

# Solutions aux énigmes

Attention, selon le chemin choisi, tu ne verras probablement pas toutes ces énigmes. Si tu veux toutes les faire, tu peux t'amuser à choisir des options différentes à l'histoire.

## La porte de la sorcière



**Quel est le code à 3 chiffres pour ouvrir la porte?**

Solution : 4 pour les 4 côtés du quadrilatère (forme géométrique numéro 1);

3 pour les 3 côtés du triangle (forme géométrique numéro 2);

8 pour les 8 côtés de l'octogone (forme géométrique numéro 3).

**Réponse : 438**

## La grille à la fenêtre de la tour



CODE POUR OUVRIR LA GRILLE



**Inscris ici le code à trois chiffres pour ouvrir la grille.**

Solution : Il faut observer les couleurs dans l'image. Chaque code de couleur est relié au chiffre dans l'image.

Le carré bleu est relié au chiffre 3;

Le carré blanc est relié au chiffre 7;

Le carré jaune est relié au chiffre 5.

**Réponse : 375**

# Le code du grimoire magique

Code inscrit sur le grimoire



**Inscris ici le code pour ouvrir le grimoire en lettres minuscules.**

Solution : Il faut décoder chaque signe avec les lettres en haut. (Il est plus facile de déchiffrer le code avec un papier et un crayon.)

Tu trouveras les mots suivants : LIGNE DIX TROISIÈME MOT. Utilise ensuite la page tombée du livre (voir page suivante) et va jusqu'à la dixième ligne, au troisième mot.

**Réponse : griffon**

*Ingrédients pour créer une potion d'invisibilité*

- Ecaille de tortue

- Poils de crin

- Poudre de perlimpinette explosive

Bave de grenouille

- Jus de limace baveuse

- Poudre de peau de serpent

Thym

- Venin d'araignée

- Plume de griffon

Bile de goblin

P...



## L'énigme pour entrer par la porte principale du château



**Pouvez-vous déchiffrer les symboles comme Esmélira? À quel endroit se trouve la clé?**

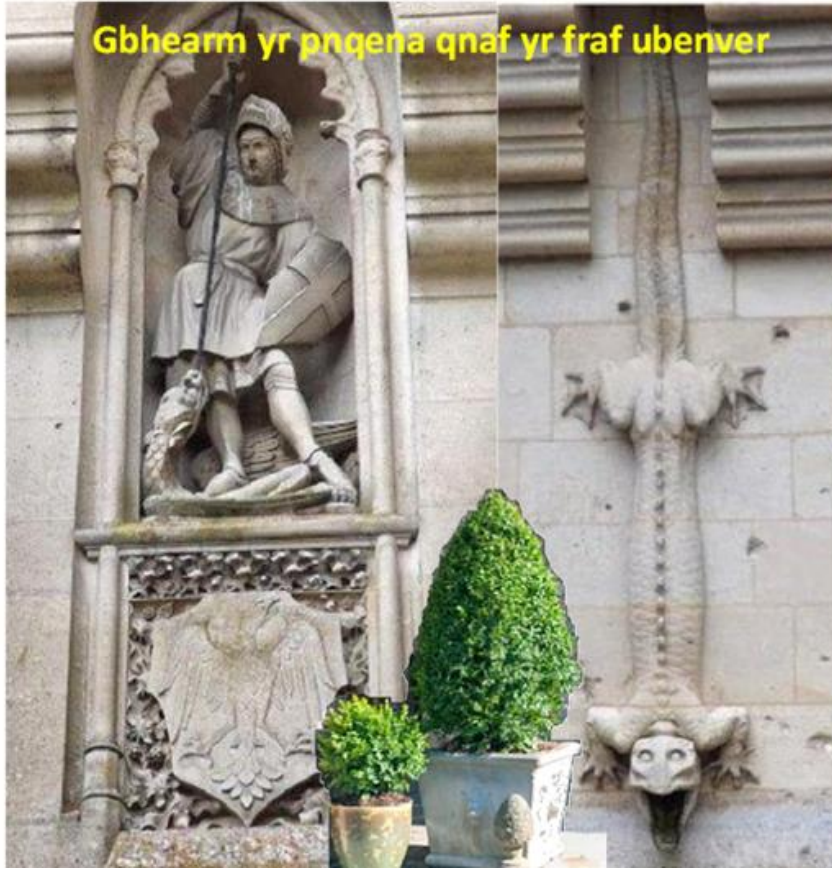
Solution : Tu dois lire l'écriture qui ressemble à du japonais en penchant la tête sur le côté droit.

Tu pourras lire la phrase suivante : La clé se trouve sous la roche marquée d'un X.

**Réponse : Cachée sous une roche**

# L'énigme sur le mur du château

Gbhearm yr pŵera qnaf yr fraf ubenver



**Qu'est-ce que la phrase codée signifie?**

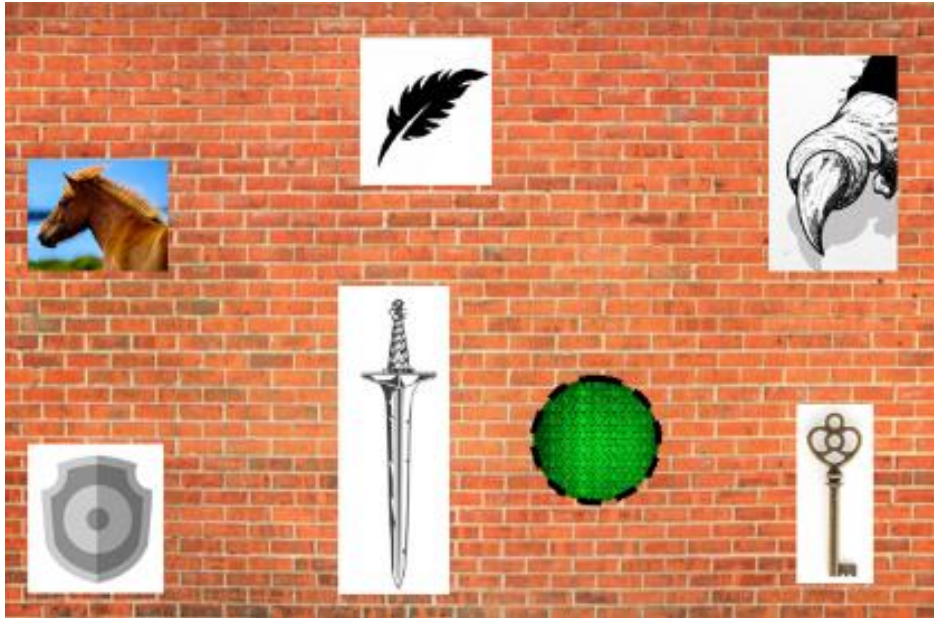
Solution : Tu dois regarder le code sur le cadran solaire pour déchiffrer l'inscription sur le mur.

Chaque lettre inscrite sur le mur, que tu trouveras sur la première rangée du cadran (la plus grosse), correspond à la lettre sur la deuxième rangée du cadran (la plus petite).

Par exemple, G est en fait T, B est O, etc.

**Réponse : Tournez le cadran dans le sens horaire.**

## Le passage bloqué par le mur



**Avez-vous une bonne mémoire? Quel objet n'avez-vous jamais rencontré au cours de votre périple?**

Solution : L'objet que nous n'avons pas utilisé jusqu'à présent dans notre histoire, c'est la plume.

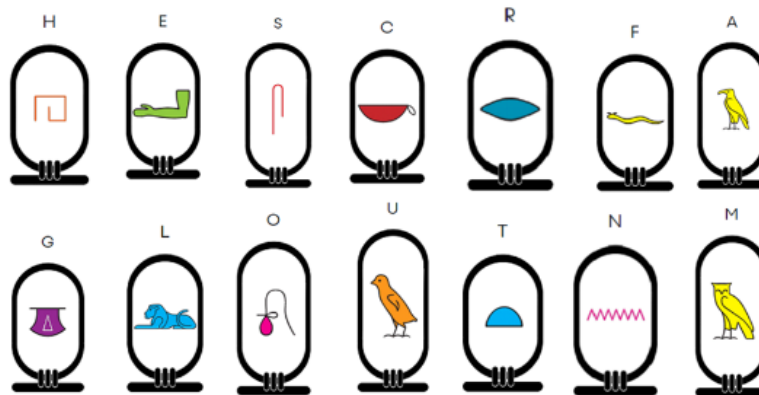
**Réponse : Une plume**



# La page du livre de Lancemot sur les créatures fantastiques



Signes pour décoder le message



MESSAGE À DÉCODER

-----

-----

Selon le message, où se trouvent les œufs de la griffonne?

Solution : Remplace chaque signe par la lettre correspondante.

Les chiffres 1 à 7 représentent chacun un mot.

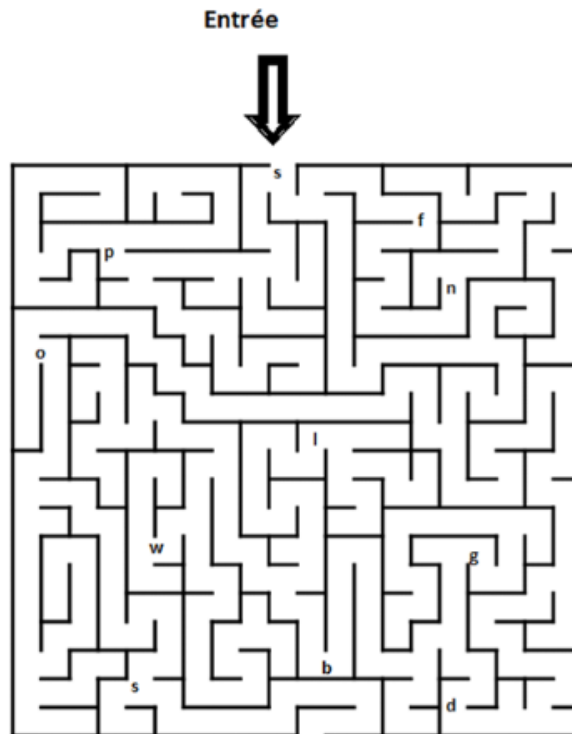
En suivant ces instructions, on obtient la phrase suivante :

Les œufs sont sur la montagne enchantée.

**Réponse : Au sommet de la montagne enchantée**

# L'énigme du labyrinthe

Carte du labyrinthe



**Quelles lettres doivent suivre Lancemot et Livrogalop pour sortir du labyrinthe sans s'y perdre? Écris ta réponse en minuscule.**

Solution : Il faut suivre le bon chemin de l'entrée jusqu'à la sortie et inscrire les lettres trouvées.

Il s'agit des lettres : sos.

**Réponse : sos** (en lettres minuscules, sans espaces)