

## D'inspiration médiévale

Poi'z : Zéroïk

Thème du parcours : Médiéval

Difficulté du parcours : 1/5

Terrain : 2/5

Durée du parcours : 1h

Taille de la cache : bouteille

Distance à parcourir : 2.00Kms



*Les géocacheurs, c'est vous ? Comme je suis content de vous z'entendre ! Godefroy IV, le seigneur de Gençay, m'a jeté au cachot après que j'ai raté son portrait. Selon lui, son nez est beaucoup moins gros que ça...*



*Morte-nouille, Messire n'a pas dû apprécier que tu le loupes à ce point ! Il faut te racheter si tu ne veux pas être banni du château. J'ai oui dire qu'un festoiment y était donné ce soir. La présence d'un troubadour serait la bienvenue.*



*Nom d'une couleur primaire, c'est l'occasion rêvée !*



*Garez votre voiture sur le parking du champ de foire [gps][["N 46°22.345", "E 000°24.371", "46.3724167", "0.4061833"](#)]*

### 1 . En zonzon (N46° 22.324' / E000° 24.326')



*La petite grille de la prison s'ouvre ! Voyez-vous Zart' à l'intérieur ?*



*Je reconnais cette porte, elle provient du vieux château... Du temps de nostre bon seigneur, une prison avait été aménagée dans la tour sud. Elle a ensuite été installée dans ce bâtiment, qui servit de gendarmerie au 19<sup>ème</sup> siècle.*



*Assez parlé Zéroïk ! Sors-moi de là !*



Combien de petits trous ronds composent la grille de la prison ?

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

Indice : c'est un nombre pair.

## 2 . Le louvetier (N46 ° 22.352' / E000 ° 24.305')



*Ah ! Quel bonheur de voir la lumière du jour ! Maintenant que je suis dehors, je dois trouver des aventures à mettre en musique pour la fête de ce soir... Godefroy est très friand de fables !*



*Il est aussi grand amateur de chasse. Le seigneur de Gençay s'adonne à la « vénerie ». Elle se pratique à cheval et consiste à poursuivre un animal sauvage avec une meute de chiens courants. Dans cette maison, vécut l'un des derniers louvetiers... Le louvetier était chargé de la chasse des loups. Il devait connaître le territoire, ses habitants et la faune.*



*[Grmph] La présence de ces z'hommes était parfois réclamée par les habitants des campagnes. Ils voulaient être débarrassés du prédateur qui dévorait leurs moutons, leurs volailles et leurs chiens. C'est vers 1920, que le dernier loup du département disparaît.*



*Salut Zahan ! Ce que tu dis me rappelle une histoire...*

*Un loup n'avait que les os et la peau ; tant les chiens faisaient bonne garde. Le loup rencontre un chien aussi puissant que beau et l'aborde humblement, lui faisant compliment sur son embonpoint qu'il admire. « Il ne tient qu'à vous, beau sire, d'être aussi gras que moi », lui répond le chien.*



*« Que me faut-il faire ? » Demande le loup. « Presque rien ! » Lui dit le chien. « Donner la chasse aux gens, flattant ceux du logis et rapportant bâtons. Moyennant quoi votre salaire sera os de poulet et pigeon ». Alléché par cette idée, le loup se laisse aller à imaginer sa nouvelle vie, lorsqu'il voit le col du chien pelé et lui dit : « qu'est-ce là ? »*



*« Quoi, ça ? Oh rien. Peu de chose. La trace du collier dont je suis attaché ». « Attaché ? » dit le loup. « Vous ne courez donc pas où vous voulez ? » « Pas toujours, mais qu'importe. ». « Il importe si bien, que de tous vos repas je ne voudrais pas, comparé au trésor qu'est la liberté ». Ces paroles prononcées, maître loup s'enfuit et court encore dans de lointaines contrées.*



Comment se prénomait le louvetier de Gençay ? Comptez combien de lettres composent ce mot.

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

### 3 . L'Hostellerie des Trois Marchands (N46 ° 22.437' / E000 ° 24.250')



*Hourra noble Zart ! Voilà une histoire qui divertira messire Godefroy et sa cour... Une autre ! Une autre !*



*Minute Zéroïk. L'inspiration, ça ne vient pas comme ça. Dirigeons-nous vers le château. Une idée me viendra certainement en chemin...*



*Bien le bonjour les géocacheurs ! Vous rejoignez la forteresse ? Attendez-moi, je suis également invitée à la réception... Mais avant, prenons le temps d'admirer cette maison Renaissance, que l'on nomme « Hostellerie des Trois Marchands ». Avez-vous remarqué ces croix au-dessus de la porte ? Elles sont gravées sur ce qu'on appelle des « culs-de-lampe ».*



Au numéro 8, combien de croix sont gravées sur les culs-de-lampe ?

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

### 4 . Maison Audin (N46 ° 22.427' / E000 ° 24.226')



*Yo les Poi'z ! On marche, on « tchille », on déambule ? Sur cette place, vous ne pourrez pas zapper la Maison Audin. Elle est trop psychédélique !*



*Par mon épée, qu'est-ce donc cette diablerie ?!*



*Cool Zéroïk, c'est de l'art naïf ! Pascal Audin, le propriétaire, récupère des z'objets et les détourne. De son imagination, naissent des œuvres colorées et des animaux fantastiques ! Au fil des années, sa maison tout entière est devenue une œuvre d'art.*



Combien de grands papillons y'a-t-il sur la façade de la maison Audin ?

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



Prenez la rue Gambetta puis tournez à gauche dans la rue de l'église.

## 5 . La serrure de l'église (N46° 22.417' / E000° 24.155')



*Par ici, la forteresse n'est plus très loin... Le temps pour moi d'aller prier pour le salut de ton spectacle. Cette église était à l'origine la chapelle castrale ! Elle fut reconstruite du temps de Saint Louis, au 13<sup>ème</sup> siècle.*



Trouvez la serrure néo-gothique. Combien y'a-t-il de croix sur l'église ?

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

Indice : c'est un chiffre pair !



Descendez la rue de l'abbé Gauffreteau, puis longez la Départementale vers la droite. Tournez à droite dans la ruelle montante au [gps][ $"N 46^{\circ} 22.450''$  ,  $"E 000^{\circ} 24.087''$  ,  $46.3741667''$  ,  $0.4014500''$ ]



*On dirait que nous sommes perdus... Si je ne suis pas au château à temps pour jouer les troubadours, messire Godefroy va me laisser croupir en prison !*



*Du calme, maraud ! Zéroik n'est point perdu dans sa propre cité. Nous faisons simplement un détour pour entrer par la grande porte. Au Moyen-Âge, deux z'accès permettent de pénétrer au château. Un long passage avec des marches et entouré de hauts murs se trouvait à l'ouest. Un accès pour les piétons, particulièrement surveillé et défendu...*



*Tandis qu'un pont donnait un accès au sud-est ! Il était suivi du châtelet d'entrée, formé de quatre tours qui contrôlaient l'ouverture du pont-levis. Un accès réservé aux chevaliers, charrettes et chevaux.*



*Nom d'un bleu canard, c'est sûrement par là qu'arrivera le gratin de ce soir ! Ça y est, j'ai le trac...*

## 6 . La poule (N46 ° 22.449' / E000 ° 24.133')



*[Grmph] Qu'est-ce que tu fais ici, ma cocotte ? Oust ! Retourne dans la basse-cour...*



*Cela m'inspire une nouvelle fable ! Ecoutez-bien. L'avarice perd tout en voulant tout gagner. J'en veux pour en témoigner, l'exemple de la poule qui pondait tous les jours un œuf d'or. Son maître ne voulant se contenter de cette rente trop modeste, croyait qu'elle avait dans son corps un trésor.*



*Il la tua, l'ouvrit mais bien mal lui en prit, car dans la poule il n'y avait rien ! L'homme, ainsi privé de ses œufs, s'était lui-même ôté son bien le plus précieux.*



*La morale de cette histoire s'adresse aux gens chiches, devenus pauvres en essayant d'être trop riches !*



De quelle couleur est la poule sur la porte ? Relevez la première lettre de ce mot. Si A=1, B=2, C=3, etc.  
A combien équivaut cette lettre selon la place qu'elle occupe dans l'alphabet ?

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



Arrivés sur la ruelle aux escaliers, remontez sur votre gauche. Tournez à gauche dans la Rue de l'échelle, puis de nouveau à gauche pour rejoindre l'étape suivante.

## 7 . Fresque médiévale (N46 ° 22.473' / E000 ° 24.171')



*Il y a déjà du monde qui attend pour entrer au château. Les plus grands seigneurs du comté de Poitou ont fait le déplacement, en compagnie de leurs dames et de leurs gens...*



*Le montreur d'ours et le jongleur sont là aussi ! Pourvu que mes fables épatent tout autant la galerie...*



Parmi les animaux représentés sur la fresque, trouvez celui des fables de Zart' qui n'est pas ici.

- 1) La poule
- 2) Le loup
- 3) Le chien

Relevez le numéro de la bonne réponse.

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

## 8 . Le château de Gençay (N46 ° 22.478' / E000 ° 24.127')



*Tam Tadadaaaam ! Sonnez hautbois, raisonnez trompettes ! Ce soir, à la cour de nostre seigneur Godefroy le bien-aimé, le Poi'z Zart et ses fables en musique !*



*[Gloups] C'est à nous les gars... Allons-y.*



Lisez le panneau d'information. En quelle année le château de Gençay fut-il bâti par Godefroy IV ?

Additionnez les quatre chiffres qui composent cette date pour obtenir un nombre.

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

## 9 . La cache !



*Félicitations les z'artistes ! Je crois que messire Godefroy a beaucoup aimé notre prestation...*



*C'est mieux que ça, mon bon ami... Tu es gracié de ta peine ! Le seigneur souhaite te nommer troubadour officiel de la cour. Il t'attend dans la grande salle pour te récompenser, en compagnie de Zéroïk.*



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° (A).48(7+G)' / E000° (C/B)4.(F-E)(H/D)'  
*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.