

Solution de l'archipel Arthus Oodedo

Cette chasse n'a pas forcément une résolution linéaire, les éléments qui composent la carte servent d'indices à chaque énigme conduisant petit à petit à un final. La solution présentée ici suit une logique de résolution parmi toutes celles possibles.

1 – le titre

Il n'existe aucune référence à un Arthus Oodedo sur internet. Cette personne n'existe pas !

Si on regarde le haut de la carte on voit une succession de lettres constituant un alphabet désordonné : SMUARBPVDWZKNEFCQXOITGYHL

Si on le met en parallèle avec notre alphabet classique on peut remplacer chaque lettre du nom de l'archipel dans l'alphabet désordonné par celle de l'alphabet classique

SMUARBPVDWZKNEFCQXOITGYHLJ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ARTHUSOOODEDO => DEUXCASSINIS

Il faut donc trouver deux cartes de cassinis (cartes de la fin du 18ème siècle).

1 – Les deux cartes de cassini

Si on observe la carte de l'archipel on voit 5 îles distinctes (ou archipels) aux noms étranges, dans l'ordre : Isle aux Lymmuy, Isle d'Eti, Enycl Isle, Isles de Ljlokx et Isle de Xginx

Ces îles se trouvent sur les cartes de Cassini numéro 172 et 169. On peut les trouver sur le site de la BNF : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b53095253w/f1.item> et <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b530951685/f1.item>

Les îles sont d'ailleurs disposées de la même façon sur les deux cartes, le quadrillage de la carte de l'archipel étant en fait les morceaux de scotch utilisés pour relier les parties de cartes.

Nous avons donc en réalité : Isle aux Moines, Isle d'Arz, Belle Isle, Isles de Glenan et Isle de Groix

Le code à appliquer est un double code. Il faut d'abord convertir le nom de l'île de la carte dans notre alphabet désordonné, puis appliquer un vigenère (classique des chasses aux trésors) avec comme clé le nom réel de l'île. Ce qui donne :

LYMMUY => YWBBCW => **MITOYE**

ETI => NUT => **NDU**

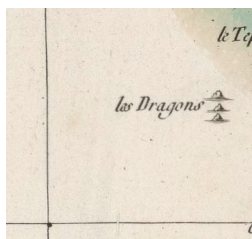
ENYCL => NMWPY => **MILEU**

LJLOKX => YZYSLR => **SOUFLE**

XGINX => RVTMR => **LEFEU**

Ce qui nous donne le message : **mitoyen du milieu souffle le feu.**

Si on regarde les deux cartes Cassini on voit sur l'une d'entre elle non loin du milieu de la carte
« **Les dragons** »



On constate aussi que le message a une faute il manque un I à milieu !!

Il faut donc retenir : **LES DRAGONS et I**

2 – KARTE

Sur notre carte nous avons des petites grilles dessinées à la main réparties un peu partout. Elles sont au nombre de 5 et chacune a une lettre, constituant le mot Karte.

On comprendra pourquoi K à la place de C mais on parle bien de carte(s) dans cette chasse.

3 – La carte Nova totius Galliae descriptio

Intéressons nous au premier blason et plus particulièrement à son centre :



Nous avons la date en chiffre romain de 1553 puis les lettres MTGD. Le mot KARTE nous laisse penser qu'il faut trouver des cartes, on peut trouver facilement une carte célèbre de cette année là qui est donnée comme la première carte de France et qui se nomme **Nova Totius Galliae Descriptio**.

Le texte introductif à la chasse nous parle de la BNF et sur le site de la BNF on trouve en effet cette carte. Sur cette carte on peut trouver les mêmes bateaux que l'on voit sur notre carte. C'est à la fois une confirmation que vous avez la bonne carte mais aussi un élément pour trouver l'énigme.

Chaque bateau se trouve sous une lettre de l'alphabet désordonné. En prenant ces bateaux dans l'ordre de la carte de 1553 on retrouve le message : **PROVNCE DUCOIN**

L'énigme est donc **PROVENCE DU COIN**

On constate un blason dans le coin haut/gauche de la carte :



Il s'agit du blason du DAUPHINE

On constate aussi une faute dans l'énigme, il manque un I a PROVINCE.

Il faut donc retenir : **DAUPHINE et I**

4 – La carte Carte geographique des postes qui traversent la France Dediée

Intéressons nous au second blason et plus particulièrement à son centre :



Si vous aviez compris par un autre blason qu'il fallait trouver des cartes, on comprend vite par le logo des postes en haut qu'il nous faut trouver une carte des postes. Toujours sur le site de la BNF on trouve la « Carte geographique des postes qui traversent la France Dediée » de Melchior Tavernier (initiale MT)

Sur cette carte on voit des chemins de poste entre des villes représentées par des points rouge, comme le chemin sur notre carte.

Si observe bien le chemin de notre carte, il part de l'île de gauche vers l'île en bas à droite. Au départ il y a un symbole d'une tête vers la gauche :



ce symbole correspond à la tête d'un ange sur la carte des postes :



ce symbole regarde la ville de Nice qui est notre point de départ.

À l'arrivée nous avons ce symbole sur notre carte :



C'est un lion ! Il faut partir de Nice pour arriver à Lion :



Si on observe notre chemin sur notre carte de l'archipel, certain point rouge sont marqué d'un chiffre. Il faudra donc suivre le chemin entre Nice et Lion sur la carte de M. Tavernier et en même temps sur notre carte. Chaque point rouge correspond à une ville. Lorsqu'un point est marqué d'un chiffre, il faut prendre la xième lettre de la ville correspondante.

On obtient ainsi :

NICE	E
ANTIBE	N
BRIGNOLS	O
MALMORT	L
S GENIE	S

COUNAUT	U
PIERRE LATTE	R
LA FONTAINE	L
LA GOURGOUDE	A
ROCHETTE	H
TAIN	A
S VALLIER	I
LE PEAGE	E

Soit l'énigme suivante : ENOL SUR LA HAIE

Si on observe la carte des postes on a une ville au sud de Tour qui s'appelle La Haye, juste au dessus on trouve la ville de Sigogne (la cigogne s'envole sur la haie)

On constate qu'il manque un V à ENVOL

Il faut donc retenir : **SIGOGNE et V**

5 – La carte Carte générale de toutes les côtes de France

Intéressons nous au troisième blason et plus particulièrement à son centre :



Si vous aviez compris par un autre blason qu'il fallait trouver des cartes, on remarque que NISSAT est TASSIN à l'envers. Christophe Tassin a édité plusieurs cartes dont un atlas des côtes de France dont on retrouve la même tête de dragon sur la carte principale que sur notre blason.

Sur cette carte on constate la même rose des vents que sur la carte de l'archipel. Sur les branches N, NO, O et SO on a des petits cryptos qui commencent par MER.

Si on regarde la rose des vents sur la carte de Tassin ces mêmes directions conduisent aux cartes : 16, 18, 22 et 25



Sur chacune de ces cartes on repère ou se trouve le mot MER :

- sur la carte 16 MER se trouve sur la direction O NO
- sur la carte 18 MER se trouve sur la direction E SE
- sur la carte 22 MER se trouve sur la direction E NE
- sur la carte 25 MER se trouve sur la direction E NE

Si on applique un vigenère avec ces directions comme clé on trouve :

LVW (ONO) ⇒ **XII**

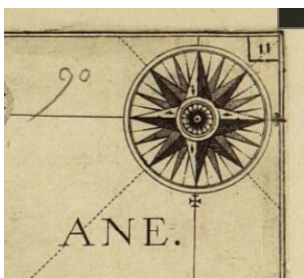
PJS (ESE) ⇒ **LRO**

MFI (ENE) ⇒ **ISE**

IFI (ENE) ⇒ **ESE**

Le message est donc : **XI il roise ESE (il manque un C à Croise, c'est notre faute)**

Si on regarde la carte 11, il faut faire attention car la carte n'est pas orienté N/S mais le nord pointe à droite. Sur la direction ESE on trouve le mot ANE :



Il faut donc retenir : **ANE et C**

6 – La Carte des rivières de la France, curieusement recherchée



Sur le blason nous avons d'abord quatre points, deux traits et un point. Ceci correspond à une numérotation en base 20 utilisée par les incas. On a alors le nombre 1641.

En bas on a un symbole habituellement utilisé pour exprimer l'eau, ou des cours d'eau.

Il fallait donc trouver la carte des rivières de la France curieusement recherchée de Nicolas Sanson sortie en 1641. On la trouve aussi sur le site de la BNF.

Cette carte présente des rivières. Hors si on regarde notre carte, les bateaux sont aussi nommé par des noms de rivières. Si on prend les bateaux dans le même ordre que précédemment on a donc :

Vire II
Vilaine VII
Charente
Toué
Crapeau
Allier
Mayenne IV
Elle
La Vezere III
Blauet IV
Anse
Seure VII
Boutonne

Le code consiste à compter le nombre de ponts de la source du cours d'eau vers la mer et d'éventuellement le multiplier par le chiffre suivant le nom.

Par exemple Vire II : il y a 4 ponts pour rejoindre le mer. $4 \times 2 = 8$ soit la lettre H



On fait de même pour tous les cours d’eaux :

H 8 Vire II
 U 21 Vilaine VII
 R 18 Charente
 L 12 Toué
 A 1 Crapeau
 N 14 Allier
 T 20 Mayenne IV
 A 1 Elle
 U 21 La Vezere III
 X 24 Blauet IV
 S 19 Anse
 U 21 Seure VII
 D 4 Boutonne

On obtient alors le message : HURLANT AUX SUD (On constate une faute, il ne devrait pas y avoir de X à aux)

Au sud de la carte on trouve la rivière du Loup (le loup hurle)



Il faut donc retenir : **LOUP et X**

7 – la carte du final

Ce mot KARTE reconstitué à partir des lettres de la grille doit vous interpeler. Pourquoi un K et pas un C. C’est qu’il y a une faute, comme dans chacune des énigmes trouvées. Si on regroupe les fautes des énigmes on a : IIVCX

C’est un chiffre romain inversé : XCVII ⇒ 97

Ouvrez la carte de Cassini 97 vous pouvez confirmer que vous avez la bonne carte de final car les grilles dessinées à la main sont positionnées sur des villes « rouge » de la carte de Cassini 97

La carte du final est donc : **CASSINI 97**

8 – Les grilles dessinées

Vous avez 5 grilles dessinées qui conduisent chacune à une ville de la carte du final, dans l'ordre

V I T R E
L A V A L
C R A O N
M E L A Y
S A B L E

Comme vous pouvez le voir elles remplissent un carré de 5*5 comme nos grilles.

0 0

Nous fait prendre les lettres **LA**

5 0

Nous fait prendre les lettres (A+5)O = **FO**

5 0

Nous fait prendre les lettre (I+5)T = **NT**

0 7

Nous fait prendre les lettres A(B+7) : **AI**

2 0

Nous faire prendre les lettres (L+2)E : **NE**

On a alors trouvé : **LA FONTAINE**

8 – Les chiffres sous les blasons et au centre de la carte.

Ces chiffres correspondent au 5 cartes trouvée :

- les cartes de Cassini constituant notre archipel (crypto du centre)
- les 4 cartes trouvées par les blasons (en bas des blasons)

en fait il faut prendre le nom de famille du créateur de la carte comme clé Vigenère.

EPMAATPKR (CASSINI) = **C PUIS GHIR**

GXHMXUA (FINE) = **B PUIS MN**

OPPMJYNYZT (TAVERNIER) = **V PUIS LFUIA**

TPMAAOV (TASSIN) = **A PUIS BC**

TPHAGUXGN (SANSON) = **B PUIS HFGA**

9 – Dans les fables de La Fontaine

On sait qu'on doit s'intéresser à La Fontaine

Si on récapitule :

carte de Cassini / Les dragons ⇒ **Dragon** / **C PUIS GHIR**

carte de Fine / Dauphine ⇒ **Dauphin** / **B PUIS MN**

carte de Tavernier / La Sigogne ⇒ **Cigogne** / **V PUIS LFUIA**

carte de Tassin / Ane ⇒ **Ane** / **A PUIS BC**

carte de Sanson / Le Loup ⇒ **Loup** / **B PUIS HFGA**

Si on regarde les fables de la Fontaine, elle sont organisées en livres successifs. Il faudra prendre la première fable correspondant à chaque animal, il faudra prendre ensuite le ligne numéro X PUIS les xxxièmes lettres de la ligne.

Le dragon à plusieurs têtes et le dragon à plusieurs queues

ligne C(3) : Les for**ces** de son Maî**t**re à celles de l'Empire.

⇒ **C'EST**

Le Singe et le Dauphin

ligne B(2) : Que sur la mer **tous** voyageurs

⇒ **OU**

Le Renard et la Cigogne

ligne V(22) : Le bec **d**e la **Cig**ogne y pou**v**ait bien passer ;

⇒ **GD VAL**

Les Voleurs et l'Âne

Ligne A(1) : **Pou**r un Âne enlevé deux Voleurs se battaient :

⇒ **OU**

Le Loup et le Chien

Ligne B(2) : **T**ant **les** chiens faisaient bonne garde.

⇒ **C'EST**

On a donc le message final suivant : **C'EST OU GD VAL OU C'EST**

10 – Vers le spot final

Sur notre carte Cassini 97 (carte du final), on peut trouver cette zone non loin du centre de la carte :



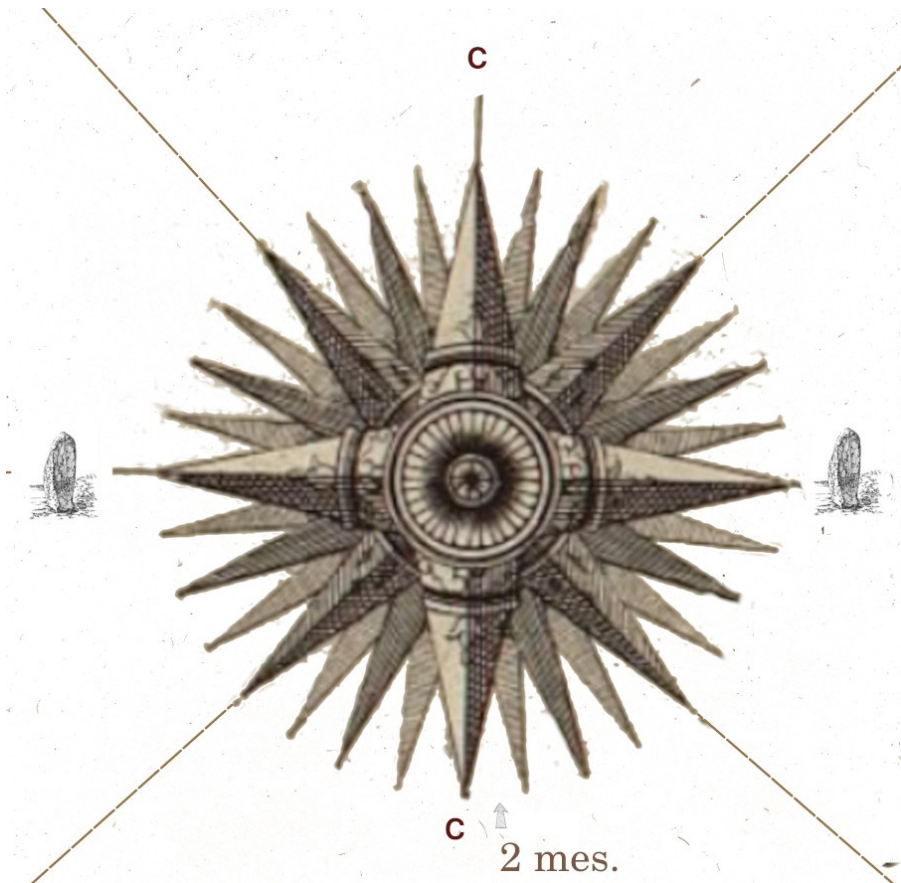
on voit le lieu dit Gd Val qui se situe entre Houssay et La Baronnrière

OU C'EST GD VAL C'EST OU

HOUSSAY GD VAL C'EST OU ... SE TROUVE LE TRÉSOR !

Si on regarde un peu ce site de la Baronnrière sur internet on découvre qu'un site mégalithique s'y trouve avec un dolmen et deux menhirs.

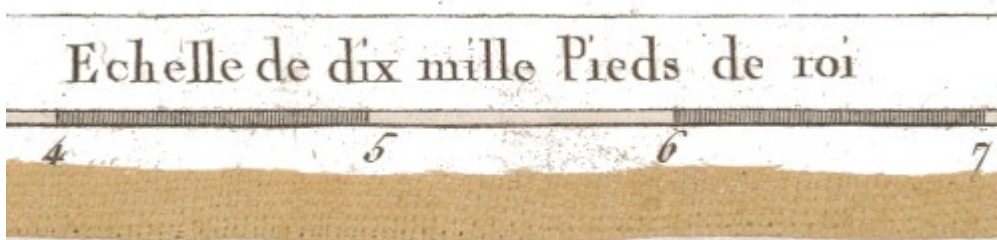
Si on reprend la rose des vents sur notre carte on voit qu'elle est entourée à l'ouest et à l'est de deux menhirs.



En se rendant sur place, vous observerez une orientation identique des menhirs avec au sud et au nord des chênes (représenté sur la rose des vents par un C).

Il faut donc creuser à deux mesures du chêne du sud... mais quelle mesure ?

Si on regarde bien la carte de l'archipel, il y a une échelle issue des cartes de Cassini mais dont l'unité de mesure a été changée, ce n'est plus le lieu habituel, mais le pied de roi correspondant à à peu près à 32 cm.



il vous faut donc creuser à $3,5 * 32 = 112$ cm du pied du chêne sud direction le nord (comme sur la flèche).

Vous déterrez une boîte avec à l'intérieur un jeu de carte (oui encore des cartes), sur le Joker un message qui dit de mettre le mot JOKER sur la page facebook de la chasse.