

CHEVALIER MILLAVOIS

UNE AVENTURE
CINSENS



CHEVALIER MILLAVOIS

UNE AVENTURE CINSENS

© Cinsens

www.cinsens.com

PROLOGUE

Au cœur du XIV^e siècle, tandis que la France et l'Angleterre s'affrontaient dans l'interminable Guerre de Cent Ans, le vent du sud portait d'autres ambitions.

Millau, fière cité du Rouergue, voyait passer les armées et les rois, partagée entre fidélité et survie.

Les seigneurs du Languedoc, pris entre deux couronnes, pesaient leurs serments à la lumière des flammes et du fer.

Des rumeurs venues d'Aragon parlaient d'alliance et de promesses, de paix négociée sur les rives du Tarn.

Les rois d'Aragon, puissants voisins du Midi, étendaient leur influence jusque dans les collines millavoises.

Sous leurs bannières d'or et de sang, les citadins priaient pour la fin des pillages.

Les murailles de Millau, témoins silencieux, gardaient l'écho des serments trahis.

Entre les rivières et les montagnes, la frontière des royaumes devenait celle des âmes.

C'est alors qu'au loin, les sentinelles aperçurent une armée s'approchant, le vent portait déjà le grondement des chevaux et le cliquetis des armes.

Votre souverain, connaissant la bravoure qui est votre, vous ordonne de marcher à leur rencontre et d'arrêter ces troupes avant qu'elles n'atteignent la cité.

L'air se charge d'électricité, le ciel s'assombrit, une bataille s'annonce.

Vous enfourchez vos destrier, l'épée au poing. Mais soudain, une lumière aveuglante déchire le ciel assombri.

Un cri, un éclair... et tout disparaît.

Quand enfin, vous rouvrez les yeux. Etrange, familier et pourtant méconnaissable. Les pierres ont changé, les bruits sont différents, et d'étranges chariots sans chevaux roulent sur la route.

Où êtes-vous donc... ? Quand Etes vous donc ?

Chapitre 1

LA MAIRIE



Vous voici donc devant un bâtiment inconnu, majestueux et imposant. On vous dit que c'est la mairie, le lieu où se concentre désormais le pouvoir de la ville.

Autrefois, Millau fut sous la domination des comtes de Provence, de Barcelone, puis des rois d'Aragon. En 1361, durant la Guerre de Cent Ans, la cité subissait l'oppression anglaise et vivait dans la crainte des invasions. Ce n'est qu'en 1476, grâce au roi Louis XI, qu'elle fut enfin rattachée à la couronne de France.

Mais aujourd'hui, plus aucun seigneur ne brandit l'épée ici. Les batailles ont laissé place à la paix. Les anciennes rivalités sont devenues des alliances.

Un message attire votre regard :

« Chevalier, les ennemis d'hier sont devenus les alliés d'aujourd'hui.

Parmi les étendards dressés devant ce lieu de pouvoir, cherche celui qui porte les mêmes couleurs que cette cité.

Trouve le royaume qui partage ces couleurs, car son nom sera la clé pour poursuivre ta quête. »

Observez les drapeaux... et trouvez le royaume frère.



Chapitre 2

LES HALLES



Ne traînez pas, voyageur, car Millau pourrait bien changer si vous ne revenez pas à temps.

Devant vous se dressent de magnifiques halles de verre et de fer, classées Monuments Historiques.

Ici bat le cœur du commerce millavois : on y vend du poisson, du pain, de la viande et mille autres produits.

Autrefois marché à ciel ouvert, le lieu est aujourd'hui ordonné et lumineux.

Les cris des marchands ont laissé place au murmure paisible des visiteurs.

Le temps passe, et pourtant, l'esprit d'échange reste le même...

Mais un message a été gravé pour les voyageurs égarés dans le temps :



*« Chevalier, ce lieu n'est pas né de la guerre, mais de la volonté
des hommes de se rassembler.
Ni les pierres, ni le fer ne mentent.*

*Cherche l'inscription laissée par les bâtisseurs.
Elle révèle l'instant où cet édifice fut achevé.*

*Trouve cette année, car elle est la clé qui te rapprochera de ton
époque. »*

Observe les halles... et trouve l'année de leur achèvement.



Chapitre 3

LE BEFFROI



Vous voilà enfin devant un bâtiment familier, nobles chevaliers : le Beffroi de Millau. Symbole de la souveraineté du roi d'Aragon, il témoigne du savoir-faire et de la grandeur du temps passé.

Haut de 42 mètres, il domine fièrement la ville depuis des siècles.

Ses 210 marches mènent à un panorama splendide... mais le devoir ne vous laisse aucun répit.

Le vent y murmure encore les échos des rois et des batailles d'autrefois.

En vous approchant, vous découvrez une inscription laissée à l'attention des chevaliers perdus dans le temps :

« Chevalier, ce gardien de pierre connaît le secret des anciens seigneurs. Observe sa forme, car ses faces te donneront le premier nombre.



Mais cela ne suffit pas.

Souviens-toi de Raymond VII, puissant seigneur de ces terres.

Même les plus grands finissent par tomber, et l'année de sa mort est gravée dans l'Histoire.

Multiplie l'année de sa chute par le nombre de faces du gardien.

Ce résultat sera la clé qui te permettra de poursuivre ta quête... »

Chapitre 4

L'EGLISE



Tout chevalier a besoin d'un lieu de recueillement... et voici **Notre-Dame de l'Espinasse**.

Vous la reconnaissez, mais quelque chose semble différent. Détruite pendant les **guerres de Religion**, elle resta en ruine jusqu'en **1601**, avant d'être reconstruite en **1633**.

Treize ans plus tard, ses cloches sonnèrent à nouveau sur Millau.

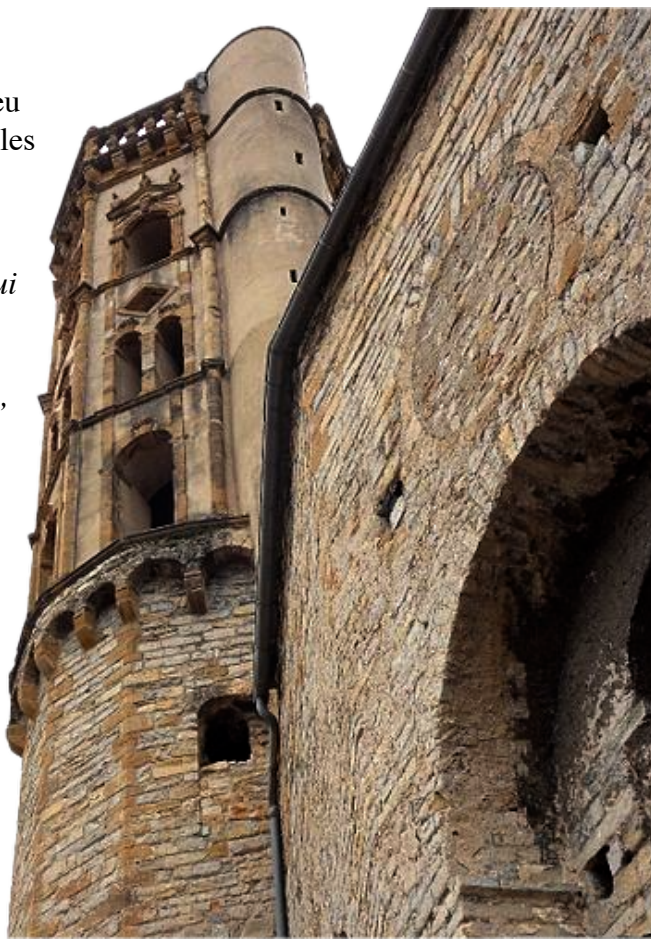
Mais le gardien de ce lieu
laissa une épreuve pour les
chevaliers dignes de
confiance :

*« Lève les yeux vers celui
qui porte ces cloches et
veille sur la ville.*

*Il n'est ni rond, ni carré,
et pourtant il s'élève
avec force vers le ciel.*

*Ses faces sont sa
signature.*

*Compte-les, chevalier,
car leur nombre est
une clef. »*



Puis le message continue, gravé plus discrètement :

*« Entre maintenant dans le sanctuaire, et cherche la voix cachée.
Devant toi se dressent des lances d'argent, immobiles et
silencieuses.*

*Ce sont les tuyaux de la montre, fiers gardiens de la musique
sacrée.*

*Ils ne parlent qu'à ceux qui savent observer.
Compte ceux qui se montrent le plus fièrement,
car leur nombre sera fait partie de la clef. »*

Le secret du gardien se dévoile seulement à ceux qui savent
lever les yeux... et écouter le silence.



Chapitre 5

LA MAISON DU PEUPLE



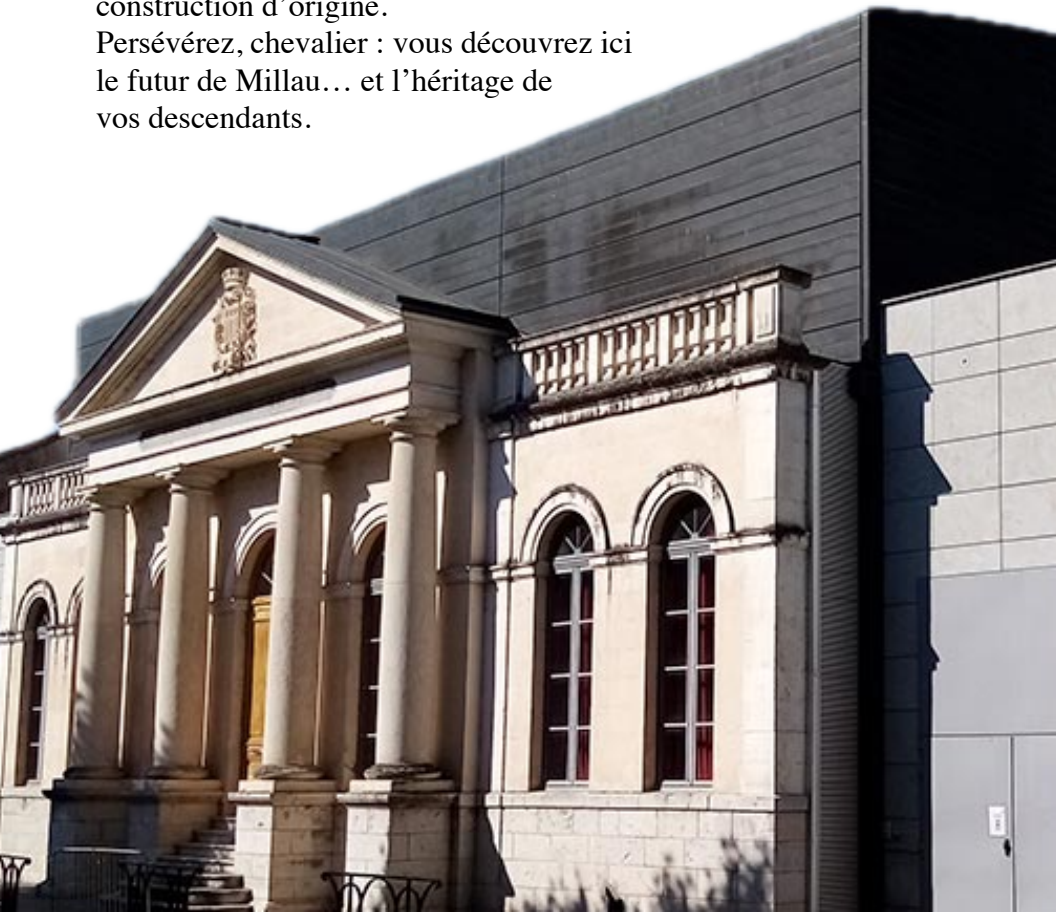
Vous êtes à mi-chemin pour briser l'envoûtement et retrouver votre époque !

Devant vous se dresse la Maison du Peuple de Millau, aujourd'hui lieu de spectacles et de partage.

Édifiée en 1903, elle fut d'abord un espace social dédié aux ouvriers et syndicats.

Seule la façade sur le boulevard témoigne encore de la construction d'origine.

Persévérez, chevalier : vous découvrez ici le futur de Millau... et l'héritage de vos descendants.



Mais un nouveau message vous attend, gravé dans la pierre :

*« Chevalier, ce lieu n'est pas celui des rois, mais celui du peuple.
Ceux qui bâtirent ces murs y laissèrent la marque de leur temps.*

*Cherche l'année où cette maison vit le jour.
Elle est inscrite sur sa façade, offerte à ceux qui savent voir.*

*Additionne chacun des chiffres de cette année.
Le résultat sera la clé finale qui brisera l'envoûtement et te
permettra de revenir à ton époque. »*

Le portail du temps vacille...
Trouve le nombre, chevalier...

Chapitre 6

LA PLAGE



Quel plaisir de flâner le long des quais du Tarn, où l'eau reflète la beauté de Millau !

Mais n'oubliez pas, chevaliers, votre quête est loin d'être terminée. Le temps file plus vite qu'un cours d'eau, et l'envoûtement n'attendra pas.

Hâtez le pas, nobles amis — votre destin vous appelle !

Alors que vous approchez de la plage, le murmure de l'eau semble former des mots anciens :

« Chevalier, le fleuve est un guide, mais aussi une épreuve. Depuis toujours, il protège la cité et nourrit ses habitants.

Observe ce lieu où l'eau rejoint la terre.
Compte les lettres du nom de ce fleuve sacré.

Mais prends garde... ce nombre seul ne suffit pas.
Ajoute-lui le nombre de lettres du nom de la cité qu'il protège.

Ce total révélera la clé que le courant garde depuis des siècles. »

L'eau continue de couler, indifférente...
Mais toi seul peux briser l'envoûtement.



Chapitre 7

LE LAVOIR



Voici le lavoir de l'Ayrolle, édifié en 1749, joyau du Millau du XVIII^e siècle.

Sa façade élégante, ornée de trois arcades et d'une balustrade sculptée, témoigne du raffinement d'autrefois.

Ce lieu de vie et d'échanges a vu défiler des générations de millavois.

Allez, entrez sans crainte, nobles chevaliers — la curiosité est souvent le meilleur guide.

Mais quelque chose vous trouble... le bassin est désormais silencieux.



Et un message oublié vous parvient :

*« Chevalier, autrefois ce lieu était rempli de vie.
Les voix résonnaient entre ces murs, et les mains accomplissaient
leur ouvrage sans relâche.*

*Aujourd'hui, l'eau s'en est allée, les voix se sont tues...
Pourtant, ce lieu conserve ce que le temps ne peut emporter.*

Ni l'or, ni la pierre, ni l'eau ne sont la réponse.

*Ce qui demeure ici est invisible, mais vit dans les souvenirs des
hommes.*

Prononce son nom pour poursuivre ta quête. »

Le silence du lavoir n'est pas un vide... mais une trace.

EPILOGUE



Bravo, valeureux chevaliers ! Votre aventure à travers Millau touche à sa fin.

Vous avez exploré la ville, découvert ses secrets, son passé et son héritage, et accompli vos missions avec courage et brio.

Le **flash lumineux** qui vous a transporté dans le temps vous ramènera bientôt dans votre époque, prêt à défendre votre cité et protéger son peuple.

Vous serez des **héros pour ces habitants**, même si l'histoire n'inscrit pas toujours vos exploits dans ses livres.

Souvenez-vous de ce que vous avez vu : Millau a traversé les siècles, ses pierres et ses traditions sont le témoin d'un passé glorieux.

Pour conclure cette épopée, laissez la lumière du flash vous guider : votre aventure dans le temps s'achève, mais votre bravoure restera à jamais dans l'ombre et la mémoire de la ville.

VOTRE TRESOR



Il est temps de faire le bilan de votre voyage, nobles chevaliers.

Vous avez traversé la cité de Millau, défié les épreuves du passé et percé les secrets laissés par les anciens.

Chaque énigme résolue, chaque symbole compris, vous a rapprochés de votre véritable destinée.

Vous avez compté les côtés des gardiens de pierre, écouté la voix des tuyaux, observé la lumière et suivi le fil de l'histoire...

Mais une dernière épreuve vous attend :

« Chevalier, toutes les clés que tu as découvertes jusqu'ici ne sont rien séparément, mais ensemble elles te révèlent la voie.

Regarde chaque énigme et rassemble ce que tu as trouvé : le gardien octogonal, la voix de l'orgue, les couleurs des anciens alliés, les années des halles et de la Maison du Peuple, la mémoire du lavoir, et la plage du Tarn.

Combine ces indices dans l'ordre de ta quête.

Quel est le mot ou le concept qui les relie tous, qui a guidé tes pas, ouvert tes yeux, et te permettra de retourner dans ton époque ?

Prononce-le, et ton voyage prendra fin. »

Scannez le sceau magique (QR-code)... et résolvez l'énigme pour réclamer votre dû.

