

L'Odyssée de la Grand'Goule

Poi'z : Zabdo
Thème du parcours : Sport
Difficulté du parcours : 4/5
Terrain : 1/5
Durée du parcours : 1h-2h
Taille de la cache : bouteille
Distance à parcourir : 1.50Kms



Votre attention, ici Zaïtek. J'ai un message urgent à vous remettre de la part de Zellé. Début de la transmission... [Bip]



Les terr'aventuriers, je suis actuellement sur l'archipel des songes. C'est ici qu'est retenue captive la Grand'Goule, ce dragon légendaire qui terrorisait jadis les habitants de Poitiers. Les Bad Poi'z veulent l'aider à s'enfuir. Nous devons les z'arrêter ! Rejoignez-moi sur place.



[Bip] Fin des nouveaux messages.



*Parking des îles de Payré [gps][["N 46° 20.504"](#), ["E 000° 12.426"](#), ["46.341735"](#), ["0.207104"](#)].
En raison de la présence de zones humides sur le parcours, n'oubliez pas vos baskets voire vos bottes !*

1 . L'archipel des songes (N46° 20.500' / E000° 12.372')



Par Merlin, vous voilà ! Prêts à affronter la Grand'Goule ? Il y a des siècles de cela, cette horrible bête a été menée ici par Sainte Radegonde, après qu'elle l'ait terrassée dans les caves de l'abbaye Sainte-Croix, à Poitiers. Depuis, elle est retenue prisonnière sur l'une des îles de cet archipel. Des créatures mythologiques en gardent l'entrée...



Chaud devant ! Vous allez avoir besoin d'un Poi'z comme moi pour y pénétrer. Je vous accompagne !



Ce n'est pas de refus, Zabdo ! Une fois le dernier gardien défié, nous pourrons trouver les Bad Poi'z et les empêcher de relâcher la Grand'Goule.



En ce lieu magique et secret, le temps n'a pas d'emprise et peut parfois s'arrêter. Solaire, au sol je suis sculpté. Mes heures sont de pierre et filent comme des ombres. Qui suis-je ? Comptez combien de lettres composent ce mot.

Notez ce chiffre qui vaut A. A = _____



Suivez l'allée des grands menhirs, traversez le parking puis prenez le sentier à gauche, qui longe la Dive [gps][["N 46° 20.623"', "E 000° 12.379"', "46.3437167", "0.2063167"](#)].

2 . Défi n° 1 : vol au-dessus du Styx (N46 ° 20.662' / E000 ° 12.331')



Voici notre premier obstacle. Le Styx. Ses eaux noires et bouillonnantes s'écoulent tout autour de l'archipel. Quiconque l'effleure ou s'en approche de trop près, se verra immédiatement happé dans le royaume des enfers... Nom d'un cancrelat, comment allons-nous traverser ?



J'ai une idée ! Avez-vous remarqué ces vapeurs qui s'échappent du Styx ? Puisque l'air chaud monte, il nous faudrait une sorte de montgolfière pour voler au-dessus de la rivière...



Près de vous, trouvez le parachute. Si vous tenez plus de 4h, combien de fois devrez-vous répéter l'exercice de chaque côté ?

Notez ce nombre qui vaut B. B = _____



Empruntez la passerelle pour rejoindre l'étape suivante.

3 . Défi n° 2 : Polyphème is watching you (N46 ° 20.649' / E000 ° 12.225')



Bien joué les gars ! Nous sommes passés ! L'île sur laquelle nous venons d'atterrir est celle de Polyphème, le cyclope à monocle. C'est un monstre gigantesque, qui n'a qu'un œil au milieu du front et se nourrit exclusivement de la chair des Poi'z. Évitez donc d'être vus...



Argl ! Trop tard, il m'a attrapé ! Au secoooooooooours !



Pas de panique Zellé, j'ai remporté par deux fois le championnat de lance-pierre à Montréal... Tiens Polyphème, prends ça dans ton lorgnon !



Trouvez le lance-pierre. Combien de fois Zabdo s'y est-il pris pour casser le monocle du cyclope, sachant qu'il lui reste 5 pierres une fois le combat terminé ?

Notez ce chiffre qui vaut C. C = _____

Indice : $C=A/3$.



Joli tir Zabdo ! Son verre est brisé, il ne voit plus rien... Vite ! Profitons-en pour nous échapper.



Revenez sur vos pas pour quitter l'île du cyclope. Dirigez-vous vers l'étape suivante.

4 . Défi n° 3 : le slam des sirènes (N46° 20.594' / E000° 12.344')



Ouf ! Un peu plus et je finissais en amuse-gueule pour monstre myope !



Continuons notre progression, direction l'île d'Eole. Ça risque de décoiffer un peu... Pour l'atteindre, nous devons emprunter ces trois passerelles... Le champ est libre, on peut y aller.



Hum, c'est un peu trop facile, vous ne trouvez pas ? Il y a sûrement un piège.



Il n'y a rien à craindre je vous dis ! Mais ? Quel est ce chant merveilleux ? Oh... Que c'est beau...



Malheur à nous, les sirènes ! De leurs mélodies nostalgiques, elles envoûtent les marins ou tout imprudent qui s'aventure trop près de la surface. Si vous les écoutez, elles vous entraîneront par le fond ! Tenez, enfilez ces « Bou-boules Kwïess » de ma confection...



Empruntez les trois passerelles pour rejoindre l'île suivante. Sur chacune, un chiffre est gravé. Additionnez-les pour obtenir un nombre.

Notez ce nombre qui vaut D. D = _____

5 . Défi n° 4 : l'île d'Eole (N46 ° 20.519' / E000 ° 12.330')



Hein ? Qu'est-ce qu'il s'est passé... On a traversé ? Alors, vous voyez que c'était fastoche !



On dirait que la tempête se lève... Il va bientôt être difficile d'avancer ! Nous sommes dans la demeure d'Eole, le dieu du vent. Ses dernières bourrasques ont d'ailleurs fait quelques dégâts...



Nooon ! Elles ont détruit la porte qui menait à l'île suivante ! Nous sommes coincés ici !



Attends une minute. Selon la légende, Eole renferme ses mauvais vents dans une boîte. Il nous suffit de trouver cette dernière et de la fermer, le temps de reconstruire la porte. L'un de ces morceaux doit être la boîte...



Là ! C'est ce cube ! Pendant que je le plaquerais solidement au sol, vous en profiterez pour remonter la structure. Lorsque je lâcherai la boîte, il faudra nous engouffrer rapidement dans l'ouverture. C'est compris ?



Combien de colonnes composent la porte qui s'est effondrée ? Multipliez ce chiffre par 2, puis par 2, puis par 6. Divisez le résultat par 8.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = _____



Rejoignez la prochaine île en marchant dans l'herbe, le long de la Départementale.

6 . Défi n° 5 : Bois de centaures (N46 ° 20.602' / E000 ° 12.257')



Nom de Zeus, ça a marché ! Nous voilà à présent sur le site de la dernière épreuve, la presqu'île des centaures. Ce fer à cheval en pierre, visible à la surface de l'eau, marque la frontière de leur territoire.



Envoyez le défi ! J'suis chaud !



Il s'agit cette fois d'un jeu d'adresse. Les centaures sont ces créatures mi-hommes, mi-chevaux. S'ils sont très fiers, ils sont aussi très adroits avec leur arc ! On dit même qu'ils sont capables de toucher leur cible, à plusieurs kilomètres de celle-ci...



Défiiez le centaure. Trouvez la cible cachée près de vous et visez le centre.
Combien de points avez-vous marqués ?

Notez ce nombre qui vaut F. F = _____
Indice : borne.

7 . Les Bad Poi'z (N46 ° 20.705' / E000 ° 12.186')



En plein dans le mille ! Vous z'avez vu ça ? Je suis vraiment un as.



Pas trop à l'étroit dans tes baskets, Zabdo ? Mais c'est vrai que c'était un joli coup... Grâce à toi et nos compagnons géocacheurs, nous avons parcouru l'archipel des songes et relevé les défis des gardiens ! Les Bad Poi'z et la Grand'Goule ne doivent pas être loin maintenant...



Allez, grimpe là-dedans ma grosse ! Outch. Quelque chose me dit que tu ne manges pas que des algues dans le Styx !



Sapristi, les Bad Poi'z aident la Grand'Goule à s'échapper, en la chargeant sur un drakkar ! Ils veulent sûrement remonter la Dive puis le Clain pour la relâcher aux portes de Poitiers... Arrêtons-les.



Combien de pierres dessinent les contours du drakkar ?

Notez ce nombre qui vaut G. G = _____
Indice : c'est un nombre pair !



Continuez en direction du pont de bois [gps][["N 46° 20.760'", "E 000° 12.323'", "46.3460000", "0.2053833"]]. Longez de nouveau la Dive puis prenez la direction de la cache.

8 . La cache !



Quelle performance les z'athlètes ! Je suis hyper fier de vous. A présent que les Bad Poi'z ont été neutralisés, allons remettre la Grand'Goule dans son enclos aquatique...



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° 20.6(E-1)(G/C)' / E000° (B-D)2.(29+F)(A)'
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.