

# Le commencement

# la FURIE

# d'ASCALON



## SOLUTION

Aventuriers !

Vous avez accepté le défi de la Furie d'Ascalon. Il semble que vous ayez besoin d'aide pour trouver la bonne sortie du labyrinthe. Ce guide vous sera utile, mais attention aux spoilers !

Quand vous aurez assemblé le premier grand puzzle, vous verrez qu'il manque les trois parties circulaires d'un labyrinthe, dont vous devez trouver la sortie. Dans la note que j'ai glissée dans le carnet de Monsieur Eaton, vous pouvez lire que le jeune Monsieur Eaton est passé à travers le plancher d'une vieille église en ruine il y a fort longtemps. Après avoir erré dans le labyrinthe pendant des jours, il a réussi à trouver la sortie « dissimulée dans une vieille tombe ».

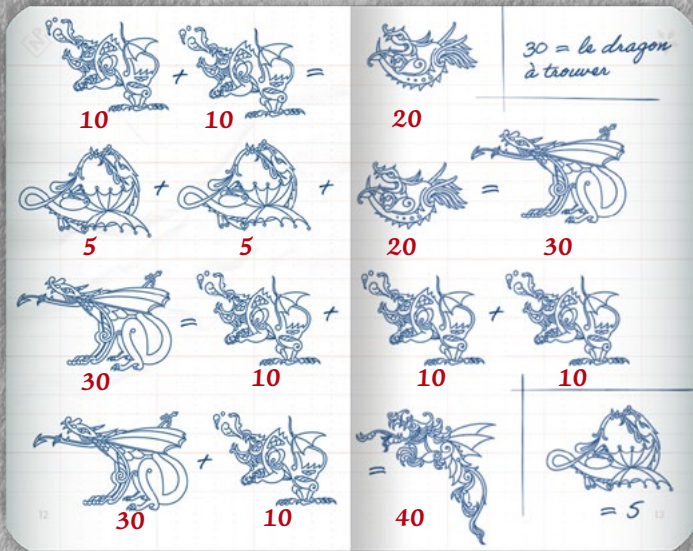
Votre défi consiste maintenant à trouver la sortie de ce labyrinthe infernal en résolvant les énigmes contenues dans les trois enveloppes.

La solution consiste à trouver les trois disques manquants, qui doivent être placés non seulement au bon endroit dans le puzzle, mais aussi de la bonne manière. Sur la même note, il est également indiqué que vous devez partir à la recherche « du bon bouclier ». En plaçant et en positionnant correctement les disques et « le bon bouclier », vous réussirez à vous frayer un chemin à travers le labyrinthe : pour ce faire, vous commencez sur le grand puzzle à l'endroit où se trouve la figure sous l'église, près du trou dans le plancher.

## Enveloppe 1

### Énigme 1

La première énigme concerne le disque représentant saint Georges, le chevalier devenu célèbre pour avoir tué un dragon blanc comme la neige. Pour trouver la bonne place et la bonne position du disque dans le grand puzzle, le chevalier doit tuer le bon dragon avec sa lance. D'après l'énigme, saint Georges a également réussi à placer sa lance exactement dans la gueule du dragon. Mais quel dragon est le bon ?



Aux pages 12 et 13 du carnet de notes de M. Eaton, tu verras une série de calculs que tu peux utiliser pour identifier le bon dragon. On y lit : "30 = le dragon à trouver" et "un des dragons blancs = 5". En remplaçant ce dragon par le chiffre 5, comme indiqué en bas à droite, tu peux résoudre les additions.



Le dragon à trouver :

Il n'y a qu'un seul trou circulaire grâce auquel la lance de saint Georges indique exactement la direction de la gueule du dragon et les chemins sur le disque continuent dans ceux du grand puzzle. Félicitations, vous avez trouvé le bon emplacement et la bonne position du premier disque !



## Énigme 2

Le dragon mort monte la garde auprès du premier indice de votre bouclier. Comme vous l'avez vu, l'enveloppe contient aussi un tableau de boucliers. Apparemment, l'un des boucliers du tableau est le bon bouclier. Aux pages 24 et 25 du carnet de Monsieur Eaton, vous pouvez vérifier la signification des symboles sur les boucliers.



En résolvant l'énigme

précédente, vous avez découvert à quoi ressemble le dragon que saint Georges a tué en lui plantant une lance dans la gueule. À la page 15 du carnet de Jonathan figure une liste de dragons avec des boucliers derrière eux.

Le bon dragon y figure également avec, derrière, un bouclier rayé.



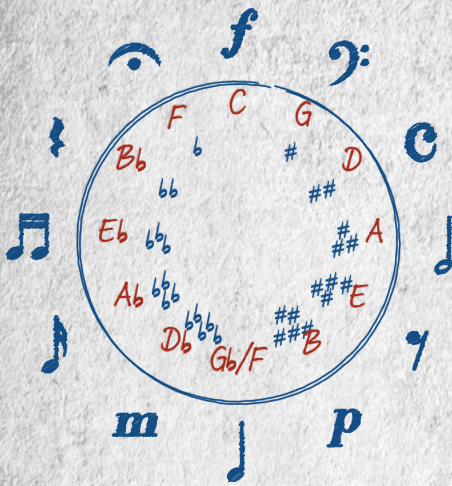
Dans le tableau, vous pouvez rayer les boucliers avec le symbole concerné ! La deuxième énigme est résolue : il apparaît que le symbole du « bœuf » ne figure pas sur le bouclier que vous cherchez.



## Enveloppe 2

### Énigme 3

Sur le puzzle du deuxième disque se trouve une harpe. Si vous examinez attentivement l'image, vous verrez aussi la présence d'une main pointée vers une certaine direction. D'après l'énigme, cette main doit pointer vers le bon symbole. Les notes de « la chanson » sont apparemment la clé pour trouver le bon emplacement dans le grand puzzle et la bonne position du disque avec la harpe. Mais quelle chanson cherchez-vous ?



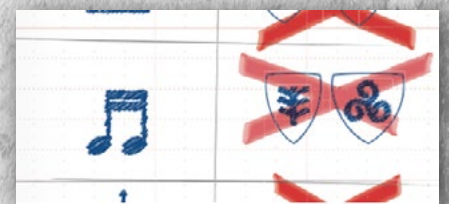
À la page 16 du carnet de Monsieur Eaton figure un extrait de la Chanson d'Ascalon. À côté, page 17, se trouve un étrange diagramme avec des clés musicales en dessous. Existe-t-il un lien entre la Chanson d'Ascalon et l'étrange diagramme ?

La chanson d'Ascalon contient un symbole constitué d'un groupe de signes ressemblant à de petits b. Le même groupe réapparaît dans l'étrange diagramme. On y lit

« Eb », avec une note de musique placée devant. Vous pouvez également retrouver cette note sur le grand puzzle. Placez le disque avec la harpe dans le trou circulaire, près du symbole, et faites tourner le disque de sorte que la main pointe vers le symbole et que les chemins du disque s'alignent sur les chemins du grand puzzle. Vous avez déchiffré la première partie de l'énigme 3.



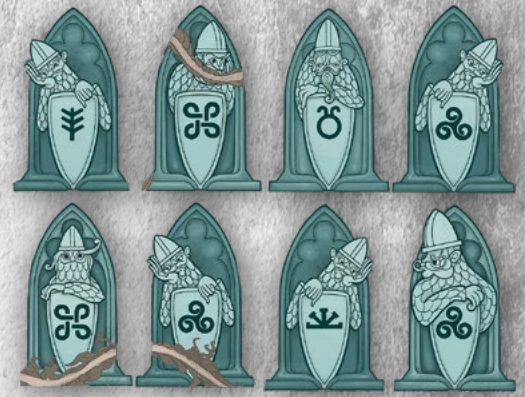
La lettre indique que le symbole est également un indice pour trouver le bon bouclier. À la page 18 du carnet de Monsieur Eaton figure le symbole avec, derrière, deux boucliers rayés. Rayez ces boucliers également dans le tableau des boucliers. L'énigme 3 est maintenant entièrement résolue.



## Énigme 4

L'énigme 4 offre un autre indice sur votre quête du bon bouclier. Cette énigme concerne les huit tombes de chevaliers qui figurent sur le grand puzzle et dans le carnet de Monsieur Eaton. Une fois que vous avez résolu l'énigme, il ne reste plus qu'un chevalier portant un certain bouclier.

Vous cherchez un chevalier qui est fatigué. Si vous examinez les chevaliers, vous voyez que quatre d'entre eux reposent leur tête sur une de leurs mains. Ce geste indique sûrement qu'ils sont fatigués. Le chevalier que vous cherchez ne verra pas



le danger arriver sur son côté droit. Il regardera à sa gauche. Vous pouvez maintenant rayer deux des quatre autres chevaliers. D'après l'énigme, il ne bénéficie également « d'aucun protecteur influent » et « repose avec des frères d'armes de part et d'autre de sa tombe ». Il ne reste plus qu'un seul chevalier qui remplit toutes les conditions : ce chevalier a la « roue » imprimée sur son bouclier. Comme les tombes des chevaliers ont été rayées dans le carnet, la « roue » peut être rayée dans le tableau des boucliers. L'énigme 4 est maintenant résolue.



## Enveloppe 3

### Énigme 5

Il ne reste plus qu'un disque et une seule place libre dans le grand puzzle. L'emplacement est clair, seule la bonne position reste à trouver. Le parchemin est rédigé dans un langage secret. D'après l'énigme, il existe un lien entre la bonne position du disque et ce qui est écrit sur le parchemin.

Les pages 20, 21 et 22 du carnet de notes de Monsieur Eaton déchiffrent ce langage. Si vous traduisez les caractères du parchemin, vous obtenez E, A, G, N et A (ou T, cela dépend un peu de la façon dont vous lisez la langue). À la page 22, vous voyez que les mots dans cette langue se lisent de haut en bas et qu'il faut commencer par le haut. À la page 23 du carnet, vous voyez un certain nombre de mots celtiques, dont le mot EAGNA. Vous pouvez donc partir du principe qu'il doit s'agir du mot EAGNA et que le « E » se trouve en haut.



Derrière le mot EAGNA à la page 23 se trouve un bouclier vert. Dans le tableau des boucliers, il ne reste plus qu'un seul bouclier : celui avec le **nœud vert**.

## Énigme 6

L'enveloppe contient également l'amulette d'Ascalon. Sur celle-ci se trouve un disque portatif avec une lance, celle-là même avec laquelle saint Georges a tué le dragon blanc. Sur le bord extérieur se trouvent un certain nombre de boucliers. Pointez la lance en direction du bouclier que vous avez réussi à trouver : le bouclier avec le **nœud vert**. Posez maintenant l'amulette avec les boucliers sur le cercle jaune du grand puzzle, de sorte que les boucliers du puzzle et ceux de l'amulette soient alignés.



Vous pouvez maintenant vérifier si tout est bien positionné. Commencez à l'emplacement du grand puzzle où le jeune Jonathan Eaton est passé à travers le plancher de l'église et suivez scrupuleusement l'itinéraire. D'abord sur l'amulette d'Ascalon, puis sur le disque avec la harpe, et poursuivez ensuite votre chemin sur le disque avec saint Georges. Puis vous repassez par l'amulette d'Ascalon et par le disque avec le parchemin d'Ogham pour enfin parvenir à une tombe. Que disait encore la note glissée dans le carnet de Monsieur Eaton ? « La sortie dissimulée dans une tombe »...

Repliez maintenant l'affiche par-dessus le puzzle et retournez soigneusement l'ensemble de manière à pouvoir examiner le bas du puzzle avec le filtre rouge.

Bien joué !  
W.D.

