

Commando de nuit, au secours de Bridiers !

Durée du parcours : 🕒 1h - 1h30

Taille de la cache : ■■■□

Distance à parcourir : 3Km

Poïz :: Zenight

Thème de la cache : Nocturne

Difficulté de la cache : ●●●●○

Terrain : ●●○○○



« Branle-bas de combat ! J'ai reçu un message d'alerte... de la part de Zéroïk... Zarbi s'est évadé ! Il s'est allié à un certain "Captal de Buch" ... leurs troupes ont encerclé le lieu. Zéroïk est dans la place et défend le château aux côtés du Comte de Bridiers du mieux qu'il peut, mais ne tiendra pas longtemps sans renforts... Assaillants trop nombreux. »



« Le Captal de Buch... Ce brigand est une vieille connaissance ! Au Moyen-Âge, il a déjà tenté de s'emparer du château de Bridiers. »



« Son fantôme serait revenu d'entre les morts ... On raconte qu'il hanterait même le site du château pour dissuader les curieux d'aller trop loin... »



« Il faut absolument venir en aide à Zéroïk ! Mais comment faire si le château est encerclé ? Nous sommes trop peu nombreux et nous ne pouvons pas franchir les lignes sans être fait prisonniers.»



« Il va falloir nous dissimuler et être furtifs pour passer inaperçus. Emprunter les chemins de traverse, en silence et de nuit de préférence. Bref, nous allons devoir mener une véritable opération d'infiltration dans les rangs ennemis ! Qui est volontaire ?»



Ce parcours s'effectue de nuit. Armez-vous d'une lampe torche, de bonnes chaussures ainsi que d'une bonne dose de sang-froid ! Suivez les dispositifs lumineux pour ne pas vous égarer...

1. Point de départ : Parking du plan d'eau du Cheix (N 46° 14.564' / E 001° 30.274')



« C'est dans la nuit qu'il faut agir. Pour cette mission, je pense être la Poïz de la situation ! La nuit est mon élément, et avec nos amis géocacheurs, je pense pouvoir rejoindre clandestinement Zéroïk. Le hic, c'est que je ne connais pas du tout le coin, et je ne sais pas par où passer ... »



« Je t'accompagne Zenight ! Je te montrerai le chemin. Et je t'attendrai un peu plus loin pour te venir en aide. Zouch' et Zéïdon sont déjà sur place. »



« Allez vite, Zenight ! Et vous aussi les terr'aventuriers ! On compte sur vous pour rejoindre Zéroïk, et défaire les troupes de ce Captal de Buch... »



Le cheminement du parcours est balisé par des catadioptres régulièrement espacés. Suivez ces lucioles pour ne pas basculer dans l'ombre...



« Zenight, je sais que tes yeux sont comme des lampes torches. Braque-les devant toi et tu verras le cheminement que j'ai tracé se réfléchir de loin en loin. Poursuis ton chemin ainsi, sauf avis contraire. »



« Effectivement, j'aperçois tes signaux blancs réfléchissants. Merci Zonelib, à tout à l'heure. »



« Encore une chose... Lorsque vous devrez retrouver nos alliés Poi'z pour qu'ils vous confient des indices, soyez attentifs au double signal orange/blanc. Il vous indiquera leur présence. »

2. Insula incognita



« Zenight, les géocacheurs... Vous me recevez ? Retrouvez Zéïdon dans sa résidence insulaire. Il vous attend pour vous donner un précieux renseignement. Empruntez la passerelle indiquée par des signaux blanc et orange, puis rendez-vous au point [gps] ["N 46° 14.708'", "E 001° 30.480'", "46.2451333", "1.5080000"] pour le rejoindre. »



« OK, Zaïtek, on te reçoit ! Allons les géocacheurs, pas de temps à perdre. Traversez la passerelle. Mais où est Zéïdon ? Vous le voyez ? Zaïtek, tu me reçois ? On ne trouve pas Zéïdon ! »



« A tous les coups il s'est réfugié sous l'eau. Il faut que vous le remontiez sur la terre ferme ! »



Quel est le chiffre inscrit dans le refuge de Zéïdon ?
Notez ce chiffre qui vaut A . A = _____



« Avez-vous bien pris connaissance de mon message ? Il est important pour vous de ne pas vous tromper et de trouver Zonelib pour vous infiltrer jusqu'au château. Prenez aussi note du chiffre que je vous ai donné, il vous servira pour la suite. »



« Merci de ton aide Zéïdon. Les géocacheurs vont te remettre à l'eau maintenant. »



« D'accord, mais laissez-moi arrimé à la rive, comme tout à l'heure et surtout refermez bien la boîte ! Quand ce sera fait, retournez sur le continent, pour poursuivre votre mission. Bonne chance ! »

3. Plongés dans les ténèbres



« Il faut suivre les lumières... Voyons, qu'est-ce que nous a dit Zéïdon déjà ? Ah oui, vous avez raison, le pylône, c'est par là maintenant... Eh regardez ! C'est Zonelib là-bas ! Zonelib'...je te vois ! »



« Chut, moins fort ! Oui c'est moi. Je vous attends comme prévu pour vous indiquer un chemin dérobé, afin d'échapper aux hommes du Capital de Buch. Suivez-moi de près, car à partir de là, fini la rigolade. »



« Oh là là, mais on s'enfonce dans la jungle ma parole ! »



« Avant de rejoindre Zéroïk, nous allons voir Zouch, qui nous attend au plus profond de la forêt... Elle a une information pour vous. Attention où vous mettez les pieds surtout ! Zarbi et le Capital de Buch ont piégé les environs... »



« Vous voici enfin les géocacheurs ! Je vous attendais. »



« Brrr... Quel sinistre endroit ! C'est quoi c'est arbre au-dessus de toi, Zouch ? Un copain à toi ? Franchement, il me fait peur ! »



« Ne crains rien, au contraire. Je te présente Lou Fayou, l'un de mes arbres totems ! S'il fait la tronche, c'est bien parce qu'il est en colère des méfaits qu'ourdi Zarbi près du château ! Il paraît qu'il aurait asservi l'un des pauvres arbres alentours pour y établir son poste de commandement ! Lou Fayou compte sur vous pour déloger Zarbi. Et pour cela, il vous accorde l'un de ses talismans... »



« Où faut-il chercher Zouch' ? »



« Retrouvez le petit lutin qui a pris racine sur Lou Fayou... Il vous indiquera où se trouve la boîte qui contient le talisman. Surtout n'oubliez pas de bien la replacer là où vous l'avez trouvée. »



« Là, ça y est, voici la boîte du talisman ! Grâce aux yeux de Zenight, vous pourrez l'observer... »



Quel est l'animal représenté par le talisman ? Comptez le nombre de lettres qui composent son nom, et notez le chiffre ainsi obtenu.
Notez ce chiffre qui vaut B . B = _____



« C'est bon pour vous les z'amis ? Alors vite ! Il faut partir au château, et tenter d'y pénétrer discrètement. Suivez-moi, on a encore du chemin pour sortir de la forêt. »



Suivez les catadioptrés jusqu'au prochain point.

4. Le guet au château



« Ca y est, on émerge du bois, et j'aperçois le château en face. »



« On a réussi à contourner les troupes du Captal de Buch ! Rendez-vous à l'intérieur du château pour retrouver Zéroïk et le Comte de Bridiers. Je vous laisse y aller seuls. Continuez sur la piste, en suivant mes signes sur la droite, et bon courage ! »



« Salut les chèvres ! C'est bien par là, l'entrée ? Ah, ça y est, je vois Zéroïk... »



« Halte, qui va là ! »



« Zéroïk, c'est moi : Zenight . J'arrive de La Souterraine avec nos amis géocacheurs pour vous venir en aide et combattre le Captal de Buch. »



« Heureux que vous soyez arrivés jusqu'à nous sains et saufs. Nous avons livré une bataille contre les troupes ennemies et avons réussi à repousser leur assaut en leur infligeant de lourds dégâts. Cependant, je me méfie de ce fourbe de Zarbi qui ne va pas renoncer aussi facilement ; il faut absolument remettre la main sur lui, et vite ! »



« Justement, grâce au talisman de Lou Fayou, nous avons un moyen de localiser son poste de commandement. Zouch' nous a parlé d'un arbre près du donjon, allons-y ! »



Dirigez-vous dans la tour de guet en suivant les catadioptres. Elles vous indiquent aussi là où il faut regarder !



Postez-vous dans le château, à l'endroit où vous pouvez apercevoir Zarbi. Un chiffre est écrit sur les "remparts" de la forteresse ! Le voyez-vous ? Notez ce chiffre. Notez ce chiffre qui vaut C . C = _____



« Ca y est, je vois Zarbi ! Là-haut, sur l'arbre... Vite, allons l'arrêter ! »



« Pas si vite Zenight. On voit que tu es nouvelle et que tu ne connais pas encore bien les Bad Poïz ! On ne capture pas Zarbi comme cela, surtout qu'il doit être accompagné du fantôme du Captal de Buch ! Il nous faut un sortilège, aussi puissant que celui qui a servi à ramener cette vermine d'entre les morts. Rendez-vous dans les jardins et allez parler à Zarthus. Lui saura vous dire où trouver Zellé, car elle seule pourra vous procurer un sortilège efficace... »



« D'accord. Trouver Zarthus. Tu m'as dit où exactement ? Dans les jardins ? Mais à quel endroit ? »



« C'est lorsque tu te trouveras dans l'impasse de ce dédale végétal, qu'à tes pieds tu regarderas, et caché sous une pierre marquée d'une croix tu le trouveras ... »



« ... ? »



Suivez les catadioptrés jusqu'aux jardins du château.

5. Perdue dans le labyrinthe feuillu



« C'est dans le dédale de cette impasse végétale que... Non ! Qu'est-ce qu'a dit Zéroïk déjà ? Voyons, voyons... Ha, je crois avoir compris où il faut aller. Entrez dans ce labyrinthe les géocacheurs et retrouvez la pierre en question... »



Quel chiffre est inscrit sur la pierre, à côté de Zarthus ?
Notez ce chiffre qui vaut D . D = _____



« Psst... Je suis là. C'est... C'est fini maintenant ? Je peux sortir ? »



« Tu ne crains plus rien Zarthus. Zéroïk a bouté les troupes du Captal de Buch hors du secteur ! Nous cherchons à retrouver Zellé, on nous a dit que tu connaissais le lieu de sa cachette. »



« Je crois qu'elle s'est dissimulée dans le village hanté, au pied du château. Une bonne planque, si tu veux mon avis, car qui aurait le courage d'aller dans cet endroit lugubre ? Haha ! A part peut-être un fantôme... Un esprit frappeur... Groupes... Vous ne m'en voudrez pas si je ne vous accompagne pas ? »



« Seule Zellé peut nous dire comment capturer Zarbi et se débarrasser de cet ectoplasme ambulante de Captal de Buch ! Zarthus, sais-tu où est Zellé précisément dans le village ? »



« A mon avis, elle ne peut-être que dans la yourte en rondins ou dans la vieille église... Une fois à l'intérieur, cherchez en l'air ou dans les recoins, car comme les araignées, Zellé aime se promener dans les endroits les plus improbables ! Bonne chance, et bon courage surtout... »

6. Le village hanté



Suivez les lumières depuis la sortie du jardin, jusqu'au pied du village. Regardez dans l'église et la yourte. Merci de respecter les lieux.



« Heu Zellé... Tu... Tu es là ? »



« Oui Zenight. Que faites-vous là aussi les géocacheurs ? Ce n'est pas un endroit pour trainer la nuit voyons... »



« Nous venons de la part de Zéroïk et Zarthus. Tu n'as plus rien à craindre, les troupes du Captal de Buch ont été vaincues. Mais nous avons besoin d'un sortilège pour affronter Zarbi et renvoyer le Captal de Buch d'où il vient ! »



« Je dois avoir cela quelque part... Attendez... « Sérüm anti-chute des poils du nez »... « Potion extra-fixante pour perruque - réservée par Zabeth »... Ah ! Je l'ai trouvée ! La formule ! Mais vous aurez besoin de moi pour projeter ce sortilège. Je vous accompagne ! »



Quel est le chiffre-sortilège de Zellé ?

Notez ce chiffre qui vaut E . E = _____



Quittez le village hanté en compagnie de Zellé. Direction le poste de commandement de Zarbi !

7. Zarbi et le Captal de Buch



« Voici l'arbre où s'est retranché Zarbi. Ah, il est trop haut pour l'attraper. Et voilà le Captal de Buch ! »



« Vite Zellé, lance leur ton sortilège avant qu'ils ne s'échappent ! »



« Haha, Zenight, pauvre illuminée... Va voir dans ta cache si j'y suis ! " POUF ! " »



« Zenight ? Où es-tu passée, Zenight ? »



« Niark, niark, niark... Le Captal l'a enlevée et enfermée dans sa cache. De là où elle n'aurait jamais dû sortir. »



« Encore une fois, je dois t'affronter. Tiens, prends ça ! Allez-les géocacheurs, avec moi ! »



« ...Sorcière, tu m'as eu ! »



« Et sur cet arbre, permet-moi d'indiquer le nombre de fois que je t'ai vaincu. »



Quel est le chiffre inscrit sur l'arbre ?
Notez ce chiffre qui vaut F . F = _____



« Allez Zarbi, encore une fois tu as perdu. Révèle-nous l'endroit où le Captal a envoyé Zenight, et je me montrerai clémente... »



« Mfff... Bon, d'accord... »

8. La cache !



Sur le chemin vers la cache, remontez par la piste qui fait le tour du château, puis à l'intersection, bifurquez vers le chemin indiqué par le petit lutin.



« Allons retrouver Zenight, et faisons attention de ne pas croiser le fantôme du Captal. Il faut rester silencieux pour ne pas l'attirer... »



« Eh oh les géocacheurs ! Ne me laissez pas seule ! Il y a de drôles de bestioles par ici... »



Voici les coordonnées de ma cache, délivrées par Zarbi. Pour les déchiffrer, il vous suffit de remplacer les lettres par les chiffres que vous aurez relevés tout au long du parcours.
Coordonnées de la cache : N 46° 1(B),(C)9(E)' / E 001° (D)0.9(A+F)'



« Tiens ! Zonelib, Zouch vous êtes là ! Vous avez trouvé Zenight ? »



« Regarde où elle a atterri... »



« Hé Zellé ! Je vous ai indiqué l'endroit de la cache ! Alors n'oublie pas que tu m'as promis d'être clémente... »



« Accordé. Tu iras croupir dans un cachot de Bridiers mais pas tout seul ! J'enverrai quelques-unes de ces bestioles fluo pour te tenir compagnie ! »



« Lorsque vous aurez trouvé ma cache, vous pourrez retourner au point de départ en suivant les catadioptres.... »



**Félicitations, vous venez de terminer le parcours !
A bientôt pour d'autres aventures avec les Poi'z !**



« Chers amis ! pas besoin de dégrader les lieux qui vous entourent, la cache est sans doute là sous vos yeux ! Votre quête doit rester sans incidence sur notre environnement, merci ! »



Contact :

Office de tourisme de La Souterraine

2 Place de la Gare

23300 LA SOUTERRAINE

Tél : 05 55 63 10 06

Fax : 05 55 63 10 06

Email : otsouterraine@wanadoo.fr

Site web : <http://www.tourisme.fr/1417/office-de-tourisme-la-souterraine.htm>