



Le journal **de frère Guillaume**



Le journal de frère Guillaume

Il y a quelque temps, je reçus du bibliothécaire d'une abbaye des bords de Seine, un curieux journal composé d'une dizaine de feuillets accompagnés de photos. Les textes énigmatiques devaient conduire après résolution à la cache d'un trésor. Ce sont ces feuillets que je vous sou mets à raison d'un par semaine, vous laissant ainsi le plaisir de découvrir l'endroit où est enterré le trésor.

Alors soyez perspicace et bonne chasse.



Raoul Theor



Le journal de frère Guillaume

Règle du jeu

Cette chasse au trésor est composée de dix énigmes et de visuels. Les énigmes seront diffusées à raison d'une par semaine à partir du 25 juin 2004 sur le site bilbomag.fr.

La résolution de la totalité des énigmes permettra de découvrir l'endroit où est enterrée la contremarque symbolisant le trésor.

Celle-ci se trouve sur un terrain public en Normandie. Le ou les premiers à déterrer la contremarque et à suivre les instructions qui l'accompagnent seront considérés comme gagnants.

Il n'y aura ni questions/réponses, ni indices supplémentaires.

La chasse est dotée d'un voyage en Turquie (Bodrum) d'une semaine pour 2 personnes en hôtel 4*, demi pension, avion et transfert compris. Ce lot d'une valeur de 1200 € ne pourra pas être échangé.



Le journal de frère Guillaume



Premier feuillet

Tel l'étranger, fie-toi aux
cailloux pour trouver ton chemin
et surtout, ne te moque pas car
tu serais mis à mal. N'oublie
pas de rendre hommage à l'homme
de la forêt lorsque, enfin, tu
seras arrivé.



Le journal de frère Guillaume

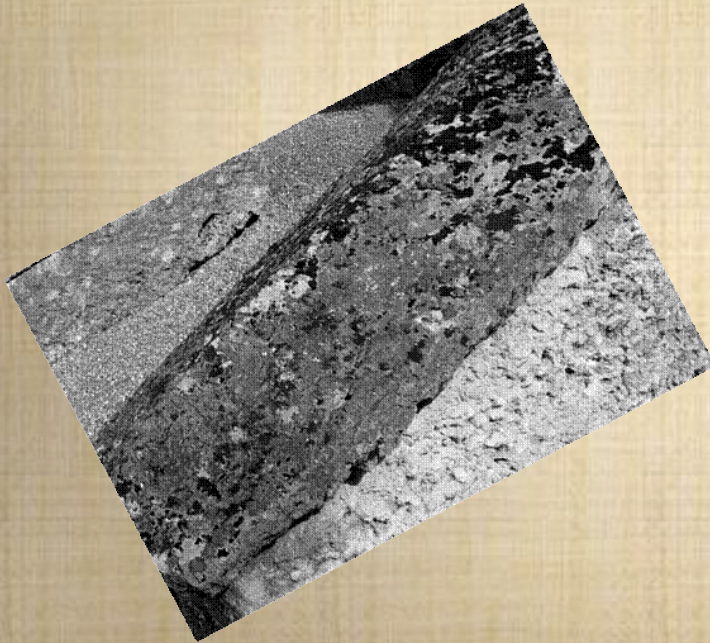


Deuxième feuillet

Ici, le blanc l'a emporté sur le noir, le bien sur le mal, et la pierre garde les traces de ce combat. Il te sera vital d'éviter ce démon de gardien en reconnaissant ces lieux.



Le journal de frère Guillaume



Troisième feuillet

Pour atteindre ce lieu, il te faudra changer de monture, faire pénitence et accepter l'aide des neuf. Alors, tu auras la satisfaction de voir l'oeuvre accomplie.



Le journal de frère Guillaume



Quatrième feuillet

Si la tentation te pousse vers la falsification, sache que tu risques de finir au trou. Peut-être y trouveras-tu les restes laissés par l'opposant.



Le journal de frère Guillaume



Cinquième feuillet

En ce lieu où ils passèrent en colonne, tu les reconnaîtras en levant les yeux au ciel. Ne t'attardes pas et suis le chemin qui te conduira à bon port.



Le journal de frère Guillaume

Sixième feuillet



Il te faudra être hermétique et ne pas te laisser tenter par l'or des monarques, puis te recueillir dans la demeure du père. Enfin, comme d'autres, près de la cache, tu apprécieras la lumière et le lieu.



Le journal de frère Guillaume

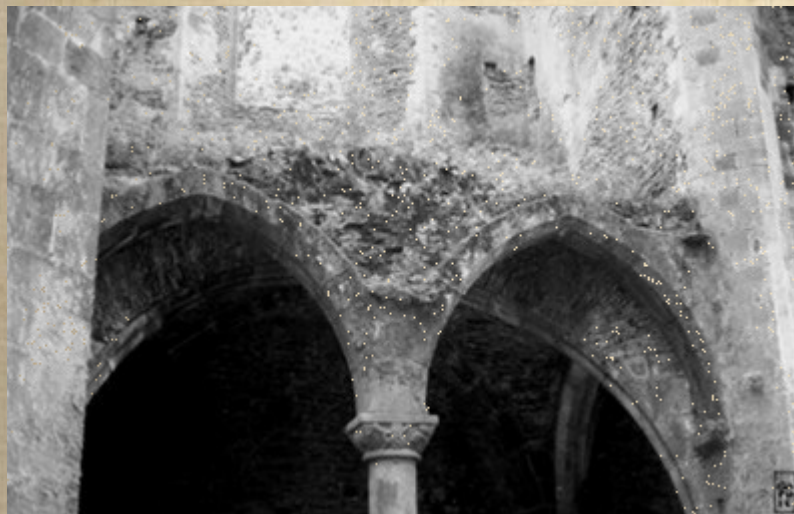


Septième feuillet

En ce lieu, tu découvriras ruines et désolation. Il fallait être sans liens terrestres pour en arriver là. Tourne-toi plutôt vers la vie qui s'écoule à ses pieds.



Le journal de frère Guillaume

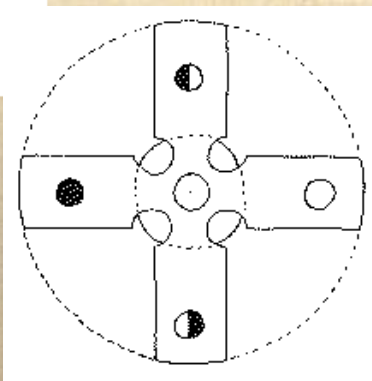
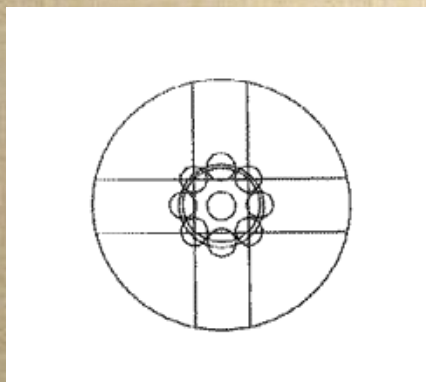


Sixième feuillet

Tu penses être proche du but
mais tu n'es pas au bout de tes
peines. Seules humilité et
réflexion te permettront de percer
le secret des six.



Le journal de frère Guillaume



Neuvième feuillet

Sers-toi maintenant des éléments
et de la symbolique pour enrichir
ton voyage.

Précipitation et égarement seront
tes ennemis, mais astuce et
méthode, tes meilleures alliées.



Le journal de frère Guillaume

Dixième feuillet



Tu touches au but ; mais il te reste à trouver la mesure en sixième, puis, à l'appliquer deux fois vers le ponant à partir du repère pour voir enfin tes efforts récompensés.



Le journal de frère Guillaume

Feuillet indices 1 & 2

Indice 1 :

A la fin, tu devras faire preuve de bon sens et ne pas te contenter de regarder le temps passer.

Indice 2 :

Quand enfin tu auras percé le secret des six, il te faudra revenir en arrière pour faire bonne mesure ; mais surtout, il te faudra assembler ceux qui s'opposent pour les réconcilier dans le cercle.

.../...



Le journal de frère Guillaume

Feuillet indice 3

Indice 3 du 31 juillet 2024 :

12,4,0,-16,-7,-5,8,-17,-6,2,-7,3,2,-3,-14

Par trois fois, tu devras l'utiliser pour trouver le bon cap.

Mais avant, tu devras quitter le duché pour te rendre au royaume d'Alaric.

