

**BLAVET**   
**BELLEVUE**  
 **OCEAN**  
Communauté  
Kervignac, Merlevenez, Nostang,  
Plouhinec, Sainte-Hélène

présente

# L'Anneau de Waroch

Le Landscape Game

Avec ce grand jeu d'aventure, les élus de BBO Communauté ont souhaité offrir aux habitants comme aux visiteurs un support d'exploration ludique, invitant à découvrir des lieux parfois méconnus et à partir à la rencontre des communes qui composent la richesse de notre territoire. Notre jeu de piste propose ainsi des itinéraires de découverte pour explorer le territoire de Blavet Bellevue Océan autrement.

Il arrive que l'on passe à côté de trésors insoupçonnés, parfois même à seulement quelques pas de chez soi. C'est souvent en prenant le temps de regarder autrement que l'on redécouvre la richesse d'un lieu, d'un paysage, d'une histoire. Si le littoral séduit naturellement par son attrait, chacune des cinq communes recèle aussi de véritables trésors patrimoniaux, parfois discrets, souvent à l'écart des circuits les plus fréquentés.

C'est dans cet esprit qu'a été imaginé L'Anneau de Waroch : une enquête grandeur nature où vous serez invités à voyager à travers les époques, de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale, à la découverte de sites porteurs de mémoire et d'identité locale.

Que vous soyez d'ici ou simplement de passage, nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à parcourir ce jeu que nous en avons eu à le concevoir. Qu'il vous surprenne, vous amuse et, surtout, vous donne envie de poser un nouveau regard sur notre belle région !

**Sophie Le Chat**

Présidente de BBO Communauté

**Avertissement** : Si les intrigues relatées dans ce livret de jeu s'inspirent de faits historiques, celles-ci sont purement fictionnelles et imaginées pour votre divertissement.

## Introduction

Au Ve et VIe siècle, en Grande-Bretagne, les Bretons subissent les assauts des Angles, des Saxons, des Pictes et des Scots et sont repoussés dans l'Ouest, notamment au Pays de Galles. Ils décident alors d'émigrer en Armorique. Certains s'installent sur l'actuel territoire de Blavet Bellevue Océan, emportant avec eux leur riche culture et leur savoir-faire.

Un nouveau royaume est créé : le Bro Waroch, du nom de son premier chef Waroch Ier. D'après la légende, ce chef breton mythique portait une bague, connue sous le nom d'anneau de Waroch. On dit que cet anneau garantissait à celui qui le portait le respect et l'obéissance de toute la population du royaume. À la mort de Waroch, Canao son fils s'en empara. L'anneau traversa les siècles et passa de main en main.

Alors qu'on avait fini par croire que cet anneau n'était qu'un mythe, j'en suis arrivé à la conviction qu'il est bien réel. J'ai décidé de recruter une équipe pour partir à sa recherche. Ce voyage va vous emmener par delà les siècles à la rencontre des femmes et des hommes qui ont écrit l'Histoire de ce territoire.

Êtes-vous prêts à relever le défi ?



Blaise Bélloc  
Chercheur de trésors



Vous allez vivre une aventure grandeur nature sur le territoire de Blavet Bellevue Océan Communauté. **Cette aventure se compose de 5 épisodes. Vous pouvez commencer votre aventure par l'épisode de votre choix.** Lors de chaque épisode, vous trouverez à votre point de départ une table de jeu.

À la fin de votre parcours, vous aurez obtenu les informations qui vous permettront d'utiliser **cette table de jeu et de découvrir un mot de passe.**



Table de jeu



Indice

**Vous partirez à l'aventure équipés de votre livret de jeu et d'un crayon. Il vous faudra trouver des indices cachés sur votre parcours.** Chaque indice vous permettra de résoudre une énigme. Si vous avez manqué un indice, le commerçant partenaire pourra vous le fournir.

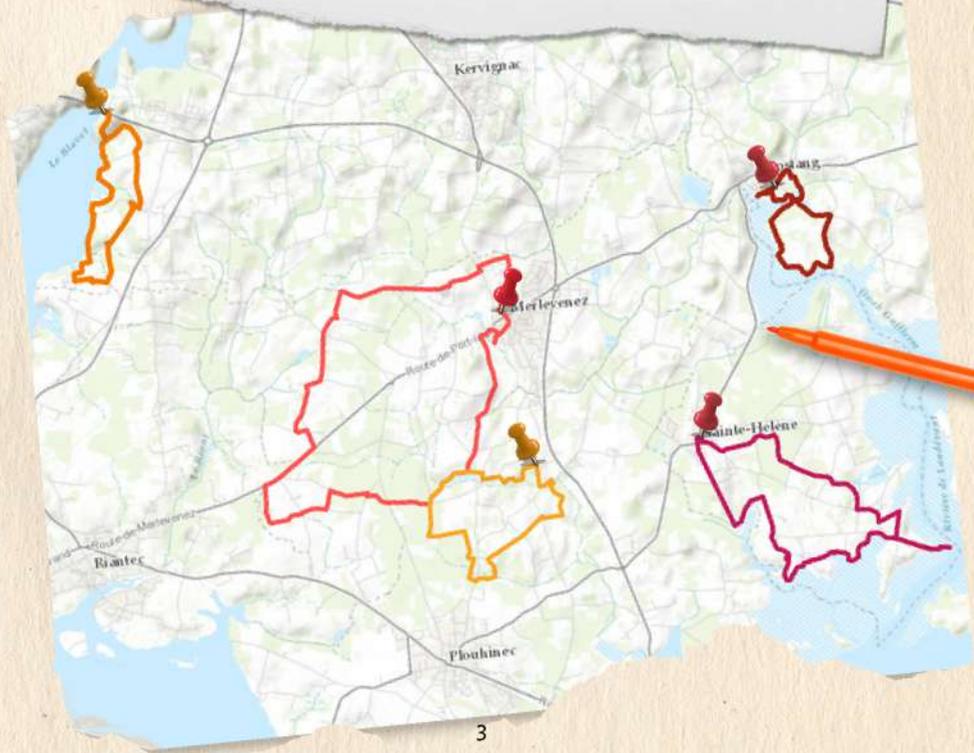
**Vous devrez remettre le mot de passe à un des commerçants partenaires.** Si le mot de passe est bon, **vous recevrez un autocollant à coller à la fin du livret.** Lorsque vous aurez accompli les cinq épisodes et collecté les cinq autocollants, **vous aurez accès à l'énigme finale qui vous permettra peut-être de trouver l'anneau.**

Si vous ne parvenez pas à résoudre une énigme, vous pourrez utiliser l'aide à la fin du livret mais veuillez à ne l'utiliser qu'en dernier recours !

*Par où voulez-vous commencer  
votre aventure ?*

- A **Nostang**, l'anneau de Waroch. Rendez-vous page 4
- A **Merlevenez**, le secret des Templiers Rendez-vous page 11
- A **Sainte-Hélène**, le trésor des Chouans Rendez-vous page 18
- A **Kervignac**, la bague du Bonhomme Rendez-vous page 25
- A **Plouhinec**, le butin des allemands Rendez-vous page 33

*Bonne chance !*



# Episode 1 à Nostang L'anneau de Waroch

## FICHE DE MISSION :

Epoque : VI<sup>e</sup> siècle

**Contexte :** Waroch 1er vient de mourir et son fils Canao lui succède. Il s'est un peu facilité la tâche en tuant trois de ses frères. Craignant, à juste titre, pour sa vie, le cinquième frère, Macliau, est en fuite et les hommes de Canao sont à ses trousses. Il espère pouvoir se mettre sous la protection de Conomor, un comte breton.

Après avoir longuement étudié le sujet, je suis convaincu que Macliau avait fui avec l'anneau de Waroch, symbole de pouvoir.

**Votre mission :** Prouver que Macliau avait bien l'anneau, pour identifier le lieu où il pourrait être caché.

Rendez-vous :  
Parking de Remoulin  
rue du bois d'amont

5 KM

ballage

4

Macliau arrive à Nostang, à cheval. Les hommes de main de Canao, roi du Waroch, sont à sa poursuite. Il fait peu de doute quant au sort qu'ils lui réservent. **Sortez du parking et prenez à gauche dans la rue du vieux bourg.** Si vous allez toujours tout droit, vous devriez atteindre le lieu par lequel Macliau entra dans Nostang. C'est un modeste pont. **À côté du pont sur la gauche, se trouve un banc, j'y ai accroché le premier indice.**

Notez-le ici :



**À présent, faites demi-tour et revenez sur vos pas.** Juste après le Calvaire, **tournez à droite dans la rue du calvaire.** **Après une centaine de mètres, prenez à droite pour atteindre le sentier côtier. Suivez-le jusqu'au pont de Remoulin.**

*Le savez-vous ? Nostang vient du breton Nostenk, qui vient du latin Locus Stagnorum qui signifie le lieu des étangs.*

Conomor a laissé à Macliau le message ci-dessous afin de lui indiquer le lieu où il va l'attendre.

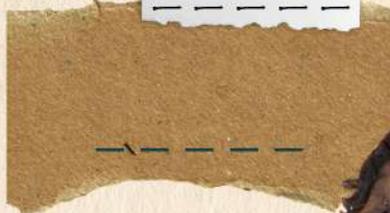


Pour le décoder, utilisez l'indice trouvé plus tôt. En comprenant comment l'indice est codé, vous pourrez décoder le message de Conomor.

Notez ici le premier indice décodé :



et ici le message de  
Conomor décodé :



Nous nous en servons plus tard.



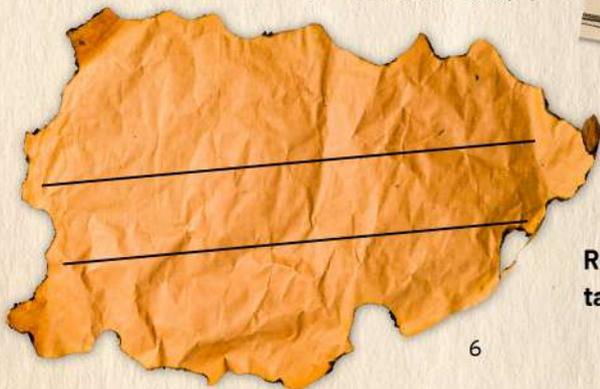
**Macliau traverse le pont et bifurque à droite par le sentier côtier.** Là sur une grande dalle de pierre, le cheval glisse et s'effondre. L'animal se relève mais il boîte. Macliau est forcé de continuer à pied. **Prenez le même chemin et suivez-le jusqu'à atteindre une longue passerelle.**

Alors que Macliau court à travers bois, Une troupe d'hommes en armes jaillit des taillis d'ajoncs. Il se fige, croyant sa dernière heure venue. Sa terreur se dissipe quand il découvre que ceux-ci sont les soldats de Conomor qui ont pour ordre de le conduire jusqu'à lui.

Lorsque Macliau rejoint Conomor il découvre un tumulus, une sépulture faite d'un monticule de pierres. Serait-il tombé dans un piège ? Conomor est-il un allié de son frère Canao ?

Pour découvrir ce qu'a prévu Conomor, remettez dans l'ordre la consigne qu'il avait donnée à ses hommes, dissimulée dans cet étrange jeu de cartes. **Pour vous aider, cherchez le deuxième indice que j'ai laissé pour vous sur la passerelle.**

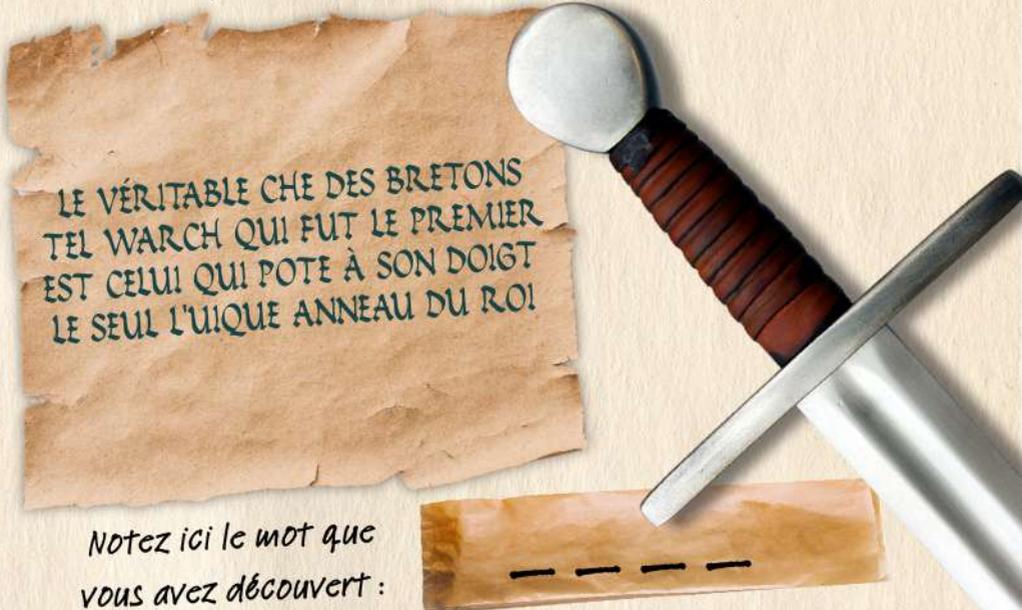
*Notez ici le message de Conomor :*



**Reprenez votre chemin sans tarder, en longeant la Ria.**

Que peut bien vouloir dire le dernier message que vous avez décodé. Conomor veut-il tuer Macliau alors qu'il avait promis de le protéger ?

**Continuez vers la Côte Saint-Ernan. Bientôt vous atteindrez une route.** Vous ne devez plus être loin du lieu de rendez-vous. **J'ai un troisième indice pour vous. Il est derrière le panneau de la Côte Saint-Ernan.** Il va vous aider à découvrir l'autre partie du lieu de rendez-vous caché dans le poème suivant.



LE VÉRITABLE CHE DES BRETONS  
TEL WARCH QUI FUT LE PREMIER  
EST CELUI QUI POTE À SON DOIGT  
LE SEUL L'UIQUE ANNEAU DU ROI

*Notez ici le mot que  
vous avez découvert :*

Les hommes de Canao lourdement armés ne tardent pas à rejoindre Conomor qui leur dévoile la tombe où il vient de faire enterrer Macliau. Ils ne peuvent que constater qu'ils arrivent trop tard mais que finalement leur sombre besogne a été accomplie. Ils repartent avec comme butin, le casque de Macliau, preuve de son décès. Ainsi Conomor a trahi sa parole...

**Reprenez votre route en direction de Saint-Ernan. Traversez le hameau. À la première intersection après Saint-Ernan, ouvrez l'œil. Les deux mots que nous avons trouvé doivent vous indiquer un lieu.**

**Quand vous aurez trouvé ce lieu, allez à la page suivante.**

**Bravo, je savais que je pouvais compter sur vous.** Voici donc la sépulture. On dirait bien que les pierres ont été réutilisées pour fabriquer ce four.

Quand les hommes de Canao sont arrivés sur place, le corps de Macliau était bien dans le tumulus comme l'a affirmé Conomor. Mais, il était vivant ! Ce tombeau était en fait une cachette. Conomor n'avait pas menti. Macliau avait alors pour projet de se rendre à Vannes, sous la protection de Conomor, pour devenir évêque et ainsi ne plus représenter de danger pour la couronne de son frère Canao.

**J'ai découvert l'existence d'une lettre qui semble être adressée à Conomor de la part de Macliau, devenu évêque de Vannes. Je crois qu'elle recèle une information d'importance. J'ai laissé le quatrième indice derrière le panneau qui indique le nom du lieu.**

Contrairement à ce que croit le  
Roi Canao, je n'ai rien de précieux.  
Ni bijou, ni argent, ni anneau.  
Je m'en vais d'ouest en est.  
Je n'ai rien volé, ni caché,  
ni sur mon cheval, pas plus que dans  
ma veste. Je ne suis pas friand ma  
foi de richesses et je ne prendrai rien dans la tombe

NOTEZ ICI LA PHRASE  
QUE VOUS AVEZ  
DÉCOUVERT :

---

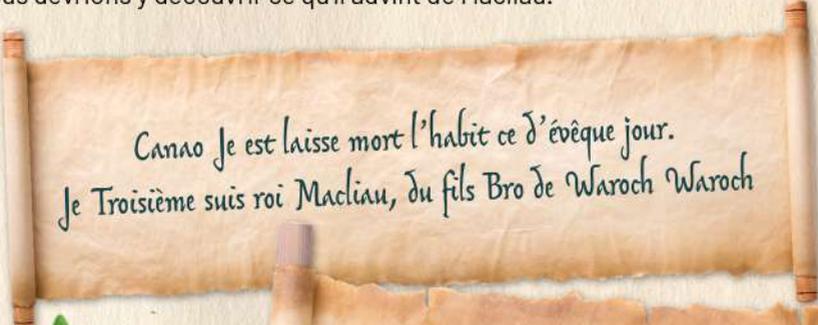
---

**À présent, prenez à gauche juste après le four à pain, passez devant la longère et descendez dans le bois.**



Ce que vous venez de découvrir est capital. Désormais nous savons que Macliau était bien porteur de l'anneau. Mais je doute qu'il soit encore ici. **Continuez sur le chemin qui descend dans le bois. C'est la direction qu'ont prise Conomor et ses hommes pour escorter Macliau vers Vannes. Descendez jusqu'à revenir au bord de l'eau mais ne repassez pas le pont de Remoulin. Prenez à droite vers la promenade du bourg et empruntez le sentier qui longe le ruisseau. Vous trouverez bientôt une rangée de chênes. Sur l'un d'eux, j'ai fixé le dernier indice.**

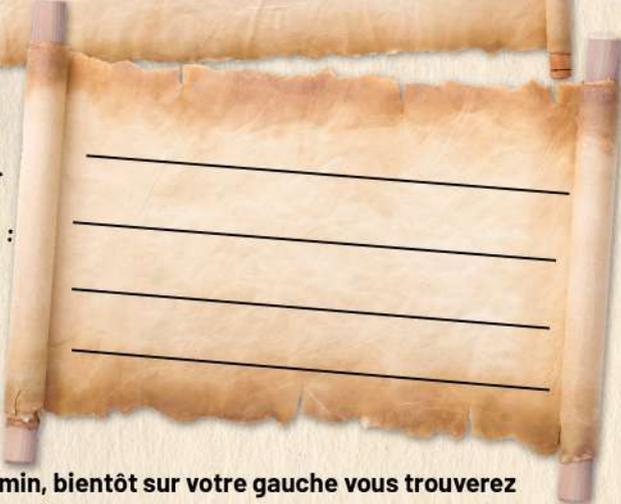
Il devrait vous aider à comprendre le sens caché dans cet étrange message adressé par Macliau à Conomor quelques années plus tard en 560. Nous devrions y découvrir ce qu'il advint de Macliau.



Canno Je est laisse mort l'habit ce d'évêque jour.  
Je Troisième suis roi Macliau, du fils Bro de Waroch Waroch



Notez ici  
le message  
reconstitué :

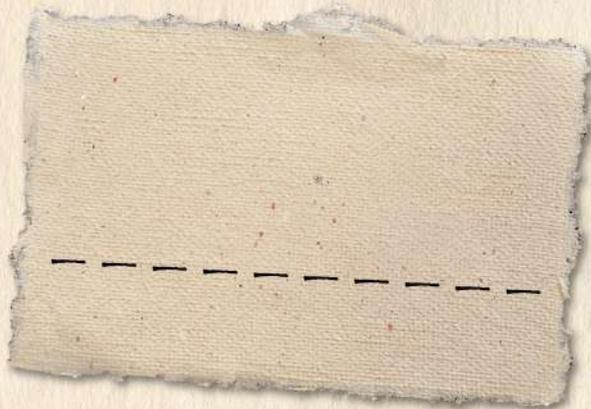


**Continuer sur le chemin, bientôt sur votre gauche vous trouverez un pont de bois qui vous permettra de revenir au cœur du village.**

**Face à l'église, prenez à gauche dans la rue du bois d'amont. Continuez tout droit pour revenir à votre point de départ. Retrouvez-y la table de jeu.**

Il vous reste à découvrir le mot de passe laissé par Macliau à l'aide de la table de jeu et de quatre des mots récoltés pendant cet épisode. Vous les identifierez grâce à des éléments communs au livret.

*Notez ici le mot de passe :*



Il vous reste à transmettre ce mot de passe à un commerce partenaire. En échange de celui-ci vous obtiendrez un autocollant que vous pourrez coller à la fin de ce livret.

Nous avons ici acquis la certitude que l'anneau de Waroch est bien réel, mais il nous faut reprendre nos recherches pour trouver sa localisation aujourd'hui.

Continuez votre enquête sans tarder avec les autres épisodes de votre aventure. Lorsque vous les aurez tous terminés, rendez-vous pour l'épreuve finale qui vous mènera jusqu'à l'anneau.



## Episode 2 à Merlevenez Le secret des Templiers

### FICHE DE MISSION :

**Epoque :** XII<sup>e</sup> siècle

**Contexte :** Il est dit que Merlevenez fut créée par les Templiers. Or j'ai découvert l'intrigant récit d'Evrard de Pysan, un chevalier templier, fuyant la répression de Philippe Le Bel et à qui on donna la mission de mettre un certain objet de grande valeur à l'abri des convoitises du Roi.

Et vous l'imaginez bien, dans ma quête de l'anneau de Waroch, j'en suis venu à la conclusion que s'il était un objet exceptionnel que les Templiers pouvaient vouloir protéger ici sur les terres du Bro Waroch, c'est bien l'anneau.

**Votre mission :** Découvrir si Evrard de Pysan, avait bien trouvé l'anneau de pouvoir, si il a pu mettre l'objet à l'abri et si, peut-être, il y est encore.



**Apprenant que les hommes du Roi approchaient, Evrard de Pysan enfourcha son cheval et s'engagea dans la rue d'Hennebont. Il prit à droite dans la rue du Pont Glaz qu'il remonta sur près d'un kilomètre. Il bifurqua ensuite vers les prés de Locohin. Il prit alors à gauche puis aussitôt à droite vers Manéguen.**

J'ai enquêté sur l'église de Merlevenez et j'ai découvert quelque chose de troublant. Savez-vous que le nom de Merlevenez était Brelevenez en 1370, c'est à dire moins d'un siècle après la destruction de l'ordre des Templiers. En breton, Bre signifiant la colline et Levenez la Joie... Qu'on pourrait donc traduire par Montjoie. Or parmi les maisons templières, il y en avait une nommée... Montjoie, du nom d'une colline de Jérusalem. Voici une preuve de plus que les templiers sont bien liés à la création de Merlevenez, vous ne croyez pas ?

**Revenons à Evrard. Il traversa le hameau de Manéguen en trombe pour disparaître dans le bois. Peu après en être sorti, il atteint une intersection. Là un parchemin s'échappa de sa sacoche. Le voici. J'ai fixé un premier indice à l'arrière du poteau situé à l'intersection. Il devrait vous permettre de décrypter le parchemin.**



*Notez ici la phrase  
que vous avez  
obtenue :*



Vous comprendrez plus tard le sens des informations que vous allez collecter, ne vous inquiétez pas.

De Pysan pense avoir distancé les hommes du roi. Mais soudain, il découvre plusieurs cavaliers qui arrivent à travers champs de sa droite, il n'a d'autre choix que de **bifurquer à gauche en direction du hameau de Kernours**. Faites de même.

**Traversez le hameau de Kernours, jusqu'à rejoindre une route. Là, prenez en face vers Lesteno. Puis continuez vers le Resto, prenez à droite pour traverser le hameau** comme le fit le templier. **Là vous trouverez un puits**, on dit que De Pysan y fit une halte pour faire boire son cheval. Mais le repos fut de courte durée, car il fut prévenu par un habitant du Resto de l'arrivée d'une forte troupe en armes. L'homme lui conseilla de se rendre vers Toul Lann et Saint-Sauveur, où il lui serait plus facile de se cacher. Il enfourcha sa monture précipitamment et disparut au grand galop. **En tournant à droite à la sortie du hameau, un nouveau document s'échappa de son sac. J'ai recueilli un deuxième indice et l'ai laissé au dos d'un poteau de bois que vous trouverez en face du virage. Il devrait vous aider à décoder le parchemin.**



*Notez ici la phrase que vous avez découverte :*

Atcectouepi tseutre  
la ctoeltonene de  
gtaeutcehe les  
tbertaes stoeutse les  
gteentoeux

**Comme le chevalier Evrard, prenez à droite en sortant du Resto, puis à nouveau à droite par la D33. Après environ 800 mètres, tournez à gauche vers Toul Lann.**

Difficile de comprendre où il souhaite se rendre. **Atteignant Toul Lann, il bifurqua vers la gauche à nouveau. Bientôt, le voici qui rejoint Saint-Sauveur mais il ne s'y arrête pas et continue son parcours.** Son cheval, un pur-sang arabe qu'il ramena des croisades, aurait certainement pu à force prendre le large sur les lourds chevaux du Roi Philippe le Bel. Mais ceux-ci semblaient avoir disparu. À croire que l'homme du Resto avait été de bon conseil.

**Juste après avoir traversé le hameau, il prit à gauche** sans doute pour égarer ses poursuivants dans le bois tout proche. Bien sûr, il craignait pour sa vie, sachant le sort qu'on réservait aux templiers. Mais il est plus probable que ce soit la volonté de mettre un objet à l'abri, qui animait sa volonté d'échapper aux soldats du roi.

**Il prit ensuite à droite. En suivant ses traces, vous atteindrez une route. Là prenez à droite par la route puis rapidement vous trouverez, sur votre gauche, un chemin qui s'enfonce dans le bois. Là, vous trouverez le troisième indice que j'ai laissé derrière le panneau du parcours.**

Utilisez-le pour résoudre une nouvelle énigme.

*Entourez les éléments à conserver pour créer une phrase:*



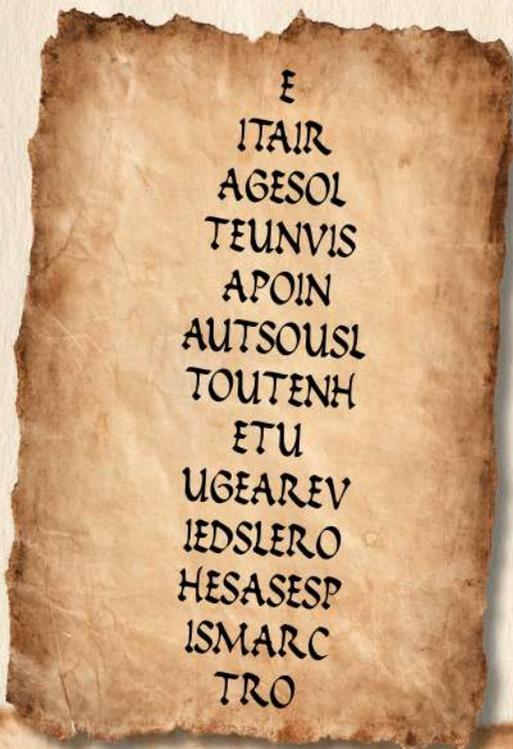
**Engagez-vous à présent sur le chemin dans le bois.**

**Suivez le sentier qui traverse la pinède.** On comprend aisément que le chevalier se soit engagé ainsi dans le couvert. Bien malin qui pourrait parvenir à le suivre dans ce paysage dense de pins et d'ajoncs.

**Lorsqu'il atteint la route suivante,** des cavaliers du Roi sortirent du bois sur sa gauche. Le chevalier découvrit sans doute avec stupeur que celui qui les guidait, n'était autre que l'homme du Resto. Il l'avait piégé. Avant qu'il ait pu réagir, l'un des cavaliers banda son arc et lâcha une flèche en sa direction. Elle vint se ficher dans la cuisse du chevalier de Pysan. Hurlant de douleur, **il talonna son cheval et traversa la route pour s'engager sur le chemin qui continuait en face.**

Là, il lança son cheval au grand galop **jusqu'à atteindre le hameau de Kerdaniel (balisage bleu 2).**

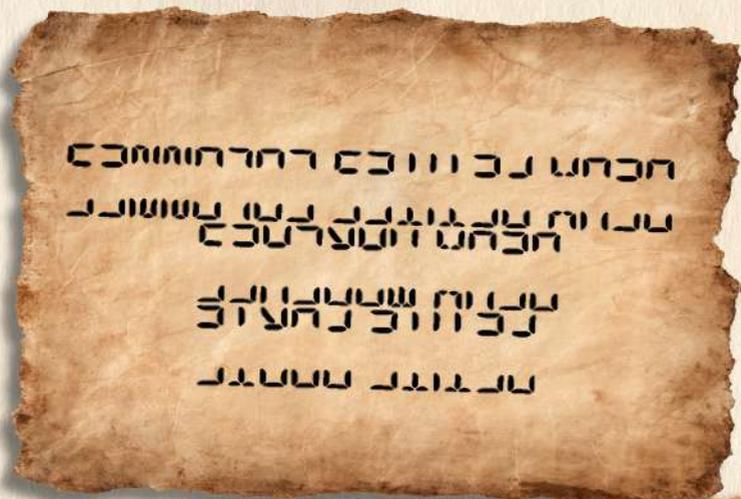
Son pur-sang arabe fit merveille mais lorsqu'il se retournait, il apercevait toujours les hommes de Philippe Le Bel qui ne ralentissaient pas. **Il traversa Kerdaniel et c'est à la croisée des chemins suivante qu'on trouva un nouveau parchemin, perdu lors de sa cavalcade. Un quatrième indice vous attend derrière le panneau. Vous en aurez besoin pour trouver la réponse à l'énigme ci-contre.**



*Notez ici la phrase  
que vous avez  
obtenue :*

**Reprenez sans tarder votre route.**

Evrard de Pysan tente de revenir vers Merlevenez, il a sans doute une idée derrière la tête. En plus d'avoir une flèche dans la cuisse. **Continuez votre progression à droite. Vous atteignez une route, suivez-là. (Ne plus suivre le balisage bleu 2). Passez devant le centre équestre. Lorsque vous atteignez la D33, prenez à droite pour revenir à Merlevenez.** À ma grande surprise, le chevalier du Temple n'est pas retourné à l'église, **il a pris à droite dans ce qui est aujourd'hui la rue de la gare.** Puis à nouveau à droite pour rejoindre la fontaine Maria. J'ai dissimulé un dernier indice sous la table, située derrière la fontaine. Il pourrait vous aider pour cette dernière énigme.



*Notez ici la phrase  
que vous avez  
reconstituée :*



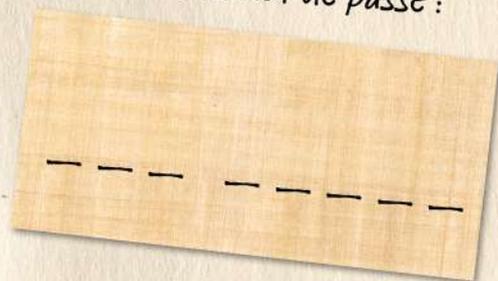
Faites à présent demi-tour et remontez la rue de la fontaine Maria, en haut de laquelle vous prendrez à gauche dans la rue du puits pour revenir à l'église.

### **Rendez-vous à présent à la table de jeu.**

J'ai appris dans mes recherches qu'Evrard de Pysan a été découvert mort à l'intérieur de l'église Notre-Dame de Joie par les soldats de Philippe Le Bel qui le traquaient. Mais ils n'ont trouvé aucun anneau sur lui... La raison pour moi en est très simple. Il l'a caché dans l'église avant de lâcher son dernier soupir.

**Sur la table de jeu, vous allez pouvoir utiliser les informations obtenues grâce aux énigmes. Elles vous permettront d'exploiter un étrange plan de l'église contenant des lettres et peut-être de découvrir le mot de passe laissé par le chevalier de Pysan. À vous de jouer !**

*Notez ici le mot de passe :*



**Il vous reste à transmettre ce mot de passe à un commerce partenaire. En échange de celui-ci vous obtiendrez un autocollant que vous pourrez coller à la fin de ce livret.**

Nous avons ici acquis la certitude que l'anneau de Waroch a bien été détenu par les Templiers, mais il nous faut continuer nos recherches pour trouver sa localisation aujourd'hui.

Continuez votre enquête sans tarder avec les autres épisodes de votre aventure. Lorsque vous les aurez tous terminés, rendez-vous pour l'épreuve finale qui vous mènera jusqu'à l'anneau.

## Episode 3 à Sainte-Hélène Le trésor des Chouans

### FICHE DE MISSION :

Epoque : XIX<sup>e</sup> siècle

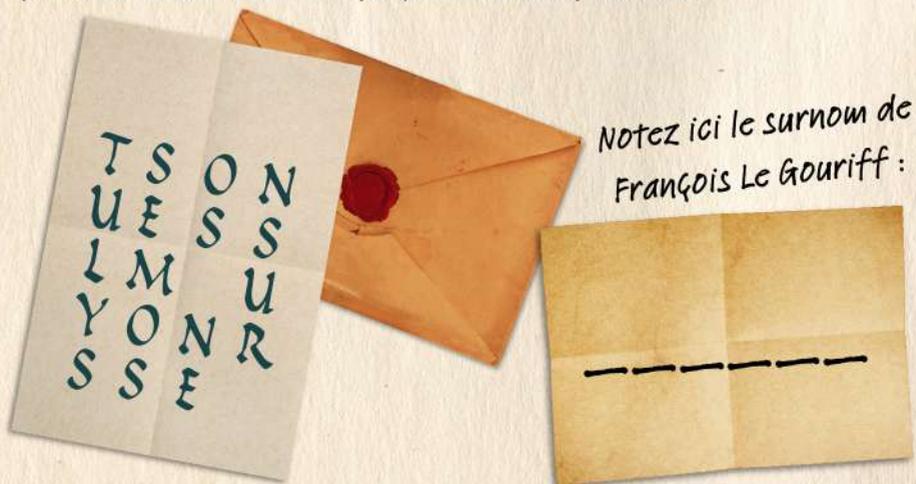
**Contexte :** Dans les premières années du XIX<sup>e</sup> siècle, la guerre civile fait rage entre républicains et royalistes, ceux qu'on appelle les Chouans. Georges Cadoudal a pris la tête de l'armée chouanne du Morbihan. Il s'entoure de chefs de divisions dévoués à la cause. Dont un certain François le Gouriff de Sainte-Hélène. Cadoudal missionne Le Gouriff pour récupérer un mystérieux objet qui doit permettre d'unifier la population du territoire face aux Républicains. Et s'il s'agissait de l'anneau de Waroch ?

**Votre mission :** Partez sur les traces du mystérieux chouan et tentez de découvrir si il a trouvé l'anneau et où il aurait pu le cacher.



François Le Gouriff vient de recevoir un message de Cadoudal. Il doit immédiatement aller chercher l'objet. Mais d'abord il doit rejoindre une troupe de chouans rassemblés à l'est de Saint-Hélène, pour qu'on les équipe en habits et en armes. **Contournez l'église par la gauche et engagez vous dans la rue du Lannic. Bientôt, prenez à gauche dans la rue de la Marine jusqu'à ce qu'elle devienne un chemin de terre.** C'est par là que Le Gouriff a quitté le village pour rejoindre les Chouans.

Le rassemblement était d'abord prévu à Kerroué, au Nord de votre position mais, par crainte d'une fuite par un espion républicain, il a été décidé de déplacer le point de rendez-vous au cœur d'un bois plus à l'Est. **Continuez jusqu'à une route que vous traverserez pour emprunter un sentier plus petit.** Vous approchez du point de rencontre, soyez prudents. **Cherchez la bifurcation de deux pistes et des panneaux indiquant Pont Madame et Vieille Chapelle. Derrière l'un d'eux j'ai caché le premier indice. Il doit vous permettre, avec l'énigme ci-dessous, de découvrir le surnom de François Le Gouriff,** par lequel il est connu des Chouans. Avec ce nom, il obtiendra que plusieurs Chouans l'escortent jusqu'au lieu où l'objet est caché.

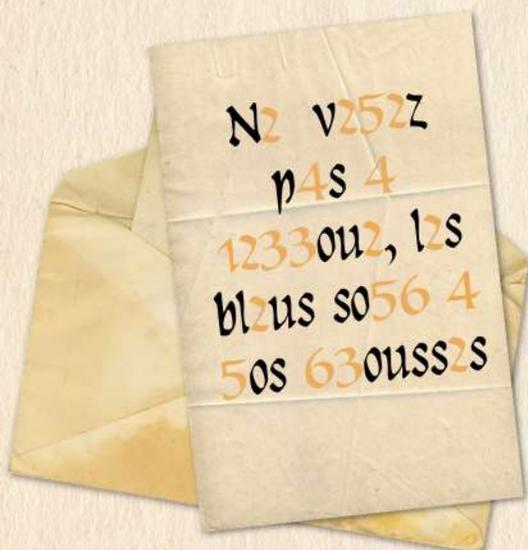


**Il est temps de repartir sur les traces de François. Suivez le sentier en direction de la vieille chapelle.**

**Progresser dans le bois jusqu'à la prochaine route. Là vous prenez en face par un chemin de terre.** C'est une des rares zones à découvrir. Ici le Gouriff et les Chouans qui l'accompagnaient ont dû redoubler de vigilance pour ne pas qu'une patrouille républicaine les repère. **À la prochaine route, prenez en face vers Kerdavid.** Serait-ce à la chapelle que se trouvait l'objet ? **Suivez le sentier jusqu'à la prochaine route, là vous prenez à gauche jusqu'à trouver sur votre droite, un panneau Vieille-Chapelle vous indiquant d'emprunter un escalier de bois.**

Je me suis trompé, Le Gouriff ne pouvait avoir rendez-vous à la chapelle de Kerdavid pour la bonne raison qu'à son époque elle n'existait tout simplement pas. Elle ne fût bâtie qu'en 1858. En fait, Le Gouriff devait retrouver ici un prêtre réfractaire opposé à la révolution française qui se cachait là. Il détenait une information capitale sur la position de l'objet à transmettre à Ulysse.

**Derrière la rambarde de l'escalier, je vous ai laissé le deuxième indice qui devrait vous aider à décoder l'information fournie par le curé.**



*Remplacez les chiffres par  
des lettres pour découvrir  
le message du curé :*



Je comprends à présent où il faut aller, je vais vous guider. Peut-être que l'anneau se trouve là-bas ? **Prenez l'escalier pour découvrir la chapelle de Kerdavid puis continuez par la route et prenez la première à gauche à la sortie du hameau.**

**Au bout de cette route, prenez à droite au croisement. À la prochaine intersection, suivez la direction de la pointe de la vieille-chapelle. En regardant les panneaux vous comprendrez que le nom que vous venez d'obtenir est l'autre nom de la pointe. Allez à la pointe et cherchez l'emplacement de la vieille-chapelle. Quand vous y êtes, vous découvrirez qu'il n'en reste qu'un autel. Mais regardez sa date de construction ! Elle correspond au règne de Waroch II, fils de Macliau. Si vous avez fait l'épisode de Nostang, vous le connaissez bien. Et si cette chapelle a été bâtie à cette époque, elle a pu abriter l'anneau de Warochn transmis par Macliau à son fils !**

**Sous la toiture de la petite cabane qui jouxte l'autel, je vous ai laissé un troisième indice. Je sais juste que le plus court des deux cache un message et que le plus long sert à le décoder. Il a été découvert dans les affaires de Le Gouriff.**

À l'attaque  
sus aux Blancs  
ensemble nous vaincrons  
Déterminés nous le sommes  
pour dieu Et le roi  
pour le royaume de France  
Grâce aux chouans  
et malheur aux traîtres  
parmi nous il en est  
malgré eux Je vaincrai  
à Kerantré nous iront prier  
pour Le salut de nos âmes  
et la victoire sur le Mal  
Ne faiblissons pas  
rien ne nous fait peur  
d'où Qu'il vienne  
l'ennemi seRa vaincu  
sans victoire point de Salut  
car Tout vient à celui qui croit  
ensemble ne faisons qu'Un

À l'attaque.  
Ne faiblissons pas.  
Ne faiblissons pas.  
pour Dieu et le Roi.  
À l'attaque.  
Ensemble ne faisons qu'un  
Déterminés nous le sommes  
pour Dieu et le Roi  
Et la victoire sur le Mal  
À l'attaque.  
Ensemble nous vaincrons  
Pour le salut de nos âmes  
Parmi nous il en est  
À l'attaque.  
Ensemble ne faisons qu'un

Notez ici le message  
que vous avez  
décodé :

-----  
-----

Qu'en dites-vous ? Sommes-nous sur la bonne voie ? Quelle excitation !

**Revenez à présent sur vos pas, jusqu'à la prochaine intersection.** Il est à peu près certain qu'il est en possession de l'anneau. La question est où l'a-t-il emporté ? À l'intersection, **continuez tout droit et suivez les indications vous menant au Moustoir en prenant le sentier côtier.**

Comme vous avez pu le voir, c'est en 1790 que la chapelle de la pointe a été détruite intégralement et c'est pour la remplacer que la chapelle de Kerdavid a été bâtie. Je crois que les espions de l'armée révolutionnaire ont compris que l'anneau de Waroch était certainement dans la chapelle et ils vont la détruire intégralement pour retrouver l'objet, sans succès.

**Traversez le hameau du Moustoir. Continuez par le sentier côtier jusqu'à la prochaine route où vous tournerez à droite. Comme le fit Ulysse, remontez la route.** À ce moment, l'un des hommes qui l'accompagne parti en éclaireur le prévient qu'une troupe de soldats patrouillent à proximité. Il l'entraîne alors dans un taillis tout proche.

**Cherchez sur votre gauche une passerelle qui mène au moulin de Berringue, c'est là que Le Gouriff chercha à se cacher. J'ai laissé le quatrième indice derrière le panneau. Utilisez-le pour résoudre l'énigme suivante. Il s'agit là de trouver le nouveau point de rendez-vous des Chouans.**



Parfait, je connais ce lieu, je vais vous y mener.

**Revenez à présent sur la route et reprenez votre chemin vers le Nord. À la prochaine intersection prenez à gauche.** Je vous guide jusqu'au lieu de rendez-vous des Chouans, là où Ulysse doit amener l'anneau.

**Traversez le hameau de Kervin et dès que possible reprenez le sentier qui longe la route sur la gauche. Suivez-le jusqu'à prendre à gauche par la route qui vous ramène à Sainte-Hélène. En entrant à Sainte-Hélène, vous trouverez sur votre droite une fontaine.** C'est ici que Le Gouriff retrouva Jean Rohu, un des plus illustres lieutenants de Cadoudal.

**Sous la table qui se trouve à côté de la fontaine, je vous ai laissé un dernier indice. C'est un mot étrange, qui indique le lieu où Rohu devait rejoindre Cadoudal. La lettre de Rohu ci-dessous, que j'ai pu obtenir, me semble être une manière de décoder ce mot.**

*Ordre du colonel Jean Rohu  
sur l'organisation de la division d'Avray*

*Il est nécessaire de réorganiser l'ordre des bataillons dans la colonne.  
Ainsi le premier bataillon tiendra sa place,  
tandis que le deuxième prendra la dernière.  
Le troisième prendra la suite du premier bataillon.  
Le quatrième, quand à lui, viendra se placer juste avant le second.  
Et ainsi de suite jusqu'à ce que la colonne  
soit recomposée selon l'ordre ici présenté.*

**Rohu**



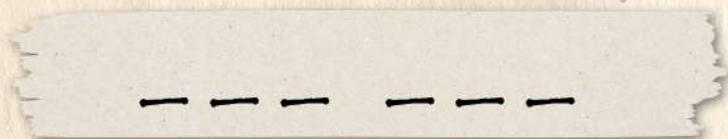
**Notez ici le lieu que  
vous avez décodé :**



Une fois armés, les Chouans quittèrent Saint-Hélène pour rejoindre, au lieu que vous venez d'identifier, le gros des troupes chouannes du Morbihan et leur chef Cadoudal. Mais difficile de savoir ce qu'il advint de François Le Gouriff et de l'anneau ? Nous savons désormais qu'il a bien été ici au XIXe siècle. Il vous faut continuer votre enquête plus loin pour tenter de le retrouver.

**Continuez à présent tout droit jusqu'à revenir au bourg et à l'église. Il vous reste à rejoindre la table de jeu pour tenter, grâce aux éléments collectés au cours de votre aventure, d'obtenir le mot de passe laissé par François le Gouriff.**

*Notez ici  
le mot de passe:*



**Il vous reste à transmettre ce mot de passe à un commerce partenaire. En échange de celui-ci vous obtiendrez un autocollant que vous pourrez coller à la fin de ce livret.**

Nous avons ici acquis la certitude que l'anneau de Waroch a bien été détenu par les Chouans, mais il nous faut continuer nos recherches pour trouver sa localisation aujourd'hui.

Continuez votre enquête sans tarder avec les autres épisodes de votre aventure. Lorsque vous les aurez tous terminés, rendez-vous pour l'épreuve finale qui vous mènera jusqu'à l'anneau.

## Episode 4 à Kervignac La bague du bonhomme

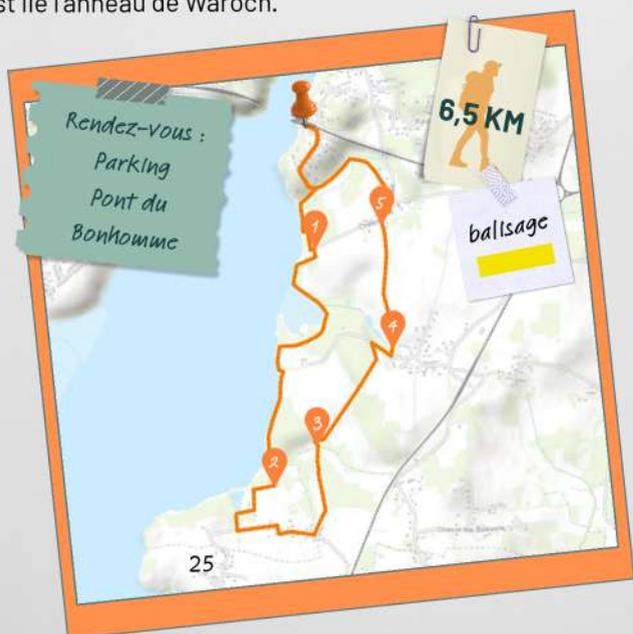
### FICHE DE MISSION :

**Epoque :** XX<sup>e</sup> siècle

**Contexte :** 1904, le Pont du Bonhomme, qui permet de relier Kervignac à Lanester et Lorient, est mis en service. Tout en haut des piles du pont, deux statues sont installées en 1905. En chêne polychrome, le bonhomme et sa femme se font face. Un matin de 1977, elles sont volées. Il faudrait être fou pour tenter une pareille ascension pour de simples statues de bois.

Et si les statues du Pont du Bonhomme avaient servi de cachette à l'anneau de Waroch ?

**Votre mission :** Découvrir si le mystère des statues du Pont du Bonhomme est lié à l'anneau de Waroch.



**Prenez la rue Korn Talhouet et après 300 mètres environ, tournez à droite par un chemin qui vous ramène au bord du Blavet. Là, empruntez la passerelle.**

J'ai commencé mon enquête en cherchant du côté du fabricant des statues originales du Pont du Bonhomme. Il s'agit d'une maison lorientaise du nom de Goanvic-Boëdec, spécialisée dans la conception de mobilier breton traditionnel. J'ai pu mettre la main sur le catalogue de l'époque.

**Continuez votre progression sur le sentier côtier. Vous atteignez bientôt une route. Reprenez le sentier par un escalier de bois. Sous la rambarde de l'escalier, j'ai laissé un premier indice qui vous aidera à résoudre l'énigme suivante.**

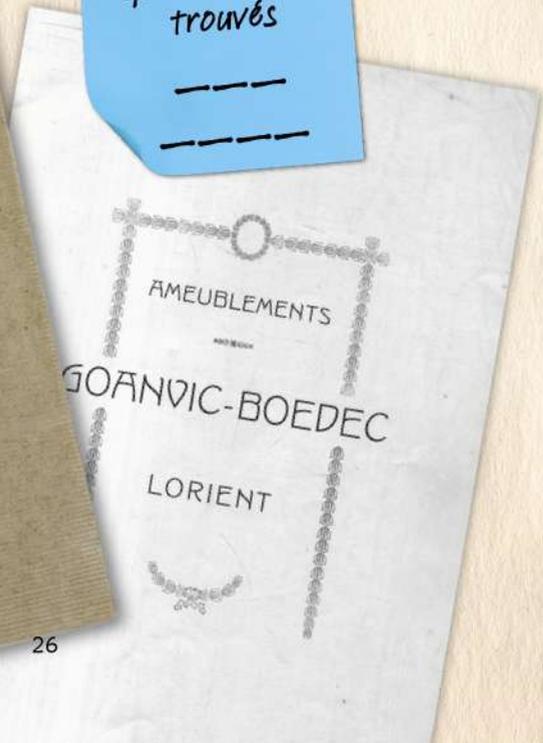
Le magasin de la société Goanvic-Boëdec avait pour nom « Au Sculpteur Breton ». En observant le catalogue, j'ai réalisé que certaines lettres avaient un aspect étrange. Et j'ai découvert une étrange suite de chiffres sur la même page. Avec l'indice, essayez de découvrir ce qui est caché dans le titre.



Notez ici les mots  
que vous avez  
trouvés

-----

-----



Je vous expliquerai plus tard le sens de ces deux mots. Mais, nous tenons une bonne piste qui relie les statues à l'anneau. **Reprenez votre chemin.**

Il vous ramène au bord du Blavet. De là vous devriez pouvoir apercevoir le pont et notamment la pile sur laquelle se trouve la femme. Ces deux statues représentent un homme en costume traditionnel breton qui prend quelque chose du bout des doigts et, en face, sa femme, qui lui tend une tabatière.

**Suivez le chemin jusqu'à bifurquer à droite pour emprunter une passerelle qui vous permet de traverser une zone humide. Continuez tout droit, en suivant la côte.**

J'ai découvert que le pont qui porte les deux statues a été en activité jusqu'en 1974, date à laquelle il a été remplacé par un pont mieux adapté à la circulation routière. Les deux piles du vieux pont sont tout ce qu'il en reste ainsi que les deux statues. **Plus loin, après une nouvelle passerelle, le sentier bifurque à nouveau vers la droite. J'ai dissimulé là, sur la barrière à l'intérieur du virage, votre deuxième indice. Il devrait vous aider à découvrir un autre élément caché dans le catalogue du sculpteur breton.**

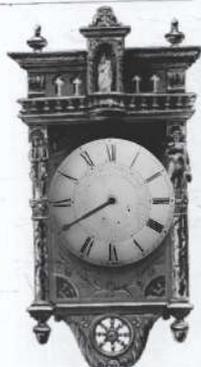


**J'ai découvert sur une des pages du catalogue un étrange message d'un homme à une femme, ressemblant fortement aux statues du Pont du Bonhomme. Il me semble qu'il faut chercher dans cette page le sens de ce message. L'indice me semble-t-il devrait nous mener vers un mot. Je vous ai mis la page complète au dos.**

**À vous de jouer !**



N° 54



N° 55



N° 56



N° 57



N° 58



N° 59



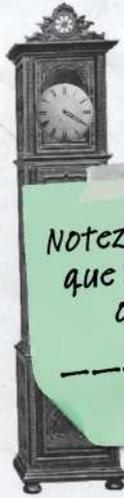
N° 60



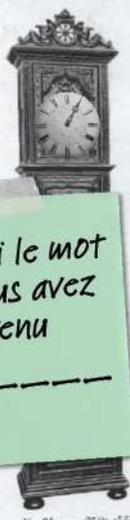
N° 61. - 250x60



N° 62 - 250x60



N° 63. - 250x55



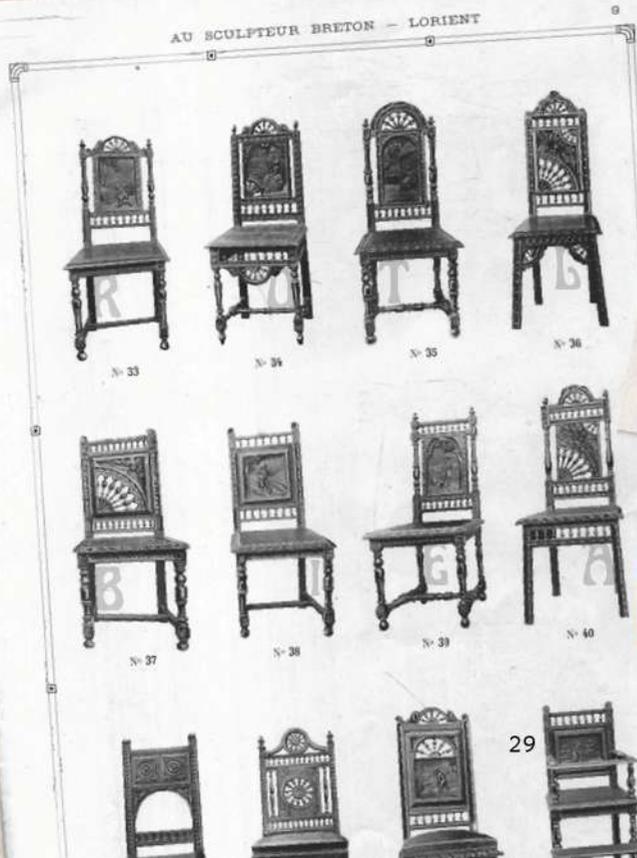
N° 64. - 250x55

NOTEZ ICI LE MOT  
QUE VOUS AVEZ  
OBTENU

C'est du Breton ! Et savez-vous ce que ça veut dire ? Anneau ! Vous comprendrez que nous sommes définitivement sur la bonne voie ! **Reprenez votre progression. Jusqu'à rejoindre une route. Là, prenez à gauche. Traversez le hameau de Kergatamignan et avant d'en sortir prenez à gauche à nouveau pour reprendre un sentier. Progressez jusqu'à entrer dans un bois.**

J'ai mis la main sur un article de journal qui raconte que si les statues du bonhomme et de sa femme ont bien été subtilisées sur les piles du pont une nuit de 1977, elles ont été ensuite déposées devant le journal La Liberté du Morbihan. Ce qui semble indiquer que ce ne sont pas les statues en elles-mêmes qui intéressaient le voleur, mais peut-être ce qu'elles contenaient.

**Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une passerelle qui franchit une zone humide. Sous la balustrade, j'ai laissé votre troisième indice. J'ai remarqué dans une autre page du catalogue de Goanvic-Boëdec d'étranges marques. Je me suis souvenu d'un prospectus de l'époque qui semblait avoir un lien. Voyez si vous pouvez en obtenir quelque chose.**



Notez ici le mot  
que vous avez  
découvert

Les pièces du puzzle se mettent en place ! Il vous faut continuer à présent. **Après la passerelle, prenez à droite par le chemin d'exploitation. Et remontez-le jusqu'à rejoindre une route.** En fait, ce que je comprends du dernier indice, c'est que la femme ne tend pas du tabac à son mari, c'est le mari qui veut placer un objet à l'abri de la tabatière ! Au cours de mes recherches, j'ai découvert que les statues originelles en chêne polychrome avaient été mises à l'abri suite au vol et remplacées par des copies en résine. Elles sont conservées en hiver à la mairie de Kervignac.

**À la route, prenez à droite, puis immédiatement à gauche et vous trouverez un lavoir. À côté de ce lavoir, un banc vous permettra de vous reposer un instant. J'y ai laissé un quatrième indice.** En enquêtant, j'ai pu récupérer une photo du bateau qu'avait utilisé l'homme pour atteindre les piles du pont et les escalader depuis leur base en toute discrétion. J'ai longtemps cru que je ne pourrais rien en tirer et puis j'ai eu un flash en observant les inscriptions sur la coque. **L'immatriculation AHOWA n'avait rien de commun avec ce qu'on rencontre habituellement. Et puis le nom du bateau... Ces 14 lettres n'étaient pas là par hasard. À vous de voir ce que vous pouvez en conclure.**



NOTEZ ICI LES MOTS  
OBTENUS

\_\_\_\_\_ U  
\_\_\_\_\_ E  
\_\_\_\_\_ H

Cette fois je pense que vous n'avez plus aucun doute, nous approchons du but. **Continuez par le chemin jusqu'à atteindre le hameau de Talhouët. Juste avant la première intersection, derrière un poteau électrique en bois, j'ai caché votre dernier indice .**

J'ai découvert quelque chose de tout à fait incroyable. Je vous ai dit que les statues originales étaient conservées, en hiver, en mairie de Kervignac mais savez-vous où elles sont exposées en été ? Au musée d'histoire et de traditions locales d'Hennebont. Et ce musée est installé dans une porte de la forteresse de la ville nommée : Porte Bro Erec ! Exactement comme les mots que vous avez découverts dans le catalogue. Et il se trouve que Bro Erec est l'autre nom du Bro Waroch. Incroyable, n'est-ce pas ? Tout a un sens dans notre histoire !

**Grâce à l'indice, vous pourrez sans doute résoudre la dernière énigme. Il s'agit de découvrir le message caché par le cascadeur dans cet article de presse sur le vol des statues.**

# LES STATUES DU PONT DU BONHOMME à nouveau retrouvées

## L'AUTEUR DU " RAPT " (SANS DEMANDE DE RANÇON) UN ANCIEN CASCADEUR LORIENTAIS

On les croyait volées, et du même coup envoyées à jamais, nos statues du pont du Bonhomme, revendues sur quelque marché louche (ou borgne, c'est au choix) ou « fourguées » à un receleur susceptible de les placer, moyennant force monnaie sonnante et trébuchante, chez un collectionneur peu soucieux de préservation du patrimoine local.



*Notez ici le message*

-----

-----

-----

-----

**Traversez à présent Talhouët et engagez vous sur le chemin du barrage.**

**Suivez la route, elle vous ramène au Pont du Bonhomme.**

**À proximité de ce qu'il reste de l'ancien pont vous trouverez la table.**

Grâce aux éléments réunis, il est temps d'obtenir le mot de passe laissé par le cascadeur sur la table de jeu. **Chacun d'eux va vous permettre de découvrir une ou deux lettres du mot de passe.** Utilisez l'espace ci-dessous pour reproduire les énigmes et travailler dessus.



*Notez ici le  
mot de passe  
du cascadeur :*

Il vous reste à transmettre ce mot de passe à un commerce partenaire. En échange de celui-ci vous obtiendrez un autocollant que vous pourrez coller à la fin de ce livret.

Continuez votre enquête sans tarder avec les autres épisodes de votre aventure. Lorsque vous les aurez tous terminés, rendez-vous pour l'épreuve finale qui vous mènera jusqu'à l'anneau.

## Episode 5 à Plouhinec Le butin des allemands

### FICHE DE MISSION :

**Epoque :** XX<sup>e</sup> siècle

**Contexte :** 1942, parmi les soldats stationnés à Plouhinec dans les blockhaus de Kervener, il y avait un archéologue allemand du nom de Hans Dahlin. Il semble qu'il était sur la trace d'un trésor mythique. J'ai retrouvé quelques pages de son journal perdu lors de la libération de la poche de Lorient. Je les ai traduites, elles vont nous guider. Pour moi, ça ne fait pas de doute, cet objet mythique ne peut être que l'anneau de Waroch !

**Votre mission :** Partir sur les traces de l'archéologue allemand et retrouver la piste de l'anneau de Waroch



Lors de l'occupation, la chapelle Saint-Fiacre a été réquisitionnée par les allemands qui y ont aménagé des boxes pour leurs chevaux. C'est là que Hans Dahlin semble avoir entendu parler pour la première fois de l'anneau de Waroch. **Engagez-vous sur le chemin qui commence au bout du pré derrière la chapelle. Suivez l'étrroit sentier, passez le petit pont.** C'est un parcours qu'empruntait régulièrement Dahlin à cheval pour son enquête. **Bientôt vous arrivez à une route. Suivez là sur quelques dizaines de mètres. Un panneau vous indique de prendre alors à gauche dans un chemin. Derrière ce panneau se trouve votre premier indice.**

Au XVIII et XIXe siècle, une grande foire était organisée autour de la chapelle. On y venait de loin pour acheter du bétail. En fouillant la chapelle, **Dahlin a découvert un document attestant de la vente d'une vache. Il est couvert d'étranges symboles. J'ai trouvé un second document reprenant ces symboles.**





**Continuez sur le chemin jusqu'à la route la plus proche. Là, prenez à gauche puis rapidement à droite pour rentrer dans la forêt. Suivez la piste.** Ce que nous cherchons ici est un site préhistorique qui a été fouillé par Dahlin. **Au bout d'un moment, vous atteignez une passerelle qui enjambe une zone humide.** Hans a eu le temps de faire ses recherches puisque le Morbihan est occupé dès juin 1940, il y était déjà, et la poche de Lorient ne sera libérée que le 10 mai 1945, il y était encore. Les blockhaus de Kervener n'ont été bâtis qu'en 1942, lors de la constitution du mur de l'Atlantique. C'est dans l'un des Blockhaus que j'ai retrouvé les documents réunis par Hans Dahlin ainsi que ses notes.

**En avançant sur le sentier, vous allez tomber sur le dolmen de Kerouaren.** Il intéressait Dahlin, qui avait entendu dire qu'on y avait retrouvé des bijoux de l'époque. Il ne savait pas alors que l'anneau de Waroch ne datait pas du Néolithique mais du VIe siècle après Jésus-Christ. D'ailleurs, ce qu'on avait trouvé ici n'était pas une bague mais un bracelet en or. **Il est temps d'obtenir un nouvel élément découvert par Dahlin. Si j'ai bien compris c'est, d'après lui, l'endroit où était caché l'anneau. Mais c'est un mot allemand. Ci-dessous, ce sont des cartes postales de trois villes de votre aventure. Ce doit être leur nom qui est écrit dessus. Grâce au troisième indice que j'ai laissé pour vous au dos du panneau du dolmen, vous pourrez décoder le mot fourni.**



EGCZIYLLC



Notez-ici le mot que vous avez découvert :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Continuez sur le sentier jusqu'à une route, tournez à gauche sur le chemin de terre. Vous tournerez bientôt à droite sur un sentier plus étroit. J'ai trouvé le sens des deux mots que vous avez découverts. Le premier est bien en breton et signifie... Anneau ! Et le second en allemand veut dire : Arrosoir ! Et vous savez qui tient un arrosoir ? Saint-Fiacre, patron des jardiniers ! Et il y a une statue de Saint-Fiacre tenant un arrosoir dans la chapelle de Kervener ! Ce pourrait-il que cet arrosoir abrite quelque chose ? L'anneau de Waroch peut-être ? Ce serait incroyable. **Avancez sur le chemin, mais observez bien le côté droit. Vous devriez découvrir un rocher gigantesque. Il est connu ici sous le nom de menhir de la pierre fendue.** Vous comprendrez pourquoi en vous approchant. On a tendance à relier le site à la préhistoire mais il n'est pas interdit d'imaginer que Waroch lui-même a réuni ses hommes ici.

Un peu plus loin, vous trouverez une nouvelle bifurcation. Cherchez le quatrième indice que j'ai laissé ici derrière le panneau. Il s'agit de trouver un lieu parmi ces photos réunies par Dahlin. L'indice devrait vous aider.



Ne tardez pas à vous remettre en route vers le dernier indice que j'ai laissé pour vous.

**Marchez jusqu'à une route. Prenez à droite puis rapidement à gauche pour reprendre un chemin de terre. Bientôt vous prendrez à droite. Non loin de là, un lieu intrigant vous attend, nommé la piscine aux Allemands.** Les soldats ont en décembre 1942 réquisitionné des habitants de Plouhinec pour qu'ils leur creusent une piscine afin qu'ils puissent s'y rafraîchir. La construction de cette piscine à cet endroit précis alors que la mer n'était pas loin a toujours intrigué les habitants. Les récits parlent d'un allemand particulièrement pressé de faire avancer les travaux. Et si cet homme était Hans Dahlin ? Et si ce qu'il l'intéressait ici n'était pas tant la création d'une piscine mais le fait de fouiller la terre sur plusieurs mètres carrés au milieu d'un ruisseau. D'autant que le mot que vous avez trouvé précédemment n'est autre que le nom du ruisseau dans lequel a été construit la piscine.

**Le dernier mot que nous cherchons semble être dissimulé dans cinq courts poèmes trouvés dans les affaires abandonnées par Dahlin dans le blockhaus. Le dernier indice que vous trouverez derrière le panneau explicatif de la piscine devrait vous être utile.**

I  
Dans le fracas, je ne fais aucun bruit.  
On ne me trouve pas dans le calme.  
Je suis double au cœur du poisson.

II  
On me trouve en juillet, en août, en septembre et octobre  
Je disparaissais en novembre jusqu'en juin.  
Je suis au début et à la fin de tout.

III  
Le taureau en a deux.  
Le cheval n'en a qu'un.  
Le mouton n'en a pas.

IV  
Je suis dans la Lune mais pas dans la Terre.  
Je suis dans le feu mais on ne m'entend pas.  
Je suis au début de l'univers.

V  
Avec moi commence l'espoir  
Et finit la peine

I II III II IV V

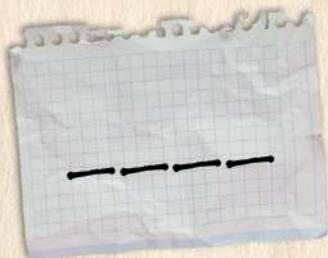
NOTEZ-ICI LE MOT  
QUE VOUS AVEZ  
DÉCOUVERT :

-----

En l'associant au mot allemand découvert plus tôt, ce mot nous indique où l'anneau a été caché à Plouhinec. Malheureusement, j'ai découvert qu'il n'y est plus. **Continuez votre chemin.**

**Il vous reste à revenir vers la chapelle pour la dernière étape de notre enquête ici à Plouhinec. Quand vous aurez dépassé la fontaine Saint-Fiacre et rejoint la route, vous pourrez bientôt apercevoir sur votre gauche les imposants blockhaus qui abritèrent la garnison de Hans Dahlin. De retour à la chapelle, cherchez la table de jeu. À l'aide des indices réunis, observez attentivement la table et essayez de découvrir le mot de passe laissé par Hans Dahlin.**

*Notez ici le mot  
de passe de  
Hans Dahlin :*



Vous devez à présent transmettre ce mot de passe à un commerce partenaire. En échange de celui-ci vous obtiendrez un autocollant que vous pourrez coller à la fin de ce livret.

Continuez votre enquête sans tarder avec les autres épisodes de votre aventure. Lorsque vous les aurez tous terminés, rendez-vous pour l'épreuve finale qui vous mènera jusqu'à l'anneau.

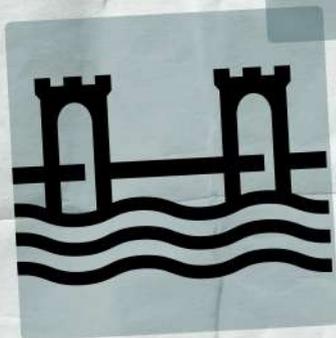
Notes





# ÉNIGME FINALE

Collez-ici les autocollants que vous recevez en échange des mots de passe.  
En associant certains éléments des cinq autocollants, vous devriez découvrir  
où vous rendre pour trouver l'anneau.



Notez-ici la ville :

et  
le lieu :

DES

## **VOUS AVEZ TROUVÉ L'ANNEAU DE WAROCH ?**

Vous avez relevé tous les défis de cette aventure et retrouvé le mythique anneau de Waroch, nous vous adressons toutes nos félicitations et nous espérons que vous avez passé d'agréables moments à la découverte de notre territoire.

Gardez secrète la localisation de l'anneau secrète, cette information doit restée en possession des seuls aventuriers qui ont accompli l'aventure dans sa totalité.

Si nous avons romancé une grande partie de cette histoire, sachez que de nombreux éléments sont vrais. Ainsi, le Bro Waroch, de même que Waroch, Canao, Macliau et Conomor sont bien réels. Nous les connaissons grâce au récit de Grégoire de Tours l'historien du moyen-âge.

Evrard de Pysan est un personnage fictif mais Merlevenez a bien abrité une hospitalité templière à l'origine de la création de la ville.

François le Gouriff est quand à lui un véritable chef chouan originaire de Sainte-Hélène, qui a combattu aux côtés de Georges Cadoudal et Rohu.

Les statues du Pont du Bonhomme ont bien été volées par un cascadeur audacieux avant d'être restituées.

Enfin, vous n'ignorez sans doute pas la réalité de l'occupation dans le Morbihan qui s'est conclue par l'épisode célèbre de la libération de la poche de Lorient.

**À BIENTÔT POUR DE NOUVELLES AVENTURES  
SUR LE TERRITOIRE DE  
BLAVET BELLEVUE Océan COMMUNAUTÉ.**

## Aide à n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence

**Enigme finale** Pour trouver la ville, réunissez les lettres dispersées sur les autocollants. Pour trouver le premier mot, associez la fiche et la grille de lettres. Le deuxième mot est un symbole présent sur chaque autocollant. Pour obtenir le troisième mot, associez les éléments de la même couleur que celle des cases à remplir. Quand vous avez trouvé le lieu, allez-y et cherchez ce que regarde l'œil.

**Plouhinec** 1 Cocher sur la petite feuille, les symboles présents sur l'autre document. 2 Chercher les symboles identifiés à l'épreuve précédente dans les images. Deviner la couleur de l'objet correspondant. Dans le tableau, regarder quelle lettre se trouve à l'intersection du symbole et des trois premières lettres de la couleur correspondante. 3 Deviner les villes qui sont représentées sur les cartes postales. Convertir les symboles en lettres. Deviner le code pour convertir les lettres, l'appliquer au mot codé. 4 Deviner quelle syllabe est commune à chacun des objets en photo. Les mettre dans l'ordre des numéros. 5 Chaque strophe décrit une lettre. Table : Utiliser les techniques de codage des énigmes de l'épisode pour trouver les 4 lettres. Les placer dans l'ordre des énigmes de l'épisode.

**Kervignac** 1 Les nombres correspondent à la position des lettres du titre. 2 L'heure de chaque horloge correspond à une lettre. Remplacer les lettres dans l'ordre du numéro des horloges donné par l'indice. 3 Chaque chaise cache une lettre entre ses pieds. Remplacez les lettres dans l'ordre des chaises du papier annonçant la vente. 4 AHOWA ENDURANCE est un anagramme de trois mots. 5 Ne retenez que les lettres de l'article marquées d'un point gris. Table : chaque énigme doit être associée au mot noté sur le même poste du livre. a On cherche la lettre qui précède la première lettre du mot. b Quel nombre du livre manque ? c Quelle lettre du message trouvé est à la place du ? d Une lettre en trop. e Remplacer les lettres du message trouvé par des carrés noirs et regarder les lettres qui sont dessinées par des carrés noirs.

**Sainte-Hélène** 1 Lire les lettres en suivant le chemin indiqué par l'indice. 2 Remplacer les chiffres du texte par les lettres correspondantes et en déduire le mot. 3 Chaque vers du texte de gauche vaut la lettre en majuscule qu'il contient. En déduire comment décoder le second texte. 4 Ne garder que les lettres sur les cases blanches en associant les tableaux de lettres aux damiers. Lire les lettres dans le sens de la flèche. 5 Remplacer les lettres du mot dans l'ordre des bataillons. Table : cherchez les documents correspondant aux éléments trouvés et trouver la lettre qu'ils contiennent.

**Mélievenez** 1 Lire le texte de haut en bas en colonnes et non en lignes. 2 Enlever les quatre lettres TETC de chaque mot long. 3 Ne garder que les mots associés à un oiseau. 4 Lire les lignes de bas en haut. 5 Retournez le livre et recolliez les trois lignes fendues en deux. Table : Trouver sur l'église tous les éléments que vous avez découverts. Retenez les lettres qui se trouvent à leur position sur le plan de l'église.

**Nostang** 1 Les cinq lettres associées au crabe. Il faut juste décaler les lettres. 2 Un mot est caché dans chaque image. Mettez les images dans l'ordre des saisons. 3 Il manque une lettre par ligne. Les quatre lettres forment le mot. 4 Il faut garder la fin de chaque vers. 5 Prendre 1 mot sur 2 de chaque ligne pour recomposer 4 phrases. Table : Remplacez les symboles par les mots que vous avez découverts et décoder le mot de passe dans le smartphone



# L'Anneau de Waroch

Le Landscape Game

Un anneau mythique aurait traversé  
le temps et serait caché  
quelque part sur le territoire.

Composez votre équipe d'aventuriers  
et partez à sa recherche !

Un projet de

Développé par

**BLAVET**  
**BELLEVUE**  
**OCEAN**  
Communauté  
Kergrist, Bellevue, Nostang,  
Rhuys, Sainte-Hélène

