



Du rifi dans la tanière du dragon

Thématique du trésor : Légendaire

Type de cachette : multicache

Difficulté : 3/5

Durée : 2 h



Ce trésor est à découvrir de chez vous, depuis votre canapé et exclusivement sur le site internet (privilégiez l'ordinateur). Un accès Internet est nécessaire pour répondre à certaines énigmes (cliquez sur les liens présents dans les textes pour vous aider). Munissez-vous d'un papier et d'un stylo pour noter vos réponses.



En franchissant la porte du temps (activée la saison précédente), vous vous retrouvez catapultés... en plein Moyen-Âge ! La faute à Pluzinkopec qui n'a pu s'empêcher de dérober les K'roniques d'Anne de Bretagne...

Ce manuscrit, vieux de plusieurs siècles, retrace les épisodes marquants des « Marches ». Une zone de frontière qui, jadis, délimitait le territoire breton.

Depuis, les pages se ternissent et s'effacent peu à peu... menaçant de faire disparaître ce trésor. Redonnez leurs couleurs aux K'roniques en vivant 12 aventures médiévales et récupérez le manuscrit, seule solution pour regagner le présent !

L'épopée qui suit est l'une de ces 12 aventures...



Ici commence votre « Aventure Médiévale ».... Cette quête vous emmène à la découverte de 12 sites patrimoniaux et de loisirs des « [Marches de Bretagne](#) ». Plongez dans le plus fantastique d'entre eux...

Etape 1 : Rupture de Stock



(pousse la porte de l'échoppe de Pluzinkopec)



Poudredesscampec, quelle surprise ! Sache qu'ici, « on trouve de tout, comme à La Guerche ». Depuis le 11ème siècle, des marchands venus de Bretagne et des contrées voisines s'y retrouvent tous les mardis. Mais je m'égare... Tu cherches quelque chose en particulier ?



Des écailles de dragon.



Rupture de stock, désolé.



Mais ?! Tu viens de dire qu'on trouve de tout ici...



De tout, sauf des écailles de dragon.



(taquine) Je n'aurais jamais cru que tu pratiquais la publicité mensongère... Que vont penser tes clients en l'apprenant ?



(craignant pour sa réputation) ... mais pour toi, je veux bien aller chercher ces écailles. C'est comme si c'était fait !



Merci mon chou ! Préviens-moi quand tu auras ma commande. Je file, j'ai une potion sur le feu !

Etape 2 : La librairie d'Albert Enigmus



J'le présente, il s'appelle Pluzinkopec. Il voudrait bien réussir sa vie... Être beau (déjà fait), gagner de l'argent (en cours)... mais pour tout ça, il faudrait qu'il revienne vivant !



Quand j'aurais trouvé ces écailles de dragon, tu n'as pas fini de chanter mes exploits, troubadour !



Dis-moi Pluzinkopec... Comment comptes-tu t'y prendre pour trouver un dragon ?



Avec l'aide d'un expert. J'ai nommé Albert Enigmus, le célèbre aventurier. Lui et moi, on a fait un bout de chemin ensemble : en Chine, en Egypte, en Grèce, au Mexique...



Ses envies d'ouverture sur le monde lui sont venues en lisant les carnets de voyage de Pierre Malherbe ! Marchand d'Outre-Mer, il est considéré comme le premier homme à avoir réalisé le tour du monde par voie terrestre. En embarquant à Saint-Malo en 1582, il ne pensait sûrement revenir que 17 ans plus tard !



Depuis peu, Albert Enigmus a posé ses valises à Janzé. Les étagères de sa librairie fourmille de romans d'aventures et de grimoires... Il pourra me renseigner, si un dragon loge dans le coin...



Je t'accompagne ! Tu auras besoin d'une fine connaisseuse de l'histoire médiévale... et d'un garde du corps pour protéger ton derrière.



Albert Enigmus est un [passionné d'aventures](#) ! On peut dire qu'il a été servi en achetant sa nouvelle boutique à une sorcière un peu « chonchon »... C'est la signification de son nom, en breton !

Comment s'appelle cette sorcière ? Pour le savoir, explorez la page à la découverte de l'histoire de cet aventurier...

Notez votre réponse qui vaut A. A = _____

Indication: cliquez sur le lien présent dans la question. Commence par un « G ».

Etape 3 : Apprivoiser un dragon en 10 leçons



(devant la librairie, il trouve porte close) C'est fermé. Dommage que Poudreesscampec ne soit pas là. Une poignée de poudre de sésaminette aurait suffi à ouvrir cette porte...



La clé est sous le paillason, comme d'hab' !



Monsieur a ses entrées...



Sur le comptoir de la librairie, Albert Enigmus a laissé un mot...

« Je suis au Jardin d'Asie et ne serai de retour qu'à l'automne (si tout se passe comme prévu...). Si vous souhaitez prendre des cours de gallo, la langue parlée dans les Marches de Bretagne, adressez-vous à la boutique d'en-face.

Pour des renseignements concernant nos guides de voyage, troisième rayon au bout du couloir. Si vous êtes un lutin facétieux, vous trouverez tous nos grimoires magiques à l'étage.

*Sincères amitiés,
Albert Enigmus. »*



Qu'est-ce qu'on cherche au juste ? Le mode d'emploi des dragons pour les nuls ?



Niveau expert, oui ! Albert m'a parlé un jour d'un vieux grimoire... Le Grand Livre des Dragons.



Les dragons ne survolent plus le duché de Bretagne depuis bien longtemps... Précisément, depuis son rattachement au royaume de France, acté par « l'édit d'Union ».

En quelle année fut-il signé ?

Notez votre réponse qui vaut B. B = _____

Etape 4 : La tanière du dragon



Après des heures de recherche au milieu des piles de vieux manuscrits et autres parchemins, Pluzinkopec met enfin la main sur Le Grand Livre des Dragons. Cet ouvrage poussiéreux n'a pas servi depuis longtemps...



D'après ce grimoire, il ne reste qu'un dragon sur les terres des Marches de Bretagne. On l'appelle Diwaller. Il est énorme, du genre féroce et recouvert d'écailles... C'est exactement ce que je cherchais !



Notre aventure du jour s'annonce enflammée... Elle sent le soufre et le roussi... Pour les plus trouillards, il n'est pas trop tard pour faire demi-tour. Car nous allons dans l'ancre de Diwaller, le terrible dragon. À ce propos, vous savez comment entrer ?



Comme nous autres Korrigans, Diwaller habite sous terre, dans un réseau de galeries souterraines gigantesques !



Il y a une k'arte à la fin du grimoire... L'entrée de la tanière de Diwaller se cache sûrement dans l'un de ces endroits. Mais lequel ?



En breton, Diwaller signifie celui qui veille, qui protège. C'était aussi le rôle des Marches. Situées à la limite du territoire breton, cette zone de frontières et d'échanges était largement défendue. On recense en Ille-et-Vilaine 280 vestiges de mottes féodales, et des forteresses plus imposantes. Une ligne de fortifications équivalente se trouvait côté français.



Regardez ! On dirait qu'Albert Enigmus a annoté la k'arte... Il a dessiné un quadrillage dessus... C'est écrit « E. N. S-O. E. » à côté de la rose des vents... et il y a cette phrase : « Le jour où Diwaller a disparu ». Quel joueur, ce bon vieil Albert ! Sa spécialité, ce sont les casse-têtes, labyrinthes et énigmes en tous genres.



Ce vieux parchemin renferme des indices dévoilant l'entrée de la tanière de Diwaller... Seules les forteresses les plus imposantes des Marches, et leurs pendants côté français, sont représentées.



Pour savoir où se cache l'entrée de la tanière de Diwaller, aidez-vous de votre réponse précédente.

Il faut remonter l'année de sa disparition, soit le jour de la signature de l'édit d'Union. Localisez la forteresse où il a été signé : c'est votre point de départ.

Utilisez ensuite les 4 chiffres de la date pour vous déplacer de X cases sur la k'arte en direction de « E. N. S-O. E. » soit :

- Chiffre des milliers : Vers l'est
- Chiffre des centaines : Vers le nord
- Chiffre des dizaines : Vers le sud-ouest
- Chiffre des unités : Vers l'est

Dans les sous-sols de quelle forteresse se trouve l'entrée de la tanière de Diwaller ?

Notez votre réponse qui vaut C. C = _____



Indication: Ex. : En partant du Mont-Saint-Michel, si votre réponses à l'énigme B est 612 et que vous avancez Sud/Est/Nord, déplacez-vous de 6 cases vers le sud, puis de 1 cases vers l'est et de 2 cases vers le nord. Vous arrivez à Ancenis...



Combien de lettres différentes cette forteresse a-t-elle en commun avec le nom de la sorcière (réponse A) ?

Notez ce chiffre qui vaut D. D = ____



Suivez les Korrigans jusqu'à l'entrée de la tanière sans vous perdre en chemin.

Etape 5 : L'entrée de la tanière



(soulève sa lanterne et s'engage dans les galeries souterraines) Pas de doute, on est arrivés ! Voici l'entrée de la tanière de Diwaller. À vue de nez, il doit peser pas moins de 800 livres !



Vous comptez rester plantés là ? Allez, en route !



En compagnie des Korrigans, vous explorez les galeries et salles souterraines de l'antre... Jusqu'au moment où vous atteigniez enfin la « salle du trône »...



Question déco, on repassera ! J'aurais dû lui ramener quelques babioles de la boutique pour égayer son antre.



(regarde autour de lui) Dites donc... il n'a pas vraiment le sens de l'accueil, ce Diwaller !



Ce sont les chevaliers ayant tenté de s'introduire dans l'antre de Diwaller. Hélas pour eux, le dragon ne leur a pas laissé l'occasion de regagner la sortie... Je reconnais leurs blasons ! Certains font partie des familles célèbres des Marches : celui couvert d'hermines appartient aux ducs de Bretagne, le lion blanc sur fond rouge aux barons de Vitré...



Ces armoiries sont nées au Moyen-Age. Difficile de reconnaître son allié sur le champ de bataille quand il est recouvert d'une armure des pieds à la tête... Avec les blasons, les combattants peuvent se reconnaître et savoir où frapper.



Les armoiries respectent des règles strictes et un langage bien particulier nommé « héraldique ». Par exemple, les six couleurs sont : sinople pour le vert, gueules pour le rouge, azur pour le bleu, sable pour le noir, argent pour le blanc et or pour le jaune.



(ramasse les écailles au sol) Et voilà, douze écailles de dragon ! On y va maintenant, avant que Diwaller ne rapplique ?



Trop tard ! J'entends Diwaller qui approche !



Derrière quel bouclier les Korrigans ont-ils trouvé refuge ?

Il est « D'argent au dragon de sinople, surmonté d'un chef d'or à l'hermine de sinople. »

À l'aide des explications de Queen Aman, trouvez le bon blason. Relevez le numéro de la bonne réponse.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = ____



Indication: le chef est le sommet du blason.

Etape 6 : Pas touche à mon œuf !



Dans la grande salle du trône, Diwaller fait son entrée ! Griffes acérées, crocs affûtés comme des lances... Mieux vaut de pas s'y frotter ! D'autant plus que Diwaller protège un trésor inestimable : ses œufs.



Mon rêve ! Il paraît que la meilleure façon de dresser un dragon, c'est de s'en occuper dès son éclosion. Si on s'y prend trop tard, ça devient un peu chaud.



Pour un œuf de dragon, tu ferais n'importe quoi... Mais n'y pense même pas ! Ou Diwaller dégustera un Korrigan à point pour son prochain dîner...



(lit un passage du Grand Livre des Dragons) « Les papas dragons sont capables de sentir l'odeur des dragonnets à des kilomètres à la ronde. Même lorsqu'il est encore dans sa coquille. C'est pourquoi il ne faut jamais toucher aux œufs, sous peine d'être poursuivi sans relâche par la bête... »



Un marchand averti en vaut deux !



Mais voilà... C'est plus fort que lui ! Pluzinkopec se laisse envahir par ses vieux démons... et s'approche tout doucement du nid. Lorsque Diwaller compte à nouveau sa progéniture, l'un de ses œufs manque à l'appel !



Découvrez l'univers de Diwaller grâce à la vidéo !

De quelle couleur sont les yeux du dragon ? C'est la dernière chose que Pluzinkopec a le temps de voir avant d'être avalé tout cru...

Notez votre réponse qui vaut F. F = _____

Etape 7 : Dans le ventre du dragon



Non mais quel imbécile ! Un amateur, voilà ce que tu es Pluzinkopec ! Un dragon, ce n'est pas un papillon. Pour l'estourbir, il faut sortir l'artillerie lourde comme en 1488 à la bataille de Saint-Aubin du Cormier...



Ce qui n'a pas empêché les troupes du duc de Bretagne François II, père d'Anne de Bretagne, de subir une cuisante défaite contre le roi de France... Utilisons plutôt la ruse, comme Du Guesclin à Grand Fougeray. Il a repris le château aux Anglais en se déguisant en bûcheron. En tout cas, te voilà dans de beaux draps Pluzinkopec !



De beaux draps... Mais bien sûr ! Page 33 du grimoire : le k'oup de l'étole. « Il y a très longtemps, un dragon vivait près de la forêt du Theil... Il dévastait le pays et terrifiait toute la population, jusqu'au jour où Armel réussit à le dompter grâce à son étole. Le dragon devint doux et obéissant. Il coule depuis des jours paisibles dans la Seiche... »



Son étole était à k'oup sûr en chanvre des Marches ! Ses fibres ont permis de tisser les toiles à voiles, exportées en masse vers le port de Saint-Malo.



(fouille dans le sac de Pluzinkopec) Comment fait-il pour rentrer autant de choses dans un si petit sac ? En tant que membre de la confrérie des Korrigans d'Outre-Mer, Pluzinkopec ne sort jamais sans une étole en chanvre de la marque Stupéfix. Voyons si elle est capable d'amadouer Diwaller...



Encore faut-il arriver à lui passer autour du cou... Comment on procède ?



Toi, tu le divertis. Moi, je lui passe l'étole.

Etape 8 : Le k'oup de l'étole



Youhou ! Diwaller ! Toi qui protèges les Marches de Bretagne, tu dois connaître la réponse à cette énigme...



Retrouvez le nom porté autrefois par les Toiles de Chanvre produites autour de Vitré.

- **Mon premier sert à marcher lorsqu'on vieillit**
- **Mon second est ce que Pluzinkopec t'a volé**
- **Mon troisième est la première syllabe du mouvement à la surface de la mer**

Quelle est la place de la première lettre de ce mot dans l'alphabet (A = 1, B = 2, ...) ?

Notez votre réponse qui vaut G. G = _____

Indication: Il sert aussi de support en tapisserie



(lance l'étoile autour du cou de Diwaller) Allez, recrache maintenant ! Recrache !



Devenu doux comme un agneau, Diwaller se met tousser, à cracher tant et si bien que Pluzinkopec finit par jaillir de sa gueule tel un boulet de canon.



Merci les amis ! Sans vous, mon aventure médiévale tournait court...

Etape 9 : Sortir de l'ancre



Vite ! Quittons l'ancre de Diwaller avant que les pouvoirs de l'étoile ne s'estompent... Pour cela, nous devons retrouver la sortie et fermer l'entrée de la tanière à l'aide d'un code magique. C'est Albert qui l'a écrit...

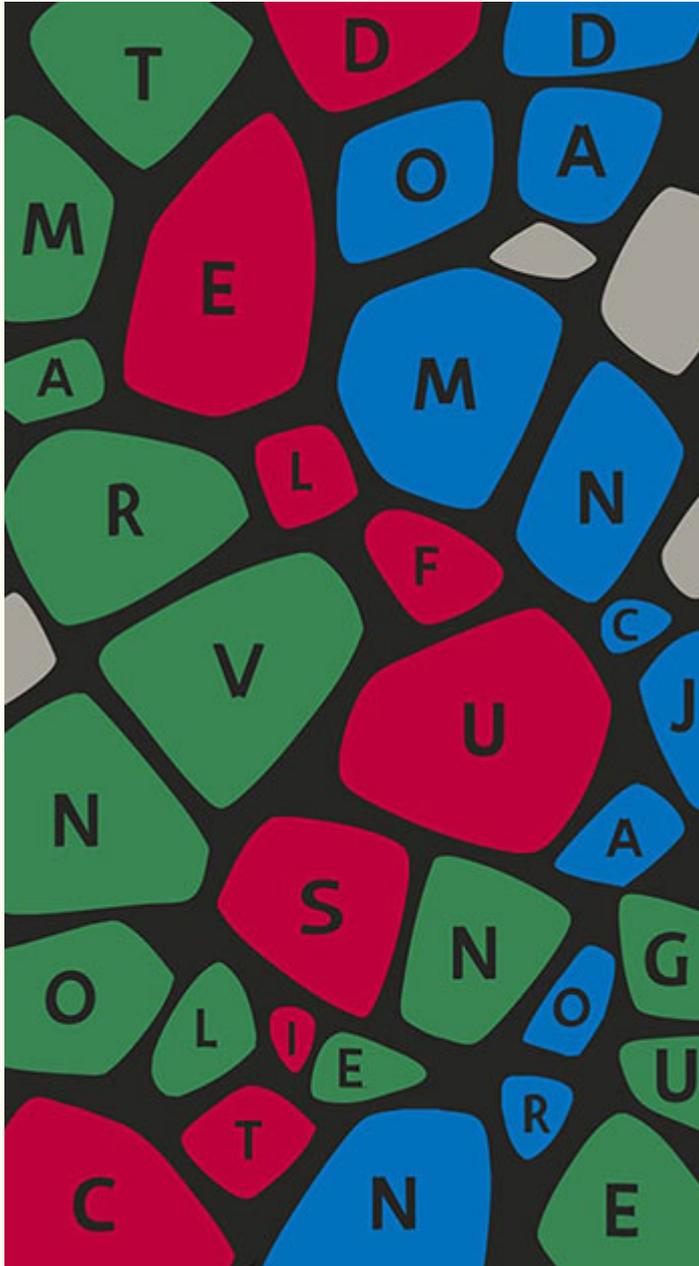


Pour découvrir le code magique, suivez le bon chemin en partant du haut !

- **Suivez le chemin de la couleur des yeux de Diwaller (réponse F)**
- **Sautez sur les dalles de « réponse G » en « réponse G »**

Quel est le code magique ?

Notez votre réponse qui vaut H. H = _____



Indication: : Si Si votre réponse G = 2, sautez de 2 en 2 sur le chemin de la bonne couleur.

Etape 10 : La fin de l'aventure !



Cette cache est uniquement virtuelle. Pas de badge à la clé, mais une récompense à débloquer dans votre profil (quête « Aventure médiévale ») !

Pour cela, saisissez le code mystère : vos réponses D et E suivies du mot que vous avez précédemment deviné (réponse H).

Coordinates: (D)(E) / (D)(E)



De retour dans sa boutique, Pluzinkopec attend avec impatience l'arrivée de Poudredesscampec...



Et voilà : des écailles de dragon pour la meilleure des magiciennes ! J'ai donné de ma personne pour les obtenir ! On dit merci qui ?



Tu vas rire... je me suis planté dans l'ingrédient... C'est une griffe de dragon qu'il me faut ! Comme « on trouve de tout comme à La Guerche » chez toi, je me suis dit que tu avais sûrement ça en stock...



Oh non... Ne me dites pas qu'il va falloir y retourner...



Pour saisir le mot mystère et valider votre parcours, il vous suffit d'aller dans l'onglet [Decouvertes/Commentaires](#). Pensez en plus à nous laissez un commentaire, on adooooore.

Scannez ce code
et téléchargez
notre application mobile gratuite

