, L'ABBE DONNE 2 IDEES.
ESPERONS QU'OPHELIE ET L'AVOCAT L'AIDE-
RONT, SANS HAINE EGALEMENT... VOICI LE
BILLET QU'ILS LUI GLISSENT :

11 * 3,11,1,7,20,5 * 22,9,5,13,5,14,20,12,1,7,1 * 12,5 *
20,1,7,12,9,5,9,19 * 8,2,9,4,9,12,5,19 * 1,7,5,13,
5,14,20,12,5,26-22,12,9,5,21,19 * 5,13,5,14,20 *
13,5,1,7 * 3,1,13,5,14,20,20,2,9,4,1,7,9,17,21,5.

On commence par appliquer le code A = 1 :

K CKAGTE VIEMENTLAGA LE TAGLIEIS HBIDILES AGEMENTLEZ-VLIEUS EMENT MEAG
CAMENTTBIDAGIQUE.

On joue ensuite sur les mots :

HERE EST AGE -> R EST AG -> R = AG.
DEVOT, L -> D VAUT L -> D = L.
ABBE DONNE 2 IDEES -> AB DONNE 2ID -> AB = 2ID = BID.
OPHELIE -> O FAIT LIE -> O = LIE.
L'AVOCAT -> LA VAUT K -> LA = K.
HAINE EGALEMENT -> N EGALE MENT -> N = MENT.

On remplace (le L en gras signifie qu'on n'y touche pas) :

LA CLARTE VIENDRA DE TROIS HABILES RENDEZ-VOUS EN MER CANTABRIQUE.

Les 3 habiles RV désignent la ville espagnole **Laredo** qui se trouve sur la Côte Cantabrique.

En effet Laredo se compose des 3 notes La Ré Do qui en vertu de l'équivalence note / lieu que l'on découvre en 500 correspondent symboliquement à 3 lieux, et par suite à 3 RV puisque ces 3 lieux se retrouvent réunis au même endroit. D'ailleurs dans la 500 notre parcours est Aube - Carignan - Dabo soit La Do Ré, on retrouve les mêmes notes de musique.

L'adjectif "habile" quant à lui vient du latin "habilis" qui signifie maniable et de "habere" qui signifie tenir, référence à la main, à rapprocher de la main guidonienne dans le jeu.

Laredo confirme le CDD 560 puisqu'en prolongeant le tanpr on arrive aussi sur la Côte Cantabrique, juste à côté de cette ville :



Max Valentin confirme l'imprécision, il ne s'agit pas de tomber sur Laredo mais à proximité sur la Côte Cantabrique :

QUESTION No 16 DU 1996-04-02

TITRE: IS-VSD

CELUI-CI PEUT-IL S'INTERPRETER AVEC UNE CERTAINE APROXIMATION ? JE VEUX PARLER DE SA SIGNIFICATION PROPRE ET NON DE SON C RYPTAGE ? AIGLON.

IL N'EST PAS EXIGE UNE PRECISION DE GEOMETRE, SURTOUT COMPTE TENU DU LIEU QUI EST CONCERNE PAR CETTE I.S. ! AMITIES -- MAX

QUESTION No 31 DU 1996-04-02

TITRE: VISD

CELA NE REQUIERT PAS UNE PRECISION DE GEOMETRE ...DITES VOUS, MAIS PARLEZ VOUS D E LA LOCALISATION GEOGRAPHIQUE AU SENS LARGE ... OU DU POINT PRECIS OU SE TIENT LE "MEETING" ? AIGLON.

JE PARLE DU RESULTAT DE CETTE IS, C'EST A DIRE DU POINT PRECIS (OU PLUTOT, RAISONNABLEMENT PRECIS !) AMITIES -- MAX

D'ailleurs comme le rappelle la citation de Blaise Pascal « Vérité en deçà des Pyrénées, erreur au delà » (vue plus haut avec la trahison de l'aiguille), tout ce qui se situe plus loin que les Pyrénées en Espagne ne fait pas partie du jeu, donc Laredo ne fait pas partie du jeu.

Cette IS confirme le CDD 560 et par suite la nef encalminée, il s'agit bien de l'IS la plus importante donnée par Max Valentin.

Elle confirme aussi la lumière dont la révélation par l'ouverture nous donne le CDD 560, c'est pour cette raison qu'on a un L en gras comme Lumière et que l'IS parle de « CLARTE ».

Mais ce n'est pas tout, il y a dans le décryptage 2 mots cachés en rapport avec la lumière :
« ROLAND » et « DABO » :

R = AG.
O = LIE.
LA = K
N = MENT.
D = L.

D = L.
AB = BID.
O = LIE.

Roland apparaît en 470 où on trouve la première occurrence du mot « Lumière » : c'est au Col de Roncevaux que l'on voit l'Aube par l'ouverture.

Dabo apparaît sous la forme de la cible d'Apollon dans la 420 où on trouve la deuxième occurrence du mot « Lumière » : c'est dans cette énigme qu'on trouve la source de l'Aube (le Soleil), ce qui permet de disposer d'une lumière complète et de l'utiliser en 560.

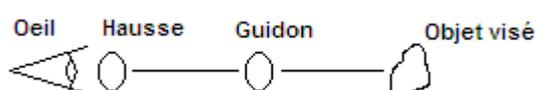
IS PC-TEAM

Indication supplémentaire publiée par le magazine PC-Team dans son numéro de septembre 1996 :

PFRU TUFVRSU AL AMGNS DS IMUS, A'FRV-
SUTRUS SET AS BFN GRMDFN.

En utilisant le code ALMISEFORU on obtient "POUR TROUVER LA LIGNE DE MIRE, L'OUVERTURE EST LE BON GUIDON".

Cette IS sert à confirmer le principe de la vision dans le jeu : voir (virtuellement) C par B depuis A c'est avoir A --- B ----- C avec A, B et C distincts.



Pour viser un objet avec une arme à feu on se sert d'une hausse - surmontée d'un cran de mire dans le cas d'un pistolet (visée ouverte) ou d'un œilleton dans le cas d'une carabine (visée fermée) - et d'un guidon. La droite hausse - guidon est appelée la ligne de mire, et la droite œil - objet visé est appelée la ligne de visée. Viser un objet consiste à faire coïncider la ligne de visée et la ligne de mire.

On retrouve ici le principe de la vision avec A = l'œil (qui coïncide avec la hausse), B = le guidon et C = l'objet visé. Dans le jeu c'est l'ouverture qui tient le rôle du guidon, elle nous permet de voir un objet en faisant coïncider la ligne de visée (là où on se trouve virtuellement - objet que l'on doit voir par l'ouverture) et la ligne de mire (là où on se trouve virtuellement - ouverture).

L'IS est codée avec ALMISEFORU, qui comme on l'a vu est un code d'origine musicale, la ligne de mire devient alors une ligne de Mi Ré, qui n'est rien d'autre que notre parcours dans la 560 = le pouce de la main guidonienne. D'ailleurs on notera que le choix du mot « guidon » n'est pas innocent, le rapprochement avec la main guidonienne est assez évident.