L'ENQUÊTE NE FAIT QUE COMMENCER !

TE VOILÀ DANS LA VILLE D'YS, UNE CITÉ CONSTRUITE AU MILIEU DE L'OCÉAN.

SELON LA LÉGENDE, TU ES MAINTENANT ENFERMÉ.E À L'INTÉRIEUR POUR TOUTE LA NUIT.

ATTENTION !

LE DIABLE A VOLÉ LA CLEF POUR OUVRIR LES PORTES DE LA VILLE... L'EAU ENTRE... ET COMMENCE À ENGLOUTIR YS !

TU ES PRIS.E AU PIÈGE !

SI TU VEUX SORTIR À TEMPS, RETROUVE LES COUPLETS DU CHANT
« LIVADEN KER IS / LA SUBMERSION DE LA VILLE D'YS »
UNE FOIS QUE TU AURAS RASSEMBLÉ TOUS LES MORCEAUX,
TU TROUVERAS LA CLEF POUR REFERMER LES PORTES DE LA CITÉ ET ÉCHAPPER À L'**ANKOU**.

Laisse les indices à leur place, tu ne dois ni les emporter, ni les décrocher ou déplacer.

ÉNIGME 1

- RETROUVE LES LETTRES ÉCRITES PAR THÉODORE, DE QUI PARLE-T-IL ? _ _ _ _ _ _
- CHERCHE MAINTENANT L'ESTAMPE REPRÉSENTANT CE PERSONNAGE, QUELS OBJETS DE COMBAT VOIT-ON LE PLUS SUR CETTE ŒUVRE ? _ _ _ _ _
- RETROUVE MAINTENANT LE TABLEAU D'OÙ CE DÉTAIL PROVIENT
- À TON AVIS D'OÙ SORT CE SERPENT ? UN _ _ _

REPLACE LES 4 LETTRES ENCADRÉES DANS LA CITATION SUIVANTE ET TU SAURAS OÙ EST ENTERRÉ LE PREMIER INDICE. ATTENTION LES LETTRES NE SONT PAS DANS L'ORDRE.

On ne peut bâtir sur du _ _ B _ _

NOTE ICI LE NUMÉRO DU COUPLET

BUT
RETROUVE LA VILLE D'YS

TU AURAS À NOUVEAU BESOIN DE CETTE ENQUÊTE SEULEMENT QUAND TU SERAS DANS LA VILLE D'YS.

LES PROCHAINS INDICES SE TROUVENT DANS LES SALLES DU MUSÉE.

1ER INDICE

JE ME TROUVE AU REZ-DE-CHAUSSÉE,
JE M'APPELLE GUY EDER DE BEAUMANOIR
MAIS ON M'APPELLE AUSSI LA FONTENELLE...
TU TROUVERAS LE 2ÈME INDICE
AUPRÈS DE MA CÉLÈBRE ÉPÉE !

AU CŒUR DU *BARZAZ BREIZ*
MÈNE L'ENQUÊTE

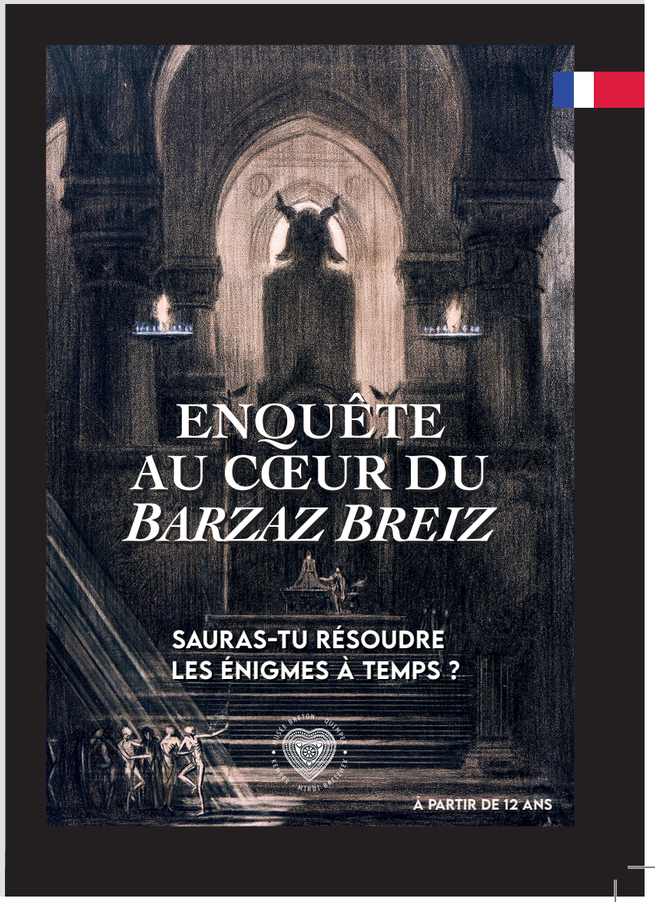
TU ES INVITÉ.E PAR LA PRINCESSE DAHUT
À PARTICIPER À UNE DE SES CÉLÉBRES
FÊTES AU CŒUR DE LA CITÉ D'YS.
UNE LÉGENDE BIEN CONNUE DU RECUEIL DE CHANTS :

LE BARZAZ BREIZ !

POUR CELA RETROUVE TOUS LES PERSONNAGES DU *BARZAZ BREIZ*, ILS T'AIDERONT (NORMALEMENT...) À TE RENDRE À LA FÊTE.

BONNE AVENTURE

BARZAZ BREIZ



ENQUÊTE AU CŒUR DU *BARZAZ BREIZ*

SAURAS-TU RÉSOUDRE LES ÉNIGMES À TEMPS ?

À PARTIR DE 12 ANS

ÉNIGME 2

RETROUVE LES 7 DIFFÉRENCES ENTRE CE TABLEAU ET CELUI EXPOSÉ !

UN COUPLET SE TROUVE PARMI CES ERREURS.
CELUI DONT TU AS BESOIN EST CACHÉ AU MÊME ENDROIT DANS LA SALLE.

NOTE ICI LE NUMÉRO DU COUPLET

ÉNIGME 3

La peste fait des ravages dans la cité…

RETROUVE LES ODEURS OU ANIMAUX QUI SERVIRONT À T'ÉPARGNER (OU À T'EMPORTER !) : SENS ET TOUCHE !

- **UN DE CES ANIMAUX EST AUSSI SUR UNE DES ŒUVRES DE CETTE PIÈCE. NOTE ICI LES 2 PREMIERS CHIFFRES DE LA DATE À LAQUELLE LE TABLEAU A ÉTÉ PEINT : __ __**
- **À QUEL MOMENT DE L'ANNÉE SE PASSE LA TOURNÉE DE L'AGUILANEUF ? NOTE ICI LE NUMÉRO DU MOIS DANS L'ANNÉE : __ __**

TU AS MAINTENANT LE CODE POUR OUVRIR LE COFFRE QUI CONTIENT UN COUPLET…

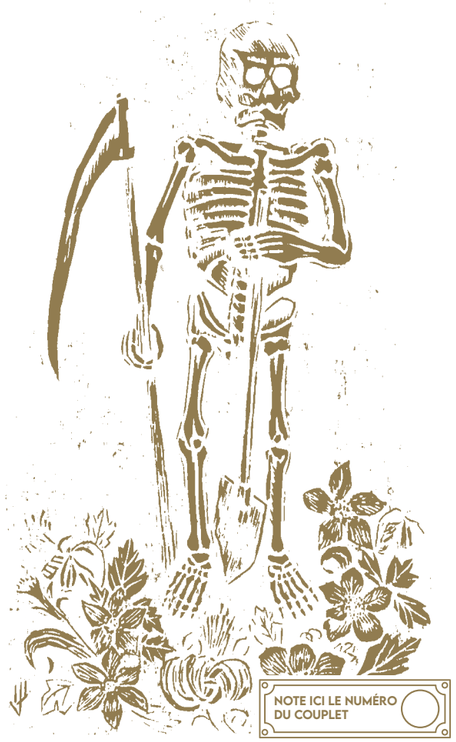
REGARDE BIEN AUTOUR DE TOI !

NOTE ICI LE NUMÉRO DU COUPLET

ÉNIGME 4

TU VAS DEVOIR MAINTENANT PASSER DEVANT L'ANKOU MAIS :

Si l'Ankou t'emporte, comme les damnés tu chuteras vers le feu de l'enfer, là où se trouve l'énigme 4…



NOTE ICI LE NUMÉRO DU COUPLET

LIBÉREZ ! DÉLIVREZ !

TU AS REPÉRÉ LES 4 COUPLETS DU CHANT « LIVADEN KER IS / LA SUBMERSION DE LA VILLE D'YS ».

REMETS-LES DANS L'ORDRE POUR REFORMER L'HISTOIRE D'YS CORRECTEMENT.

LES 4 NUMÉROS DES COUPLETS FORMENT ALORS UN CODE.
IL TE PERMET D'OUVRIR LA BOITE DANS LAQUELLE LA CLEF EST ENFERMÉE.

LE CODE EST : ☐☐☐☐

MAIS QUELLE BOITE ?

TU LA TROUVERAS DANS LA FORÊT DE BROCÉLIANDE : LA FABRIQUE DES HÉROS ET HÉROÏNES