



**Myzal**  
Lumerette .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **A**



**Hefen**  
Lumerette du .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **B**



**Datura**  
Lumerette du .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **C**



**Cyanid**  
Lumerette de l' .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **D**



**Ciguë**  
Lumerette de la .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **E**



**Ataxia**  
Lumerette de la .....

Faiblesse : .....

Indice à collecter

-- **F**

Je m'appelle Séraphia et je vais t'aider dans ta quête. En tant que sainte patronne des tisseurs, on m'appelle souvent pour protéger le patrimoine de la commune. J'excelle dans les préparations magiques et j'adore faire la cuisine.

Créer une potion pour sauver les habitants de Neuvilly ne sera pas une mince affaire mais j'ai dans mon grimoire une recette toute prête ! Hélas, les ingrédients sont en rupture de stock chez l'apothicaire de Neuvilly. Il m'a dit que d'étranges dames étaient venues lui chaparder tous les produits de sa boutique... Sûrement les Lumerettes !

Tu vas devoir aller récupérer les 6 ingrédients pour ma potion. N'oublie pas de collecter les indices présents dans chaque cache pour espérer trouver le repère du Sorcier de Neuvilly. Quelques défis t'attendent.

Pour ouvrir les caches, je te confie mes arts divinatoires dans les pages précédentes ! Courage !



Pour trouver le repère du Sorcier de Neuvilly !

N \_ \_ ° \_ \_ . \_ \_ \_  
E \_ \_ ° \_ \_ . \_ \_ \_

Les aventuriers maîtrisent le scan de QR Code ! Quand tu en rencontreras un, dégaine ton smartphone et suis ces quelques conseils :



Utiliser Genially (GRATUIT)

1. Ouvre ton appareil photo ou ton application pour scanner les QR Codes et flashe le QRcode présent dans la cache, tu vas déclencher un défi pour défaire chaque lumerette !
2. Gagne ton défi pour espérer affronter le Sorcier de Neuvilly !

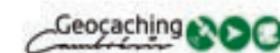


Une aventure Geocaching proposée par

**TOURISME**  
**CAMBRÉSIS**

Agence d'Attractivité du Cambrésis  
Bureau d'Information Touristique du Cateau-Cambrésis  
Place du Général de Gaulle  
59360 LE CATEAU-CAMBRESIS  
Tél. : 03 27 84 10 94  
leateau@tourisme-cambresis.fr

[www.tourisme-cambresis.fr](http://www.tourisme-cambresis.fr)



Retrouvez tous nos parcours geocaching sur  
[www.geocaching.com](http://www.geocaching.com)

Et partagez vos expériences sur notre page Facebook



**GeocachingCambresis**

en partenariat avec



**Commune de Neuvilly**

Conception : Agence d'Attractivité du Cambrésis - 14, rue Neuve - 59400 CAMBRAI  
Crédit photo de l'aventure Geocaching (livret, caches physiques, contenus des différentes applications utilisées) : Agence d'Attractivité du Cambrésis, Musée des Beaux-Arts de Cambrai, Service Ville d'Art et d'Histoire de Cambrai, Shutterstock, Freepng, Noun project. La représentation des personnages est librement inspirée pour servir au mieux l'aventure jeux. Sous réserve d'erreurs. Ne pas jeter sur la voie publique.  
Geocachez en sécurité : Ne prenez pas de risques.



TOURISME  
CAMBRÉSIS

LA LEGENDE DES  
LUMERETTES DE NEUVILLY

Une aventure geocaching de Tourisme Cambrésis

# ✕ Cambrésiennes ✕



Il était une fois le Cambrésis, un royaume paisible où la nature et les habitants vivaient heureux. Le petit village de Neuville n'y faisait pas exception, ses habitants profitaient des bords de la Selle (petite rivière qui traverse le village) pour se détendre, pêcher, discuter... Protégé par ses voûtes, le village était un havre de paix.

Mais une rumeur commençait à se propager dans le royaume. On racontait qu'à la nuit tombée, des habitants de Neuville disparaissaient et que les jours raccourcissaient étrangement...

Après diverses enquêtes, on alla quérir la doyenne du village qui se souvint alors d'un ancien conte qui évoquait : **Les Lumerettes de Neuville**. A la nuit tombée, ces petites sorcières malicieuses préparaient une potion qu'elles déversaient dans la Selle. Elles attendaient ensuite les promeneurs et s'amusaient à les pousser dans l'eau. Chaque habitant dans la Selle faisait perdre une minute de soleil !

**Souvent complices d'un sorcier plus puissant**, les Lumerettes voulaient éteindre le jour pour ne plus avoir à se cacher et répandre le mal dans le royaume du Cambrésis. Nul doute que ces mystérieuses disparitions étaient liées à ces sorcières ! Les habitants désespérés décidèrent de se tourner vers Séraphia, sainte patronne des tisseurs à Neuville.

- "Séraphia, nous avons besoin de ton aide car de nombreux habitants ont été emportés dans la Selle par les Lumerettes, bientôt la nuit règnera et nous ne pourrons plus sortir de nos maisons..." dirent les habitants désespérés.

- "La situation est inquiétante je le reconnais. Je peux vous aider mais j'ai besoin de 6 ingrédients pour contrecarrer les plans des Lumerettes. Ces ingrédients sont enfermés dans leurs cachettes. Il vous faut trouver une bonne âme pour aller les récupérer et me les apporter" répondit Séraphia.

C'est à cet instant précis que tu entres en jeu, noble aventurier.e ! Tu dois sauver le village de Neuville et ses habitants... En priorité, tu dois retrouver les 6 ingrédients permettant à Séraphia de créer l'antidote pour libérer les âmes emprisonnées dans la Selle et ainsi empêcher les Lumerettes de faire disparaître le jour. Tu trouveras 6 caches gardées par des Lumerettes disséminées dans le village et chacune d'elles renferme des éléments pour ta quête. Après avoir décrypté le code d'ouverture de chaque cache, flashé le QRcode pour vaincre la Lumerette aux jeux des questions, tu devras collecter un indice. En les résolvant, tu obtiendras tous les éléments nécessaires mais également un indice pour localiser l'endroit où se regroupent les sorcières et les sorciers pour les contrer. Bonne chance noble aventurier.



**INFORMATIONS  
IMPORTANTES**

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

- Un stylo
- Un smartphone avec connexion à internet
- L'application « GEOCACHING » (gratuite sur les stores)
- Une application pour flasher les QR Codes

Il te faut également :

- Respecter la nature et la tranquillité des habitants
- Ne pas dégrader les caches et bien les refermer après les avoir trouvées
- Remettre le code du cadenas sur « 0 0 0 »

# ✕ Arcanes secrètes ✕

**Technique n°1 : Se créer un compte sur Geocaching (GRATUIT)**



1. Télécharge l'application Geocaching.com et crée-toi un compte
2. Pour notre aventure nous te proposons deux types de caches :



**Cache traditionnelle**  
Elle est placée exactement à l'endroit indiqué



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

**Toutes les caches de notre aventure jeu commencent par [LLN]**

**Formule magique pour trouver le Sorcier**

Utilise les coordonnées trouvées

**Etape finale**

N \_ \_ ° \_ \_ \_ . \_ \_ \_ \_  
E \_ \_ ° \_ \_ \_ . \_ \_ \_ \_

**Technique n°2 : Trouver la Mystery [LLN] - Le Sorcier**

**Avec Google Maps (GRATUIT)**

1. Va sur : <https://www.google.fr/maps>
2. Entre les coordonnées de la manière suivante :  
NXX XX . XXX EXXX XX . XXX (bien mettre les points et non des virgules)
3. Suis l'itinéraire pour trouver la cache
4. Connecte-toi au site web geocaching.com en utilisant un ordinateur pour nous laisser ton message

**Avec l'application Geocaching (si vous avez un compte premium uniquement)**

1. Visite la mystery « [LLN] - Le Sorcier »
2. Va sur « Waypoints » puis sur « Waypoints existants : [LLN] - Le Sorcier »
3. Clique sur l'icône « modif » et entre les coordonnées obtenues. Pense à mettre une virgule (ex : N 12 ° 34,567) puis enregistre ta saisie.
4. Clique sur l'icône « aller à », Tu verras le tracé à suivre en couleur ainsi que ton point d'arrivée en forme de pièce de puzzle ! (si ce n'est pas le cas, dézoome un peu la carte)

# ✕ Arts Divinatoires ✕

Parmi mes nombreux talents, je suis imbattable au scrabble. J'ai étudié 1237 langues vivantes et 168 dialectes. On peut dire que je m'y connais en déchiffrement et en écritures.

Le vieux Saint-Géry m'envie ma mémoire, lui qui conserve toutes ses formules dans son grimoire.

Alors... C'est une écriture magique, elle est commune et simple à déchiffrer. On trouve sa définition dans un livre que j'ai lu en 1ère année d'école maternelle. C'est du Futhark numérogique. Il est très utilisé dans le Cambrésis...

*Pas de quoi en faire un plat, tu vas vite comprendre voici un résumé :*

**Comprendre l'initialogie appliqué au Futhark**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Seraphia

Au cours de ton périple, tu vas récolter de précieux indices qui t'aideront à localiser la cache du Sorcier de Neuville mais également à l'ouvrir ! Sache qu'il n'est pas du genre à se dévoiler rapidement et que même les Lumerettes ne l'ont jamais vu ! Pour la localisation, cela se passe dans les pages « Arcanes Secrètes ». Pour le reste c'est ici :

**Ouvrir la cache du Sorcier (partie haute)**

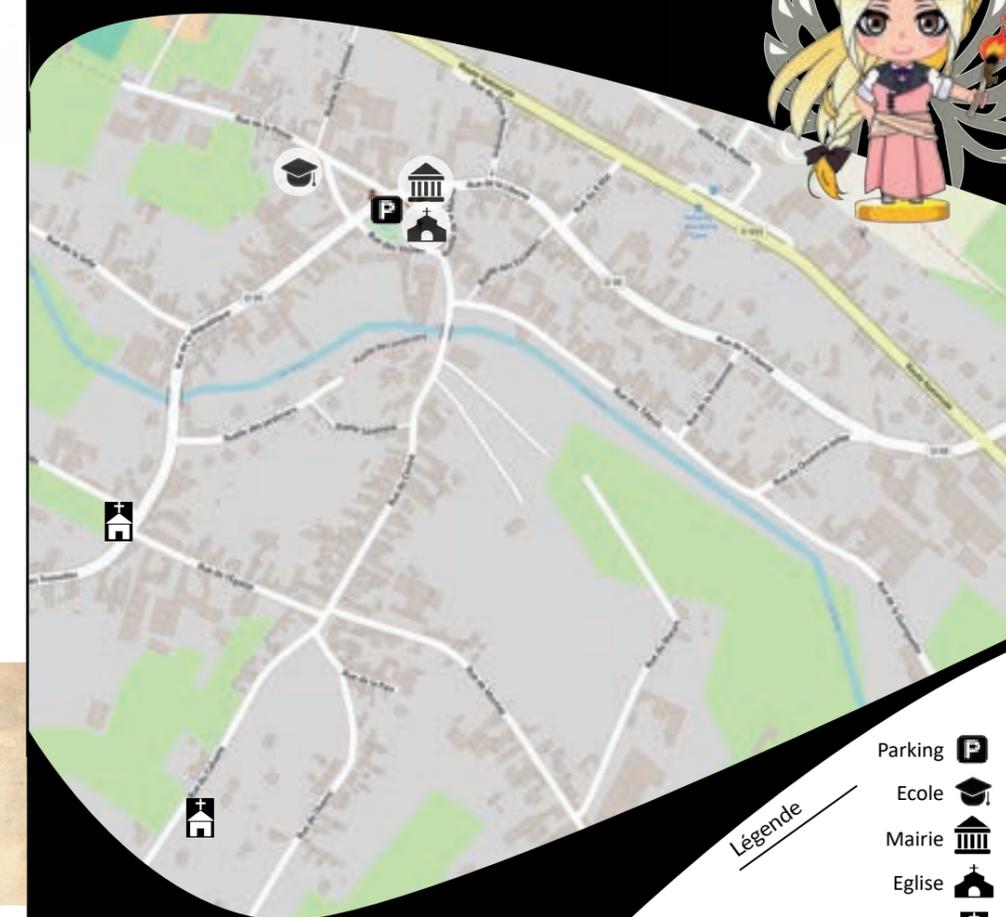
Utilise les indices numéros trouvés

**A + B + C + D + E + F = \_ \_ \_**



Voici ton terrain de jeu. Je t'ai mis quelques indications pour te repérer dans Neuville. Fais preuve de courage et de perspicacité pour trouver les caches, récupérer les ingrédients pour sauver les habitants et terrasser le sorcier ! Nous comptons sur toi !

*N'oublie pas que tu es dans l'espace public et que tu dois être prudent, respecter les autres et les aménagements faits pour toi.*



Légende

- Parking
- Ecole
- Mairie
- Eglise
- Chapelle / calvaire