



La légende de Martin & Martine

une aventure Geocaching de l'Office de Tourisme du Cambrésis



✕ Cambrésiennes ✕



Il était une fois le Cambrésis, un royaume paisible où la nature et les habitants vivaient heureux. Son équilibre reposait sur un **Crystal sacré aux pouvoirs infinis** : beau temps, récoltes abondantes, paix et harmonie avec les autres royaumes... **Six gardiens** assuraient sa surveillance : **les Yarbmac**. Grâce au Crystal, le Cambrésis s'embellissait, on y créa un Office de Tourisme le 21 décembre 1920. Les touristes aimaient se promener dans sa belle nature et admirer son patrimoine.

Une nuit, en pleine préparation du 100ème anniversaire de l'Office de Tourisme du Cambrésis, les Yarbmac chantaient et dansaient autour d'un immense feu. Ils discutaient des animations à venir. Hélas, les chants et la musique étaient tellement forts qu'ils réveillèrent **le sorcier Seigneur de Thun**. Personne ne connaît son nom... Sauf les Yarbmac. Autrefois, ce sorcier maléfisant déroba le Crystal sacré et provoqua une guerre avec les royaumes voisins. Heureusement, il fut plongé dans un profond sommeil par les anciens Yarbmac (Martin & Martine) et les problèmes s'arrangèrent.

Mais le voici de retour avec son nouveau plan machiavélique : **se débarrasser des Yarbmac et s'emparer du Crystal** ! Après son petit-déjeuner, il se mit en marche pour accomplir son larcin...

Ce même matin, les Yarbmac partirent explorer les souterrains du Cambrésis. Ils y découvrirent une source d'eau qu'ils n'avaient jamais vue auparavant et décidèrent de s'y baigner car l'eau semblait incroyablement bonne. A peine mirent-ils les pieds dans l'eau que le Seigneur de Thun apparut et lança un sort de transformation ! Les Yarbmac devinrent plats tels des cartes à jouer...

Du fond des souterrains un rire sarcastique résonnait... « Hahaha ! Niark niark ! A moi le Crystal ! Je vais régner sur le Cambrésis ! ». **Il alla cacher les « cartes Yarbmac » près de l'Escaut, à la croisée des deux Thun : Thun-l'Evêque & Thun-Saint-Martin**. Il s'empara du Crystal sacré et plongea le Cambrésis dans les ténèbres.

C'est à cet instant précis que tu entres en jeu, noble aventurier.e ! Tu dois sauver le Royaume du Cambrésis... **En priorité, tu dois retrouver les six Yarbmac et ouvrir les cadenas numériques pour les délivrer**. Ils savent où se cache le Seigneur de Thun et seront ravis de te donner des renseignements. **La seconde partie de ta quête consistera à vaincre le sorcier Seigneur de Thun**. Une énigme finale t'attend pour faire rayonner le Crystal à nouveau.



Bonne chance. « Abracadabri Abracadabroum ! »

INFORMATIONS IMPORTANTES



PS : avant de partir, assure-toi d'avoir :

-Un stylo

-Un smartphone pouvant lire des QR codes

Il te faut également :

-Respecter la nature et la tranquillité des habitants

-Ne pas dégrader les caches

-Refermer les caches après les avoir trouvées

Villy



Localisation
????? :

Lettre :

Penny



Localisation
????? :

Lettre :

Grafy



Localisation
????? :

Lettre :



Fluvy

Localisation
????? :

Lettre :



Draky

Localisation
????? :

Lettre :

Dacty



Localisation
????? :

Ordre des
lettres

3 indices à collecter : Le nom de l'élément, une lettre et la localisation du Seigneur de Thun

Le

Crystal



apporte la paix
et l'harmonie
dans le royaume
du Cambrésis

?????

Seigneur de thun
Grand sorcier

Obscur



Pour vaincre ?????, tu dois retrouver les 6 Yarbmac !



Thun-L'Evêque



Légende :



Chapelle / calvaire



Aire pique-nique



Ecole



Eglise



Café / bar



Mairie



Parking conseillé - Etoile de Thun, rue du Moulin - Thun-L'Evêque

Le Crystal



Thun
Saint-Martin



Le crystal est à moi !
nyark nyark !



?????
seigneur de Thun



✕ Arts Divinatoires ✕

Si tu veux ouvrir mes boîtes,
Sers-toi de ça !

Ma bonté me perdra !
Quoi, tu veux savoir mon prénom ?
Hahaha, je vais te le dire !
Je m'appelle ?????
Hahaha tu y as cru !



Alphabet Theban

A	U	H	Y	O	W	V	Q
B	q	I	U	P	W	W	Q
C	W	J	U	Q	Q	X	W
D	W	K	G	R	m	Y	W
E	Q	L	Y	S	Q	Z	W
F	Y	M	Q	T	W	ALPHABET MAGIQUE DES SORCIERS d'après Huxon	
G	U	N	W	U	Q		

Code GSM

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
AB	CDE	FG	HIJ	KLM	NOP	QR	STU	VW	XYZ

✕ Arcanes secrètes ✕

Technique n°1 : Se créer un compte sur Geocaching.com

1. Téléchargez l'application Geocaching.com et créez un compte
2. Pour notre aventure nous vous proposons deux types de caches :



Cache
traditionnelle



Elle est placée exactement
à l'endroit indiqué

Cache
Mystery



Elle est placée dans un rayon de 2km. Il faut résoudre des énigmes avant de pouvoir la trouver

Technique n°2 : Résoudre un cadenas numérique

1. Ouvrez votre application de lecture de QRCode et flashez le QRcode du Yarbmac
2. Rendez-vous sur le site proposé et servez-vous de l'indice donné par le Yarbmac
3. Effectuez la manipulation pour ouvrir le cadenas. Vous recevrez une partie de la formule magique en récompense !

Formule magique pour trouver
Le Seigneur de Thun

N 50° Draky . (Dacty + Fluvy)
E 003° Penny . (Grafy – Villy)

Etape de calcul intermédiaire1

N 50° (_) . (_ _ + _ _)

E 003° (_) . (_ _ - _ _)

Etape finale

N 50° _ _ . _ _ _

E 003° _ _ . _ _ _

Technique n°3 : Trouver la Mystery [LMM] - Le Seigneur de Thun

1. Ouvrez l'application geocaching.com et allez sur la mystery [LMM] - Le Seigneur de Thun
2. Allez sur « Waypoints » puis sur « Waypoints existants : [LMM] - Le Seigneur de Thun
3. Cliquez sur l'icône « modif » et entrez les coordonnées obtenues grâce à la formule magique. Pensez à mettre une virgule (ex : N 50 ° 20,153) puis enregistrez votre saisie.
4. Cliquez maintenant sur l'icône « aller à », vous verrez le tracé à suivre en bleu ainsi que votre point d'arrivée en forme de pièce de puzzle ! (si ce n'est pas le cas, dézoomez un peu la carte)



Une aventure Geocaching proposée par
l'Office de Tourisme du Cambrésis

en partenariat avec les communes de

Thun-l'Évêque
&
Thun-Saint-Martin

Office de Tourisme du Cambrésis
48, rue Henri de Lubac
59400 CAMBRAI
Tél. : 03 27 78 36 15
contact@tourisme-cambresis.fr

www.tourisme-cambresis.fr

www.geocaching-cambresis.fr

Partagez vos expériences sur notre page Facebook



GeocachingCambresis

