



# Bertold ou le chevalier à l'émeraude

*Un roman médiéval  
dont tu es le héros*

Classes de 5eme3 et 5eme4  
Cité Scolaire Internationale- Lyon  
2022





oilà bientôt quinze ans que tu habites le magnifique château de Brandigan, une puissante forteresse construite sur une île fortifiée, entourée d'une rivière profonde et bruyante, une île où tout pousse en abondance. Ton enfance a été très heureuse auprès du seigneur Evrain, un chevalier preux<sup>1</sup> et bon. Il t'a pris auprès de lui comme page<sup>2</sup> car tu es l'un de ses neveux, et tu as appris au côté de sa dame, ta tante, la lecture, l'écriture, à danser et à monter à cheval. Depuis tes quatorze ans, tu es un écuyer sérieux et obéissant. Tu t'occupes des destriers<sup>3</sup> de ton seigneur avec beaucoup de soin et de passion.

Aujourd'hui tu vas quitter définitivement l'univers de ton enfance car Evrain t'envoie à Carmelot rencontrer Arthur. Il te pense prêt. C'est un immense privilège.

Tu contemples une dernière fois ce magnifique château aux défenses imprenables. Evrain, vêtu d'une tunique rouge bordée d'hermine, s'approche alors de toi d'un air solennel. Il te sourit et te dit :

« Bertold, je t'ai aimé comme un fils. Il m'est difficile de te laisser partir aujourd'hui mais il est temps que tu te rendes à la cour du Roi Arthur. Tu es destiné à être l'un des meilleurs chevaliers du royaume. Tu dois donc rejoindre les chevaliers de la Table Ronde, l'élite des chevaliers réunis autour d'Arthur, qui t'apprendront à combattre.

Va affronter le monde, je serai toujours là pour te protéger. Je te donne cette pierre magique, qui m'a été offerte autrefois par Merlin, une émeraude, qui te permettra de me parler à n'importe quel instant. Tu devras verser sur la pierre trois gouttes d'eau et tu me verras alors dans celle-ci Je te conseillerai si je le peux. Mais tu ne devras compter que sur toi-même pour affronter certains dangers. Méfie-toi tout particulièrement de l'amour. Il t'apportera beaucoup mais te causera bien des soucis.

« A présent, pars. Et ne reviens au château de Brandigan que dans un an. »

---

<sup>1</sup> brave, vaillant

<sup>2</sup> apprenti écuyer, intendant d'un chevalier

<sup>3</sup> cheval de combat

Tu salues ton seigneur et tu le remercies pour la pierre. C'est une très grosse émeraude non taillée, d'un vert profond, que tu mets dans ta bourse accrochée à ta ceinture. Puis tu montes sur le destrier<sup>4</sup> que ton oncle t'a donné. Un écuyer te donne une épée, un heaume<sup>5</sup>, un écu<sup>6</sup>, une lance et une dague<sup>7</sup>, tous assez simples mais solides. Ton oncle te les a confiés de façon provisoire, afin que tu puisses te défendre et te protéger, avant de recevoir tes armes des mains d'Arthur lorsque tu seras réellement adoubé<sup>8</sup> chevalier.

Tu t'engages sur le pont-levis qui enjambe la rivière profonde sur ta nouvelle monture. Le chemin qui va vers l'ouest est juste devant toi. Il est temps pour toi de partir à l'aventure. En route pour Camelot !

➤ [Rends-toi au chapitre 1](#)

(Clique sur la phrase ci-dessus puis sur le mot **signet**, si tu es perdu, tu pourras retrouver le schéma de l'arborescence du récit à la dernière page du roman, p. 63, afin d'éviter de revenir toujours au chapitre 16 !)

---

<sup>4</sup> cheval de combat

<sup>5</sup> un casque

<sup>6</sup> bouclier

<sup>7</sup> couteau

<sup>8</sup> nommé chevalier lors d'une cérémonie

## La forêt de Brocéliande



tu t'engages sur un petit sentier paisible au milieu de la forêt de Brocéliande. Tu te diriges vers la fontaine de Barenton qui se situe au cœur de la forêt. La forêt est dense et peu lumineuse. Des ruisseaux d'eau clair coulent tranquillement vers les quatre extrémités de la forêt. Les arbres paraissent centenaires. Ils sont grands et majestueux.

Tu marches depuis plusieurs heures, tu te rapproches de plus en plus d'un point lumineux. Quand soudain tu entends un cri à glacer le sang. Ton souffle s'accélère, tu piques des éperons<sup>9</sup> ton destrier. Tu galopes pendant plusieurs dizaines de minutes. Les cris sont interminables et le volume augmente. Quand tu arrives sur les lieux, une lumière t'éblouit.

La fontaine brille de mille feux mais elle te paraît un peu floue.

Devant elle, quatre hommes d'une taille gigantesque sont autour d'un tout petit homme, maigre, des yeux d'un bleu azur et des cheveux en broussaille. Tu décides d'aller à la rescousse du jeune homme. D'un air courageux, tu sors ton épée de son fourreau. Guidant ta monture, tu te lances sur les deux premiers hommes devant toi. Les deux hommes se font prendre par surprise. Ils s'écroulent sur les autres. Mais la hache de l'un d'entre eux atterrit sur ton heaume qui se brise en mille morceaux. Les hommes se relèvent avec une colère redoutable, ils foncent sur toi. Tu les esquives grâce à l'agilité de ton destrier. Te rappelant les conseils de ton oncle de défendre les plus faibles, tu prends la parole et tu dis :

“ Laissez cet homme, il a encore toute sa vie devant lui pour réparer ses méfaits.<sup>10</sup>”

Un homme prit la parole.

- Nous sommes les gardiens de cette fontaine. Ce malotru a commis des fautes. Son châtement est de notre responsabilité.

---

<sup>9</sup> pièce de métal fixée au talon du cavalier pour piquer le cheval et le faire galoper

<sup>10</sup> mauvais actes

- Messire, donnez-lui la merci<sup>11</sup>. Si vous le souhaitez, je peux payer ses dettes.
- Vous êtes un homme bon. Je me nomme Amalric. Je suis le chef des gardiens de la fontaine de Barenton.
- Et moi je suis Bertold neveu du seigneur de Brandigan, Evrain, je m'occuperai du châtement de ce jeune homme. Laissez le moi.
- Si vous le souhaitez, je vous le laisse car le renom de votre famille est bien supérieur au mien."

Tu lui donnes l'argent de ta bourse. Tu vois alors les gardiens partir au loin. Tu te retrouves ainsi avec le jeune homme. Il était mal en point, ses membres tremblaient. Vous vous êtes présentés et tu apprends ainsi qu'il s'appelle Jehan de la Féloniere<sup>12</sup> et qu'il sert un certain duc de Bourguin. Amadoué par sa sympathie, tu lui racontes toute ton histoire, comment tu allais retrouver le roi Arthur et devenir un de ces chevaliers de la table ronde et que ton oncle t'accompagne au travers d'une émeraude magique, que tu portes sur toi.

La nuit tombe rapidement, et après l'avoir aidé à panser un peu ses plaies, vous décidez de vous installer à côté du célèbre ruisseau de la Vérité. La légende raconte que lorsque l'on boit l'eau de cette rivière, on devient l'homme le plus pur et loyal du royaume. Mais quand vous arrivez, Jehan et toi, le lit de la rivière est tout desséché . Un sentiment de déception t'envahit. Mais vous passez tout de même une belle soirée et vous découvrez que vous vous ressemblez beaucoup . "Cela fait du bien d'avoir une personne de confiance dans mon entourage" penses-tu très fort dans ton coeur. Tu lui proposes de faire un bout de chemin avec toi, ce qu'il accepte volontiers. Pour cette nuit, il te propose qu'il fasse le premier tour de garde en cas de danger. Tu t'endors paisiblement, avec une sensation de compagnie et de sécurité. Tu es reposé, quand soudain tu entends le hennissement de ton destrier, tu ouvres grand tes yeux. Ton cœur s'arrête de battre, c'est comme si le monde s'arrêtait d'un seul coup. Ta pierre, tes vivres... tout était volé. Tu regardes tout autour de toi, tu cherches Jehan du regard , mais personne. Tu as compris que c'est ce malfaiteur de Jehan qui t'a volé ta précieuse pierre . Tu t'habilles et tu

---

<sup>11</sup> grâcez-le, épargnez-le.

<sup>12</sup> félon en ancien français veut dire traître

ranges le peu d'affaires qu'il te reste. Et tu pars au grand galop sur le même petit sentier.

Tout à coup tu vois un objet scintillant par terre, tu fais ralentir ton destrier et tu prends ce qui s'avère être une clé d'or, avec un nom gravé dessus : Arthur. Jehan n'avait pas qu'un seul tour dans sa poche, décidément il avait volé la clé du majestueux roi Arthur...

➤ [Continue ton aventure au chapitre 16](#)

- 2 -

## La salle d'armes



près avoir vécu ces épreuves, tu te rends vers la cour d'Arthur en sachant que tu devras t'arrêter quelque part et si possible gagner de l'argent car tu manques de ressource pour faire l'ensemble du voyage. Tu as le choix donc entre deux itinéraires, tu choisis celui qui te paraît le plus sûr, celui qui mène vers la ville de Carduel, l'un des châteaux du roi Arthur. Tu commences ta route, quand tu croises un passant et tu lui demandes donc ton chemin par précaution. Il t'indique le chemin mais il te prévient d'une guerre qui approche entre cette ville et la ville voisine. Tu remercies le passant et tu continues le chemin, hésitant.

Tu marches pendant une dizaine de minutes et le chemin que tu suivais se divise en deux à l'entrée d'une forêt. Le chemin de droite mène vers la ville de Carduel mais tu n'as pas d'indication sur le chemin de gauche.

- Si tu souhaites aller vers le chemin qui mène vers la ville de Carduel qui connaîtra sûrement une guerre, [rends-toi au chapitre 8](#)
- Si tu souhaites prendre l'autre chemin, [rends-toi au chapitre 25](#).

-3-

## Rencontre à Tintagel



u te diriges désormais vers le château de Tintagel, une grande étape de la cour du roi Arthur. Tu aperçois un autre chevalier au bout du sentier qui se dirige vers toi. Il portait un écu cabossé et une épée couverte de sang. Son destrier haletait et son caparaçon<sup>13</sup> était à moitié déchiré. À travers son heaume, on voyait la fatigue dans ses yeux. Un lion surgit à ses côtés. Il était grand et majestueux mais était recouvert de plaies. Tu réalises alors que c'est Yvain, le chevalier au lion. Tu t'approches donc et demande:

“Monseigneur, que faites vous par ici ?

-Je me rendais au château de Tintagel pour me soigner de mes blessures.  
répond Yvain

-Permettez-moi de vous y accompagner.

-Je vous en serai reconnaissant ! répond-il.”

Tu accompagnes donc Yvain au château de Tintagel. Les gens du château vous accueillent chaleureusement. Yvain te donne alors des conseils, car c'est un très grand chevalier:

“Sois un preux chevalier, sers ton seigneur, mais n'oublie pas que la plus grande suzeraine<sup>14</sup> est ta dame! Retourne au plus vite voir celle que tu aimes. Ne commets pas mon erreur, j'ai oublié Laudine trop longtemps et je m'en repens.

-Astrid...murmures-tu à voix basse. “

Après s'être soigné, Yvain te donne une mission : donner une missive<sup>15</sup> à sa dame, Laudine, qui réside au château de la Fontaine Périlleuse .

---

<sup>13</sup> couverture qui couvre le cheval, aux armes du chevalier

<sup>14</sup> terme qui désigne un seigneur, ici au féminin

<sup>15</sup> lettre

- Si tu acceptes, rends-toi au chapitre 10
- Si tu refuses pour d'obscures raisons, rends-toi au chapitre 7

-4-

## L'Abbaye de Marmouset



près avoir repris possession de ta pierre magique , et tout à tes pensées de colère contre Jehan, tu aperçois au loin un bâtiment. Petit à petit tu t'approches et tu découvres que c'est une grande et magnifique abbaye<sup>16</sup> en pierre et avec un toit en tuiles de terre cuite. Sa porte est en bois sculpté, tu décides d'y entrer. A l'intérieur, au-dessus du portail, tu vois une énorme et remarquable rosace aux couleurs vives représentant un chevalier de la table ronde entouré d'ennemis. De nombreuses personnes seraient heureuses d'admirer cette œuvre d'art ! Tu n'as jamais rien vu de tel. Tu jettes un coup d'œil aux alentours mais tu ne vois personne. Tu te retrouves seul et la sensation de solitude te submerge... Mais tout à coup survient un nain qui doit sûrement être l'abbé des lieux. Il porte une robe de bure<sup>17</sup>. Il a des yeux gris profonds, qui semblent vides. Il est roux et a une barbe sale, il fait à peine un mètre. C'est alors que tu vois la petite boîte que le nain tient dans ses mains. Elle est en bois d'acacia. Le petit personnage prend alors la parole:  
"Si tu veux la bourse merveilleuse, qui se trouve à l'intérieur de cette boîte tu devras répondre à cette énigme:

*Je ne suis pas vivant mais je grandis  
Je n'ai pas de poumons mais j'ai besoin d'air  
Je n'ai pas de bouche mais l'eau me tue*

---

<sup>16</sup> bâtiment religieux habité par des moines

<sup>17</sup> robe en tissu épais, brun.



## Qui suis-je?

- Si tu arrives à répondre à cette énigme, poursuis ton aventure [en te rendant au chapitre 22](#)
- Si tu n'y parviens pas, ton aventure s'achève ici. [Retourne au chapitre 16](#)

- 5 -

Mauvais choix ! Personne ne peut savoir son destin. [Retourne au chapitre 13](#)

- 6 -

### Le campement sarrazin



vant de reprendre ton aventure, tu décides de prier Dieu de t'accorder sa miséricorde et de t'aider à achever ton aventure. Tu montes sur ton destrier ne sachant pas où tu te trouves. Pendant toute une matinée tu marches vers l'est. Au loin, tu aperçois une prairie dans laquelle tu trouves une immense tente en

toile rouge et blanche et un cheval alezan accroché à un chêne à côté du campement. Tu sais que ce type de cheval ne peut appartenir qu'à un sarrazin<sup>18</sup>. Tu n'en as jamais rencontré. Intrigué, tu te laisses guider par ton instinct, et par la bonne odeur de nourriture qui émane du lieu. Tu entres dans la tente illuminée. À l'intérieur, il y avait un magnifique tableau peint sur bois orné d'or il représentait des mots écrits dans un alphabet inconnu. Tu vois un homme habillé d'un caftan bleu foncé en cachemire. Il avait un sourire bienveillant, des yeux caramel flamboyant et portait un ruban indigo autour de la tête. Il pris alors la parole:

---

<sup>18</sup> homme musulman (d'Afrique du nord)

"Soyez le bienvenu cher étranger dans mon humble tente, vous pouvez y rester tant que vous voudrez.

-Merci messire mais je ne voudrais pas abuser de votre gentillesse. Je suis venu seulement car l'odeur de votre festin m'alléçait !

-Vous êtes le bienvenu et vous serez bien évidemment invité à la cérémonie des fiançailles de ma fille bien aimée. Nous sommes ici en terre étrangère mais je viens souvent commercer avec les seigneurs du royaume de Logres. Mon ami le seigneur Caradoc a demandé la main de ma fille en gage de notre amitié. Je la lui ai donc accordée.

-J'en serai flatté. Mais je ne voudrais pas vous importuner en un tel jour.

-Noble chevalier nous ne serons en aucun cas affligés par votre présence, bien au contraire nous vous en serons très reconnaissant.

-Bien messire, je resterai ici pour les fiançailles de votre fille. Mais ensuite il me faudra m'en aller car j'ai une grande quête à accomplir.

-Alors laissez-moi vous présenter mon héritière.

-J'en serai ravi."

Vous vous dirigez vers une autre tente ornée de magnifiques tentures. Le père entre avant toi et tu vois alors une jeune fille de quinze ans environ. Elle est petite, fine et douce, ses cheveux sont bruns et ondulés. Elle a les yeux noisettes et malicieux. une magnifique robe en soie vert d'eau faisait ressortir ses yeux. Quand tu commences à t'adresser à elle, tu comprends qu'elle est aussi sympathique, généreuse, bien élevée, drôle et pleine de vie. Elle était très aimable et tu étais très content de l'avoir rencontrée. Elle s'appelait Nour, le père te dit que cela veut dire Lumière. Un sentiment étrange envahit peu à peu ton coeur mais tu te rappelles des paroles d'Evrain: *Méfie-toi tout particulièrement de l'amour. Il t'apportera beaucoup mais te causera bien des soucis.* Tu décides donc de ne pas trop te rapprocher d'elle et de partir avant qu'il soit trop tard. Mais évidemment tout d'abord tu devais assister à la cérémonie des fiançailles, une parole de prudhomme ne peut être remise en question.

Après un merveilleux festin, tu prends congé après avoir félicité les fiancés et tu quittes cet endroit pour poursuivre ton aventure. Mais avant le sarrasin te donne une lanterne en te disant qu'elle te sera très utile pour voyager de nuit. Tu le remercies. C'est le soir et tu décides d'entrer malgré tout dans la forêt. Ta lanterne commence de plus en plus à faiblir jusqu'à ce qu'elle s'éteigne complètement. Tu soupîres : "Nour...", le nom de cette jeune fille qui t'a fortement impressionné et que tu dois oublier. Mais tu découvres à ta grande surprise que ta lanterne se rallume seule en prononçant le nom de Nour. C'était une lanterne magique et tu en avais bel et bien besoin car tu étais dans une forêt dont tu ne voyais pas la fin. Après des heures de marche, tu vois un point clair entre les arbres. Le soleil se lève. Tu diriges ton cheval dans cette direction et tu réussis à sortir. Tu laisses à la lisière de la forêt ta lanterne pour d'autres voyageurs. Ton amour naissant pour Nour s'est éteint, Astrid occupe seule tes pensées.

Tu poursuis donc ton aventure...

➤ [Rends-toi au chapitre 57](#)

- 7-

Tu refuses car tu ne penses qu' à accomplir de nouvelles missions. Yvain mécontent te défie dans un duel et, plus aguerr<sup>19</sup> que toi, il te tue. C'est fini pour toi, recommence au début de l'histoire ! Tu es puni pour ton orgueil. [Retourne au chapitre 16.](#)

- 8-

## Combat à Carduel



u décides à prendre le chemin qui mène à Carduel, après une bonne heure de galop, tu aperçois un grand château au loin. Tu arrives enfin à la ville de Carduel mais subitement tu te fais interpellé par des chevaliers en armure qui veulent t'escorter jusqu'au château.

Inquiet et surpris, tu leur demandes pourquoi, ils t'expliquent qu'une guerre approche et qu'ils ont besoin de tous les hommes disponibles pour obtenir la victoire. Les chevaliers te promettent qu'il y aura une récompense, alors tu te souviens des paroles du passant mais aussi de ton besoin d'argent. Tu te rappelles également que pour devenir chevalier c'est important d'avoir une bonne réputation en accomplissant des exploits. Donc tu acceptes avec joie, et ils t'escortent jusqu'au château où tu rencontres la reine Guenièvre qui est seule au château car Arthur est à Carleon. Elle t'explique que tu es le seul étranger qui a accepté la tâche d'aider les chevaliers de cette ville qui est attaquée par des Gallois. Elle t'emmène vers une des salles d'armes du château et te propose des armes pour la guerre, tu finis par choisir la masse d'armes<sup>20</sup> étant donné que tu as déjà une épée et que tu cherches une arme capable de broyer les heaumes des ennemis. Trois heures plus tard, les assauts gallois commencèrent,

---

<sup>19</sup> expérimenté

<sup>20</sup> arme offensive faite d'un manche en bois et de pointes en fer.

tu te prépares pour la guerre et tes alliés te guidèrent vers le champ de bataille, c'était une mêlée générale. Tu pars combattre sur ton cheval. Immédiatement, un chevalier ennemi te charge et essaye de t'atteindre à l'épée et vous croisez le fer sans qu'aucun de vous deux ne se blesse. Tu décides de charger à ton tour sans qu'il n'ait le temps de se retourner mais cette fois-ci tu utilises ta masse-d'arme, tu y mets toutes tes forces, tu frappes son heaume et il tombe à terre. Il te demande la merci alors, tu le fais prisonnier et tu prends son cheval pour le donner à un allié. La guerre était rude mais visiblement c'était le camp adverse qui perdait. Au bout d'une demi-journée l'ennemi avait perdu approximativement la moitié de leurs hommes quant à vous, armée de Carduel, vous n'en avez perdu qu'une poignée. Vous avez dominé la guerre et au bout d'une journée et une nuit la guerre fut terminée, ce fut une écrasante victoire. Tu rentres au château puis tu rends la masse-d'arme et la reine Guenièvre te donne une récompense pour avoir participé au combat étant écuyer et étranger à cette ville. La récompense fut de vingt pièces d'or. Elle te dit surtout qu'elle vantera tes mérites à son époux, le roi Arthur, qui saura te reconnaître et te récompenser à nouveau lorsque tu le rencontreras. Tu quittes le château plein d'espoir pour ton avenir de chevalier et impatient d'accomplir de nouveaux exploits.

➤ [Rends-toi au chapitre 50.](#)

-9-

Tu commences à lui parler et tu lui poses quelques questions mais l'homme qui était déjà fort énervé brandit son épée et essaye de t'asséner<sup>21</sup> un coup. A ce moment-là, tu sens une douleur au plus profond de ta jambe. Un serpent vient de te mordre. Comme tu te paralyse, le sergent n'hésite pas une seconde et te portes un coup sans pitié. Te voilà mortellement blessé au torse. Tu meurs, vidé de ton sang ; voilà la fin de ton aventure. [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

---

<sup>21</sup> te donner

-10-  
Laudine



près quelque repos, tu te diriges donc vers le château de la Fontaine Périlleuse. Tu arrives au château et tu donnes la missive à Laudine. Elle te remercie avec gratitude et te demandes:

“Où avez-vous vu Yvain ?

-Je l'ai vu près du château de Tintagel, blessé.

-Comment ? blessé !”

Laudine est visiblement inquiète. D'une voix tremblante, elle reprit :

“ Et maintenant, comment va-t-il ?

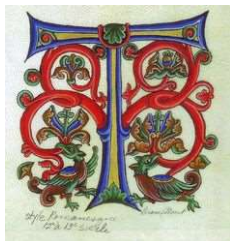
-Il va bien, l'apothicaire du château de Tintagel les a soignés, lui et son lion, de leurs blessures.

-Heureusement dit Laudine soulagée. Que Dieu vous bénisse et soit de votre côté.”

Tu repars donc pour de nouvelles aventures.

➤ [Rends toi au chapitre 13](#)

## La recluse de la forêt de l'oubli



u avances donc en quête de nouvelles aventures. Tu aperçois une sombre forêt et tu y pénètres. Tu marches longtemps jusqu'à une vieille chapelle. Tu t'approches pour y entrer prier comme tout bon chevalier doit le faire le plus souvent possible mais tu entends des prières venant du fond de la chapelle.

C'est une voix de femme. Tu rentres dans le monument qui semble avoir cent ans. Tu te rends compte que c'est une recluse<sup>22</sup> qui prie. Elle est enfermée dans une petite pièce au fond de la chapelle, une seule fenêtre lui permet de communiquer avec les passants qui la nourrissent par charité. Elle te dit:

“Je suis là depuis que j'ai quinze ans...près de vingt ans déjà, dans cette chapelle de la forêt de l'oubli. Ma mère m'a confiée à Dieu pour expier ses fautes, dit la recluse. Depuis je prie pour tous les Hommes mais je n'ai que des provisions une fois toutes les deux semaines. Noble inconnu, pouvez-vous me faire une faveur en me rapportant quelques champignons comestibles ? ”

Tu acceptes avec honneur et tu pars chercher des champignons. Tu sais lesquels sont vénéneux car Evrain te l'a appris quand tu étais encore page et insouciant. Tu les rapportes et les lui donnes par la fenestrelle<sup>23</sup>.

“Merci beaucoup, c'est la première fois que je mange un mets si délicieux ! Quel est votre nom, monseigneur ?

---

<sup>22</sup> femme enfermée volontairement dans une chapelle et qui prie pour la société

<sup>23</sup> petite fenêtre

-Je m'appelle Bertold et je suis en quête de nouvelles aventures pour me faire adouber à la cour du roi Arthur. Je ne suis nullement renommé, je doute que vous me connaissiez.

-Vous êtes le plus noble et le plus bienveillant écuyer que j'ai connu, répond la recluse. J'en suis reconnaissante et je le resterai toujours. Pour vous remercier, je vous donne ces deux dés, offerts autrefois par ma marraine la fée Morgane. J'attendais un homme digne de les recevoir. Mais vous ne devrez les utiliser que pour un besoin urgent. Le pouvoir de ces dés peuvent vous tuer ou vous sauver la vie :

Si vous obtenez deux 1, alors les dés vous soigneront instantanément de tes blessures.

Si vous obtenez deux 2, alors vous aurez un sosie qui vous aidera à combattre. Mais votre sosie mourra au premier coup de votre ennemi.

Si vous obtenez deux 3, alors apparaîtra un dôme de verre, te protégeant de toute attaque pendant dix secondes.

Si vous obtenez deux 4, alors un cercle se dessinera au sol repoussant tout ennemi dans un rayon de cinq lieues.

Si vous obtenez deux 5, alors vous serez blessé à mort.

Mais si vous obtenez deux 6, vous perdrez toute mémoire. ”

Tu la remercies et prends les dés, inquiet du pouvoir de ceux-ci. Tu décides alors de te reposer dans la forêt ce soir et tu prépares un campement.

Le matin, tu te lèves et tu es soucieux d'avoir oublié quelque chose... Il te semble te souvenir d'une rencontre mais rien ne te revient en mémoire. Machinalement, tu sors des dés de ta bourse et te demandes ce que c'est. Tu les lances au sol : deux six. Quelle chance ! Mais les jeux de hasard ne sont pas des jeux dignes d'un futur chevalier. Tu laisses ces objets au pied de l'arbre près



duquel tu as dormi et tu décides alors de sortir de la forêt et d' aller accomplir de nouvelles quêtes.

➤ [Rends-toi au chapitre 45](#)

## -12- Le Cachot



tu décides de chercher un château pour te reposer . Au bout de quelques heures de marche, tu aperçois un château très imposant. C'est Caradigan. La façade était construite avec des pierres blanches , et les tours avaient un toit d'ardoise. Le château était plaisant à regarder . Tu t' approches et tu frappes à la porte . Soudain , une dame splendide t'ouvre et te fait entrer dans sa demeure . Le seigneur du château, Jacques le Bel t' accueille avec joie et te propose de partager son repas .

Ce fut si bon, tu te sens rassasié et tu décides d' aller te promener dans le château pour digérer un peu . Tu passes par les chambres et tu arrives au jardin . Quand tu es sur le point de partir, tu entends une voix qui appelle à l' aide . Les cris semblaient provenir d'une petite porte à côté d' un arbre. Sans hésitation, tu ouvres la porte et tu descends les marches très étroites . La peur de cet endroit hérisse tes cheveux ! En effet , il était sombre , les murs étaient recouverts d'insectes et de toiles d'araignée . Tout à coup , les cris de la femme deviennent plus forts , tu t' approches ...

En bas des escaliers, tu te rends compte que tu es dans un cachot . Dans l' une des cellules dans la prison , tu vois l'ombre d'une femme . Ses vêtements étaient déchirés et sales. Il s'agit de la servante de la dame de la cour du château, Mahaut . Après quelques instants de silence , tu demandes :

“ Que faites-vous ici , belle damoiselle ? Qu' avez vous fait pour vous trouver dans ce lieu ?

-Mon cher chevalier , je n' ai commis aucune faute pour me trouver ici . Ma dame a perdu son collier et je sais qui le lui a volé . C' est l' ignoble Jean de la

Félonière ! Tout le monde pense que c'est de ma faute , mais ils se trompent .  
De grâce, pouvez-vous me libérer ?

-Avec plaisir , moi aussi j'ai eu à faire avec ce voleur .

-Je vous serais toujours reconnaissante mais , prenez garde ! Le seul moyen de me libérer est de arracher une plume du paon qui se trouve dans la basse-cour du seigneur et de l'introduire dans la serrure .”

Tu te faufiles dans la basse-cour, tu arraches la plume du paon et tu pars en courant pour délivrer la prisonnière. Mais bien sûr, ce stratagème ne fonctionne pas. Le gardien avait cherché à tromper la suivante. Naïf, tu t'es aussi fait prendre au piège. Mais tu te souviens que dans ta bourse se trouve la clé perdue par Jehan, marquée au nom d'Arthur. Tu la glisses dans la serrure et d'un coup, la porte du cachot s'ouvre en grinçant. Tu libères la jeune femme qui s'enfuit et va se cacher dans le village voisin.

Satisfait , tu retournes te reposer dans la chambre d'amis ...

➤ [Rends-toi au chapitre 46](#)

-13-

## La chapelle en ruine



omme tu avances sur le chemin de la ville, au loin tu aperçois une chapelle en ruine. Elle paraît très ancienne, les pierres sont recouvertes de mousse et dans le jardin tu vois plein de feuilles mortes. Il reste quelques vitraux mais tu n'arrives pas nettement à voir les figures représentées. Tu entres et tu contemples l'intérieur. Au fond de la chapelle, assis sur un tabouret, un moine portait une robe brune avec des sandales en cuir, ses quelques cheveux autour de sa tonsure étaient blancs. Pinceau à la main, il est en train de faire des enluminures, tu t'approches de lui pour voir de plus près les peintures. Tu ne parles pas afin de ne pas le déranger, il semble concentré sur son œuvre. Mais soudain, tu restes stupéfait car tu penses te reconnaître sur une des pages du

codex<sup>24</sup> ! Un jeune chevalier à la robe verte et aux cheveux blonds tient la main d'une demoiselle blonde, semblable à Astrid qui, elle, porte dans ses bras un jeune enfant. Vous vous tenez tous deux devant un cerisier fleuri. Curieux, tu t'approches pour déchiffrer le texte qui accompagne l'image. C'était peut-être l'histoire de ta vie. Tu t'y intéresses avec beaucoup d'attention mais tout à coup le moine referme le codex et te dit :

“Personne n'a le droit de connaître son avenir mais tu sais déjà que tu vas devenir un grand chevalier car on écrit ton histoire!

- J'ai cru voir ma bonne amie Astrid et je veux savoir ce qu'il va advenir de nous ! dis-tu.

- Ne t'inquiète pas pour cela, tu devrais le savoir bientôt, répondit le moine de façon énigmatique”.

➤ Si tu veux insister pour savoir la suite [va au 5](#)

➤ Si tu préfères ne pas savoir et vivre ta vie, [rends-toi au 14](#)



Avant de sortir, tu t'agenouilles devant l'autel et fais une prière pour remercier Dieu et en lui demandant de te guider pour prendre le bon chemin. Puis tu te relèves et reprends la route. Le moine te salue. Ton avenir t'appartient.

➤ [Rends-toi au 30](#)

-15-  
CARLEON



près de multiples aventures, le besoin de te faire soigner la blessure à la jambe que tu t'es faite en combattant le géant est nécessaire. Heureusement, la chance est avec toi et tu vois au loin Carleon, le château du Roi Arthur. Quand tu arrives au pont-levis, des gardes t'accueillent avec hospitalité. Tu leur demandes de rencontrer leur puissant roi. Tu leur dis que tu es l'envoyé de Monseigneur Evrain. Ils t'emmènent en direction du hall du château.

Au bout de quelques instants les portes du hall s'ouvrirent. Deux gardes et le Roi Arthur richement vêtu entrèrent. Le Roi Arthur te dit qu'il va t'emmener dans une chambre et faire venir des servantes pour te faire changer d'habits et te soigner. Tu te diriges vers la chambre que le Roi Arthur t'a gentiment prêtée pour ton séjour dans ce grand château. En passant devant le Roi, tu t'agenouilles et tu le remercies. Puis tu t'avances dans les couloirs du gigantesque château. Tu remarques que certains sont étroits et sombres et l'on ne sait pas où ils mènent. Plus tu t'avances tu découvres les grandes et magnifiques salles du château. Elles sont décorées de tapisseries représentant des combats, des tournois. Puis tu arrives aux escaliers en colimaçon qui mènent à la chambre. En ouvrant la porte, tu remarques que les servantes sont déjà dans la chambre et préparent le bain. Quand tu rentres, elles t'enlèvent ton armure cabossée. Elles emmènent ton heaume et ton haubert qu'elles

rangent dans une salle. Les autres te mettent dans le bain et te lavent. Pendant ce temps, tu admires la magnifique chambre. Tu vois un lit recouvert de très beaux draps, de magnifiques tapisseries recouvrent les murs et de vieux coffres en bois sont posés contre le mur. Quand tu sors du bain, les servantes partent et tu remarques que sur un coffre est posé un miroir, c'est un petit miroir à main en argent poli. Tu t'habilles et t'approches du miroir. Un phénomène étrange se produit. La surface du miroir commença à briller d'un vert émeraude. Tu y vois une image que tu ne connais pas. Tu vois que tu te fais attaquer par des brigands armés jusqu'aux dents. D'un coup, tu fais tomber le miroir qui se fendit.

Au même instant, la cloche du repas sonne et oubliant ton inquiétude, tu descends dans la grande salle. Le banquet est rempli de moult plats fortement épicés et salés. Tu te régales et tu remercies le Roi Arthur pour ce grand festin. Au moment de revenir dans ta chambre, tu repenses à l'histoire des brigands mais, tu n'y fais pas attention et tu vas te coucher.

Le lendemain matin, c'est ton heure, tu vas voir le Roi Arthur pour lui demander de rejoindre les chevaliers du Roi Arthur. Il te répond que tu n'es pas encore prêt pour cet honneur. Honteux, tu décides de partir du château pour accomplir de nouvelles aventures et devenir plus fort pour rejoindre les puissants chevaliers de la table ronde.

Te voilà parti pour de nouvelles aventures. Tu chevauches pendant plus d'une demi-journée et tu arrives à une croisée de chemins. Fatigué, tu décides de t'arrêter et de remettre au lendemain ce choix. Le soir, aux portes du sommeil tu entends un bruit, une dizaine de brigands t'attaquent.

Deux solutions s'offrent à toi :

Fuir dans la forêt ou les combattre

- Si tu as choisis l'option de fuir, [rends-toi alors au 17](#)
- Si tu as choisis l'option de combattre, [cours au 18](#)

- 16 -  
Le puits de la fortune



près une heure de marche et très assoiffé, tu trouves au bord d'un chemin un puits très profond. Tu entends un cri féminin qui vient du fond du puits :

“Au secours, sauvez-moi, vous qui passez près du puits !

Tu réponds aussitôt :

-Moi, Bertold, écuyer du seigneur Evrain, je vous sauverai si je le peux !“

Tu lances une corde au fond du puits mais la demoiselle qui n'a pas mangé depuis trois jours est trop faible pour monter. Tu es donc obligé de descendre la chercher. Malgré toutes les difficultés, tu arrives au fond du puits et tu réussis à porter la jeune fille pour l'amener à la surface. Arrivé sur le bord du puits, tu découvres une beauté inouïe : la jeune fille était mince, ses cheveux étaient blonds, très longs et tressés et ses yeux étaient d'un bleu profond. Elle portait une robe bleue et voile blanc couvrait ses cheveux. La demoiselle dit alors:

“Merci preux chevalier, vous m'avez sauvé.

- Je vous en prie, belle demoiselle, je vous aurais bien raccompagnée jusqu'à votre château mais malheureusement je ne peux rester ici plus longtemps, j'ai une quête à accomplir.

- Quelle est cette quête, mon sauveur ?

- Je dois récupérer mon émeraude qu'un félon<sup>25</sup> m'a volé.

- Quelqu'un m'a justement offert il y a trois jours une émeraude en essayant de me courtiser. C'était un dénommé Jehan de la Félonière. C'est lui qui m'a

---

<sup>25</sup> traître en ancien français

ensuite poussé au fond de ce puits lorsque je l'ai repoussé. Il était très en colère, c'est un vil personnage.

- C'est mon traître !

- Moi, Astrid, demoiselle de Corbenic, j'ai l'honneur de vous rendre ce qui vous appartient en récompense de votre courage."

Elle te tend l'émeraude que tu avais tant cherché.

Tu t'agenouilles devant elle et tu lui prends la main,

- Je vous prête allégeance<sup>26</sup> jusqu'à la fin de mes jours car mon amour pour vous est éternel.

- Je vous remercie Berthold de votre vaillance mais je ne peux me marier car vous êtes encore trop novice. Revenez me voir à la cour du roi Arthur pour vous faire adouber et m'épouser lorsque vous aurez prouvé votre courage."

Tu n'as pas d'autre choix que de poursuivre ton aventure, le coeur et l'esprit emplis d'Astrid, rêvant d'aller un jour à Camelot, où tu espères te faire adouber.

➤ [Rends-toi au chapitre 4](#)

-17-

Tu prends tes jambes à ton cou et tu fuis dans la forêt. Les brigands se mettent à tes trousses et en quelques instants te voilà encerclé. Les brigands se jettent sur toi et te tuent. Voilà la fin de ton aventure. Je te laisse recommencer au début.

[Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

- 18-

Tu prends ton épée et tu commences à combattre, et voilà qu'ils commencent à tomber un par un. Un coup d'épée dans le ventre, un coup d'épée sur le

---

<sup>26</sup> se dévouer à quelqu'un

bonnet... Les brigands commencent à fuir... Te voilà vainqueur de ce combat. Tu remercies Dieu de te porter chance, et pense à Arthur qui serait fier de toi. Et le lendemain tu pars pour de nouveaux horizons...

➤ [Rends-toi au 19](#)

-19-

## La tour de Guet



Un beau jour, en pleine matinée, tu croises le chemin d'un lièvre et tu le poursuis car tu n'avais pas mangé de viande depuis longtemps. Tu arrives devant une tour du guet qui avait l'air abandonnée. En te rapprochant, tu distingues une silhouette familière.

Un homme sort de la tour, c'est un sergent d'arme ! Il tient une épée complètement rouillée. Il est persuadé que cette épée tranche mieux que n'importe quelle autre. Il commence à s'énerver et il te demande de partir. Tu sens que son agressivité ne cesse de monter et tu es confronté à deux choix :

- Soit tu pars dans la forêt comme il te le demande, [rends-toi au 21](#)
- Soit tu essayes de le raisonner, [rends-toi au 9](#)





## La défaite



près toute une journée de recherches, tu ne trouves toujours pas le nain. Contrarié, tu décides de retourner sur tes pas jusque dans l'abbaye. Tout à coup tu vois surgir le fourbe devant toi mais malheureusement il n'est pas tout seul.

Accompagné d'autres nains, tous ont l'air de vouloir en découdre. Tous sont aussi roux les uns que les autres, avec un nez plat qui les rend monstrueux. Tous ont des dents pointues, jaunes et menaçantes. Ils donnent le sentiment d'être quinze, vingt, trente ou deux fois plus. A cet instant, la rosace changea d'illustration : le brave chevalier de la table ronde était en sang, attaqué par des nains qui étaient très ressemblants à ceux qui se tenaient devant toi. Et le décor, qui jusqu'alors était d'un bleu vif et magnifique, se change en ruines.

Apeuré, tu ne sais plus quoi faire, tu sors ton épée de ton fourreau.

C'est alors que le nain, prit la parole pour te défier :

"Cher chevalier, je pense qu'il est inutile de se battre car vingt-cinq contre un, vous n'avez aucune chance de vous en sortir vivant.

-Peut-être mais je ne peux m'avouer vaincu.

-Bien vous l'aurez voulu."

Les nains furieux se lancèrent sur toi avec une agilité extraordinaire, tu arrives à en esquiver quelques-uns mais malheureusement tu as sous-estimé la force des petits personnages. tu te retrouves par terre en sang.

Ton heure est arrivée. Recommence ton aventure ! [retourne au chapitre 16](#)

-21-

Tu te dis que cet homme va te causer des soucis et tu décides de repartir en laissant cet homme dans sa tour. Tu te demandes qui était cet homme et pourquoi était-il là mais tu ne connais pas la réponse. Tu repars bredouille mais sans remords.

➤ [Rends-toi au chapitre 12.](#)

- 22-

C'est le Feu. Bravo! Tu as réussi à répondre à cette énigme. Comme prévu le nain te donne la boîte. Tu l'ouvres et tu découvres qu'il n'y a rien à l'intérieur. Tu es très énervé contre le nain et tu veux lui régler son compte. Mais le nain a subitement disparu.

Que fais-tu?

➤ Certes contrarié, tu décides de poursuivre ta mission, après tout, c'est le plus important : [rends-toi au chapitre 31.](#)

➤ Ou pour toi un délit ne peut pas être impuni et tu dois à tout prix chercher le nain pour que justice soit faite [rends toi au chapitre 20.](#)

-23-

Tu choisis de partir à la recherche de cette fameuse relique. Tu traverses de multiples salles, sans aucun succès. tu aperçois une petite porte avec un grand lion gravé dessus. Persuadé que la relique se trouve derrière cette porte, tu l'ouvres et tombe dans un énorme trou sans fin.

L'aventure se termine ici pour toi. [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

Tu décides de suivre ton instinct, et refuse cette invitation qui te semble bien étrange. Tu t'apprêtes à retourner à l'endroit où se trouve le banquet quand tu entends un curieux bruit venant de la pièce où se trouve la Dame Viviane, comme un sifflement... Tu retournes sur tes pas. Tu rentres dans la pièce et à la place de la fée Viviane, tu vois un énorme serpent glisser sur le lit. D'un coup d'épée, tu lui tranches la tête, il est mort. Bravo ! Tu as déjoué les pièges du diable, tu as échappé pour cette fois à la tentation. Tu es un écuyer noble et preux, sans faiblesse. Tu retournes cette fois vers le banquet et tu passes une soirée merveilleuse.

➤ [Rends-toi au chapitre 26](#)



Le chemin traverse la forêt, tu aperçois qu'il y a beaucoup de champignons blancs et ronds, tu continues ton chemin en marchant sur ceux-ci. Les spores éclatent sous tes pieds et cela t'amuse. Au bout de cinq minutes de marche, une espèce de brume jaunâtre t'entoure. Tu te sens fatigué et apaisé, mais soudain tu t'endors et tu ne te réveilleras plus jamais. Les champignons étaient une espèce de vesses de loup mortelles.

Tu as fait le mauvais choix, reviens à la bifurcation [au chapitre 2](#) !

## La grotte silencieuse



tu as envie d'aventure car cela va faire bientôt cinq nuits que le banquet a eu lieu. Tu décides donc de partir, tu plies tes affaires, de quoi te nourrir et tu te mets en route. Tu ne sais pas encore où aller, donc tu marches toute la matinée jusqu'à ce que tu tombes sur un villageois qui te dit qu'il ne faut pas rôder ici car le nom du village est le "village du silence". Tu étais surpris par le nom étrange de ce village. Tu décides de le visiter, mais tu ne trouves personne, pour la simple raison que les villageois étaient tous sans exception terrés dans leur maison respective. Tu frappes à la porte de la plus grande maison C'est le bourgmestre qui dirige le village et tu lui demandes quelle est la raison pour laquelle personne n'est dehors. L'homme te répond :

"Il se trouve dans une grotte au sommet de cette montagne, un griffon qui vient de se réveiller de son long sommeil. La légende raconte qu'il garde une croix magique au pouvoir inconnu, dit-il en pointant du doigt une montagne rocheuse. Mais l'affronter est un exploit dangereux. En seras-tu capable, jeune écuyer ?"

Tu es surpris, toi qui voulais de l'aventure, tu en as !

Tu décides alors de monter cette montagne si mystérieuse, en montant le chemin très rocheux de la montagne ton cœur bat à milles à l'heure, milles questions se cognent dans ta tête, que va-t-il t'arriver ? Te voilà à mi-chemin quand tu entends un grognement terrible, tu lèves la tête et tu vois de la fumée sortir de la grotte. Peut-être était-il énervé, tu l'ignorais, tu avais de plus en plus peur.

Que décides-tu de faire?

- Si tu veux entrer dans la grotte [va au chapitre 27](#),
- Si tu ne souhaites pas battre ce monstre car ta peur est plus forte que toi, [continue de lire au chapitre 39](#).

## Le combat contre le griffon



ne fois redescendu de la montagne prudemment, pour ne pas tomber, ton but est le suivant : parler au chef du village, et remonter combattre le griffon et t'emparer de cette croix au pouvoir mystérieux. Tu fais tes probables adieux au village et remonte la montagne, déterminé.

Te voilà au sommet de la montagne, devant la grotte du griffon. Ton cœur bat de plus en plus mais tu ne descendras pas cette fois-ci. Tu entends le ronflement terrible du griffon, tu t'approches doucement mais tu marches sur une branche et celle-ci craque. Le griffon bouge et tu te dis que tout est perdu, heureusement le craquement n'était pas assez puissant. Tu avances de nouveau mais là, soudainement ton épée tombe par terre, tu avais mal ceint ton fourreau, le griffon ouvre un œil puis l'autre, il lève la tête et te regarde. Tu trembles mais grâce à ton courage, tu te mets en position de combat, tu ramasses ton épée et tu passes le bras dans ton écu. Le griffon déploie ses ailes et prend un peu d'envol, tu vois la croix mystérieuse accrochée à sa patte gauche.

Tu prends de l'élan et essayes de trancher son aile, c'est un échec, tu essayes plusieurs fois mais tu t'aperçois que c'est peine perdue. Tu essayes de trouver une autre stratégie. Soudainement, le griffon s'approche de toi. Tu te méfies et garde ton épée en main. Le griffon tend sa tête, tu caresses son long cou d'aigle, tu viens de créer un lien magique. Mais toi, ce que tu voulais c'était cette croix,

tu essayes d'approcher ta main vers sa patte de lion mais il recule, il a compris ce que tu voulais. Mais ça n'allait pas être facile.

Tu regardes le griffon droit dans ses gros yeux bleus qui t'impressionnent. Tu continues de le regarder et tu passes ta main sur la patte du félin à moitié aigle, tu détaches la croix qui y était nouée.

Au moment où ta main s'empare de la croix, une forte chaleur se glisse dans ta main, une puissance surhumaine te soulève du sol, te voilà dans le ciel de la grotte. Une lumière éblouissante sort de la croix, tu fermes les yeux et cette lumière entre en toi. Une transformation se produit, ton armure se transforme en une armure en émeraude, ton épée aussi et ton écu le devient aussi. Te voilà invincible. Tu es Bertold, le Chevalier à l'émeraude ! Mais tu sais bien que ce moment fatidique ne durera pas longtemps, tu redeviendras le jeune écuyer. Tu redescends alors de la montagne et petit à petit tu constates ton haubert et ton écu redeviennent gris comme avant. Il te faudra encore plusieurs épreuves avant d'être le Chevalier à l'émeraude mais la croix du griffon te donne de la confiance, tu vas réussir !

➤ [Rends-toi au chapitre 43](#)

-28-

Alourdi par ton arme, tu te noies dans d'atroces souffrances et pour cette fois, c'est la fin.

➤ [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

-29-

Tu échappes de peu à la noyade mais ta peau brûle. Et tu n'as plus d'épée mais les villageois, stupéfaits de ta bravoure mais également cupides<sup>27</sup>, te proposent de t'en donner une en échange de la pièce d'or. Tu n'as pas le choix. Tu

---

<sup>27</sup> avides d'argent

acceptes le marché. Tu récupères une épée à nouveau assez ordinaire. Ainsi, tu continues ton aventure. Il faut penser à te faire soigner...

➤ [Va au chapitre 36](#)

## -30- LE LAVOIR



près toutes ces péripéties, tu vois au lointain horizon, un village à l'entrée duquel se trouve un titanesque lavoir. Le toit semble recouvert de feuilles d'or, ce qui est bien incroyable pour un lieu si ordinaire. Tu t'approches pour contempler cet étrange bâtiment. Une fois entré dans cet étrange lavoir, à la vue des deux villageois qui sont présents et à leur accueil inhospitalier, tu te rends compte que tu n'es sûrement pas le bienvenu.

-Quel vent de tempête t'amène donc ici ? dit le premier paysan

-Tu ignores donc que dans ce village, les chevaliers ne sont sous aucun prétexte les bienvenus? reprit le deuxième. Aucune importance car tous les inconnus doivent prouver leur bravoure en plongeant dans le lavoir des enfers, car tout au fond de cette eau qui ronge la peau et le fer, tu trouveras la pièce d'or sacrée.

Alors preux chevalier, tu te décides à plonger?"

Sans hésiter, tu plonges dans ce mystérieux lavoir dont le fond semble si profond. L'eau est sombre et épaisse. Sans respirer, tu descends malgré la douleur de la démangeaison de ta peau. À tâtons, tu inspectes le fond du lavoir. Enfin, tu attrapes la pièce d'or ! A bout de souffle, tu décides donc de remonter mais ton épée te cloue au fond.

➤ Si tu décides d'abandonner ton épée au fond et remonter prendre une bouffée d'air, [rends-toi au chapitre 29](#)

➤ Si tu essaies de remonter sans rien laisser, [rends-toi au paragraphe 28](#)

- 31-

## Le Pont Périlleux



u arrives, après quelques temps, sur le terrible Ereneum, le pont périlleux le plus dangereux du royaume. Tu sens qu'une force maléfique règne sur la ruine antique. Curieux, tu descends de ton destrier pour examiner la solidité du pont. Tu te sens observé et tout à coup tu découvres une très petite demoiselle accompagnée de son chat noir. C'est sans doute une maléfique sorcière, brûlant de désir de vengeance pour celui qui l'a trompée. Elle cria, à distance :

“Toi, preux écuyer destiné à rejoindre la table d'arthur, je peux te sauver de tous les malheurs que tu trouveras sur ton chemin à la condition que tu me donnes ton émeraude.”

➤ Si tu suis ton instinct et tu sens le piège, (car comment connaît-elle l'existence de ton émeraude ?) [rends-toi au chapitre 35](#)

➤ Si tu sens que cette femme inconnue est peut être moins dangereuse que ce que l'on croit, [tu te rends donc au chapitre 42](#)



## Le marais du géant



n sortant de la forêt, tu aperçois des reflets scintillants... C'est un marais ! Tu descends de ta monture, t'approches de l'eau verdâtre, ôtes ton heaume et contemples les alentours afin de percevoir le danger presque certain.

Soudainement, tu vois deux tours surgir, puis tout un château ! Le château en pierre est recouvert de mousse et d'algues. Le marais est agité par une énorme vague qui t'engloutit.

Tu te débats dans l'eau et tu vois, de façon floue à travers le rideau d'eau qui recouvre ton heaume, l'énorme porte en bois moisie recouverte de coquillages s'ouvrir brusquement pour montrer l'horrible face d'un humain démesuré : il fait bien huit pieds, ou non, dix pieds, onze pieds, treize, ou davantage ! Il a la peau étrangement sombre et des poils recouvrent son torse. Une verrue au coin du nez le dévisage. Il porte seulement de la peau d'ours autour de la taille et tient une grosse massue. Il te fixe d'un air menaçant et s'approche de toi en faisant trembler le sol, tellement que les vaguelettes créées viennent frapper tes genoux. Tu aperçois qu'il marche sur l'eau !

Le combat s'engage. Tu fonces dans la direction du géant et lui portes un gros coup à la gorge mais le géant lève sa massue et ton épée t'échappe des mains et se fracasse dans un bruit sourd. Il t'envoie cogner contre une pierre fort aiguisée. Tu te blesses à cause de celle-ci qui transperce presque ta jambe.

- Si tu veux soigner immédiatement ta blessure, [va au chapitre 34](#)
- Si tu décides de continuer à combattre vaillamment et à résister à la douleur, [va au chapitre 33](#).

## Le chaperon invisible



u trembles en te levant et ton regard est vague. Tu sors l'émeraude qu'Évrain t'a donné et lui demande de l'aide. Il apparaît dans la pierre et il te conseille de te rendre dans le château, d'aller dans la salle d'arme et d'enfiler le chaperon qui se trouve derrière l'écu du géant.

Tu montes sur ton destrier et fonces en flèche en direction de la porte massive ouverte, et esquives tous les coups que le géant te porte. Tu parviens à pénétrer à l'intérieur du château sans nouvelle blessure. Tu descends de ta monture et cours vers le bout du couloir et aperçois la salle d'armes. Mais la serrure est tout en haut de la porte et tu es vraiment trop petit. Tu aperçois alors une pierre au bas de la porte et essaie de la tourner dans toutes les directions. Il y eut un premier déclic. Tu forces la porte mais elle ne cède pas. Tu pousses sur la pierre et la serrure miraculeusement descend. Tu te souviens alors de la clé en or appartenant au roi Arthur qui permet d'ouvrir tous les châteaux du pays. Tu essaies la serrure et la porte s'ouvre. Tu arrives dans la vaste salle au haut plafond. Un tapis en fourrure de renard décore le plancher, sur lequel sont posées des caisses en bois. Tout autour se dressent des armures de chevalier en laiton et argent. Tu vois l'écu dont ton oncle t'a parlé : il est démesuré, tout comme son propriétaire, et recouvert de bleu, couleur de la noblesse. Il y a également un dragon rouge qui représente la force et des pierres précieuses tout autour. Tu le mets de côté, et découvres un chaperon en lin tout poussiéreux. Par curiosité tu l'enfiles et tournes les talons pour sortir de la pièce. Soudainement tu entends les pas lourds du géant s'approcher. Tu enfiles très rapidement le chaperon. Tu sors du château en courant sans que le géant ne te voie. Tu es invisible grâce au chaperon ! Mais tu te rappelles que ta jambe est très blessée...

➤ Fais galoper ton destrier [jusqu'au chapitre 15](#).



u remontes sur ton destrier et fuis en flèche. Tu t'enfonces loin, très loin dans l'invisibilité de la forêt et vois une lumière dorée vacillante. Tu t'en approches et découvres une cabane fort mal en point. Tu frappes à la porte et c'est une vieille femme revêche qui t'ouvre. Tu lui demandes courtoisement l'hospitalité et comprends, malgré ses marmonnements qui te paraissent interminables, qu'elle

accepte.

Tu apprends, durant ton séjour, que cette personne âgée de plus d'un siècle est une guérisseuse isolée du reste du monde qui recherche la potion d'immortalité depuis une soixantaine d'années. Mais elle ne t'en dit pas plus en dépit de tes questionnements.

Guère plus d'une semaine et demie plus tard, tu retrouves ta force et décides d'aller combattre à nouveau le géant du marais.

Dès que tu descends de ton cheval, le même phénomène se produit. Le château jaillit, la porte s'ouvre et le monstre apparaît. En t'apercevant, il crie "Encore ce petit chenapan !" et s'élançe sur toi. Mais tu ne sais pas encore très bien te battre et ton équipement n'est pas assez résistant. Après une heure de combat, le géant parvient à te porter un coup inévitable d'une puissance mortelle. Tous tes os se font broyer et tu meurs.

➤ [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

-35-

"Alors monseigneur ne me fait pas confiance? dit la demoiselle, alors, que tu sois mille fois maudit pour cette infidélité". La sorcière sort un herbe mystérieuse qui répand son odeur et délirant, tu tombes du pont et t'affales dans la rivière dans d'atroces souffrances. [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

-36-

## Le village perdu



heminant pendant une demi-journée au travers d'une forêt, tu aperçois enfin un petit village dans une clairière. Tu n'as pas mangé depuis longtemps et tu es blessé, donc tu décides d'y entrer. Tu y trouves un marchand, qui portait sur lui des vêtements bariolés. Il a l'air très soucieux et se rue sur toi dès qu'il te voit. Il t'explique brièvement son

problème: une personne malfaisante a abordé sa femme et l'a enlevé par la suite. Tu lui demandes:

<< Connaissez vous la personne qui a enlevé votre femme?

- Malheureusement je n'avais jamais vu cet individu avant cet incident. La seule indication que je puisse vous donner c'est qu'il est parti par là, te dit le marchand en t'indiquant le nord-ouest.
- Je pourrais aller secourir votre femme en échange d'un bon repas car je suis mort de faim et de quelques pansements.
- Que Dieu vous bénisse pour votre bonté. Je me ferai un grand plaisir de vous soigner et vous préparer votre repas monseigneur... Comment vous appelez-vous?
- Je m'appelle Bertold.
- Et bien monseigneur Bertold, voulez vous conclure ce marché avec moi?
- Très bien, j'accepte.>>

Après avoir pansé tes plaies et mangé ton repas, tu sors de la maison du marchand pour partir à la recherche de la femme de celui-ci. Juste avant de partir, le marchand te donne une épée nommée "Tranchefer", il t'explique que c'est son père, un bon forgeron, qui l'a forgée durant sa jeunesse et qu'il l'a gardée pour le moment opportun. Tu te doutes que le marchand l'a sans doute achetée ou échangée et que cette histoire est fausse, mais elle te plaît beaucoup.

L'épée est très grande mais très maniable et le pommeau est incrusté d'émeraudes, la lame est aiguisée et brille sous la lumière du soleil. Tu l'acceptes.

Après trois heures de galop en direction du nord-ouest, tu vois de la fumée qui survole la cime des arbres. Tu t'approches sans bruit de l'endroit d'où émane la fumée et tu aperçois Jehan de la Félonière devant une tente de campement ! Il ne t'a pas encore vu mais tu ne peux t'empêcher de lui crier :  
" Encore toi ? Comment oses-tu continuer tes félonies ! Je vais te faire comprendre la souffrance que tu as fait endurer à tous ceux à qui tu as fait du mal ! "

À ces mots, tu fonces sur ton adversaire qui est vêtu de son haubert mais d'un surcot<sup>28</sup> sale et déchiré. Tu dégaines l'épée que t'as prêté le marchand et tu entames le combat. Après quinze minutes de lutte acharnée, tu lui portes un coup à la hanche qui le fait s'écrouler sur le sol. Tu vas lui porter le coup mortel quand il s'agenouille devant toi pour te demander la merci en te disant qu'il fera tout ce que tu voudras. Tu comprends qu'il te ment au moment où ses yeux deviennent tout blancs. Malgré cela tu acceptes sa requête à une seule condition : il doit chanter les louanges d'Astrid pour échapper à la mort. Il accepte la condition sans broncher. Après qu'il a vanté les mérites et la beauté de ta dame, tu lui dis :

" Tu penses vraiment que je ne savais pas que tu mentais ? Je t'envoies à la cour du roi Arthur qui décidera de ton sort. Tu as intérêt à t'y rendre sans tarder. "

Tu lui confisques armes et destrier. Avant de partir, tu interrogues Jehan de la Félonière sur l'endroit où il retient la femme du marchand. Il te répond qu'il l'a laissée dans la tente qui se trouve derrière toi. Tu vas la chercher, la rassures et tu rentres au village avec elle. Lorsque tu arrives à destination, tu vois le marchand courir en pleurant et souriant vers toi. Il te dit :

---

<sup>28</sup> tunique

“Je vous remercie infiniment d’avoir secouru ma femme et vous offre définitivement l’épée Tranchefer en cadeau.” Tu le remercies et poursuis ton chemin, fier de cette nouvelle arme.

➤ [Rends-toi au paragraphe 41](#)

-37-

## La Faille Secrète



tu marches pendant deux heures, quand tout-à-coup, tu aperçois une faille devant toi. Tu regardes l’espace qu’il y a entre le rocher sur lequel tu es, et le rocher de l’autre côté. Tu te rends compte que le trou est profond et immense. En relevant la tête tu vois qu’une personne se dresse devant toi de l’autre côté de la faille. C’était un chevalier vêtu totalement de noir qui n’était pas très grand, lorsque que tu lèves la tête pour regarder son visage, un sentiment d’effroi traverse ton corps. Le chevalier n’a pas de tête! En voyant cela tu fais un bond de deux mètres en arrière. Après t’être un peu calmé tu t’adresses à lui:

“Qui es-tu et que fais-tu là?”

- Je suis le chevalier sans tête et je suis ici pour poser des énigmes à ceux qui souhaitent traverser la faille. Je vais donc te poser une énigme et si tu échoues, je te couperai la tête mais tu garderas ton âme. Tu deviendras à ton tour le chevalier sans tête et je disparaîtrai. Si tu réussis un pont apparaîtra et tu pourras le traverser.”

➤ Si tu veux répondre à l’énigme [rends-toi au chapitre 38](#)

➤ Si tu veux traverser la faille sans répondre à l'énigme [rends-toi au chapitre 40](#)

- 38 -



tu as donc choisi de répondre à l'énigme du chevalier sans tête.

Il te la pose:

“Tu disposes d'une minute.

Qu'est-ce qui disparaît lorsque l'on prononce son nom?”

Tu réfléchis pendant de longues secondes. Dans les vingt dernières secondes, tu commences à trembler car le temps est en train de te manquer. Au dernier moment tu penses avoir trouvé la réponse et tu cries de toutes tes forces :

“Le silence !

- ... Bravo tu a réussi l'énigme.”

Au même instant un pont apparaît devant toi, tu l'emprunte pour rejoindre le chevalier sans tête. Arrivé au bout du pont le chevalier sans tête s'adresse à toi: “Tu es le premier à avoir réussi l'énigme. Je t'attribue un pouvoir en récompense qui te permettra de savoir si quelqu'un ment à la blancheur de ses yeux” .

Tu le remercies, incrédule, et tu passes ton chemin.

➤ [Rends-toi au chapitre 58.](#)

-39-

La peur t'envahit et décide de faire demi-tour, ton corps entier tremble car tu trouves ce geste lâche de ta part. Ce n'est pas digne d'un chevalier d'abandonner une aventure par peur. Ton esprit était tellement occupé par cette décision que tu ne regardes pas ce que tu fais, tu trébuches sur un caillou et tu tombes de la montagne.

Ton aventure se termine ici.

[Retourne au chapitre 16](#) et recommence le récit !

- 40 -

Tu as donc décidé de ne pas répondre à l'énigme, tu prends tout ton élan avec ton cheval et tu fonces vers l'autre côté de la faille. Malheureusement, l'espace est trop large et après une longue chute tu t'écrases violemment sur le sol. [Rends toi au chapitre 16](#) et recommence ton récit.

-41-

## La prairie enchantée



Regardant à l'horizon, tu aperçois une prairie dans laquelle l'herbe dorée scintille sous les reflets du soleil. Tu te rapproches pour contempler la prairie quand soudain tu vois une noble dame s'approcher. Elle était si splendide, si élégante. Elle avait des cheveux blonds tressés décorés d'un voile blanc immaculé et d'une couronne de tissu tressée. Ses yeux étaient bleus tirant l'améthyste. Elle avait les lèvres fines de couleur cerise. Son bリアud<sup>29</sup> était d'un bleu azur orné d'une ceinture dorée et des manches qui tombaient jusqu'au sol. Tu es tellement abasourdi par sa splendeur que tu ne la vois pas s'approcher encore plus près :

“ Bien le bonjour, bel ami, que faites-vous dans ce lieu divin ?

- Dame, je suis à la recherche d'aventures afin d'accomplir des prouesses pour devenir le plus grand chevalier de la Table Ronde.

- Messire, j'admire votre ambition, votre courage. Je suis prête à vous venir en aide. Pour cela, tenez, prenez donc ce pendentif, il vous portera chance.

---

<sup>29</sup> tunique de femme ou d'homme



-Ma dame, je ne suis pas digne de recevoir un tel présent de votre part.

-Brave écuyer, ne vous inquiétez pas de la sorte ! Vous ne tarderez pas à découvrir le pouvoir exceptionnel de cet objet. Enfin, je ne vous oblige pas à le prendre. c'est à vous de faire un choix.

Le bijou était d'un rouge vif et envoûtant.

Décides-tu de prendre le pendentif ?

Si oui, rends-toi [au chapitre 44](#), si non, [au chapitre 47](#)

-42-

“**M**erci preux chevalier de ton infinie confiance pour me prêter ta pierre. Je t'ai mis à l'épreuve. Merlin me l'avait demandé. Tu t'es comporté comme un noble chevalier, tu n'as pas eu peur d'une femme maudite comme je le suis. Je te laisse donc partir et te souhaite le meilleur. Tu réussiras, j'en suis certaine.”  
Réconforté par les paroles de cette sorcière, tu reprends la route.

➤ [Rends -toi au chapitre 37](#)

## La relique de l'étang



lus tard, tu te retrouves à nouveau dans une sombre forêt et après quelques heures de marche, tu vois, la lumière du soleil au loin ; tu te précipites vers elle. Tu vois un vieil homme étrange et tu marches vers lui. Tu lui demandes le chemin vers la cour du roi Arthur et il te répond :

“ Je connais le chemin vers la cour du roi Arthur mais tu dois me rendre un service pour obtenir cette information.

- Que pourrais-je faire pour l'obtenir ? dis tu.  
- Apporte moi la relique qui se trouve près d'un étang

dans la forêt. Je ne peux y arriver seul.

- Qui es-tu au juste ?
- Je suis le duc de Guader. Je suis trop vieux pour me battre contre le gardien de cette relique qui me permettrait de retrouver force et jeunesse. Aide-moi, tu es jeune et vaillant.”

Souhaites-tu aller chercher la relique au fond du lac ou ignorer ce mystérieux duc ?

➤ Si tu souhaites aller chercher la relique, [va au chapitre 48.](#)

➤ Si tu souhaites ignorer ce mystérieux duc, [cours au chapitre 49.](#)

Tu acceptes de prendre l'amulette après plusieurs hésitations. Tu continues ta route et tu rencontres un redoutable chevalier qui tente de te tuer. Mais grâce à la force du pendentif magique tu parviens à le repousser. Tu es fier d'avoir fait le bon choix en prenant cet objet. Il te sera utile au cours de ta quête.

[Poursuis ton chemin au chapitre 51](#)

## La clairière du Graal



Tu commences à être connu en Cornouailles. Perceval qui a entendu parler de certains de tes exploits, notamment la reine Guenièvre qui a vanté ta bravoure dans la guerre de Carduel, souhaite t'inviter à partager un repas. Il t'envoie un messager qui te cherche longuement et t'accompagne, une fois trouvé au château de Beurepaire. Tu entres dans l'édifice: il est fait d'une grande façade de pierres blanches et de tours puissantes . Tu es accompagné par une dame dans la grande salle. Tu vois Perceval au bout de la table et tu t'assois à l'opposé de lui . Il était grand , les yeux verts , les cheveux blancs et bouclés . Il te salue et tu lui réponds. " Il y a une raison pour laquelle je t'ai accueilli dans mon château , la connais-tu ?

- Non , je ne connais pas la raison pour laquelle je suis ici .

-Bien , je vais te la dire : quand j' étais plus jeune, j'ai trouvé une coupe en or dans le château du Roi Pellés, mais je n'ai jamais su que j' étais devant le Graal<sup>30</sup>. J'étais trop naïf et je n'ai pas su poser les bonnes questions. Aujourd'hui ma chance est passée. Mais toi, jeune écuyer, auras-tu la vaillance d' aller la chercher pour moi ?

-Avec plaisir , je me mettrai en route demain à l' aube ."

Tu n'en dis pas plus car tu sais qu'il ne faut pas être trop bavard. Après une nuit de repos, tu pars au petit matin. Le chemin est long vers le château du roi Pellés.

À l' heure du midi tu te trouves une clairière . Tu penses que ta mission pour trouver le Graal a échoué car aucun château n'est en vue. Mais curieusement, posé sur l'herbe, tu vois une coupe scintillante....

---

<sup>30</sup> coupe mystérieuse qui donnerait la vie éternelle, objet de la quête de tous les chevaliers de la Table Ronde

Tu t'approches mais il est impossible de la regarder car il émet une lumière si forte qu'il te brûle les yeux. Comment s'en emparer ?

Tu te rends compte que tu dois demander à Perceval comment prendre possession du Graal , mais c'est trop tard car tu es déjà arrivé à ton but .

Tu décides donc de tenter de saisir la coupe. Tu te penches mais elle disparaît sous tes yeux... Tu penses que tu n' es pas à la hauteur de la tâche demandée par Perceval. Penaud, tu décides de partir vers une nouvelle aventure.

➤ [Rends-toi au chapitre 6](#)

-46-

## Le banquet



a douce lueur du soleil matinal te réveille doucement après ta nuit à Caradigan. Tu sors de ton lit et regarde par la fenêtre. Soudain un pigeon voyageur fond sur toi avec une missive attachée à sa patte. Il s'arrête juste devant toi. Tu ouvres ce parchemin et vois que tu es invité au banquet du duc de Cornouailles. Tu te prépares rapidement car tu ne veux pas être en retard.

Une fois arrivé au château du duc, un garde te guide vers la grande salle où se trouve le banquet. un grand buffet se dresse devant toi, il y a tellement de plats ! Il y avait du cygne parfumé au thym, du pain qui venait de sortir du four, des oies, d'énormes brochettes de poulets, des choux et des navets. Il y avait du vin mélangé à du miel. Une odeur d'herbes fraîches et de menthe envahit la salle. Tu admires la salle et respires ces agréables odeurs quand une lumière derrière une porte entrouverte attire ton attention. Tu décides de la suivre.

La lumière te fait courir dans de multiples salles, quand soudainement elle s'arrête devant une grande figure.

C'est la fée Viviane! Elle était allongée sur un grand lit vêtu d'une longue robe bleu ciel, des gouttes de cristal descendaient de sa chevelure. Ses longs cheveux blonds ressemblaient à de l'or et ses mains semblaient si douces, si délicates.

Elle ouvre ses beaux yeux verts, et sans se lever te dit:

“Cela fait longtemps que je t'attends, Berthold.

Surpris, tu recules de plusieurs pas, mais elle continue :

- Ma chère cousine, Dame Rose, m'a dit qu'il se trouve une relique dans une des pièces de ce château, une relique que tu pourrais offrir à ton amie Astrid en gage de votre amour.”

Que décides-tu de faire ?

- Si tu ne souhaites pas partir à sa recherche, [va au chapitre 23](#).
- Si tu veux partir à la recherche de cette relique, [continue de lire au 24](#).

-47-

Tu décides finalement de refuser poliment le présent, mais tu lui avoues que ton cœur est déjà pris. Tu t'en va ainsi, accompagné de ton fidèle destrier. Sur ton chemin, tu rencontres un redoutable chevalier qui veut te tuer car il est ivre. Malheureusement tu n'as rien pour te protéger? tu meurs de cette façon, regrettant de ne pas avoir pris le cadeau de la dame, lorsque tu te trouvais à ses côtés dans la prairie ensoleillée.

[Recommence au chapitre 16](#)



uivant la demande du duc, tu pars dans la direction qu'il t'a indiquée. Tu t'approches de l'étang et rencontres un ours. Il est gigantesque, terrifiant, sa gueule est pleine de dents pointues et il se dresse sur ses pattes arrière. C'est lui le gardien de l'étang et de la précieuse relique. Il engage le combat et te charge. Tu sors ton épée mais tu n'arrives pas à la manier assez vite pour l'atteindre. Tu l'esquives de peu. Tu sors ta dague et tu attends qu'il te charge à nouveau. Quand il arrive, tu bondis sur le côté et tu sautes sur son dos. Tu lui plantes la dague dans la nuque. La bête meurt. Quel bel exploit ! Tu aperçois la tanière de l'ours pas loin. A l'intérieur, tu vois un objet scintillant. C'est la relique. C'était une boîte en verre, ornée de métal et de pierreries. A l'intérieur, le crâne d'un saint. Tu rapportes la relique au duc et il t'explique que c'est le crâne de Saint Joseph d'Arimathie, le premier gardien du Graal, la coupe qui donnerait la vie éternelle... Le duc te félicite et te donne ta récompense. C'était une carte du royaume. Tu le remercies car elle te sera bien précieuse et tu pars en direction de la cour vers d'autres aventures.

➤ [Va au chapitre 2](#)

Tu réfléchis et décide de l'ignorer. Tu continues ton chemin et tu te perds dans une forêt et meurs de faim. [Retourne au chapitre 16](#) pour retenter l'aventure.

## La demoiselle Hideuse



n rassemblant tes affaires, tu reprends ta route. Au loin, tu aperçois une montagne qui dépasse des nuages, elle était sombre et pelée. Un véritable lieu d'aventures !

Tu décides de t'y rendre. Tu commences à gravir la montagne, ton équipement pèse lourd mais tu es déterminé. Arrivé en haut, tu vois une grotte et tu y pénètres. A l'intérieur se tient une demoiselle hideuse.

La demoiselle avait un énorme nez. Elle avait des cheveux longs et noirs et des ongles crochus. Sur sa peau sombre et sale, on distinguait des verrues. Ses vêtements étaient tous déchirés. Elle te dit :

“Bertold, je t'attendais. Astrid n'est pas la femme que tu crois. C'est une mauvaise femme qui s'est mariée une bonne dizaine de fois et qui profite de la moindre occasion pour trahir son mari.

- Je ne vous crois pas. Je serai toujours dévoué à Astrid, elle ne me fera jamais de mal et n'osera jamais me trahir car je l'ai sauvé d'un homme méchant qui l'avait abandonné au fond d'un puits.
- Crois-moi je peux lire dans les pensées, c'est le pouvoir que j'ai acquis lors de ma naissance. Elle attend juste le bon moment pour te trahir.
- Je ferai toujours confiance à Astrid, quoi qu'on m'en dise. Maintenant laissez-moi continuer mon chemin.
- Tu ne veux rien entendre, je vais donc devoir t'éliminer au plus vite.”

Ainsi, elle se transforme en louve, ses épaules enflent et elle tombe à quatre pattes. Son nez se métamorphose en museau et ses dents deviennent des crocs. Ses vêtements se déchirent encore plus. Tu dégaines ton épée. La louve bondit sur toi et tu réussis à lui porter un coup sur sa patte arrière mais la louve ne s'en soucie pas et continue à te sauter dessus sans relâche. Après plus de trente féroces minutes de combat, tu parviens à lui porter un coup fatal dans la nuque. La louve s'effondre et reprend son apparence humaine. Tu reconnais la fée

Morgane, elle t'a éprouvé une dernière fois mais ton amour indéfectible pour Astrid a été plus fort que ses sortilèges... Bravo !  
Tu vas pouvoir bientôt rejoindre ta bien aimée à Camelot.

➤ [Cours au chapitre 11.](#)

## -51- L'écurie



ur la route, tu rencontres un chevalier au beau et doux visage. Son nom est Justin. Il te propose de t'accompagner un bout de chemin et vous arrivez devant une étrange maison habitée par une vieille dame. Elle décide de vous inviter à dîner et à passer la nuit dans sa modeste demeure. Vous refusez poliment cette invitation, méfiant malgré tout. Cette vieille personne n'a pas l'air très bienveillante.

Vous trouvez pas très loin une écurie, affamés, et désespérés tant la faim était rude. Tu serres fort le pendentif que la dame de la prairie t'avait donné. Tu penses très fort à Astrid mais aussi à la faim qui te tenaille ! Un frisson de tristesse et de désespoir t'envahit. C'est alors que l'amulette se met à briller, tu vois alors du gibier : un lapin entrant dans l'écurie. Quelle chance ! Tu n'as pas de mal à l'attraper. Vous le cuisinez et vous êtes enfin rassasiés. Tu t'endors sur un tas de foin, et ton ami, un tas de paille.

Le lendemain, en te réveillant, tu es heureux de voir au loin, un sanglier qui broute paisiblement des racines. Tu réveilles ton ami et vous partez à sa poursuite. Tu cours très vite, et ton ami te suis quelques mètres en arrière. Il y a là un buisson de ronces, sur le chemin de ta course. Tu le vois juste à temps pour l'éviter en sautant par dessus, mais, ton ami ne le remarque pas et tombe dedans. Tu abandonnes le sanglier et pars l'aider.



*Tu es très surpris de découvrir la vérité sur l'identité de ton soi-disant "ami" en le prenant dans tes bras pour le soulever. Tu es stupéfait en découvrant que Justin est en réalité une femme !*

*Elle t'avoue tout et raconte son histoire. Elle s'appelle en fait Justine et elle t'explique que son père est chevalier et qu'elle s'est déguisée pour venger sa mort.*

*-Tu m'as trahi, je ne pourrai jamais te pardonner. A présent je dois te ramener chez toi.*

*-Mon bon ami, ayez pitié de moi! Que je sois homme ou femme! Je demande votre merci. Notre rencontre n'était pas une erreur si Dieu en a décidé ainsi. Soit, je rentrerai chez moi mais seulement après avoir accompli ma mission.*

*-Je peux bien vous accordez cette bonté, ma chère, mais je vous interdit de vous venger vous-même ! Je vengerai notre père mais je vous en prie, rentrez chez vous, je préfère vous savoir en sécurité. On se reverra, je vous le promets. Adieu, mon amie.*

*- Si vous le désirez ainsi, je rentre chez moi. Revenez-moi vite accompagné de mon père.*

*C'est ainsi que vos routes se séparent.*

*➤ [Tu te diriges vers le chapitre 53](#)*

- 52-  
L'adoubement



Le roi te croit capable de devenir un preux chevalier. Tu devras donc passer toute une nuit à prier, en compagnie de ton parrain, habillé de blanc, pour prouver ton dévouement à l'église. Ensuite tu te mettras à genoux devant ton seigneur et prêteras serment sur l'Évangile. Des armes te seront remises et tu recevras l'accolade : tu seras frappé aux épaules par l'épée de ton seigneur et par ce geste symbolique tu deviendras chevalier. Avant de passer cette épreuve, tous les chevaliers de la table ronde te souhaitent bonne chance et te bénissent. Tu pars donc prier pendant une nuit avec ton parrain, Gauvain. Le lendemain matin tu es épuisé mais heureux d'avoir réussi l'épreuve. Tu te lèves et tu te mets à genoux devant ton roi. Tu prêtes serment sur l'Évangile<sup>31</sup> puis le vassal du roi Arthur te remet des armes définitives : un haubert, un heaume, et un écu orné d'une magnifique émeraude et tu conserves ton épée "Tranchefer". Tu reçois l'accolade par ton seigneur. Tu es nommé chevalier! Bravo à toi, tu as accompli ton rêve.

➤ [Rends-toi avec dignité au chapitre final 63.](#)



---

<sup>31</sup> livre sacré des chrétiens qui raconte l'histoire de Jésus

## La nef<sup>32</sup> fantôme



rrivé vers un lac embrumé, un vent frais parcourt ton corps et tu as un frisson. La peur t'envahit. Tu sens l'odeur de putréfaction. Tu avances lentement dans le brouillard, prudemment. Tu ne vois presque plus le bout de tes pieds, tant les nuages autour de toi sont épais. C'est alors que tu entends au loin un chant de lamentation.

Tu suis la voix, aveuglé par la brume, quand soudain un gigantesque bateau apparut sous tes yeux ébahis. Le navire était immense mais le bois moisi et les voiles déchirées.

Tu t'avances discrètement et silencieusement, terrifié par la peur, quand soudain tu vois sur la proue du navire, une dame suspendue par le cou. Elle était vêtue d'une chemise blanche et avait de long cheveux lisses et décoiffés.

A ta plus grande surprise, celle-ci se mit à te parler:

- Preux chevalier, aide moi à descendre et je réaliserai l'un de tes souhaits.
- Qui m'adresse donc la parole ?
- Je suis la fée Morgane, et vous devez être Bertold.
- C'est bien cela. Comment êtes-vous arrivée là ?
- Cesse donc de me poser des questions, insolent ! Et délie-moi le cou afin que je sois enfin libre ! Si tu me délivres je te rendrai une chose que tu aimerais retrouver.

Tu pensais alors à la pauvre Justine qui avait perdu son père.

- Comment savez vous tout cela ?
- Mais je suis une fée voyons. Alors ? Que penses-tu de ma proposition ?

---

<sup>32</sup> bateau en ancien français

Tu réfléchis et repensa à ton amie Justine, à qui tu avais promis de ramener le père.

Acceptes-tu la proposition de la fée ? **Si oui** [rends-toi au chapitre 55](#), **si non**, [au chapitre 54](#)

-54-

Tu refuses la proposition de la fée Morgane. Soudain, elle fond en larmes et crie de désespoir. Elle n'en peut plus de cette malédiction qui la prive de vivre. Elle déchaîne sa rage et crée une effroyable tempête. Les tourbillons tournent autour de toi jusqu'à te faire perdre l'équilibre. Tu tombes dans l'eau et tu te noies sans avoir pu retrouver le père de ton amie fidèle, Justine. [Retourne au chapitre 16](#) et retente l'aventure !

-55-



u acceptes la proposition de la fée. Tu la délivres. Elle te dévoile qu'il y a une clé dans le sous-sol du navire, et à côté une cellule dans laquelle le père de Justine est enfermé. Tu t'y rends immédiatement. Descendant dans les profondeurs du bateau, tu trouves enfin la clé, sûrement celle de la prison. Tu découvres, dans une cellule, un homme recroquevillé sur lui-même, la peau sur les os, la barbe blanche, les larmes aux yeux.

Tu ne mets pas beaucoup de temps à trouver qui c'était. Tu lui dis que tu connais sa fille Justine, et cela le soulage de la savoir en bon état. Tu ouvres la serrure et lui donne à manger. Il t'explique qu'il était en combat contre la fée Morgane et que celle-ci l'avait enfermée dans cette cage. Une intervention divine l'a punie et l'a alors accrochée à cette proue, jusqu'à ce que quelqu'un décide enfin de la délivrer. Tu as fait confiance à Morgane, et c'était très risqué. Tu t'en rends enfin compte quand tu sors du bateau..

La fée a disparu.

Cette aventure te redonne du courage, et tu retournes au château dans lequel tu avais trouvé la jeune fille chevalière. Quand elle te voit revenir, elle te saute dans les bras et te remercie de tout son coeur. Son père est aussi heureux. En signe de reconnaissance, ils t'offrent un bon festin.

C'est à présent le moment pour toi de partir.

Tu espères un jour revoir Justine et son père. Mais la joie de cette jeune fille te fait penser à la belle Astrid. Tu n'as qu'une hâte, la retrouver à Camelot.

➤ [Va au chapitre 32](#)

-56-

## L'arrivée à Camelot



ela doit faire plusieurs heures que tu galopes sur ton destrier vers le nord. Quand soudain tu aperçois un gué, tu décides de le traverser. Tu descends de ta monture et l'attaches à un petit tronc d'arbre. Tu rentres dans l'eau les armes à bout de bras. Malgré la rapidité du courant, tu atteins l'autre rive, tu y poses tes armes et tu traverses à nouveau pour aller récupérer ton destrier. Enfin de retour, tu trottes paisiblement. Au loin, tu vois une forme se dessiner. Une once d'espoir t'envahit. Aurais-tu enfin atteint ton but? L'imprenable château de Camelot se dresse devant toi. Tu galopes encore quelques temps jusqu'à ce que tu distingues mieux les tours et le donjon du château.

Le château était majestueux, les tours jaillissant de part et d'autre te paraissaient comme des arbres dans une forêt dense. Les murailles semblent aussi immenses que les arbres de la forêt de Brocéliande. N'est-ce pas étonnant que tu repenses à cet endroit où tout a commencé maintenant que tu touches enfin à la fin de ton long voyage ! Les murs du château semblaient argentés sous le soleil. À la vue de ces murailles tout se mélange dans ta tête, tu ressens des centaines, non des milliers de sentiments envahir ton cœur. Tu

passes avec ton fidèle destrier sur le pont-levis menant à la première cour du château. Tu te souviens qu'aujourd'hui c'est le jour où le Christ a ressuscité, la fête de Pâques. Le château doit être en liesse<sup>33</sup>. L'imposante herse du château se lève devant toi avec un grincement de métal. Maintenant que tu es à l'intérieur du château, tu distingues précisément chaque petit détail de l'architecture. Des fresques aux couleurs vives bordent les murs le long des longs couloirs du bâtiment. Par une fenêtre tu distingues des gargouilles aux grimaces effrayantes penchées dans le vide. Le soleil transperce les vitraux représentant l'histoire du preux roi Arthur et de ses chevaliers. Le vitrail qui domine la salle attire ton œil, il représente Arthur qui dégaine la célèbre épée Excalibur. Quand tu rentres dans la grande salle du trône, entièrement décorée de tapisseries et jonchée d'herbe fraîche, une foule de personnes t'applaudit et t'acclame. Tu marches sur un long tapis rouge en velours en direction du roi Arthur assis sur son majestueux trône en bois. Le roi était vêtu d'une longue cape en hermine et d'une couronne en or incrustée de bijoux les un plus étincelants que les autres. A ses côtés est assise la sublime reine Genièvre dans une robe de fête. Ton regard parcourt la salle et tu l'aperçois enfin ! Elle est là devant toi, la dame de ton cœur, ta douce aimée, Astrid ! Ses yeux d'un bleu saphir croisent ton regard . Le roi Arthur prend alors la parole :

“ Bertold, neveu d'Evrain de Brandigan , tu es enfin arrivé !

- Messire, je me fais une joie immense de ces retrouvailles, dis-tu en t'agenouillant et en déposant la longue plume rouge du dragon au pied du roi.
- Je partage ta joie. Je t'ai suivi de loin pendant toutes tes aventures : tu à été preux, loyal et ton courage était grand. Tu es resté fidèle à ton roi et à ta dame pendant toute tes péripéties. Guenièvre m'a également parlé de tes exploits dans la guerre à Carduel. Alors crois-moi ta récompense sera grande. Si c'est ce que tu souhaites, j'exaucerai ton vœu le plus cher.

“

Et une larme de joie coule sur ta joue.

➤ [Tu te rends avec allégresse au chapitre 52.](#)

---

<sup>33</sup> en joie

## Le dragon



oursuivant ton chemin pendant quelques lieues, tu arrives dans une immense prairie. Au milieu de celle-ci se trouve un immense arbre. Tu t'aperçois que ton cheval est fatigué et tu décides donc de te reposer pour la nuit sous cet arbre. Au milieu de la nuit, tu ressens une forte chaleur et tu entends un grognement ou un grondement, tu ne sais pas trop. Tu essayes donc de te rendormir. Mais en entendant le hennissement de ton cheval, tu ouvres petit à petit les yeux, tu ressens à nouveau une très forte chaleur comme si le soleil était juste devant toi, tu ouvres donc les

yeux au plus vite et aperçois une forme floue. Tu essayes de la discerner quand soudain la forme expira et quelques étincelles sortirent de son museau. Il crache du feu : c'est un énorme dragon rouge ! Il avait de petites cornes très aiguës, des yeux dorés et un museau de la taille d'une épée et un très long cou avec des ailes gigantesques de griffon. Il essaye de te brûler, mais tu l'esquives et tu dis : "Je t'aurais créature malfaisante."

Tu décides donc d'engager le combat. Mais après lui avoir infligé plusieurs coups d'épée, il brûle ton épée qui commence à fondre.

Tu n'as pas d'autre solution que de fuir... Mais inquiet de cet échec, tu décides de verser trois gouttes d'eau sur l'émeraude. Soudain tu as l'impression de t'évanouir, c'est l'effet de l'émeraude. Evrain apparaît dans la pierre. Tu lui dis

:

“Monseigneur Evrain, après m’être rendu à Camelot. Le roi m’a demandé de lui ramener une preuve de ma prouesse, je suis donc parti à la recherche d’aventures mais je n’ai pas réussi à battre ce dragon rouge, son souffle était trop puissant pour mon épée.

-Voilà donc une aventure digne de ce nom ! Je suis sûr que tu as le courage de le vaincre. La force est dans ton esprit et dans le mien qui t’accompagne. Maintenant va, brave futur chevalier, va tuer ce dragon et ramène la preuve de ta prouesse au roi Arthur et devient un grand et respectable chevalier”.

Tu retournes donc tuer ce dragon, et soudain ton épée te paraît plus lourde et plus tranchante. Evrain t’insuffle son courage. Après une longue bataille acharnée, tu sors victorieux du combat et tu ramènes finalement une preuve de ta prouesse que tu pourras donner au roi Arthur, une plume rouge de l’aile du dragon.

➤ *Ton aventure touche à sa fin. [Va au chapitre 56.](#)*



## Le corbeau de la fontaine



u poursuis ton chemin et tu tombes sur une fontaine, blanche, majestueuse. L'eau est claire et le soleil se reflète dans celle-ci. Tu regardes autour de toi et tu te rends compte que tu es perdu, tu décides alors d'utiliser l'émeraude Tu verses alors trois gouttes d'eau sur la pierre, et le visage si familier d'Evrain apparaît à l'intérieur.

Tu lui racontes la situation et demandes des conseils. Au même moment derrière toi, un corbeau se pose au sommet de la fontaine, ce qui n'échappe pas à Evrain.

“Berthold, regarde derrière toi !”

Tu te retournes et aperçois le corbeau qui te regarde en retour.

-C'est le signe de l'intelligence, si tu es perdu, suis le donc.”

Tu ranges la pierre, et au même moment l'oiseau déploie ses ailes noires, il se dirige vers un lac. Tu te lèves et commence à le suivre. Vous contournez le lac et suivez un chemin qui t'amène jusqu'à une falaise, où de là, tu peux apercevoir le château de Corbenic. Tu regardes plus précisément et aperçois la plus belle créature que tu n'ais jamais vue. Une femme si belle que tu n'en crois pas tes yeux : elle a la peau blanche comme le lait, des cheveux blonds scintillants et, tressés en jolies nattes tombant le long de son corps. Son visage paraissait doux et ses yeux étaient grands, bleu-vert et pleins de vie. Elle est vêtue d'une grande robe de soie bleue, un voile blanc recouvre ses cheveux. C'était Astrid ! Tu meurs d'envie d'aller au château mais, derrière toi, le corbeau sautillait d'impatience. Deux choix s'offrent maintenant à toi:

suivre ton coeur et te diriger vers le château pour retrouver la dame de tes rêves, ou suivre les paroles d'Evrain et continuer à suivre le corbeau.

➤ Si tu veux aller au château, continue à lire,

➤ Si tu veux suivre le corbeau, [rends-toi au paragraphe 59.](#)

Tu décides de ne pas écouter Evrain et tu continues ta route sur le chemin du château. À mi-chemin, tu tombes sur un chevalier entièrement vêtu de noir. Tu restes sur tes gardes jusqu'au moment où il sort un arc et te pointe du bout de son arc. Instinctivement, tu sors ton épée et tu commences un combat acharné. Ta respiration est haletante, tu t'accroupis et tu ne remarques pas ton adversaire qui s'apprête à te donner un coup fatal, en un éclair tu t'écroules sur le sol et ta vision est floue, ta respiration commence à s'affaiblir, la douleur de ta blessure est une véritable torture mais tout à coup, tu ne sens plus rien, la douleur a disparu soudainement, tu n'entends plus rien, à part ton cœur qui a un battement très irrégulier... La dernière chose que tu vois est le visage flou de ce fameux chevalier noir, puis tu ne vois plus rien, le vide. Ton chemin s'arrête ici, [retourne au paragraphe 16.](#)

-59-

Tu décides d'écouter ton seigneur et tu suis le corbeau qui te ramène sur ton chemin principal... Mais il commence à pleuvoir et tu t'abrites donc sous un arbre, près du lac. Cela te permettra de te reposer un peu.

➤ [Chevauche jusqu'au chapitre 61](#)

-60-

Tu te tournes vers le jeune page et lui dis :

“Désolé jeune garçon, j'ai une mission que je dois poursuivre avant les douze prochaines pleines lunes.”

Le page part dans une direction inconnue et tu regrettes ta décision. Tu décides de te laver dans le lac. Tout à coup, tu sens des petits picotements sur ta peau. Tu sens un frôlement en dessous de toi et un grand poisson t'avale. C'en est fini de ton aventure ! [Reviens au chapitre 16.](#)

-61-  
Le Tournoi



tu es réveillé par le chant des oiseaux et le chuchotement du lac. Tu t'es endormi sous un grand arbre pour échapper à la pluie. Devant toi se trouve un jeune page. Surpris, tu te lèves et sors ton épée. Après avoir réalisé que ce n'était qu'un enfant, il commence à te parler d'une petite voix.

“Bien le bonjour Messire, dit-il, vous êtes invités à un tournoi du seigneur Guillaume de Terramone.

- Merci petit, quand aura lieu le tournoi de ton maître? demandes-tu.
- Dans trois jours messire. Si vous le voulez, je peux vous accompagner.

Que fais-tu?

- Tu décides de rester où tu es et de continuer ton aventure, [rends-toi au paragraphe 60.](#)
- Tu décides de le suivre au tournoi, [rends-toi au paragraphe 62.](#)

-62-



tu regardes le page et lui dis:

“Jeune homme, je peux te suivre sur les terres de ton seigneur?”

- Bien sûr ! dit la page. Je vous accompagnerai jusqu'au château.”

Vous vous mettez en route et vous vous dirigez vers une forêt.

Après avoir marché pendant deux jours, tu te trouves devant un château nommé Terramone. Tu arrives en plein tournoi, événement auquel assistent de nombreux nobles seigneurs et dames. Tu cherches un visage familier et tu aperçois dans les tribunes à nouveau la demoiselle Astrid ! Elle semble être toujours sur ton chemin ! Son visage délicat te sourit et ses grands yeux brillent.

“Bonne chance messire Bertold! Tenez, prenez ma manche<sup>34</sup> et attachez-la à votre heaume. Vous serez mon champion<sup>35</sup>! Pensez à moi pendant le tournoi.

- Merci, dis-tu ému, je vais gagner pour vous, ma mie.”

Sur le champ de lice<sup>36</sup>, un écuyer t’aide à enfiler ton heaume sur lequel flotte la belle manche bleue de la robe d’Astrid qu’elle a détachée pour toi. Il place ta lance dans ta main, appuyée contre ton épaule. Même quand le héraut d’armes<sup>37</sup> commence à introduire les combattants devant la noble assemblée, tu ne penses qu’ à elle, avec ses boucles de cheveux de couleur d’or et sa robe bleue d’azur.

Tu aiguillones ton cheval et regardes ton adversaire de l’autre côté du terrain. Il portait un haubert brillant, son écu et son surcot étaient d’un bleu foncé. Son cimier représentait un magnifique cygne.

Au son d’une trompette, la joute commence. Tu voles un dernier regard à Astrid avant de lancer ton cheval vers ton adversaire.

Tu as gagné un tour et ton adversaire aussi. C’est le dernier tour, et tu as peur que si tu perds, Astrid soit déçue. Tu donnes alors un dernier coup de lance brutal qui désarçonne ton adversaire. Il déclare forfait. Tu as gagné le tournoi ! Tu es heureux et tu cours rapidement pour voir Astrid avec la manche délicate dans tes mains. Tu la trouves assise à la tribune, souriante.

“Revenez me voir très bientôt mon ami, vous avez vaincu un véritable chevalier alors que vous n’êtes qu’un écuyer ! Votre avenir est radieux. Je vous attendrai.”

Enthousiasmé par ces paroles, tu la salues et repars au grand galop vers d’autres aventures.

➤ [Rends-toi au chapitre 3.](#)

---

<sup>34</sup> Les manches des robes des femmes étaient cousues chaque matin au corps de la robe, afin d’en changer. Elles peuvent donc les donner aux combattants pour représenter “leurs couleurs”

<sup>35</sup> chevalier désigné par une dame pour la représenter au tournoi

<sup>36</sup> champ de combat au pied du château

<sup>37</sup> homme qui annonce les noms des combattants et donne le signal du combat

## Les fiançailles

lors tu contemples la salle du haut de l'estrade, impatient de voir Astrid.



Soudain, tous les regards se tournent vers les portes qui s'ouvrent lentement, et la belle Astrid accompagnée de son père le seigneur Thibald de Corbénic avancent vers toi majestueusement. Astrid avait ses cheveux blonds tressés ornés d'un voile blanc immaculé. Son bリアud<sup>38</sup> bleu ciel était bordé de petit gris<sup>39</sup> et elle portait une belle ceinture en cuir. Son visage était doux et elle t'adressa un sourire radieux qui fit tressaillir ton cœur. Ton regard croisa ses yeux bleu saphir.

Elle s'avance timidement et tu prends ses douces mains. Tu t'agenouilles devant Thibald et lui demandes la main de sa fille. Il accepte avec joie. C'est alors que Gauvain vous invite à prononcer un serment de fiançailles et le roi Arthur vous bénit.

Tu te rappelles alors de l'émeraude magique offerte par ton oncle, et tu verses trois gouttes d'eau dessus car tu veux qu'il soit présent au mariage. Mais la porte s'ouvre à nouveau et voilà qu'apparaît Evrain en chair et en os ! Il te félicite et vient alors que moment que tu attends depuis fort longtemps : il fixe l'émeraude sur une bague que tu vas offrir à ta future femme. Tu passes la bague autour de son doigt et elle te passe elle aussi un anneau au doigt.

Soudain, quelqu'un frappe à la porte du château. Un garde l'ouvre et un chevalier assis sur son destrier t'interpelle :

“Seigneur Bertold, le roi Chilpéric vous attend à sa cour. Il a besoin de votre aide.”

---

<sup>38</sup> tunique

<sup>39</sup> écureuil

À ce moment, tu aperçois dans le public une ombre familière qui quitte la vaste salle discrètement, celle de Jehan de la Félonière !

Tu cries que le voleur s'échappe, mais les gardes ont un pas de retard : il est déjà parti... Que pouvait-il bien faire dans ton mariage ? Et quel méfait projette-t-il encore ?

➤ Si tu souhaites vivre de nouvelles aventures extraordinaires et résoudre cette nouvelle énigme, écris toi-même le tome 2.

➤ Si tu souhaites vivre avec ta dame bien aimée, enfermé pour toujours dans ton royaume, relis la proposition précédente et change d'avis !;)



Arborescence du récit  
(volée par Jehan de la Félonière)

1	(7-10)	(32)	(43)
		/\	
16	13	17 18	49
	/\		
4	5 14	19	48
		/\	
22	30	9 21	2
/\	/\		/\
20 31	28 29	12	8 25
/\			
42 35	36	46	50
		/\	
37	41	23 24	45
/\	/\		
40 38	47 44	26	6
/\		/\	
58 59	51	27 43	57
61	53	9	56
/\	/\		
62 60	54 55	43	52
3	32		63
/\			
7 10			

Rédacteurs et copistes

5e3:

**Les damoiselles** Sirine Aiouadj, Marwa Amsal, Célestine Begalla Louyer, Madeleine Freeman, Anastasia Jelepis, Mei Leocmach, Nerea Palpacelli-Murier, Luna Quintero Bautista, Elise Reynaud, Emma Roudil, Nina-Anaïs Savitch, Nicolle Silva Cardoso, Miranda Whibleg.

**Les damoiseaux** Omar Al-Sabri, Théo Appere, Alexson Araujo, Valentin Blanzat, Idris Boulouf, Dylan Brown, Leo Camarasa Birabent, Antonin Foucart, Léonce Komiya, Alex Mazuel, Etienne Planta-Anta, Gabriel Revello, Alec Vanstraelen, Oleg Wagner, Vincent Zylbersztejn.

## 5e4:

**Les damoiselles** Alodia Denormandie-Buiza, Jeanne Guerin, Margot Iverson, Mia Ma Käppner, Julie Ribeiro, Matilde Romeiro Rabeca, Amelia Roux-Alzate, Lucile Scotte-Wang, Gaia Smania, Chloé Szabo-Ruffinel, Soukeyna Tebourzski, Alina Vaccarella.

**Les damoiseaux** Ismaël Afailal, Jules Belot, Louis Kazuki Clerc, Lucas Daille, Sofiane Deghima, Constantin Diono, Samy El Hazzat, Esteban Jouanneau, Younes Kouhouch, Zixiang Lin, Charly Mazuel, Baptiste Piolat, Emil Prosperini, Lucio Sevellec, Hugo Tirado-Adam

## Les enlumineurs

Marwa Amsal, Célestine Begalla Louyer, Margot Iverson, Anastasia Jelepis, Nina-Anaïs Savitch, Vincent Zylbersztejn

Sous la coordination de dame Virginie Jacquemont



