

## Un pour tous, tous pour Dun !

Poi'z : Zéchopp

Thème du parcours : Commerce

Difficulté du parcours : 2/5

Terrain : 2/5

Durée du parcours : 1h

Distance à parcourir : 2.00Kms



*Parcours en milieu urbain ! Soyez vigilants à la circulation.*



*Oyez ! Oyez ! Le seigneur de Dun m'a chargé de rendre justice dans son fief. Les marchands et commerçants se pressent de tout le Pays Dunois pour demander audience. Il semble qu'un d'entre eux ait outrepassé les règles...*



*(chuchotant) De vous à moi les roublards, je crois que je suis le renardeau que Zéroïk cherche... Mon petit business semble compromis... à moins que !*



*Stationnement au [gps][["N 46°18.296'", "E 001°39.759'", "46.3049333", "1.6626500"](#)].*



*Traversez la route avec prudence pour rejoindre le square [gps][["N 46°18.283'", "E 001°39.767'", "46.3047167", "1.6627833"](#)].*

### 1 . Point de départ : le square (N46° 18.273' / E001° 39.759')



*La place forte d'Idunum fut fondée à l'époque gauloise sur ce lieu en hauteur. Dès le 11<sup>ème</sup> siècle, un château occupe le promontoire. A cette époque, les seigneurs de Dun s'allient à la famille Palestel, l'une des plus anciennes et des plus puissantes du comté de la Marche. Ils habitent et et tiennent justice sur ces terres... Justice que je m'en vais rendre de ce pas aux halles !*



*(laissant traîner une oreille discrète) Tu ne peux pas y aller comme ça, Zéroïk...*



*Pourquoi donc ? Mon armure n'est pas z'assez lustrée ? J'ai un morceau de salade coincé entre les dents ?*



*En tant que représentant du seigneur de Dun, tu te dois de te rendre à l'assemblée à cheval. Ça tombe bien, je sais justement où trouver une bonne monture...*



Remontez la rue des Vieux Fossés puis tournez à droite. Prenez la première à gauche.

## 2 . Les z'écuries (N46° 18.267' / E001° 39.859')



*Bienvenue aux z'écuries Panard. Ces bâtiments ont accueilli jusque dans les années 2010 un haras national. On y élevait des chevaux limousins et anglo-arabes, très réputés. Colbert, le ministre de Louis XIV, venait lui-même se fournir en Limousin pour les besoins de l'armée royale.*



*Depuis, c'est un autre moyen de locomotion qui a pris la place du cheval : le vélo. La ville accueille de nombreuses compétitions cyclistes : le tour du Limousin, le critérium nocturne en août et même le Paris-Nice en 2022.*



*Diantre ! Je ne vais point z'aller à l'assemblée judiciaire en chariote à roulettes !*



Quel est le nom de la rue, faisant écho au passé hippique de la ville ? La rue des \_\_\_\_\_. Combien de lettres composent ce nom ?

Notez ce nombre qui vaut A. A = \_\_\_\_\_



Revenez légèrement sur vos pas, puis tournez à gauche dans la rue de l'Ouche. Arrivés au bout, dirigez-vous vers la gauche.



Prudence en longeant la route, les bas-côtés sont étroits sur cette portion.

## 3 . La fontaine trilobée (N46° 18.159' / E001° 39.927')



*Je n'ai point le sens de l'orientation comme ces jeunes z'aventuriers... mais n'allons-nous pas dans la mauvaise direction ?*



*Patience Zéroïk. Avant de te rendre aux halles, ton cheval doit s'abreuver. Que dirons les z'honnêtes commerçants s'il te voit arriver avec cette mule assoiffée ?*



*Cet abreuvoir en granit était une réserve à poissons du château de Saint-Germain-Beaupré. Vers 1860, il fut installé à proximité d'une des sources de Dunet comme abreuvoir pour le bétail. Neufs pairs de bœufs furent nécessaires pour l'amener jusqu'à Dun !*



Repérez l'animal qui crache l'eau de la fontaine. Combien de lettres composent son nom ?

Notez ce chiffre qui vaut B. B = \_\_\_\_\_



*Zéïdon, tu tombes bien ! Ne m'as-tu pas parlé d'un puits qui nécessite toute l'attention du preux Zéroïk ?*



*Euh...*



*Suis-moi, c'est par là !*



Prenez la route de Dunet en direction du bourg. A la fourche, continuez à droite dans la rue de la Barre.

#### **4 . Le vieux puits (N46° 18.310' / E001° 39.988')**



*Le voilà ! Ce puits, directement accolé dans le mur de la ferme, est bouché. Le fermier te vaudra une fière chandelle si tu débouches sa canalisation.*



*Hé bien soit ! Zéroïk le brave s'attelle à cette noble quête. Un pour tous, tous pour Dun !*



Relevez le nombre inscrit sur le vieux puits.

Notez ce nombre qui vaut C. C = \_\_\_\_\_



Tournez à droite dans la rue principale. Traversez le rond-point avec prudence jusqu'aux halles.

## 5 . Les halles (N46° 18.342' / E001° 40.143')



Au 18<sup>ème</sup> siècle, la halle est un « centre administratif ». Les paysans peuvent faire juger leurs z'affaires grâce à la présence d'un auditoire de justice et d'un notaire. Les foires et marchés de Dun sont alors extrêmement fréquentés. Aujourd'hui encore, le marché du jeudi attire de nombreux chalands...



Par le décret du 22 avril 1796, il est défendu « à tout individu d'étaler des denrées ou marchandises hors les jours établis, sous peine de poursuite ». Zéchopp ?



Je peux tout expliquer...



Veux-tu bien m'aider à trouver le scélérat qui outrepassé les règles ? Toi qui connais le marché comme ta poche, ça sera un jeu d'enfant.



Mais, avec plaisir ! On trouvait à Dun de tout : des bestiaux, des grains et toutes sortes d'artisanat. Dun accueillait aussi les pommes de terre de Bussière-Dunoise, l'un des plus grands centres d'expédition de France au début du 20<sup>ème</sup> siècle. Toutes ces marchandises étaient expédiées par le train, en direction des grandes villes.



Diantre ! Toute cette histoire m'a mis en appétit.



Héhé ! Passe donc sur mon étal. (à vous) Avec la vente de tous ces bons produits, j'ai de quoi remplir mon « terroir-caisse »...



Combien de piliers soutiennent la halle couverte ?

Notez ce nombre qui vaut D. D = \_\_\_\_



Prenez la place du champ de foire.

## 6 . La salle Apollo (N46° 18.371' / E001° 40.263')



*Eh bien le commerçant ! As-tu découvert quelque information intéressante sous les halles ?*



*Aucune Zéroïk... Si ce n'est que la salle Apollo fut construite par Arsène Malinvaud, fils et petit-fils de boulanger. Ce passionné de cinéma souhaitait partager son amour pour le 7<sup>ème</sup> art...*



*C'est ici que Gauvain Sers, l'enfant du pays, est monté sur scène pour la première fois. ♪ On est les z'oubliés, la campagne, les paumés, les trop loin de Paris, le cadet d'eux soucis... ♪*



Combien de fenêtres éclairent le premier étage de la salle de spectacle ?  
Comptez uniquement celles sur la façade principale.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = \_\_\_\_



Revenez sur vos pas jusqu'à la place des halles.



Traversez avec prudence au [gps][["N 46°18.362'", "E 001°40.165'", "46.3060333", "1.6694167"]].



Prenez la rue de l'église. Tournez à gauche jusqu'aux bains-douches.

## 7 . Les bains douches (N46° 18.399' / E001° 40.104')



*Brave Zéchopp, tu vas z'être content... J'ai trouvé un informateur de confiance qui détient des données sur notre vendeur à la sauvette.*



*Quoi ?! (à vous) Moi qui pensais avoir été discret... (à Zéroïk) Jamais z'il ne te donnera le moindre renseignement... si tu ne prends pas de bain avant. Ces bains-douches sont un service public financé par la Caisse d'Épargne au début du 20<sup>ème</sup> siècle.*



Combien de fleurs décorent la façade des bains-douches ?

Notez ce chiffre qui vaut F. F = \_\_\_\_



Traversez avec prudence au niveau du rond-point.

## 8 . Le portail de l'ancienne église (N46° 18.353' / E001° 40.037')



*Je dois éviter à tout prix que Zéroïk me démasque en interrogeant son mystérieux informateur... Tiens, voilà Zabeth ! De quoi détourner l'attention de Zéroïk un instant. J'ai du flair pour ces choses-là...*



*Bien le bonjour, chers visiteurs ! Vous êtes venus admirer le portail de l'ancien hospice ? C'est ici que se trouvait l'église autrefois, à proximité du bourg originel et du château.*



*Ma mie ! C'est justement vous que je cherchais. On m'a dit que vous aviez des renseignements sur le frauduleux marchand qui sévit dans la cité !*



*Je vois d'ailleurs que tu l'as pincé... puisque tu chemines en sa compagnie !*



*Diantre ! C'est donc toi la fripouille qui écoule tes marchandises en dehors des jours de foire ?!*



*Gloups.*



De quel siècle date le portail de l'hospice ?

Notez ce nombre qui vaut G. G = \_\_\_\_

## 9 . Le château (N46° 18.307' / E001° 39.805')



*Voici ce que l'on réserve aux scélérats de ton espèce ... Un jugement au siège de la seigneurie de Dun : le château. La place est alors l'une des plus importantes justices seigneuriales de la Marche. Juges, procureurs et notaires étaient nommés ici.*



*Je demande une dernière faveur, Zéroïk...*



Accordée. Mais fais vite !



Sauras-tu répondre à mon énigme ? Trouve les deux enfants peints sur le mur de l'école. Parmi les propositions suivantes, laquelle est fausse ?

1. L'un des enfants a des couettes
2. L'un des enfants est perché sur le cadre du vélo
3. Ils portent tous les deux un cartable

Relevez le numéro de l'affirmation erronée.

Notez ce chiffre qui vaut H. H = \_\_\_\_



Par mon heaume ! Qui a laissé s'échapper mon prisonnier ?

## 10 . La cache !



Approchez, les tèrr'aventuriers... J'ai là une paire de sabots, tout à fait incroyable, qui réduit les temps de trajet de moitié ! Ça vous intéresse ? Je vous fais un prix.



Si vos réponses aux énigmes sont exactes, les coordonnées GPS de la cache s'affichent en vert sur l'application mobile. Cliquez sur « localiser la cache » puis laissez-vous guider !

Coordonnées : N46° (E+G).(H)(B+C)' / E001° 39.(A-F)(D/2)(B)'  
Le mot mystère est inscrit dans le carnet, placé à l'intérieur de la boîte.



Félicitations, vous avez trouvé la cache !  
A bientôt pour de nouvelles aventures !



Chers z'amis, nul besoin de dégrader les lieux qui vous entourent ! La cache est sûrement là, sous vos yeux. Votre quête doit rester sans incidence sur votre environnement. Merci.