



LA LETTRE  
HEBDOMADAIRE  
DE  
TÉLÉCOM PARIS TECH

29 Février 2016

20

Rédaction

Rédacteur en chef  
Jean LEPEUDRY

Rédacteurs

Ayméric AURIOL  
Raphaël CHEDRU  
Maxence GILLIOT  
Jean LEPEUDRY  
Adrien MARCENAT

Relecture

Charles BOULITROP  
Quentin LUTZ

Insistant

François ROUMESTAN

C'était une blague !

Cette semaine...

Edito	2	Double-Page	22
Jeux 1D: Risk of Rain	4	Culture	23
Hausmann et le retour de la vérité	8	Jeux	24
La Chronique Du Professeur Cèdre	10	LOGIMAGE	26
Prague, C'est Beau	14	Correction	27
Prague, C'est Bizarre	15	Les Zoreilles	28
Le trésor perdu de la Virginie	16	Petites Annonces	30
Pub	20	Télécommien	31



## EDITO

*bonjour*

Voilà. vous l'aurez compris, ce n'est pas la fin de la LH ! La semaine avant les vacances, vous avez été nombreux à venir nous voir d'un air triste pour nous demander si c'était vraiment la fin ; pour tout vous dire, j'avais prévu de garder mon air sérieux, sans répondre ... Je n'ai pas tenu. Certains ont compris, tout de même. Je vous le dit, LA LH RESTE LIBRE. Et dans l'éventualité où on nous couperait le budget, nous continuerions à l'écrire et à vous l'envoyer par mail. Ah, et au passage, oui dans la LH 19 la première page était inversée avec la dernière. C'était voulu. Cela faisait partie du troll, mais bon du coup c'était drôle de voir le nombre de gens qui pensaient qu'on est totalement incompetents en mise en page à la LH (on n'est pas très bons, mais quand même).

Bon voilà pour l'explication de la dernière LH.

Du coup, cette semaine, une LH sympathique, on espère qu'elle vous plaira, un peu de diversité et tout. soyez compatissants, on était en vacances comme vous, et cet éditto est écrit en partie à l'aéroport de Prague. Voilà. La vie est dure. Mais les vacances c'est sympa. Plus que la rentrée en tout cas. Voilà.

Que se passe-t-il cette semaine ? Des événements très importants dans la vie télécommienne ! En effet, mercredi, il y a dîner de promo puis grosse binouze ... Imaginez l'état de vos chers amis jeudi à 4h du matin ! On attend aussi avec impatience le teaser du Gala, et les vidéos de révélation des noms de listes BDE (rendez-vous jeudi 22h devant votre écran



favori ; je ne serai pas là, hein, mais c'est une façon de parler ; après, si vous m'invitez avec de beaux et gros arguments, je pourrais réfléchir ... Hmmm ... Mais bon, ça n'arrivera pas, parce que personne ne m'aime, et le monde est cruel. D'ailleurs, en parlant de misère, STOP pas de déprime dans l'édito. Fermeture de la parenthèse, et final countdown, pour le style).

Je pensais vous parler de tourisme, et peser le pour et le contre, parce que économiquement parlant, c'est très avantageux, mais culturellement parlant, c'est catastrophique (ça oriente les gens vers l'argent, transforme les traditions en spectacle, et, globalement, dilue l'intensité de culture), mais bon, je ne pense pas que ça vous intéresse, et de toute façon il ne reste plus beaucoup de lignes avant la fin de l'édito. Donc bon. Par ailleurs, je tiens à vous parler de quelque chose, et ça va me prendre quelques lignes.

La semaine prochaine, LH exceptionnelle, elle devrait vous

plaire, alors ne la manquez pas (teaser, ce sera une LH très LH).

Sinon, les histoires de BDE vont commencer à se faire sentir. La LH se doit de rester neutre face aux listes (LH libre forever). Nous essayerons de vous garder bien au fait de l'avance des deux listes, en prenant garde de rester équitable : n'hésitez pas à nous tenir au courant de ce que vous faites, plus vous nous direz ce que vous faites, plus nous pourrons dire ce que vous faites. Voilà. une superbe phrase. Il est à noter que la rédaction est toujours preneuse de cadeaux, si vous avez des boîtes de chocolats ou des bouteilles de champagne qui encombrant vos chambres, n'hésitez pas, on apprécie, et ça fait partie de l'appréciation que nous aurons de chaque liste. Bien évidemment, nous ne refusons pas les dons en nature. En tout cas, on a hâte que ça commence, toute cette agitation, ça promet d'être riche en émotion.

**Jean L.**, votre rédac' chef dévoué, qui ne vous abandonnera pas.





## JEUX 1D: RISK OF RAIN

*Préparez votre parapluie.*

Voyager dans l'espace est dangereux, surtout lorsqu'une entité extraterrestre belliqueuse s'invite dans votre vaisseau pour tout casser. Pas plus tard que la semaine dernière je me baladais dans mon splendide vaisseau décapotable, les cheveux au vent solaire, (j'avais des lunettes vous inquiétez pas), lorsque soudain une explosion retentit (alors qu'il n'y avait même pas eu de décompte !). Je perdis le contrôle et allai m'écraser sur la planète voisine. Avant le crash j'eus le temps de donner les

plans de l'étoile Noire à mon robot aspirateur, puis de m'éjecter dans une capsule de secours. Heureusement j'avais regardé Indiana Jones 4 (pas fait exprès désolé), je savais donc comment survivre à un crash : s'enfermer dans un frigo. Par chance il y en avait un dans la capsule de secours, mais rempli de cacahuètes que j'ai dû enlever (et payer à la réception de l'hôtel). Après quelques violentes secousses (ampleur 10 d'après le professeur Cèdre, c'est super efficace), je me retrouvais







dans une terre étrange : la contrée sauvage où j'avais atterri était peuplée de gens qui disaient Grec au lieu de Kebab ; des personnes hostiles assurément. Je me mis donc en charge de les dézinguer proprement puis de retrouver mon vaisseau.

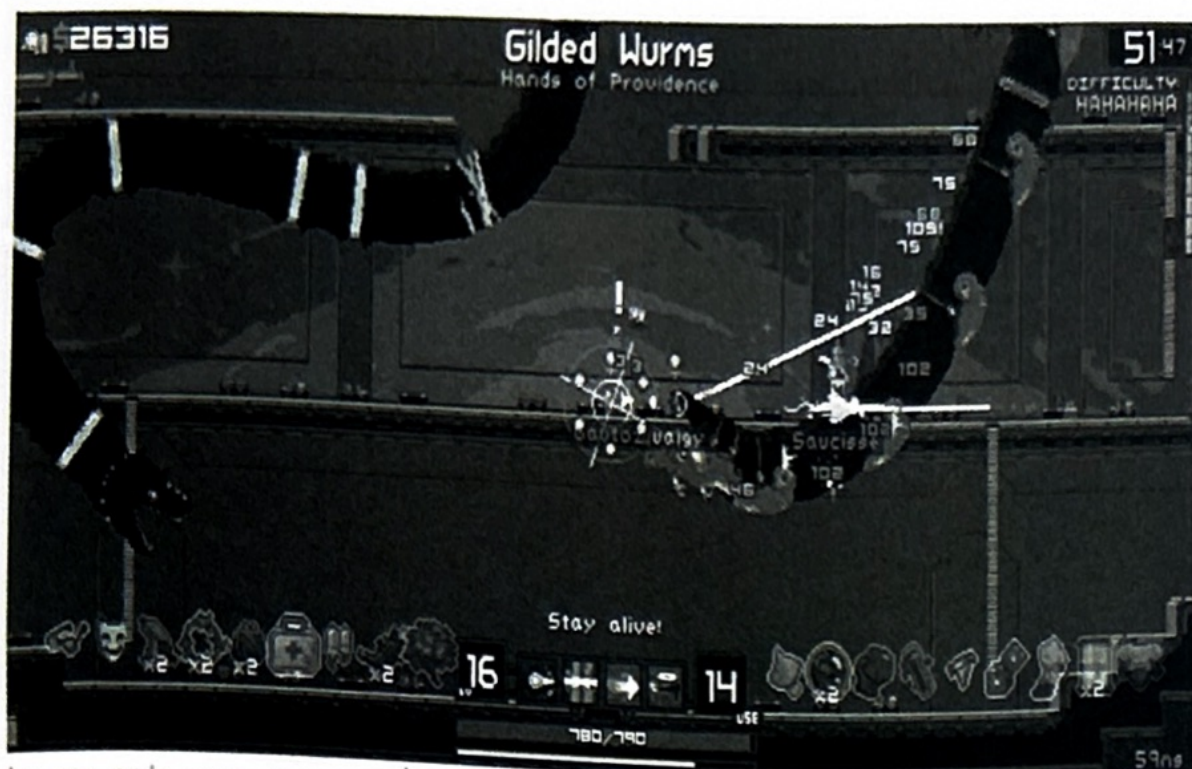
Cette semaine on va parler de Risk of Rain, un jeu qu'il est bien.

Risk of Rain est un jeu de plateforme contenant des éléments de rogue-like (dont j'ai déjà parlé dans l'article sur The Binding of Isaac). Pour rappel un rogue-like est un jeu ou une partie (aussi appelée run) consiste à aller le plus loin possible dans le jeu, sans checkpoint ou sauvegarde, celui-ci devient de plus en plus dur,

et est différent à chaque partie : il est généré procéduralement. Le jeu est sorti en 2013 sur PC, puis en 2014 sur Mac et Linux, et sera porté sur Playstation 4 et Playstation Vita en 2016. Il s'agit du projet de deux étudiants de l'université de Washington, Duncan Drummond et Paul Morse, qui prennent le nom de Hopoo Games.

Vous êtes un survivant du crash d'un cargo spatial sur une planète inconnue, à la faune résolument hostile. Dans chaque niveau vous devez trouver un téléporteur, puis survivre 90 secondes (le temps qu'il se charge je suppose) durant lesquelles apparaissent des ennemis et un boss, puis tuer tous les ennemis restants (ça





je ne sais pas pourquoi), avant de pouvoir vous téléporter au niveau suivant. Le cinquième niveau est le vaisseau cargo crashé, dans lequel vous devez affronter le boss final (l'extraterrestre qui a causé le crash), avant de pouvoir décoller et vous enfuir de cette planète. En tuant des ennemis vous gagnez de l'XP, ce qui augmente vos stats, et des sous pour acheter des items qui parsèment le niveau (et qui proviennent du cargo).

La mécanique de gameplay principale, qui rend le jeu génial, est une petite barre en haut à droite de l'écran : elle représente la difficulté actuelle, et elle augmente avec le temps ! Que je sois clair, elle n'augmente pas lorsque vous

changez de niveau, elle augmente constamment avec le temps de jeu (toutes les minutes en fait). Et ça ne rigole pas : les points de vie des ennemis croissent logarithmiquement, mais leurs dégâts croissent exponentiellement alors que votre vie croît logarithmiquement. Il ne faut donc pas trainer, or il vous faut bien farmer un peu, et rechercher de bons items pour la suite (le boss final n'est pas un rigolo), et puis il faut trouver le téléporteur rapidement, compter plus de 90 secondes plus le temps de tuer les ennemis restants pour le prendre ! Bref la tension monte très vite, et perdre une seule minute est rédhibitoire (bitoire).



Cette idée toute bête de difficulté croissante avec le temps crée à elle seule l'expérience du jeu, elle fait monter l'adrénaline car mourir est très facile : beaucoup d'ennemis vous tuent en deux-trois coups. Il faut donc être patient pour les tuer, mais rapide pour ne pas trop faire monter la difficulté. La frustration est au rendez-vous, car une run peut durer une heure, mourir au dernier niveau devient alors légèrement irritant. Heureusement de nouveaux items, monstres et personnages à débloquent donnent, en plus du challenge initial, envie de recommencer.

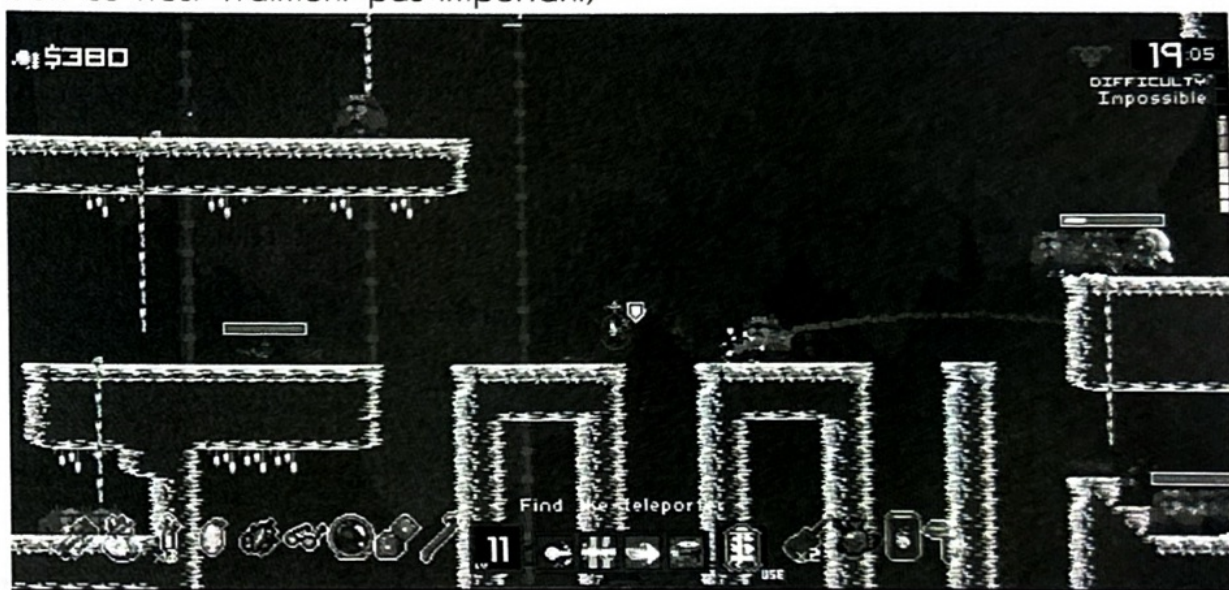
Parlons un peu des graphismes : le jeu est dans un style huit-bit, c'est-à-dire qu'il est moche. Eh oui on est loin des beaux graphismes de Braid, mais bon ce n'est vraiment pas important,

ce qui compte ici c'est la tension croissante.

Enfin, les musiques, elles, sont très agréables. Composées par Chris Christodoulou (qui a un nom improbable je le concède), elles installent une vraie atmosphère qui correspond tout à fait au jeu. La meilleure étant certainement celle du niveau final : coalescence.

Risk of Rain est souvent cité comme un des meilleurs jeux indépendants, et ce parce qu'il va droit au but : il se concentre sur l'expérience du joueur. On termine sur l'origine du nom : il symbolise le risque constant d'ennuis qui peuvent tomber sur le joueur. Sur ce, j'ai un vaisseau à réparer.

Adrien M.







## HAUSSMANN ET LE RETOUR DE LA VÉRITÉ

*Tout n'est pas à oublier !!!!*

Eh oui, Télécomien(ne), il y a deux semaines c'était la LH troll. Le rédacteur en chef t'a sûrement déjà annoncé que tout était faux, et l'article sur Haussmann ne faisait pas exception à la règle. Toutefois, pour créer un faux vraisemblable, s'inspirer du vrai est parfois nécessaire (et puis c'est plus drôle aussi). Ainsi de nombreuses références historiques bien réelles sont présentes dans l'article. En voici une liste exhaustive :

- Haussmann a bel et bien joué un rôle déterminant dans l'agencement de Paris mais n'a jamais participé à un duel en ballons.

- Le duel du siècle en ballons au-dessus de Paris a bien eu lieu. C'était en 1808 entre M. Lepique et M. de Granpré pour une querelle amoureuse. M. Lepique a perdu le duel et est mort lorsque son ballon s'est écrasé sur les toits de Paris.

- Le titre de baron de Haussmann a bien été contesté, mais n'a provoqué aucun duel (à ma connaissance en tout cas).

- Gaston Defferre était un homme politique français (1910-1986). Il a entre autre disputé et gagné le dernier duel officiel de l'Histoire de France en 1967 (ce n'était pas un duel à mort). Cause du duel, il avait traité son adversaire





« d'abruti » lors d'un débat à l'Assemblée Nationale.

cheval de Troie, mais ne sera pas crue.

- Cassandre d'Ilios n'est pas la femme de M. Defferre. Il s'agit d'une référence à Cassandre de Troie dans la mythologie grecque (Ilios est un autre nom pour désigner Troie). Cassandre est la sœur d'Hector, elle a le don de voir l'avenir (grâce à Apollon) mais personne ne croit ses prédictions (à cause d'Apollon). Elle comprendra la menace du

Voilà pour l'ensemble des références, et sur ce, je te dis à dans quelques pages pour un vrai article cette fois-ci.

**Aymeric A.**





## LA CHRONIQUE DU PROFESSEUR CÈDRE

*Les clichés français dans Pokemon X et Y*

Commençons cette article par une petite annonce publicitaire. Vous êtes probablement déjà au courant parce que vous êtes des gens de bien, mais Nintendo va sortir une nouvelle version de pokemon cette année. Bon, c'était un peu attendu, puisque X et Y commencent à dater de presque trois ans... Mais le fait est qu'on ne connaît aujourd'hui que le nom de ces futur jeux : Pokemon Sun et Pokemon Moon. Les plus attentifs d'entre vous auront alors la remarque suivante : « Mais dis donc, c'est un nouveau jeu représentant une nouvelle génération, on s'attend donc à ce que, dans la plus pure tradition nippon-sataniste Nintendo trouve un nom de version en rapport avec

ses mascottes légendaires. Or donc, les pokémons lune et soleil existent déjà en les personnes de Lugia et Ho-oh. Je le sais parce que c'était écrit dans la chronique du professeur Cèdre sur la mythologie pokémon ».

Et vous aurez raison ! Comment Nintendo va-t-elle nous surprendre cette fois-ci ? En réutilisant des légendaires déjà existants pour cette nouvelle génération, ce qui leur permet de ne pas trop augmenter leur nombre, si élevé qu'on peut discuter de leur caractère vraiment légendaire ? Ou bien en réécrivant une nouvelle mythologie ? Autant de questions auxquelles nous ne répondrons pas aujourd'hui.



Aujourd'hui nous discuterons, si vous avez bien suivi en lisant le titre, les clichés que nous subissons en tant que bons français de la France, de la part de ces satanés nippons.

Vous n'êtes pas sans savoir que les versions X et Y se déroulent dans une copie de la France (ou plutôt du Nord de la France, parce qu'il faut pas abuser, on va pas prendre la partie non-civilisée de ce pays déjà attardé), et cette copie, c'est Kalos. Mais pourquoi avoir choisi ce nom ?

Eh bien préparez-vous à être flattés, parce que Kalos ça veut dire Beau. (« Kalos & Kagatos », « le Beau et le Bon » à replacer dans vos disserts de CG).

Mais ne nous arrêtons pas là, fouillons plus loin. Figurez-vous que le starter Eau de cette génération est... Une grenouille ! Eh oui ! Ça va jusque là ! Enfin bon, restons calme. Voyons voir ce que les japonais pensent de notre belle capitale. Quelle est son nom ? Illumnis. Facile, c'est la ville lumière. La tour Eiffel est







devenue la tour Prismatique, une arène de type Électrik. Bien sûr, elle ne fait pas 300 mètres de haut, mais sinon ça aurait un peu réduit la taille apparente de la ville, donc on peut les comprendre. Parlons d'ailleurs de la taille de la ville. C'est la plus grande de toutes les régions : plus grande même que Safrania, qui représente Tokyo. Tokyo qui compte au bas mot trois fois plus d'habitants que Paris. Illumnis est si grande qu'on peut facilement s'y perdre, mais heureusement, des taxis sont présents un peu partout et peuvent vous

emmener là où vous le désirez. Attention toutefois ! Leurs tarifs sont extrêmement élevés ! Pour le coup, je crois pas que ce soit juste un cliché...

Mais n'oublions pas que la France, c'est aussi la contrée aux mille châteaux. Trois sont retranscrits dans cet univers, dont deux au bord de la "Loire". Le dernier, qui se trouve au beau milieu du Limousin, représente sans aucun doute Versailles. Un château splendide, recouvert de dorures, et empli de magnifiques statues ; mais



le plus impressionnant reste ses jardins. Recouvrant une étendue immense, ses labyrinthes travaillés vous feront perdre la tête et vous aurez bien du mal à obtenir la CS coupe !

La France, pays de la noblesse ! (Visiblement, parce que dans les faits on est quand même une des premières républiques du monde ; Cocorico). Dans un des deux autres châteaux, vous vous verrez attribué un titre de noblesse, en commençant par Baron. En accumulant les combats contre d'autres nobles, vous finirez par progresser dans ce système complexe : vicomte, comte, marquis, duc... Peut-être un jour roi ? Je vous tiendrai au courant. Évidemment, ce système ne sert que de prétexte à des combats, et vous ne serez pas reconnu en tant que noble à l'extérieur de ce château.

Peut-être cela n'est-il pas un cliché, mais était-il vraiment intéressant de réduire le safari à une petite zone vaguement herbue qui tient en un seul écran, là où se tenait auparavant une vaste prairie où gambadaient de nombreux pokémons, et pas seulement trois espèces ? Les français seraient-ils moins doués que d'autres pour la chasse ?

Reprenons-nous. Évidemment, il y aura toujours quelques éléments agaçants dans un jeu, surtout quand celui-ci s'approprie notre culture, et la déforme inévitablement. Mais je suis persuadé que c'est fait avec la meilleure des intentions. La preuve n'en est-il pas qu'il ne pleut jamais en Bretagne ?

Raphaël C.





# PRAGUE, C'EST BEAU

*Par un rédacteur*

Bonjour ! Cette semaine, un reportage sur le terrain à ... Oui ! vous avez deviné. Trop fort. Nous allons donc vous montrer différents aspects de cette jolie capitale de la République Tchèque.

Tout d'abord, ce qui est marquant à Prague, c'est l'architecture. Il y a foule de beaux bâtiments, la plupart font un peu meringue ou arc-en-ciel terne (Non ! Si, terne !), mais sur



l'ensemble, ça donne un esprit, et c'est sympa. Si vous êtes allergique aux cathédrales (baroques en particulier, on s'en prend plein la figure, de dorures et autres)



ou aux bâtiments sales, n'y allez pas. Personnellement, gros coup de coeur à l'horloge astronomique (en vignette) : elle donne tout, sauf le café. A ne pas manquer non plus : le mur Lennon (John, pas Bob).



A la base, c'était un mur pour célébrer le chanteur ; maintenant, c'est un mur de tag où les parents amènent leurs gamins de 5 ans avec une bombe de peinture pour les initier aux joies du tag. Inutile de vous dire que c'est assez moche. L'ambassade de France (juste en face) doit être contente d'avoir une si belle vue !

Sinon, on trouve aussi des gros gâteaux, de la bière pas chère, de l'absinthe et autres. Et des gens qui font des bulles géantes. Bref, on recommande.





# PRAGUE, C'EST BIZARRE

qui est allé sur le terrain.



> Ça, c'est des gens qu'on a enfermés pour qu'ils meurent de faim. Sympa.



< Ça, c'est un protestant décapité par un certain Lichtenstein (désolé pour l'orthographe). Et il est pas unique. Ils ont tous été alignés devant son palais. Très sympa.



> Ça, c'est des bébés géants nus en bronze. Ils ont les fesses toutes usées (à force d'être tripotées par les passants). Ils ont des visages bizarres aussi. TRES SYMPA.



< Ça, c'est normal ici. Et le panneau du dessus indique le pont Charles (ping à notre cher relecteur, notamment.)

> Là, des pinguins en plastique jaune font la queue pour rejoindre la rive. Ça fait réfléchir sur le sens de la vie, non ? Non.



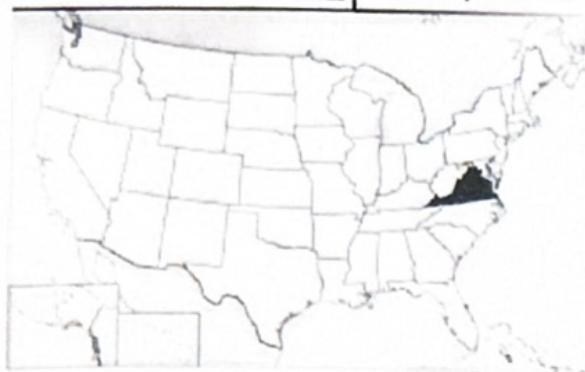
< Pour finir, ma préférée : la poubelle solaire. Parce que respecter l'environnement, c'est important.





# LE TRÉSOR PERDU DE LA VIRGINIE

Par Aymeric A.



## Un code indéchiffrable

Et on repart, Télécomien(ne). Cette fois-ci nous partons aux Etats-Unis pour une chasse au trésor qui dure depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle (ça commence à faire long quand même). Au programme de l'or, de l'argent et des bijoux qui dorment en Virginie (côte est) attendant d'être découvert. Mais reprenons depuis le début.

## Thomas Beale, un étranger mystérieux

Tout commence en janvier 1822, lorsque Thomas Beale, un américain sans histoires confie une valise contenant des papiers

sans valeurs ni importances selon ses dires au propriétaire, nommé Robert Morris, d'un hôtel à Lynchburg en Virginie. C'est un lieu où Beale a l'habitude de séjourner mais où il ne remettra plus jamais les pieds. Dans une lettre datée du 9 mai 1822 il avoue à Morris que la mallette contient en fait des éléments capitaux *pour sa fortune et celle de beaucoup d'autres*. Il lui demande alors de conserver la valise pendant dix ans et si personne n'est venu la réclamer d'ici là, Morris pourra l'ouvrir. D'autres instructions et explications étant censées suivre à l'intérieur. Certaines seront codées, mais il doit recevoir en 1832 de la part d'un ami de Beale une clef pour les déchiffrer. Assez mystérieux comme histoire, pas vrai ?

Beale ne réapparaîtra jamais, et Morris conservera la mallette



71, 194, 38, 1701, 89, 76, 11, 83, 1629, 48, 94, 63, 132, 16, 111, 95, 84, 341, 975, 14, 40, 64, 27, 81, 139, 213, 63, 90, 1120, 8, 15, 3, 126, 2018, 40, 74, 758, 485, 604, 230, 436, 664, 582, 150, 251, 284, 308, 231, 124, 211, 486, 225, 401, 370, 11, 101, 305, 139, 189, 17, 33, 88, 208, 193, 145, 1, 94, 73, 416, 918, 263, 28, 500, 538, 356, 117, 136, 219, 27, 176, 130, 10, 460, 25, 485, 18, 436, 65, 84, 200, 283, 118, 320, 138, 36, 416, 280, 15, 71, 224, 961, 44, 16, 401, 39, 88, 61, 304, 12, 21, 24, 283, 134, 92, 63, 246, 486, 682, 7, 219, 184, 360, 780, 18, 64, 463, 474, 131, 160, 79, 73, 440, 95, 18, 64, 581, 34, 69, 128, 367, 460, 17, 81, 12, 103, 820, 62, 116, 97, 103, 862, 70, 60, 1317, 471, 540, 208, 121, 890, 346, 36, 150, 59, 568, 614, 13, 120, 63, 219, 812, 2160, 1780, 99, 35, 18, 21, 136, 872, 15, 28, 170, 88, 4, 30, 44, 112, 18, 147, 436, 195, 320, 37, 122, 113, 6, 140, 8, 120, 305, 42, 58, 461, 44, 106, 301, 13, 408, 680, 93, 86, 116, 530, 82, 568, 9, 102, 38, 416, 89, 71, 216,

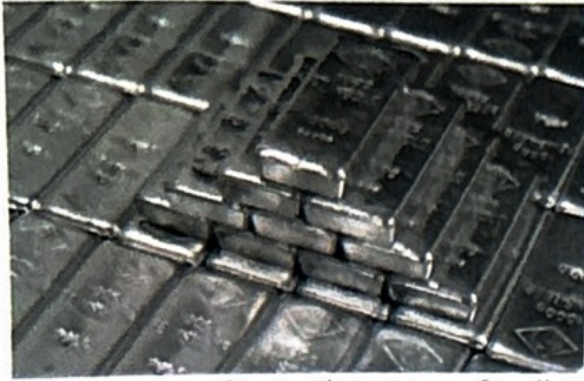
pendant dix ans. Cependant, il ne l'ouvrira pas avant 1845 (soit 23 ans après) et ne recevra jamais de clef de déchiffrement. Lorsqu'il prend connaissance du contenu, une partie du secret tombe. Grâce aux explications laissées par Beale, il apprend qu'il menait alors avec quelques associés une expédition dans les plaines américaines, ils auraient découvert un riche filon d'or et d'argent. Avec l'aide des populations locales, ils auraient ainsi collecté de grandes quantités de métaux précieux, un véritable trésor. La valise contient également trois feuillets remplis de nombres incompréhensibles (extrait du 1er feuillet ci-dessus). Une fois décrypté, le premier feuillet est censé indiquer l'emplacement du trésor, le deuxième le contenu précis de ce même trésor alors

que le troisième explique comment le répartir et avec qui. Seulement voilà, il manque la clef pour déchiffrer tout ça.

### Le déchiffrement du deuxième feuillet

Le deuxième feuillet est décrypté par un inconnu auquel s'étaient confié Morris grâce à la... déclaration d'indépendance américaine. En effet le code de Thomas Beale (au moins le deuxième feuillet) est un code de substitution s'appuyant sur un texte (chiffre du livre). Qu'est-ce que cela veut dire ? Alors, en restant très simple, si le code de Beale était basé sur ce paragraphe et non sur la déclaration d'indépendance, pour dire le mot *la*, s'écrirait 1, 9 (le 1er mot du paragraphe commence par un l : *le* ; et le 9eme mot par un a : *auquel*).





Mais que dit ce deuxième feuillet alors ? Eh bien, c'est... intéressant, on apprend que le trésor est constitué de près de 3 000 livres (~ 1300 kg) d'or, plus de 5 000 livres (~ 2260 kg) d'argent et de bijoux en grande quantité (je vous laisse calculer ce que cela représente, mais une chose est sûre, même aujourd'hui, ça fait beaucoup). Ce feuillet nous donne également un début de localisation : le trésor est situé dans le comté de Bedford (Virginie), à quatre miles environ (~ 6,4 km) de Budford. Hélas, c'est bien trop imprécis pour se passer du premier feuillet. Après cette découverte, l'inconnu n'arrivant plus à avancer et commençant à vieillir décide de rendre l'affaire publique en 1885. La quantité d'argent en jeu va littéralement déclencher une véritable passion pour ce code

et de nombreux cryptanalystes célèbres de l'époque essayeront de le déchiffrer.

Néanmoins, les deux autres feuillets demeurent incompréhensibles encore à ce jour et il semble que personne n'ait pu mettre la main sur le fabuleux trésor.

### Que reste-t-il aujourd'hui ?

Alors, s'agit-il uniquement d'un canular ? Certains l'ont pensé et même si l'on ne peut pas définitivement écarter cette hypothèse, plusieurs éléments historiques semblent aller dans le sens de l'authenticité. Tout d'abord, il y a bien des traces officielles de l'existence de Thomas Beale, il ne s'agit pas uniquement d'une personne sortie de nulle part (mais ce nom était quand même assez courant). Il y a également bien eu dans les années 1820 une légende cheyenne qui raconte que de l'or a été trouvé dans les montagnes de l'Ouest (là où Thomas Beale et ses associés auraient trouvé leurs filons) et les dates de passages





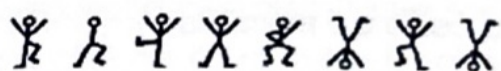
d'un certain Thomas Beall (sic) dans la région conservée dans les registres permettent de penser qu'il était bien sur place à ce moment-là.

Néanmoins, impossible d'être totalement certain que le chiffre de Beale est authentique, mais en tout cas, la situation est plus probable que pour beaucoup d'autres mystères.

Si certains continuent à essayer de vouloir décoder le code (il y a des éléments intéressants que je vous invite à aller voir), le chiffre de Beale continue à avoir de l'effet sur la fréquentation touristique de la région. Nombreux sont les touristes qui tentent leur chance à partir

des indications données dans le deuxième feuillet, et chaque été la région est littéralement envahie de chercheurs de trésor amateurs à la grande joie des commerçants locaux et au grand dam des agriculteurs craignant pour l'état de leur terrain.

De nombreux trésors dorment peut-être encore un peu partout dans le monde, du butin de William Kidd, aux 8 œufs de Fabergé disparus en passant par la chambre d'ambre (déjà évoquée :), sans oublier celui évoqué dans l'article d'aujourd'hui. Le monde reste encore plein de secrets, aussi Télécomien(ne), si un jour, par le plus grand des hasards, tu en as assez de scroller sur 9gag, tu peux essayer de t'évader en contemplant l'histoire et ses mystères. Passe une bonne semaine et à la prochaine fois.







PUB

*La LH revient après ce court intermède.*

Les baïonnettes, c'est vraiment plus à la mode ! Tout le monde vous regarde de travers dans la rue, vos amis vous voient moins souvent, les petits enfants dans la rue vous fuient... Pour mettre fin à tous cela, dans la LH, nous avons trouvé LA solution. changez-en ! Nous vous proposons une série de nouveaux styles, importés directement du palais de Prague.

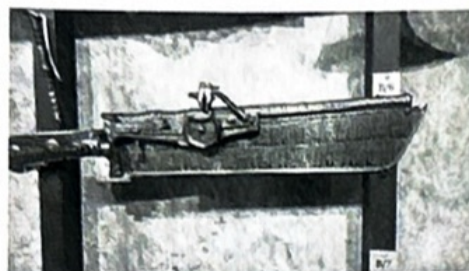
- **Le bourrin :**

Parce que mettre un canif au bout de son fusil, c'est pas très efficace ! Mais une hache, c'est beaucoup mieux ! Ça tranche bien dans les discussions animées.



- **La finesse :**

Choisissez la finesse ! Directement inspirée de la forme d'une machette, cette arme se révèle très utile dans les jungle hostiles, mais aussi dans la préparation de carpaccio. En plus, vous pouvez écrire votre liste de courses sur la lame qui offre une grande surface !



- **La perte de mémoire :**

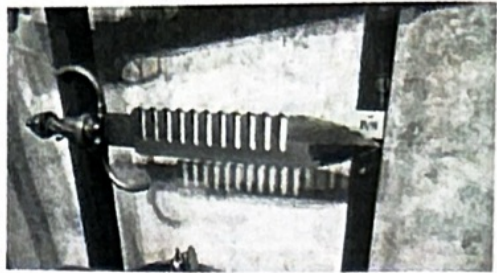
Vous ne vous souvenez plus si votre duel est à l'épée ou au pistolet ? Aucun problème avec ce modèle léger, et à l'allure noble.





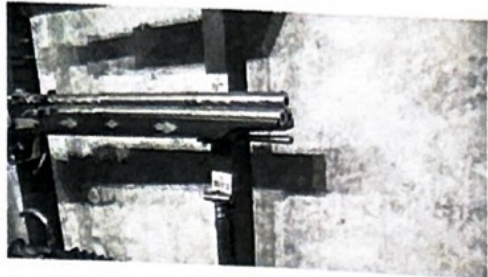
- **Le multi-usages :**

Ce modèle, aux légères allures de couteau de chasse, sert aussi de couteau de chasse. Il coupera les chairs de tous types d'animaux, sans problème. Ses pointes rétractables permettent, dans une position, de hacher la viande, et dans l'autre de peigner les cheveux épais à tendance nodale, très efficace !



- **Le triple-barrel gun :**

Tout est dans le nom ! Bien qu'il ne contienne pas de lame, ce modèle permet des tirs groupés et/ou successifs. En plus, il ressemble aux canons frontaux du Flying Dutchman dans Pirates des Caraïbes : avec, vous vous sentirez un peu Davy Jones (mais sans les tentacules).



- **Le GrossBrother :**

Avec lui, pas de problème de respect. Vous inspirerez la force, la puissance et la peur chez les gens que vous croiserez. Succès assuré en bataille, sous contrainte que vous puissiez la porter ! Une bonne raison pour retourner à la salle de sport... Nous nous excusons pour la photo peu flatteuse, mais le modèle est beaucoup plus massif que son petit frère, qui a l'air d'un couteau en plastique à côté de ce monstre. En plus, vous pourrez couper vos bûches de bois à la manière de Wolverine. La classe !

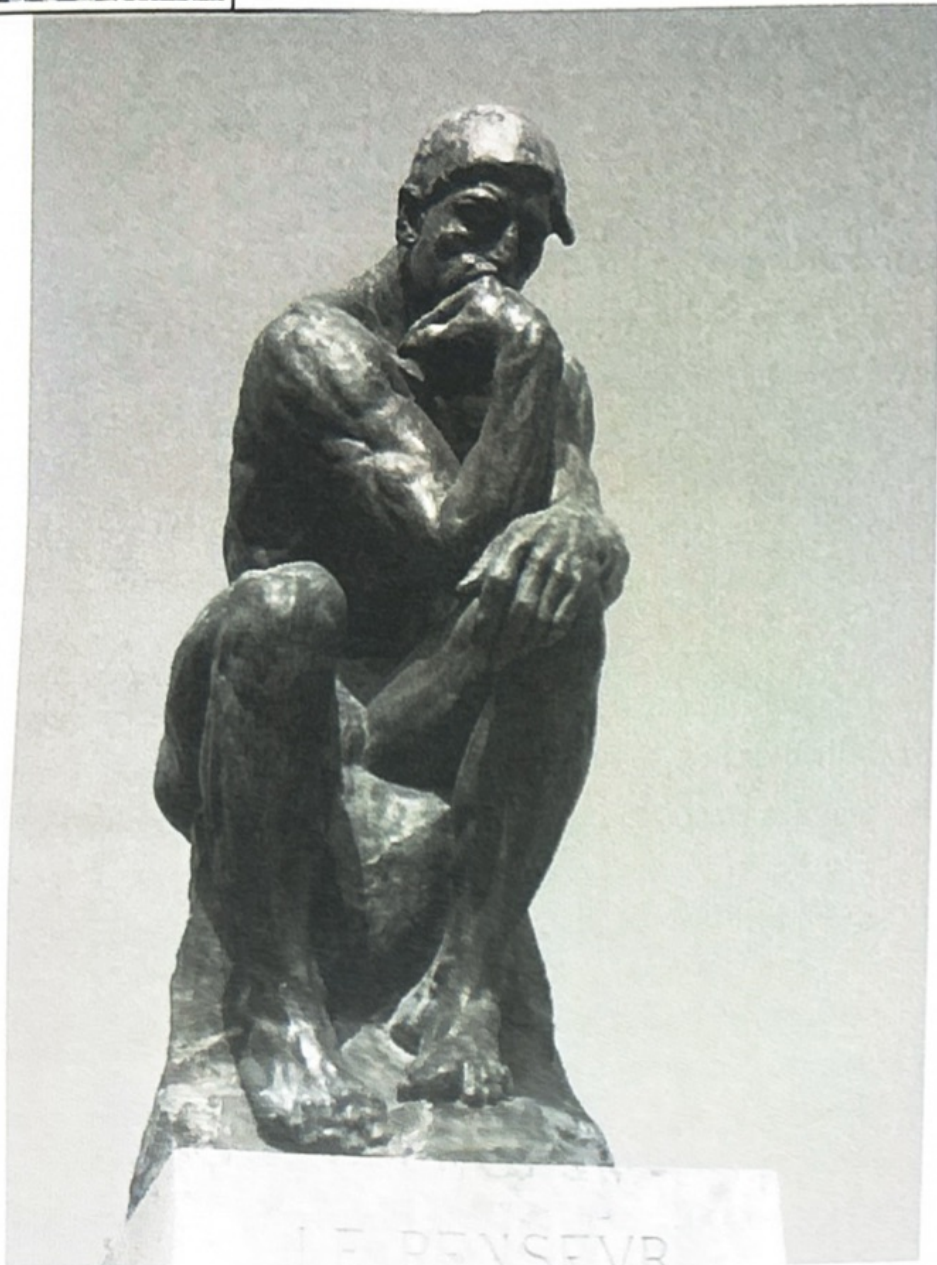






## DOUBLE-PAGE

*eh oui*





# Sudoku :

Moyen

1	8	2	9	7	5	4	3	6
7	4	5	6	8	3	2	1	9
6	3	9	4	2	1	7	5	8
2	9	1	5	4	7	8	6	3
5	7	8	2	3	6	9	4	1
4	6	3	8	1	9	5	7	2
3	1	4	7	9	8	6	2	5
8	5	7	3	6	2	1	9	4
9	2	6	1	5	4	3	8	7

Difficile

7		9			3	5		
3					1		4	
	5		8		7			
8				4		3		6
	9						2	
2		7		8				1
			1		4		3	
	7		5					4
		6	9			1		2





Difficulté : Difficile

26



# CORRECTION



Voici les solutions des jeux des deux dernières LH

Points à relier

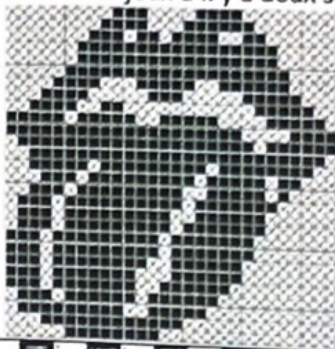


Will Smith

Sudoku

5	F	1	8	2	9	4	G	A	7	D	E	6	C	B	3
4	9	2	D	C	6	A	E	3	1	B	F	7	5	8	G
E	3	7	A	5	B	1	8	G	6	C	2	F	9	D	4
B	C	G	6	D	3	7	F	4	9	5	8	A	2	E	1
G	2	C	F	4	D	3	9	8	B	A	7	E	1	5	6
7	8	4	9	E	F	G	5	D	C	6	1	3	A	2	8
A	E	D	3	6	1	8	B	2	G	F	5	C	4	7	9
6	1	B	5	7	A	C	2	E	3	9	4	8	G	F	D
B	G	6	2	1	4	9	D	F	A	7	C	B	E	3	5
1	D	E	4	F	C	5	7	6	2	3	B	G	8	9	A
3	5	F	7	G	E	B	A	1	D	8	9	4	6	C	2
C	A	9	B	3	8	2	6	5	4	E	G	D	F	1	7
2	6	5	1	8	7	E	3	B	F	G	A	9	D	4	C
F	7	A	G	9	2	D	4	C	8	1	3	5	B	6	E
D	B	3	C	A	5	F	1	9	E	4	6	2	7	G	8
9	4	8	E	B	G	6	C	7	5	2	D	1	3	A	F

Correction des jeux d'il y a deux semaines



O	M	I	P				
S	P	L	E	E	N	E	R
T	O	N	N	E	R	R	E
G	A	N	T	L	A	I	C
G	A	Z	E	L	L	E	
M	A	L	O	G	E	L	
P	C	L	A	R	D	E	
B	R	E	L	A	N	I	
E	S	E	T	A	N	T	
E	T	S	P	M	A	O	
E	M	E	R	G	E	N	T

Moyen

2	9	1	6	5	4	3	7	8
3	7	5	9	8	2	6	4	1
6	8	4	3	1	7	9	5	2
5	3	9	2	7	8	1	6	4
1	2	7	5	4	6	8	3	9
4	6	8	1	9	3	5	2	7
7	5	6	8	2	9	4	1	3
8	1	2	4	3	5	7	9	6
9	4	3	7	6	1	2	8	5

Difficile

3	1	8	9	6	2	7	5	4
7	2	4	5	1	3	9	6	8
6	9	5	4	8	7	1	2	3
4	8	3	1	2	6	5	7	9
5	7	2	8	4	9	3	1	6
9	6	1	7	3	5	4	8	2
1	3	9	2	5	8	6	4	7
2	5	7	6	9	4	8	3	1
8	4	6	3	7	1	2	9	5

## RUMORS



## LES ZOREILLES

*Toto Zoreilles*

Bonjour à tous et à toutes !

Tout d'abord, un petit retour sur les Zoreilles de la semaine dernière : elles étaient accordées au thème ! Elles sont toutes fausses, de gens pas de Télécom (donc en soi, peut-être vraies, mais je ne sais pas tout ce que se disent les gens dans le monde... Quand même pas... Sinon, je n'écrirais plus dans la LH, mais dans un certain journal qui parle du Monde ! Oups...) Bon voilà, c'est parti.

Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelalh@gmail.com](mailto:leszoreillesdelalh@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»

**Godefroy G.** : C'est qui dans votre liste le prochain respo an(n)al(e) ?

**Clément C.** : Moi, je mets des collants.

Un prof : La douchette vous pouvez la prendre dans les 2 sens ça marchera...

**Valentin C.** : Le PACE de Nicolas C il est cool parce qu'on sent qu'il a écrit avec son coeur.

Un prof : La problématique...

Il paraît qu' **Augustin M.** n'apparaîtra pas dans le LIVE n°3... Il va nous manquer.

**Raphaël C.** : Tu nous as tous dénudés.

Un 2A : On peut prendre les hommes, mais les femmes c'est mieux.

**Aloïs P.** à **Xavier M.** : Mets pas la main !

Il paraît qu'une moitié de gode ventouse rose a été retrouvée dans une chambre de la Maisel.



**Charles B.** : J'ai les yeux qui penchent, les gars !

**François D.** : Putain les gars, j'ai dragué une grosse...

**Kévin Y.** : Officiellement je sors pas avec des meufs.

**Vincent B.** : **Chloé M.** elle se met pas devant moi parce qu'elle a compris que sinon elle allait se faire taper les fesses.

**Annah T.** : Je me mettrai à genoux s'il le faut.

Il paraît que vous pouvez gagner une fourrure si vous faites vomir un sieste à la binouze.

**Emmanuel V.** : Svelte ouais, musclé pas trop, soumis ça peut se faire.

**Arthur P.** : On va jouer à NBA 2k2016.

Il paraît que les siestes ne gagnent rien si c'est eux qui vous font vomir.

**Aloïs P.** : 67? C'est à cet âge-là que je les aime.

**Annah T.** : Je suis en manque de blacks.

**Lucie C.** à **Antoine B.** : T'es pas obligé de faire le mec viril, t'es déjà pas viril.

**Charles B.** : J'observe les chauves, moi.

**Romain W.** à **Ariane R.** : T'aimes pas les doigts?

Il paraît qu'il y a une embrouille au sujet du pot des 4As.

Mon terminal : Child finished.

Il paraît que **Kamélia D.** s'est pris des bras toute l'après-midi du Forum.

**Pierre Q.** : Avec un peu d'entraînement ça passe.

**Loïc P.** : ça dépend ce que t'as dans la bouche.

**Chloé M.** : J'ai jamais vu une aussi grosse queue chez quelqu'un.

Une belle double-page ! :D

Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelal@gmail.com](mailto:leszoreillesdelal@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»



## PETITES ANNONCES

*Trouve ton bonheur*

Evènements importants de la semaine :

Mardi . Rendu du livrable du PACE pour 16h (c'est à peu près le document final, mais il sera corrigé et rendu pour modification dans quelques semaines). N'oubliez pas le résumé d'une demi-page à rendre avec (oui, parce que 15000 caractères, c'était pas assez).

Mercredi : Partiel d'analyse pour les nainA. Tous mes voeux de bonheur.

Mercredi : GROSSE binouze, binouze fourrure. Venez oublier le partiel. Et le reste.

NainA cherche stage FH à la Fistinière.

NainA cherche urgemment sujet de PACE.

NainA cherche argent pour liste BDE.

LH cherche horospo... horso... hormono... Bref.

NainA cherche deuxième semaine de vacances.

Télécommiens cherchent team pour l'Intournement.

NainA ne comprend pas pourquoi la LH est de retour.



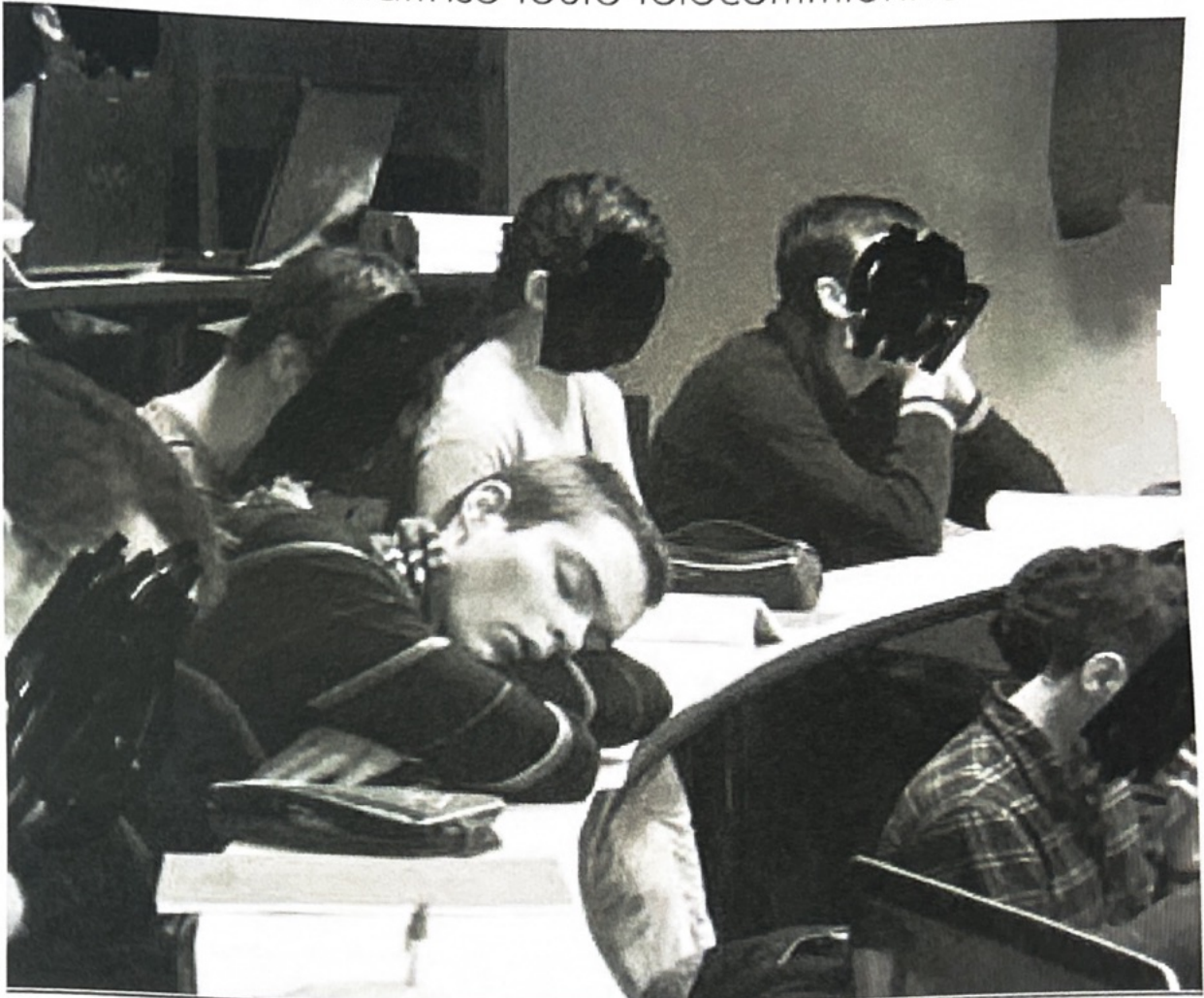
# TÉLÉCOMMEN

*De La Semaine*



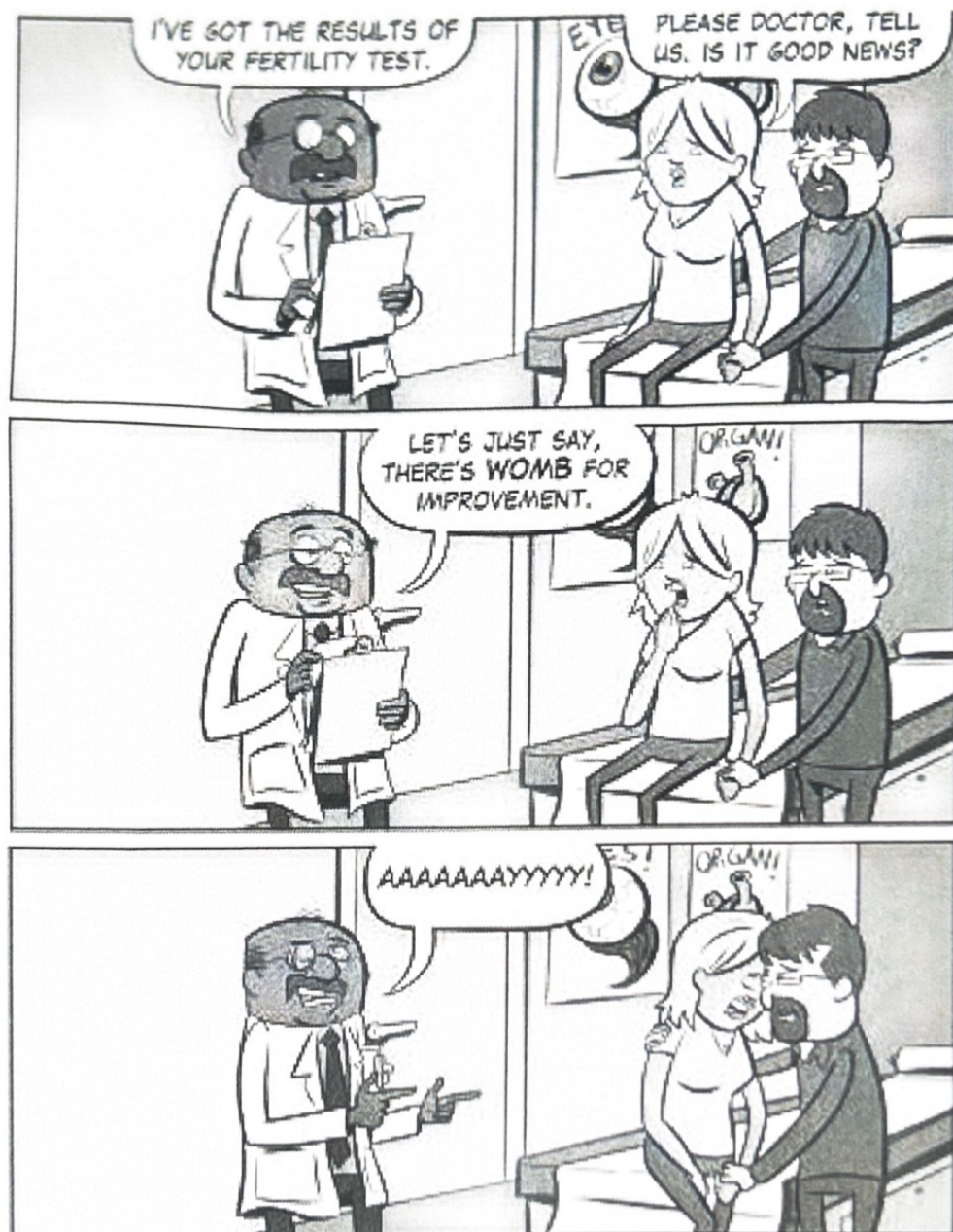
**Emilien L.**

Parce qu'il est souvent à la fois présent et absent.  
(Appréciez la maîtrise toute télécommienne de Paint.)



5 9 4  
[ -eng dianant  
[ -4 fibroges  
9GAG

DOCTOR DOCTOR. GIVE ME THE NEWS



SHARKSPLODE BY JOEL WATSON

© 2013 JOEL WATSON SHARKSPLODE.COM

5 dianant  
sans marques  
n! than