

LE GRIMOIRE DE LOTHAIRE

SOLUTIONS

Introduction au jeu

Trouver le grimoire

1. Sur le site Internet de Pendulac, dans l'histoire de Lothaire, il est écrit que « le vrai grimoire de Lothaire est parti *en fumée* ».
2. En bas de la page, une nappe de fumée blanche dissimule l'adage « TRICK OR TREAT » (un indice publié par Lothaire disait « il est utile de trouver l'adage »). En cliquant dessus, on accède au grimoire verrouillé par mot de passe.

Trouver le mot de passe

1. Chaque joueur a reçu l'énigme d'introduction au jeu « Préface – Vois »

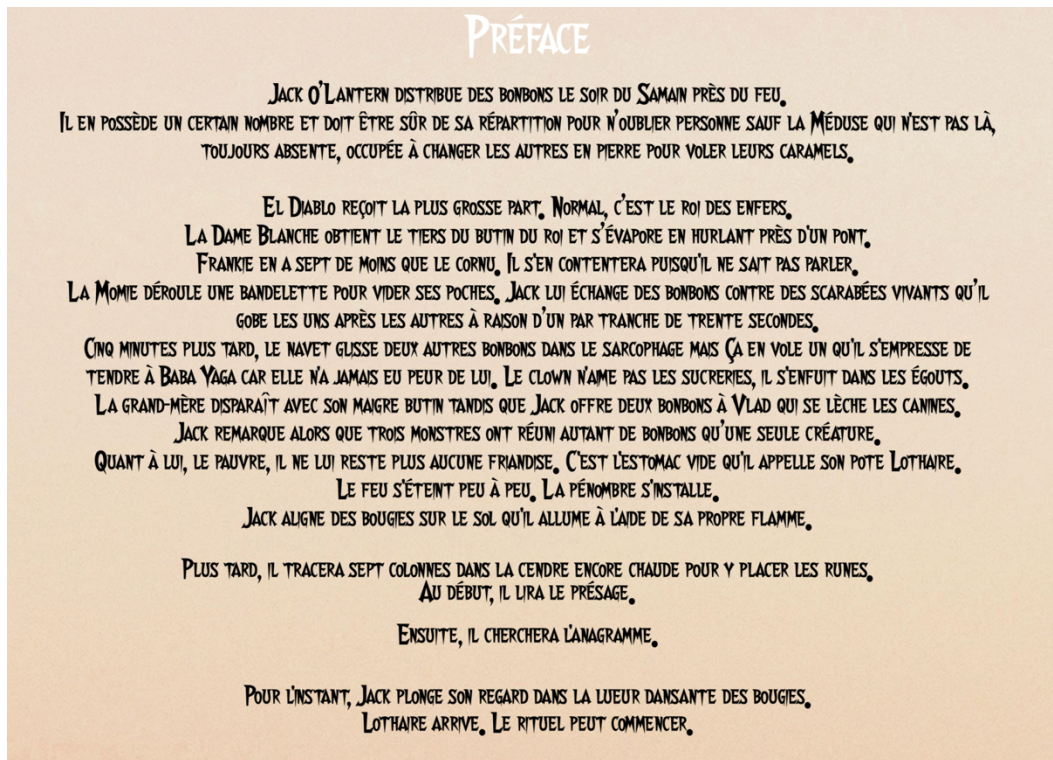


2. Il s'agit d'un chiffrement par rang alphabétique (A = 1, B = 2) à l'exception du chiffre 0 qui remplace ici la lettre O pour plus de fun !

9	3	8	1	2	0	4
I	C	H	A	B	O	D

3. Le résultat renvoie à ICHABOD CRANE (confirmation du visuel du crâne) et donne le mot de passe pour ouvrir le grimoire.

Préface : Jack O'Lantern



Compter les bonbons

1. Le calcul démarre avec la phrase « Jack remarque alors que trois monstres ont réuni autant de bonbons qu'une seule créature. » La « créature » n'est autre que Frankie alias « la Créature de Frankenstein ».
2. Les trois « monstres » dont il est question sont : Vlad, Baba Yaga et la Momie.
3. Au total, Jack a distribué $21 + 7 + 14 + 11 + 1 + 2 = 56$ bonbons.
4. Tableau récapitulatif proposé par Elobutler et Kyva :

Jack O'Lantern = le navet	0 (il ne lui reste rien)
Méduse	0 (elle est absente)
Diable = El Diablo, le roi	21 (il en a plus que les autres et multiple de 3)
Dame Blanche	7 (1/3 du Diable)
Frankenstein = Frankie, la créature	14 (7 de moins que le Diable)
Momie	11 (1 par tranche de 30 secondes pendant 5 minutes + 2 donnés par Jack – 1 volé par Ça)
Clown = Ça	0 (il n'aime pas les sucreries)
Babayaga = la mamie	1 (donné par Ça)
Vlad	2

Les runes, le présage, l'anagramme

1. L'emploi du futur (avec « plus tard ») indique que les runes, ici synonyme de « lettres », seront à placer dans les 7 colonnes *par la suite*.

2. Le terme « au début » renvoie au titre de la « Page 1 – Le Début » dans laquelle se lit le présage et se cherche « ensuite » l’anagramme.

Élément déclencheur/Solution :

1. Les mots « aligne » et « colonnes » doivent faire penser à un « tableau ». Le tableau est l’élément déclencheur nécessaire à la compréhension de l’énigme suivante.
2. La quantité de bonbons (56) est utilisée deux fois :
 - a. Pour confirmer en Page 1 le nombre de lettres à écrire dans le tableau (56) et la disposition de celui-ci (56/7 colonnes : 8 lignes)
 - b. Pour trouver l’adresse mail de Lothaire à partir de l’Autre Secret (fin du jeu).

Les disparus

1. Certains personnages sont absents ou quittent la scène. Ce sont les « disparus » : Méduse, Dame Blanche, Ça et Baba Yaga.
2. Il s’agit d’un autre indice pour comprendre la suite en « Page 1 – Le Début ».

Tourner la page

1. Il faut cliquer sur la lanterne citrouille dans les photos.
2. Un mini-jeu indépendant donne le mot de passe pour accéder aux différents posts au départ du sommaire : stephenking (indice caché dans les légendes des 3 photos de la Préface : « auteur...de...ça »).

Page 1 – Le Début



Les disparus et les bonbons

1. Dame Blanche, Medusa, Grippe-sou et Baba Yaga sont les « disparus » de la Préface. Ils ont tendance à partir. Il faut donc les faire disparaître à nouveau.
2. Une fois ces 4 monstres effacés, il reste 56 lettres au total (confirmation des bonbons).

Le présage

1. Il faut créer un tableau de 7 colonnes (comme indiqué en Préface) sur 8 lignes pour y placer les 56 lettres restantes dans l'ordre donné par la liste des monstres (après avoir exclu les disparus).
2. Une lecture verticale de la première colonne à gauche donne le présage : il s'agit de la ville de BOULOGNE.

B	U	K	A	V	A	C
O	R	C	A	N	K	O
U	O	G	R	E	L	I
L	I	T	H	M	O	R
O	I	W	E	N	D	I
G	O	K	R	A	K	E
N	B	A	N	S	H	E
E	D	R	A	U	G	R

L'anagramme

1. Voici les tableaux proposés par Elobutler et Kyva pour repérer les lettres blanches et ensuite les transposer. De notre côté, nous avons simplement compté leurs différentes positions (horizontalement puis verticalement) mais les tableaux nous semblent désormais plus clairs.

B	R	G	H	N	K	E
U	C	R	M	D	E	E
K	A	E	O	I	N	D
A	N	L	R	G	B	R
V	K	I	O	O	A	A
A	O	L	I	K	N	U
C	U	I	W	R	S	G
O	O	T	E	A	H	R

B	U	K	A	V	A	C
O	R	C	A	N	K	O
U	O	G	R	E	L	I
L	I	T	H	M	O	R
O	I	W	E	N	D	I
G	O	K	R	A	K	E
N	B	A	N	S	H	E
E	D	R	A	U	G	R

2. LEO WAHNEL est une anagramme du mot HALLOWEEN.

Élément déclencheur/Solution :

1. L'élément déclencheur est donc HALLOWEEN, à utiliser dans l'énigme suivante, ce qui est confirmé d'ailleurs en haut de la Page 2 avec les mots « anagramme » et Leo W. »
2. BOULOGNE est un « présage » et par définition n'est qu'un « Signe grâce auquel on croit pouvoir connaître, annoncer l'avenir ». Il est à garder pour plus tard, à savoir en Page 3.

Page 2 – La Reine



Les nombres.

1. Il faut d'abord remarquer qu'il y a autant de nombres différents que de lettres dans le mot HALLOWEEN.
2. La position des nombres par rapport au zéro indique s'il faut décaler la lettre dans le rang alphabétique en avançant ou en reculant (positif/négatif).

H	A	L	L	O	W	E	E	N
+13	+5	-6	-3	-1	-16	+15	+10	0
U	F	F	I	N	G	T	O	N

3. En appliquant la consigne en bas à gauche de l'image, il faut suivre la piste du mot UFFINGTON car il mène à la mystérieuse silhouette. En effet, dans le village d'UFFINGTON se dessine l'étrange silhouette d'un cheval blanc.
4. CHEVAL BLANC est donc l'élément déclencheur à retenir pour cette énigme.



Page 3 – La Crainte

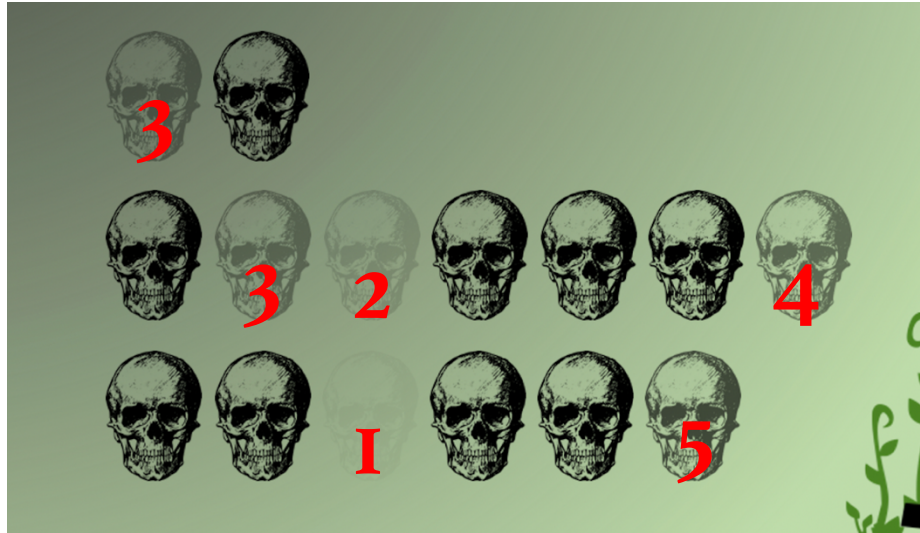


Le présage et le mystère

1. BOULOGNE est le présage, CHEVAL BLANC est le mystère.
2. En tapant ces mots sur Internet, la légende de la Blaque Jument apparaît. Le site de francebleu.fr par exemple en parle en ces termes : « Régulièrement les habitants voyaient apparaître au sommet de la colline surplombant leur hameau, un magnifique cheval blanc, crinière au vent, dont la silhouette fantomatique se

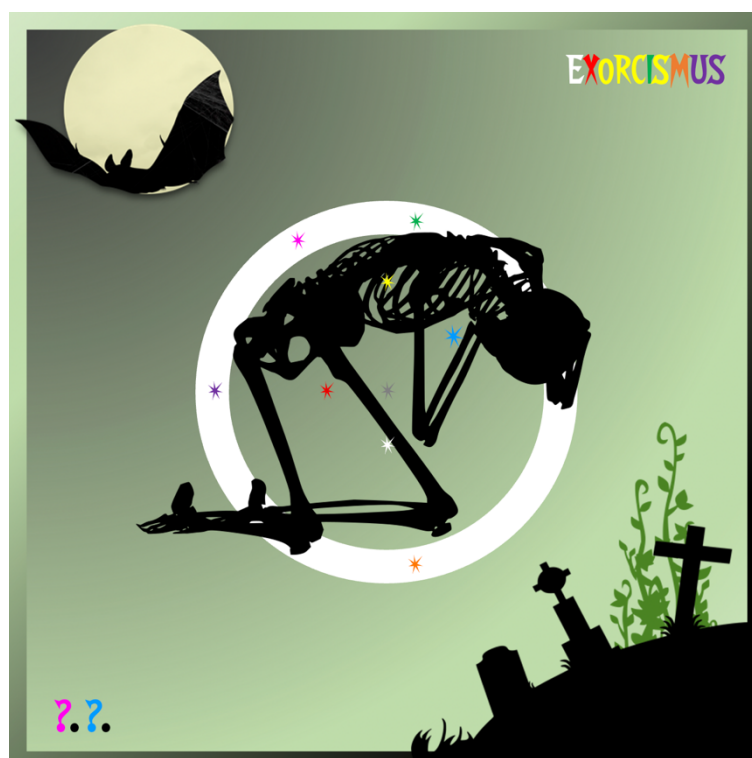
découpait dans la lumière laiteuse des nuits de pleine lune. « *Un Ch'blanc qu'vo ! s'exclamaient alors les cht'is admiratifs, min diu, qu'el é bieau !* »

- Il suffit ensuite de remplacer les crânes par les lettres de LA BLANQUE JUMENT puis de relever les lettres correspondant aux crânes effacés. L'astuce consiste à commencer par le crâne le plus effacé vers celui qui l'est le moins :



- Le mot MALLET apparaît alors. Une courte recherche sur Internet permet de confirmer la piste puisque MALLET est le nom d'un autre cheval blanc. Le CHEVAL MALLET est la solution de cette énigme.
- Les Chasseurs de Primes avaient eu un mot de Lothaire en remerciement de leur soutien au projet Kickstarter. Le décryptage du mot donnait « Un mot de l'enfant mort ici : à dada sur mon bidet ! », ce qui, ajouté au « 1,2,3 et », devait les aider à comprendre qu'ils trouveraient plusieurs chevaux dans les PAGES 1, 2 et 3.

Page 4 – Le Voeu



Le squelette

1. Le squelette est une représentation du Mal. Il semble souffrir, emprisonné dans un cercle blanc.
2. Le mot EXORCISMUS est une confirmation pour la médaille de St Benoist, utilisée lors d'exorcismes.

Les étoiles et les couleurs

1. En utilisant CHEVAL MALLET comme élément déclencheur, il est utile de comprendre ce que représente le cercle blanc : c'est la médaille de St Benoist, seul artefact capable de venir à bout du cheval Mallet selon la légende.



2. Les étoiles sont là où se trouvent certaines lettres par superposition.
3. En s'aidant de l'ordre des couleurs donné par le mot EXORCISMUS, on relève alors les étoiles/lettres pour trouver MDCCCXCVII, ce qui peut se traduire en chiffres romains par 1897.
4. De même, les points d'interrogation rose et bleu deviennent B.S qui font penser aux initiales d'un nom.
5. La solution de cette énigme est **B.S.- 1897**
6. Il est possible de comprendre tout de suite de qui et de quoi il s'agit mais rien ne le confirme à ce moment-là.

Page 5 – Crocs



Le texte

1. Grâce au titre de l'énigme, à B.S. 1897 et aux chiffres romains, il faut comprendre que l'on cherche le livre DRACULA de Bram Stoker, sorti en 1897.
2. Chaque numéro de chapitre est accompagné d'un texte qui mentionne une partie du récit. C'est le jour de chaque date qu'il faut retenir puis convertir en lettre.

1 ^{er} journal du Dr. Seward	7 septembre	G
1 ^{er} journal de Jonathan Harker	15 novembre	O
Extrait de The Westminster Gazette	25 septembre	Y
Télégramme d'Arthur Holmwood	1 ^{er} septembre	A

Les chiffres romains et les couleurs

1. Ici, les chiffres romains donnent une autre date comme dans l'énigme précédente, en suivant la même méthode avec l'ordre des couleurs : 1798.

La combinaison des deux éléments

1. En combinant les deux éléments trouvés dans l'énigme, à savoir « GOYA » et « 1798 », une petite recherche permet de savoir que l'artiste Goya a peint en 1798 une série de six petits tableaux sur le thème de la sorcellerie pour décorer le cabinet de la duchesse d'Osuna.
2. L'un des tableaux, en particulier, sera plus précisément retenu comme l'élément déclencheur mais rien ne permet à ce moment-là de savoir lequel exactement.

Page 6 – Le Feu



Texte à trou

1. La phrase en haut à droite se complète avec les lettres noires intercalées dans les bulles : D E S E R T.
2. En cherchant la « MAGIE AU MILIEU D'UN DÉSERT IMAGINAIRE », grâce au thème de la sorcellerie, c'est le MAGICIEN D'OZ qui ressort.
3. Une carte du Pays d'Oz montre les couleurs des régions dirigées par les sorcières d'oz : EST (bleu) – NORD (violet) – OUEST (jaune) – SUD (rouge)
4. Il faut alors comprendre que c'est la sorcière de l'Est (le crapaud avec un chapeau de sorcière) et la sorcière du Nord (celle avec une canne) qui discutent et représentent des COORDONNÉES pour le Nord et l'Est.
5. Le découpage des lettres de couleur, une fois les lettres noires enlevées, donne : NI ON LA pour le Nord et J CO CT pour l'Est. Les COORDONNÉES seront donc à lire en DMS, notation utilisant cette découpe : NI°ON'LA" et J°CO'CT".

Les coordonnées

1. Les lettres sont à transformer en chiffres pour obtenir des coordonnées.
2. C'est là qu'intervient le tableau de GOYA : LA CONJURATION. En effet, c'est le seul tableau des six du cabinet comportant la lettre J, présente dans les bulles. Chaque lettre représente un seul chiffre de 0 à 9 sans répétition :

L	A	C	O	N	J	U	R	T	I
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

3. Avec cette méthode, le résultat obtenu est : 49°34'01"N et 5°23'28"E, ce qui amène à Avioth, notamment à la Basilique Notre-Dame.
4. La solution de cette énigme est donc BASILIQUE NOTRE-DAME D'AVIOTH.

La lettre cachée

1. Dans les herbes se cache la lettre V. Cette lettre est utile pour résoudre une partie de « L'Autre Secret ».

Page 7 – La Pierre



Le plan de la Basilique

1. En fouinant du côté de la Basilique Notre-Dame d'Avioth, il est vite possible de tomber sur un plan comportant tous les nombres inscrits.
2. Dès lors, il faut relier les nombres entre eux (une ligne = une lettre à tracer), sur le plan comme s'il s'agissait d'un dessin (exemple : 24 vers 20 vers 25 vers 21 vers 26 = W). Apparaissent alors les lettres suivantes : W – A – R – A – B – O – U – C.
3. La légende du Warabouc est liée à Avioth et à la Basilique : confirmation du résultat. Le WARABOUC est l'élément déclencheur à retenir.

Page 8 – La Clef



La rose et les trèfles

1. La rose est une aide pour « Chiffre de Rozier ».
2. Les trèfles sont là pour confirmer la piste une fois le message décodé.

Le message

1. En utilisant la clef de déchiffrement WARABOUC et le Chiffre de Rozier, le message en clair dit « Non loin de la MERM, retrouve le SAINTE que tu as CROISÉ, là où la BELLEH ÉTOILE, n'est pas dans le CIELR ».
2. Les lettres blanches donnent MENHIR. Le mot « saint » désigne ici Saint Benoist, croisé en Page 4. Il faut trouver un menhir près de la mer dans un lieu en rapport avec Saint Benoist : le village de SAINT BENOIST SUR MER correspond à tous ces critères.
3. Dans ce village, au bord de la route nommée « BELLE ÉTOILE » se trouve un menhir : LA PIERRE COUCHÉE.
4. En poussant un peu les recherches, il est mentionné que ce menhir est également appelé le PALET DE GARGANTUA et que jadis, les habitants du coin venaient y frotter du trèfle pour se protéger du Cheval Mallet (source : wikipedia).



Le « palet de Gargantua », où les habitants venaient frotter du trèfle pour se protéger des périls comme le cheval Mallet.

Page 9 – Le Roi



La phrase et les années

1. Le NVRPOA est le mot MENHIR déchiffré dans l'énigme précédente. Il indique l'année qui importe, à savoir : 1982 puisque le PALET DE GARGANTUA fait écho à PANTAGRUEL. En effet, dans l'œuvre de Rabelais, Pantagruel est le fils de Gargantua.
2. Les autres personnages présents dans cette énigme ne sont là que pour insister sur le thème des géants et des ogres, thème que l'on retrouve en invoquant Morhomni. Les autres années seront utilisées plus tard, pour ceux qui tenteront d'invoquer Morhomni également.

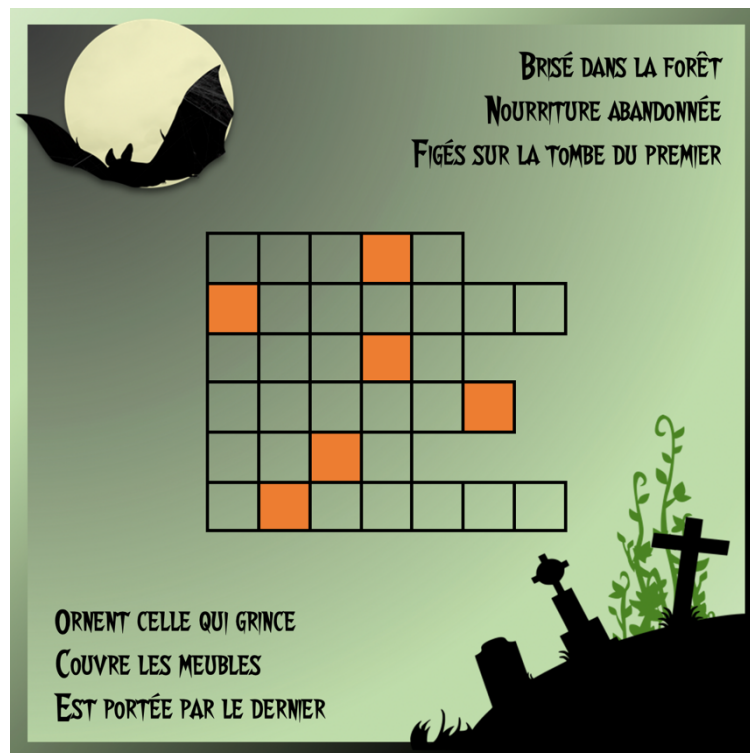
La musique et la pellicule

1. La musique est le thème principal de cette énigme, comme le montrent les notes sortant de la tombe ou le squelette jouant de la trompette.
2. En gardant à l'esprit l'univers d'Halloween, et avec l'année 1982 donnée par Pantagruel, c'est l'album THRILLER de Michael Jackson, sorti en novembre 1982, qui doit venir à l'esprit.
3. La pellicule doit faire penser au clip vidéo de THRILLER sorti en décembre 1983.

Évolution causée par Morhomni

1. Lorsque Morhomni prend possession du grimoire, il modifie cette énigme en remplaçant le squelette trompettiste par un zombie titubant. Cette modification sert à préparer le terrain pour « l'énigme du trompettiste » présente dans l'invocation en accentuant sur le côté « zombie ».

Page 10 – Griffes



La grille de mots-croisés

1. En visionnant le clip de Michael Jackson « THRILLER », il suffit de remplir la grille de façon horizontale avec les mots ARBRE, POP CORN, ANGES, FLEURS, DRAP, CHEMISE.
2. En relevant les lettres des cases orange dans un ordre de lecture vertical, le mot PHARES apparaît.

Page II – La Nuit



Les phares hantés

1. Les fantômes et le manoir font penser à une habitation hantée.
2. En faisant des recherches sur les phares hantés autour du monde, 4 d'entre eux correspondent aux initiales données en blanc et orange :
 - a. Kangourou
 - b. Little Ross
 - c. Tevennec
 - d. Eilean Mor
3. Il suffit ensuite de piocher les lettres dans l'ordre donné par les chiffres de 1 à 7 pour trouver **ORLEANS**.
4. Orléans est l'élément déclencheur pour l'énigme suivante.



Les symboles

1. Il s'agit de l'alphabet Thébain ou runes d'Honorius, langage des sorcières.
2. L'inscription en noir donne LATRODECTUS = VEUVE NOIRE.
3. L'inscription en blanc donne PARIS mais il ne s'agit pas de la ville mais plutôt d'un nom de famille écrit sur le cercueil.
4. En reliant ses deux informations, il est possible de découvrir la Veuve Paris grâce à l'élément déclencheur ORLÉANS.

Marie Laveau

5. C'est à la Nouvelle Orléans que vécut la fameuse Veuve Paris, Marie Laveau, reine du vaudou.
6. Marie Laveau possédait, entre autres animaux, un grand serpent, nommé Zombi et un chat noir.
7. **MARIE LAVEAU** est la solution de cette énigme.

Page 13 – Ordre



La toile d'araignée

1. C'est un code morse. Noir = point, Blanc = trait.
2. Le mot obtenu est donc PEUR en lisant les 4 morceaux de toiles, du plus grand au plus petit.

Le texte

1. Il y a deux choses à voir.
 - a. Les lettres dont l'emplacement est marqué d'un X orange forment le mot TROIS et remplacent le ? orange dans le calcul.
 - b. D'autres lettres semblent absentes, tout comme il semble manquer une donnée dans le calcul. Ces lettres donnent HUIT (à lire à l'envers).
2. À la fin de l'énigme, le texte est une confirmation de la solution (voir plus bas).

Le calcul

1. Il faut utiliser des nombres en rapport avec MARIE LAVEAU pour comprendre le calcul.
 - a. Mn = Mois de naissance (septembre = 9)
 - b. Mm = Mois de mort (juin = 6)
 - c. Sv = Siècle de vie (19^e = 19)
 - d. Jn = Jour de naissance (10)
2. Le calcul donne alors $9 \times 6 - 19 + 8 - 10 \times 3 = 13$

La solution

1. En reliant PEUR et 13, la solution est TRISKAIDEKAPHOBIE, à savoir la peur du nombre 13.
2. Une recherche sur le net avec le mot TRISKAIDEKAPHOBIE mène à une carte du jeu MAGIC THE GATHERING du même nom. Cette carte est un « enchantement noir » c'est-à-dire qu'elle nécessite du mana noir appelé

« marais » pour être « activée ». Le texte de l'énigme en cours confirme donc la solution : c'est la carte TRISKAIDEKAPHOBIE de MAGIC THE GATHERING qu'il faudra utiliser dans la prochaine énigme.

Page 14 – Partie I



Les pictogrammes

1. Chaque pictogramme est une lettre. Il suffit de remplacer le pictogramme par la première lettre de ce qu'il représente : C pour Crâne – L pour Lune – O pour Os...

« Sauter de pierre en pierre et voir la lumière »

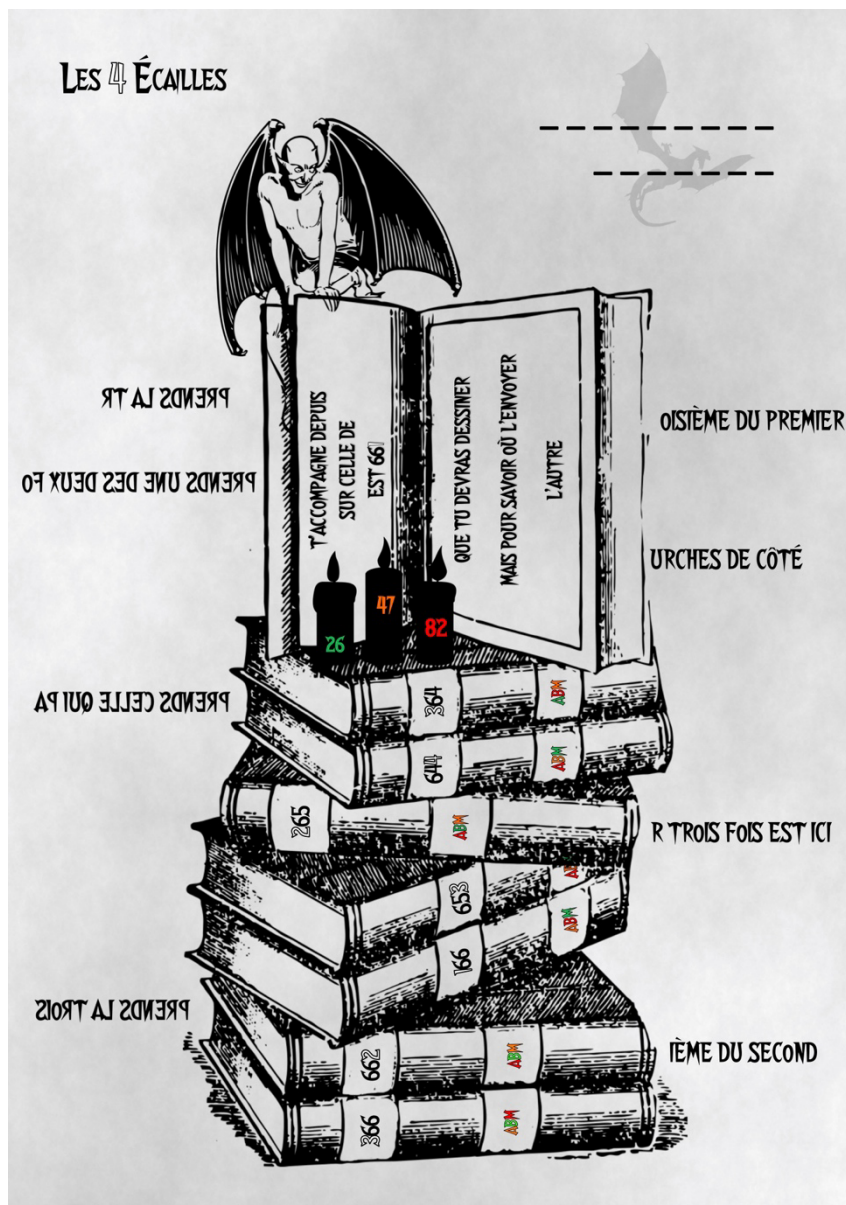
1. À l'instar des pictogrammes, en regardant attentivement la carte TRISKAIDEKAPHOBIE de Magic The Gathering, il est possible de remarquer que les lettres dans le tableau sont également les initiales de chaque mot du texte sous le dessin.
 - a. Exemple : Au Début De Votre Entretien...
A D V E
 - b. Les « pierres » sont les « mots » de la carte.
2. Toutefois, certaines lettres s'intercalent de manière aléatoire : c'est la « lumière » :
BOULETBASTIDEJ.



La première et la dernière

1. Une recherche permet de découvrir que Jeanne (J) Boulet fut la première victime de la Bête du Gévaudan tandis que Jeanne (J) Bastide fut la dernière.
2. Morhomni est donc la **BÊTE DU GÉVAUDAN**.

Page 14 – Partie 2



Le dragon

1. En utilisant l'élément déclencheur « BÊTE DU GEVAUDAN », il est possible de tomber sur le CAPITAINE DUHAMEL (dragon du roi à la poursuite de la Bête).
2. Il faut ensuite extirper 4 « écailles » de son nom en suivant les indications des 4 phrases découpées entourant les livres :
 - a. Prends la troisième du premier : P
 - b. Prends une des deux fourches de côté : E

- c. Prends celle qui par trois fois est ici : A
- d. Prends la troisième du second : H
- 3. Le terme « 4 écailles » doit faire penser aux « 4 saisons » : P pour Printemps, E pour Été, A pour Automne et H pour Hiver.
- 4. Le « 4 » étant de même couleur évidée que les chiffres de 1 à 4 disposés sur les tranches des livres, cela confirme qu'il s'agit des différentes saisons au cours desquelles la Bête a sévi de 1764 à 1766 (1767 en réalité).
 - a. Exemple : **66II = printemps 1766**

Les livres fermés

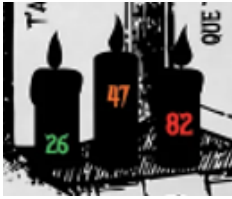
- 1. Une recherche sur les victimes de la Bête du Gévaudan, telles que Jeanne Boulet et Jeanne Bastide dont « le peuple se souvient », amène à ce document : https://genealomaniac.fr/wp-content/uploads/2021/10/vict_off_01.pdf

TABLEAU DU NOMBRE DE VICTIMES PAR SAISON

	Attaques	Blessés	Morts	Total
Été 1764	0	0	7	7
Automne 1764	4+	7	10	21+
Hiver 1764 / 1765	17	12	28	57
Printemps 1765	18	6	14	38
Été 1765	12	6	7	25
Automne 1765	5	2	0	7
Hiver 1765 / 1766	3	0	3	6
Printemps 1766	4	4	2	8
Été 1766	3	0	1	4
Automne 1766	0	0	1	1
Hiver 1766 / 1767	3	0	2	5
Printemps 1767	10	1	15	26
Total	79+	36	90	205+

- 2. Il est important de remarquer le lien avec les livres fermés : Attaques, Blessés, Morts pour reconnaître ABM.

3. Le temps est enfin venu de souffler les bonnes bougies, c'est-à-dire d'éteindre les 2 mauvaises. Pour cela, un indice est donné par l'Autre Secret. Nous allons ici citer la solution écrite de Elobutler et Kyva qui nous semble complète :



« Le moment est venu de souffler les bonnes bougies (= les éliminer, les éteindre). Pour cela, on nous disait de comprendre qui était Morhomni. Morhomni étant la Bête du Gévaudan, il faut trouver comment le tuer. Or, un indice dans l'autre secret laissait entendre que les bougies pouvaient faire allusion à des éléments chimiques. Dans ce cas, 26 = Fer, 47 = Argent, 82 = Plomb. Une balle de plomb ne suffira pas à tuer Morhomni, mais une balle d'argent, sûrement ! C'est d'ailleurs une balle d'argent qui aurait tuée la bête du

Gévaudan selon certains auteurs (voir Wikipedia [Balle d'argent](#)). On peut donc éliminer la bougie « Fer » (la verte) et la bougie « Plomb » (la rouge) pour ne garder que l'orange. (Cependant la bougie Fer nous servira pour l'Autre Secret). »

4. Sur chaque tranche de livre, il faut retenir la lettre de couleur orange.
- Automne 1764 : morts = 10
 - Hiver 1764 : blessés = 12
 - Été 1765 : morts = 7
 - Automne 1765 : blessés = 2
 - Printemps 1766 : attaques = 4
 - Été 1766 : morts = 1
 - Automne 1766 : attaques = 0

Le livre ouvert

- Il manque des mots dans l'incantation pour qu'elle puisse être entièrement comprise. C'est un texte à trous.
- Pour remplir les espaces vides, toujours situés soit à gauche soit à droite, il faut utiliser les nombres découverts grâce aux saisons et à la liste des victimes de la Bête.
- Les nombres 0, 12, 7, 2, 4, 1, sans oublier 8 (661 dans l'incantation) représentent les titres de certaines pages du Grimoire allant de 0 (préface) à 14 (rituel).
 - 0 = Vois (gauche)
 - 12 = Secret (droite)
 - 7 = La Pierre (gauche)
 - 2 = La Reine (droite)
 - 4 = Le Vœu (gauche)
 - 1 = Le Début (droite)
 - 8 = La Clef (à droite déjà placé dans le texte)
- La logique et le bon sens amène à la phrase suivante :

**LA PIERRE T'ACCOMPAGNE DEPUIS LE DEBUT
GRIFFES SUR CELLE DE LA REINE
LE VŒU EST LA CLEF
QUE TU DEVRAS DESSINER
MAIS POUR SAVOIR OÙ L'ENVOYER
VOIS L'AUTRE SECRET**

Le texte

- Citons à nouveau Kyva et Elobutler pour expliquer la mystérieuse incantation : « La **Pierre** qui nous accompagne depuis le **début** : les pierres tombales du décor du Grimoire. On cherche donc une tombe. La **Reine** que nous avons déjà rencontrée : Marie Laveau, la Reine du Vaudou.

Le **vœu** : référence aux trois croix que l'on doit tracer sur la tombe de Marie Laveau si on veut qu'elle exauce notre vœu. »

2. Le dessin à envoyer à Lothaire est donc celui-ci :

X X X



3. Prochaine étape : trouver l'adresse mail de Lothaire grâce à l'Autre Secret.

Autre Secret

Nous laissons une nouvelle fois la parole aux gagnantes qui ont très bien résumé l'autre secret (oui, oui, on profite de votre talent ! on ajuste simplement quelques mots)

« Lorsque Morhomni prend possession du Grimoire au solstice d'hiver (21/12/2023), son message audio nous dit (grâce à des nombres que l'on utilise pour extraire des mots du texte d'introduction au jeu disponible publiquement sur le site internet de Pendulac) :

« à partir de la nouvelle lune, l'autre secret se terre dans la nuit »

Et en effet, à partir du 23/12, un lien est caché dans l'obscurité sur la Page 11 du Grimoire justement intitulée « La Nuit ». En passant le cadre noir en surbrillance, sous l'image, un ? apparaît.

Il s'agit d'un lien vers <https://www.pendulac.com/autresecret> »

Pour rappel, les Enfants Damnés avaient reçu un « Mot de Morhomni » en remerciement de leur soutien au projet Kickstarter. Ce mot leur donnait une indication concernant l'Autre Secret : « L'autre secret appartient à l'obscurité ».

« Sur cette page, plusieurs documents vont nous permettre de déterminer quelle adresse e-mail utiliser pour contacter Lothaire au moment du rituel :

- Un message de félicitations qui donne la marche à suivre : reconstituer l'adresse en prenant un élément pour chaque carte (A, B, C, D et E), dans l'ordre CEBAD, suivi de @gmail.com ;
- 3 messages orangés portant les messages « Laboratoire », « Opéra », « Bibliothèque ». Quand on clique sur ces images pour les agrandir, les lettres IN / DI / CE peuvent être lues en-dessous. On en déduit que le RAT (dénominateur commun des trois lieux) est l'élément déterminant ;
- Quand on agrandit le message « C », on voit en-dessous l'indication « C = chiffre ». Sur cette carte, le rat « s'esclaffe en voyant un homme sortir du cabinet hanté en courant ». Cela nous évoque le chiffre **6**, comme les 6 tableaux du cabinet de la Duchesse d'Osuna peints par Goya (énigmes 5/6). C'est confirmé par l'utilisation du mot « tableau » juste en-dessous.
- Quand on agrandit le message « E », on voit en-dessous l'indication « E = lettre ». Le rat « renifle dans les hautes herbes » et y trouve « quelque chose qui n'a rien à faire là et le redresse. » C'est la lettre **V** qui apparaissait à la page 6.
- Quand on agrandit le message « B », on voit en-dessous l'indication « B = mot ». Sur cette carte, le rat « discute d'une autre superstition ». On peut y voir une référence à la **triskaidékaphobie**, peur du nombre 13, découverte dans l'énigme 13. »

Petit bonus : la carte B est uniquement composée de phrases de 13 mots ! De quoi vraiment faire peur aux personnes atteintes de triskaidékaphobie, non ?

- « Quand on agrandit le message « A », on voit en-dessous l'indication « A = nombre ». Le rat est concerné par « les bonbons enrobés de peste noire ». On y voit une référence au nombre de bonbons distribués pendant la préface : **56**.
- Quand on agrandit le message « D », on voit en-dessous l'indication « D = nombre ». Sur cette carte, le rat « croise le fer avec des démons enragés ». Cette carte fait référence au rituel. La mention des bougies à la fin du texte nous amène à nous intéresser aux 3 bougies du rituel.

Le mot « élément » est aussi un mot intéressant : les nombres sur les bougies sont en fait les numéros atomiques des éléments. Ainsi, si le rat « croise le fer », on garde le nombre **26**.

L'adresse de Lothaire à laquelle il fallait envoyer le dessin du vœu adressé à Marie Laveau, afin d'invoquer celle-ci, est donc : 6Vtriskaidekaphobie5626@gmail.com »