

## PATRIMOINE

### CASTELNAU-DE-GUERS, ANCIEN VILLAGE LANGUEDOCIEN

Castelnau-de-Guers surplombe la vallée de l'Hérault, bordé au sud par la Voie Domitienne. Son château féodal, déjà abîmé, fut en grande partie détruit en 1792. En subsistent la porte encadrant le pont-levis, une magnifique façade crénelée, une belle chapelle romane... Le village a conservé des portes de l'ancien rempart médiéval, la tour de l'horloge, quelques belles maisons avec fenêtres à meneaux. L'église Saint-Sulpice, construite au XIV<sup>e</sup> siècle par les moines bénédictins, est de style gothique languedocien. Elle fut vraisemblablement fortifiée peu après sa construction. Plus tardif l'ermitage de Saint-Antoine abrita des... ermites,



ÉGLISE SAINT-SULPICE À CASTELNAU-DE-GUERS  
PHOTO PREDBOUK

dont un Flamand qui vint s'y retirer du monde de 1701 à 1748 après avoir tué son adversaire en duel.



## L'ermitage Saint-Antoine

67

3h  
10km

Cette balade tranquille au départ de Castelnau-de-Guers chemine à travers la vigne et la garrigue vers les ruines de l'ermitage Saint-Antoine. Finissez par les vieilles ruelles du village.

**1** Rejoindre l'église. Descendre la rue Pittoresque, à droite de la mairie. Au calvaire, prendre à droite la rue Tartare puis la rue Fontveille. Descendre la rue de l'Aventin pour sortir du village.

**2** Prendre à gauche la route jusqu'aux dernières maisons du lotissement. Au carrefour [☞] calvaire], monter à droite, puis s'engager à gauche sur le chemin encaissé qui mène à l'ermitage Saint-Antoine. Descendre et, au croisement, utiliser le chemin à gauche sur 50 m. Après le mazet, bifurquer sur le sentier à droite et continuer par la sente qui s'élève puis redescend. Emprunter la D 161 à droite sur 10 m puis, à la croix, le chemin goudronné à gauche sur 500 m. Descendre, franchir le ruisseau (gué maçonné) et remonter jusqu'à une intersection.

> Variante courte du circuit (2h ; 6 km) : emprunter le chemin en face sur 350 m et rejoindre le circuit principal (balisage jaune).

**3** Prendre le chemin à gauche sur 20 m, puis monter par le chemin à gauche et atteindre un croisement.

**4** Suivre le chemin à droite. Il file à flanc de colline. Passer un bois, prendre deux fois à droite et, après un autre sous-bois, au replat, tourner à gauche face à la vigne. Gagner un col.

**5** Poursuivre à droite jusqu'à un carrefour. S'engager sur le chemin à droite en direction de la Font du Loup et franchir le ruisseau.

**6** Passer le carrefour, continuer à droite sur 300 m par une piste qui se transforme en route. Continuer sur 400 m puis tourner à droite entre les vignes par la piste qui devient un sentier.

**7** Longer la rive droite du petit ruisseau jusqu'à la portion goudronnée, se diriger à gauche et poursuivre par la piste. Emprunter à gauche la route sur 100 m.

**8** S'engager à droite sur la piste. Au carrefour, prendre la piste du milieu et continuer par une portion goudronnée. À l'embranchement, suivre à droite la piste qui ramène au village.



RUINES DE L'ERMITAGE  
PHOTO PREDBOUK

### S SITUATION

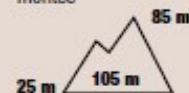
Castelnau-de-Guers, à 25 km au nord-est de Béziers par l'A 75 et les N 9, D 32<sup>e</sup>5 et D 32

### P PARKING

au cimetière

### D DENIVELEE

altitude mini et maxi, dénivellation cumulée à la montée



### B BALISAGE

jaune

### ! DIFFICULTÉS !

- gués entre 3 et 4 puis entre 8 et 1
- respecter le travail des vigneron

### À DÉCOUVRIR...

#### > En chemin :

- Castelnau-de-Guers : village médiéval (vestiges des remparts et portes fortifiées), ancien château et église fortifiée
- chapelle rurale et ermitage Saint-Antoine xv<sup>e</sup> (point de vue)
- croix de chemins
- banc de rochers de la Font du Loup
- Espandinou des fades

#### > Dans la région :

- Pézenas : ville d'art, centre ancien, hôtels particuliers xv<sup>e</sup>-xvii<sup>e</sup>, collégiale Saint-Jean, abbaye de Valmagne
- Villeveyrac : abbaye de Valmagne