

Perpignan, Ville d'art et d'histoire  
Service éducatif du patrimoine

# Le mystère de la couronne oubliée

Une fiction historique dont vous êtes le héros





## Avant de commencer :

Pour pouvoir voyager dans le temps, à travers l'Histoire et dans les rues de Perpignan, vous devrez suivre quelques règles :

Vous êtes le héros de cette histoire...

À la fin de chaque épisode de ce récit, vous devrez choisir entre plusieurs directions et vous rendre au numéro de chapitre correspondant indiqué par ce symbole : ●●◆

Mais attention ! Chaque partie de cette histoire correspond à un lieu précis dans la ville de Perpignan, alors ne lisez le chapitre suivant qu'une fois arrivé au lieu indiqué, pas avant ! Ne pas respecter cette petite règle vous empêcherait d'apprécier cette aventure dans laquelle vous allez plonger...

Enfin, n'oubliez pas que vous visiterez des lieux publics qui réclament votre respect...

D'ailleurs, n'hésitez pas à demander votre route aux gens que vous y rencontrerez !

À présent, à l'aventure...

Rendez-vous sur la place de la Victoire, devant le Castillet.

PERPIGNAN

1642, Perpignan est assiégée

## Le mystère de la couronne oubliée

Votre voyage dans le temps vous mène en l'année 1642, ici-même, devant Perpignan, ville espagnole.

Les rois de France et d'Espagne sont entrés en guerre, et la ville est assiégée par l'armée française depuis plusieurs mois. Alors que les soldats espagnols résistent sur les murailles et dans la forteresse, les habitants endurent chaque jour de grandes difficultés, sous une pluie de boulets de canons. Des incendies ravagent les quartiers ; la population manque de nourriture, d'eau et de soins.

Ce matin, les **consuls\*** ont demandé aux généraux français que les habitants de la ville soient épargnés, mais ces derniers ont refusé toute négociation, laissant juste quelques jours de répit.

Et vous dans tout ça ? Vous faites partie d'une bande de jeunes brigands débrouillards et vous survivez comme vous le pouvez en cette période difficile.

Depuis le début de la guerre, vous voyagez beaucoup entre les montagnes et la ville pour amener aux gens de Perpignan tout ce qui leur manque, de quoi manger ou bien des vêtements... Contre quelques **deniers\***, vous êtes toujours prêts à rendre service.

Aujourd'hui, vous avez de sérieux problèmes.

Vous aviez l'habitude d'entrer dans la ville par une porte interdite mais peu surveillée et hier, manque de chance, on vous a attrapés et menés directement en prison...

\* Consul : conseiller responsable de la ville.

\* Denier : ancienne pièce de monnaie de petite valeur.



Le soleil se lève, et pour une fois depuis des semaines, la ville est très calme, sans le terrible grondement des canons. Depuis votre prison, vous sentez la chaleur étouffante et l'odeur nauséabonde des marécages aux alentours...

Ce matin, dans votre cellule du Castillet, le capitaine Jordi vient vous parler :

Jeunes gens, je peux vous faire libérer si vous me rendez un p'tit service. Les Français ont accepté de stopper les combats, mais en échange ils demandent qu'on leur trouve un objet légendaire : la couronne perdue du roi Philippe IV ! On ne sait pas grand-chose d'elle sauf qu'elle se trouverait sous un château et que c'est une magnifique couronne faite d'or et de pierres précieuses. Je sais que vous n'êtes pas des espions aguerris, mais vous êtes rusés et savez vous faufiler dans les recoins et tendre l'oreille. Si vous m'aidez à trouver cette couronne, je vous donne ma parole que vous n'aurez plus d'ennuis avec la justice !

Vous hésitez mais vous n'avez pas le choix. Vous acceptez donc : votre libération contre ce petit service. Le capitaine vous donne une vieille carte de la ville et quelques informations avant de vous laisser partir.

Rendez-vous au **Castillet** ● ● 1

La carte se trouve en dernière page de ce livret.

## 1 Le Castillet

Vous êtes libres ! Les soldats qui vous regardent sortir ont l'air fatigués, leurs uniformes sont sales et usés. Devant vous s'ouvre une place d'armes, où s'entassent chariots, tentes de toile, caisses et tonneaux.

Vous devez à présent décider quel chemin emprunter : Allez-vous mener l'enquête auprès du chapelain de la **Loge de Mer**, un ami du capitaine Jordi, ou bien irez-vous à la **cathédrale Saint-Jean-Baptiste**, pour dénicher d'autres indices concernant la couronne ?

## 2 Le palais des Cortes

Derrière les arbres se trouve un grand bâtiment de briques avec des grilles aux fenêtres. Il abrite les différentes cours de justice de la ville, une pour chaque partie de la population. Les riches ne sont pas jugés comme les pauvres !

On ne peut pas y entrer et un garde menaçant vous barre le passage, mais vous lui expliquez votre mission pour le capitaine et il devient plus aimable en échange d'un **sou\*** :

Moi j'y connais rien à cette histoire de couronne, mais je vous conseille d'aller voir mon oncle Estebe ! Il est moine au couvent des Carmes, à cette heure-ci vous le trouverez sur la place Blanqui !

Comptez les **claveaux\*** des arcs de la fenêtre double pour trouver l'emplacement de la **place Blanqui** sur la carte. ● ● ?  
Si vous ne trouvez pas, vous pouvez retourner à l'**Hôtel de Ville** pour parler à l'ami du capitaine. ● ● 14

\* **Sou** : ancienne pièce de monnaie de valeur élevée.

\* **Claveau** : pierre taillée en coin entourant un arc.



### 3 L'église Saint-Matthieu

Vous êtes à présent dans l'église Saint-Matthieu, un bâtiment de petite taille mais richement décoré. Les Templiers auraient déposé ici leur trésor avant d'être tous arrêtés et brûlés il y a bien longtemps. Vous commencez à faire le tour pour observer les statues quand un prêtre à l'air fou vous interpelle :

Tout l'monde sait que cette couronne était maudite ! Les Templiers ont été brûlés vifs juste après l'avoir mis dans leurs coffres ! Malheur à celui qui la tient ! C'est dangereux, c'est le démon, j'vous dis !

Voyant qu'il n'y a rien à tirer de cet homme, poursuivez vos recherches. Si vous ne trouvez pas cette couronne, vous pouvez aller chercher des indices au **couvent des Franciscains...**

### 4 La Casa Xanxo

Vous arrivez devant une maison avec une longue façade sur la rue. On peut y voir de nombreux ornements dont une longue **frise\*** décorée d'animaux et de personnages étranges... Le secret que vous recherchez doit se trouver à l'intérieur mais une patrouille de gardes vous barre le passage. L'un d'eux vous dit :

Vous ne pouvez pas entrer ! Le noble seigneur Lluis de Lluvia, qui vit ici, a été accusé de crime contre la ville et va être pendu. À croire que cette maison est maudite, y a qu'à voir ces sculptures de tête de mort et toutes ces scènes et animaux étranges !

Vous pourrez peut-être empêcher l'exécution de cet homme si vous vous dépêchez ! Il vous faut maintenant vous rendre au plus vite sur la **place de la Loge** afin de le sauver !

### 5 La cathédrale Saint-Jean-Baptiste

Après avoir traversé une grande place presque déserte, vous êtes entrés dans la cathédrale, mais par où commencer ? Vous ne savez pas trop comment on mène ce genre d'enquête !

Vous pourriez jeter un coup d'œil aux grands **panneaux peints** qui sont accrochés aux murs de la quatrième chapelle à droite, ou aller voir le **maître-autel** de la cathédrale, où se tient le vieux gardien.

\* Frise : bande horizontale sculptée dans la pierre accueillant un décor.



## 6 Notre-Dame La Réal

Si vous êtes arrivés là, c'est que vous avez compris l'énigme des Templiers... Pas mal pour des jeunes brigands !  
À présent vous regardez la façade de l'église mais vous n'y voyez malheureusement aucune trace d'une belle couronne en or, même dans l'une des trois statues...  
Une porteuse d'eau qui passe par là propose quelques gobelets.  
Le liquide n'est pas très clair mais vous avez soif !

Que faites-vous donc ici les jeunes ?

Vous lui expliquez votre situation en quelques mots et elle vous répond après avoir réfléchi quelques instants :

Ma foi, ça m'a l'air important... Si vous cherchez à savoir des choses sur cette église, allez donc voir mon ami Estebe, un moine des Carmes. À cette heure-ci vous le trouverez sur la place Blanqui en train d'abreuver les bêtes

•• 11 ▶ La place Blanqui n'est pas signalée sur la carte, mais vous la trouverez en empruntant la rue Auguste Blanqui située non loin d'ici.

## 7 Les panneaux peints

Vous pouvez éclairer ces grands panneaux pour mieux les observer. Ils sont aujourd'hui fixés au mur mais en temps normal ils servent de volets pour fermer l'orgue gigantesque qui se trouve en face. Ils sont décorés de peintures représentant d'un côté la vie et de l'autre la mort horrible de Saint Jean Baptiste, un personnage de la Bible. Sous les anges se trouve la sortie que vous devez emprunter. Vous verrez ensuite à gauche en sortant une pierre tombale décorée de personnages. Leur nombre vous désignera le prochain lieu sur la carte.

Vous pouvez suivre la piste de ce **mystérieux indice** •• ?  
pour découvrir l'emplacement de la prochaine étape.  
Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous devant la **cathédrale** pour essayer de trouver une autre piste. •• 15

## 8 La rue des Trois Journées

À cette heure-ci, la rue commence à se peupler de passants et de marchands qui ouvrent leurs **échoppes**\*. Malgré la guerre chacun essaie de vivre comme d'habitude, même si les **étals**\* sont presque vides et que les acheteurs n'ont pas d'argent... Vous vous demandez quel indice se cache en ce lieu.  
Sur les piliers de la maison à l'angle de la placette, cachées derrière un mur de verre, se trouvent des têtes de pierre sculptées.

En comptant ces **têtes** vous trouverez le •• ?  
chiffre de la prochaine étape sur la carte,  
proche de quelques arbres et d'une fontaine...

\*Échoppe : petite boutique.

\*Étal : table de bois placée à la vue des passants.



## 9 Une exécution en place publique

Vous arrivez, essouffés, sur la place de la Loge. Il y a beaucoup de monde ici, de nombreuses personnes sont venues s'amuser, crier et jeter des fruits pourris sur le condamné. Les confrères masqués de la *Sanch* ont accompagné le seigneur de Llopia jusqu'à la **potence**\*. Heureusement pour vous, les gardes du capitaine Jordi sont là ! Vous leur expliquez l'urgence de la situation. Leur sergent interpelle alors le bourreau et demande à parler au condamné. Celui-ci, face aux questions des gardes, tombe à genou :

Libérez-moi s'il vous plaît ! Par pitié !  
Je sais où est cette couronne ! Elle a été  
cachée par mes ancêtres vers la porte  
Notre-Dame mais je ne l'ai jamais trouvée !

Le sergent fait saisir le condamné par ses gardes et vous dit :

Emmenons cet homme au capitaine,  
qui décidera de son sort !  
Et vous jeunes gens, suivez-moi  
et trouvons cette couronne !

••17 Trouvez la couronne sur la **porte Notre-Dame** près du Castillet, puis rendez-vous en dernière page de ce livret !

## 10 Énigme à l'église Saint-Matthieu

« À gauche du roi Louis se tient la gardienne du secret... »  
Voilà une énigme bien étrange. Il vous faut à présent en trouver la solution dans l'église, sous le regard inquiétant du prêtre fou...

- Observez les statues à l'intérieur de l'église pour
- ? trouver la **gardienne**, puis cherchez sur la vieille carte que vous a donnée le capitaine, vous trouverez peut-être le nom de la prochaine étape de votre enquête. Sinon,
  - 5 à la **cathédrale Saint-Jean-Baptiste** pour suivre une autre piste...

\*Echafaud, potence : structure en bois où est fixée la corde de pendaison.

## 11 La place Blanqui

Sur cette petite place se trouve une fontaine où viennent boire les ânes et les mulets. Vous voyez un vieil homme portant une robe de moine, ce doit être le moine Estebe !

C'est une bien étrange enquête que vous menez là, et vous avez eu raison de vous confier à moi. J'ai quelque chose qui pourra sans doute vous intéresser.

Il sort d'une bourse qu'il porte autour du cou un tout petit morceau de parchemin.

Il a été trouvé durant des travaux dans l'église Notre-Dame et je l'ai gardé, au cas où. Je suis sûr que, malins comme vous êtes, vous savez quoi en faire !

Pour découvrir  
la cachette de la couronne  
sur la carte, comptez le nombre  
de croix près des points d'eau  
dans la rue **Ra Pincarda** en **A**  
devant la **Cathédrale** en **B**.  
En doublant ce nombre  
vous aurez le bon chiffre.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans les deux lieux indiqués pour résoudre ce mystère !

••?



## 12 La Loge de mer

Après avoir remonté la rue encore endormie et bordée de commerces fermés, vous atteignez une placette sur le bord de laquelle se tient un grand bâtiment à l'architecture médiévale : la Loge de Mer. Vous savez que c'est ici que se réunissent les grands marchands de la ville, mais en ce moment, elle est bien vide car la guerre ne profite pas au commerce. Vous surveillez les fenêtres, lorsque soudain une patrouille de soldats espagnols arrive sur la placette. Ils ne doivent pas vous trouver ici !

- • 14 Vous pouvez vous réfugier à l'**Hôtel de Ville** juste à côté ou bien rejoindre la **cathédrale Saint-Jean-Baptiste**, facile à trouver
- • 5 grâce à son clocher en fer forgé...

## 13 Le couvent des Franciscains

Vous voici dans le **couvent\*** des Franciscains, appelés « cordeliers » en raison de la corde qu'ils ont autour de la taille. Vous êtes accueillis par un moine à l'air méfiant :

On m'avait dit que vous viendriez mais je ne m'attendais pas à des enquêteurs aussi jeunes ! Si ça peut vous intéresser, je sais que les templiers de Perpignan ont peut-être possédé cet objet car c'est dans notre **couvent\*** qu'est mort le dernier d'entre eux. Avant de rendre son dernier souffle, il aurait prononcé une phrase étrange : « À gauche du roi Louis se tient la gardienne du secret ». On n'a jamais compris ce que cela voulait dire, peut-être trouverez-vous la solution ? Bonne chance !

- • ? Entrez dans la grande cour du couvent par le passage couvert, retournez-vous pour faire face au mur et comptez les **enfeus\*** à votre gauche. Leur nombre vous mènera à la prochaine étape sur la carte.

**Couvent** : bâtiment où des religieux mènent une vie en communauté.

**Enfeu** : tombe encastree dans l'épaisseur du mur d'un édifice religieux et surmontée d'un arc.

## 14 L'hôtel de ville

Le **chapelain\*** de la Loge de Mer vous a vu et vient à votre rencontre. D'abord surpris par votre allure, il comprend que vous êtes les enquêteurs du capitaine :

Salut à vous, je m'appelle Bernat, je suis l'ami du capitaine Jordi. À propos de votre affaire, j'ai entendu dire que cette fameuse couronne aurait fait partie du trésor des Templiers, il y a bien longtemps. Il vous faudra donc enquêter dans le quartier Saint-Mathieu. Mais soyez prudents, on m'a aussi dit que cette couronne était maudite car c'est juste après l'avoir trouvée que tous les Templiers ont été torturés et exécutés !

Sur la façade de l'Hôtel de Ville sont fixés des bras en bronze qui représentent chacun une partie de la population de la ville.

- • ? Comptez leur nombre exact et vous trouverez l'emplacement de l'**église Saint-Mathieu**, ou bien ajoutez 10 à ce nombre, et vous trouverez le **couvent des moines Franciscains**, qui
- • ? sauront peut-être vous renseigner...

**\*Chapelain** : prêtre en charge d'une chapelle.



## 15 Devant La cathédrale

La place devant la cathédrale n'est pas très fréquentée en ce moment mais on y trouve d'habitude une grande activité marchande, avec toutes sortes de colporteurs et même des trafiquants d'objets religieux !

La façade, très impressionnante, écrase de sa silhouette massive la place tout entière. Le seul élément visible qui vous semble intéressant est une statue au-dessus de l'entrée de la cathédrale. À votre avis, qui est le saint représenté par cette statue ?

Pour trouver la prochaine étape de votre enquête, découvrez combien de prénoms possède ce personnage, et cherchez ce **nombre sur la carte** que vous a confiée le capitaine Jordi !

## 16 Le maître-autel de La cathédrale

Ce n'est pas ici que vous trouverez des informations sur la couronne. Mais Jaume, le vieux gardien de la cathédrale, peut sans doute vous aider.

Vous lui expliquez votre problème et lui montrez la carte du capitaine :

Ah ! je vois ce que vous cherchez, c'est bien courageux à vous ! J'ai un conseil pour vous : allez donc au dehors en suivant la direction de la chapelle du Dévôt Christ. En sortant, vous verrez à gauche une pierre tombale décorée de personnages. Leur nombre vous aidera, je suis sûr, à trouver un lieu sur cette ancienne carte ! Bonne chance !

Vous pouvez suivre la piste de ce mystérieux **indice** pour découvrir l'emplacement de la prochaine étape sur la carte.

Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous **devant la cathédrale** pour essayer de trouver une autre piste.

## 17 La porte Notre-Dame

Bravo ! Vous avez trouvé une couronne de pierre sur la tête de Notre-Dame, mais est-ce celle que vous cherchez ? Les soldats amènent une échelle et le capitaine Jordi leur indique la couronne de la statue.

Quelques coups de marteau suffisent pour révéler la vérité : sous la pierre se cache une magnifique couronne d'or incrustée de bijoux !

Tout le monde cherchait un vrai château alors que celui-ci n'est qu'une représentation taillée dans la pierre ! Et dire que la solution était sous vos yeux depuis le début ! Le capitaine vient vers vous et vous tend l'objet légendaire.

À vous l'honneur jeunes gens ! Allons donc amener la couronne du roi Philippe au général français.



# PERPIGNAN



## Perpignan, Ville d'art et d'histoire

Animation du patrimoine  
Service éducatif

### Casa Xanxo

8 rue de la Main de Fer

BP 20931 • 66931 PERPIGNAN CEDEX

☎ 04 68 62 38 84

[animationdupatrimoine@mairie-perpignan.com](mailto:animationdupatrimoine@mairie-perpignan.com)

[www.mairie-perpignan.fr](http://www.mairie-perpignan.fr)



Textes: Thomas Charpentier

Création graphique et illustrations:

Manu Clabecq - [www.poissondelune.com](http://www.poissondelune.com)

Impression: Imprimerie du Mas - Cabestany - 2009