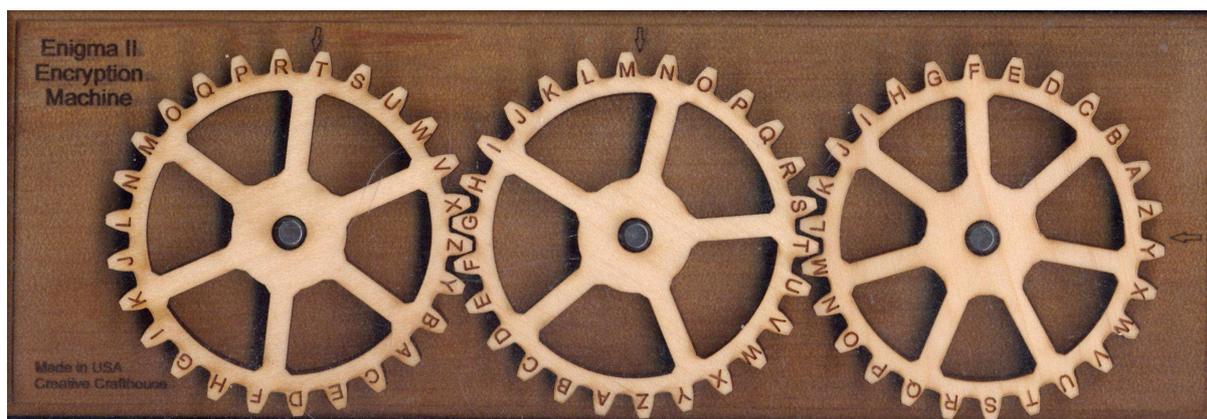




Le Craffhouse Enigma II

Par Daniel TANT



La société Craffhouse implantée aux U.S.A. fabrique des jeux et jouets en bois.

L'un d'entre eux, « l'Enigma II Encryption Machine » se présente sous la forme d'une planchette aux dimensions de 8 X 23,5 cms.

3 axes en surface permettent de faire pivoter librement 3 rotors de 26 dents, chacune étant gravée d'une lettre de l'alphabet. Les rotors portent un numéro correspondant au nombre de ses branches. Donc de gauche à droite : 5, 6 et 7.

Le rotor 5 possède un alphabet ordinaire en lisant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le rotor 6 possède un alphabet aléatoire, et le rotor 7 un alphabet dans l'ordre inverse.

Sur la planchette sont gravées des flèches en face desquelles doivent se trouver les lettres retenues, que ce soit pour le texte clair (à droite) ou le texte codé (à gauche et au centre).

Pour coder un message, l'opérateur doit commencer par indiquer l'ordre des rotors. Exemple dans le cas ci-dessus : 6, 5 et 7. Puis indiquer les 3 lettres clés se trouvant en face des flèches. Exemple dans le cas présent : T, M, Y.

La lettre codée se lit indifféremment sur le rotor de gauche ou du centre.

Le décodage s'effectue simplement par les opérations inverses. Le tout est livré avec 8 messages d'exercices en anglais à décoder pour l'entraînement.

Lorsque l'ensemble des lettres est codé, il faut le découper en tranches de 4 caractères.

Pour augmenter la sécurité, le fabricant conseille le changement de clé toutes les 12 lettres en insérant par exemple dans l'en-tête du message des mots de 3 lettres comme « jai mon sac » qui donne la nouvelle position des rotors après chaque groupe de 12 lettres.