

LE TRESOR DE MANDRIN

Solutions

1 – L'ordre :

Les 5 énigmes étaient à remettre dans un ordre logique.

Chaque énigme possédait un chiffre avant le titre. En utilisant le code postal de Grenoble, 38000, on obtenait une partie de l'ordre, et pour els 3 énigmes ayant « 0 » pour chiffre, il suffisait de prendre l'ordre alphabétique du titre : A B C.

2 – Enigme 3 – Symboles :

Voici les 10 « « symboles », lieux emblématiques de la ville, à retrouver (*la phrase finale de chacune des descriptions permettait de valider le bon candidat*), laquelle était représentée schématiquement par le visuel :

1. Les 3 Tours de l'Ile Verte (Vercors, mont-Blanc, Belledonne). Le Vercors a le sommet le moins haut des trois.
2. La Maison Rabot, où se trouve le « carré Sator » (satorum = semeur en latin) . Jean-Jacques Rousseau, nom de la rue dans laquelle se situe cette maison, au N° 20, est une des « Lumières » du Siècle éponyme.
3. La Tour Perret, seul vestige actuel de l'exposition universelle de la Houille Blanche, construite par Auguste Perret.
4. La statue de Bayard, en face du Café de la Table Ronde, et entre l'ancien Palais de Justice (« place du trib ») et la Collégiale Saint-André.
5. Le Château d'eau de Lavalette, place Grenette, composé d'angelots (cœurs) sur des dauphins. Son sculpteur principal , Victor Sappey, a créé près de 20 ans plus tard la fontaine « suivante » dite « du lion et du serpent », quai Saint-Laurent. Lavalette est un bourg voisin situé en Matheysine.
6. Les Trois Pics, sculpture réalisée en 1968, en même temps que la nouvelle gare de Grenoble, et que les J.O. et l'arrivée de la flamme olympique, sculpture qui représente les trois massifs entourant Grenoble : Chartreuse, Vercors et Belledonne.
7. La statue équestre de Philis de La Charce, à l'entrée du Jardin des Dauphins, dont la lame de l'épée (entre autres) a été refaite en 2008. Philis est le prénom d'un des protagonistes de « L'Astrée », célèbre roman d'Honoré d'Urfé.
8. La Basilique du Sacré-Coeur, « cousine » de celle de Montmartre (le « mont des martyrs »), qui abrite les vitraux d'Arcabas, alias Jean-Marie Pirot.
9. La Fontaine des Trois Ordres, place Notre-Dame, avec quatre tritons et quatre griffons en bronze au pied, et, au sommet, les trois ordres du Serment du Jeu de Paume, dont les mouvements des mains sont très parlants.
10. La Basilique Saint-Joseph, devant laquelle trône une statue de Jeanne d'Arc, et qui abrite trois cloches prénommées Mathilde, Séraphie et Valentine.

3 – Enigme 8 – Intrus :

Il s'agissait là, comme le visuel l'indiquait, de décrypter 5 instructions donnant, parmi les 10 symboles trouvés, les 7 à éliminer pour n'en garder que 3 :

1. Code César « -1 » : « Oublie celle qui a sauté la rivière »: seule la N°7 se situait de l'autre coté de l'Isère (*petit piège avec la légende de Bayard au pont du Garigliano, voire celle du cheval Bayard et des 4 fils Aymon*).
2. Code « T9 » (clavier téléphonique) : « Enlève les deux Vertacomicroiennes » : les N° **1 & 6** mentionnaient expressément le Vercors.
3. Code « Alphanumérique » (rang de chaque lettre dans l'alphabet) : « Raye celles qui rafraîchissent » : les N° **5 & 9** sont des fontaines.
4. Code « Inversé » (lecture à l'envers) : « Débarasse-toi de celle qui se lit en boustrophédon » : c'est le cas du carré Sator, la N° **2**.
5. Code « Atbash » (A=Z, B=Y, etc...) : « Efface la plus proche de l'Alsace et de la Lorraine » : La N°**10** se situe devant la Rue de Strasbourg et la Place de Metz. (*gros piège avec l'Avenue Alsace-Lorraine, qui pouvait entraîner l'élimination de la N° 6, voire, plus grave, de la N° 8*)

Ne restait alors que les N° **3, 4 & 8**.

La suite du texte évoquait l'idée de prendre le **centre de gravité** du triangle réalisé par ces trois symboles. Celui-ci menait entre la Rue de Bonne (*le « bon endroit »*), la Rue de Miribel, la Rue Félix Poulat et la Rue de Sault (*« va faire un saut »*), A l'entrée de cette rue, à « quelques pas » (*45m plus précisément, soit environ 61 pas grecs ;-)*) se trouve l'**Eglise Saint-Louis**, fondée par **Louis IX dit « Le Prudhomme »**. Son parvis comporte un petit **escalier** de quelques marches.

C'est de là que l'on devait partir plus tard. (*une Fausse Piste, peut-être pas la seule, nous attendait si l'on partait de 3 mauvais symboles. Ainsi, le barycentre des N° 3,4 & 10 nous menait devant la Place Verdun, à côté du Tribunal Administratif. « prends acte », « le prudhomme » nous confortaient alors dans cette ornière, ainsi que l'omniprésence des Imprimeries Prudhomme dans de nombreux documents, et celle d'Auguste Prudhomme dans les Archives du Dauphiné ;-)*)

4 – Enigme 0 – Au bon code, bon code :

Le titre nous invitait à nous intéresser au visuel, qui représentait l'Isère, et à son code postal :38

Le décryptage du texte consistait alors à prendre les 3 premiers caractères à l'envers, puis les 8 suivants à l'envers aussi, et à répéter l'opération jusqu'au bout. On obtenait alors :

« Pointe dans la direction du sommet le plus haut du massif couleur verte #7FFF00, le début de la clé finale est VE »

La couleur hexa #7FFF00 est nommée « **vert Chartreuse** » en imprimerie numérique.

Il suffisait alors de **tracer un trait** entre le parvis de l'Eglise Saint-Louis et le **Chamechaude**, point culminant du massif de la Chartreuse, avant d'aller à l'énigme suivante. Le début de la clé finale, on s'en doute, nous servirait à la dernière énigme (*même s'il était possible d'ores et déjà de la deviner, au vu du titre de celle-ci*).

5- Enigme 0 – Blanc et noir :

Le titre nous invitait à nous intéresser à la notion d'**alternance**. Une fois débarrassé de la mise en forme en 5 lettres, ainsi que de la ponctuation, on pouvait remarquer, dans l'ordre, **les lettres de l'alphabet**, une sur deux. Une fois celles-ci ôtées, il nous restait **64 lettres**.

Ce chiffre, ainsi que le visuel représentant un **échiquier**, nous invitait à disposer ces lettres **en carré**. On pouvait alors lire , de haut en bas :

« **Marche mille M pour te rapprocher du point voulu. La fin de la clé finale est EDI** »

Il suffisait alors de **mesurer 1000m** sur le trait précédent, depuis le parvis de l'Eglise Saint-Louis, pour arriver près de la Porte Saint-Laurent, pile-poil **au pied de l'escalier des géants**. On pouvait alors aller à la dernière énigme. La fin de la clé finale, on s'en doute, nous servirait alors (*même s'il était possible d'ores et déjà de la deviner, au vu du fait qu'il n'existe qu'un seul mot courant commençant par « ve » et finissant par « edi » ;-)*)

6- Enigme 0 – Clé en ma...in :

Le titre nous confirmait la **clé finale** : en effet, les 3 points entre « ma » et « in », correspondant aux lettres « **ndr** » pour former à la fois **Mandrin** et **Vendredi, clé finale**.

Pour décrypter le texte, même en possédant la clé, il fallait être **méthodique** et **persévérant**. L'analyse fréquentielle **disqualifiait** de base les alphabets de substitution et les chiffrements par transposition. Restaient les chiffrements **polyalphabétique** et/ou **polygrammatiques**, en excluant les numériques.

Le **Vigenère** (et ses dérivés : Beaufort, Rozier, etc...) était, bien sûr, celui qui venait en premier à l'esprit. Mais tous les essais se révélant infructueux d'une part, et l'Indice de Coïncidence ne permettant pas de faire ressortir clairement une longueur de clé de 8 caractères, il fallait abandonner l'idée d'un Vigenère simple. De plus, même si le nombre pair de lettres (134) pouvait faire penser à un **Playfair** (ou une de ses variantes), c'était peu probable, celui-ci se caractérisant le plus souvent par **l'absence** de J ou de W.

Il fallait alors **passer en revue** tous les chiffrements classiques connus, avant de se tourner vers des moyens plus exotiques et empiriques.

Heureusement, c'est le **Chiffre de Porta** qui l'emporta, et qui enfin ses fruits porta ! On obtint enfin, après plusieurs heures de tentatives acharnées :

« **La flèche t'indiquera le point de départ. Monte jusqu'à la deuxième planche puis suis la croix jaune jusqu'aux escaliers. Sous l'arbre tu trouveras ce que tu cherches.** »

Tout était alors bouclé, il ne nous restait plus qu'à nous rendre à la Porte Saint-Laurent, au niveau des grilles de l'entrée de **la montée vers la Bastille**, et chercher « **la flèche** »...

...que l'on ne pouvait pas louper, avec le magnifique frisson qui l'accompagna !

La suite du parcours, la fausse piste avec 2 planches d'information, une croix jaune et un bel arbre tout seul au milieu de son terre-plein, la montée de nuit aux frontales, la découverte de la première « planche abdominale », celle de la deuxième, puis de la croix jaune, le déracinement des 6 arbres autour de l'escalier pour, enfin, trouver le coffret, tout cela appartient à l'Histoire désormais... ;-p

La Schlopsy Team