



Au fil de l'histoire

Thématique du trésor : Commerce

Type de cachette : multicache

Difficulté : 2/5

Durée : 1 h



Ventre bleu, voilà que j'ai perdu le fil... Maudite pelote ! Mais quelle histoire Saint-Aubin-Du Cormier !



Hum, hum, tu files un mauvais coton Pluzinkopec...



Cette Petite Cité de Caractère® me donne du fil à retordre mais je ne compte pas faire tapisserie. Tu peux me croire ! Je vais démêler cette histoire sans coup férir.

Ce parcours fait partie de la nouvelle quête 2023, l'Aventure Médiévale.

En dérobant les K'roniques d'Anne de Bretagne, Pluzinkopec (votre nouveau copain) a chamboulé le Moyen-Age dans les Marches de Bretagne... Depuis son larcin, les pages se ternissent et s'effacent peu à peu... menaçant de faire disparaître ce trésor médiéval.

Votre mission : relever 12 défis afin de sauver les K'roniques d'Anne de Bretagne au terme d'une ultime épreuve. Chacune d'entre elles vous permettra de reconstituer tout ou partie d'une des 6 pages qui constituent ces k'roniques.



Au cours de ce parcours vous ferez connaissance avec Cécile, tapissière de son état et éminente membre de l'Ak'adémie des MOK (Meilleur Ouvrier Korrigan).



On gare sa chariotte sur le parking devant la mairie ([gps] ["N 48°15.607","W 1°23.990","48.2601167","-1.3998333"]) et on remonte le fil de l'histoire. Cette bobine vaut de l'or !

le jeudi est le jour du marché à Saint-Aubin. Se garer sera plus compliqué et la première énigme dissimulée derrière l'étal d'un marchand.

Etape 1 : Pierre de Dreux (N 48°15.6240000' / W 1°23.9590000')



Corne de bouc, par où commencer ?



Une amie tapissière m'a dit que la ville avait été fondée par Pierre 1er de Bretagne au XIIIe siècle. C'est un bon début, non ?



Pierre 1er de Bretagne alias Pierre de Dreux, alias Pierre Mauclerc, alias Pierre de Braine édifie sur place une forteresse pour tenir en respect deux puissantes seigneuries voisines, Fougères et Vitré. Mais aussi, pour fermer la frontière entre la Bretagne et la France à une époque où les rois de France lorgnaient fortement sur le Duché. Cette frontière s'appelle les Marches de Bretagne.



On dirait bien qu'il a su tirer son épingle du jeu, non ?



Un sacré personnage ouais ce Pierre de Dreux ou d'ailleurs ! Et à quoi le reconnaît-on ? A son sceau pardi !



Un sceau est une sorte de tampon qui était apposé autrefois sur les documents officiels en guise de signature.

Trouvez celui de Pierre de Dreux, vous y lirez une inscription latine. Combien de fois la lettre « i » est-elle visible sur celui-ci ?

Notez ce chiffre qui vaut A. A = _____



(Admirative) Ce Pierre de Dreux avait la passion du pouvoir dans le sang, le goût de l'action aussi. Son rêve : assujettir les grands barons, réduire l'influence du clergé et surtout empêcher la mainmise de la France sur la Bretagne. Il a fondé la dynastie qui a régné sur le Duché jusqu'en 1514.



Et pour moi il peut faire quelque chose ? J'ai beau tirer le fil de l'histoire...

Etape 2 : Ça balance sur la place (N 48°15.6430000' / W 1°23.8850000')



Il avait aussi le sens du commerce et de l'artisanat m'a dit mon amie tapissière. Au fait, elle s'appelle Cécile et elle descend d'une longue lignée de tapissiers saint-aubinais.



On peut lui parler ?



Filons Place Veillard, on a peut-être une chance de l'y trouver.



Place Veillard...Ce nom me dit quelque chose.



La Place Veillard est emblématique du riche passé de la ville. C'était à la fois un lieu de culte, de commerce, d'information et de justice. Il s'y tenait autrefois de grandes foires mises en place par Pierre de Dreux en 1237. Aujourd'hui, le jeudi c'est jour de marché.



Sur la façade de la tour Veillard, vestige de l'ancienne église ducale, on peut voir une œuvre résumant l'époque sous la forme d'une balance médiévale.

Quel ustensile l'artisan tient-il dans sa main ?

- Un hachoir alors B = 1
- Un couperet alors B = 2
- Un couteau alors B = 3

Notez ce chiffre qui vaut B. B = _____

Indication: De boucher



Reste un p'tit détail à évoquer les amis. Cette balance fait aussi référence à la justice rendue sur cette place qui abritait une prison construite au XV^e siècle, au cœur des anciennes halles.



Eh le roi du commerce, as-tu repérer ces petites hermines placardées sur les murs de la ville ? Et si c'était le fil qui devait te conduire au bout de l'histoire ? Cécile m'a dit qu'elle conduisait tout droit à l'impasse de grosse Roche.

Etape 3 : La chevauchée (N 48°15.6940000' / W 1°23.8710000')



Impasse de Grosse Roche... ça K'rin un peu, non ? Cromatik, elle a dit quoi Cécile ? Soulever des roches ? Tailler de la pierre ? C'est pas moi, ça....



Arrête de te prendre pour Rouledépec. Faut juste descendre jusqu'au chemin des douves pour voir l'envers du décor.



Parle plutôt de la face cachée de l'église. Construite entre 1899 et 1902 par l'architecte H. Mellet, elle est de style néo-byzantin. Elle a remplacé l'ancienne église ducale située place Veillard.



Tiens, tiens j'aperçois des cavaliers. Oyez, oyez mes seigneurs... Ventre dieu mais je connais cet écu. On l'a vu au début de l'histoire....



Voici Pierre de Dreux et ses vassaux en pleine cavalcade, longeant les vestiges des remparts de la cité. Ils semblent se diriger vers le château....

Mais combien sont-ils ?

Notez ce chiffre qui vaut C. C = _____



Suivons-les. Et si on les perd, on trouvera bien une hermine pour nous montrer le chemin.

Etape 4 : Au château (N 48°15.650000' / W 1°23.651000')



Plus on avance, plus cette cité me donne du fil à retordre. Comment démêler l'écheveau de son histoire ?



Tire sur le fil ! et dès que l'occasion se présente, enfonce le clou.



Tu vas te faire mal !



Je l'aurai cette pelote, un jour je l'aurai...



Et voilà le château ! Construit en 1223 par Pierre de Dreux, c'est du grand art en matière de forteresse. Imaginez une enceinte en forme de quadrilatère (100 m sur 30 m) flanquée de 10 tours face aux péripéties de l'histoire : les velléités des puissantes seigneuries de Fougères et Vitré, les conflits avec la royauté, la guerre de succession de Bretagne et pour finir une défaite à la bataille de 1488.



Bon, j'veux bien mais là, je ne vois plus que des ruines. Va falloir plus qu'un coup de pioche et quelques sacs de chaux pour tout remettre d'équerre...



Devant vous se dressent les restes du donjon au pied de ce qui était autrefois la première enceinte.

Quel élément peut-on encore voir tout en haut de celui-ci ? Quelle est la place de la troisième lettre de ce mot dans l'alphabet ?

Notez ce chiffre qui vaut D. D = ____



(pensive)Peut-être qu'avec un bon architecte...

Etape 5 : La bataille des pouvoirs (N 48°15.6670000' / W 1°23.5840000')



Tiens, un jeu de mikado ! Qui veut jouer ?



Nom d'une arbalète, on est sur un champ de bataille !



Et qui on passe au fil de l'épée ?



Plutôt la mort que la souillure !



N'en fais pas trop tout de même...



Pas à la hauteur ! Sacrée bataille que la bataille de Saint-Aubin du Cormier !



La bataille de Saint-Aubin-du-Cormier met un terme à la « guerre folle » (1485-1488) qui oppose une coalition de seigneurs à Anne de France (fille aînée de Louis XI), régente de France. Menée parallèlement à la guerre de succession de Bretagne, elle se termine par [le traité du Verger](#) qui prépare l'union de la Bretagne à la France. Plus de 6 000 bretons et 1 500 français y perdirent la vie.



Cette scène devant vous décrit le moment où les armes bretonnes et françaises se croisent et s'entrechoquent, pour évoquer le conflit. Désordre et confusion règnent à ce moment de la bataille. Les lances en première ligne se baissent, à l'arrière elles sont encore dressées.

Combien de petites lances comptez-vous ?

Notez ce chiffre qui vaut E. E = _____

Indication: Toutes même celle qui manque

Etape 6 : Les Marches de Bretagne (N 48°15.6250000' / W 1°23.6860000')



(Fataliste) L'histoire ne tient parfois qu'à un fil...



Mais elle est source d'inspiration comme me dit souvent Cécile, la tapissière.



Tout comme les légendes... Vous connaissez celle-là ? A la fin du 13e siècle, la légendaire épée du magicien Merlin indique que celui qui parviendrait à le retirer de son rocher deviendrait le roi de toute la Bretagne...



Ben là, on ne va pas manquer de munitions pour s'entraîner.



Pffff.... Encore une histoire cousue de fil blanc. La Bretagne, c'est à la pointe de l'épée qu'elle a écrit son histoire.



A partir d'épées fichées au sol, cette scénographie matérialise la frontière Bretonne. Chaque épée représente une forteresse des marches de Bretagne. Sur la lame est inscrit le nom de ces villes fortifiées qui composait la zone des Marches de Bretagne.

Combien d'épée se trouvent en Ille-et-Vilaine ?

Notez ce chiffre qui vaut F. F = _____



Encore une étape et j'aurai tiré cette histoire au clair.

Etape 7 : Ondine et le dragon (N 48°15.5530000' / W 1°23.5380000')



Pour cette ultime étape, il vous faudra faire le tour de l'étang de Saint-Aubin-du-Cormier. Communal, c'est aussi est un espace naturel et paysager remarquable, situé en cœur de ville. Lieu de promenade et d'animations (feu d'artifice, chasse aux œufs...), c'est également un lieu de pêche très fréquenté.



Dis Pluzinkopec, il paraît que tu as vaincu un dragon ? et que tu lui as même piqué quelques écailles ?



(Bombe le torse, fier comme Artaban) Et j'ai même été jusqu'au Trône de Breizh. Alors les dragons, ça me connaît !



Cécile m'a dit qu'il y en avait aussi un par ici. Tu l'savais ? Et un dragon amoureux en plus.



Allons voir cela de plus près, trop hâte d'en découdre avec un dragon !



Non ! C'est un dragon amoureux. Il est gentil.



Corne de Bouc tu m'embrouilles ! Un dragon amoureux ? Impossible !



Si, si...Il crache sa flamme à la fée des eaux. On l'appelle l'Ondine... Viens on va les voir. Ce sont eux qui détiennent le fin mot de l'histoire.



L'étang se Saint-Aubin-du-Cormier abrite parfois de bien étranges créatures. Il arrive que l'on puisse apercevoir un dragon y nager. De son dos, il crève l'onde laissant apercevoir quelques écailles. Attention, le nombre d'écailles visibles varie en fonction du niveau d'eau dans la mare...(petite blague de korrigan). Bien lire l'indice !

Serez-vous assez rapides pour les compter ?

Notez ce nombre qui vaut G. G = _____
Indication: Horaire fatal pour un bouillon



Et tu crois que je pourrai lui emprunter un œuf au Dragon amoureux ?

Etape 8 : La Cache



Restez discret à la découverte du trésor, ne détériorez pas son environnement et respectez ce qu'il contient. Merci aussi de ne prélever qu'un badge par membre de l'équipe.



Le final de ce parcours nécessitera un peu d'escalade. Le port de chaussures adaptées est recommandée.



Ça y est, j'la tiens ! On a tiré le fil de l'histoire jusqu'au bout. Quelle pelote les amis, quelle pelote !

En voilà une qui va figurer en bonne place dans les K'roniques d'Anne !

Indication: A l'entrée de Rumignon, au coeur du chaos

Coordonnées: N 48°(G+4).(F)(D)(B-1)' / W 1°2(C).(D)(E-C)(A)'



Tout est bien qui finit bien. Un peu cousu de fil blanc tout de même cette histoire, non ?



A bientôt pour de nouvelles aventures...médiévales !



Cette cache fait aussi partie de la cache mystère « le fabuleux trésor de Fougères ». Pour parvenir au bout de cette autre aventure, il faudra **penser à noter l'indice** qui se trouve à l'intérieur du trésor. Attention, il y en a 5 au total à collecter afin de reconstituer les coordonnées finales du Fabuleux trésor de Fougères.

Scannez ce code
et téléchargez
notre application mobile gratuite



Trésors de Haute Bretagne
Chasse aux trésors en Ille-et-Vilaine !