

LES ENQUÊTES D'ANNE KORRGAN

Menace dans les Monts d'Arrée

LA SOLUTION DE L'HISTOIRE

Les parents de cet Émile Guillou aimaient plus la **nature (1)** que lui. Pour ses 7 ans, ils lui avaient offert un **géranium (2)**. À l'adolescence, il avait décidé qu'il ferait le **contraire (3)** de ce qu'ils lui avaient appris. Très tôt, il se révéla très doué en **chimie (4)**. Il décida de s'attaquer aux **landes (5)**, en inventant des **graines (6)** qui allaient faire naître une race de **résineux (7)**. Le paysage allait **disparaître (8)**. Il espère qu'après son plan, on remettra en marche la **centrale nucléaire de Brennilis (9)**. Il m'admire depuis longtemps et m'a envoyé plusieurs lettres dans lesquelles il demande à devenir mon **acolyte (10)**. Il se demande s'il souhaite me laisser une **chance (11)**. Il ne me reste plus que trois **heures (12)** avant que son produit ne fasse effet. Dans sa formule, il y a une **faille (13)**. Il faut verser un peu de **vinaigre de cidre (14)** autour de l'abbaye.

LES SOLUTIONS DÉTAILLÉES

Énigme 1, Ker targaz koz : En observant la décoration sous le toit, les joueurs verront que le croquis qui la représente fidèlement est celui indiquant : [nature](#).

Énigme 2, La rue de l'enfer : En replaçant les mosaïques dans l'ordre apparaissant sur la porte, les joueurs pourront lire la réponse : [géranium](#).

Énigme 3, Panneau biodiversité : En suivant les indications d'Émile, les joueurs relèveront des lettres sur le panneau biodiversité qui forme la bonne réponse : [contraire](#).

Énigme 4, La maison de Penmergues : En observant la façade de la maison, les joueurs verront la statuette d'un animal. C'est celui qui est relié à la bonne réponse : [chimie](#).

Énigme 5, Le petit menhir : L'annexe en forme de lapin représente le plan vu du dessus de là où les joueurs se trouvent. Une fois que les joueurs auront trouvé le petit menhir autour d'eux, son emplacement sur le plan-lapin leur indique la bonne réponse : [landes](#).

Énigme 6, Maisons à pans de bois : En s'imaginant superposer les pans de bois en annexe, les joueurs pourront reconstituer les pans de bois comme ceux apparaissant sur la maison. L'ordre de superposition, indiqué avec les couleurs, donne la bonne réponse : [graines](#).

Énigme 7, Statues des loups : Certaines lettres du texte d'Émile sont anormalement en majuscules. Ces lettres forment le mot « Dent ». Parmi les cinq statues, le seul loup qui possède des dents est celui dont le positionnement donne la bonne réponse : [résineux](#).

Énigme 8, Place de l'église : En faisant le tour de la place de l'église, les joueurs pourront observer les éléments de l'annexe et les relier aux plaques correspondantes. Ce faisant, ils traceront mentalement la forme qui indique la bonne réponse : [disparaître](#).

Énigme 9, Le lavoir : En comparant l'annexe au panneau du battoir golvazh, les joueurs pourront compléter les informations manquantes pour mener à bien la partie. En suivant les règles, ils pourront ensuite s'imaginer le déroulé de la partie entre les deux pions (en fonction de leur emplacement de départ sur le lavoir). Le gagnant donne la bonne réponse : [centrale nucléaire de Brennilis](#).

Énigme 10, En face du musée du loup : En observant les statues de géants en face du musée de loup, les joueurs pourront replacer les visages des géants à leur bon emplacement. En relevant les couleurs dans l'ordre de placement des géants, ils trouveront la réponse : [acolyte](#).

Énigme 11, Le panneau des villages : À chaque ligne de la comptine, un mot correspond à une ville, à une lettre près. En reliant ces quatre villes entre elles sur le panneau, les joueurs entoureront la ville qui donne la bonne réponse : [chance](#).

Énigme 12, Le gîte de Kermorgant : En observant le gîte, les joueurs observeront que sa représentation en annexe comporte des erreurs. Chaque erreur est une lettre à relever pour constituer la bonne réponse : [heures](#).

Énigme 13, Le Plessis : En relevant les numéros des bornes dessinées dans le carnet, et en suivant le tracé des couleurs qui leur sont associées dans le labyrinthe, les joueurs trouveront deux dessins représentant des parties de la façade de la maison figurant en annexe. Ces parties permettent de relever les lettres qui forment la bonne réponse : [faille](#).

Énigme 14, L'abbaye du Relec : En faisant le tour de l'abbaye, les joueurs pourront observer tous les éléments apparaissant dans le carnet. En replaçant ces éléments sur la carte de l'abbaye et en les reliant entre eux dans l'ordre indiqué par Émile, ils traceront un numéro, celui qui donne la bonne réponse : [vinaigre de cidre](#).