

LES ENQUÊTES D'ANNE KORRGAN

Mystère à l'Abbaye du Relec

LA SOLUTION DE L'HISTOIRE

L'histoire se déroule en **1819 (1)**. Connaissant de grandes difficultés financières, Théophile Ropars était résolu à trouver un moyen, même **illicite (2)**, pour redevenir riche. Un jour, il rencontra un paysan, Francis Marzin, qui lui demanda son aide en échange d'un **trésor (3)**. Francis avait volé un **parchemin (4)** mais ne sachant **ni lire ni écrire (5)**, il ne put en comprendre le sens. Il révéla la cachette à Théophile, ignorant qu'il allait **l'assassiner (6)**. Théophile découvrit qu'il s'agissait d'une **recette (7)** et lut ce qui y était inscrit : « Prendre **5 (8)** cuillères à soupe de cidre **béni (9)**, y ajouter une **grenouille (10)** ». Cela permettait de **guérir (11)**. Il souhaitait en faire un **élixir (12)**, dont il aurait été l'inventeur, le rendant riche et célèbre.

LES SOLUTIONS DÉTAILLÉES

Énigme 1, La fontaine de l'abbatiale : En observant la pointe de la fontaine, les joueurs verront que le croquis qui représente fidèlement la réalité est celui indiquant : **1819**.

Énigme 2, La façade de l'abbatiale : En observant la façade, les joueurs verront qu'il manque un élément à l'emplacement où est inscrite la bonne réponse : **illicite**.

Énigme 3, La salle capitulaire : En replaçant les façades dans le bon ordre, les joueurs pourront lire la réponse qui est : **trésor**.

Énigme 4, La fontaine Saint-Bernard : En observant la forme de la fontaine, les joueurs pourront relever dans le carnet celle qui est identique et qui donne la bonne réponse : **parchemin**.

Énigme 5, Le moulin : En observant le moulin, les joueurs pourront replacer l'escalier manquant au bon emplacement sur la façade en annexe. En suivant ensuite les instructions, ils formeront la phrase de la réponse : **ni lire ni écrire**.

Énigme 6, Le regard de la fontaine de l'abbaye : Sur le regard, une date donne les chiffres à suivre dans le labyrinthe pour arriver jusqu'à la bonne réponse : **l'assassiner**.

Énigme 7, La maison de la chaussée : En se fiant aux consignes qui fonctionnent avec la date inscrite au-dessus de la fenêtre de la maison, les joueurs trouveront la bonne réponse : **recette**.

Énigme 8, La maison à Apothéis : Sur la maison, l'emplacement de la sculpture de saint Jean indique la forme qu'il faut suivre dans le quadrillage en annexe. En ne se concentrant que sur cette forme, les joueurs verront apparaître la réponse : **5**.

Énigme 9, La stèle romaine : En relevant les parties de la croix qui sont fidèles à celle de la stèle, les joueurs relèveront 4 lettres. En les lisant dans l'ordre avec lequel on effectue le signe de croix, ils formeront la réponse : **béni**.

Énigme 10, Le pont qui relie les 3 évêchés : En comptant les lattes du pont, les vraies et celles représentées colorées dans le carnet, les joueurs pourront voir exactement où tombent les poteaux du pont. Si le poteau tombe sur une couleur, c'est celle-ci qu'il faut relever, s'il tombe sur deux, il faut les associer pour en créer une nouvelle. Ils trouveront ainsi la réponse qui est : **grenouille**.

Énigme 11, La maison avec la pierre du cloître : En utilisant la date inscrite au-dessus de la fenêtre de la maison, les joueurs traceront les coordonnées d'un point sur la façade. La pierre se trouvant sur ce point leur donne la bonne réponse : **guérir**.

Énigme 12, L'arrière de l'abbatiale : L'illustration dans le carnet est une perspective. En replaçant les éléments dans leur ordre d'apparition, la façade arrière de l'abbatiale étant le point le plus proche, les joueurs sélectionneront les bonnes lettres et pourront lire la réponse : **élixir**.