

Il y a un fantôme à Redon !

Et voilà, encore une année de passée et notre fantôme Belphegor erre toujours dans la ville. Il a quelque peu changé ses habitudes... Monsieur a décidé de hanter les plus vieux bâtiments de Redon.

Il aime à errer dans les couloirs et se matérialiser derrière les fenêtres et tout le monde sait que les vieilles bâtisses n'en manquent pas.

Rends-toi au 26, rue Saint-Michel.

Tu y trouveras le  des 

Aide-toi de ce tableau pour déchiffrer les hiéroglyphes ci-dessus :

A		B		C		D		E		F		G		H		I	
J		K		L		M		N		O		P		Q		R	
S		T		U		V		W		X		Y		Z			

Les bâtiments construits en 1648 ont connu diverses affectations successives. Ils

sont, en effet, aménagés en prison sous la     , puis en

école, en maison pour les retraites spirituelles, et en      *pendant la Première Guerre mondiale.*  

Observe toutes les fenêtres, c'est certain que Belphegor te surveille. Tu l'as trouvé ?

Reprends la rue Saint Michel pour retourner vers le centre-ville et tourne dans la première rue à gauche. C'est la rue du Tribunal qui, autrefois, était le quartier de la Justice.

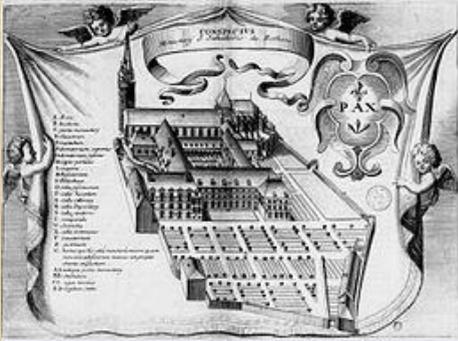
En effet, l'architecte Louis Richelot y construisit, la sous-préfecture (1839-1844), le tribunal (1843-1846), puis la gendarmerie et la prison départementale.

Cherche le bâtiment où est écrit « Honneur ».



C'est là que se trouve l'ancienne gendarmerie et sûrement une des cachettes de Belphégor alors observe le bien.

Allez... Allez, ne perds pas de temps. File à l'entrée du lycée Saint-Sauveur, qui se trouve être une ancienne abbaye bénédictine fondée en 832 par NOÏOWNOC et reconnue en 834 par ËONIMON.



Remets les mots soulignés à l'endroit.

.....
.....

Dès que tu as trouvé Belphégor, dirige-toi vers...

Pour t'aider à déchiffrer le message suivant, A = 1, B = 2... Trouve la suite.

12.1 / 18.21.5 / 14.15.13.9.14.15.5 /

5.20 / 20.21 / 12.15.14.7.5.18.1.19 / 12.5.19 / 13.21.18.19 / 4.5 /

12.1.2.2.1.25.5. / 16.18.5.14.4.19 / 5.14.19.21.9.20.5 / 12.1 / 18.21.5 / 4.21

/ 13.15.21.12.9.14. / 16.15.21.18 / 18.5.10.15.9.14.4.18.5 / 12.1 /

7.18.1.14.4.5 / 18.21.5. / 20.18.1.22.5.18.19.5 / 12.5 / 3.1.14.1.12 / 5.20 /

4.5.19.3.5.14.4.19 / 12.1 / 18.21.5 / 4.21 / 16.15.18.20.

.....
.....

Prends la rue du jeu de paume et tu arriveras à l'arrière des greniers à sel construits en 1607...

Mais que se passe-t-il dans le quartier ? On dirait que Belphégor s'est encore fait remarquer et hante vraiment les lieux. Peut-être que tu pourras aider M. Pyke pour chasser Belphégor de sa demeure.

Si tu as un peu de temps ... Profite de la très belle exposition « Port d'Antan », réalisée par le Musée de la Batellerie de l'Ouest.

Ta quête est terminée. Rends-toi avec ce papyrus et tes selfies à l'Office de Tourisme ou en mairie. N'oublie pas ! Cette chasse au fantôme doit rester secrète.