

## Zéroïk entre en lice

Poi'z : Zéroïk

Thème du parcours : Médiéval

Difficulté du parcours : 3/5

Terrain : 3/5

Durée du parcours : 1h-2h

Distance à parcourir : 2.50Kms



Terra Aventura déconseille ce parcours aux poussettes.



Oyez ! Oyez ! Gentes dames et nobles damoiseaux ! Moi, Zéroïk 1er du nom, dit « le Hardi », organise avec les z'Amis du château du Coudray-Salbart une joute équestre ! Par la présente missive, je valide en ce jour votre participation. Puisse le sort vous z'être favorable...



Grand parking du château du Coudray-Salbart au [gps][*"N 46°24.463", "W 000°25.659", "46.4077167", "-0.42765"*].

### 1 . Point de départ : le château du Coudray-Salbart (N46° 24.406' / W000° 25.633')



Merci de ne pas franchir les barrières en bois. Le château se visite d'avril à octobre (sauf le mardi).

Plus d'informations sur <http://coudraysalbart.fr/> ou au 05 49 25 71 07.



Moult mercis d'avoir fait le déplacement, gentils compagnons ! Comment trouvez-vous le château du Coudray-Salbart ? A couper le souffle, sans z'aucun doute... Il peut tout de même s'enorgueillir d'être la forteresse du 13ème siècle la mieux conservée d'Europe !



C'est à vous que Zéroïk s'adresse, les tèrr'aventuriers ? Ça alors ! Mais qu'est-ce que vous faites là ?



Comment, ce qu'ils font là... Ils participent à la joute équestre, bien sûr ! Armés d'une lance en bois, le but sera de faire tomber leur adversaire... Avant que celui-ci ne les fasse chuter. Le premier cavalier qu'ils rencontreront sera... Oh ! Quel heureux hasard ! C'est toi, Zarthus.



Non... Euh. Je... Je ne voudrais pas casser mes lunettes. Une autre fois, peut-être !



Depuis ce point, observez la tour la plus proche de vous, appelée « tour du Moulin ». Combien d'archères, ces ouvertures verticales en forme de croix, vous font face ?

Notez ce chiffre qui vaut A. A = \_\_\_\_  
Indice : C'est un chiffre pair !



*J'ose espérer que vous n'êtes pas comme ce « pétouillard » de Zarthus ?! Dans cette forteresse, vous ne risquez rien... Bâtie dans un méandre de la Sèvre Niortaise, elle défendait la frontière sud de la seigneurie des Parthenay-Larchevêque, et surveillait la plaine de Niort. Elle n'a d'ailleurs jamais z'été attaquée.*



Descendez le sentier par lequel vous avez accédé au château. Traversez les parkings puis prenez la direction de « Ternanteuil ».



Soyez vigilants à la circulation en longeant la route.



Au [gps][`"N 46°24.508'", "W 000°25.649'", "46.4084667", "-0.4274833"`] deux options s'offrent à vous :

- Continuez tout droit puis tournez à gauche, si vous souhaitez profiter de la vue sur le château, en hauteur. Portion en aller-retour : 800m.
- Tournez à droite dans la rue de la Biseterie et passez directement à l'étape 3

## 2 . Etape facultative : vue sur le château (N46° 24.445' / W000° 25.843')



Cette étape vous permet d'avoir une vue en surplomb du château. C'est un aller-retour de 800m. Merci de ne pas entrer dans le champ.



*Tout comme la forteresse, la vue ici est imprenable ! Ce colosse de pierre fut édifié avec le calcaire des z'alentours et par des bâtisseurs de talent...*



Une bâtisseuse en particulier a mené à bien cette construction : la fée Mélusine ! Alors qu'elle survolait le Poitou à la fin du 12ème siècle, elle faillit entrer en collision avec le donjon de Niort ! Richard Cœur de Lion venait de l'achever... « Comment rivaliser avec ce gigantesque château ? » se demanda-t-elle.



Près du fleuve, alors qu'elle cherchait un emplacement stratégique, la fée tomba nez à nez sur un amas de rochers, qu'il suffisait de façonner pour en faire une forteresse.



Et c'est ainsi qu'en seulement trois nuits, Mélusine donna naissance à Coudray-Salbart... On dit même qu'elle le dota de sa propre chambre, au troisième étage de la plus haute tour.



Balivernes et carabistouilles ! Au début du 13ème siècle, le château ne comptait que 4 tours... Les deux de droite, dont la plus haute, furent ajoutées plus tard...

### 3 . Le hameau de Ternanteuil (N46° 24.657' / W000° 25.498')



Mais j'y pense... Votre habit n'est point estampillé aux z'armoiries de votre famille ? Diantre ! Il vous faut un blason pour participer au tournoi !



Trouvez le panneau « Grand'rue de Ternanteuil ». Combien y a-t-il de tours sur le blason ?

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



Ce blasonnement vous plait-il ? Nenni ? Soit... Allons trouver Zouti. Cet artisan, fort habile de ses mains, vous z'en fabriquera un à votre convenance...



Et les maisons de Ternanteuil ? Elles comptent pour du « beurre d'Echiré » ?! Apprenez tout de même que ces solides bâtisses ont été édifiées en calcaire, tout comme le château. La pierre était extraite dans les carrières z'environnantes...



Tournez à gauche dans la rue Sainte-Ouenne au [gps][ "N 46°24.675'", "W 000°25.472'", "46.4112500", "-0.4245333" ]

## 4 . Les tourelles Renaissance (N46° 24.718' / W000° 25.499')



Propriétés privées ! Merci d'observer en silence et de ne pas importuner les riverains.



*Par mon heaume ! Que fait ce curieux diablotin, perché sur le muret ?!*



*C'est de moi que tu parles, Zéroïk ? J'observais les tourelles Renaissance qui flanquent cette bâtisse... Lorsqu'elles ont été construites, elles n'avaient aucune vocation militaire, et servaient simplement de décor.*



Combien de tourelles d'angle décorent la bâtisse, située de l'autre côté de la rue ?

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



*Ha ? Elles z'ont l'air de vous plaire, ou que l'on ne m'appelle plus le Hardi ! Zouti... Aurais-tu l'obligeance de façonner un blason à leur effigie... A présent, ces géocacheurs jouteront sous le nom d' « Agiles de la Tourelle » ! Cela vous convient-il ?*



Prenez la rue de la Rouère, puis continuez à droite. Au [gps][["N 46°24.729'", "W 000°25.363'", "46.4121500", "-0.4227167"](#)] empruntez le passage entre les deux maisons et descendez le sentier. Au bout du chemin, tournez à droite en direction du point suivant.

## 5 . La fontaine Braye (N46° 24.600' / W000° 25.301')



*Ce blason vous va à ravir... Vous ferez sensation tout à l'heure, en pénétrant sur la « lice » ! Au Moyen-Âge, c'est ainsi que l'on nomme l'esplanade où se déroulent les joutes... Il est probable que l'expression « entrer en lice », qui signifie « s'engager dans une compétition », vienne précisément de cette pratique.*



*Je n'arrive pas à croire que Zéroïk ait réussi à vous z'entraîner là-dedans... A votre place, je déclarerais forfait pour rester ici, et profiter de la fontaine et du lavoir.*



En quelle année a été installée la fontaine ? Additionnez les quatre chiffres qui composent cette date, inscrite en chiffres romains.

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

Indice : « M » vaut 1000, « D » vaut 500, « C » vaut 100, « L » vaut 50, « X » vaut 10 et « V » vaut 5.



Prenez le sentier enherbé au [gps][["N 46°24.588","W 000°25.292","46.4098000","-0.4215333"](#)].  
Au bout de la rue, tournez à droite.

## 6 . Le logis (N46° 24.431' / W000° 25.460')



Propriétés privées alentour ! Merci d'observer en silence et de ne pas importuner les riverains.



*Moins vite, Zéroïk ! Ces jeunes gens vont rater ce beau logis ! En effet, plusieurs maisons nobles comme celle-ci se trouvent dans le hameau de Ternanteuil. Pourquoi ces familles ne se sont-elles pas installées au château, me direz-vous ? Hélas, à leur arrivée, ce dernier était abandonné depuis la fin du 15ème siècle...*



*Cela me rappelle un exploit que j'accomplis tantôt ; et que je m'en vais vous narrer... Un beau jour, au château, j'effectuais mon tour de garde... Lorsque j'entendis une damoiselle en détresse ! Elle hurlait si fort, que je me précipitais et découvrit, juchée sur la table de la salle à manger : Dame Zabeth. Elle était assaillie par mille créatures terrifiantes !*



Zéroïk a tendance à en rajouter... Vous z'avez remarqué ? Ce jour-là, en réalité, quelle minuscule créature traversa la salle à manger ? Observez le logis pour trouver la réponse. Comptez le nombre de lettres qui composent ce nom féminin

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



Prenez le sentier sur la gauche.

## 7 . Que le tournoi commence ! (N46° 24.415' / W000° 25.477')



Regardez, fidèles chevaliers ! Nobles et roturiers de toute la contrée ont fait le déplacement pour assister au tournoi... Le roi d'Angleterre et celui de France sont là eux-aussi ! Il faut dire que les Parthenay-Larchevêque, seigneurs du château, prêtèrent allégeance aux deux parties, en fonction des bénéfices qu'ils pouvaient en tirer...



Tout ceci se déroulait au cours des 13<sup>ème</sup> et 14<sup>ème</sup> siècles, bien entendu... Mais qui est cette dame qui les z'accompagne ? Je ne l'avais encore jamais vue !



Trouvez les personnages sculptés sur le mur de la tour. Quelle affirmation est fausse à leur sujet ?

1. La femme tient un blason
2. Ils portent une coiffe sur la tête
3. L'homme a une barbe

Relevez le numéro de la bonne réponse.

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



A la fourche, suivez le sentier qui part sur la droite. Au [gps][ "N 46°24.440'", "W 000°25.518'", "46.4073333", "-0.4253"], montez en direction du point suivant.

## 8 . Les défenses du château (N46° 24.437' / W000° 25.528')



Merci de ne pas franchir les palissades en bois.



C'est sur cette esplanade que se déroulera le tournoi. D'ici, les spectateurs pourront admirer le jeu des z'adversaires, tout en profitant de la vue sur le château. Saviez-vous qu'il fut doté au 13<sup>ème</sup> siècle d'une innovation encore inconnue en Europe ? Il s'agit d'une gaine...



Dans z'un combat comme celui-là, il faut parfois souffrir pour espérer gagner : « No pain, no gain ».



Parbleu... Je ne comprendrai jamais cette langue wisigothe... Hum. Au Moyen-Âge, la « gaine » désigne un couloir qui passe dans le mur d'enceinte, et fait tout le tour. Les z'archers pouvaient s'y réfugier, en cas d'attaque...



Parmi les éléments de défense, lesquels n'apercevez-vous pas à l'arrière du château ?

1. Des archères
2. Des tours en forme d'amande
3. Une poterne (petite porte placée au niveau des fossés, permettant de sortir et entrer sans être vu)
4. Un chemin de ronde

Relevez le numéro de l'intrus.

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



*Les premiers candidats s'élancent sur la piste ! Sieur Zarthus, dit « Le Mou », chevauche à l'allure de l'escargot représenté sur son blason... Face à lui, se présente la guilde des tèt'aventuriers ! Comme elle a fière allure...*



*Allez-y, très chers ! Dame Zabeth vous offrira sa couronne de fleurs si vous l'emportez !*

## 9 . La cache !



*Quelle épopée, mes fidèles z'alliés ! Rassurez-vous, Zarthus n'a eu que très peu de contusions... Il vous z'envoie ses z'amitiés depuis l'infirmerie*



*En souvenir de votre premier tournoi médiéval, Zéroïk vous décerne cette médaille... Arborez-la fièrement lors de vos prochains z'exploits.*



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° 2(G).(A+C)(E)(F)' / W000° 25.(B+1)(D+1)'  
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.