

La Quête de Gildas

Un livre dont **vous** êtes le héros

Ce récit a été écrit par la classe de 5[°]C du collège
J. & X. de Maistre de Saint-Alban-Leyse
durant l'année scolaire 2008-2009

Ce livre est également disponible au format électronique à l'adresse suivante :
<http://www.monsieurgavard.com/archives/2009/Gildas.pdf>

Pour écrire au professeur : prof@monsieurgavard.com

Les auteurs

Baptiste, Sylvain, Ludovic, Valérian, Olivia,
Rémi, Lucie, Quentin, Célestin, Bastien, Cathy,
Pauline, Clara, Claire, Anthéa, Stéphan, Clélie,
Anne-Cécile, Bryan, Laura, Marion, Lily,
Sébastien, Samuel, Fanny et Aurélie

aidés de leur professeur, M. Gavard-Colenny

Vous êtes Gildas, un jeune homme de quatorze ans. Vous vivez chez vos parents, dans un village tranquille. Votre frère est mort alors que vous étiez tout petit, vous ne savez pas comment.

Votre rêve est de devenir chevalier, mais vous n'avez ni équipement, ni entraînement. Votre père refuse absolument que vous deveniez chevalier, mais vous ne savez pas pourquoi. Vous ne savez pas faire grand-chose, à part soigner des animaux blessés avec des plantes, comme votre père vous l'a appris.

Allez au **43**.

1

Vous cherchez des ennemis pour vous battre à mains nues contre eux. Vous courez à travers le village, et là, vous en voyez un armé jusqu'aux dents, vous continuez à avancer vers lui, il vous voit et court vers vous à grandes enjambées.

Vous tremblez énormément comme une personne ayant la danse de Saint Guy.

Vous commencez à fuir par peur de mourir, vous regardez derrière vous et vous voyez le puissant guerrier toujours à vos trousses, vous réfléchissez un court moment, vous reprenez votre courage à deux mains et vous partez l'affronter dans l'espoir de gagner.

Alors, l'homme vous donne un coup d'épée vous transperçant la poitrine. Votre inconscience vous fait perdre la vie...

2

Malgré tout ce que vous faites, l'enfant ne vous répond pas et vous ignore comme si vous n'étiez pas là. Vous réessayez en lui proposant : « Si tu me parles, je te donne le précieux fauchon que j'ai eu quand j'avais ton âge ».

Mais vous n'obtenez aucune réaction de sa part.

Si vous voulez parler à la femme, allez en **61** ; si vous voulez parler à l'homme, allez en **151**. Si vous avez déjà parlé aux trois personnes, allez en **128**.

3

Vous voulez absolument sauver le chevalier et répliquez que les chevaliers de la Table Ronde se doivent assistance mutuelle. Vous sauvez donc le chevalier en prenant le risque de ne pas pouvoir sauver vos voisins après. Le chevalier semble ému de votre geste et vous remercie pour votre bravoure et de l'avoir secouru. Il vous dit que vous deviendrez un grand chevalier.

Maintenant que vous l'avez sauvé il faut vous dépêcher d'aller sauver vos voisins avant qu'ils ne périssent dans l'incendie (204) !

4

Après plusieurs jours de recherche, vous apercevez enfin ce qu'il vous faut : un cheval. Vous le voyez à quelques pas de vous, allongé dans l'herbe. C'est apparemment un beau destrier alezan, et vous hurlez de joie.

Malheureusement, quand vous approchez, le cheval ne bouge pas ; il semble blessé, il y a plein de mouches autour de sa tête, sa crinière est toute sale, il a les yeux fermés, à vrai dire il semble proche de la mort...

Si vous continuez vos recherches car vous n'avez pas besoin d'un cheval blessé, allez en **155**.

Si vous essayez de le soigner, allez en **47**.

Si vous allez chercher quelqu'un pour le soigner, allez en **214**.

5

Vous rencontrez un écuyer, son cheval à la main et qui a l'air mal en point. Vous lui demandez :

« Qu'y a-t-il, pourquoi cette triste mine ?

— On m'a volé mon armure !

— Qui ça ?

— Des voleurs, que je sache. Ils sont partis dans cette direction mais je ne peux pas les rattraper. Dois-je me faire à l'idée de ne plus la revoir ? Je n'ai plus la force de me battre... »

Que faire ? Vous devez choisir : soit vous décidez de l'aider (49), soit vous lui dites de se débrouiller tout seul (66).

6

Vous courez pendant cinq bonnes minutes et quand vous êtes sûr qu'ils ne vous ont pas suivi, vous vous arrêtez et repartez vers le camp.

Vous allez dans votre tente et vous vous allongez sur la paille qui sert de lit. Vous décidez de dormir et d'oublier les événements de ce soir. Alors que vous dormez, vous entendez des drôles de bruits près des écuries où sont logés les chevaux mais vous considérez que ceux-ci sont énervés. Vous vous redormez et vous vous réveillez seulement quand le coq chante l'aube.

Vous allez prendre votre premier repas de la journée et vous allez vous préparer pour la première épreuve de ce matin. Vous retournez à votre tente et vous enfiler votre cotte de maille, lacez les chausses de fer qui vous protégeront des coups portés aux jambes, vous attachez les deux éperons à vos pieds, vous mettez aussi votre haubert. Vous finissez par nouer les petits lacets de cuir qui raccordent votre heaume à votre cotte de maille. Après avoir enfilé votre tenue de combat, vous vous dirigez vers l'entrepôt où sont entreposées les armes.

Le garde vous demande votre numéro, que vous a donné son collègue hier. Vous lui donnez votre numéro et il vous fait pénétrer dans l'entrepôt. Vous récupérez vos armes et votre bouclier. Vous ressortez et vous allez voir votre cheval. Arrivé à l'écurie où vous aviez posé votre cheval la veille, vous le faites sortir pour qu'il se dégourdisse. Vous le sellez et vous montez dessus pour vous présenter à l'épreuve du matin.

Lorsque vous vous êtes présenté, on vous annonce que vous commencez tout de suite. Votre concurrent n'est autre que Guilgant, votre ami le seigneur et fiancé de la femme que vous aimez ! Vous commencez par une attaque très simple pour ne pas

blessé votre ami. Seulement lui ne vous reconnaît pas et vous percute de toute sa force. Vous ne tenez pas sur votre selle !

Vous tombez à terre et vous inspectez votre selle. Elle a été sciée !

Vous ôtez votre casque et votre ami vous reconnaît mais trop tard et vous plante son épée en plein dans le bras. Sa fiancée, qui vous avait reconnu, ne peut retenir un cri d'effroi en voyant son bien-aimé vous transpercer.

Votre tête tourne et vous avez envie de vomir mais vous ravalez tout pour ne pas être ridicule devant tant de personnes ! Votre ami vous fait conduire à l'infirmerie pour voir si vous êtes encore en vie et il prie pour que vous restiez avec lui dans ce monde.

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous trouvez dans un champ un peu plus loin et vous entendez les hurlements du tournoi. Vous essayez de vous relever mais vous êtes paralysé. Votre rêve de chevalerie et de la Table Ronde est fini pour vous. Vous essayez tant bien que mal de vous hisser jusqu'au campement mais vous vous écroulez de tout votre long au bout de quelques mètres.

Vous devez maintenant arrêter votre quête. Vous avez perdu...

7

Après avoir vu ce nouvel ami mourir sous vos yeux et avoir pris son épée, vous arrivez dans une énorme salle où se trouve un troll. La légende est donc vraie...

Les trolls sont des gigantesques créatures très féroces et extrêmement fortes, vous vous dites que la lumière derrière la créature doit être la sortie ! Mais avant, peut-être que l'heure de votre plus grand combat a sonné.

Vous l'attaquez directement et savez très bien que seule l'esquive peut contrer ses coups, vous lui donnez donc les plus

forts coups possibles et esquiviez ses attaques ; c'est assez facile car il est lent, mais un seul de ses coups sera mortel.

Soudain, vous arrivez à force de coups d'épée à percer sa peau de pierre ; vous êtes étonné car son sang est vert, mais vous vous reconcentrez sur le combat. Puis, après quelques temps, le troll fatigue à force de donner des coups dans le vide. Vous en profitez pour monter sur ses genoux et lui donner des coups dans l'estomac. Le troll ayant repris son souffle est beaucoup plus énervé qu'avant. Vous voyez une lance sur le côté, alors vous vous dépêchez d'y courir, la prenez et lui lancez le plus fort possible au visage. À croire que vous êtes béni par Dieu, elle arrive dans l'œil du troll, son point faible. Le monstre s'écroule et essoufflé, vous sortez de cette effroyable grotte.

Cela n'a pas été facile, mais maintenant que vous avez votre épée, vous pouvez retourner au **66** !

8

Vous voyez une vieille bâtisse que vous reconnaissez : c'est ce qui sert d'armurerie au village. Vous y entrez.

Vous poussez la porte doucement, vous voyez les murs, les armoires, les tiroirs pleins de toiles d'araignées ; vous cherchez des armes, mais il n'y en a pas car les villageois ont déjà tout pris lorsqu'ils ont été prévenus de l'attaque.

Vous persistez dans votre recherche en mettant tout sens dessus dessous. En renversant une armoire, vous découvrez une trappe, vous l'ouvrez et vous voyez deux armes, une cotte de maille et une épée.

Si vous prenez la cotte de maille allez au **125**.

Si vous prenez l'épée allez au **241**.

9

Eh oui, bonne réponse, bravo, vous êtes vraiment fort ! Le contraire de vieux, c'est neuf (9) ! Vous pouvez donc passer sans

problème. « Je vois en vous un des plus grands chevaliers de la Table Ronde ! » vous félicite le chevalier blanc.

Rendez vous au **101** pour continuer votre quête jusqu'à Camelot !

10

Les deux hommes vous tendent l'argent, vous le prenez, récupérez votre cheval, et vous les remerciez. Puis vous sortez du village.

Hélas, quand vous arrivez à la lisière de la forêt, vous vous rendez compte que les hommes qui vous ont donné l'argent ne comptaient apparemment pas vous le laisser. Ils ont appelé des renforts et vous tendent une embuscade. Ils sont une vingtaine sur leurs chevaux, prêts à vous sauter dessus, quand soudain leur chef donne un signal :

« Tuez cet homme et récupérez l'or que je lui ai donné. »

Et tous s'exécutent. Après une longue cavale, ils arrivent quand même à vous rattraper. Vous vous êtes fait encercler et vous mourez sous leurs coups...

11

Vous avez appuyé sur le bouton qui ouvre sur un couloir lumineux, chaleureux, lequel vous conduit à une porte. Alors vous vous précipitez vers la porte qui s'ouvre d'un coup. Vous vous arrêtez car vous voyez que la porte s'est ouverte sur l'au-delà et que si vous sautez, du magma en fusion vous attend en enfer. Alors vous faites demi-tour.

Mais la porte par laquelle vous êtes entré s'est refermée. Vous vous savez piégé mais vous voyez un bouton sur le mur. Persuadé qu'il ouvre la porte, vous appuyez dessus, mais il ouvre une trappe au plafond et une au sol. De la trappe du plafond descendent des serpents et des araignées, de celle du sol sortent

quatre loups qui viennent vous déchiqeter pour laisser les araignées se régaler de vos restes.

Vous devez recommencer l'aventure et vérifier encore vos compétences mathématiques...

12

Vous observez encore les traces et vous vous apercevez que les traces de gauche sont plus profondes que celles de droite et vous dites à l'écuyer :

« Les traces de gauche semblent plus profondes, peut être parce qu'ils portent quelque chose de lourd...

— Oui, sans doute, mais c'est peut-être pour brouiller les pistes.

— Votre armure est-elle lourde ? demandez-vous.

— Comme toute armure !

— Nous allons suivre notre instinct... »

Alors, allez-vous à droite (**103**) ou à gauche (**93**) ?

13

Tout d'un coup, vous vous souvenez avoir soigné une jeune et belle biche allongée à terre elle aussi, pourquoi ne pas réessayer de soigner ce chevalier vous-même ?

Vous regardez autour de vous, vous essayez de trouver des objets qui peuvent vous aider dans l'intervention donc vous cherchez, cherchez, et, soudain derrière un arbre, vous trouvez plein de petits objets qui peuvent le soigner.

Maintenant vous pouvez décider de faire un garrot avec les objets qui sont autour de vous, en **202**. Mais vous pouvez tenter de le soigner plutôt avec des plantes médicinales, dans ce cas rendez-vous en **70**.

14

Maintenant que votre cheval est guéri, vous le confiez au chevalier qui vous entraîne pour qu'il puisse se reposer encore. Il sera bientôt en pleine forme !

Retournez au **66**.

15

Vous entrez pour vous emparer des pierres qui brillent de mille feux. Les pierres sont posées sur une table qui est pleine de poussière. Vous sortez un sac et les prenez toutes, sauf une que vous regardez plus attentivement que les autres. Elle a quelque chose en plus. En effet, en la regardant mieux à l'intérieur, vous voyez une tache orange. Vous avez le sentiment qu'elle est peut-être magique, mais cela vous paraît complètement stupide.

Vous commencez à vous inquiéter car il commence à se faire tard et vous êtes fatigué, vous avez également faim.

En sortant de la cabane, vous voyez le chat noir qui vous regarde de plus en plus bizarrement. Il commence à se désintégrer et se transforme en une sorcière ! En regardant le chapeau noir et pointu, la cape, le balai et un petit sac remplis de bijoux, vous comprenez qu'elle habite dans la cabane. Vous dissimulez rapidement les diamants que vous avez volés et la sorcière dit :

« Je sais que tu as les diamants, pas la peine de les cacher derrière ton dos. Mais de toute manière tu peux les prendre. Veux-tu boire un coup avant de partir ?

— Bien sûr, madame », répondez-vous poliment.

La sorcière vous sert un morceau de poulet et un verre d'eau. Mais quand vous avez terminé le verre d'eau, vous sentez une puissance si forte en vous quelle vous durcit comme une statue. La sorcière vous a mis du poison dans votre verre ! Vous avez volé et avez mérité votre punition car un bon chevalier ne doit jamais voler. La statue ira orner le jardin de la sorcière jusqu'à la fin des temps...

16

Vous arrivez dans une clairière ensoleillée. Vous la traversez tranquillement lorsque, tout d'un coup, vous trébuchez sur une chose dure ressemblant à du fer. Vous vous relevez, et vous découvrez alors une armure de chevalier avec un corps à l'intérieur. Celui-ci semble mal en point. Il semble avoir été attaqué par des brigands.

Très vite vous vous apercevez que son armure est à votre taille. Puisque apparemment le chevalier est mort, vous vous dites que son armure ne lui sera plus d'aucune utilité. Vous envisagez alors de la prendre car une telle occasion ne se reproduira pas. C'est pour vous une chance ou jamais d'avoir une armure et de vous croire chevalier.

Si vous voulez le dépouiller de son armure, allez en **247** ; si vous la laissez, allez en **215**.

17

Ils vous disent oui mais avant ils voudraient vous poser quelques questions pour avoir vraiment confiance en vous. Ils vous demandent quel était son âge, son prénom, la couleur qu'il préférait... Bien sûr, vous n'en savez vraiment rien car vous leur avez menti. Ils vous traitent de tueur, de félon, de traître... Ils vous dénoncent en disant que vous avez tué leur fils bien aimé. Le seigneur vous condamne à mort... Vous avez perdu.

18

Votre village est attaqué comme l'avait prédit l'homme blessé dans la forêt ! C'est un dragon qui attaque le premier le village. Il est imposant, il crache du feu, il a de longues griffes et de grandes dents. Il sème la panique dans le village en incendiant les maisons.

Finalement un homme en armure blanche surgit de nulle part. C'est un chevalier preux, courageux et vaillant. Il porte une épée à la main droite, un écu au coude gauche. Il supporte le poids d'une cotte, d'un surcot de chausses et de coudières. Il enfonce son heaume sur sa tête, éperonne son cheval, harcèle le dragon et repart immédiatement sur son destrier blanc, le dragon le poursuivant.

Mais le village n'est pas sauvé pour autant car il est toujours en feu et des hommes armés l'attaquent à leur tour.

Heureusement que l'homme dans la forêt vous avait prévenus car vous seriez tous morts depuis longtemps sans ses précieux conseils.

Que faites-vous ? Pris de panique à cause de l'incendie vous fuyez (51), vous allez aider des habitants pris dans l'incendie (251) ou vous allez combattre les envahisseurs (95) ?

19

Vous vous êtes approché de l'homme mais celui-ci ne vous voit pas. Vous pouvez maintenant mieux distinguer son visage : il a un grand et large front, de gros sourcils qui retombent sur ses yeux en amandes ainsi que de nombreuses rides. Il a un petit nez pointu et une longue moustache grise qu'il lisse de temps en temps avec son index.

Il ne bouge toujours pas, vous lui parlez mais il ne vous répond pas, il n'a pas l'air de vous avoir remarqué. Il regarde le ciel. Vous vous demandez pourquoi il est là et ce qu'il fait dans la forêt seul car il vous paraît faible. Vous lui parlez mais il continue de ne pas vous répondre.

Pendant que vous essayez de lui parler, il fredonne un petit air que vous ne connaissez pas puis il se lève, il marche, et après avoir fait le tour de la cabane il se met à danser mais il ne vous prête toujours pas attention. Peut être est-il aveugle. Après avoir dansé, il retourne s'asseoir à sa place. Vous réessayez de lui parler mais il ne vous répond toujours pas.

Si vous voulez insister pour lui parler allez au **104**.

Si vous ne voulez pas insister et repartir, partez pour le **57**.

20

Bonne réponse ! Vous pouvez passer...

Vous continuez votre chemin quand soudain vous voyez une sorte de statuette qui tient un joyau rouge qui brille de mille feux. Vous le prenez et l'inspectez de tous côtés. Vous ne remarquez aucun défaut, et vous pensez avoir trouvé la perle rare. Comme par miracle il rentre parfaitement dans l'étrange trou qu'il y avait sur votre bouclier. Vous ne savez pas à quoi il sert, mais il vous sera sûrement utile pour quelque chose. Rendez-vous au **225** pour la suite de vos péripéties !

21

Le lendemain, vous marchez en direction d'un village avec votre armure dérobée. Arrivé là-bas, le peuple vous prend pour quelqu'un que vous n'êtes pas. Ils vous regardent bizarrement mais vous préférez ne pas leur parler dans un premier temps. Voulez-vous continuer à marcher jusqu'à un autre village en mentant sur votre personnalité, si oui allez au **240**, ou préférez-vous aller voir les parents du défunt pour leur dire la tragique nouvelle, allez au **200**.

22

Le village est en ruines, carbonisé par les flammes. Les villageois se sont bien battus, ils ont défendu le village et ont repoussé l'attaque des ennemis qui sortaient soit vivants, avec une jambe ou un bras en moins, soit morts, passés au fil des épées aiguisées que le forgeron avait préparées pour l'attaque.

Un homme crie de toutes ses forces, vous ne savez pas si c'est un des vôtres ou un des ennemis.

Les villageois se rassemblent dans le champ de maïs sauvé des flammes mais, lorsque l'on fait le compte des survivants, des habitants tués et de ceux morts dans l'incendie, votre mère manque à l'appel. Vous courez de partout sans savoir où vous allez, vous regardez sous les poutres brûlées, à côté des corps percés par des lances, mais vous ne trouvez rien alors vous pensez qu'elle a été enlevée par les ennemis.

Vous êtes fou de rage et vous décidez de partir à la recherche de votre mère sans rien dire à votre père. Si vous avez sauvé l'homme de la forêt durant l'incendie allez en **118**, sinon allez en **110**.

23

Vous descendez la colline en courant : un château fort, vous allez dans un vrai château fort, avec des grands chevaliers, de belles dames, des chevaux, des ménestrels, et, surtout des festins ! Vous avez toujours rêvé de cette vie, malheureusement votre père n'a jamais voulu, et vous pensez que cela a un lien avec la mort de votre frère ; cependant, vos parents n'en parlent jamais...

Tout à vos rêveries, vous buttez dans un caillou et cela vous ramène à la réalité juste à temps pour éviter un arbre ; ça y est, vous êtes dans la forêt qui s'étale devant le château ! À votre droite, des traces de sabots s'enfoncent dans le sol.

Si vous suivez les traces allez au **232**, mais si vous préférez suivre votre chemin droit vers le château, allez au **141**.

24

Le vieil homme se révèle être Merlin ! Il prend un air triste, et disparaît aussitôt dans un nuage de fumée. Allez au **225**.

25

Vous sillonnez le village dans de petites rues sombres et étroites à la recherche d'ennemis malveillants. Vous en apercevez quelques-uns près d'une fontaine, vous vous dirigez vers eux pour les attaquer.

Vous arrivez vers un ennemi qui vous donne un coup de massue dans la cotte de maille, vous reculez, et vous poussez l'ennemi en direction de la fontaine, il trébuche et tombe dans l'eau, à cause de son armure très lourde. Avec votre cotte de maille, vous survivez à plusieurs coups d'épée, mais un homme se dirige vers vous, et vous avez beau lui donner un coup de poing sur son heaume, il ne sent rien et vous tranche la tête de son épée aiguisée.

Vous mourez... Soyez moins inconscient dans une autre vie !

26

Vous êtes en train de mettre la cotte de mailles lorsque deux chevaliers s'approchent. Étonnés de vous voir bras nus, ils vous demandent ce que vous êtes en train de faire car il n'est pas fréquent de voir un chevalier quitter son armure.

Si, sans la moindre hésitation, vous leur expliquez que, par cette chaleur printanière, ces protections sont insupportables et que vous les avez donc ôtées pour vous rafraîchir et vous reposer au milieu de la clairière, allez au **178**.

Si, effrayé par le fait d'avoir été découvert en train d'enfiler l'armure, vous leur dites toute la vérité, allez au **68**.

Si, voyant qu'ils paraissent surpris par votre attitude, vous leur posez des questions sur les différents morceaux de l'armure pour détourner la conversation, allez au **105**.

27

Le village est triste, glauque, avec des feux de bois à chaque coin de rue. Vous l'explorez, zigzaguez entre les demeures. Vous rencontrez des gens, mais personne ne parle.

Soudain, vous tombez sur une maison bizarre et vous pensez qu'elle est pleine de pièges. Vous la contournez avec prudence, et d'un seul coup, vous sentez quelque chose de dur sous vos pieds. Vous reculez votre pied et regardez ce que c'est : un saphir ! Si vous le prenez rendez vous en **84**, si vous pensez que c'est un piège allez en **192**.

28

Après de longues heures de marche à travers la forêt, la nuit tombe. Vous êtes seul, vous tremblez de peur et de fatigue, vous n'avez plus beaucoup de force pour continuer le chemin et vous n'avez plus rien à boire ni à manger.

Vous essayez de continuer à marcher le plus longtemps possible dans l'espoir de trouver de la nourriture, de l'eau et du secours. Mais un loup vous a vu et il engage un combat sanglant. Vous n'avez plus de forces pour résister à cet animal qui a faim et vous mourez.

La prochaine fois soyez moins couard...

29

Derrière le bosquet où vous vous êtes caché vous apercevez des gardes armés de hallebardes : ils paraissent très forts.

Soudain vous percevez une conversation entre le chef et ses soldats : « Soldats, nous avons perdu la trace du fugitif ! Partagez-vous en petits groupes, il faut le retrouver ! »

Précipitamment, dix groupes de cinq soldats sont formés et les équipes partent dans toutes les directions.

Tout à coup une main se pose sur votre épaule !

Vous vous retournez calmement (227) ou vous mettez un coup de poing à l'inconnu afin de prendre la fuite (162) ?

30

Comment êtes-vous arrivé ici ? Aucun texte ne renvoie au 30, vous avez dû sacrément vous égarer dans votre quête...

31

Le loup, méfiant, vous regarde avec ses grands yeux. Au bout d'un moment interminable, il fait demi-tour et repart. Vous savez que les loups ne s'attaquent aux humains que s'ils sentent le danger ou s'ils ont faim...

Vous l'avez échappé belle ! Continuez au 213.

32

Les chevaliers, n'ayant toujours pas de réponse, commencent à s'impatienter. De votre côté, vous continuez à détourner la conversation. En regardant le bouclier, vous demandez :

« Que tenez-vous au bras ? ».

Les chevaliers comprennent alors qu'ils n'obtiendront jamais de réponse. Déçus de votre attitude, ils décident de vous faire prisonnier pour avoir tué un chevalier. Ils essayent alors de vous arrêter. Vous vous débattez. Lance-Pieux sort son épée et passe à l'attaque. Hugues sort aussi son épée mais, par maladresse, il vous laisse vous échapper. Vous courez dans la clairière jusqu'à ce que les deux chevaliers vous rattrapent. Hugues vous assène un coup d'épée, vous l'esquivez avec adresse, mais Lance-Pieux arrive et vous donne un coup d'épée qui vous fait tomber à la renverse. Puis l'autre chevalier arrive près de vous et vous porte un coup fatal qui vous fait perdre la vie.

Domage, c'est la fin de votre aventure...

33

Comment êtes-vous arrivé ici ? Aucun texte ne renvoie au 33, vous avez dû sacrément vous égarer dans votre quête...

34

Vous demandez à quelques habitants s'il existe une auberge pas très loin d'ici. Ils vous répondent que oui, il y a bien une auberge à quelques rues de là où vous vous trouvez. Arrivé là-bas, vous vous faites passer pour un chevalier célèbre, qui a combattu des ennemis et qui souhaite séjourner quelques temps ici. L'hôtesse tombe amoureuse de vous. Vous la trouvez aussi très jolie, voulez-vous arrêter votre quête et l'épouser, si oui allez au **181**, ou refusez-vous ses avances et continuez-vous votre quête, dans ce cas allez au **127**.

35

Vous entrez et... vous ne sentez soudain plus votre corps ! Vous ne pensez plus à rien, vos jambes s'activent toutes seules. Gautier avait raison, à présent vous êtes condamné à errer sans but dans les couloirs du château pour l'éternité ! Votre aventure s'arrête ici...

36

Alors que vous vous avancez vers eux, vous remarquez quelque chose d'étrange. Une chose qui vous a échappé ! Vous voyez que ces deux personnes sont très différentes (ceci est normal) mais elles sont carrément opposées par leur physique !

L'un est tout petit et bien gros. Il a les cheveux courts et mal coupés avec un gros nez au milieu du visage ainsi que de tous petits yeux avec un regard noir et perçant.

Le second est très grand, environ un mètre soixante, et il si mince qu'on en croirait presque qu'il est mal nourri. Ses cheveux sont longs et raides, tirés en queue sur le bas de la tête. Son nez est tout fin et en pointe. Ses yeux sont le seul point commun avec son compagnon : ils sont encore plus noirs et plus perçants que ceux de l'autre.

Vous êtes à quelques pas des deux individus et vous les saluez avec un geste de la main en vous rapprochant encore d'eux. Vous vous présentez et vous leur demandez comment ils s'appellent mais ils vous ignorent royalement...

Vous décidez de faire de même et vous admirez le paysage ; enfin, vous pouvez voir où vous allez peut-être triompher dans quelques jours. Depuis le pré, vous avez une vue sur le village que vous croyiez grand alors qu'en fait, il est tout petit. Un rempart le protège des attaques et des ennemis. Il est tout gris et composé de maisons en terre avec un toit de chaume jaune orangé. Les habitants veillent avec soin sur les plantes et toute la faune qui entoure ce village. Vous avez soudain une pensée pour votre père et que vous ne reverrez peut être pas ! Mais vous revenez vite au présent et vous recommencez à vous présenter aux deux personnes qui vous ont ignoré tout à l'heure.

Cette fois, ils vous répondent mais ce n'est pas ce à quoi vous vous attendiez ! Le plus grand vous regarde avec des yeux encore plus noirs que son compère, et son ami fait de même. Ils vous demandent ce que vous faites là et vous leur répondez que vous êtes venu faire connaissance avec eux. Ils recommencent à parler à voix basse et vous conseillent de partir si vous tenez à la vie.

Si vous les écoutez et vous partez le plus vite possible, rendez-vous en **6**.

Si vous vous mettez dans une colère qui explose d'un coup, vous leur lancez que si ce sont des vrais hommes, ils n'avaient qu'à se battre contre vous. Vous continuez en **198**. Pour qui se prennent-ils ces deux types ?

37

Vous avez choisi de lui dire la vérité, et votre mère est émue par votre bonté et vous laisse repartir avec la nourriture du garde-manger. Vous retournez voir le mendiant la nuit comme vous lui aviez promis. Ce soir, c'est la pleine lune : vous marchez sous une belle nuit étoilée, et vous n'auriez presque pas besoin de votre torche, mais vous la prenez quand même car vous aviez dit que vous en auriez une.

Le vieillard vous remercie chaleureusement de votre générosité. À minuit pile il se transforme, et vous vous rendez compte qu'il s'agit en réalité de Merlin l'Enchanteur ! Il est habillé désormais d'une longue robe bleue, et ne ressemble plus à un mendiant, mais à un homme puissant.

En le voyant vous dites que la légende sur la route était vraie !

Merlin vous offre un sifflet, mais pas n'importe lequel : un sifflet magique possédant trois trous, qui permet de savoir si une personne ment ! Vous le testez alors et vous demandez à Merlin à quel moment il est né ; il vous répond qu'il est né ce soir ! Ne le croyant pas, vous sifflez dans l'objet magique et un son aigu en sort. Merlin vous a appris que lorsqu'il y a un son aigu, la personne dit la vérité et quand il y a un grave c'est un mensonge. Ce cadeau est très précieux ! Vous contemplez le sifflet, mais quand vous relevez les yeux, Merlin a disparu... Vous retournez chez vous, gardant le secret du sifflet magique.

Allez en **238**.

38

Vous actionnez le levier, plein de poussière et qui possède l'aspect peu engageant d'un serpent, et celui-ci vous ouvre une porte donnant sur un couloir sombre, inquiétant, lugubre où vous croisez des petites bêtes comme des mille-pattes, des araignées, des serpents...

Vous voyez qu'au bout du couloir il y a une lueur. Vous avancez donc tout en faisant très attention à ne pas activer de pièges. Vous arrivez donc au bout du couloir sans encombre. Mais là vous voyez deux chemins qui se séparent. Une pancarte éclairée par une torche indique la direction de gauche, et vous lisez dessus « Pour trouver le chemin qui vous aidera à survivre dans ce dédale, il vous suffit de suivre les indications signalées sur ce panneau ». Pour aller à gauche rendez-vous au **63**. Pour aller à droite, rendez-vous au **81**.

39

« C'est toi Rolaut ? Comment est-ce possible ? »

— Ne cherche pas à comprendre, je suis là pour te montrer le chemin... Avant tout, je vais te dire comment je suis mort et pourquoi père ne veut pas que tu sois chevalier.

— Raconte !

— J'étais un jeune chevalier et on m'a ordonné de partir au combat et je suis mort en service. Père était très triste et s'est juré que plus aucun de ses fils ne deviendrait chevalier après moi...

— Tout s'explique, mais comment sais-tu ce qui s'est passé après ta mort ?

— Ah, ah ! Dieu m'a permis de devenir un fantôme pour que je puisse t'aider au cours de ta quête. Peux-tu dire une dernière chose à père même s'il ne va pas comprendre et qu'il va falloir que tu lui expliques ? »

Si vous acceptez, allez au **80** ; si vous refusez, après tout il n'a qu'à aller lui-même lui dire, vous avez d'autres choses à faire, allez au **129**.

40

Vous connaissez une légende sur cet endroit, votre père vous la racontait quand vous étiez encore marmot. C'était l'histoire d'une sorcière qui ne sortait que la nuit et qui venait dévorer les voyageurs. Mais bon, ce sont des histoires qu'inventent les parents pour que leurs enfants ne s'aventurent pas dans la forêt pendant la nuit...

Vous finissez par dormir sur place, car vous êtes trop fatigué pour continuer.

Au petit matin le château a disparu ! Déçu, vous reprenez votre route vers le campement de votre mentor au 76.

41

« Mon fils, je suis fier de toi et j'ai une bonne nouvelle à t'annoncer...

— Et quelle est cette bonne nouvelle, père ?

— Nous avons bien réfléchi avec ta mère, et nous avons décidé de t'autoriser à devenir chevalier, mais à deux conditions : que tu te trouves toi-même un équipement et quelqu'un pour t'apprendre le métier. »

Vous êtes tellement heureux que vous ne dites mot.

Puis vous décidez d'aller demander de l'aide au chevalier blessé que vous avez secouru la veille ! Vous partez sur le champ.

Arrivé chez le chevalier, celui-ci vous dit :

« Réfléchis, Gildas, la chevalerie prend beaucoup de temps à apprendre, si tu acceptes tu ne pourras pas revenir en arrière... Réfléchis bien ! »

Vous répondez avec enthousiasme : « c'est déjà tout réfléchi, je veux apprendre la chevalerie !

— Très bien, dit le chevalier. Alors, tu vas commencer par me rendre un petit service. Es-tu prêt ? »

Vous décidez de rendre service au chevalier (60) ou vous refusez car vous n'avez pas que cela à faire (224) ? À vous de prendre une décision !

42

Vous vous cachez derrière un grand arbre et vous avez les deux dans votre champ de vision. Vous voyez que ces deux personnes sont très différentes (ceci est normal) mais elles sont surtout diamétralement opposées par leur physique.

L'un est tout petit et bien gros. Il a les cheveux courts et mal coupés avec un gros nez au milieu du visage ainsi que de tous petits yeux avec un regard noir et perçant.

Le second est très grand, environ un mètre soixante, et il si mince qu'on en croirait presque qu'il est mal nourri. Ses cheveux sont longs et raides, tirés en queue sur le bas de la tête. Son nez est tout fin et en pointe. Ses yeux sont le seul point commun avec son compagnon : ils sont encore plus noirs et plus perçants que ceux de l'autre.

Au début, ils parlent à voix basse car ils vous ont vu passer mais maintenant que vous vous êtes caché, ils pensent que vous êtes parti et recommencent à parler à voix suffisamment haute pour que vous les entendiez. Vous écoutez attentivement la conversation suivante :

« Tu crois qu'il est parti ? demande le petit gros.

— Oui, j'en suis sûr ! Donc, nous disions qu'il faut absolument que je gagne cette compétition ! As-tu bien compris ?

— Oui, monseigneur de la beauté ! Et pour cela, vous m'avez dit que vous aviez un plan ! Je vous écoute.

— Je dois te confier que j'ai entendu dire que la personne qui est passée tout à l'heure est très forte et qu'elle a des capacités très élevées. On m'a aussi rapporté qu'il avait sauvé la dame du seigneur Guilgant. Je veux le battre pour que la Dame du seigneur voie que je suis bien plus fort que son fiancé et que cette

personne qui l'a sauvée. Je veux que cette demoiselle soit à moi ! Il le faut ! Je dois me marier avec elle pour pouvoir devenir le seigneur de ces terres !

— Et votre plan consiste en quoi, mon sire ?

— Nous allons trafiquer ce tournoi mais pas de façon pué- rile comme acheter les juges comme le ferait un débutant dans l'art de la tricherie, non : nous devons supprimer une chose sans laquelle nous, chevaliers, ne pouvons concourir ! Il faut voler toutes les armes des autres concurrents...

— Je le ferais volontiers mais il y a un petit souci dans votre plan...

— Je ne veux pas que tu me dises des choses de ce genre, Minable !

— Je m'appelle Froluquotunet ! Mais si je vous dis...

— Assez !

— Je vous dis que les armes sont gardées par des gens bien armés eux aussi, nous ne pouvons donc pas les approcher ! hurle Froluquotunet.

— Bah... Pourquoi ne l'as-tu pas dit plus tôt ?

— Parce que vous me coupiez la parole à chaque fois, sire !

— Et as-tu une autre idée ?

— Oui. Vous dites que vous vouliez supprimer une chose indispensable aux chevaliers...

— Et ?

— Nous n'avons qu'à scier la selle des autres concurrents !

— Oui, c'est une excellente idée ! Mais pas de tous, seule- ment des candidats les plus forts, sinon ils vont se douter de quelque chose si toutes les selles ont été sciées sauf la mienne !

— Parfait. Je commence dès ce soir.

— Je suis pressé de voir la tête des autres concurrents lors- qu'ils découvriront leur selle en trois morceaux ! Hahaha...

— Hinhinhin ! »

Lorsqu'ils se sont éloignés, vous sortez de votre cachette et vous décidez de réfléchir à ce que viennent de dire ces deux compères. Vous vous asseyez sur une pierre un peu plus loin. Ces

personnes vous considèrent comme dangereux et le chef veut épouser la personne que vous aimez mais pour le pouvoir alors que vous vous l'aimez vraiment et rien que de penser qu'elle pourrait être malheureuse vous rend triste.

Vous vous jurez donc de vous surpasser pour les épreuves.

Si vous décidez de prévenir l'organisateur des jeux, rendez-vous dans son bureau au **231**.

Si vous vous dites que l'organisateur est peut être aussi dans le coup et que vous décidez de ne rien dire car on ne peut faire confiance à personne dans ce pays, prenez vraiment soin de vos armes et de votre selle au **239**.

43

Vous êtes chez vous, dans votre maison en toit de paille et aux murs de bois, en train de rêver à une vie de chevalier. Vous n'arrêtez pas de penser à votre rêve : devenir chevalier ! Mais vous vous rendez bien compte que réfléchir en présence de votre père... n'est pas si facile ! Ce n'est pas la meilleure chose à faire, étant donné qu'il refuse absolument que vous suiviez votre rêve...

Vous décidez donc de vous échapper dans la forêt, où il vous semble bon de vous retirer pour songer à un avenir de chevalier...

Cette forêt est d'après les villageois une forêt magique. La légende dit qu'elle peut vous donner des conseils, si vous lui demandez gentiment, ou qu'elle restera muette si elle le juge bon... En clair elle est là pour vous et pour tous vos besoins...

La légende dit que c'est la forêt de Merlin ! Merlin l'enchanteur...

Vous êtes donc assis sur une souche quand soudain, un bruit bizarre et très fort retentit et vous intrigue... mais qu'est-ce ?

Ah bon... mais oui, c'est votre ventre qui hurle et qui crie famine.

D'un pas rapide, vous vous dirigez vers le marché du village et vous achetez à manger : du saucisson, du pain, et bien sûr un bout de fromage.

Soudain, au détour d'un étalage de légumes, vous apercevez une resplendissante armure de chevalier forgée par un des habitants du village. Une vraie splendeur... Droite, fière, brillante, fascinante, bref : une merveille.

Voilà, votre destinée est toute tracée, vous serez chevalier !

Bien sûr, pour l'instant, en secret, car votre père ne doit pas l'apprendre...

Tout d'un coup, votre tête se met à voyager dans l'univers des chevaliers, et vous vous souvenez que votre père a un ami chevalier prénommé Charles.

Si vous allez le voir, allez en **194**.

Si vous partez à l'aventure sans idées précises, allez en **206**.

44

Vous avez choisi d'accepter la quête du vieil homme. Il vous dit que votre récompense sera un joyau magique ! Vous êtes bien décidé à le trouver et à en découdre avec tout monstre qui le garderait.

Seul problème : vous ne savez pas où se trouve exactement ce joyau, le vieil homme ne vous dit pas grand-chose pour vous aider...

Vous décidez finalement de suivre un petit sentier. Au bout de quelques heures, vous décidez de faire une halte pour vous reposer et manger. Après un repos bien mérité, vous vous remettez en route. Vous êtes au plus profond de la forêt quand soudain, vous entendez des craquements de feuilles mortes. Vous vous retournez et vous voyez un homme qui vous barre la route.

Vous lui parlez gentiment et lui demandez de s'écarter de votre chemin (**138**), ou vous le bousculez (**197**) ?

45

Équipé de pied en cap, prêt à affronter les monstres les plus horribles qui soient, vous vous dirigez en direction de Camelot, espérant trouver une quête à accomplir en chemin.

Des heures durant, vous marchez sans le moindre signe de fatigue ; mais soudain, vous sentez vos jambes vaciller et votre vue se troubler, et vous vous arrêtez. Vous mangez à l'ombre d'un arbre puis vous vous allongez et faites une petite sieste.

Vous vous réveillez en sursaut, car une longue plainte vous parvient ; il vous semble qu'une jeune fille en détresse a besoin de votre aide.

Vous allez l'aider (74) ou reprenez votre chemin et l'abandonnez à son triste sort (87) ?

46

Vous vous approchez un peu plus près des deux gardes pour mieux entendre leur dialogue. Ils discutent bel et bien de la chambre du roi ; l'un des deux n'y étant jamais monté demande à l'autre de la lui décrire :

« Elle est immense, jamais je n'ai vu de telles chambres ! Je suis fier d'y être monté, il y a six fenêtres (ce qui rend la pièce très lumineuse), chacune ornée d'une pierre précieuse différente : saphir, émeraude, rubis... Cette pierre se situe sur le haut de la bordure de la fenêtre, plus précisément au centre, déclare-t-il d'un air rêveur, par terre est étalé un grand tapis représentant un ours brun tué pendant une chasse organisée par le roi et à laquelle j'ai participé ; dans un des angles de la pièce il y a une grosse cheminée faite avec de petites pierres rouges et au mur se dresse une énorme armoire faite en bronze avec deux portes et cinq tiroirs, mais le plus bel objet de la chambre c'est le lit, un lit à baldaquin, deux places, fait en bronze également, aux rideaux en soie orange et sur le haut du lit est inscrit en lettres d'or « Arthur et Guenièvre »...

— Elle a vraiment l'air magnifique, à quel étage est-elle ?

— Elle se trouve au deuxième étage du donjon, tout au fond du couloir en face de l'escalier. »

Après avoir écouté cette conversation vous aimeriez vraiment savoir où sont les écuries et où se trouve le roi (69), mais peut-être préférez-vous aller immédiatement à la découverte du château et laisser votre cheval dehors, dans ce cas rendez-vous au **140**.

47

Tout à coup, vous avez l'impression de revenir dans le passé, quand votre père vous avait appris la guérison avec les plantes pour soigner les animaux. Cela vous revient comme si c'était hier. Ah, c'était le bon vieux temps, où vous ne vous préoccupez de rien.

Bon, revenons dans le présent, votre père vous a appris la guérison avec toutes sortes de plantes : anti-inflammatoire, calmantes, stimulantes, toniques...

Surtout n'oubliez pas l'échinacée et la plante Griffes du chat et quelques fleurs comme la rose et le pissenlit.

Si vous n'avez pas vraiment confiance en vous, allez en **214** pour trouver quelqu'un de plus compétent. Sinon, si vous pensez y arriver seul, allez en **249**.

48

Maintenant que vous avez votre équipement complet, vous allez voir une dernière fois le chevalier et récupérer l'ensemble de votre équipement laissé là-bas.

Sur le chemin du retour, vous tombez sur une cabane inoccupée, au fond d'une clairière décorée de nombreuses statues de chevaliers effrayantes. La cabane est noire avec de nombreuses toiles d'araignées et quelques corbeaux qui lui tournent autour. Des rats sortent et rentrent. Mais la cabane a de la fumée qui sort

de la cheminée, et vous voyez une lumière à la fenêtre. Vous commencez à être fatigué à force de marcher avec votre nouvel équipement et vous commencez aussi à avoir faim... Tout d'un coup vous voyez un chat noir maigrichon. Vous vous asseyez et le caressez, puis vous repensez à la cabane. Le chat part de vos bras et entre dans la cabane d'où il ressort après quelques minutes et... il se met à vous parler !

« As-tu peur ? Tu n'as point de courage, en plus les loups vont bientôt sortir de leur terrier et vont te dévorer. »

Et le chat s'éloigne. Vous vous dites que vous avez halluciné. Peut-être que ce chat avait raison, qu'il fallait que vous vous pressiez de vous enfuir. Vous vous posez la question encore pendant des lustres, est-ce que le chat a raison ou pas ? En tout cas le ciel commence à s'assombrir. Vous vous dites que la plaisanterie a assez duré et qu'un preux chevalier doit faire un choix un jour. Vous continuez votre chemin (171) ou vous vous approchez de la bâtisse (245) ?

49

Vous décidez de l'aider à rattraper les trois bandits.

« Suivons ce chemin, dit l'écuyer.

— Oui, je pense aussi, allez, continuons, on va la retrouver votre armure »

Vous courez le long du chemin.

« Arrêtez-vous ! Dites-moi, les traces se séparent... »

— Oui, en effet, les traces partent dans deux directions, à droite et à gauche, observons bien... »

Si vous allez à droite, allez en **103**, si vous allez à gauche allez en **93**, si vous observez encore les traces allez en **12**.

50

Vous partez de la route pour aller au marché. Lorsque vous vous approchez, vous voyez toutes sortes de choses appétissantes et alléchantes, vous avez envie de craquer devant toutes ces merveilles. Vous allez à la recherche du charcutier...

Vous vous souvenez que votre mère vous avait demandé d'acheter des tomates, des courgettes, des poivrons et des choux, vous allez donc de ce pas remplir le panier de votre mère et lui ramener à la maison. Vous revenez sur vos pas et le problème reste entier.

Voler de la nourriture chez le charcutier, pour une bonne œuvre : nourrir un mendiant. Et en plus, celui-ci vous attend...

Vous vous approchez donc de l'étal de charcuterie. Tout sent décidément très bon... Vous tendez votre main vers le saucisson pour l'attraper et vite, le cacher dans votre poche.

Malheur à vous, le charcutier vous aperçoit et hurle « au voleur ! »

Il vous saisit la main, comme s'il pouvait avoir assez de force pour vous ligoter sur le champ, et vous la tranche avec un énorme couteau, pour vous punir ! Il est véritablement furieux et très déçu de votre comportement : il hait les voleurs.

Jamais vous ne serez un grand chevalier, vous dit-il. Vous devriez avoir honte de recourir au vol, un chevalier digne de ce nom ne vole pas car il ne commet pas de larcin.

Sans main, vous ne pourrez jamais devenir un véritable chevalier. Vous avez tout fait faux... perdu...

51

Vous fuyez lâchement et laissez les habitants à leur triste sort. Vous essayez de sortir du village le plus rapidement possible sans vous blesser et en évitant les ennemis. Vous courez et vous tombez, heureusement vous n'avez rien, et désormais vous faites plus attention et vous réussissez à gagner la sortie du village.

Vous avez mauvaise conscience mais vous vous dites que l'essentiel est d'être en vie. Vous partez dans la forêt (28) ou vous allez dans la montagne enneigée (168) ?

52

Vous vous mettez en quête de votre épée. Vous vous enfoncez dans une forêt sombre et lugubre réputée pour faire mille lieues de long et dont personne n'est jamais revenu, car c'est là selon le chevalier qui vous entraîne que se trouve l'arme qui vous est destinée...

Vous avancez tout en vous demandant si vous en reviendrez vivant. Vous entendez des bruits dans les buissons et dans toutes les directions. Vous avez perdu tous vos sens, il ne vous reste que votre chance... Pendant que vous avancez à l'aveuglette, en vous heurtant sans cesse à des arbres, vous vous cognez soudain à une paroi. Vous tâtonnez et vous trouvez une grotte grande, large, et surtout profonde. Vous entrez dedans et vous découvrez une petite source de lumière qui vous permet d'apercevoir deux mécanismes : un levier et un bouton, chacun portant un chiffre. Au-dessus est écrit le texte suivant :

« Effectuez le calcul simple suivant de tête pour savoir quel mécanisme enclencher. Prendre 1000 et y ajouter 40. Ajouter 1000. Ajouter encore 30 et à nouveau 1000. Ajouter 20. Ajouter 1000, puis 10. »

Pour appuyer sur le bouton sur lequel est marqué « 5000 », rendez-vous au **11**. Pour actionner le levier sur lequel est écrit « 4100 », rendez-vous au **38**.

53

Vous avez peur, vous paniquez, vous vous enfuyez, tout se bouscule dans votre tête, vous ne vous souvenez plus de ce qui s'est passé avant la rencontre avec le fantôme.

Confus, vous choisissez une galerie au hasard, celle en face de vous. Après avoir marché un moment vous vous retrouvez devant une impasse. Fatigué, vous vous asseyez, vous avez faim et soif mais vous n'avez ni eau ni provisions. Comment allez-vous faire pour sortir de ce labyrinthe ?

De plus vous mourez de peur d'affronter cette caverne et ses bruits. C'est effrayant de ne pas voir correctement. De temps à autre une lueur perce le noir des galeries. Vous marchez, marchez, mais toutes les galeries se ressemblent.

Vous tournez en rond...

Votre perte est arrivée.

54

Voilà maintenant deux ans que le chevalier vous apprend le métier de chevalier, votre entraînement prend fin. Il est désormais temps pour vous d'aller vous procurer votre équipement personnel avant d'aller proposer vos services au roi. Allez en **66**.

55

Elle ne vous répond pas mais vous regarde d'un œil mauvais. Vous lui demandez : « Est-ce que vous savez ce qui se passe dans ce village ? ». La vieille dame vous répond enfin : « Oui, je sais ce qui se passe dans le village, mais jamais je ne vous le dirai. »

Vous insistez encore (**233**) ou vous la laissez et continuez votre chemin (**59**) ?

56

La sorcière accepte l'offre et libère immédiatement le village de la malédiction. En sortant de ce village, le chevalier vous remercie et déclare qu'il est heureux de votre comportement et

que vous êtes digne de devenir chevalier. Vous avez réussi la deuxième épreuve !

Vous repartez avec le chevalier. Sur le chemin, tous les villageois, partis faire leurs récoltes, vous acclament. Allez en **102**.

57

Vous retournez en direction de votre mentor, à la lisière de la forêt. Vous entendez les oiseaux qui chantent dans les arbres autour de vous, et vous appréciez leur chant. Arrivé à l'entrée de votre village vous apercevez au loin le campement du chevalier qui va vous prendre comme écuyer. Cela vous rassure un peu après avoir été si effrayé par ce mystérieux personnage rencontré dans la forêt au cours de votre excursion. Vous pensez alors que vous auriez dû rester avec votre ami et tenter, encore une fois, de le battre aux échecs.

Vous apercevez votre ami le chevalier et, heureux de le revoir, vous courez à sa rencontre, bien heureux de pouvoir partager avec cet ami de confiance vos aventures. Vous les lui racontez tout excité et encore tout tremblotant de peur

Il vous observe alors avec attention. Vous remarquez qu'il ne paraît pas si impressionné que vous ne le pensiez. Cette histoire semble lui être familière et vous vous sentez tout à coup pris de panique.

C'est alors que le chevalier, d'un air grave, vous annonce que vous avez échoué à la troisième épreuve. Il vous explique qu'il aurait fallu aller voir l'homme qui aurait pu peut être vous révéler des choses que vous ne saviez pas.

Vous ferez peut être mieux la prochaine fois...

58

Vous courez dans la forêt mais l'ours vous poursuit ; au bout de deux cents pas vous voyez une grotte et vous courez vous réfugier à l'intérieur. Il fait très noir mais vous distinguez

que cette grotte est pleine de chauves-souris. L'ours ne pouvant pas entrer dans la grotte, vous décidez de rester ici malgré votre phobie des chauves-souris.

Après quelques minutes l'ours commence à partir, vous sortez tout doucement et soudain vous marchez sur une branche et la faites craquer. L'ours vous voit et vous court après mais à cause de la panique vous vous prenez les pieds dans une racine et trébuchez. Vous appelez à l'aide (96) ? Vous recommencez à courir (71) ?

59

Vous déambulez dans la ville à la recherche du bourgmestre pour lui soutirer des informations. Vous essayez de parler à des personnes pour savoir ce qui se passe dans ce village. Vous allez voir un homme et vous lui demandez : « Bonjour, savez-vous ce qui se passe dans ce village ? »

L'homme ne répond pas mais vous désigne de la tête une famille. Vous voyez de l'autre côté de la route un homme, une femme et leur enfant, et vous vous dites que vous avez enfin trouvé ce que vous cherchiez.

Vous allez voir l'homme (151), la femme (61) ou l'enfant (2) ?

60

Pour commencer la leçon, le chevalier vous confie qu'il a perdu son écuyer lors d'un combat et que si vous réussissez à remporter trois épreuves il vous prendra pour écuyer à sa place.

Il vous explique que vous pourrez prendre le temps que vous voulez pour apprendre la chevalerie et accomplir les trois épreuves. Il ne vous donna pas de détails sur ces épreuves, mais il vous prévient que ce sera particulièrement dur.

Si vous pensez que trois épreuves c'est trop long, refusez au 224. Sinon, allez en 199 pour la première épreuve.

61

Malgré tout ce que vous faites, la femme ne vous répond pas et vous ignore comme si vous n'étiez pas là. Vous réessayez en essayant de provoquer une réaction chez elle et vous lui dites : « Je vous donne une pierre précieuse que j'ai trouvée à la montagne quand j'avais trois ans. Elle me rappelle beaucoup de souvenirs je ne pourrai m'en séparer que contre l'histoire de ce village... » Mais la femme reste impassible.

Si vous voulez parler à l'enfant, allez en **2**. Si vous voulez parler à l'homme, allez en **151**. Si vous avez déjà parlé aux trois personnes, allez en **128**.

62

Grâce aux indications de l'homme blessé, le village a le temps de se préparer à l'attaque imminente. Tous les paysans s'arment et s'appêtent à se défendre. Vous ferez de votre mieux pour prouver à tout le monde que vous êtes prêt à devenir chevalier.

Rendez-vous en **18**.

63

Vous allez à gauche et vous vous engagez dans le couloir qui vous mène à une porte plus grande que les autres, et vous vous demandez si c'est une bonne idée de l'ouvrir pour ensuite peut être mourir.

Vous voyez sur la porte, au bout d'un moment, des formes qui ne se dessinent pas très bien. Vous vous dites que c'est votre esprit qui vous joue des tours et vous méditez pour savoir si oui ou non vous devez passer cette porte. Au bout de quelques heures de méditation vous vous dites que de toute façon c'est la seule solution.

Vous ouvrez donc la porte qui donne sur un couloir avec au bout une porte encore plus grande et imposante que la première. Vous traversez donc le couloir prudemment mais vous marchez quand même sur une dalle qui vous mène à votre perte. Veuillez recommencer l'aventure.

64

Vous vous dirigez lentement, les mains sur la bouche en vous vous baissant le plus possible pour que la chaleur soit un peu moins forte. La fumée n'est pas encore très épaisse et vous remarquez en baissant la tête que les marches de l'escalier ne sont pas en bois mais en pierre, ce qui est une chance pour vous car elles ne risquent pas de s'effondrer.

Arrivé en haut, vous avancez de quelques pas et vous distinguez une porte qui se trouve au fond du couloir ; vous avancez à pas prudents mais sans trop traîner de peur que quelque chose ne vous tombe dessus.

Après avoir atteint la porte, vous hésitez un peu mais maintenant vous ne pouvez plus reculer. En voulant l'ouvrir, vous vous brûlez la main car la chaleur a chauffé la poignée, alors vous tirez la manche de votre haut pour protéger vos mains et vous ouvrez la porte.

Vous rentrez et avancez vers le milieu de la pièce. Vous essayez d'appeler le roi, mais vous aspirez de la fumée et vous manquez de vous étouffer ! Heureusement, cela ne se produit pas et vous réessayez de l'appeler ; vous percevez une vague réponse provenant de votre droite, vous vous dirigez rapidement dans cette direction et ré-entendez une voix. Vous vous approchez encore plus et apercevez une silhouette. Vous allez à sa rencontre et arrivez devant elle.

Il s'agit d'un homme, qui vous dit qu'il est le roi ! Vous ne le croyez pas, vous êtes en présence du roi ! Mais pas le temps de rêvasser, il a la jambe coincée sous une poutre et la chaleur monte. Sans hésiter, vous attrapez la poutre et la soulevez de

toutes vos forces tout en disant au roi de s'éloigner. Vous poussez la poutre un peu plus loin et aidez le souverain à se relever. Il s'appuie contre vous et tous deux vous sortez de la pièce, passez le couloir, traversez le hall d'entrée et sortez du château.

Une multitude de gens accourent et en voyant que c'est le roi qui est avec vous, ils vous acclament pendant un moment. Mais soudain vos yeux se posent sur le corps d'un homme non loin de vous ; ce visage a quelque chose de familier pour vous, mais avec ses brûlures vous avez du mal à reconnaître la personne et vous demandez à une femme à côté de vous ; elle vous dit que c'est un chevalier du château et qu'il s'appelle Guilgant, mais tout de suite cela vous attriste car vous le reconnaissez, votre ami est mort ! Tout à coup quelqu'un vous tire vers lui : allez au **89**.

65

Vous pénétrez dans la grotte qui semble plus obscure qu'une nuit sans étoiles. Quelques chauves-souris viennent vous griffer la tête. Vous avancez à pas de loup parce que vous en avez peur.

Vous marchez encore longtemps dans le noir total. Soudain vous arrivez à un embranchement de deux chemins : l'un part à droite l'autre à gauche. À droite vous apercevez au loin dans l'obscurité deux lueurs rouges qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à des yeux de bête, de plus, une odeur de soufre et de brûlé vous arrive aux narines. Sur la gauche le chemin continue dans l'obscurité complète.

Vous n'arrivez pas à vous décider, soit vous allez à gauche (**195**), soit vous suivez les lueurs et allez à droite (**184**).

66

Si vous partez en quête d'un cheval, allez en 4.

Si vous cherchez une épée, allez en 52.

Si vous cherchez une armure, allez en 16.

Si vous cherchez un bouclier, allez en 5.

Si vous avez déjà tout votre équipement, allez en 48.

67

Vous repartez sur vos pas, ce château mystérieux ne présageant rien de bon ! Après avoir marché des heures, vous faites un feu et vous vous endormez. Lorsque vous vous réveillez, le jour est déjà levé. Allez au 76.

68

De peur qu'ils ne découvrent la vérité, vous racontez votre aventure :

« Voyez-vous, je me promenais dans cette clairière lorsque, tout à coup, je butte sur une chose dure ressemblant à du fer. Je me relève et je vois une armure de chevalier par terre.

— Ce qui est étrange..., remarque l'un des chevaliers.

— Je regarde et je vois, à l'intérieur de cette armure de chevalier, un corps. Je soulève l'armure et, à ce moment là, le corps tombe en poussière. Puis j'ai constaté que l'armure était à ma taille et je l'ai enfilée. C'est alors que vous êtes arrivés...

— Votre aventure semble extraordinaire mais nous avons déjà vu des choses plus étranges, dit Lance-Pieux. Désolé, nous sommes pressés, nous avons une quête à accomplir. Mais allez prévenir sa famille du décès de Montre-Frousse.

— Oui, je vais le faire dans les jours qui suivent.

— Ne traînez pas en chemin !

— Merci et au revoir, messires. »

Les deux chevaliers s'éloignent rapidement. Rendez-vous au **21**.

69

Arrivé devant les deux gardes, vous les saluez un grand sourire aux lèvres et ils vous répondent d'un signe de la main ; vous allez vers eux et leur demandez où se trouve le roi en ce moment. Ils vous répondent qu'il est dans sa chambre. Vous leur demandez ensuite où sont les écuries et ils vous déclarent que c'est le bâtiment juste à côté.

Vous les remerciez et emmenez votre monture aux écuries. Sur le chemin, vous remarquez tout autour de vous une dizaine d'espèces d'arbres et d'arbustes différentes : il y a des grands pommiers dont les pommes sont d'un rouge éclatant, des hêtres aux branches moussues, des groseilliers aux grappes de vingtaines de groseilles chacune...

Arrivé aux écuries vous attachez votre cheval vers le fond mais vous vous précipitez dehors car des cris retentissent à l'extérieur : une multitude de gens sortent du château en criant « Au feu ! »

Si vous voulez absolument voir ce qui se passe dans le château et si vous voulez essayer de sauver tous les gens que vous pourrez, alors vous foncez dans le château au **159**.

Si vous préférez parler à une des personnes sortant du château, allez au **164**.

70

Vous partez donc chercher des plantes médicinales, mais vous mettez du temps à les trouver. Dès que vous êtes sûr que ce sont bien les bonnes plantes, vous faites demi-tour. Cependant, vous vous égarez, et lorsque vous vous rappelez votre chemin, l'homme est malheureusement déjà mort. Il a perdu trop de sang.

Rendez-vous en **148**.

71

L'ours vous rattrape et vous donne un coup de griffe, qui vous blesse à la jambe. La blessure est petite mais profonde, énormément de sang coule. Vous vous affaiblissez et vous avez juste le temps de ramper jusqu'à un trou pour vous y cacher. L'ours enragé essaie de creuser pour vous attraper. Vous criez : « À l'aide ! », quand soudain une flèche vient se loger dans le cœur de la bête et vous sauve. Allez en **183**.

72

Vous avez accepté de répondre à l'énigme de l'homme, cela signifie que vous êtes un jeune homme courageux.

L'homme vous regarde, impassible. Tout à coup de manière subite et étrange il se redresse et vous remarquez alors avec effarement qu'il est tout particulièrement grand et vous êtes impressionné par sa stature.

Vous vous observez l'un et l'autre longuement puis il tourne lentement sa tête vers le ciel et son regard se pose à nouveau sur votre visage. Après cet échange de regards il vous dit en souriant : « Vous avez décidé de répondre à ma question, alors je vais vous la poser. Ils sont à la recherche du Graal, ils se réunissent autour d'une table ronde qui montre leur égalité. Ils sont nombreux, mais combien sont-ils vraiment ? »

Votre réponse sera le numéro auquel vous devrez vous rendre.

Si vous ne trouvez pas de réponse à l'énigme allez **75**.

73

Comme la brume ne veut pas se dissiper, vous décidez de vous fabriquer une torche. Vous observez autour de vous et entrevoyez un amas de brindilles. Vous en choisissez quelques-unes

avec application et les allumez. Soudain, vous percevez un léger bruissement. Une goutte de sueur vous parcourt l'échine, la main qui tient la torche devient moite, vous laissez tomber la torche et dans son dernier éclat vous devinez des silhouettes armées.

Si vous avez peur et si vous vous cachez allez au **29** ; si vous voulez dialoguer avec les silhouettes allez au **216**.

74

Vous cherchez d'où vient la plainte, et vous apercevez finalement un groupe de brigands tenant une jeune fille ficelée qu'ils s'apprêtent à tuer d'un coup de poignard. Vous vous cachez derrière un buisson pour mieux observer la scène. Vous décidez de les prendre par surprise. Vous sautez d'un seul coup des buissons et commencez à attaquer les brigands. Ils sont à la fois surpris et affolés par cette embuscade soudaine et vous avez tôt fait de les mettre hors d'état de nuire.

Vous délivrez la demoiselle de toutes ces cordes et la faites s'asseoir un peu plus loin. Elle n'a pas l'air blessée. Vous observez attentivement : sa beauté et sa douceur ne vous échappent pas... Vêtue d'une simple robe de lin blanc, elle paraît de petite taille et plutôt menuë. Ses grands yeux doux, gris clair, pétillant de malice, vous troublent dès le premier regard, se faufilant sur un chemin sinueux et parsemé d'embûches qui mène à votre cœur. Sans le savoir, elle a déjà pris toute la place de ce si petit espace qu'est votre cœur.

Vous l'aimez à la folie.

De sa douce voix elle vous remercie, ses pommettes finement dessinées prenant une teinte rosée, éclairant sa peau pâle et lisse comme de la porcelaine.

Vous la questionnez et apprenez qu'elle habite seulement à quelques lieues d'ici. Vous décidez de la ramener à son village.

En arrivant sur la place principale, vous découvrez sur le rebord de la fontaine un jeune homme effondré, se tenant le visage entre les mains...

Vous sentez un léger mouvement près de vous : la jeune demoiselle, qui se nomme Viviane, court vers le jeune homme ; celui-ci, à travers ses flots de larmes, aperçoit la demoiselle, se lève et la jeune fille vient s'effondrer dans ses bras. Puis, le jeune homme relève la tête, devenu rayonnant, et embrasse la demoiselle ! Vous reconnaissez ce visage, c'est celui de Guilgant, un ami d'enfance ! Vous êtes fou de rage : comment ose-t-il ? Vous qui avez sauvé Viviane au péril de votre vie, vous qui l'aimez de toute votre âme ? Soudain, Viviane vous fait signe d'approcher, vous vous avancez lentement vers les tourtereaux en contenant votre rage...

Viviane prend la parole :

« C'est ce jeune homme qui m'a sauvé de ces brigands et qui m'a ramenée jusqu'ici : sans lui, je serai sûrement déjà morte... »

Guilgant, qui vous a reconnu, s'écrie :

« Gildas ! Mon meilleur ami ! Et c'est toi qui sauves ma fiancée ! J'ai tellement de gratitude envers toi pour tout ce que tu as fait ! Malheureusement, mon père est décédé l'hiver dernier ; c'est donc moi qui suis le seigneur du château que tu vois là-bas sur la colline. Je t'invite à séjourner dans ma demeure, tu y resteras autant que tu le désires... Acceptes-tu ? »

Vous acceptez (117) ou vous le défiez en lui disant que vous êtes amoureux de sa fiancée (108) ?

75

Vous hésitez à révéler à l'homme que vous ne trouvez pas la réponse. Toutefois, après de longues minutes de réflexion, finalement vous lui avouez avec inquiétude : « Je ne trouve pas la réponse à votre question. »

À ce moment là un bruit sourd retentit dans les arbres de la forêt. L'homme ne bouge pas. C'est alors que dans une tempête de vent terrible l'homme et la cabane disparaissent sous vos yeux. Pendant quelques minutes vous ne bougez pas, effrayé par

ce qui vient de se passer. Après avoir repris vos esprits vous décidez de retourner chez vous car vous êtes fatigué et encore tout tremblant, mais quand vous vous retournez, vous apercevez que le petit chemin que vous avez emprunté pour venir a disparu.

Affolé et très inquiet vous parcourez des kilomètres dans la forêt dans l'espoir de retrouver votre chemin. Vous avez peur, vous êtes fatigué et vous avez froid et faim. Vous vous laissez tomber au pied d'un arbre et essayez de réfléchir à une solution pour vous sortir de cette impasse. Alors vous repensez à ce que l'homme vous avait dit et vous comprenez avec stupéfaction que vous voilà condamné à errer éternellement dans la forêt...

Avez-vous sauvé votre mentor dans l'incendie du village ? Si c'est le cas, vous vous souvenez qu'il avait mentionné quelque chose à propos de la Table Ronde... Mais il est désormais trop tard !

76

Après une matinée de marche, vous arrivez au campement de l'homme qui vous a entraîné pour devenir chevalier, celui qui vous a tout appris. Il s'approche de vous et vous dit : « Bravo brave Gildas ! Tu as récupéré toutes les parties de ton équipement ; maintenant va au château du roi Arthur. J'ai envoyé un messenger au roi pour qu'il t'adoue, il m'a répondu en me disant qu'il t'attendait. Tiens, prends ces éperons, je te les offre, fais-en bon usage et ne m'oublie jamais... »

Après l'avoir chaleureusement remercié pour les éperons et pour ses enseignements, vous rassemblez vos affaires et partez vers le château du roi Arthur sur votre beau cheval. Allez au **45**.

77

Si vous avez fini les trois épreuves, allez au **166**.

Sinon, faites les épreuves que vous n'avez pas encore affrontées : le pont basculant (210), l'épreuve de cheval (131) ou le combat contre un chevalier (98).

78

Vous voulez vous battre contre les ennemis sanglants qui pénètrent dans le village et sillonnent les petites rues étroites et sombres.

Vous en voyez passer au dessus de votre tête et vous les regardez discrètement caché derrière un mur. Vous les voyez avec tout leur armement : heaumes, cottes de mailles, écus, épées tranchantes, glaives, surcots et coudières.

Vous vous rappelez soudainement que votre père ne veut pas que vous combattiez les truands, mais vous lui désobéissez car vous avez vraiment envie de vous battre contre les ennemis cruels et malveillants qui envahissent le village.

Si vous voulez vous battre à mains nues allez au 1.

Si vous allez à l'armurerie pour vous équiper allez au 8.

79

Vous rentrez donc chez vous bredouille, en larmes.

Plusieurs jours plus tard, votre père dans l'enclos des vaches regarde tristement un parchemin mouillé de larme. Vous allez le voir et vous lui demandez de vous le lire puis il vous répond en sanglotant : « Ta mère est morte. » Vous prenez le parchemin et déchiffrez les lettres une par une pour arriver à comprendre ce qui est écrit : « Votre femme, pour laquelle nous voulions vous demander une rançon, a pris la fuite lors de sa capture la nuit précédente. Nous l'avons poursuivie, mais elle a été tuée par accident alors que nous la rattrapions. Ne cherchez pas davantage à la retrouver, elle est désormais dans le monde des morts. Veuillez accepter nos sincères condoléances... »

Vous ne pourrez plus la sauver désormais, et vous comprenez que vous n'avez pas le courage d'un chevalier. Vous n'en serez jamais un...

80

« Dis-lui, s'il te plaît, que je l'aime et que je suis désolé de ce qui s'est passé... Merci Gildas, je suis fier de toi petit frère, futur chevalier. Si tu racontes tout à père et qu'il te croit il te dira ces mots : « Fils j'ai toujours rêvé que mes enfants soient chevalier », vu qu'il te croira il dira aussi ceci « Je t'aime, fils ».

— Tu peux aussi lire l'avenir ?

— Oui, mais ça depuis que je suis tout petit.

— Dis-moi ce qui va se passer pour moi.

— Désolé je n'ai pas le droit, je peux juste te dire de faire les bons choix. Mais ça, tu commences à y être habitué, non ? Au revoir futur petit chevalier, à chaque choix que tu devras faire dans la vie, pense à moi... »

134. Votre frère disparaît alors en versant une larme. Allez au

81

Vous vous engagez donc dans le couloir de droite, cette fois-ci lumineux et accueillant. Vous vous sentez donc rassuré et confiant sur la fin de ce couloir mais vous voyez vite que vous allez avoir du mal pour arriver au bout car toutes les dalles sont fragiles et malgré votre poids-plume elles menacent de céder sous vous.

Vous ne voyez plus qu'une solution : sauter au-dessus des dalles fragiles, ce qui ne sera pas une partie de plaisir car certaines dalles résistantes sont espacées de plusieurs mètres. Vous déterminez votre itinéraire en fonction de l'espacement des dalles solides et de leur emplacement.

Finalement, vous arrivez à traverser le couloir de dalles, avec un peu de chance tout de même. Vous arrivez devant deux nouvelles portes, une des deux vous tuera et l'autre vous permettra de sortir de ce donjon. Pour prendre celle de gauche, ornée d'un dragon vert, rendez-vous en **212** ; pour emprunter celle de droite, ornée d'un dragon noir, rendez-vous en **248**.

82

Vous décidez de rentrer chez vous pour aller chercher à manger, dans le garde-manger. Vous êtes chez vous en train de fouiller dedans, quand tout à coup la porte se referme !

Mais comment cela se fait-il ?

La porte s'est refermée car vous n'aviez pas remis le petit tabouret qui est sensé tenir la porte, de plus cette porte ne s'ouvre que de l'intérieur ! Ce n'est pas grave pour vous car vous savez que dans quelques instants votre mère va venir ouvrir le garde-manger pour préparer le repas, en attendant vous continuez vos fouilles. Au bout de quelques minutes, la porte s'ouvre.

Votre mère ! Sauvé ! Vous repartez comme si de rien n'était !

Sauf qu'au bout de quelques pas, votre mère, habillée d'une ravissante robe marron châtaigne avec dans les cheveux une rose très rouge couleur amour, vous interpelle.

Vous vous sentez très contrarié et en même temps on ne sait pour quelle raison très content. Elle vous demande où vous comptez aller avec cette nourriture.

Vous lui dites la vérité (**37**) ou vous inventez un mensonge en disant que le mendiant vous tuera si vous ne lui apportez pas à manger (**185**) ?

83

Vous continuez à descendre pour voir s'il n'y a pas de chemin. Vous arrivez en bas de la falaise, vous voyez qu'il n'y en

a pas, il n'y a que des rochers et les vagues qui s'écrasent contre eux avec une puissance phénoménale.

La corde plonge dans la mer comme si elle l'avalait avec la puissance d'une mâchoire de requin. Vous voyez un chemin qui continue au loin. Vous voulez y aller à la nage malheureusement la force du courant et le poids de votre équipement vous empêcheraient de nager et vous vous écraseriez contre les rochers. Vous voyez qu'il n'y a pas de solution.

Vous n'avez plus qu'à remonter explorer la grotte devant laquelle vous êtes passé tout à l'heure en descendant la falaise, allez au **65**.

84

Vous pensez que c'est une bonne idée, et peut-être la chance de devenir riche. Vous vous approchez, le regardez de près, pour vous assurer que ce n'est pas un piège. Vous le touchez et enfin le prenez dans vos mains.

Au moment où vous vous en emparez, une sorcière vêtue d'une longue robe noire avec une verrue sur le nez et trois poils sur le menton arrive derrière vous, venue de nulle part ; elle s'approche vers vous et vous ordonne de lui donner le saphir. Vous reconnaissez en elle la vieille femme qui était à l'entrée du village. Vous pensez que c'est une bonne idée de lui donner le saphir et vous acceptez en **152**, ou bien vous pensez que c'est un piège et vous refusez en **234** ?

85

Vous êtes accroupi au fond de l'armoire, vous êtes mort de peur face à l'ennemi qui est debout devant vous.

À peine avez-vous lâché l'épée pour vous enfuir que l'ennemi porte un coup en votre direction, vous l'esquivez de justesse en vous jetant à terre. Vous vous relevez et courez jusqu'à la porte de l'armurerie pour vous enfuir.

Le guerrier en armure vous poursuit, vous courez droit devant vous aveuglé par la peur, l'ennemi est toujours à vos trousses, mais vous voyez qu'il commence à fatiguer.

Après une longue course à travers les rues, vous reprenez confiance en vous et vous n'avez plus peur.

Vous vous retournez et vous ne voyez plus l'homme qui vous poursuivait. Sans doute a-t-il été tué par les villageois... Il s'en est fallu de peu ! Que faites-vous maintenant ?

Si vous voulez vous battre à mains nues contre des ennemis, allez au **1**.

Si vous décidez d'aider des gens à se sortir de l'incendie, allez au **251**.

86

Le lendemain, vous commencez la journée par une partie d'échec avec votre mentor, qui est très fort à ce jeu. Voilà près de deux heures que vous disputez une partie acharnée lorsque vous décidez d'avancer votre dame... dommage ce déplacement vous met en échec et mat, la partie est terminée pour vous.

Avant votre partie d'échec la pluie tombait dru mais le ciel est dorénavant devenu d'un bleu sans nuages, le soleil brille de mille feux. Comme vous n'avez plus rien à faire, le chevalier vous conseille d'aller vous promener seul dans la forêt. C'est un endroit que vous aimez car le silence qui règne là vous repose.

Pour vous rendre dans la forêt vous empruntez un petit chemin caillouteux qui vous mène à une cabane en pierre près de laquelle vous pouvez vous asseoir. Mais quand vous apercevez celle-ci, vous voyez un homme assis sur le petit muret qui l'entoure. Juste à l'endroit que vous préférez, là où pousse de la mousse magnifique, si verte et si douce ! L'homme installé vous paraît âgé, grand et maigre.

Si vous décidez de continuer de marcher vers l'homme, allez au **208**.

Si vous décidez de vous cacher, allez au **235**.

Vous reprenez votre chemin la mort dans l'âme, hanté par les remords de n'avoir pas sauvé la jeune fille. Mais vous n'aviez pas le choix, il vous fallait continuer en direction de Camelot...

Soudain, un cliquetis d'armes vous fait sursauter ; vous n'avez même pas le temps de dire « ouf » que vous êtes projeté sur le sol dur de la route. Vous ne voyez plus rien, vos yeux sont collés par un épais liquide, puis une douleur lancinante vous traverse la tête de part en part et vous vous évanouissez.

Quelques temps plus tard, malgré la douleur toujours présente, vous réussissez à entrouvrir les yeux et une vision peu charmante vous assaille : une horde de brigands, armés jusqu'aux dents se tiennent autour du feu un peu plus loin. Vous vous trouvez maintenant dans la forêt. Ce sont ces horribles personnes qui vous ont capturé ! Vous vous rendez compte que vous êtes ligoté et vous n'avez plus votre équipement. Vous l'apercevez un peu plus loin étendu sur le sol. Vous tournez la tête et découvrez avec horreur une jeune demoiselle allongée sur le sol, un poignard planté dans la poitrine, une expression de peur et de douleur figée sur son pauvre visage pâle...

C'est sûrement la demoiselle que vous avez entendue tout à l'heure ; vous auriez dû lui porter secours ! Mais il est trop tard !

Vous essayez de vous détacher malgré la douleur, mais vos efforts restent vains.

Soudain, vous entendez un des brigands, probablement le chef, crier à un de ses acolytes de vous achever. Malheur ! Instinctivement, votre regard se dirige vers le corps sans vie de la jeune fille. Vous fondez en sanglots, maudissant le sort qui s'acharne contre vous : depuis votre plus jeune âge vous rêvez de devenir chevalier et d'accomplir des quêtes, mais cela ne se produira pas... car vous allez mourir ! Le brigand s'approche à grands pas de vous ; vous sentez votre ventre se nouer, vous criez mais le brigand continue sa marche meurtrière... puis soudain, à un bras de vous, il lève son engin de mort, vous fermez

les yeux, et il abaisse son poignard avec une telle force qu'il vient se planter au plus profond de vos entrailles...

Vous êtes mort.

88

Vous voyez des escaliers très étroits, les marches sont glissantes, vos pas résonnent car le lieu est vide, vous avez des frissons de peur et il fait froid. Moults fois depuis que vous êtes entré ici, il y a eu pièges, alors vous examinez le sol et les murs très attentivement.

Soudain, vous entendez une voix, comme si des fantômes hantaient cette partie du souterrain, mais vous prenez votre courage à deux mains et vous continuez.

Vous arrivez à la fin des escaliers et voyez une porte, que vous examinez. Vous remarquez un mécanisme qui consiste à faire en sorte que si vous poussez la porte sans désactiver le mécanisme, une hache, une épée et des flèches vous transperceront. Vous voyez une serrure qui pourrait désactiver ce piège et vous vous souvenez de la clé donnée par le roi des gobelins. Vous dégoulinez de transpiration malgré le froid tandis que vous insérez la clé dans la serrure. Vous retenez votre souffle, tournez la clé... et elle désactive le piège ! Pour continuer cette fabuleuse aventure rendez-vous au **182**.

89

Vous avez sauvé le roi des flammes et d'une mort certaine. Après vous être fait acclamer par tous les paysans et les personnes du château, un serviteur du roi vient vous voir pour vous dire que le roi veut vous parler personnellement dans la salle du trône.

Vous arrivez devant le roi. Que faites-vous ?

Vous préférez partir discrètement et humblement (**126**), ou vous préférez rester à écouter ce qu'a à vous dire le roi (**173**) ?

90

Vous avez fait le bon choix. Vous êtes agile et rapide, le chevalier va donc sauver votre mère et vous, vous faites diversion.

Vous regardez le chevalier droit dans les yeux comme signe de confiance et vous vous séparez. Muet comme une carpe, vous lancez un petit caillou pour attirer vos ennemis du côté du chemin boueux que vous connaissez bien, vous gesticulez devant eux puis vous vous mettez à courir pendant que le brave chevalier délivre votre mère.

Plus tard vous semez les trois hommes et vous allez en direction de la sortie de la forêt, impatient de retrouver votre nouvel ami en compagnie de votre mère, qu'il vient de libérer. Votre mère vous embrasse et vous remercie, elle semble fière de vous. Allez en **41**.

91

Vous arrivez dans un village plutôt étrange, il y règne une ambiance sinistre. À votre arrivée les habitants se cachent et vous décidez d'élucider ce mystère. Vous vous installez à la terrasse d'une auberge délabrée, puis vous décidez de faire connaissance avec les villageois.

Vous allez à la rencontre d'une femme qui vous paraît bizarre. Vous lui dites « Bonjour », mais elle ne vous répond pas. Vous lui demandez : « Ça fait longtemps que vous habitez ce village ? », mais elle ne vous répond toujours pas. Elle ne dit pas un mot et vous regarde fixement...

Vous insistez (**55**) ou vous allez voir d'autres personnes (**59**) ?

92

Vous avez réussi la troisième et dernière épreuve. Le chevalier vous félicite et il accepte de vous entraîner : il vous apprend le maniement des armes et toutes les autres choses qu'un chevalier doit savoir.

Mais l'aventure n'est pas terminée ! Rendez-vous en **220**.

93

Vous choisissez le chemin de gauche. Vous marchez pendant un petit moment puis vous débouchez sur une clairière. Vous apercevez deux hommes qui ont l'air bien épuisés. Vous vous avancez, vous et l'écuyer, et vous vous cachez derrière un buisson pour mieux observer les deux individus. Vous vous demandez si les deux hommes sont bien ceux que vous cherchiez, mais derrière ces hommes vous apercevez l'équipement de chevalier de l'écuyer et ces deux individus sont bien les voleurs.

Vous essayez de les convaincre de vous rendre l'équipement (**223**) ou vous vous cachez pour les assommer quand ils ne s'y attendront pas (**242**) ?

94

Vous l'abordez avec courtoisie, essayant de ne rien laisser transparaître de vos sentiments :

« Je vous salue, gentille damoiselle, j'espère que vous avez passé une nuit agréable. Vos grands yeux doux vont terriblement me manquer, car j'ai le regret de vous annoncer mon départ. Je suis navré de ne pouvoir vous tenir compagnie plus longtemps, mais je dois partir promptement... Remerciez Guilgant de ma part pour sa bonté. Adieu... »

Vous tournez les talons rapidement, de peur de changer d'avis et de rester. Vous ne voulez en aucun cas trahir Guilgant, votre cher ami, malgré la jalousie que vous éprouvez... Vous

courez jusqu'à votre chambre, rassemblez rapidement les quelques affaires qui vous restent et sortez du château le plus vite possible. Vous ne dites pas adieu à Guilgant pour qu'il ne s'aperçoive de rien.

Vous essayez de ne plus penser à Viviane et vous vous promettez de vous jeter à corps perdu dans le travail de chevalier pour mieux l'oublier...

Rendez-vous au **109**.

95

Vous décidez d'aller affronter les envahisseurs à mains nues pensant que vous avez une chance de vous en sortir seul contre eux tous.

Il est encore temps de fuir du village pour éviter le combat : pour cela allez au **51** ; mais vous pouvez encore aussi aller affronter l'incendie pour essayer de sauver des habitants pris dans les flammes au **251**.

Si vous vous entêtez à vouloir combattre les ennemis allez au **78** !

96

Vous appelez à l'aide, mais on ne vous entend pas. L'ours s'approche de plus en plus de vous. Vous criez de toutes vos forces : « À l'aide, à l'aide ! ». Par chance, le chevalier qui vous entraîne a entendu votre appel. L'ours se rapproche encore et va vous tuer, mais le chevalier encoche une flèche et abat l'ours en visant son cœur. Allez en **183**.

97

Vous donnez donc un coup d'éperon au cheval pour le faire avancer. Le cheval, mécontent et sous l'effet de la douleur, se cabre et vous désarçonne. Vous tombez du cheval, roulez par

terre et tombez à pic de la falaise. Après une chute de cent mètres vous vous écrasez en bas sur les rochers. Vous mourez sur le coup... Soyez moins têtue que votre cheval la prochaine fois !

98

La veille du combat, vous préparez votre équipement et celui de votre cheval. Pendant ce temps, les deux mécréants préparent eux aussi, de leur côté, leurs pièges qu'ils prévoient de mettre à exécution pour le lendemain.

Le jour se lève, il est temps de se rendre sur le lieu du combat. Un brouillard épais masque la visibilité. Vous arrivez toutefois à apercevoir votre adversaire, mais les alentours restent flous. Malgré cela, vous distinguez vaguement une ombre qui s'avère être un arbre, c'est celui des pendus. Rassuré de pouvoir distinguer l'essentiel du champ de bataille, vous vous lancez à l'assaut, confiant. Un coup d'étrier et voilà votre cheval qui part au galop.

Soudain, celui-ci se cabre violemment et vous manquez de tomber. Vous voyez alors ce qui l'a fait ainsi réagir. Un énorme trou sur le parcours, destiné à vous faire tomber. Vous le lui faites contourner et continuez dans votre lancée.

Arrivé à hauteur de l'arbre, un énorme rocher accroché à une corde est lancé fortement par une personne et vous le voyez vous arriver dessus. Très habilement, vous l'esquivez en vous couchant sur le flanc de votre cheval. Encore une fois, vous arrivez à déjouer les manœuvres des deux mécréants. Votre adversaire étant alors tout proche, vous sortez votre épée et livrez bataille. L'homme est tenace, mais vous résistez et vous vous battez en véritable chevalier. D'un coup d'épée, vous arrivez à le mettre à terre et vous gagnez.

Rendez-vous au 77.

99

Vous vous approchez de l'ours, il vous regarde méchamment avec ses yeux noirs et vous montre ses grosses dents aiguisées comme des couteaux. Un moment d'angoisse traverse votre corps plein de spasmes de frayeur...

Vous essayez de prendre la fuite mais vous êtes encerclé de buissons épineux et la seule sortie se trouve derrière l'ours. Il s'approche de plus en plus de vous et vous ne pouvez plus vous échapper. Vous regardez rapidement autour de vous pour chercher une arme pour vous défendre. Vous ne voyez rien d'autre que de petites pierres, ridicules face à cet énorme ours, et un bout de bois.

Vous décidez de le combattre à mains nues (156), de lui lancer des pierres (187) ou de ramasser un bout de bois pour l'assommer (179) ?

100

Le roi vous traite de lâche, vous avez peur de combattre contre lui car vous ne voulez pas mourir. Un vrai chevalier n'aurait pas fait ce choix-là car il faut être très courageux pour faire un tel métier !

Si vous repartez en ville pour recommencer votre quête, allez au 240 ; si, pris de remords, vous allez voir la famille du chevalier mort pour leur rapporter l'armure qui leur appartient, allez au 300.

101

Vous n'êtes pas rassuré mais quelque chose vous pousse à avancer. Vous continuez et vous arrivez dans une espèce de salle d'où partent plusieurs galeries. Vous faites quelque pas et devant vous surgit un homme qui semble irréel. C'est un fantôme, vous

en mettriez votre main au feu ! Vous avez peur et vous vous enfuyez (53) ou vous lui parlez (180) ?

102

Vous avez brillamment réussi la deuxième épreuve et vous avez libéré le village de sa malédiction. Le chevalier vous félicite encore et vous dit de vous reposer pour la troisième et dernière épreuve qui aura lieu le lendemain. Allez au 86.

103

Après avoir fait votre choix vous choisissez le chemin de droite. Vous continuez dans cette direction. Tout est calme, mais les traces se multiplient, et elles sont de plus en plus profondes.

Croyant être sur la bonne voie vous continuez à avancer, mais tout d'un coup une meute de gens armés de la tête aux pieds surgit du bois. Vous courez pour essayer de vous enfuir pensant que comme ils sont armés ils courront moins vite, mais le malheur vous rejoint ; vous percutez une racine et vous tombez, vous et l'écuyer qui vous accompagne. Vous êtes encerclés et vous mourez tous deux, pris au piège...

104

Vous insistez encore en lui demandant : « Qui êtes vous ? Je remarque que vous restez immobile et silencieux, que faites-vous dans la forêt ? »

Après quelques minutes passées à se lisser sa longue moustache grise d'un air dédaigneux, il vous répond en vous déclarant : « Je suis l'homme de la forêt, les gens du village me méprisent. En effet, il y a fort longtemps on pensait ma famille maléfique. Pour échapper à la furie des hommes je me cache ici et pour me venger de leur bêtise et de leur méchanceté, je retiens

dans la forêt tous ceux qui ne font pas suffisamment preuve de bon sens. »

Vous regardez l'homme un instant, étonné de sa réponse. Celui-ci est bien surpris, lui aussi, de l'expression de votre visage. Pour comprendre le sens de sa remarque vous le questionnez : « Pourquoi les villageois pensent que votre famille est maléfique ?

— Parce qu'ils ont cru que mon père était sorcier car il avait sauvé ma mère d'une grave maladie grâce à des plantes qu'il avait récoltées au fond de la forêt.

— Il est vrai que c'est une histoire peu banale mais je vous crois car mon père connaît aussi le secret des plantes. Et au fait, comment faites-vous pour retenir les gens dans la forêt ?

— Eh bien, jeune homme, c'est bien simple, je leur demande de résoudre une énigme comme je vais le faire pour vous. Mais attention, si vous ne répondez pas à la question, vous serez perdu à jamais dans cette forêt. Je vous laisse une chance car vous pouvez encore reculer ».

Si vous avez peur et que vous voulez abandonner allez au **57**.

Si vous voulez répondre à l'énigme allez au **72**.

105

Intrigué par les armures des chevaliers, vous leur posez plusieurs questions sur les différents morceaux de l'armure :

« Quel est ce casque que vous portez ?

— C'est mon heaume, dit Lance-Pieux.

— Et ce vêtement de fer qui vous recouvre ?

— C'est ma cotte de mailles, répond Lance-Pieux. Mais répondez plutôt à ma question : cette armure est-elle réellement à vous ?

— Et le tissu qui recouvre votre côte de maille ?

— C'est mon surcot. Mais vas-tu répondre à ma question, oui ou non, à qui est cette armure ? ».

Vous décidez de leur dire la vérité allez en **68**. Sinon allez au **32**.

106

Le fantôme semble déçu par votre attitude : vous ne reconnaissez même pas votre propre frère ! Vous n'êtes pas digne d'être chevalier... Le fantôme disparaît...

Tout se bouscule dans votre tête, vous paniquez et ne vous souvenez plus de ce qui s'est passé avant la rencontre avec votre soi-disant frère. Confus, vous choisissez une galerie au hasard, celle en face de vous. Fatigué vous vous asseyez, vous avez faim et soif. Et comment allez-vous faire pour sortir de ce labyrinthe ?

De plus vous mourez de peur d'affronter cette caverne et ses bruits. C'est effrayant de ne pas voir correctement ; de temps à autre seulement une lueur perce le noir des galeries. Vous marchez sans cesse, mais vous tournez en rond... Votre perte est arrivée. Vous avez échoué...

107

Bravo ! Vous avez récupéré l'équipement complet du chevalier.

Il ne manque rien : le haubert, la cotte de maille, l'écu...

Mais vous avez les yeux rivés sur le bouclier que vous trouvez particulièrement beau, avec ses rayures blanches et rouges. Toujours les yeux fixés sur l'écu, vous êtes émerveillé par la beauté de cette pièce, vous ne pensez plus qu'à cela. L'écuyer vous parle mais vous n'entendez rien car vous êtes fasciné.

Mais cette armure n'est pas la vôtre, alors vous devez choisir de rendre l'équipement complet à l'écuyer (**169**). Vous êtes peut-être tenté de voler quand même le bouclier ; dans ce cas, allez au (**236**).

108

Guilgant semble effondré car vous étiez son meilleur ami, celui à qui il avait confié toutes ses peines. Puis sa douleur se transforme en rage : comment avez-vous pu le trahir ? Il vous défie.

Guilgant vous prête un de ses meilleurs étalons, et choisit lui aussi une bête magnifique. Le combat fait rage mais vous êtes à égalité. Vous finissez par tomber tous les deux de votre cheval, et vous vous engagez dans une lutte à l'épée. Malheureusement, Guilgant est bien plus expérimenté que vous en matière d'escrime, et il a tôt fait de vous dominer. Vous continuez courageusement de vous battre, sachant que Viviane assiste au combat, mais vos sens diminuent et vos forces s'amenuisent au fil des minutes et soudain, Guilgant vous porte un coup que vous ne réussissez pas à esquiver et qui vous est fatal. Vous mourez, une pointe d'épée plantée dans le cœur, éloignant Viviane de vous à tout jamais...

109

Vous vous promenez dans la forêt et quand vous en émergez, vous débarquez directement dans un village. Vous entrez dans ce village en quête de nourriture pour pouvoir continuer votre quête.

En cherchant une auberge où passer la nuit, vous passez devant la place du village. Elle vous attire par sa grandeur et sa splendeur. Elle est immense, avec des pavés en pierre grise. Vous vous approchez et quelque chose attire encore votre intention et vous paraît inhabituel. Maintenant que vous êtes assez près pour voir de quoi il s'agit, vous voyez que, au milieu de la foule qui se presse autour, il y a un messager du seigneur de la région. Il annonce : « Oyez, oyez ! Je suis ici présent de la part du seigneur qui vous annonce qu'il organise un tournoi avec plusieurs épreuves.

Vous pouvez tous y participer, il faut juste que vous ayez un cheval et une arme. »

Vous venez d'avoir une idée : vous allez aussi y participer pour montrer de quoi vous êtes capable et surtout, surtout pour que la femme que vous aimez puisse savoir que vous êtes quelqu'un de bien et de fort avec qui elle pourra être en sécurité et également que vous êtes aussi brave que son fiancé ! Votre réputation atteindra bien ses oreilles...

Votre décision est prise donc vous partirez le lendemain à l'aube pour pouvoir être en forme lorsque le tournoi commencera.

Vous repartez à la recherche d'une auberge pour pouvoir dormir assez confortablement cette nuit. Vous vous êtes déniché une petite auberge dans un coin isolé et bien tranquille. Alors que vous avez fini de manger, toute une bande arrive pour la nuit et se met à parler de ce fameux tournoi et vous fait penser que vous avez sûrement une chance contre eux !

Alors que vous allez vous coucher, les nouveaux arrivants ne cessent pas de parler à voix haute et de vous déranger mais vous êtes tellement épuisé que vous vous endormez au bout de quelques minutes.

Le lendemain matin, vous êtes le premier levé et le premier à partir comme vous aviez prévu de faire. Alors que vous sortez du village, vous voyez la prairie où se dérouleront le tournoi et les épreuves. Vous allez pour vous installer dans le campement et pour installer votre cheval. Vous apercevez des hommes louches qui sont en train de comploter !

Soit vous décidez d'aller voir qui sont ces personnes (36) soit vous décidez de vous cacher pour épier leur conversation (42).

110

Quelques heures d'errance plus tard, vous ne savez toujours pas où votre mère a été emmenée, malgré vos recherches. Vous partez encore au hasard pour essayer de la retrouver (229), vous allez interroger les villageois (142) ou vous abandonnez et décidez finalement de ne plus la chercher (79) ?

111

Vous vous relevez et vous voyez assis à côté de son rocher le mendiant, recroquevillé sur lui-même, vraiment mal en point. Vous avez vraiment pitié de lui donc vous lui promettez de lui chercher à manger, une rondelle de saucisse avec un morceau de pain bien cuit et bien doré, avant que le soleil ne se couche !

Vous lui dites qu'il vous reconnaîtra facilement car vous porterez une torche enflammée.

Est-ce que vous retournez à la maison pour y chercher un peu de nourriture, vous donnerez votre repas de soir à ce mendiant ? Dans ce cas allez au 82.

Vous pouvez aussi choisir d'aller voler un peu de nourriture au charcutier du village au 50.

112

Vous marchez en direction de la résidence où habitent les parents du chevalier. Sur le chemin, vous cachez votre armure dans un grand buisson. Arrivé là-bas, vous vous présentez et expliquez la tragique nouvelle. Les parents sont en larmes mais ils vous disent que la vie d'un chevalier est risquée et qu'ils sont bien conscients du danger.

Quelques minutes plus tard, après que les larmes se sont écoulées, vous leur demandez si vous pouvez garder l'armure en souvenir en leur disant que le chevalier était votre ami (17), ou

vous leur ramenez l'armure car c'est tout ce qu'il leur restera de lui (139) ?

113

« Tu as eu raison de refuser, tu n'avais aucune chance. Il faut être courageux, mais pas stupide ».

Le chevalier vous dit que vous avez réussi la première épreuve. Vous marchez ensuite de nombreuses semaines et vous vous rendez dans des endroits dont vous n'avez jamais entendu parler. Le chevalier ne parle pas. Vous arrivez enfin devant un village et le chevalier vous déclare : « Voici ta deuxième épreuve. Rends-toi là-bas et découvre-la... ». Rendez-vous en 91.

114

Après le tournoi, trois épreuves permettront de déterminer les meilleurs écuyers de la région, ceux qui auront le courage d'aller se présenter à Camelot. Alors que vous vous apprêtez à aller vous préparer pour la première épreuve, vous apercevez deux hommes cachés derrière un buisson. Ce sont les deux hommes louches d'hier au soir. Même s'ils vous paraissent louches, vous décidez d'aller leur parler. Le petit homme chauve qui engage la conversation a un air malicieux.

« Je vous salue Messire Gildas. J'ai une proposition à vous faire.

— Je vous écoute...

— Arrêtez le tournoi et cette bourse est à vous ! »

En disant ces mots, il vous présente une bourse qui a l'air ma foi bien remplie...

Vous refusez et leur dites que vous finissez toujours ce que vous entreprenez (228) ?

Vous acceptez la bourse car vous avez besoin d'argent pour continuer votre voyage (10) ?

115

Vous vous dirigez lentement, les mains sur la bouche en vous vous baissant le plus possible pour que la chaleur soit un peu moins forte.

Vous distinguez à quelques mètres de vous une grande porte et vous vous dites que c'est la salle du trône. En voulant l'ouvrir, vous vous brûlez la main car la chaleur a chauffé la poignée, alors vous tirez la manche de votre haut pour protéger vos mains et ouvrez la porte.

Vous entrez et avancez vers le milieu de la pièce. Vous essayez d'appeler le roi, mais vous aspirez de la fumée et vous manquez de vous étouffer ! Heureusement, cela ne se produit pas et vous réessayez de l'appeler. Personne ne vous répond et vous refaites une tentative, mais vous entendez juste un écho, aucune réponse.

Vous vous avancez encore un peu et réessayez de rappeler le souverain, mais cette fois vous aspirez une trop grosse quantité de fumée et vous vous mettez à tousser, tousser, tousser et vous vivez une mort lente par asphyxie, c'est la fin de votre quête. Désolé, mais vous avez perdu !

116

Le chevalier piégé sous une caisse enflammée s'avère être l'homme blessé que vous avez découvert hier dans la forêt. Il vous remercie pour l'aide que vous voulez lui apporter et vous dit que vous avez fait preuve de courage, mais il vous dit qu'il est un des 150 chevaliers de la Table Ronde, que sa vie est moins importante que celle de vos voisins et qu'il veut que vous alliez aider les autres personnes plutôt que lui.

Vous tenez absolument à sauver un chevalier mais vous ne voulez pas laisser mourir vos voisins, vous devez faire un choix. Soit vous laissez le chevalier et allez aider vos voisins (204), soit vous décidez de sauver le chevalier quand même (3) !

Vous êtes très triste d'apprendre que Viviane est la fiancée de Guilgant mais vous ne pouvez supporter l'idée d'être séparé d'elle et vous acceptez.

Guilgant va chercher son cheval, un magnifique étalon noir qui était attaché à la fontaine, et il aide Viviane à monter dessus. Guilgant et vous marchez à côté du cheval.

Ça y est, vous êtes arrivés ! Le château semble gigantesque : la muraille paraît avoir la hauteur de vingt hommes. Sur la muraille se tiennent des rangées de meurtrières menaçantes. Autour de la muraille, de larges douves forment une protection pour le château. Le pont-levis, fait de larges planches de bois de chêne, est abaissé. Au moment où vous franchissez le pont-levis, vous entendez une clameur s'élever. Ce sont les sujets de Guilgant qui acclament le retour inespéré de la princesse ! Autour de vous se tient la foule qui hurle, massée devant un certain nombre de boutiques : boulangerie, charcuterie...

Viviane descend de cheval et Guilgant va le remettre à l'écurie. Vous l'accompagnez puis vous ressortez.

Ce qui vous frappe le plus, c'est le château : il est tout d'or et d'argent et ses fenêtres sont de cristal. Vous vous rappelez les paroles de Guilgant : il vous avait dit que son père avait un jour rendu service à un enchanteur ; pour le remercier, l'enchanteur l'avait prié de faire un vœu. Il avait longuement réfléchi, puis avait fait le vœu de devenir propriétaire du plus beau château du monde. Vous comprenez que son souhait a été exaucé de manière parfaite...

Vous entrez dans le château. Vous vous trouvez dans une petite salle bien décorée, donnant sur un escalier en colimaçon. Guilgant commence à le monter, suivi de près par sa fiancée puis par vous. L'ascension est longue, mais vous finissez par apercevoir de la lumière.

Vous débouchez sur une salle aux dimensions presque irréelles, capable de contenir des milliers de personnes. Un magnifique lustre aux mille bougies pend du plafond, illuminant la salle de sa lumière éclatante. Au centre de la salle se dresse une table gigantesque et à l'air solide. Elle a été splendidement dressée : des centaines de plats différents ont été soigneusement disposés et les couverts ont été mis avec application.

Vous prenez place face à Viviane pour pouvoir l'observer et Guilgant se place à ses côtés. Des mets succulents se succèdent mais vous n'arrivez pas à les apprécier ; Guilgant a beau vous raconter les anecdotes de votre enfance, vous n'y prêtez aucune attention, car toutes vos pensées sont dirigées vers une seule et même personne : Viviane...

À la fin du repas, Guilgant vous prend à part. Il vous demande avec gravité pourquoi pendant tout le festin vous n'aviez d'yeux que pour sa fiancée et si vous l'aimez.

Vous répondez que vous aimez sa fiancée (201) ou vous vous empressez de mentir en disant que vous étiez perdu dans vos pensées, entièrement tournées vers le désir de devenir un noble chevalier (175) ?

118

Vous croisez le chevalier preux et loyal que vous avez sauvé à deux reprises. Vous le questionnez au sujet de votre mère enlevée par des hommes lors de l'incendie du village. Il vous répond sincèrement et vous dit qu'il a vu partir dans la forêt trois hommes et une femme. Il leur a demandé ce qu'ils faisaient à une heure si tardive. Les trois hommes lui ont répondu qu'ils emmenaient leur sœur qui était malade chez un guérisseur.

Le chevalier vous dit qu'il ne les a bien entendu pas crus car il les avait vus pendant l'attaque du village alors il leur a répondu : « Je crois mes amis, avec tout le respect que je vous dois, que vous vous trompez ! Il y a un ce village une personne qui soigne avec des plantes, et elle a survécu à l'incendie. Je vous

l'assure ! » Je les ai laissés passer dans la forêt, étant blessé et ne pouvant les combattre, mais je les ai suivis. Les hommes se sont arrêtés et ont campé. Rendez-vous en 207.

119

Vous vous cachez dans un buisson mais avec la panique vous vous écorchez le bras. La blessure est profonde et vous fait beaucoup saigner. Vous vous faites un garrot avec une feuille suffisamment large. En arrachant la feuille pour faire votre pansement, vous faites du bruit. L'ours se retourne et s'approche vers vous, mais ne vous voit pas. Vous sortez de votre cachette pour aller le combattre (99) ou vous restez caché (147).

120

Arrivé chez les parents, ils vous sautent dans les bras, ils crient, mais vous ne pouvez bien longtemps garder votre armure alors vous l'enlevez et les parents vous dénoncent. Le peuple, lui, veut votre mort car vous avez tué leur brave et courageux chevalier. On ne vous laisse pas le temps de vous expliquer. Le lendemain, vous êtes pendu...

Mentir n'est pas une bonne chose pour un futur chevalier ! Vous avez échoué dans votre quête...

121

Vous reprenez la route de gravillons pour Camelot, la ville où vous voulez vous rendre. Votre bourse est pleine de bonnes petites piécettes et vous êtes très confiant.

Vous arrivez devant une immense falaise de plus deux cents mètres de hauteur et qui tombe à pic dans la mer ; en contrebas, vous voyez cette dernière qui tape contre les falaises avec une puissance incroyable.

Un petit piquet est là, on dirait qu'une personne l'a planté ici juste pour vous. Il est planté pour que vous attachiez votre cheval à lui. Une solide corde est accrochée à un autre piquet, plus petit, juste à coté de l'autre. Elle descend la falaise, elle passe devant une grotte puis se finit dans la mer. De l'autre côté, le chemin repart là d'où vous venez.

Vous hésitez : soit vous empruntez la corde et descendez en rappel jusqu'à la grotte (si vous le faites allez au **246**), soit vous rebroussez chemin et repartez de là où vous venez (allez au **174**).

122

N'essayez pas de tricher ! Aucun chemin ne conduit à ce paragraphe !

123

Vous partez en direction du château où se trouve le seigneur. Le château est très grand vu de l'extérieur. Les gardes vous laissent rentrer. Vous marchez tout droit en direction du seigneur qui est sur le trône. Vous lui proposez vos services en lui disant que vous êtes un merveilleux chevalier. Alors il décide de vous mettre à l'épreuve. Allez-vous le combattre pour montrer force et courage (**218**), ou refusez-vous en vous disant qu'il est trop fort pour vous (**100**) ?

124

Vous vous dirigez lentement, les mains sur la bouche en vous baissant le plus possible pour que la chaleur soit un peu moins forte. La fumée n'est pas encore très épaisse et vous remarquez en baissant la tête que les marches de l'escalier ne sont pas en bois mais en pierre, ce qui est une chance pour vous car cela ne risque pas de s'effondrer.

Arrivé tout en haut, vous avancez de quelques pas et vous voyez une porte à votre gauche. Vous décidez de rentrer ; en voulant l'ouvrir vous vous brûlez la main car la chaleur a chauffé la poignée, alors vous tirez la manche de votre haut pour protéger vos mains et vous ouvrez la porte.

Vous rentrez et avancez vers le milieu de la pièce ; vous essayez d'appeler le roi, mais vous aspirez de la fumée et vous manquez de vous étouffer ! Heureusement, cela ne se produit pas et vous réessayez de l'appeler ; personne ne vous répond et vous refaites une tentative.

Soudain, vous entendez un craquement qui vous alerte. Vous levez la tête et vous voyez tomber sur vous une poutre enflammée : c'est la fin. Vous essayez de vous dégager mais en vain, vous n'y arrivez pas et la fumée que vous respirez vous fait succomber.

Désolé mais vous avez perdu !

125

Vous avez pris la cotte de maille, vous essayez de l'enfiler mais vous n'y arrivez pas très bien car elle est assez lourde et vous n'avez jamais eu l'occasion d'en porter. Finalement vous réussissez à l'enfiler comme par miracle et elle vous va parfaitement.

Vous entendez la porte grincer, vous ressortez de la trappe par l'échelle avec laquelle vous êtes descendu tout à l'heure.

À peine avez-vous sorti votre tête qu'un ennemi vous frappe par derrière avec le tronçon de son épée.

L'ennemi vous avait tendu un guet-apens.

Vous êtes un peu sonné, mais heureusement la cotte de maille vous a sauvé la vie. Si vous courez jusqu'à la sortie, allez au **205**. Si vous vous dépêchez de retourner dans la trappe souterraine pour prendre l'épée, allez au **157**.

126

Vous décidez de partir sans que le roi ne vous remarque et les paysans vous voient vous en aller. Ils vous demandent ce qui se passe, mais vous ne répondez pas.

Vous décidez de revenir voir vos parents et vous retrouvez le chemin de votre maison, que vous avez quittée il y a bien longtemps de cela désormais ! Que faites-vous ?

Si vous racontez vos exploits à votre père, alors allez au **189**.

Si vous gardez tout cela secret et continuez votre vie, alors allez au **149**.

127

Vous refusez en lui disant que vous préférez rester un chevalier car c'est votre rêve. Mais, manque de chance, elle a reconstruit l'armure du chevalier mort car il était passé quelques jours avant dans cette auberge. Elle vous dénonce alors à la cour du roi et vous vous faites arrêter...

128

Vous vous rendez compte que les habitants de ce village sont envoûtés et que vous ne pouvez rien faire face à cette malédiction. La seule personne qui parlait était la femme qui habitait à l'entrée du village. Vous vous dites que c'est forcément elle la responsable ! Vous décidez de retourner la voir. Vous arrivez chez elle et à votre grand étonnement elle vous propose d'en discuter autour d'un verre.

Vous acceptez (**144**) ou vous refusez et continuez d'explorer le village (**27**) ?

129

« Tu n'es qu'un petit insolent, me dire que je dois aller le dire à père moi-même est une grosse erreur car tu ne me rends pas service et si tu fais ça, cela signifie que tu n'es pas près de devenir un chevalier. »

Le fantôme de Rolaut disparaît. Tout se bouscule dans votre tête, vous paniquez et ne vous souvenez plus de ce qui s'est passé avant la rencontre avec votre soi-disant frère. Confus, vous choisissez une galerie au hasard, celle en face de vous. Fatigué vous vous asseyez, vous avez faim et soif. Et comment allez-vous faire pour sortir de ce labyrinthe ?

De plus vous mourez de peur d'affronter cette caverne et ses bruits. C'est effrayant de ne pas voir correctement ; de temps à autre seulement une lueur perce le noir des galeries. Vous marchez sans cesse, mais vous tournez en rond... Votre perte est arrivée. Vous avez échoué...

130

Vous avez décidé d'envoyer votre nouvel ami faire diversion en lançant un petit caillou qui fait bouger un buis mais votre ami court en boitant ! En effet, il s'est fait blesser lors de l'incendie...

Vous vous mettez à trembloter de plus en plus et vous entendez une voix grave : « C'est fini pour toi mon petit... » Vous tentez encore et toujours de délivrer votre mère attachée sur l'arbre mais un des trois hommes vous attrape violemment et vous attache sur autre arbre. Vos ennemis vous réservent certainement un sort funeste... Vous avez perdu.

131

Vous vous apprêtez à aller préparer votre cheval pour la course et arrivez à l'écurie où tous les chevaux de tous les cheva-

liers sont gardés. Vous voyez encore les deux hommes. Ils sont debout devant un emplacement, et là, vous vous apercevez que c'est devant le vôtre, qui est le numéro 17. Vous leur lancez :

« Arrêtez-vous ! »

Mais il est trop tard, vous leur avez fait peur et ils sont déjà loin. Alors, vous vous approchez de votre cheval. Il est allongé, les yeux fermés et la bouche grande ouverte. Vous vous attendez au pire. Et si votre cheval était mort ! Vous vous baissez et vous allongez pour écouter son cœur. Il bat encore, mais faiblement. Vous courez chercher du secours et demandez un vétérinaire d'urgence. Cinq minutes plus tard, celui-ci arrive. Il examine votre cheval pendant dix minutes et se relève en vous disant :

« Votre cheval a été empoisonné ».

— Quel est le remède pour le soigner ?

— Un antidote et beaucoup de repos.

— Mais c'est impossible, j'ai une épreuve dans deux heures et mon cheval m'est indispensable !

— Votre cheval ne peut même pas tenir debout plus de deux minutes. Il est incapable de faire cette épreuve. J'ai beaucoup de travail, je vais devoir vous laisser cher ami et n'oubliez pas, après l'antidote, le seul remède sera le repos.

— Merci beaucoup messire. À bientôt ».

Vous savez que pour devenir chevalier, cette épreuve est indispensable. Pendant vingt bonnes minutes, vous réfléchissez à une idée pour pouvoir y participer. Enfin, celle-ci surgit ! Il vous faut trouver Merlin l'enchanteur pour qu'avec sa magie puissante, il puisse guérir votre cheval ! Vous partez à sa recherche en criant son nom dans les bois. Merlin finit par se manifester. Vous lui dites :

« Merlin, Merlin, j'ai besoin de ton aide. Mon cheval a été empoisonné et j'ai une épreuve dans une heure maintenant. Il faut qu'avec tes pouvoirs, tu le guérisses !

— D'accord, je vais t'aider à guérir ton cheval et à lui redonner toutes ses forces. Conduis-moi auprès de lui... ».

Arrivés à l'écurie, Merlin observe votre cheval et vous déclare :

« Tu as les moyens de le guérir toi-même !

— Comment cela, Merlin ?

— N'as-tu pas trouvé de pierre de guérison dans tes aventures ?

— De quoi parlez-vous donc ?

— Tout ce que je peux te dire, c'est que tu devrais mieux regarder ton bouclier... »

Vous allez le chercher, mais quand vous revenez Merlin a disparu. Vous observez votre bouclier, et vous vous souvenez du joyau qui se trouve au centre. Vous le détachez du bouclier et touchez votre cheval avec. La pierre se met à briller, et votre cheval semble soudain se sentir mieux !

Vous pouvez alors vous préparer pour la course avec votre cheval ! Tous les participants sont prêts lorsque soudain vous entendez une personne donner le départ. Vous voilà parti premier de la course. Vous la remportez haut la main !

Pour la suite de l'aventure, rendez-vous en 77.

132

Vous allez voir ce mendiant car il vous inspire de la sympathie.

Vous vous asseyez à côté de lui et vous l'écoutez parler. Il vous explique qu'il adore rester à côté de cette pierre car il aime l'odeur de la nature, le chant des oiseaux et en particulier la légende de cette route, qui raconte que les soirs de pleine lune, Merlin surgit pour parler aux jeunes gens qui ont un destin exceptionnel.

Quand le mendiant vous raconte cette histoire vous en restez bouche bée !

Vous savez bien sûr que c'est une légende mais elle vous impressionne tellement que vous en oubliez tout ce qui se passe

autour de vous. La seule chose qui vous fait revenir sur terre, c'est un chien avec le dos noir, les pattes brunes et le museau blanc qui apparaît subitement à vos côtés.

Le mendiant vous dit qu'il ne faut pas avoir peur car ce n'est qu'un Bouvier Bernois !

Le vieil homme vous demande si vous pouvez aller lui chercher à manger, par exemple un bout de pain, une tranche de saucisson ou un bout de fromage. Il vous le demande gentiment car il a très faim !

Si vous l'aidez, allez en **111**.

Si vous refusez en lui disant que ce n'est pas une tâche digne de vous, allez en **143**.

133

Tout bien réfléchi, vous ne voulez pas le soigner car vous n'êtes pas très sûr de vous. Vous réfléchissez à la personne à laquelle vous pouvez demander de l'aide et vous faites demi-tour pour aller chercher votre père.

Vous hésitez à aller le voir; vous n'êtes pas très content; car vous allez le déranger dans son travail mais c'est la seule occasion de parler à un chevalier. Vous revenez avec votre père pour lui montrer le blessé, mais le chevalier n'est plus là, il n'y a même pas une trace de sang.

Votre père vous traite d'imbécile et vous punit de l'avoir dérangé dans son travail. Vous avez manqué la seule occasion de parler à un chevalier... Prenez plus d'initiatives la prochaine fois !

134

Derrière Rolaut, le couloir débouche sur la lumière. Vous ressortez dans un pré qui n'est pas celui où vous aviez laissé votre cheval, mais lui est là quand même !

Cet endroit vous semble être le paradis : vous êtes heureux de ce qui vous est arrivé !

De plus, vous voyez Camelot au loin. Vous vous asseyez pour vous remettre de vos émotions et vous vous rendez compte qu'il y a un sac de nourriture accroché à la selle de votre cheval, et vous mangez. Votre repas et votre sieste terminés, chevauchez vite au **209** !

135

Vous fixez l'air autour de vous. Vos yeux n'arrivent pas à voir parmi la brume. Vous vous dites que si vous attendez un peu, la brume se dissipera certainement, et puis du haut de votre chêne vous ne risquez pas de tomber entre les pattes d'un animal néfaste tel un loup ou bien un lynx. Mais vous en avez assez d'attendre sans bouger et malgré vos craintes vous décidez de descendre quand même. Allez au **73**.

136

« J'accepte le duel ! »

Êtes-vous stupide ou juste inconscient ? Vous ne savez pas vous battre, vous risquez votre vie inutilement, enfin ! « Crois-tu qu'on apprend le métier en risquant sa vie pour prouver que l'on est plus fort que le monde entier ? s'exclame le chevalier avec rage.

— Mais je pensais que j'étais assez fort pour réussir l'épreuve, comprenez-moi, je veux devenir un grand chevalier par tous les moyens...

— Mais ce n'est pas comme ça que l'on apprend la chevalerie ! Ne risquez pas votre vie pour rien, ne vous battez pas dès que l'occasion se présente ! »

Vous avez raté la première épreuve. Toutefois, le chevalier, magnanime, vous donne une deuxième chance.

Vous marchez de nombreuses semaines et vous rendez dans des endroits dont vous n'avez jamais entendu parler. Le chevalier ne parle pas. Vous arrivez enfin devant un village et le

chevalier vous déclare : « Voici ta deuxième épreuve. Rends-toi là-bas et découvre-la... ». Rendez-vous en **91**.

137

Vous montez l'escalier. Parvenu en haut, vous apercevez toute une famille de paysans, apeurée, contre un pan de mur. Vous allez tout de suite les aider mais une poutre tombe devant vous et bouche le passage. Vous essayez de dégager le chemin pour que vos voisins puissent sortir de la maison mais le toit commence à casser. Vous leur demandez de vous aider à pousser les débris pour pouvoir passer. Vous leur dites de vous suivre. Vous avez tout juste le temps de sortir de la maison avant qu'elle ne s'écroule ! Vous êtes sain et sauf, rendez-vous en **22**.

138

L'homme à qui vous avez demandé de s'écarter vous répond d'une voix sépulcrale qu'il ne s'écartera pour rien ni personne, à part pour celui qui répondra à son énigme. Toutefois vous essayez de l'amadouer en lui proposant de la verroterie et de l'argent, mais l'homme qui vous barre la route ne veut rien savoir à moins d'avoir une réponse à son énigme. Vous refusez de répondre à son énigme qui doit être fastidieuse et vous tentez de passer par la force (**222**) ou vous acceptez de répondre à son énigme, pour pouvoir passer tranquillement (**176**) ?

139

Les parents vous remercient de leur avoir rapporté la bien triste nouvelle. Ils vous disent que vous pouvez garder l'armure car elle ne leur rappellera que de bien tristes souvenirs. Le père du chevalier vous demande de vous montrer aussi digne que possible lorsque vous porterez cette armure lors de combats !

Vous repartez l'air triste, mais au fond de vous, vous êtes heureux car vous avez trouvé une chose fondamentale pour devenir chevalier : une armure ! Poursuivez votre quête au **66**.

140

Vous voyez qu'un des gardes emmène votre cheval à l'écurie, vous le remerciez et allez en direction du château. En y allant vous remarquez tout autour de vous une dizaine d'espèces d'arbres et d'arbustes différentes : il y a des grands pommiers dont les pommes sont d'un rouge éclatant, des hêtres aux branches moussues, des groseilliers aux grappes de vingtaines de groseilles chacune...

Arrivé au château, vous empruntez le pont et en baissant la tête vous remarquez en dessous de vous un grand canal, puis vous commencez à vous approcher timidement et en touchant le mur vous vous rendez compte que si les pierres sont aussi claires, c'est parce qu'elles sont en calcaire.

Vous voyez au dessus de vous un drapeau, de couleur or et blanc avec un lion argenté dessus, danser avec le vent ; mais très vite vous arrêtez vos rêvasseries car vous êtes surpris par des cris ! Vous regardez autour de vous et constatez qu'une multitude de gens sortent du château en criant « Au feu ! ».

Si vous voulez absolument voir ce qui se passe dans le château et essayer de sauver tout les gens que vous pouvez, alors foncez dans le château au **159** ; si vous préférez parler à une des personnes sortant du château auparavant, allez au **164**.

141

Vous connaissez une légende sur cet endroit, votre père vous la racontait quand vous étiez encore marmot. C'était l'histoire d'une sorcière qui ne sortait que la nuit et qui venait dévorer les voyageurs. Mais bon, ce sont des histoires qu'inventent

les parents pour que leurs enfants ne s'aventurent pas dans la forêt pendant la nuit...

Vous finissez par dormir sur place, car vous êtes trop fatigué pour continuer.

Au petit matin le château a disparu ! Déçu, vous reprenez votre route vers le campement de votre mentor au **76**.

142

Vous interrogez tous les villageois, mais aucun n'a vu votre mère. Désespéré, vous vous asseyez au sol en pleurant. Le chevalier que vous avez secouru dans la forêt arrive alors devant vous, il se baisse et vous demande : « Que fais-tu tout seul, sans tes proches ? »

— Ma mère a été enlevée.

— Attends ! Enlevée, dis-tu ? Je crois savoir où elle est ! J'ai vu trois hommes et une femme s'en aller dans la forêt après l'incendie, et je les ai suivis discrètement... Leur campement ne se situe qu'à quelques lieues. Mais sans ton aide, je suis impuissant contre ces hommes, comme tu le vois j'ai été blessé lors de l'incendie... »

Vous décidez de partir sauver votre mère, allez en **207**.

143

Finalement, vous décidez de ne pas rendre service à cet homme qui meurt de faim, car vous pensez que lui rendre service n'est pas la meilleure chose à faire et que ce n'est pas une tâche digne d'un chevalier. Vous pensez qu'être chevalier c'est se battre à longueur de journée !

Mais en réalité, vous n'avez pas fait preuve de bonté envers cet homme. C'est en faisant des erreurs pareilles que vous ne deviendrez jamais un chevalier héroïque que tout le monde admire avec fierté. Si vous continuez comme ça, pensez-vous, vous n'aurez jamais les qualités requises pour faire un bon chevalier...

Pris de remords, vous décidez finalement de nourrir quand même le vieil homme au **111**.

144

Vous ressortez du village en étant content car l'affreuse dame vous a tout révélé. Mais à peine êtes-vous arrivé à la sortie du village vous ne vous sentez pas bien, un horrible mal de ventre vous fait hurler de douleur. Et là, vous vous rendez compte que le breuvage que vous avez bu avec la femme lorsque vous discutiez était empoisonné. Il ne faut pas faire confiance aux sorcières !

145

Vous choisissez d'être chevalier. Le roi vous adoube. Vous avez gagné ! Félicitations, après toutes ces aventures, vous voilà récompensé. Vous avez bien droit à un peu de repos, avant de repartir vers de nouveaux exploits !

146

Vous n'avez pas voulu sauver le prisonnier, c'est dommage il vous aurait été utile. Un troll vous attaque et vous n'avez qu'un misérable gourdin ramassé sur un gobelin comparé au troll qui fait quatre mètres de haut et qui a une massue cloutée de pieux métalliques.

Le troll est gigantesque, il a un regard de feu, il est charpenté comme une forteresse, il est féroce et ne vous fera pas de cadeau. Vous repensez à toutes vos péripéties vécues, vous repensez à votre famille car vous savez bien que face à un tel monstre vous n'avez aucune chance : il fait quatre fois votre taille et au moins cinq fois votre poids.

Vous commencez le combat et vous essayez d'esquiver ses coups car il est lent, vous lui donnez des coups le plus haut pos-

sible mais cela lui arrive à peine aux cuisses. Ses coups sont aussi violents que le tonnerre de Zeus, un coup et vous serez aplati comme une crêpe.

Au bout de quelques temps, vous êtes essoufflé, vous commencez à faiblir, vous n'allez pas pouvoir continuer comme ça longtemps, votre heure a bientôt sonné. Quelques secondes plus tard, le troll vous envoie un coup dont vous ne vous relèverez pas...

147

Au bout d'un temps que vous trouvez beaucoup trop long, l'ours finit par s'endormir. Vous sortez de votre cachette tout doucement pour ne pas faire de bruit, mais en partant vous faites craquer une branche. L'ours vous poursuit à travers la forêt, vous essayez de courir le plus vite possible en évitant les racines. Les cailloux glissent sous vos pieds, les flaques d'eau vous éclaboussent et vous vous apercevez que l'ours commence à vous rattraper. Allez en **58**.

148

Le lendemain vous partez tôt le matin, pour rester quelque temps dans la forêt. Mais en revenant, vous voyez votre village au loin et vous apercevez de la fumée.

Vous courez à votre village et vous voyez les maisons brûlées, les villageois tous tués. Vous avez la très désagréable sensation que tout ceci aurait pu être évité si vous aviez pris la bonne décision au bon moment. Vous avez perdu...

149

Vous rentrez chez vous, fatigué de tous vos exploits, et vous remarquez que votre père n'est pas là. Alors vous cherchez dans la maison, mais vous ne le trouvez pas ; apparemment, il

n'est pas là depuis longtemps car la maison est pleine de poussière.

Vous pensez qu'il est parti il y a longtemps de cela, et la fatigue reprend le dessus. Vous allez vous coucher sur votre lit tout poussiéreux. Quelques heures plus tard, vous vous réveillez et vous entendez du bruit provenir de la salle à manger. Vous remarquez que c'est votre père et vous vous approchez doucement en disant : « C'est vous, père ? »

Votre père se retourne et s'exclame, émerveillé : « Gildas, tu es rentré ! » Votre père vous demande ce que vous avez fait pendant tout ce temps, mais vous gardez certains épisodes de vos aventures secrets.

Mais pourquoi garder secrets de tels exploits ? Être humble, c'est bien, mais à quoi cela va-t-il vous servir alors que vous n'êtes pas encore chevalier ? L'aventure se termine ici pour vous, mais vous n'êtes pas allé au bout de vos rêves... Si près du but, c'est dommage ! Pourquoi n'avoir pas parlé au roi Arthur ?...

150

Vous avez réussi à répondre à l'énigme ce qui prouve que vous pouvez devenir un excellent chevalier !

Même si vous aviez peur de cet homme, vous avez su vous faire votre propre opinion et faire preuve de sang froid et de courage.

Ce sont bien là les qualités nécessaires pour devenir un chevalier digne de représenter le roi. Allez en **92**.

151

Malgré tout ce que vous faites, l'homme ne vous répond pas et regarde dans le vide comme si vous n'étiez pas là. Vous réessayez et vous lui dites : « S'il vous plaît, j'ai perdu tout ce que j'avais de plus cher au monde, je n'ai plus que ça à faire en ce

moment ; je veux savoir ce qui se passe dans ce village ». Mais l'homme ne vous répond toujours pas.

Si vous voulez parler à la femme, allez en (61) ; si vous voulez parler à l'enfant, allez en 2. Si vous avez déjà parlé aux trois personnes, allez en 128.

152

Quand la sorcière vous demande le saphir, vous pensez que c'est une bonne idée, l'occasion de devenir un héros. Vous acceptez et vous le lui donnez. La sorcière le prend ; une lueur de joie dans le regard, elle ricane et disparaît dans un nuage de fumée en vous traitant d'imbécile.

Vous continuez votre chemin, mais, hélas, petit à petit la volonté vous abandonne, votre regard se vide et vous allez bientôt devenir comme tous les autres habitants de ce village, envoûté pour l'éternité.

153

Vous êtes recroquevillé au fond de l'armoire, vous avez très peur car l'ennemi est debout devant vous, l'air menaçant. Il vous toise de toute sa hauteur, il ressemble à un géant féroce qui va vous transpercer.

Le guerrier vous donne un coup d'épée que vous arrivez à esquiver en vous tapissant au fond de l'armoire, vous rampez et vous parvenez à vous échapper.

Il vous poursuit, vous voulez le semer dans le village pour reprendre de la force et le combattre ensuite, mais l'épée est lourde et vous êtes déjà fatigué... Vous tournez dans une ruelle, vous l'attendez caché au coin du mur pour le surprendre et pouvoir lui donner un coup d'épée.

L'ennemi arrive dans la ruelle, vous essayez de lui donner un coup d'épée mais comme vous ne savez pas la manier, elle

vous glisse des mains et tombe par terre, et l'ennemi en profite pour vous transpercer, et vous mourez...

154

Vous choisissez de vous marier avec la fille que vous courtisez, désormais libre suite au décès de votre ami Guilgant.

Mais le roi s'étonne que vous ne vouliez pas plus que cela devenir chevalier et que vous préféreriez épouser la dame...

Pendant le mariage, les serviteurs préparent un gigantesque buffet pour tous vos invités. Ce buffet fait la moitié de la salle du trône, on peut trouver sur ce buffet de la viande, des légumes, des fruits et plein d'autres mets succulents qui vont bien vous remplir le ventre.

Qu'importe si vous n'êtes pas encore chevalier, vous avez encore le temps... Vous avez en tous cas gagné ! Vous aurez encore bien des exploits à accomplir, mais il est temps pour l'instant de vous reposer et de savourer votre succès en compagnie de la femme que vous aimez...

155

Malheureusement pour vous, vous n'avez pas le cœur assez bon pour être un chevalier : vous avez abandonné un cheval blessé alors que c'est l'animal le plus important dans la vie d'un chevalier !

Réfléchissez un peu, ayez un peu de compassion et retournez au 4 pour faire un choix plus sensé.

156

L'ours s'élève de toute sa hauteur et vous domine de trois pieds, il essaie de vous frapper au visage et vous esquivez en reculant, puis ses longues pattes vous atteignent au bras et vous blessent profondément. Vous perdez beaucoup de sang. Vous

devenez faible et l'ours vous frappe à la tête. Vous ne pourrez pas vous en sortir cette fois-ci...

157

Vous prenez l'épée dans le souterrain, le guerrier est toujours à vos trousses. Vous courez, mais pas assez vite car l'épée s'avère lourde et la cotte de maille aussi.

Vous courez droit devant vous sans vous retourner, et tout à coup, vous apercevez un tas de bois dans lequel on peut se dissimuler, et vous vous y cachez.

L'ennemi s'arrête, vous n'entendez plus ses pas, vous entendez sa respiration, il est juste à côté de vous.

Vous avez peur, vous cherchez une solution pour vous tirer de cette situation, vous décidez enfin de vous battre en duel contre lui, à l'épée. Vous sortez de votre cachette, et vous vous élancez vers lui de toute votre force, mais le temps de lever l'épée, incroyablement lourde, l'ennemi vous transperce de son arme aiguisée...

158

Le roi des gobelins vous donne la clé de la porte de droite. Vous l'ouvrez et vous vous retrouvez dans un couloir sombre et inquiétant. Vous êtes immobilisé par la peur et vous craignez que cette fois, ce ne soit la fin de votre aventure, ce que vous vous obstinez à ne pas croire.

Vous avancez donc courageusement dans ce couloir sombre et dangereux où vous trébuchez plusieurs fois à cause de l'obscurité. Et puis, vous vous apercevez que plus vous avancez, plus la porte du fond recule, ce qui vous désespère. Vous décidez de courir, mais la porte recule encore plus vite ! Vous abandonnez donc tout espoir de vivre et vous arrêtez de marcher. Vous allez mourir dans ce couloir sans fin et laisser vos ossements se transformer en poussière, ce qui vous répugne le plus car votre

rêve de devenir chevalier s'arrête ici. Vous êtes mort, recommencez l'aventure.

159

Vous courez aussi vite que vous pouvez en direction du château en pensant à sauver des personnes coincées dans les flammes. Peut-être cela pourrait-il d'une manière égoïste jouer en votre faveur comme un acte héroïque !

Dans votre élan vous trébuchez sur une pierre et vous tombez à terre ; en tombant vous perdez votre heaume. Vous essayez de vous relever et vous vous apercevez que votre poignet et votre cheville vous font mal, mais tant pis vous vous relevez d'un bond et vous allez chercher votre heaume.

Une trentaine de gens vous passent à côté en criant : « Au feu ! Au secours ! À l'aide ! Le château brûle !.. », mais vous ne voulez pas perdre plus de temps et vous accélérez votre course.

Arrivé devant le château vous hésitez quelques secondes, mais vous entrez dans le hall qui n'est pas en feu, que décidez-vous de faire ? Vous allez au premier étage du donjon (124), au deuxième étage (64) ou dans la salle du trône (115) ?

160

Vous avez décidé de rester caché derrière le buisson et d'attendre que l'homme s'en aille, mais celui-ci ne bouge pas, il continue de scruter le ciel absorbé dans ses pensées et n'a pas l'air décidé à partir.

Cela fait des heures que vous attendez, espérant un mouvement, une attitude qui pourrait vous faire comprendre pourquoi cet homme étrange s'est installé à cet endroit sans bouger. Faut-il comprendre que sa présence ici même n'est pas le fait du hasard, qu'il est ici, justement, parce qu'il savait vous y rencontrer ? Vous attend-il ?

Vous vous obstinez à rester l'observer tant votre curiosité est grande. Mais les heures sont longues et vous commencez à perdre patience. Peu à peu la nuit tombe, vous n'êtes pas très rassuré, le froid vous gagne de plus en plus car en cette saison les nuits sont fraîches. Votre mentor va s'inquiéter de votre absence. Vous avez du mal à comprendre comment et pourquoi cet homme, là devant vous, reste immobile si longtemps. Vous le regardez, il ne bouge toujours pas sauf pour regarder de temps en temps autour de lui.

Si vous voulez attendre encore allez au **211**.

Si vous voulez sortir de votre cachette allez au **19**.

Si vous voulez retourner voir le chevalier allez au **217**.

161

Vous courez en direction des écuries à toute vitesse en vous disant que vous ne voulez pas mourir si jeune et que ce serait du suicide de rentrer dans le château. Mais ceci était peut-être votre ultime épreuve, et vous venez de montrer que vous n'êtes pas courageux. Pour devenir chevalier il faut l'être, vous avez donc perdu !

C'est dommage, si près du but...

162

Vous donnez un coup de poing au jeune qui est derrière vous et qui se met à hurler de douleur. Il est blessé. Vous avez à peine le temps de voir qu'il a les cheveux roux, un vêtement orange et des bottes ; les gardes alarmés accourent aussitôt et vous pointent de leurs hallebardes. Ils vous jettent dans un cachot à jamais, sans même vous révéler pourquoi...

Recommencez l'aventure, et cette fois apprenez à vous maîtriser !

163

Le roi des gobelins vous donne la clé de la porte de gauche, que vous ouvrez. Vous vous retrouvez dans un couloir plein de miroirs. Vous vous demandez comment traverser et vous vous asseyez pour réfléchir. Vous voyez, en levant la tête, qu'il y a un trou dans le plafond qui permet à la lumière de passer à l'intérieur et de se refléter contre les miroirs, ce qui trace un trait de lumière qui vous permet de sortir de ce labyrinthe. Mais vous avez peu de temps car le soleil bouge et le rayon va se dissiper. Vous vous dépêchez donc de sortir du tunnel. Rendez-vous au **88**.

164

Vous cherchez du regard une personne sortant du château qui a l'air un peu plus calme que les autres pour pouvoir lui parler plus facilement.

Vous voyez un grand homme qui s'approche de vous. Il est vêtu d'un pourpoint blanc un peu trop large, serré par un tissu gris, et porte des braies marron. Vous le saluez et lui demandez d'où le feu a démarré et s'il reste des gens à l'intérieur du château. Il vous explique que le feu vient de la chambre royale et qu'il a sûrement dû démarrer de la cheminée. Il vous raconte comment les gens ont su qu'il y avait le feu : une des serveuses apportait son repas au roi et quand elle est arrivée devant la chambre, elle a senti la fumée, a appelé le roi mais il n'a pas répondu, puis elle a ouvert la porte et a vu de la fumée sortir de la pièce, alors elle a pris peur et est venue voir les autres serveurs et les cuisiniers pour leur raconter ce qui se passait.

Mais tous ont eu peur et se sont enfuis en courant et en criant « Au feu... ! ».

Vous remerciez l'homme de son aide, mais qu'allez-vous faire ? Si vous allez sauver le roi, allez au **159** ; si vous vous dites que c'est de la folie et si vous allez prendre votre cheval pour partir, allez au **161**.

165

Vous êtes mort de peur, mais vous réussissez quand même à lui avouer que vous l'aimez :

« Ô, belle demoiselle, il me tarde de vous l'avouer, je vous aime éperdument... Pas un instant ne se passe sans que je pense à vous, pas une nuit ne se passe sans que vous ne hantiez mes rêves... Vos yeux me font battre le cœur à chaque fois que je croise votre regard... Je ne peux imaginer ma vie sans être à vos côtés... Permettez-moi de baiser vos délicates mains... »

À ce moment, Guilgant surgit, l'air furieux. Il s'avance à grands pas vers vous, prêt à vous bondir dessus...

Allez au **201**.

166

Vous avez remporté toutes les victoires ! Le roi vient vous féliciter. Une forte somme d'argent vous revient. C'est le roi lui-même qui vient vous la remettre. Les deux hommes louches semblent énervés et vont discuter avec l'organisateur du tournoi. C'est un homme aux cheveux longs et bouclés. Il est de taille moyenne. Celui-ci semble de mèche avec les deux autres. Vous les regardez discuter un bon moment.

Si vous allez prévenir le roi qui a assisté au tournoi, allez au **244**. Si vous préférez aller leur régler leur compte pour leur montrer de quoi vous êtes capable, allez au **219**.

167

Vous vous relevez avec le bâton, vous grimpez à un arbre, vous vous accrochez à une liane et vous essayez d'aller d'arbre en arbre. Mais l'ours vous rattrape quand même et secoue violemment l'arbre où vous vous êtes réfugié. Il commence à le déraciner. Vous avez de plus en plus de mal à vous tenir, vos bras commencent à fatiguer. Au bout de quelques minutes la branche

craque et vous vous accrochez avec vos pieds au tronc de l'arbre d'à côté. Mais l'ours, plus fort, réussit à vous faire tomber. Quand vous atterrissez par terre votre tête heurte un caillou et vous mourez...

168

Vous courez vers la montagne pour fuir l'incendie. Après de très longues heures de marche, vous tentez encore et encore d'avancer, sans nourriture et sans vêtements chauds. Vous tombez de fatigue dans la neige, vous essayez de résister au froid, mais cela devient très difficile car la nuit tombe et il se met à neiger.

Vous ne pouvez pas résister plus longtemps et vous mourez de fatigue et de froid, allongé sur le dos dans la neige. Avant de mourir vous vous demandez pourquoi vous êtes parti dans la montagne sans vêtements chauds. Vous vous dites qu'en fait c'était déjà perdu d'avance.

La prochaine fois, soyez plus vaillant face aux obstacles !

169

L'écuyer vous remercie vivement de l'avoir aidé à récupérer son armure et il vous dit :

« J'ai vu que vous étiez émerveillé par mon bouclier et je vous l'offre ! Sans vous, je n'aurais jamais pu revoir mon armure un jour !

— Je ne peux pas accepter, cela vous appartient !

— Prenez-le », insiste l'écuyer.

Vous l'acceptez tout de même et vous le remerciez de ce fabuleux cadeau qu'il vous a fait. Vous vous séparez bons amis et vous retournez en **66** pour compléter votre équipement !

170

Les voyant ramasser l'armure, vous sortez précipitamment de votre cachette :

« Que faites-vous ?

— Cette armure est-elle à vous ? demande Hugues.

— Oui, elle est à moi.

— Que faisait-elle ici par terre ? demande Lance-Pieux, soupçonneux. Pourquoi l'avez-vous laissée ici sans surveillance ? Quelle inconscience, vous risquez de vous la faire voler...

— Un chevalier, même par forte chaleur, ne doit jamais enlever son armure », précise Hugues.

Si vous dites que vous l'avez enlevée car il faisait une chaleur à étouffer dans cette armure et vous ne l'avez quittée qu'un instant pour vous reposer à l'ombre de cet arbre, là-bas, allez en **178**.

Si vous essayez de détourner la conversation en leur posant plusieurs questions sur les différents morceaux de l'armure allez en **105**.

171

La nuit tombe. Vous pressez le pas car vous avez entendu des grognements de loup. Mais quelques minutes plus tard malheureusement, vous tombez sur un loup à poils hérissés, noirs. Ses dents pointues vous paralysent et ses yeux vous fixent en vous donnant des frissons dans le dos.

Il fait nuit noire, la seule chose que vous voyez ce sont ses yeux qui brillent dans l'obscurité. Vous entendez les pas du loup. Il vous tourne autour. Il est prêt à vous sauter dessus...

Subitement, il vous bondit dessus ! Courageusement, vous faites une roulade en avant à l'aveuglette, puis vous restez allongé. Ses pas ne sont pas très loin de vous. Vous ne faites aucun geste et aucun bruit. Il commence à faire froid et vous êtes de plus en plus fatigué, mais le loup semble s'être éloigné.

Vous choisissez de trouver un coin tranquille pour vous reposer. Quelques heures après vous trouvez un creux et vous vous reposez une bonne demi-heure. Ce creux est humide et pas très confortable. Puis vous entendez à nouveau des grognements. Là, par contre, vous voyez un tout petit peu mieux car les étoiles ne sont plus cachées par certains arbres. Vous courez pour échapper aux loups — car ils sont plusieurs — mais vous trébuchez. Le loup de tout à l'heure est à leur tête. Il vous a retrouvé, il a le même regard, les mêmes poils.

Vous tournez en rond autour du loup.

Vous l'attaquez (193), ou bien vous ne bougez pas (31) ?

172

La brume s'est de nouveau levée. Vous cherchez des traces de pas. Votre tête tourne autant qu'une girouette un soir d'orage. Un léger vent soulève la brume pendant un court instant, ce souffle vous aura permis de vous repérer. Vous avez dépassé la torche que vous aviez perdue précédemment, vous savez donc que vous êtes sur le bon chemin ! Allez au 76.

173

Vous allez voir le roi Arthur. Timide, vous vous approchez lentement.

Le roi est grand, barbu, brun, et sa tête est ornée d'une couronne en or. Son armure brille au soleil.

Le roi vous invite à dîner car vous devez avoir faim après tous vos efforts, puis vous vous mettez à parler de votre vie, du fait que votre père ne voulait pas que vous deveniez chevalier, et vous finissez même par avouer les sentiments que vous éprouvez pour la fille qu'aimait le défunt Guilgant...

Le roi vous dit que vous êtes courageux ; il vous félicite pour vos exploits et vous donne une récompense au choix :

- soit devenir chevalier (145)

- soit épouser la fille que vous aimez, désormais libre (154)
- soit renoncer à ces deux récompenses, car sauver la vie du roi est déjà une bien belle récompense en elle-même (252).

174

Votre cheval refuse de revenir en arrière car il a peur de faire demi-tour, il semble craindre de tomber de la falaise. Vous avez le pressentiment que vous devez avancer pour aller voir en bas de la falaise car, premièrement, votre cheval ne veut pas faire demi-tour, et deuxièmement, la grotte a l'air intéressante de votre point de vue.

Vous voulez à tout prix devenir chevalier de la Table Ronde alors cela vous ferait une belle expérience pour vos prochaines découvertes de cavernes, ce qui est parfois utile quand on siège à la Table Ronde.

Si vous vous décidez à prendre la corde, rendez-vous au **246**.

Si vous vous énervez et piquez le canasson avec vos épéons pour le faire avancer car il est têtu comme une mule et ne veut pas bouger, allez au **97**.

175

Vous ne vous laissez pas démonter. Vous niez. Vous lui expliquez que vous étiez simplement perdu dans vos pensées et épuisé. Vous vous empressez de quitter Guilgant et d'aller vous coucher. Vous avez beaucoup de mal à vous endormir, mais finissez tout de même par vous assoupir. Hélas ! *Elle* hante vos rêves et vous n'arrivez pas à la chasser de votre esprit et vous vous réveillez quelques heures plus tard, alors que le soleil n'est pas encore levé. Vous patientez, allongé sur votre lit, la tête et le cœur tournés vers les étoiles qui vous apaisent.

Quelques temps plus tard, le jour s'étant levé, vous vous habillez et descendez manger. Dans les couloirs, vous rencontrez l'élue de votre cœur. À votre vue, elle rougit légèrement et vous essayez de détourner le regard mais vos yeux restent immobiles, la fixant intensément.

Vous lui avouez votre amour (165) ou vous restez impassible mais courtois (94) ?

176

Il vous pose son énigme : « J'ai très soif, mais j'adore aussi les mathématiques. Trouvez ma boisson favorite pour éteindre ma soif ! »

Vous êtes en train de réfléchir et vous pensez avoir trouvé la solution de l'énigme. Pour continuer d'avancer, rendez-vous au numéro qui est l'homophone de la réponse (par exemple, si la réponse était le « sang », *ce qui n'est pas le cas*, vous iriez au 100).

177

Votre ambition cause votre perte. La sorcière vous prend le saphir des mains, et, en vous traitant d'imbécile, disparaît dans un nuage de fumée. En sortant du village, le chevalier vous déclare qu'il a honte de votre comportement et que vous n'êtes pas digne de devenir chevalier. Votre regard se vide, votre volonté vous abandonne et bientôt vous devenez un habitant ordinaire de ce village, envoûté vous aussi... pour l'éternité. Vous avez perdu...

178

Les chevaliers, méfiants, se regardent, puis Hugues reprend :

« C'est vrai qu'il fait chaud dans cette armure de fer, dit-il à Lance-Pieux. Mais, c'est aussi vrai que le code des chevaliers nous interdit d'enlever notre armure quel que soit le temps.

— Par cette très forte chaleur, nous pouvons comprendre que vous l'avez enlevée pour vous reposer, dit son camarade.

— Désolé, nous avons une importante quête à accomplir. Nous n'avons pas le temps de rentrer dans les détails, déclare Hugues. Nous vous souhaitons une bonne journée », disent-ils, non sans regarder une dernière fois le blason brodé sur l'équipement du chevalier décédé.

Sans la moindre précipitation, vous leur dites, le plus poliment possible, merci et au revoir. De leur côté, les chevaliers partent rapidement au galop à travers la clairière pour accomplir leur mission le plus vite possible.

Vous, content de votre découverte et de votre vaillance devant les chevaliers, vous partez avec votre armure.

Rendez-vous au **21**.

179

Vous ramassez un gros morceau de bois pour l'assommer. Vous vous approchez de la bête discrètement pour la frapper sur la tête par derrière. Mais l'ours sent une présence et se retourne vers vous. Terrifié, vous ne bougez plus. L'ours avance vers vous et vous, vous reculez. En reculant, vous trébuchez sur une pierre. Vous appelez à l'aide (**96**) ou vous ne perdez pas de temps à pleurnicher et vous continuez à vous battre (**167**) ?

180

Dans l'obscurité du couloir, la silhouette est éclairée. Vous êtes surpris et étonné, car le fantôme vous interpelle par votre prénom :

« Gildas !

— Qui êtes-vous ?

— Quelqu'un de très proche...

— J'ai l'impression de vous avoir déjà vu, mais mon souvenir est flou. Que faites-vous ici ?

— Je viens te montrer la voie.

— De quelle voie parlez-vous ? Et comment me connaissez-vous ?

— Je suis ton frère et je suis là pour te parler de ton avenir. »

Ainsi, c'est le fantôme de Rolaut, votre frère ! Mais comment cela est-ce possible ? Vous lui parlez sèchement car vous ne croyez pas que c'est votre frère et pensez que c'est un piège (106), ou bien vous lui parlez courtoisement (39) ?

181

Un an plus tard, vous avez abandonné votre rêve de devenir chevalier, mais vous avez épousé la femme de votre vie et en plus vous avez un bébé de trois mois. C'est dommage d'avoir arrêté votre quête mais vous êtes tellement heureux maintenant !

182

Vous continuez d'avancer, et vous arrivez dans une sorte de cachot. Vous entendez des gens qui discutent, alors vous vous faites discret puis une fois à l'abri vous penchez votre tête pour voir qui parle ; ce sont trois gobelins.

Vous ne pourriez les battre : déjà qu'un c'était dur, alors trois... Vous essayez d'écouter leur conversation et vous apprenez que l'homme qui est emprisonné ici a voulu sortir de ce donjon vivant, mais il n'était pas assez courageux.

Vous vous penchez encore un peu pour voir le prisonnier. Il est assez grand, a une très large carrure, est assez rond, on dirait une personne de la haute société. Il possède des cheveux très longs et bruns, des yeux bleus avec un regard de désespoir et de tristesse. Il a plein d'écorchures comme si les gobelins l'avaient battu, son pantalon est déchiré, ses chaussures sont trouées et il gratte les barreaux de son cachot avec une pierre. Mais les gobelins en ont marre de ce raffut alors ils le sortent de sa prison : deux gobelins le tiennent pendant que le troisième lui donne des coups.

Pour le sauver rendez-vous en **221** ; et pour le laisser là, rendez-vous en **243**.

183

Après cette histoire avec l'ours, le chevalier vous propose de vous entraîner au tir à l'arc. Bien sûr, vous acceptez. Tous les matins vous lui rendez visite pour vous apprendre à tirer sur des cibles. Au début vous trouvez que cela est difficile mais vous progressez rapidement et au bout de quelques semaines intensives vous devenez un archer acceptable.

Votre entraînement à toutes sortes d'armes se poursuit, mais le chevalier ne s'arrête pas là et vous prodigue des enseignements dans l'art de la danse, de la musique, de la fauconnerie, etc.

Allez en **54**.

184

Vous êtes sur le chemin de droite. Vous suivez les lueurs rouges, elles se rapprochent de plus en plus et ressemblent beau-

coup à des yeux. Vous marchez pendant une dizaine de minutes. L'odeur de soufre et de brûlé est de plus en plus forte. Vous voyez des os d'humains au sol, de plus en plus nombreux.

Après votre longue marche vous décidez de vous reposer juste à côté des lueurs, vous vous asseyez sur ce que vous pensez être un rocher mais c'est en réalité le pied du dragon qui a attaqué votre village ! Vous le reconnaîtriez partout !

Sans que vous n'ayez le temps de rien faire ni de fuir, le dragon lance un jet de flammes sur vous. Vous mourez carbonisé par la puissance du jet de flammes du dragon...

Domage, si près de la fin... Recommencez votre aventure !

185

Lorsque vous revenez vers le vieil homme, sur la route de la forêt, vous lui donnez la nourriture que vous avez dérobée chez vous. Il mange le pain, le saucisson et le fromage que vous avez amené.

Soudain, il se lève et vous découvrez un visage familier mais vous ne savez plus d'où vous le connaissez. Vous cherchez dans votre mémoire et vous retrouvez vos souvenirs d'enfance. Tous les gens que vous avez rencontré, même ceux que vous avez aperçus et que vous ne connaissez pas. Le boulanger, la laitière, les voisins, les amis d'enfance, les amis de votre mère et ceux de votre père... Vous finissez enfin par retrouver où vous avez vu ce visage.

C'était un jour de pluie et vous êtes près du feu avec vos parents lorsque quelqu'un frappe à la porte. Votre géniteur se lève pour ouvrir. Un homme détrempé apparaît et s'écroule sur le seuil. Vous aidez votre père à le hisser à l'intérieur. Il se réveille plusieurs heures plus tard. L'inconnu se prénomme Juglian. Il a tout perdu, sa femme, son fils et ses deux filles. Leur hutte a été brûlée sur l'ordre du seigneur car elle était sur son passage pour la

chasse. Sa femme et ses enfants n'ont pas survécu à la fumée que dégageait l'incendie.

Votre mère a proposé d'héberger Juglian quelques temps mais il a refusé et s'est endormi sur le sol humide. Le lendemain, il a déjeuné avec vous et votre père lui a demandé s'il voulait qu'on l'aide à reconstruire une maison près de la vôtre. Il a accepté volontiers et sa maison fut achevée deux ans plus tard.

Votre père et lui étaient devenus de grands amis. Maintenant que vous êtes sûr de qui il s'agit, vous lui posez la question. Il vous répond que c'est votre père qui l'envoie et qu'il sait que vous avez dit à votre mère un mensonge et que vous n'êtes donc pas digne d'être chevalier.

Votre père surgit du buisson et vous ramène à la maison en vous tenant par l'oreille. Il vous surveille maintenant tellement bien que vous n'avez même pas une seconde à vous.

Vous avez bien essayé de vous échapper un jour mais vous avez été rattrapé au bout de cinquante pas seulement. Vous avez au moins appris quelque chose de votre mensonge : il faut toujours réfléchir à deux fois avant d'agir et surtout, rester honnête... Vous avez perdu, retentez votre chance depuis le début.

186

Vous abandonnez le chevalier à son triste sort. Le lendemain, vous l'avez presque oublié.

En vous promenant dans le village, vous décidez de retourner quand même une dernière fois à l'endroit où il était allongé. Après quelques minutes de marche, vous arrivez enfin dans la forêt. À votre grande surprise, vous voyez des traces de farine près de l'endroit où vous avez soigné l'homme chevalier. Vous revenez à la tombée de la nuit, et vous apprenez qu'un homme vous a vu laisser mourir le chevalier. En fouinant un peu plus, vous apprenez que c'est le boulanger du village qui vous a vu laisser mourir le chevalier. Voilà d'où venait cette étrange farine ! Votre comportement est déshonorable. Désormais, tout le

monde sait que vous êtes sans cœur, et vous ne trouverez jamais personne pour faire de vous un chevalier. Vous avez perdu...

187

Vous lui lancez des pierres, quelques-unes lui arrivent sur la tête, d'autres sur les bras, soudain vous lancez une pierre sur sa patte et cela le fait saigner. L'ours s'énerve, commence à être très menaçant, se met à s'approcher, vous reculez tout doucement puis l'ours essaie de courir, sa blessure lui fait mal, mais il avance rapidement quand même vers vous. Vous courez au 71.

188

L'homme vous demande s'il peut vous accompagner et vous lui répondez : « Ma foi, à deux nous serons plus en sécurité.

— Savez-vous où vous allez, au moins ? demande Godefroi.

— Malheureusement, je ne puis me fier qu'à mon instinct...

— Je vois... Connaissez-vous l'histoire de cet endroit ?

— Je n'en connais que quelques rumeurs...

— Je vais vous raconter ce que j'en sais. On dit que personne n'est revenu de cet endroit et qu'un troll garde la sortie, mais personne ne l'a jamais vu, car personne n'est allé aussi loin que vous et moi.

— Ce qui expliquerait tous les os humains. »

Vous continuez votre chemin puis vous voyez un campement, celui des gobelins. C'est l'unique passage donc vous devrez affronter une petite dizaine de gobelins à deux.

« Au fait, pour information, les gobelins ont peur du feu et les armes blanches les tuent avec facilité, intervient Godefroi. Notre seule chance c'est d'attaquer la nuit... »

Pendant la nuit, donc, vous prenez des torches et brûlez leur campement en en tuant le plus possible pendant qu'ils dorment encore, vous avec un gourdin ramassé sur un goblin et Godefroi à l'épée. Mais les gobelins, une fois réveillés, vous ont attaqué immédiatement. Vous vous défendez comme vous pouvez et essayez de surmonter la douleur de votre blessure. Vous regardez comment s'en sort Godefroi et le voyez se battre contre quatre gobelins ; vous ne pouvez pas l'aider car trois de ces créatures sont contre vous. Vous arrivez à en éliminer deux et lui également, mais soudain Godefroi se prend un coup de gourdin sur la tête et s'écroule.

Vous courez pour le sauver mais il est trop tard ; vous ramassez son épée et combattez de toutes vos forces pour le venger. Quelques minutes plus tard, vous vous débarrassez des trois monstres qui restent.

Vous priez pour votre ami, que vous n'avez pas eu le temps de connaître vraiment...

Pour accéder à la sortie, rendez-vous en 7.

189

Vous rentrez chez vous, fatigué de tous vos exploits, et vous êtes accueilli par votre père qui s'exclame : « Gildas tu es rentré ! ».

Votre père vous demande ce que vous avez fait pendant tout ce temps et vous lui expliquez toutes vos aventures, finissant par votre sauvetage du roi Arthur. Votre père, étonné, vous demande pourquoi vous n'avez pas parlé au roi Arthur. Vous êtes humble, c'est bien, mais votre souhait est aussi de devenir un véritable chevalier, et le roi Arthur peut réaliser ce souhait !

Votre père vous dit d'aller immédiatement parler au roi Arthur. Vous enfourchez votre cheval et vous y rendez donc au
173 !

190

On ne peut aboutir à ce paragraphe. Vous êtes un tricheur et un chevalier ne doit pas avoir de défauts... Vous n'êtes pas digne d'en devenir un...

191

Vous êtes caché derrière un arbre de peur de vous faire attraper. Vous observez ces chevaliers discrètement à travers le feuillage. Ils ne paraissent pas bien méchants. Ils semblent surpris de trouver ici une armure vide. Toujours caché, vous écoutez leur conversation :

« Tiens regarde, Lance-Pieux, une armure vide ! C'est étrange...

— Qu'est-il arrivé à ce chevalier, Hugues ?

— Il est certainement mort. Il faut prendre son armure, la ramener à sa famille et les prévenir du décès de leur fils. »

Ils descendent de leur monture, s'approchent de l'armure, et constatent que l'entaille est ancienne et assez profonde. Son nom est marqué sur le heaume : Montre-Frousse, chevalier du roi Arthur.

Les voyant ramasser l'armure, vous sortez de votre cachette en disant que l'armure est à vous, allez en (170) ou bien vous les laissez faire, allez en (196).

192

Vous croyez que c'est un piège et vous le laissez tomber à terre. Vous continuez à marcher avec un seul objectif : oublier cette folle histoire. Mais, hélas, plus vous marchez, plus vous vous demandez si vous auriez dû le prendre. Votre volonté vous quitte peu à peu, votre regard se vide et vous allez bientôt devenir comme tous les autres habitants de ce village : envoûté vous aussi... Pour l'éternité.

Vous commencez à l'attaquer. Vous le harcelez avec un éperon, lui vous harcèle avec ses crocs. Courageusement, vous sautez sur le loup mais il vous évite et saute dessus à son tour. Vous avez lâché votre éperon donc vous le retenez avec les mains et d'un coup de pied vous jetez le loup par terre et vous reprenez votre éperon.

Le loup se révèle et vous impressionne avec ses crocs et ses grognements, mais vous ne vous laissez pas impressionner longtemps et vous lui coupez la patte. Juste au moment où sa patte se met à saigner, le loup hurle.

Ce sont des hurlements pour appeler la meute.

Comme vous pouviez vous y attendre, la meute entière arrive et vous encercle. Le chef de la meute s'approche mais au même moment une licorne magnifique s'approche de la meute. Cette licorne est blanche comme du coton et sa corne de naval est pointue comme une équilaie. La licorne a un œil bleu et un œil vert. L'oreille droite de la licorne est un peu déchiuetée.

La meute entière se tourne vers l'animal légendaire. Les loups, qui ne sont pas stupides, se séparent en deux groupes. L'un s'occupe de vous tandis que l'autre va pour attaquer la licorne.

Les loups qui vous entourent ne vous attaquent pas tout de suite, par contre ceux qui entourent la licorne mordent de tous les côtés. La licorne arrive à en tuer un ou deux.

Puis tout d'un coup les loups qui vous entourent s'approchent de vous. La licorne fait un saut magique et se retrouve au même endroit que vous pour vous protéger. La meute réduite de moitié commence à s'approcher. Un loup vous saute dessus et hélas vous perdez encore une fois votre éperon. Un

loup s'attaque à la licorne, puis un autre. La licorne ne survit pas...

Les loups viennent vers vous et vous submergent, vous ne pouvez vous défendre. Vous mourez ici...

194

Vous avez choisi d'aller voir Charles.

Donc vous allez lui rendre visite dans sa maison, à quelques lieues de là. Arrivé chez lui, vous le saluez et vous entamez la conversation :

« Messire Charles, bonjour ! Comment vous portez-vous ?

— Oh, je te salue Gildas ! Je me porte à merveille et vous ?

— Bien mon cher, j'ai une question à vous poser si vous me le permettez !

— Allez, va, parle !

— J'aimerais bien savoir si être chevalier c'est difficile ?

— Ah ça oui, il faut savoir courir, sauter, nager, monter à cheval, tirer à l'arc, combattre à l'épée, manier l'écu et la lance, connaître l'art de la vénerie et de la fauconnerie... mais pourquoi cette question ?

— Car mon rêve serait d'être chevalier mais mon père me le défend ! Je me demandais, malgré cela, si vous pouviez m'apprendre et m'enseigner cet art ?

— Entendu, mon petit, quand commence-t-on ? »

Charles vous semble vraiment amical. Allez en **230**.

195

Vous prenez donc le couloir de gauche et avancez à tâtons dans l'obscurité totale.

Vous marchez encore pendant quelques temps. Et soudain vous tombez sur le chevalier blanc : c'est celui qui poursuivait le féroce dragon qui a brûlé et attaqué votre village ! Il vous raconte alors que vous êtes dans la tanière de la bête, et qu'il ne vous laiss-

sera pas continuer, à part si vous lui prouvez que vous êtes intelligent et non pas stupide, dans le cas contraire, vous risqueriez de vous faire tuer par n'importe quel chevalier, et même des apprentis chevaliers.

Il vous pose l'énigme suivante : « Quel est le chiffre le moins vieux de tous ? »

Si vous avez trouvé, vous devez vous rendre au chiffre correspondant à la réponse pour continuer votre quête, sinon vous allez errer dans ces cavernes sombres comme les ténèbres toute votre vie, qui risque d'être courte...

196

De peur de vous faire remarquer, vous restez caché derrière le buisson. C'est à peine si vous osez respirer... De leur côté, les chevaliers, eux, s'emparent de l'armure. Ils repartent au galop à travers la clairière où le soleil continue à briller. Au revoir, belle armure...

Déçu, vous sortez de votre cachette. Vous les regardez partir avec l'armure et vous vous dites que vous, vous n'aurez rien... Vous repensez à l'occasion que vous avez ratée d'avoir une armure et en plus à votre taille. Vous qui rêvez depuis votre enfance de devenir chevalier... Toutes vos chances de l'être un jour s'envolent.

Domage, c'est une occasion qui ne se reproduira peut-être plus, retournez au **66**.

197

Vous l'avez frappé mais l'homme ne bouge pas d'un pouce et vous ne pouvez toujours pas passer. Vous réfléchissez et en déduisez qu'il vaudrait mieux passer à côté de lui. Vous mettez votre projet en action, cependant, par vous ne savez quel miracle

il se déplace instantanément devant vous. Vous lui criez qu'il n'est pas humain. Il vous répond qu'il ne vaudrait mieux pas qu'il se montre sous son vrai aspect.

Vous essayez de lui parler (138) ou vous le rouez de coups pour lui apprendre à ne pas laisser passer un futur chevalier (222) ?

198

Vous êtes tellement énervé que vous les provoquez en duel.

Au départ, ils sont si déconcertés par votre colère et votre proposition qu'ils ne réagissent pas tout de suite. Lorsqu'ils sont remis de leurs émotions, ce qui arrive très vite, ils appellent des renforts en sifflant trois fois.

Les renforts arrivent promptement. Ils sont cinq de plus ! Le premier à arriver est grand avec des épaules larges et énormes. Il doit faire deux fois votre taille. Vous regardez vite son visage mais vous baissez les yeux tellement les siens font peur. Vous en avez des frissons dans le dos rien que d'y penser. Sa bouche est large et charnue. Quand il doit crier vous pensez qu'il ne vaut mieux pas être à côté !

Le suivant est beaucoup plus petit. Vous vous dites que celui-là sera facile à battre et comme s'il avait lu dans vos pensées, il ouvre sa bouche et déplie ses poings pour laisser apparaître des dents en acier et des griffes aussi acérées que des couteaux que l'on trouve dans les boucheries ! Vous changez d'avis aussitôt !

Les trois autres sont aussi puissants que les deux premiers.

Vous voyez alors arriver un énorme monstre. Il ressemble au premier mais en trois fois plus grand. Vous remarquez alors que ce dernier est le sixième que vous voyez débarquer et vous vous rendez compte aussi que derrière lui arrive encore toute une ribambelle de nains comme le second.

Dès que tous les renforts sont alignés devant vous, vous vous excusez pour ce petit contretemps et déclarez que vous avez rendez-vous avec quelqu'un. Aussitôt ces paroles prononcées, vous vous éclipserez en courant comme si vous étiez poursuivi par l'homme le plus dangereux de la terre. Vous courez au **6**...

199

Les épreuves commencent dès maintenant. Le chevalier vous donne quelques minutes pour vous préparer mentalement et physiquement.

« Gildas, la première épreuve va commencer, es-tu prêt ? demande le chevalier.

— Oui, je suis prêt, on peut commencer, répondez-vous avec courage.

— Prends cette épée, Gildas...

— Pourquoi ? demandez-vous.

— Parce que c'est ta première épreuve, un combat !

— Un combat ? Mais je ne sais pas me servir d'une épée !

— C'est toi qui décides, Gildas ! Bats-toi contre moi ou abandonne ! »

Que décidez-vous ? Vous acceptez au **136** ou vous refusez au **113** en disant que vous n'avez aucune chance ?

200

Vous questionnez quelques habitants pour savoir où habitent les parents du chevalier. Ils vous répondent qu'ils demeurent dans un petit château au nord du village. Pour vous y rendre, vous gardez votre armure pour faire croire au retour du chevalier bien-aimé (**120**), ou bien décidez-vous de la quitter en vous faisant passer pour un ami que le chevalier connaissait depuis son plus jeune âge (**112**) ?

201

Guilgant est atterré : il n'arrive pas à croire que vous l'ayez trahi. La rage et la tristesse déforment son visage et il ne sait quoi dire. Finalement, Guilgant se redresse, le visage empreint d'amertume ; il vous annonce qu'il vous défie.

Allez au **108**.

202

Vous décidez donc de faire un garrot à l'homme. Heureusement quelques secondes après l'hémorragie s'arrête. Vous l'aidez à se relever et à marcher jusqu'au village. Après que l'homme a guéri, il vous remercie et vous raconte que des hommes l'ont blessé car il les écoutait et les a entendus dire qu'ils allaient attaquer le village.

Rendez-vous en **62**.

203

Votre cupidité causera votre perte. Vous croyez devenir riche mais finalement elle vous tend un sac d'or à moitié vide. Elle ricane et disparaît dans un nuage de fumée. Votre regard se vide et votre volonté vous abandonne. Vous vous dirigez vers la sortie du village, et le chevalier vous déclare qu'il a honte de votre comportement et que vous n'êtes pas digne de devenir un chevalier. Vous avez perdu...

204

L'incendie fait rage dans la maison, la fumée vous étouffe et vous empêche de voir devant vous. Les flammes vous brûlent et font tomber des morceaux de toit et de mur. Tout à coup vous

entendez des cris à l'étage, vous réussissez à vous frayer un chemin à travers la maison.

Que faites-vous ? Vous vous précipitez en haut pour aider les personnes en danger (137) ou vous préférez prendre le temps d'inspecter le rez-de-chaussée pour voir s'il y a encore des personnes en danger (226) ?

205

Vous parvenez à échapper à l'ennemi, vous courez droit devant vous, toujours un peu sonné par le coup que vous a donné votre adversaire, tout à l'heure.

Vous vous heurtez contre plusieurs murs comme si vous étiez ivre. Vous êtes fatigué à cause de la cotte de maille qui commence à peser sur vos épaules, vous vous arrêtez au coin d'une rue à l'abri des ennemis. Vous vous cachez derrière un tas de pierres pour observer les destriers qui passent devant vous.

Vous vous rendez compte soudainement que vous n'avez pas d'arme donc vous ne pouvez pas combattre. Que faites-vous ?

Si vous voulez vous battre à mains nues allez au **25**.

Si vous décidez finalement de ne pas vous battre et d'aller aider des gens à se sortir de l'incendie, allez au **251**.

206

Finalement vous avez décidé de partir à l'aventure sans idées précises.

Vous partez donc de votre forêt légendaire. Vous longez la route dite de la forêt ; celle-ci est tortueuse mais malgré tout, bien ensoleillée. Les arbres ont un feuillage dense et d'un vert magnifique, la roche est brillante et étincelle sur les arbres de mille feux.

Vous arrivez à votre endroit préféré de la route, préféré car la vue est splendide et les oiseaux chantent si bien que vous en tombez amoureux dès le premier chant.

Un peu plus loin de vous se trouve un homme assis près d'un rocher, vous vous avancez lentement et vous remarquez que cet homme a une longue barbe blanche ainsi que de grands yeux vert nature. Il est vêtu d'un vieux pantalon noir, d'une très vieille paire de chaussettes, d'une paire de chaussures à moitié trouées, d'une vieille veste bleu marine trouée et d'un pull en daim marron foncé, troué lui aussi. En le voyant vêtu de cette manière, vous comprenez que cet homme est en réalité un mendiant. Son ventre crie famine !

Il vous interpelle.

Vous allez le voir au **132**, ou bien vous l'ignorez au **143** ?

207

Vous demandez au chevalier de vous y emmener et il vous donne une réponse affirmative.

La forêt est dure à traverser et le chevalier a quelques trous de mémoire, mais vous finissez par trouver le campement des ennemis.

Vous vous cachez derrière un tronc d'arbre couché sur le sol et vous apercevez votre mère ligotée à un arbre. Vous commencez à courir vers elle mais le chevalier vous retient et dit : « Vous ne pourrez pas délivrer votre mère seul, il faut faire diversion en attirant les gardes ailleurs. » Vous acceptez et vous voyez que les gardes jouent aux dés...

Vous faites diversion pendant que l'homme de la forêt va détacher votre mère (allez en **90**) ou bien vous laissez l'homme de la forêt faire diversion pendant que vous libérez votre mère (**130**) ?

208

Vous vous êtes rapproché de l'homme. Son visage est tourné vers le ciel, il n'a pas l'air de vous avoir remarqué, trop absorbé dans ses pensées. Vous hésitez quelques instants et déci-

dez de vous arrêter pour l'observer. C'est alors que vous remarquez qu'il porte des vêtements abîmés. Son pantalon est raccommodé avec des morceaux de tissus de couleurs foncées, sa veste est vieille, longue et grise, il vous paraît bien misérable. Toutefois vous ne voyez pas son visage car vous êtes encore trop loin de lui. Il est tout recroquevillé sur lui et vous semble méfiant.

Votre cheval, inquiet, commence à s'agiter, alors vous décidez qu'il vaut mieux s'approcher de plus près et vous recommencez à marcher dans sa direction tranquillement pour ne pas l'effrayer.

Plus vous vous approchez de lui, mieux vous distinguez sa silhouette : son dos voûté, ses cheveux longs et blancs...

Si vous décidez de le contourner et de continuer votre chemin allez au **57**.

Si vous décidez de vous arrêter devant lui allez au **19**.

209

Vous arrivez devant un immense château avec une tour d'au moins vingt mètres de haut, aux murs formés de grosses pierres étonnamment claires. Tout le château est entouré d'un jardin avec des parterres de fleurs multicolores et de deux fontaines dont l'eau sort de la bouche d'un dauphin de bronze ; n'ayant jamais vu un monument aussi merveilleux, vous vous dites que c'est Camelot.

Soudain vous avez envie de découvrir le bâtiment, alors vous descendez de votre fidèle destrier et parcourez les alentours du regard à la recherche d'une généreuse personne qui pourrait vous indiquer le chemin des écuries pour abreuver votre cheval ; quelques minutes plus tard vous remarquez et entendez deux gardes en train de converser et décidez d'écouter leur conversation ; vous les entendez vaguement parler de la chambre du roi Arthur, ce qui vous intéresse car c'est justement lui que vous cherchez.

Si vous voulez les interrompre pour leur demander où se trouve le roi, allez au **69**, mais si vous voulez continuer à les écouter sans les interrompre allez au **46**.

210

Vous vous dirigez vers l'épreuve du pont basculant, quand soudain vous apercevez les deux hommes d'hier au soir. Vous vous approchez et vous vous cachez derrière un petit muret de pierres. Vous jetez un coup d'œil sur les deux hommes et vous voyez qu'ils sont en train de démonter des pièces du pont basculant. Après avoir fini le démontage des pièces, les deux hommes repartent. Vous décidez de ne pas laisser les pièces comme ça et vous allez donc les remettre à leur place quand tout à coup, vous entendez crier au loin :

« L'écuyer Gildas est prié de se présenter immédiatement au départ de l'épreuve, je répète, l'écuyer Gildas est prié de se présenter au départ de l'épreuve ».

Vous vous empresses d'aller vous préparer pour l'épreuve du pont et voilà, vous êtes déjà parti. Le pont bouge dans tous les sens, vous commencez à avoir peur, à vous poser des tas de questions comme : « Si je n'avais pas réparé le pont correctement » ou « Si les deux hommes étaient retournés le démonter »... Mais voilà, l'épreuve est terminée et tout s'est passé comme vous le souhaitiez. Fier de vous, vous enlevez votre équipement et allez vous reposer. Pour la suite de votre aventure, allez au **77**.

211

Vous attendez encore mais l'homme reste toujours immobile. La nuit s'est maintenant installée, il fait de plus en plus froid et de plus vous avez faim. Malheureusement vous n'aviez pas prévu d'être parti si longtemps et n'avez pas emporté la moindre nourriture, même pas quelque chose à boire.

Découragé, vous vous couchez à l'abri sous les branches du buisson derrière lequel vous vous cachez. Malgré l'inconfort de cette couche vous finissez par vous endormir car vous êtes très fatigué.

Au petit matin les rayons du soleil vous réveillent. Vous vous étirez et vous vous levez doucement et péniblement, engourdi par cette nuit à la belle étoile. Vraiment, vous vous souviendrez de cette nuit, jamais encore vous n'aviez aussi mal dormi et fait autant d'affreux cauchemars. Vous vous apprêtez à repartir quand vous apercevez que l'homme et la cabane ont disparu. Vous avez échoué à cette épreuve car vous avez manqué de témérité... Le chevalier ne veut plus de vous comme écuyer. C'est la fin de l'aventure pour vous...

212

Vous entrez donc par la porte de gauche et vous vous retrouvez dans un couloir sombre et inquiétant. Vous êtes immobilisé par la peur et vous craignez que cette fois, ce ne soit la fin de votre aventure, ce que vous vous obstinez à ne pas croire.

Vous avancez donc courageusement dans ce couloir sombre et dangereux où vous trébuchez plusieurs fois à cause de l'obscurité. Et puis, vous vous apercevez que plus vous avancez, plus la porte du fond recule, ce qui vous désespère. Vous décidez de courir, mais la porte recule encore plus vite ! Vous abandonnez donc tout espoir de vivre et vous arrêtez de marcher. Vous allez mourir dans ce couloir sans fin et laisser vos ossements se transformer en poussière, ce qui vous répugne le plus car votre rêve de devenir chevalier s'arrête ici. Vous êtes mort, recommencez l'aventure.

213

Vous continuez votre chemin qui vous semble très long. Vous marchez longtemps et, exténué, vous finissez par vous évanouir. Vous vous réveillez et reprenez la route.

Pendant que vous inspectez votre bouclier, vous apercevez une sorte de gros trou assez bizarre au milieu du chemin. Vous ne pensez plus à ce que vous venez de voir et vous continuez votre route, quand soudain un vieil homme vous interpelle et vous demande si vous voulez entreprendre une quête alléchante. Vous ne savez pas ce qu'il y a en récompense.

Vous acceptez (44) ou vous refusez en vous moquant du vieil homme et de ses histoires à dormir debout (24) ?

214

Vous allez chercher quelqu'un dans les rues, au centre de la ville voisine. Soudain, vous voyez une personne qui semble avoir la tête de l'emploi. Vous allez la voir et vous dites :

« Bonjour, êtes-vous guérisseur ?

— Bonjour, non je ne suis pas guérisseur, je travaille le blé.

— Ah, excusez-moi !

— Mais si vous cherchez un soigneur, il y en a un à cinquante pas d'ici.

— Dans quelle direction ?

— Au nord-est du village.

— Merci infiniment, monsieur. Au revoir.

— Pas de quoi, jeune homme. »

Et vous continuez votre chemin jusqu'à la maison du soigneur, à cinquante pas d'ici, au nord-est du village.

Après quelques minutes de marche, vous arrivez devant la demeure du soigneur. Vous frappez à la porte :

« Bonjour, je cherche un soigneur.

— Excusez-moi, mais le soigneur est décédé il y a deux semaines environ.

- Y en a-t-il un autre pas loin d'ici ?
— Non, c'était le seul. Je suis vraiment désolé.
— Ce n'est pas grave, au revoir...
— Au revoir. »

Vous faites demi-tour et retournez vers le cheval. Mais lorsque vous arrivez là-bas, celui-ci a disparu !

Si vous le recherchez, allez au **237**. Si vous abandonnez, allez en **66**.

215

Malgré tout vous continuez votre promenade dans les bois, abandonnant derrière vous le chevalier mort et son armure. Vous poursuivez votre chemin, mais tout en marchant, vous pensez toujours à cette histoire. Peut-être auriez-vous dû prendre cette armure ? Après tout, cet homme est mort, son armure ne lui servira plus jamais... alors qu'à vous... elle vous serait bien utile pour vous protéger des coups.

Vous savez bien qu'une telle occasion ne se reproduira plus jamais... Vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Vous avez quitté la clairière il y a une demi-heure environ il est donc toujours possible d'y retourner.

Si vous regrettez de ne pas avoir récupéré cette armure alors rebroussez chemin. Courez vite jusqu'à la clairière pour la prendre et allez en **247**, sinon retournez au **66**.

216

Les silhouettes sont en réalité des gardes, qui semblent inamicaux. Ils ne vous adressent même pas la parole. Vous vous énervez et ils vous tuent de leurs hallebardes. Il est trop tard pour vous enfuir...

Recommencez l'aventure et soyez plus méfiant à l'avenir !

217

Vous êtes sorti de la forêt. Le retour vous a semblé bien long et vous vous demanderez toujours pourquoi cet homme était assis là, vous pensez que peut-être vous le reverrez un autre jour et que vous pourrez l'aborder, oui peut-être un autre jour car vraiment aujourd'hui c'était vraiment trop difficile vous aviez trop peur de lui.

Un peu contrarié de ne pas avoir eu assez de courage pour vous approcher de lui, vous arrivez enfin au campement de votre mentor.

Le chevalier vous attend, il est content de vous voir. Il remarque cependant que votre attitude paraît étrange, vous avez l'air soucieux alors il vous interroge sur ce que vous avez fait dans la forêt et vous lui répondez que vous avez vu un homme assis sur le muret à côté de la cabane de la forêt. Le chevalier est très étonné que vous ne soyez pas allé lui parler et vous explique que vous avez échoué ! C'était cet homme dans la forêt qui était votre troisième épreuve, et vous n'avez pas bien su agir... Vous avez perdu.

218

Il vous combat devant le peuple pour évaluer votre talent. Bien évidemment, vous manquez d'expérience face à un combattant trop expérimenté pour vous. Vous avez fait preuve de trop de témérité, ce qui n'est pas toujours très bon. Vous vous prenez un coup d'épée accidentel dans le ventre. Vous mourez deux jours plus tard. Vous avez échoué dans votre quête...

219

Vous êtes très en colère. Après cinq minutes de réflexion, vous décidez d'aller essayer de tuer les deux hommes pour qu'ils

n'agissent plus ainsi. Vous arrivez vers eux, mais hélas vous vous apercevez un peu trop tard qu'ils ne sont pas seuls.

Vous essayez de vous échapper. D'un coup d'éperon, vous lancez votre cheval à toute allure. Vous dévalez la pente du champ de coquelicots avec les hommes à vos trousses. Vous voilà arrivé dans la forêt.

Une main vient frôler votre bras. Vous regardez et apercevez un homme qui essaie de vous arrêter. Un seul de coup de poing suffit à le faire tomber de son cheval et celui-ci rebondit deux fois. Vous poursuivez votre course mais voilà que vous perdez l'équilibre et tombez vous aussi. Les chevaliers vous rattrapent et vous périssez sous leurs coups... Votre aventure est terminée...

220

Votre entraînement se poursuit pendant de nombreux mois.

Un jour, vous traversez la forêt et vous prenez du pain, des pommes et du lard séché pour pouvoir vous nourrir pendant le temps de marche. En entrant dans la forêt, vous voyez un écureuil roux et vous le suivez. Au bout de quelque temps vous vous rendez compte que vous vous êtes perdu. Vous essayez de retrouver votre route mais tous les chemins se ressemblent.

Vous entendez des branches craquer. Vous vous retournez et vous voyez un ours imposant d'une très grande taille. Vous décidez de vous enfuir (58), vous préférez vous cacher (119) ou vous l'affrontez (99) ?

221

Vous réfléchissez à un moyen de le libérer de là et soudain vous avez une idée. Vous ramassez deux gros cailloux et vous leur lancez mais ça ne suffit pas à les tuer. Les deux gobelins touchés par les pierres vous pourchassent, vous retournez en arrière

pour trouver une arme. Vous voyez des os encore récents, vous les prenez et essayez de taper la tête des gobelins là où les pierres ont touché, et vous leur donnez une pluie de coups.

Un des gobelins tombe à terre et vous tapez l'autre, mais il est un peu plus résistant et vous menez une lutte acharnée. Le gobelin vous blesse au ventre, mais par chance vous lui expédiez un coup directement là où il fallait et le monstre s'écroule.

Vous avez tué deux gobelins ! Il vous reste le dernier à tuer, mais face à face vous n'avez aucune chance car vous êtes blessé, vous devez utiliser la ruse. Vous revenez en arrière pour affronter le dernier gobelin. Vous ramassez au passage une pierre assez grande à vos pieds, vous la lancez dans un coin pour que le gobelin regarde en direction du bruit et par derrière, silencieusement, vous le frappez. Le gobelin est assommé et vous lui prenez ses clés, ce qui vous permet de délivrer le prisonnier.

Il vous demande de lui donner son épée, vous le faites et d'un coup il achève le gobelin qui allait se relever. Après vous avoir remercié, vous vous présentez et il en fait de même. Son nom est Godefroi de Belleville. Rendez-vous au **188**.

222

Vous commencez à en avoir marre et vous lui donnez des coups dans le ventre. Soudain, une lueur maléfique apparaît dans son regard. Vous avez l'impression qu'il vous jette des éclairs. Il commence à se transformer. Au lieu de ses ongles apparaissent de longues griffes pointues. Des poils commencent à lui pousser partout sur le corps, qui prend la forme d'un lion ; sa tête prend celle d'un aigle et des ailes du même animal lui poussent sur les flancs.

Après sa transformation vous tremblez de peur, et soudain le griffon vous saute dessus et vous déchiquette la peau avec son énorme bec. Vous êtes en train de mourir, demain on vous retrouvera en petits morceaux. Adieu !

223

Vous avancez jusqu'aux deux hommes et vous dites :

« Pardon, cette armure nous appartient vous nous l'avez volée mais vous qui êtes si gentils, auriez-vous la gentillesse de nous la rendre ? Vous nous l'avez volée donc vous êtes dans l'obligation de nous la rendre !

— Ha ! Ha ! Ha ! Cette armure nous appartient, même si nous l'avons volée, elle est à nous maintenant. Voilà une raison de plus pour ne pas vous la rendre ! répondent les deux hommes.

— Rendez-la-nous ! Sur le champ !

— Puisque que je vous dis que nous ne vous la redonnons pas ! Désormais elle est à nous, et à nous seuls.

— Taisez-vous, elle est à nous, rendez-la-no... »

Le voleur vous tue sans même que vous n'ayez le temps de finir votre phrase.

Quant à l'écuyer, il essaie de s'enfuir mais en vain, il se fait rattraper et tuer lui aussi...

224

Vous haussez le ton. Vous dites au chevalier que vous voulez devenir chevalier tout de suite, et vous refusez, vous avez d'autres choses à faire !

« Tu me déçois beaucoup Gildas, sans moi tu vas avoir du mal à apprendre le métier car tu ne sais rien du tout de la chevalerie, mais ce n'est plus mon problème ! »

Le chevalier s'en va. Votre ton hautain lui a déplu : vous aurez du mal à trouver désormais un chevalier pour vous apprendre le métier. Vous avez échoué...

225

Vous n'êtes désormais plus qu'à quelques jours du campement de votre mentor. Vous récupérerez bientôt votre équipement au complet, et réaliserez votre rêve de devenir chevalier !

Vous arrivez au sommet d'une colline. Vous regardez les alentours, au loin vous apercevez un tout petit village que vous reconnaissez pour être déjà passé par là quelques mois auparavant : de la fumée sort des cheminées, la cloche de l'église sonne ; mais elle sonne plus de fois qu'elle ne devrait, étrangement.

Vous faites un tour sur vous même et entrevoyez une grande bâtisse, on dirait un château fort. C'est étrange, il n'était pas là la première fois que vous êtes passé sur ce chemin... Vous entendez au loin retentir un bruit de cor.

Si vous êtes curieux et allez voir le château, allez au **23** ; si vous hésitez allez au **40** ; si vous avez peur et ne voulez pas y aller dirigez vos pas au **67**.

226

Vous perdez trop de temps à explorer le rez-de-chaussée. Des tuiles tombent du toit, des morceaux de mur s'arrachent, la chaleur est accablante, il devient très dur de respirer dans toute cette fumée : les cris viennent du haut et non du bas, vous vous dépêchez de monter l'escalier mais... trop tard, une poutre enflammée vous tombe dessus pendant que vous essayez de sauver vos voisins et vous mourez sous le poids de la poutre. Vous n'auriez pas dû perdre de temps...

227

Vous apercevez un jeune homme un peu plus âgé que vous. Il vous bâillonne avec sa main. Vous lui faites signe que vous allez vous taire et il vous libère.

Vous attendez que les gardes soient partis pour demander à votre interlocuteur si c'est lui le fugitif et il vous répond brièvement que oui. Vous reprenez la route ensemble, soudain... le château que vous aviez aperçu au loin se dresse devant vous. Gautier (c'est le prénom du jeune homme) vous dit que le château est maudit et que toutes les personnes qui s'y sont aventurées n'en sont jamais sorties. Gautier vous quitte à quelques pas du château. Vous vous retrouvez seul.

Si vous avez peur et que vous retournez sur vos pas, allez au **172** ; si vous ne croyez pas votre nouvel ami et que voulez entrer dans le château, allez au **35**.

228

Vous leur répondez :

« Non, je refuse cette offre. Vous ne m'achèterez pas comme ça ! J'ai décidé de participer à ce concours, donc j'y participerai ! Sur ce, messieurs, au revoir !

— Ne vous inquiétez pas, cher ami, nous voulions juste tester votre courage car les épreuves sont difficiles. Elles demanderont beaucoup d'efforts. Nous allons vous laisser passer une bonne nuit et soyez en forme demain ! ».

Les deux hommes s'éloignent et regagnent leurs tentes.

Si vous trouvez que leur comportement n'est pas celui d'un futur chevalier et que vous décidez d'aller les dénoncer à l'organisateur du tournoi, allez au **231**.

Sinon, vous avez le choix entre trois épreuves : pour le pont basculant allez au **210** ; pour l'épreuve de cheval allez au **131** ; pour le combat contre un chevalier, allez au **98**.

229

Vous errez dans les environs depuis quelques heures mais vous êtes très fatigué et vous ne trouvez aucune piste. Vous manquez de force, de courage et surtout d'expérience pour ce genre de chose... Car depuis tout petit vous détestez faire des choses pareilles tout seul. Que décidez-vous de faire ? Vous allez interroger des villageois pour savoir s'ils ont vu votre mère se faire enlever (142) ou vous décidez de laisser tomber en vous disant que d'autres retrouveront votre mère à votre place (79) ?

230

Vous annoncez à Charles que vous êtes prêt dès maintenant et que vous n'attendez plus que son accord. Il vous répond qu'il faut juste qu'il aille prendre l'arc et tout son matériel de combat dans sa petite cabane. Lorsqu'il en ressort, vous courez l'aider car vous ne le voyez plus sous toutes les armes et autres instruments nécessaires aux chevaliers.

Vous lâchez tout sur le sol quand il vous annonce que le pré où vous vous trouvez sera parfait. En premier lieu, il vous apprend à revêtir une tenue de chevalier. Ensuite, sans vous faire quitter cette tenue, il vous initie à l'art de la noblesse et de servabilité. Vous deviendrez un jour vous aussi un maître dans ce domaine et vous saurez faire de la musique sans aucune mauvaise note.

Vous pensez que vous ne vous êtes pas mal débrouillé pour les combats à l'épée ou à la lance. Vous êtes par contre moins doué pour le tir à l'arc. Quand le soleil commence à décliner dans le ciel, vous aidez le vieux monsieur à ranger et il vous donne rendez-vous le lendemain.

Lorsque vous arrivez chez vous, vous avez eu le temps d'inventer un mensonge digne de ce nom. Votre père arrive en même temps que votre mère. Ils vous demandent ce que vous avez fait de votre journée.

Vous leur dites que vous êtes allé voir le vieil ami de votre père pour prendre de ses nouvelles et votre géniteur vous demande s'il va bien. Vous lui répondez que oui et que vous êtes allé vous promener dans les champs environnants. Vous leur demandez si vous pouvez y retourner le lendemain et vos parents vous donnent leur accord à condition que vous soyez rentré pour le dîner. Vous répondez que oui.

Le lendemain et les jours qui suivent, vous vous rendez chez l'ancien chevalier. Vous promettez au vieil homme de revenir le lendemain.

Le matin suivant, lorsque vous arrivez chez lui, vous le voyez avec votre père ; les deux hommes vous attendent devant la maison. Ils ont l'air en colère. Vous approchez et vous recevez une tempête de jurons et de plaintes sur le dos pour avoir mentit à vos parents.

Votre père vous ramène chez vous et vous promet de ne pas vous lâcher jusqu'à ce que le ciel vienne le chercher pour l'emporter auprès de Dieu. Vous essayez de vous échapper, mais votre père a des amis partout qui sont au courant de tout et vous repèrent tout de suite.

Vous voilà coincé jusqu'à la fin de vos jours à rester paysan alors que vous aviez toutes vos chances de devenir chevalier. La prochaine fois, vous réfléchirez avant de vous remettre aux mains d'un proche de votre père ! Retournez au début...

231

Vous vous dirigez vers le bureau de l'organisateur. Vous vous faites conduire à lui par un homme costaud avec des épaules larges. Il vous confie qu'il ne peut pas participer au tournoi car son patron le lui interdit. Quand vous arrivez devant le patron, il vous salue :

« Salutations, messire Gildas. Qu'est-ce qui vous amène dans mon bureau ?

— Bonjour messire. Je voulais vous parler de quelque chose qui m'a choqué.

— Je suis à vous dans quelques minutes. Il faut que j'aie vu quelqu'un avec qui j'ai rendez-vous maintenant. Attendez-moi ici. Je reviens vite. »

Il vous laisse sur ces mots et sort par la porte de derrière.

Vous admirez le bureau de cet homme. Il est spacieux avec des tableaux de personnes importantes. Les cadres sont en or massif. Les murs sont d'un bleu ciel avec des motifs dorés. Le plafond est haut et majestueux. Il est d'un blanc si parfait que l'on croirait qu'il est fait de lumière du soleil. La pièce est claire avec des grandes fenêtres qui donnent sur les jardins du château. L'herbe dehors est coupée au centimètre près. Vous n'avez jamais vu pareille perfection.

Vous vous rendez compte alors que le grand type de tout à l'heure est encore là. Soudain, la porte de derrière s'ouvre et claque fort contre le mur. L'organisateur entre furibond et vous voyant se calme aussitôt. Il s'excuse pour cette attente :

« Je suis vraiment désolé de l'attente que je vous ai infligée. Vous êtes patient et j'apprécie beaucoup cette qualité car moi-même je ne supporte pas que l'on me fasse attendre. Alors de quoi vouliez-vous me parler ?

— Je voudrais vous parler de deux hommes que j'ai surpris en train de comploter pour trafiquer les selles des autres chevaliers. J'ai été choqué de savoir des hommes aussi indignes ! Ils étaient là-bas dans le champ près de l'arbre aux pommes. J'ai pensé bon de vous prévenir.

— Je vois... Et je vous promets de faire le nécessaire pour que ces hommes soient punis. Merci de m'avoir prévenu.

— Mais tout le plaisir est pour moi. Au revoir messire.

— Au revoir. »

Vous sortez du bureau, puis du château. Lorsque vous vous êtes assez éloigné pour que personne ne vous entende, des

hommes armés et bien entraînés vous tombent dessus. Ils vous frappent avec une telle violence que vous êtes assommé. Ils vous traînent par terre et vous écoutez entre la vie et la mort des parties de leur conversation :

« Tu crois qu'il est mort ?... »

— Oui !

— Le patron était furieux... appris que cet homme nous a surpris...

— De toute façon nous nous en sommes débarrassés comme il nous a demandé... »

Vous n'écoutez plus la conversation, vous n'avez plus la force de vous concentrer sur quoi que ce soit ! Vous regrettez un moment votre famille et votre maison. Vous vous endormez un moment et lorsque vous vous réveillez vous êtes dans un pré entouré des hommes de tout à l'heure. Maintenant il fait nuit. Les hommes ont allumé un feu. Vous voulez demander à boire mais seul un bruit étouffé parvient à sortir de votre gorge.

Un des hommes vous a entendu et se lève vers vous. Il a l'air sympathique. Il vous demande à voix basse si vous avez besoin de quelque chose. Vous essayez de reformuler votre demande de boire qui a attiré cet homme galant. Il vous confie que vous lui inspirez confiance et qu'il ne veut pas que vous mouriez. Il vous dit aussi que si ses partenaires apprennent qu'il vous aide, il subira le même sort que vous. Un coup de vent froid vient vous chatouiller les narines.

Vous vous retenez de justesse d'éternuer mais votre nouvel ami, lui, éternue bruyamment et tous les hommes présents se retournent vers vous. Le plus costaud s'approche pour voir ce qu'il se passe et voit que vous respirez encore. Il vous transperce de son épée, tout comme il le fait ensuite à votre ami qui subit le même sort que vous comme il l'avait prédit.

Vous vous videz de votre sang trop vite pour que votre corps compense et vous mourez à côté de votre ami en voyant votre vie défiler et une seule image reste devant vos yeux pour

l'éternité : celle de l'homme qui a risqué sa vie pour vous sauver et qui finalement est mort en même temps que vous ! Vous avez perdu...

232

Vous remarquez que ce sont des traces de sabots de chevaux. Et avec les chevaux il y a des chevaliers, et qui dit chevaliers dit châteaux forts, donc normalement les traces de sabots devraient vous conduire au château.

Avec une énergie renouvelée vous repartez de bon pied. Sur le côté du chemin, vous découvrez quelques fraises des bois, vous vous arrêtez quelques temps plus tard pour déguster ces doux petits fruits. Malgré votre petit goûter, votre ventre crie famine. Vous cherchez des champignons. Justement, sur le bas-côté un parterre de giroles attire votre attention.

Après vous être rassasié vous repartez. Mais plus vous marchez vers le château, plus ce dernier semble s'éloigner ! Vous avancez à reculons pour voir, et le château se rapproche de vous... Malheureusement, une brume magique s'élève et recouvre bientôt tout le paysage.

Vous décidez de monter dans un arbre pour mieux voir (135), ou vous préférez attendre sur place que la brume se dissipe (73) ?

233

La femme vous lance : « Partez, étranger, ou vous subirez ma malédiction ! »

Vous lui répondez : « Allons boire un verre chez vous pour parler de cette histoire qui est vraiment étrange ! »

La sorcière vous répond : « Non ! Partez, étranger ! »

Vous avez peur et vous ressortez du village (250) ou vous ignorez cette femme et continuez à explorer le village (59) ?

234

Vous pensez qu'elle va vous piéger alors vous refusez de lui donner le saphir. Après tout, c'est vous qui l'avez trouvé ! Alors la sorcière vous propose autre chose : elle vous demande contre quoi vous voulez l'échanger.

Si vous pensez devenir riche et lui répondez que vous voulez de l'argent, allez en **203**.

Si vous voulez la puissance et répondez que vous souhaitez devenir roi, allez donc en **177**.

Si vous répondez que vous voulez qu'elle libère les villageois de leur malédiction, allez en **56**.

235

Le buisson derrière lequel vous vous cachez n'est pas très grand et vous dissimule mal. De plus vous n'arrivez pas à bien voir l'homme qui est assis sur le petit muret à coté de la cabane. Vous choisissez donc de vous avancer derrière un buisson plus près de lui, plus grand et plus touffu que le précédent. Ainsi vous serez plus sûr de ne pas être vu.

De là, vous pouvez voir plus distinctement la silhouette de l'individu mystérieux, c'est un homme fort mal habillé ; il porte une vieille veste longue et grise, son pantalon est raccommodé avec des morceaux de tissus de couleurs foncées. Il vous paraît bien misérable. Mais vous êtes encore trop loin pour distinguer avec précision son visage.

L'homme reste immobile, de temps en temps il regarde le chemin puis la cabane et se remet dans sa position initiale. Il paraît méfiant et son comportement est étrange. Cela fait bientôt une heure que vous l'observez, le temps vous semble long. L'homme reste toujours immobile. Vous n'arrivez pas à vous faire une idée sur ce mystérieux personnage : faut-il vous méfier de lui, ou pouvez-vous l'aborder ?

Si vous voulez attendre encore allez au **160**.

Si vous trouvez que le temps est trop long, vous pouvez sortir de votre cachette et aller au **19**.

236

Vous volez le bouclier mais vous êtes repéré par l'écuyer :
« Voleur, honte à toi, pendard, je vais prévenir tous les écuyers et le monde de la chevalerie te fermera ses portes. »

Après avoir commis cet acte, vous avez ruiné votre avenir : les portes de la chevalerie vous sont désormais fermées et vous avez perdu !

237

Vous parcourez toute la forêt pour le retrouver.

Tout à coup vous écartez les branches, et vous l'apercevez en train de trotter du mieux qu'il peut au loin mais on sent bien qu'il est faible sur ses jambes, il a peut-être un problème, c'était peut-être le cheval d'un chevalier, peut-être ce chevalier a-t-il perdu ce combat et le cheval a-t-il ramassé des coups, ou encore quelqu'un comme vous le voulait, le cheval s'est échappé et quand il s'est fait rattraper, il a reçu un coup...

Vous vous posez plein de questions comme cela. Que faites-vous ? Vous continuez vos recherches car vous n'avez pas besoin d'un cheval blessé (**155**), ou vous essayez de le soigner par vous-même (**249**) ?

238

Un jour de beau temps, votre mère vous demande de cueillir des champignons pour le dîner. Vous vous habillez pour votre promenade et vous vous dirigez vers la clairière. Vous commencez votre cueillette.

Quelques heures plus tard, après avoir rempli le sac de champignons, vous décidez de rentrer chez vous. Vous emprun-

tez le chemin du retour, et, de loin, vous apercevez un homme muni d'un heaume allongé par terre.

Vous vous approchez et vous découvrez qu'il est blessé à la jambe et au bras. Il perd tout son sang...

Si vous voulez le soigner, rendez-vous en **13**.

Si vous préférez appeler votre père allez en **133**.

Si vous le laissez se vider de son sang, allez en **186**.

239

Vous vous réveillez après une nuit agitée. Vous avez rêvé de votre bien-aimée mais surtout, vous n'étiez pas rassuré pour les épreuves d'aujourd'hui. Vous aviez certes bien mis votre selle à l'abri mais ils ont tout retourné et ont fait un raffut pas possible. Les deux personnes de l'autre jour ont scié, scié et encore scié. À croire qu'ils étaient bûcherons !

Vous avez mal dormi mais vous sentez une force surnaturelle vous envahir et vous sortez de votre paillasse et de votre tente presque en dansant. Vous prenez un repas très lourd et vous ne faites qu'avoir encore plus faim, rien ne semble vous rassasier ! Vous arrêtez quand même de manger pour aller vous préparer pour l'épreuve de ce matin.

Vous retournez dans votre tente en dansant et sautillant. Vous y êtes enfin ! Vous allez enfin montrer de quoi vous êtes capable, après tout votre entraînement ! Vous êtes tellement heureux que vous êtes prêt en quelques minutes et tout l'accoutrement habituellement si lourd vous paraît tellement léger... Vous avez lacé vos chausses de fer, enfilé votre haubert et votre cotte de maille que vous avez nouée avec le heaume, et vous avez attaché les deux éperons de votre mentor à vos pieds.

Ces éperons vous rappellent votre cheval et votre selle. Vous vous précipitez vers les écuries. Vous courez à votre selle que vous retrouvez en morceaux... Vous décidez d'en chercher une autre pour vous en servir. Vous retournez la salle où toutes les selles sont exposées et enfin vous en trouvez une encore plus

belle et plus performante que la vôtre. Vous décidez alors de la prendre.

Vous vous dirigez vers votre monture lorsque vous croisez deux personnes qui vont chercher leur selle. Vous ne dites rien car ils penseraient que c'est vous qui avez massacré les selles. Vous ne reconnaissez pas l'organisateur des épreuves, mais vous entendez celui-ci hurler dans la salle où toutes les selles se trouvent :

« Je vais les tuer ! Je leur avais demandé de mettre hors jeux les autres chevaliers, pas de me supprimer ma selle ! Je fais comment, moi, maintenant ? »

Vous êtes maintenant sûr de savoir qui est le propriétaire de la selle que vous avez prise. Vous faites profil bas quand l'organisateur repasse accompagné de ses gardes. Vous décidez de camoufler la selle avec quelques objets que vous avez pris dans le champ.

Une fois tout cela réglé, vous partez avec toujours autant d'entrain que le matin lors de votre lever. Vous faites courir votre cheval pour l'échauffer. Vous allez vous présenter et on vous dit que vous passez le prochain. Vous faites alors le tour du pré dans lequel se déroulent les épreuves. Vous galopez puis trottez puis vous vous arrêtez près d'un ruisseau. Vous faites une halte pour pouvoir désaltérer votre cheval. Vous repartez au galop dans le sens opposé et vous arrivez juste au moment où l'un des concurrents achève son adversaire.

Vous sentez la crainte monter en vous, crainte qui veut apparemment remplacer votre énergie du matin. Vous ne vous laissez pas abattre et enfourchez votre monture.

Vous entrez dans le périmètre délimité par des bouts de bois. Votre concurrent n'est autre que celui que vous avez surpris en train de comploter !

Vous sentez sa surprise en vous découvrant. Vous êtes fier d'avoir réussi à surmonter cette épreuve imprévue. Vous saluez votre adversaire car maintenant tout est permis et pas de pitié.

Vous lancez votre cheval à pleine vitesse. On pourrait croire que votre cheval est aussi en forme que vous car il dépasse son record de vitesse. Vous allez plus vite que votre concurrent, qui se nomme apparemment Kelvin d'après les acclamations des spectateurs. Vous le percutez de plein fouet et il tombe à terre après seulement quelques secondes.

Vous sautez à terre pour le rejoindre et votre cheval vous suit pour aller à la rencontre de son adversaire. Vous sortez votre épée de son étui et la brandissez au-dessus de votre tête. Vous la baissez lorsque Kelvin vous supplie de l'épargner. Vous connaissez le règlement du tournoi : vous ne devez pas céder. Vous décidez alors de continuer sur votre lancée jusqu'à ce qu'il déclare forfait. Vous donnez des coups mais pas trop forts et puis, voyant qu'il a encore largement la force de continuer à combattre, vous ne laissez plus passer une occasion de le frapper.

Il vous fait tomber et vous frappe de toutes ses forces. Vous êtes aplati à terre et vous ne pouvez plus frapper car vous mettez toute votre énergie à vous défendre avec vos bras et vos jambes. Vous ressentez soudain encore cette force de tout à l'heure mais avec plus de vigueur et de puissance ! Vous vous en servez pour vous relever et pour faire basculer ce fameux tricheur. Vous lui infligez une blessure sur l'épaule droite et la cuisse gauche.

Il essaie de se relever mais il échoue. Vous décidez alors de le finir lorsque les juges décident que Kelvin est hors combat et ne peut plus participer. Vous mettez un bout de temps avant de comprendre que vous avez gagné !

Vous sautez de joie, vous sentez que maintenant rien ni personne ne pourra vous arrêter. En effet, vous gagnez toutes les épreuves la main haute. Vous étiez juste angoissé pour la première.

Vous apprenez que demain, des autres épreuves vous attendent pour décider de qui est le meilleur chevalier. Vous vous rendez à la taverne avec la même énergie que ce matin (elle ne vous quitte plus !), après avoir remis votre cheval dans l'écurie, rangé toutes vos affaires et mis vos armes en sécurité dans l'entrepôt où toutes les armes ont été entreposées.

Le garde vous demande votre numéro et va ranger vos affaires dans votre case. Tout le monde chuchote sur votre passage et vous avez soudain la pénible impression que vous vous êtes fait des ennemis durant la journée.

Seule une personne vous parle durant tout le repas.

Il s'appelle Volchot. Il vous dit que tout le monde vous redoute et que lui est simplement écuyer d'une de ces personnes. Vous lui expliquez que vous non plus vous n'êtes pas chevalier mais juste une personne comme les autres et vous lui demandez pourquoi il n'a pas participé aux épreuves. Il vous répond tristement que son maître ne veut pas qu'il participe car il a peur que Volchot le dépasse en combat. Il est plus fort que lui, c'est sûr, mais il ne veut pas le reconnaître et donc, il ne veut pas le faire chevalier.

Continuez au **114**.

240

Vous continuez à marcher en direction d'un autre village car l'autre vous paraissait trop sinistre. Deux heures plus tard, vous voilà arrivé dans une très grande ville. Ici le peuple est sympathique et il vous salue poliment. Vous décidez de trouver un lieu où vous pourrez séjourner quelques jours, si vous voulez y aller rendez-vous au **34**. Si vous préférez aller directement proposer vos talents au seigneur ainsi que vos services, allez au **123**.

241

Vous regardez l'épée, vous vous en emparez et vous essayez de la soulever mais sans réussite, elle s'avère très lourde, l'épée tombe à terre en faisant un bruit assourdissant. Vous commencez à vous sentir épuisé, sans force ; alors la peur s'empare de vous, vous tremblez.

À cet instant, un homme armé d'une épée similaire à la vôtre entre dans l'armurerie, vous vous dissimulez rapidement dans une armoire qui était restée ouverte.

L'ennemi cherche des armes partout dans la pièce, il ouvre l'armoire et vous découvre avec une épée dans la main.

Si vous le combattez avec l'épée allez au **153**.

Si vous laissez tomber l'épée pour vous enfuir allez au **85**.

242

Toujours caché derrière votre buisson, vous réfléchissez à la manière d'assommer les hommes. Tout à coup une idée vous vient.

Vous commencez à marcher sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller les deux dormeurs puis vous vous cachez derrière la cabane où les hommes dorment.

Mais subitement, les deux hommes se réveillent pour discuter un peu. Vous attendez qu'ils se rendorment profondément. L'écuyer fait le guet tout autour de la cabane. Vous passez finalement à l'action et assomez un des deux hommes ; vous vous cachez pour ne pas réveiller l'autre puis vous repassez à l'action en assommant le deuxième. Maintenant que vous avez assommé les deux hommes, allez en **107**.

243

Vous vous demandez ce que fait ce grand homme dans ce cachot. Vous vous penchez pour observer les gobelins qui le

tiennent prisonnier : ce sont de petites bêtes à la peau verte très cruelles d'après ce que qu'on dit, qui sont au service d'une personne encore plus cruelle en général. Ils ne sont pas très futés mais il faut s'en méfier. Ils sont armés d'un gourdin et d'un petit casque. Ils sont trois, donc vous pensez que c'est un peu beaucoup pour vous... Et puis, pourquoi risquer sa vie pour un étranger ?

Vous restez quand même pour écouter la conversation et peut-être en tirer des informations intéressantes à propos du prisonnier ou de l'endroit où vous êtes. Vous apprenez que ce bonhomme déambulait dans les couloirs à la recherche du maître des gobelins, un troll.

Soudain l'homme intervient et les insulte : « Bande de sales monstres répugnants ! » Et il crache sur un des trois gobelins. Celui-ci n'étant pas content, ouvre la porte de son cachot et avec l'aide de ses compère le frappe pour se venger.

Vous vous dites que vous feriez mieux de vous en aller et continuez votre route au **146**.

244

Vous vous dirigez vers son château. Sur le chemin, vous pensez à ce que vous allez dire au roi. Lorsque vous arrivez au château, un serf vous ouvre sans vous demander qui vous êtes, vous ayant reconnu. Vous pensez que les nouvelles vont vite !

Vous arrivez devant le roi et vous lui expliquez que trois individus, dont l'organisateur du tournoi lui-même, ont déjà trafiqué les selles des chevaux des autres participants. Il vous dit qu'il va de ce pas avec ses chevaliers les arrêter et vous ordonne de rester au château pour les attendre.

Lorsqu'ils reviennent avec les trois hommes, le roi leur pose des questions sur les méfaits qu'ils ont commis. Mais les trois complices nient et le roi les croit. Il est donc contraint de vous jeter aux oubliettes car c'est votre parole seule contre la parole de trois hommes.

À ce moment, vous vous rappelez que Merlin vous a donné un sifflet enchanté qui siffle aigu lorsque l'on dit la vérité et grave lorsque l'on ment. Le roi, connaissant bien Merlin et ne doutant pas de ses pouvoirs, prend le sifflet et questionne de nouveau les trois hommes.

Le sifflet se met à faire un son tellement grave que celui-ci résonne dans tout le château. Le roi décide donc de vous rendre votre liberté et d'emprisonner les trois félons. Vous êtes invité à revenir au château quand bon vous semblera. Il vous donne une autre bourse pleine d'argent en récompense de votre loyauté.

Allez au **121**.

245

Vous regardez la lumière par la fenêtre. Cette lumière est un peu de toutes les couleurs : rouge, bleue, blanche, jaune...

Vous avancez de petit pas en petit pas en regardant les statues qui semblent ne manquer aucun détail de votre progression. Vous repensez au chat noir qui disait que vous ne seriez jamais chevalier car vous n'avez pas le courage de rentrer dans la cabane. Puis tout un coup vous entendez un grognement de loup. Il vous regarde et vous vous ne bougez plus. Le loup vous regarde encore quelques minutes puis s'en va. Vous l'avez échappé belle !

La lumière est toujours là. Il y a peut-être quelqu'un ? Vous continuez à avancer tout doucement jusqu'à arriver à la porte. Vous toquez. Mais après quelques minutes d'attente il n'y a toujours personne pour vous ouvrir. Vous faites donc le tour de la cabane jusqu'à arriver à une fenêtre. Elle est pleine de poussière. Avec votre main vous enlevez la poussière pour voir s'il y a quelqu'un à l'intérieur.

Tout semble normal, il y a de nombreux balais remplis de poussière, des objets accrochés au mur, des chaudrons, plein de petits pots, des vêtements noirs et beaucoup de chapeaux. Les angles de la cabane sont couverts de toiles d'araignées. La pous-

sière est partout. Il y a une cheminée, ce qui explique pourquoi il y a de la fumée qui sort par le toit de la cabane.

En l'observant encore mieux vous voyez la plus merveilleuse des choses que vous ayez vues. Vous n'en revenez pas d'avoir vu des diamants ! Ces diamants sont dans un panier, pas très bien caché. Mais c'est quand même bizarre d'avoir plein de diamants et de vivre dans une telle cabane. Peut-être est-ce le travail de quelqu'un de trouver des diamants et après de les donner au roi ?

Vous entrez et volez les diamants (15), ou bien vous continuez votre chemin (171) ?

246

Vous descendez en rappel le long de la falaise avec la corde. Vous arrivez devant la grotte que vous avez aperçue tout à l'heure. En hauteur, elle est plus grande que vous ne l'avez imaginée : elle fait environ dix mètres de haut mais l'entrée est très étroite car des stalactites et stalagmites, aiguisées comme des couteaux, bloquent l'entrée et laissent un tout petit passage de cinquante centimètres de large.

À part ça, la grotte est plus sombre que les ténèbres et plus profonde que le plus grand des ravins, des chauves-souris sont pendues au plafond prêtes à vous mordre dès que vous entrerez dans la grotte, celle-ci semble être la plus terrifiante que vous n'avez jamais vue.

Vous avez deux choix : soit vous continuez à descendre la corde pour voir s'il n'y a pas de chemin en bas de la falaise (83), soit aller explorer la grotte pour voir ce qu'il y a dedans (65).

247

Vous décidez de dépouiller le chevalier de son armure. Mais, au moment où vous enlevez l'armure du chevalier mort, ce

dernier tombe en poussière. Il devait être mort depuis longtemps. Vous commencez alors tranquillement à enfilez son armure lorsque tout à coup, un bruit retentit derrière vous. Vous pensez alors que ce sont de simples paysans qui reviennent de leurs pâturages ou bien des chasseurs, pour le roi, maîtrisant l'art de la fauconnerie ou de la vénerie. Mais lorsque vous vous retournez, vous voyez alors s'avancer vers vous des chevaliers en armure. Surpris, vous vous demandez comment réagir.

Si vous vous cachez derrière un arbre, allez en **191** ; si vous continuez à l'enfilez comme si de rien n'était, allez en **26**.

248

Vous traversez donc la porte de droite, qui s'ouvre sur une sorte d'arène pour les combats que pratiquent les gobelins. En hauteur, vous voyez des gradins remplis de spectateurs, et parmi eux, un personnage qui vous semble être leur roi et qui vous annonce d'une voix forte : « Si vous triomphez de mon plus valeureux et fort guerrier, je vous donnerai une des deux clés qui vous permettra d'ouvrir la porte de votre choix. L'une d'elle conduit à la mort, l'autre à la vie. »

Vous vous avancez donc dans l'arène entourée de torches enflammées. Votre adversaire est un petit goblin mais très agile et très rapide. Vous prenez donc un coup de son épée qui vous fait, heureusement, une simple coupure au bras gauche. Vous remarquez que dans son élan, il est arrivé près d'une torche et qu'il s'en est très vite éloigné. Vous décidez donc d'aller en chercher une. Lorsque vous l'avez bien en main, vous commencez à gesticuler dans tous les sens pour faire peur au goblin qui vous somme d'arrêter. Ce qui veut dire qu'il abandonne de peur de se faire brûler. Le roi vous demande donc de choisir une des deux portes qui se présentent à vous.

Si vous choisissez la porte de gauche, allez au **163**, si vous choisissez la porte de droite, allez au **158**.

249

Vous commencez à le soigner. Tout d'abord, vous faites un mélange très simple : vous prenez un pissenlit, de l'eau et des orties et d'autres plantes que vous broyez avec votre pied et vous mélangez le tout dans le trou de terre que vous aviez creusé.

Vous attendez quelques minutes... Puis vous prenez un chiffon que vous avez dans votre poche et l'appliquez sur le cheval. Il n'y a pas de résultat immédiat, alors vous lui ouvrez la bouche et lui faites avaler ce mélange. Toujours rien.

Et puis l'une de ses jambes bouge, puis ses yeux s'ouvrent, et il essaye de se remettre debout, vous lui chuchotez : « C'est bien mon grand, allez, tu vas y arriver, aie confiance en toi. »

Il vous répond en hennissant, il a compris ce que vous lui avez dit.

Vous pouvez être fier de vous. Maintenant que vous venez de parvenir à le refaire trotter comme avant, vous êtes rassuré : il n'avait rien de grave. Désormais, il vous sera très fidèle et vous obéira.

Allez en 14.

250

Vous ressortez du village et parlez au chevalier en disant que ce village n'a rien de spécial à part une vieille femme qui ne parle pas. Le chevalier vous annonce alors que vous n'êtes pas digne d'être chevalier, vous avez échoué. Vous n'avez pas réussi la deuxième épreuve car vous avez abandonné à la première difficulté sans chercher à aller au fond des choses. Vous avez perdu c'est fini pour vous...

251

Vous choisissez d'aider les habitants prisonniers des flammes plutôt que d'aller vous battre car vous savez que vous

n'avez aucune expérience au combat et que vous n'avez pas assez d'entraînement physique.

Vous entendez des cris venant d'une maison et vous vous y précipitez ; il y a des personnes à l'intérieur, que faites-vous ? Vous préférez sortir vos voisins de la maison (204) ou vous voulez sauver un chevalier pris sous une caisse enflammée (116) ?

252

Le roi apprécie votre décision. Cependant, il vous affirme que vous méritez une récompense, et il décide de vous adouber chevalier, mais également d'être le témoin à votre mariage !

Grâce à vous, peut-être le Graal sera-t-il trouvé ?

Mais ceci est une autre histoire. En attendant, vous avez gagné, profitez bien de votre succès en compagnie de la femme que vous aimez...

Vous avez gagné !

