

Les aventures de Guillaume

Un livre dont **vous** êtes le héros

Ce récit a été écrit par la classe de 5°A 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/Guillaume.pdf>

Pour écrire au professeur : prof@monsieurgavard.com

Les auteurs

Clémence, Julien, Bastien, Mathis, Julia, Rémy,
Théo, Marianne, Sébastien, Stéphane, Romain,
Maxime, Maëlys, Antoine, Aude, Alizée,
Elisabeth, Benjamin, Lucas, Elliot, Carla, Robin,
Marilou, Garance, Alexandre, Julie

aidés de leur professeur, M. Gavard-Colenny

Il est à noter qu'Aude et Elisabeth ont écrit les textes de Maxime et Rémy, que Julia a écrit ceux de Sébastien et que Garance a beaucoup aidé Julien...

Vous êtes Guillaume, un enfant de dix ans qui habite dans un petit village de serfs.

Allez au **1**.

1

Vous êtes aux champs avec votre père, occupé à cueillir des légumes pour le village, lorsque soudain vous apercevez au loin un nuage de poussière.

Pensant qu'il s'agit du seigneur qui part à la chasse, vous retournez à votre cueillette. Mais vous entendez alors des bruits de sabots qui se rapprochent. Vous relevez donc la tête pour voir des cavaliers se dirigeant droit sur le village. Affolé, vous reculez en direction du village pour prévenir les habitants.

Les cavaliers passent sur les champs, saccageant tout sur leur passage. Les tomates et les betteraves explosent sous les sabots des chevaux. C'est alors que des archers commencent à lancer des flèches enflammées sur les toits des habitations. Les toits prennent feu.

Que faites-vous ? Vous paniquez et vous fuyez en direction de la forêt (212), vous allez chercher de l'eau au puits (57), ou vous commencez à vous battre contre les chevaliers (46) ?

2

Il vous trouve bien élevé. C'est bien d'être poli avec les personnes âgées. Il s'avance en clopinant et en s'appuyant avec sa canne. Il se penche vers vous et vous tient l'épaule ; il a une poigne étrangement ferme pour une personne de son âge. Il vous dit de sa voix nasillarde en vous soufflant à la figure son haleine nauséabonde : « Tu me plais, petit, et tu as l'air d'être un peu perdu. Connais-tu cette partie de la forêt ? » Vous lui répondez que, effectivement, vous ne connaissez pas cette partie de la forêt et que vous êtes perdu. Il vous dit : « Tu t'es aventuré beaucoup trop loin, les arbres,

ici, sont vieux, très vieux et plus vivants que des arbres normaux. Méfie-toi de leurs caprices, ou de leur colère ! Certains, même, étaient là bien avant que les hommes n'apparaissent sur la Terre. »

Vous le regardez d'un air surpris comme s'il venait de vous parler en une autre langue, car ce qu'il vient de vous dire, bien entendu, n'a aucun sens pour vous. Ce qui est compréhensible venant de la part d'un enfant de dix ans élevé par des serfs.

« Tu m'as l'air de ne pas savoir grand-chose, mon petit, vous dit-il. Mais ce n'est pas grave. Viens, suis-moi. Tu dois avoir faim et sommeil. Viens chez moi reprendre des forces, demain, si tu le veux, je te reconduirai. »

Vous acceptez au **113** ou vous prenez la fuite au **34** ?

3

Vous accompagnez Hyacinthe chez elle. Vous passez quelques jours à l'auberge du village, et vous faites plus ample connaissance avec la jeune fille rencontrée dans la forêt. Une affection mutuelle se tisse entre vous au fil des jours...

Un matin, Hyacinthe vous déclare qu'elle veut tester votre valeur. Elle vous dit :

« Pour me conquérir, vous devez passer deux épreuves. Je veux vous tester pour voir ce que vous valez. Après ces deux épreuves, je prendrai ma décision de vous choisir ou non. »

Si vous acceptez, allez au **121** ; si vous refusez, allez au **161**.

4

Au moment où vous vous dites que vous devriez partir en quête des cuisines, une délicieuse et alléchante odeur de poulet rôti, de fruits divers et de bouillie de blé parvient jusqu'à vos narines.

Vous regardez autour de vous, l'odeur semble provenir d'un couloir sombre à environ dix pas sur votre droite. Mais ce couloir est gardé par deux hommes en armure. Fort heureusement, il y a un grand vase sur une table à votre gauche et vous songez à une diversion. Vous faites tomber le vase. Les deux gardes se retournent et arrivent ventre à terre, vous contournez la table et vous arrivez devant le couloir, mais celui-ci est étrangement sombre.

Vous allez voir quand même (193) ou vous vous méfiez et continuez à chercher plus loin (122) ?

5

Un matin, vous vous réveillez et vous voulez aller rendre visite à Hyacinthe. Vous allez frapper à sa porte, mais personne ne répond. Paniqué, vous enfoncez la porte, et vous voyez qu'il n'y a personne à l'intérieur.

Vous faites le tour des pièces et dans la cuisine, vous apercevez un parchemin où il est inscrit que la jeune fille s'est faite enlever par le seigneur voisin. Après avoir réfléchi, vous décidez d'aller combattre.

Vous demandez à votre ami Godefroi s'il veut bien vous aider (215), vous vous débrouillez tout seul (51) ou vous décidez que cela ne vous concerne pas et vous repartez à la recherche de vos parents (189) ?

6

Vous avez enfin trouvé un chevalier pour devenir son écuyer ! Il vous forme en vous apprenant l'équitation et vous devez vous occuper également de l'armure, de l'épée, du bouclier, de la cubitière du chevalier et du caparaçon du cheval.

Mais Thomas, l'autre écuyer, est jaloux de vous. Alors que vous allez faire bénir votre seul couteau par le prêtre, en train de discuter avec le seigneur du coin, Thomas vous fait un croche-pied et vous tombez sur le seigneur. Tout le monde est effrayé car les gens croient que vous l'avez tué ! Le seigneur vous regarde d'un air méchant.

Vous vous enfuyez (97) ou tentez de vous expliquer (102) ?

7

Vous traversez le pont-levis sans encombre, vous ouvrez la porte, entrez et arrêtez vos yeux sur un détail qui n'est pas un des moindres. Parmi les dizaines de blasons accrochés à un mur blanc, vous reconnaissez celui des hommes qui ont attaqué le village. Vous vous en souvenez bien, cette salamandre violette sur fond sable. Vous paniquez, tremblez, pâlissez, car vous venez de voir des gardes. Comme le pont-levis s'est refermé derrière vous, vous ne pouvez plus vous enfuir ! Vous êtes capturé au 194.

8

Vos poursuivants, têtus comme des mules, ne veulent rien entendre. Dès que vous l'avez compris, vous détalez comme le lapin qui se trouve devant vous. Mais les cheva-

liers vous rattrapent. Vous vous débattiez sans succès. L'un d'eux descend de cheval et vous met sur son destrier derrière lui. Au château, se rappelant de vous, le seigneur décide de vous pendre sur la place publique le jour de son anniversaire... En attendant vous resterez avec les rats dans le cachot. Vous avez perdu.

9

Vous essayez de trouver quelque chose pour vous accrocher. Vous voyez une liane et tentez de l'attraper, mais lorsque vous l'avez en main, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un serpent ! Vous le relâchez en tremblant, et vous recherchez rapidement autre chose. Il y a bien une branche, mais elle est trop haut et vous n'arriverez pas à vous y agripper !

Si vous paniquez et vous vous débattiez dans tous les sens pour sortir des sables mouvants, allez au **178**. Si vous appelez à l'aide, au risque de tomber sur vos ennemis, allez au **70**.

10

Vous sortez du château : vous voilà libre !

Cependant, vous êtes encore à proximité du grand et lugubre château, il vous faut être très prudent. Vous avez bien fait, car vous entendez des bruits d'armures et de sabots devant vous.

Vous grimpez dans un grand arbre épais et feuillu et vous vous y cachez, en prenant le moins de place possible pour ne pas vous faire repérer (**73**), ou bien vous vous cachez dans un petit buisson et vous vous faites le plus petit

possible (116), ou encore vous allez vous faufiler dans ce gros trou dans le sol que vous voyez, là-bas (45) ?

11

Vous surprenez la conversation des chevaliers. Ils interrogent vos parents à votre sujet. Vous apprenez qu'ils sont à votre recherche et par la même occasion que vos parents ne sont pas vos parents biologiques mais que vous avez été adopté lorsque vous n'étiez qu'un bébé.

Vous hurlez votre douleur (120) ou vous vous mordez les lèvres et vous vous retenez de hurler de peur d'être découvert (31) ?

12

La jeune personne qui se tient devant vous déclare : « C'est moi la gardienne de l'épée et je ne la remettrai qu'à une seule et bonne personne qui résoudra l'énigme que je vais te poser, si tu réussis, je te donne l'épée, si tu ne réponds pas correctement, tu n'auras pas d'arme pour combattre. »

Vous mettez un peu de temps avant de vous en rendre compte et vous hochez la tête pour signifier que vous êtes prêt. « Jeune homme, commence-t-elle, savez-vous exactement combien de mots existent dans la langue française ? »

Alors là, la question vous bloque : elle paraît si simple que vous ne savez quoi répondre. Voilà vos propositions :

- Si vous déclarez tout savoir parce que vous êtes un héros et que vous connaissez la réponse, allez au 112 pour récupérer votre magnifique épée de chevalier.

- Si vous n'en savez rien, après avoir cherché et recherché cette question dans votre tête allez honteusement déclarer votre ignorance au **181**.

13

Vous avez détourné votre regard, ce qui pour vous n'a pas vraiment d'importance. Mais pour Thomas, c'est le contraire. Il se fait un malin plaisir de se moquer et de ricaner de vous, en vous disant que vous êtes faible et incapable de tenir tête à quelqu'un qui vous fixe.

Vous êtes vraiment furieux après lui mais vous l'ignorez car sinon vous allez vous énerver et cela va mal tourner. Vous essayez de faire bonne figure devant le chevalier (car vous pensez qu'il vient de vous embaucher et vous n'avez vraiment pas envie de vous faire renvoyer) même si cela n'est pas facile pour vous.

Vous essayez de faire des signes discrets au chevalier pour qu'il vous soutienne et qu'il punisse Thomas pour ce qu'il a fait. Mais il ne réagit pas. Vous vous dites qu'après tout, ce n'est pas grave, qu'il faut assumer tout seul les remarques sans vous plaindre et sans l'aide d'un adulte.

Maintenant vous avez une idée précise du caractère de Thomas qui, selon vous, est plutôt quelqu'un qui cherche la bagarre. Il est sûrement jaloux de vous car le chevalier vous a nommé écuyer alors que Thomas en est déjà un. Vous vous dites que vous n'avez pas fini d'entendre parler de lui...

Allez au **6**.

14

Vous allez chercher Godefroi, et vous allez devant le château. Face à vous se trouve une cinquantaine d'ennemis. Vous vous cachez derrière un arbre pour observer vos ennemis.

Vous les attaquez (129) ou bien vous laissez Godefroi combattre seul les ennemis tandis que vous allez chercher Hyacinthe (91) ?

15

Enfin, vous arrivez devant la route pour aller au château, vous apercevez le château, c'est certainement là que se trouvent le Graal et vos parents ! Vous vous sentez prêt pour voir vos parents et surtout pour la dernière épreuve...

Vous commencez à avancer vers le château quand soudain le sol se met à trembler. Que faites-vous ?

Vous restez en place et vous attendez (174) ou vous courez pour vous mettre à l'abri derrière un arbre (217) ?

16

Exact ! La jeune fille est impressionnée par votre intelligence ! Elle ne pensait pas que vous pouviez répondre à cette question ! Vous êtes très fier de vous, vous reprenez confiance en vous et vous êtes maintenant prêt à effectuer toutes les épreuves qu'elle souhaite. Elle vous félicite et vous fait un petit sourire ! Vous êtes sans voix ! Vous avez passé cette épreuve avec brio... Allez au 5.

17

Vous décidez de rentrer dans les cuisines en vous faisant passer pour un cuisinier.

Malheureusement, les gens dans cette cuisine ne sont pas humains : leurs yeux luisent d'une lueur rouge qui semble aussi vive que les flammes de l'Enfer, ils remarquent très vite que vos yeux, eux, n'ont pas cette lueur.

Ils vous capturent et vous emmènent dans un cachot. Mais cette fois-ci vous n'en sortirez jamais...

18

Vous l'avez vexée, elle part en courant et se retourne en vous lançant un regard courroucé.

Dans sa fuite, elle laisse tomber un parchemin scellé. Vous l'ouvrez et trouvez un message qui vous dit que vos vrais parents ne sont pas morts mais qu'ils ne pouvaient pas s'occuper de vous lorsque vous étiez petit car ils sont gardiens au château du Graal !

Au dos de ce parchemin, vous trouvez des indications qui vous révèlent où se trouvent le château du Graal et vos parents !

Si cette affaire vous intéresse, vous suivez les indications du parchemin qui vous demande d'aller au **96**.

Si vous n'y croyez pas un instant, allez au **152**.

Si vous pensez que vous avez mieux à faire que de chercher ce Graal, allez au **179**.

19

Vous arrivez devant un champ rempli de monolithes, c'est incroyable car il y en a des milliers et vous n'avez ja-

mais vu ça depuis que vous êtes né. Alors vous vous rappelez que le vieux dragon vous a indiqué qu'une épée était cachée dans l'un d'entre eux. Comment trouver le bon ? Quelques idées vous passent par la tête et en fin de compte tombent à l'eau...

Vous abandonnez cette mission délicate en rebrous-sant chemin (225) ou alors avec beaucoup de peine, de force et de courage, vous grimpez en haut d'un monolithe pour tenter de voir dans quelle pierre est cachée l'épée (86) ? Par chance une autre idée vous traverse l'esprit : et si vous frappez les monolithes avec votre poing pour voir celui qui sonne creux et donc celui qui contient l'épée (61) ?

20

Croyez-vous vraiment que la réponse aurait été indiquée dans la question ? Retournez vite au 38 pour chercher la solution de l'énigme de Merlin !

21

Le chevalier vous tire et vous met sur son cheval. Vous avez une sensation bizarre car c'est la première fois que vous montez sur un si beau destrier.

Sur le chemin de la ville, vous essayez de respirer doucement et de vous calmer après cette épreuve.

Une fois cette chose faite, vous regardez attentivement le chevalier. Il porte une belle armure et a l'air si courageux ! Tout à coup, vous entendez des bruits venant de devant. Vous levez vos yeux de l'armure et voyez au loin une troupe de bandits criant de tous côtés. Ils portent des bouts de tissu sur le visage afin qu'on ne puisse point les démasquer. Quelques-uns courent vers vous et d'autres, à cheval, restent

vers le fond. Ceux qui sont devant ont l'air déterminés à vous faire du mal.

Vous sautez à terre et courez le plus vite possible afin de leur échapper (202), vous faites le mort à terre (168) ou bien vous restez sur la croupe du cheval (191) ?

22

Vous faites un long détour et descendez. Quand vous êtes en bas, au pied de la falaise, vous voyez une grotte qui se trouve vers le haut, à la verticale de l'arbre qui se penche dans le vide. Vous escaladez la falaise depuis le bas (160) ou bien vous retournez en haut de la falaise (201) ?

23

Vous arrivez devant un lac immense aux eaux splendides. Des reflets argentés parsèment la surface scintillante de l'eau si claire et pure. C'est ici que, selon la licorne, se trouve votre future armure. Quelle idée de la mettre au fond d'un lac ! De plus, ce lac a l'air profond et l'eau doit être extrêmement froide.

Vous décidez cependant de plonger directement pour aller la chercher, une petite baignade vous changerait les idées (213), vous observez le fond depuis le bord pour tenter d'apercevoir un éclat de métal (182) ou bien vous essayez de trouver une barque pour pouvoir observer le fond du lac depuis le milieu (158) ?

24

Vous décidez de repartir par la forêt, espérant trouver un moyen de la traverser. Vous entendez alors les hommes

armés discuter entre eux. Vous vous mettez donc à courir furtivement, mais vous trébuchez sur une pierre à moitié enterrée. Les hommes perçoivent le bruit et ils se lancent à votre poursuite !

Vous repartez à toute vitesse, mais les hommes prennent rapidement de l'avance, et l'un d'eux vous envoie un filet dans les jambes, ce qui vous fait perdre l'équilibre et vous vous écroulez par terre.

Les hommes vous regardent, d'un air supérieur. Le plus proche s'apprête à vous donner un coup de massue au moment où un sanglier le charge, et lui brise les deux jambes. L'homme hurle de douleur. Ses compagnons tentent d'assommer la bête, mais aucun n'y parvient. Le sanglier charge à nouveau et il envoie une demi-douzaine d'hommes armés au sol avant de recevoir un coup mortel de gourdin dans les côtes. Le tueur du sanglier s'approche de vous puis vous donne avec le plus grand sang-froid un coup de gourdin sur la cage thoracique, puis sur le crâne. Vous mourez sur le coup vous aussi...

25

Vous lui jetez des pierres, mais cela l'énerve encore plus. Il se précipite sur vous ! Vous courez pour lui échapper mais il vous rattrape, il vous donne un coup et vous êtes tué. Vous n'aviez que dix ans, quelle chance auriez-vous pu avoir contre un ours ?

26

Vous pensez que c'est un lion qui est sur le blason d'Arthur. Mais Hyacinthe vous rappelle qu'Arthur est le fils

d'Uther Pendragon, ce dont vous auriez dû vous souvenir. Dans « Pendragon », il y a « dragon »...

Elle se moque gentiment de vous en riant et en vous traitant de petit écerelé mais étrangement cela ne vous vexé pas ! Allez au 5.

27

Vous faites demi-tour et vous avancez furtivement jusqu'à la bordure de la forêt, sans faire aucun bruit. Une fois sorti de la forêt, vous courez le plus vite que vous pouvez, mais les hommes vous ont repéré, ils se lancent à votre poursuite, et vous vous retournez pour voir votre avance.

Au moment précis où vous vous retournez, la flèche qui avait été décochée par un archer quelques instants plus tôt vient vous transpercer, avec une rapidité telle que vous ne la sentez même pas perforer votre ventre de plein fouet.

Vous vous écroulez sur le sol après avoir titubé quelques instants, et vous mourez quelques minutes plus tard de multiples coups de gourdins sur le crâne...

Vos assaillants s'en donnent à cœur joie, et votre corps ne ressemble à plus rien d'humain après que les assaillants aient brisé tous les os de votre corps sans vie.

28

Vous progressez dans la sombre forêt effrayante pour enfin sortir de cet endroit lugubre et vous vous trouvez maintenant à l'orée d'une petite clairière où vous décidez de faire halte et de vous restaurer.

Après avoir pris un copieux repas volé dans les cuisines du château (de la viande séchée et du pain noir) vous

décidez de continuer votre route car il vous reste beaucoup de chemin avant d'atteindre votre but.

Vous marchez rapidement sur un sentier caillouteux et vous voyez apparaître progressivement un petit hameau... sans château aux environs. Vous êtes extrêmement surpris car c'est la première fois que vous voyez un village sans seigneur qui domine.

Un homme trapu, à la barbe noire, aux gros bras et au large ventre sur de petites jambes épaisses mais bien musclées garde une passerelle devant le hameau et vous adresse un beau sourire.

L'homme se situe devant le pont de sorte que vous ne pouvez pas passer. « Bien le bonjour, l'ami ! » vous dit alors celui-ci de sa grosse voix en vous voyant de loin. À petit pas vous approchez (48) ou bien vous n'aimez pas sa façon de vous parler et vous décidez de le défier (184) ?

29

Vous vous cachez sous les tables. Heureusement, il règne une telle agitation que personne ne remarque votre présence. Vous dégustez un poulet rôti à la broche, mais aussi du pain et du vin que vous avez trouvés sur la table sous laquelle vous vous cachez.

Le ventre plein, vous vous sentez prêt à affronter tout les dangers du monde. Vous emportez quelques provisions supplémentaires et vous vous rendez au 200.

30

Vous marchez bien longtemps sans trouver la trace de votre équidé et vous commencez même à regretter de ne pas être resté en ville...

Vous donnez alors un coup de pied rageur dans une pierre qui se trouve sur votre chemin. Le projectile ricoche sur le sol, vole à travers l'air puis retombe impuissant aux pieds d'un vieillard.

Surpris, vous relevez les yeux et votre regard croise celui de l'homme qui se tient en face de vous. En un instant, vous le reconnaissez sans aucun problème : c'est ce cher Merlin. Mais ce qui vous surprend le plus, ce n'est pas la présence de Merlin ici, mais bien celle... de votre cheval ! Et oui ! Aux côtés de l'enchanteur se tient votre destrier ! Cela s'avère très étrange... vous vous approchez de cet individu qui vous surprendra toujours pour lui demander de s'expliquer. À peine avez-vous la bouche ouverte, que Merlin vous interrompt :

« Oui Guillaume, je sais que cela t'étonne que j'ai trouvé votre cheval, mais vois-tu, je sais mieux ouvrir les yeux que, désolé de le dire, que toi... attends, je vais t'expliquer... Alors voilà : pendant la nuit, deux brigands sont venus prendre ton cheval. Quant à toi, ils ont frappé fort sur ton front et tu as perdu connaissance. Ainsi, ils pouvaient tranquillement te voler ton cher cheval sans se faire prendre. Le but de tout cela, et bien, c'est le seul but de tous les brigands : gagner de l'argent... mais tu es parti sur la bonne voie : tu es allé au marché, tu as vu ton cheval (qui était, bien évidemment, le magnifique destrier que tu as aperçu à l'entrée du marché). Mais ensuite, tu l'as malheureusement laissé derrière... alors que, Guillaume, écoute-moi, tu le sais très bien, ce cheval est très important pour toi et ton avenir...

— Mais maître Merlin, vous enquêtez-vous, comment savez-vous tout ceci ?

— Mmmh... je vois que la jeunesse est toujours aussi curieuse, soupire Merlin en vous tendant les rênes de votre

cheval, enfin, je compte sur toi pour ne pas perdre à nouveau ton fidèle compagnon... »

Vous hochez de la tête d'un signe approbateur mais aussi plein de questions, puis prenez les rênes que vous tend Merlin. Vous vous apprêtez à vous remettre en selle et à remercier ce dernier lorsqu'il vous arrête.

« Et ce que je comptais te dire, tu le laisses de côté ? »

Vous retirez alors votre pied de l'étrier et vous vous tournez vers l'enchanteur. Il vous demande alors de l'écouter attentivement au **140**...

31

Vous retenez votre douleur. Vous ne pouvez hélas rien faire contre ces ennemis. Vous partez discrètement dans la forêt le cœur gros et en espérant sauver votre peau.

Allez au **141**.

32

Comme vous le pensiez, votre armure est bien trop lourde et vous fait lâcher prise. Vous vous écrasez sur les rochers qui se situent au-dessous de vous...

33

Vous attendez qu'il s'éloigne, puis vous appuyez vous-même sur la grosse pierre grise permettant d'ouvrir le grand mur du passage.

Vous entrez, méfiant, dans un couloir étroit et bas de plafond qui débouche sur un autre grand mur noir. Malheureusement, vous avez beau chercher un interrupteur pour ouvrir un passage secret, c'est en vain, vous ne trouvez rien !

Au bout d'une bonne heure, le grand mur s'ouvre : le cuisinier est de retour. Comme vous êtes dans un grand et long couloir, sans coin ni cachette, vous ne pouvez vous cacher nulle part : vous avez perdu, le cuisinier vous repère et vous élimine...

34

Le vent vous siffle aux oreilles et la boue tâche vos vêtements qui commencent à ressembler à de la charpie. Néanmoins, vous continuez à courir.

Le chemin se rétrécit et passe sous un pont de branches de sapins qui ne vous arrive pas plus haut que la poitrine. Vous vous pliez en deux et continuez à courir. Les branches vous fouettent le visage et des épines tombées à terre se plantent dans vos pieds.

Soudain, une racine vous fait trébucher et vous vous étalez de tout votre long. Vous reprenez votre souffle ; il y a une mare à côté de vous. Vous vous penchez pour voir votre reflet : votre visage dégouline de sang et de sueur, vos vêtements en lambeaux et imbibés de boue vous collent à la peau et vos jambes écorchées en maints endroits ne sont plus que sang et boue.

Vous prenez subitement conscience que vous avez faim, froid, et que vous êtes fatigué. Peut-être vaudrait-il mieux retourner voir le vieux, là-bas ? Mais est-il encore là ?

Si vous pensez qu'au point où vous en êtes, vous n'avez plus rien à perdre et que ça vaudrait peut-être le coup de retourner le voir, rendez-vous au **113**. Mais si vous préférez continuer, que vous avez trop peur du vieux ou que vous êtes assez courageux pour vous enfoncer encore plus dans cette effrayante forêt, libre à vous de prendre le **80**.

35

Une fois de plus, vous courez le plus vite que vous pouvez, sans lancer un seul regard par-dessus votre épaule. Avec l'agilité d'un léopard, vous sautez par-dessus les pierres sur lesquelles se développe une étrange moisissure mauve et vous enjambez les racines des arbres qui sortent de terre, ce qui donne à la forêt un air encore plus irréel.

Vous apercevez un lac à la couleur changeante, ici rouge-orangé et là couleur émeraude. Une fois à la hauteur du lac, vous avez un mauvais pressentiment.

Vous tentez de traverser le lac à la nage, malgré l'aura meurtrière qui s'en dégage (173), vous décidez de parcourir la rive, dans l'espoir de trouver une embarcation pour traverser le lac (186) ou vous décidez que la façon la moins risquée d'atteindre l'autre rive, c'est tout simplement de faire le tour du lac, bien au sec (204) ?

36

De peur que les gardes, les chevaliers, le seigneur, le bûcheron et les loups vous retrouvent, vous vous enfoncez au plus profond de la forêt.

Vous êtes triste de ne pas revoir Mahaut, mais surtout apeuré par ce qui vient d'arriver. Vous êtes traqué de tous les côtés, peut-être épié en ce moment même, mais vous priez le bon Dieu pour que l'on ne vous retrouve pas. Vous errez des heures durant, croisant perdrix, fouines, faisans...

Content d'avoir prié et soulagé, vous arrivez au **203**.

37

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

38

Merlin vous pose son ultime énigme : « Je suis commun à tous les hommes, mais pourtant je me sépare en plusieurs groupes ; quand je suis mauvais, c'est qu'on s'inquiète, quand je suis froid, c'est qu'on est calme, quand je suis bon, c'est qu'on s'exclame. Qui suis-je ? »

Rendez-vous au paragraphe dont le numéro est l'homophone de la réponse (par exemple, si la réponse est « vain », vous irez au 20).

39

La voie est libre. Vous êtes sorti du cachot, blessé, et vous errez en boitant dans les couloirs.

Tout à coup, vous vous figez sur place : vous entendez une patrouille de gardes qui comptotent, mais vous ne comprenez pas un seul mot de ce qu'ils disent. Vous essayez de vous approcher, mais vous ne comprenez toujours rien. Ils finissent par s'en aller.

Quand vous êtes certain qu'ils se sont éloignés, vous reprenez votre chemin, mais vous entendez les soldats crier. Ils ont dû apercevoir le garde mort à terre devant votre cachot vide. Vous êtes désormais recherché dans tout le château !

Allez au **128**.

40

La jeune fille rougit après avoir entendu vos contes héroïques mais, un peu gênée, elle repousse vos avances : « C'est très gentil, moi aussi je vous aime bien mais je ne suis pas là pour ça, je dois vous expliquer quelque chose de très important dans la minute qui va suivre. »

Vous vous asseyez l'un devant l'autre puis un petit moment de silence se fait. La jeune fille ouvre la bouche pour vous fournir des explications. Elles paraissent extrêmement importantes car la jeune femme perd son beau sourire. Vous avez hâte de les découvrir au **12**.

41

Alors que vous commencez à vous rapprocher de cette forteresse immensément grande, vous remarquez grâce à votre vue perçante que plusieurs hommes se mettent en position sur les créneaux ; mais vous n'y faites pas attention et vous approchez de la porte.

Avec un peu de recul, vous prenez le temps d'observer la gigantesque porte. Des cristaux, des diamants et des milliers d'autres pierres précieuses que vous n'auriez jamais pu imaginer ornent cette entrée.

Si vous tambourinez sur la porte pour que l'on vous ouvre, allez au **7**. Si vous vous enfuyez vers les tunnels d'où

vous êtes venu, allez au **126**. Si vous sautez dans les douves pour trouver une entrée plus discrète et échapper aux archers sur les créneaux, allez au **138**.

42

Vous avez choisi de prendre le chemin de droite et vous tombez sur un grand centaure terrifiant. Vous vous en méfiez car vous ne savez pas quelle sera sa réaction.

Vous approchez de lui en douceur pour ne pas lui faire peur et vous lui parlez (**149**) ? Vous fuyez (**137**) ? Ou bien vous l'attaquez (**123**) ?

43

« Ha ha ha ha ha ! Quel vieux schnock ! Il est plus sale qu'un porc revenant de son bain de boue ! Et quelle odeur, non mais vous avez senti ? Et comment qu'il fait pour manger, le vieux avec ses dent manquantes ? Et il a jamais essayé de se couper les cheveux et de se raser la barbe ? »

À peine ces mots sortis de votre bouche, tout se fige. Un étrange grondement s'élève de sous les pieds du vieil homme.

Tout à coup, un tourbillon de vent vient s'enrouler autour de l'ermite et il se produit une chose incroyable : les cheveux et la barbe du vieillard deviennent d'un blanc immaculé et magnifiquement peignés ; à la place de ses hardes, il porte désormais une longue robe bleu foncé ; à la place de sa canne, il tient à la main un long bâton poli et droit à la perfection, avec au bout, une boule transparente à l'intérieur de laquelle tourne une fumée rouge. Il paraît plus grand et plus imposant, on dirait l'incarnation de Merlin en personne.

Ses yeux lancent des éclairs et une longue cape bleue flotte derrière lui.

Les arbres se tordent sous l'effet d'un tourbillon et le ciel devient tout noir. Soudain, tout se calme et l'homme dit d'une voix de tonnerre : « Misérable petit moucheron, comment oses-tu m'insulter, moi, le grand Gifsidores, le magicien le plus puissant de ce monde après Merlin dont je suis le disciple ! Lui t'aurait pardonné mais moi, je suis très susceptible. Tu vas payer pour l'insulte que tu m'as faite ! »

Et là-dessus, il brandit son bâton et un éclair aveuglant vient vous frapper en pleine poitrine. La puissance du sort vous tue sur le coup. Voilà qui vous apprendra à vous croire supérieur aux autres et à vous moquer des vieillards.

44

Vous arrivez, à bord de votre cheval, muni de votre épée ainsi que de votre armure, sur une route traversant une forêt dense. Vous suivez cette route, longue et sinueuse, où aucune personne ne semble habiter, à part les quelques animaux de la forêt.

Quand, tout à coup, vous apercevez, au loin, une silhouette étrange. C'est pourquoi vous décidez de vous approcher de cette personne. Vous arrivez à quelques mètres d'elle, et vous vous rendez alors compte que cette personne est une jeune fille.

Vous êtes étonné de rencontrer une personne dans un tel endroit. Vous vous sentez immédiatement attiré par cette jeune fille, seule au milieu de la forêt. Étant très intrigué, vous décidez d'aller lui parler (54) pour comprendre qui est cette jeune fille. Ou alors vous ne voulez pas savoir pourquoi cette jeune fille est ici, mais vous préférez plutôt conti-

nuer votre chemin le plus vite possible, pour pouvoir retrouver vos parents (69).

45

Vous êtes caché sous terre. Malheureusement, le trou où vous vous êtes caché se trouve sur une grosse fourmière géante de fourmis dévoreuses d'homme ! Elles ne sont donc pas ordinaires : vous vous faite dévorer...

46

Que peut faire un enfant de dix ans sans arme face à des chevaliers, armés, eux, de leurs épées ? Vous mourez très rapidement sous leurs coups...

47

Vous vous rappelez que votre mère vous avait raconté une histoire étant plus jeune, une histoire en lien avec ce que vous vivez actuellement. Vous réfléchissez à cette histoire mais celle-ci ne vous revient pas. Vous essayez de repenser à votre mère qui vous la racontait quand soudain vous vous souvenez d'un méchant chevalier du nom de Noire-Épine qui capturerait tous les enfants et adolescents qu'il rencontrait sur son chemin.

Ce chevalier qui vous propose de devenir son écuyer a le même prénom que celui de l'histoire, cela vous intrigue et vous soupçonnez que ce dernier soit celui du conte de votre mère.

Mais maintenant vous ne savez pas comment lui annoncer sans le vexer. Vous finissez par lui raconter l'histoire de votre mère mais le chevalier ne comprend pas pourquoi

vous lui racontez tout cela. Vous perdez patience et lui annoncez que vous avez peur de son prénom.

Dans un premier temps, le chevalier ne vous comprend pas. Mais ensuite, il vous rassure en vous disant que ce n'était qu'une simple histoire inventée et que s'il s'appelle comme dans le conte ce n'est qu'une coïncidence.

Vous n'avez cure de tout ce qu'il vous dit et vous restez sur votre position. Le chevalier, un peu étonné, respecte votre choix et vous souhaite une bonne continuation. Vous partez sans vous retourner au **203**.

48

Arrivé devant l'homme, vous pouvez entendre ses paroles : « Il faut payer pour passer de l'autre côté de ce pont ! ». L'homme croise les bras en ronchonnant dans sa barbe. Vous ne pouvez pas passer.

Alors, réalisant la situation dans laquelle vous vous êtes mis, vous réfléchissez à toute vitesse et vous fouillez dans vos larges poches trouées : des mouchoirs en tissu de votre chère mère décédée, votre pique-nique, des morceaux de sucre... et... ah, voici votre bourse. Caché des regards indiscrets, vous l'ouvrez. Elle ne contient que quelques pièces. Vous êtes très ennuyé de devoir les dépenser.

Vous demeurez généreux et vous donnez l'argent que l'homme vous demande (**195**), ou alors vous refusez de céder de l'argent parce que vous le gardez pour d'autres choses plus utiles (**184**). Mais vous pouvez aussi demander au bonhomme qui reste silencieux pourquoi payer une telle somme, allez au **127**.

49

Perdu, la jeune fille vous rappelle qu'Arthur est le fils d'Uther Pendragon, ce dont vous auriez dû vous souvenir. Dans « Pendragon », il y a « dragon »...

Vous vous sentez mal à l'aise vis-à-vis d'elle. Vous pensez qu'elle va éclater de rire devant votre nez car vous ne savez pas ça ! Vous avez peur, honte ! Mais elle se moque gentiment de vous en riant et en vous traitant de petit écervelé mais étrangement cela ne vous vexé pas : elle est si belle... mais il ne faut pas trop se laisser tenter ! Allez au 5.

50

Vous venez de terminer votre épreuve dans la forêt et vous décidez de commencer par chercher votre cheval car vous commencez à vous fatiguer à toujours marcher. De plus, maintenant que le centaure vous a indiqué où le trouver, cela va être facile !

Vous essayez de le chercher pour commencer à l'orée de la forêt mais aucune trace du cheval que vous voulez. Ensuite vous vous décidez à aller au pré indiqué par le centaure. Là, vous voyez votre future monture au milieu d'un troupeau en train de brouter.

Vous le regardez de plus près : il est bai, grand et robuste. Par contre, il se tient sur ses gardes. Dès qu'il vous voit, il commence à essayer de s'enfuir. Vous vous dites que cela va être dur pour l'attraper mais vous pensez à toutes les méthodes possibles pour qu'il s'approche.

D'abord vous pouvez prendre de la nourriture, peut-être viendra-t-il, il doit sûrement avoir faim car les chevaux sauvages se déplacent souvent. Cela peut être une idée et convaincu que cela va marcher vous courez chercher votre

sac que vous avez laissé un peu plus loin. Arrivé là-bas vous regardez ce qu'il y a dedans : une corde qui pourra peut-être servir alors vous la prenez. Il y a également une pomme et des radis. Vous prenez la pomme et vous retournez dans le pré.

Vous pouvez lui donner à manger (67). Si vous préférez essayer tout de suite de le monter en lui sautant dessus, allez au 177. Si vous préférez lui chuchoter quelques mots à l'oreille, allez au 99. Mais si cela ne marchait pas ? Vous passez un long moment à réfléchir et vous concluez que vous pouvez aussi aller le dresser en le tapant (83). Vous avez un grand nombre de possibilités ! Que choisissez-vous de faire ?

51

Vous vous dirigez vers le château et vous allez seul à l'assaut de l'ennemi. Devant vous se dresse une armée de plus de quatre cents chevaliers ! Vous essayez de combattre tous ces chevaliers en sortant votre épée. Deux d'entre eux s'avancent vers vous et vous les transpercez d'un coup d'épée dans le ventre. Vous avez beau essayer de les attaquer, ils sont trop nombreux et vous ne pouvez rien faire contre eux. Un archer vous tue avant même que vous ne passiez le pont-levis pour affronter les chevaliers...

52

Après avoir expliqué votre problème, les deux marchands vous regardent d'un air gêné et effrayé. Vous déglutissez. Là, ce serait bien le moment de fuir car on dirait que vous avez dévoilé un peu trop d'informations à votre sujet...

Avant même que vous ne puissiez comprendre ce qui se passe, vous voyez l'un des bandits dégainer un poignard de sous sa tunique. Vous avez juste le temps de voir l'arme s'approcher dangereusement de vous à toute vitesse et, après une brève douleur au cœur, vous vous sentez léger, si léger que le monde entier disparaît devant vos yeux : le ciel, les marchands... Vous avez l'impression de tomber infiniment dans le vide...

En réalité, le marchand vous a tué, car, avec toutes les informations que vous lui avez fournies, il vous a reconnu. C'était en fait les voleurs qui vous ont pris votre cheval pendant la nuit et de peur que vous ne les dénonciez, ils vous ont tué et ils dissimulent maintenant votre cadavre comme si de rien n'était...

La prochaine fois, allez moins vite et soyez plus prudent ! Vous avez perdu...

53

Vous mettez le roseau dans votre bouche et, ignorant le goût amer qui emplit votre bouche, vous plongez. Miracle, vous pouvez respirer ! Vous vous tournez pour essayer de retrouver l'armure que vous avez perdue de vue. Malheureusement, à cet instant, une mouche se décide à se poser sur ce roseau qui dépassait de la surface. Elle se fait immédiatement aspirer. Toussant violemment, vous remontez à la surface. Berk ! Espèce de mouche stupide !

Mais vous vous entêtez et vous replongez dès que vous avez repris votre souffle. Vous retrouvez l'armure mais celle-ci se trouve tout au fond de l'eau. Vous ne pouvez que descendre de quelques pieds et déjà l'eau s'engouffre dans le roseau. Vous êtes descendu trop profondément, l'eau inonde votre bouche et vous buvez la tasse. Cette fois, vous

êtes découragé. Vous n'arriverez à rien avec ce stupide roseau ! Vous remontez dans votre barque et vous réfléchissez : soit vous fabriquez une canne à pêche et vous tentez de repêcher l'armure (104), soit vous attachez des grosses pierres à votre taille et vous vous laissez couler au fond (218).

54

Vous décidez d'entamer la discussion avec cette jeune fille, qui vous attire bizarrement. Cette jeune fille est habillée d'une longue robe blanche. Elle a de longs cheveux blonds bouclés, et semble contente de votre venue.

Si, perdu dans son intense regard bleu, vous décidez de lui demander où elle va, allez au 167.

Si vous observez qu'elle est seule dans l'immensité de la forêt, et que vous la questionnez pour savoir pourquoi elle est seule sur cette route, allez au 114.

Si vous lui demandez quel est son nom, allez au 130.

Si vous lui demandez d'où elle vient, allez au 85.

55

Vous courez de toutes vos forces dans la bonne direction mais des chevaux se rapprochent ! Vous êtes fait... Vous vous arrêtez pour vous expliquer avec vos poursuivants (8) ou vous vous enfoncez dans la forêt (36) ?

56

Quand vous voyez le dragon, de peur vous partez en courant. Le grand et majestueux dragon rouge vous poursuit

et tonne de sa voix grondante que vous êtes un lâche et que vous ne méritez pas le Graal...

Surpris que ce dragon parle, vous vous retournez et vous lui parlez à votre tour. Le dragon vous indique alors où trouver une épée magique digne d'un chevalier courageux. Vous avez l'impression qu'il se moque de vous en disant ces derniers mots...

Vous retournez ensuite au croisement des trois chemins. Allez à droite (42) ou à gauche (164) si ce n'est déjà fait, sinon ressortez de cette étrange forêt au 50.

57

Vous pensez alors au vieux puits situé à quelques mètres du village. Il pourrait bien servir pour puiser de l'eau pour éteindre les flammes. Vous prenez vos jambes à votre cou et vous courez en direction de ce puits.

En passant devant la maison de votre voisin, vous entendez appeler au secours. Vous pensez qu'il s'agit des cris désespérés des villageois. Mais les cris persistent. Vous entendez même crier votre nom : « Guillaume ! ».

C'est alors qu'en vous retournant vous apercevez votre voisin pris au piège dans sa petite maison. Les flammes dévorent le toit. Allez-vous le secourir (145) ou bien allez-vous chercher de l'eau au puits (185) ?

58

Vous auriez dû appeler à l'aide, mais votre fierté était trop grande, vous en avez perdu la tête. Oui, les rats de votre cachot propagent la peste noire, ou une maladie encore plus foudroyante encore ! En effet, un mal de tête subit vous fait hurler de douleur. Vous tombez à terre, vous ten-

tez de ramper à terre mais vous avez trop mal. Vous mourez quelques heures de souffrance plus tard...

59

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

60

Vous retournez sur vos pas, mais vous ne reconnaissez pas un arbre, pas une fleur, pas une pierre et même pas le sentier. Vous étiez pourtant sûr que la maison de Merlin était par là !

Au bout de quelques minutes vous arrivez devant une clairière que vous reconnaissez bien, la clairière de Merlin, avec aussi sa maison au beau milieu.

Essoufflé d'avoir couru si longtemps, vous vous avancez tranquillement dans la clairière jusqu'à la maison de Merlin. En arrivant devant la porte de la maison vous frappez de manière assurée.

Vous savez que le vieux Merlin n'est plus tout jeune mais il met quand même beaucoup de temps pour se lever et ouvrir la porte. Dès que le vieillard a ouvert la porte, vous allez vous asseoir sur le fauteuil du vieillard et vous lui dites qu'il n'y avait pas de château en haut de la falaise. Il vous

regarde et vous déclare d'un air triste : « Si tu n'arrives pas à faire une chose aussi simple que regarder autour de toi, tu n'as pas vraiment l'étoffe d'un vrai héros mais plutôt celle d'un moins que rien... »

Merlin disparaît.

Retournez au **201** et réfléchissez !

61

En vain vous frappez, mais au bout d'un moment, votre main vous fait très mal et puis, il y a trop de monolithes.

C'est alors qu'en faisant le tour d'un monolithe que vous croisez le regard d'une jeune fille assise, appuyée sur une haute pierre. Mais que fait-elle ? Ah... vous constatez qu'elle profite de la merveilleuse journée ensoleillée pour lire un livre ou plutôt... pour en écrire un : vous êtes tombé sur une écrivaine !

De là où vous êtes, vous la trouvez très jolie, mais qu'est-ce que ce sera quand vous serez devant elle ? Intimidé, vous vous approchez d'elle pour faire sa connaissance et pour lui parler (**187**), ou vous préférez ne pas perdre de temps et vous la poussez pour pouvoir étudier le monolithe qui se trouve derrière elle (**205**) ?

62

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à

vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

63

Vous ramassez une branche et essayez de le frapper avec. Mais l'ours est bien plus fort que vous, simple enfant de dix ans ! Il vous tue d'un coup de griffe... Comment auriez-vous même pu espérer battre un ours adulte avec une branche du haut de vos dix ans ?...

64

Vous trouvez que ces deux marchands ne sont pas très malins... Vous arrivez très facilement à leur faire croire que vous êtes un acheteur tout à fait normal. Et vous vous rendez compte aussi que, à fur et à mesure que vous leur posez des questions, les marchands hésitent dans leurs réponses, ont l'air un peu mal à l'aise, ou encore, changent rapidement de sujet et ne répondent pas à ce que vous aviez demandé...

Apparemment, ils ne connaissent pas ce cheval, mais alors... Vous avez un doute... peut-être est-ce vraiment le vôtre ? Tiens, et si vous le vérifiez ? Ce cheval sait un sifflement très spécifique, que vous lui avez appris à reconnaître. En faisant mine de l'observer, vous poussez ce léger sifflement. Le cheval dresse alors les oreilles et s'ébroue. Pour faire comme si de rien n'était, vous lui donnez une tape affectueuse sur l'encolure et continuez votre sifflement en un petit rythme que vous avez entendu, un jour, jouer par des troubadours.

Alors, c'était bien votre cheval... Vous regardez furtivement les bandits et, vous assurant qu'ils ont le dos tourné

et qu'ils sont occupés à autre chose, vous tirez d'un coup sec sur la longe et volez rapidement votre cheval (90) ? Ou bien vous approchez-vous des brigands et les traitez-vous de voleurs (101) ?

65

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

66

Vous frappez très fort à la porte de votre cellule. Le gardien ne vous entend plus car un autre garde lui tient compagnie : ils rigolent tellement fort que vous avez beau hurler, rien à faire. Les rats se rapprochent. Ils vous grimpent dessus, vous déchirent les vêtements et vous mordent les pieds. Vous n'arrivez pas à les chasser. Vous tentez à nouveau d'appeler à l'aide, et cette fois le garde ouvre. Il vous menace et vous intime de vous taire, mais dès qu'il voit les rats il est pris de panique et il s'évanouit. Allez au 39.

67

Vous vous approchez avec votre pomme dans la main. Vous la montrez au cheval mais ce dernier vous regarde

sans plus et s'éloigne... Il n'a pas l'air de s'intéresser à vous et il commence à s'en aller.

Tout d'un coup vous lâchez la pomme et vous allez derrière un arbre, cela peut toujours marcher. D'après vous, il va s'approcher et venir petit à petit jusqu'à la pomme et à ce moment vous sortirez et vous l'attraperez.

Mais pour l'instant il la regarde en prenant ses distances, il se méfie de vous et sait que vous êtes caché juste derrière la pomme mais peut-être viendra-t-il vite s'il est gourmand.

Le cheval sauvage commence à s'approcher mais sans faire exprès vous vous prenez les pieds dans une branche et vous tombez. Dommage, ce n'est pas de chance car le cheval sauvage a l'ouïe fine et vous a bien entendu. Il repart à toute vitesse près des autres chevaux et continue à brouter.

Peut-être va-t-il revenir dans peu de temps ? Vous attendez trente minutes et vous jetez un bref coup d'œil en direction du troupeau. Le cheval sauvage ne s'intéresse plus à la pomme. En vitesse vous allez chercher dans votre sac quelque chose d'autre qui pourrait l'attirer. Hélas vous n'avez pas ça dans votre sac. En effet vous n'avez pas de carotte, ce qui aurait pu vous aider.

Vous vous décidez à retourner près du troupeau en attendant de tester les autres solutions. Quand vous arrivez, le cheval a mangé la pomme ! Ça n'a pas marché !

Vous le frappez (83), vous lui parlez à l'oreille (99) ou vous lui sautez dessus (177) ?

68

Vous êtes perdu dans la forteresse ennemie, et vous cherchez une sortie pour fuir de cette maudite prison sans

vous faire repérer par vos adversaires qui sont au courant de votre évasion.

Vous essayez de vaincre la faim mais au bout d'une dizaine de minutes vous ne pensez plus qu'à ça.

Si vous insistez dans votre quête de nourriture, allez au **4**.

Si vous préférez vous endormir dans un coin du château en pensant que cela apaisera votre faim, allez au **214**.

69

Vous décidez d'ignorer cette jeune fille, vous contentant d'un bref salut au passage avant de reprendre votre chemin.

Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres, vous vous rendez compte que le chemin à venir semble étrange. Pour vérifier vos pensées, vous décidez de descendre de votre cheval.

Armé de votre épée, vous vous dirigez vers cette terre étrange. Vous plantez votre lame dans la terre et vous vous rendez compte qu'elle s'enfonce petit à petit, pas de doute, il s'agit de sable mouvants — un phénomène que vous connaissez bien !

Prudent, et pour ne pas vous faire piéger, vous remon-
tez sur votre cheval et retournez sur vos pas en espérant retrouver la jeune fille pour lui demander le chemin. Par chance, la jeune fille est encore là. Vous décidez donc de demander à la fille votre chemin, tout en lui expliquant les mésaventures que vous avez rencontrées. Allez au **190**.

70

Vous avez une chance incroyable ! Un chevalier entièrement couvert d'une armure de fer surgit de l'ombre et vient vous sauver. Il possède une grande épée et un bouclier. Il vous sauve la vie et vous donne rendez-vous au **21**.

71

Domage, vous avez perdu, votre réponse n'est pas la bonne ! Vous voyez que vous n'êtes pas si intelligent que ça et que vous ne méritez pas le Graal. Continuez, vous pouvez peut-être y arriver ! Réfléchissez encore et retournez en **175**.

72

La guerre est enfin finie, vous avez réussi à sauver la belle et jeune demoiselle. Vous vous promenez avec elle dans un jardin. Elle vous remercie de l'avoir sauvée, elle vous complimente : vous avez de belles chaussures, une belle allure, etc. Vous la complimentez aussi car vous la trouvez splendide dans cette grande robe, vous aimez ses chaussures à hauts talons. Elle vous demande si vous êtes marié. Vous lui répondez que non, vous êtes bien trop jeune pour cela. À un moment, elle se prend les pieds dans une branche et tombe.

Si vous la rattrapez, allez au **135**. Si vous la laissez tomber au sol, allez au **206**. Si vous vous moquez d'elle en riant de sa maladresse, allez au **18**.

73

Après avoir grimpé dans le grand arbre épais et feuillu, des hommes en armures passent d'un pas pressé avec leur cheval en discutant de votre évasion des cuisines. Dieu merci, ils ne vous remarquent point.

Allez au **78**.

74

« C'est exact, c'est bien le mot de passe ! »

Vous entrez dans le château et vous vous présentez aux gardes et aux gnomes. Ces derniers vous refusent l'accès étant donné que plusieurs hommes sont déjà venus en disant qu'ils étaient Guillaume.

C'est alors que votre sœur Hyacinthe vient vous défendre en disant aux gnomes et aux gardes qui vous êtes, et ils vous laissent entrer. Les gnomes vous déclarent qu'ils vous emmènent voir vos parents, mais que vous ne devez pas traîner en route.

Sur le chemin, vous voyez pourtant un panneau sur le mur qui vous intrigue. Il y a plusieurs points d'interrogations inscrits dessus, à votre avis que vaut-il mieux pour vous ? Que vous vous rapprochiez et que vous voyiez ce qui est inscrit dessus (**133**) ou que vous ne vous approchiez pas car c'est pour vous forcément un piège et dans ce cas vous poursuivrez votre chemin au **143** ?

75

Au détour d'un sentier, vous apercevez les hommes qui ont attaqué le village. Ils vous ont retrouvé ! Vous prenez vos jambes à votre coup et vous fuyez donc au cœur de

la forêt, qui devient de plus en plus sombre et inquiétante à mesure que vous vous enfoncez...

Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir. Quelques secondes plus tard, les hommes s'arrêtent brusquement, comme s'ils craignaient d'avancer davantage. Vous décidez de revenir en arrière et de tenter de contourner la forêt sans vous faire abattre par les hommes armés (27), vous continuez de vous enfoncer dans la forêt, ignorant l'attitude des assaillants (35), ou vous décidez de vous cacher pendant quelques temps dans un des troncs d'arbre creux (109) ?

76

Vous avez l'air égaré... Comment diable avez-vous pu arriver au numéro soixante-seize ? Aucun chemin n'y mène ! Avez-vous compris qu'il ne faut pas lire ce livre dans l'ordre des numéros ?...

77

Ça y est ! Vous voilà de l'autre côté du pont ! Mais un autre problème se trouve à cet endroit-là : les habitants vous semblent très bizarres. Vous allez quand même manger dans une auberge très mal tenue où vous faites malgré tout vos réserves de nourriture.

Puis, préférant ne pas prendre de risque, vous dormez à la belle étoile sous une couverture qui sent le moisi mais prêtée par l'aubergiste. Elle est chaude et grâce à elle, vous dormez comme un loir et vous vous réveillez le lendemain.

Mais votre sac a disparu ! Vous levant d'un bond, vous l'apercevez prêt d'un arbre. Qui diable a pu vous faire une frayeur pareille ? Vous décidez donc de quitter ce village car il vous semble vraiment étrange mais après avoir récupéré

vosre sac au pied du chêne où il se trouvait, les habitants du hameau sans seigneur vous prennent le bras et vous amènent dangereusement près d'un marais particulièrement gluant et sale. Vous gesticulez mais il vous est impossible de vous débattre. Alors, les habitants vous crient « Adiousas ! » dans les oreilles et ils vous assomment.

Vous vous réveillez au **222**.

78

Vous allez apparemment devoir échapper à vos ennemis qui pourraient vous tuer, et ils sont bien trop nombreux pour vous. Vous n'êtes qu'un enfant, comment allez-vous vous sortir de ce pétrin ? Combien de temps allez-vous devoir vous cacher ?

C'est en vous posant ces questions que vous vous rendez au **28**.

79

Vous comprenez rapidement en quoi consiste la dernière épreuve du vieil ermite. À peine sorti de l'endroit où vous avez passé des années, vous débouchez dans une grande et vaste forêt verte qui vous semble sinistre et que vous n'avez jamais vue ! Vous y entrez et vous voyez un long chemin que vous prenez. Au bout d'un moment, trois voies s'ouvrent à vous mais vous semblez terrifié car vous ne savez pas quel chemin il faut prendre.

Vous allez à gauche (**164**), à droite (**42**) ou tout droit (**192**) ?

80

Et courir, toujours courir... vous n'êtes jamais fatigué ? Si ? Vous vous reposez au pied d'un arbre gigantesque. Mais ? Où êtes-vous ? Cet endroit est totalement différent de celui d'où vous venez ! Vous reprenez votre chemin un peu anxieux à l'idée de vous perdre.

La lumière devient de plus en plus sombre et l'air de plus en plus frais : la nuit tombe. Vous vous remettez à courir, votre souffle devient rauque, mais où allez-vous ? Les arbres défilent devant vos yeux, vous ne reconnaissez rien, mais où êtes-vous ?

Ah, enfin un endroit connu, mais... n'est-ce pas celui que vous avez quitté il y a à peine dix minutes ? Non, ce n'est pas celui-ci. Il y ressemble, mais il n'y a pas le gros hêtre sur lequel vous vous étiez appuyé. Vous reprenez votre course dans un autre sens... et revenez à votre point de départ. C'est agaçant, et vous rend de plus en plus nerveux. Il faut vous rendre à l'évidence, vous êtes bel et bien perdu, est-ce de la faute de votre sens de l'orientation, ou celle du courroux des arbres dont vous a parlé le vieil homme ?

De qui cela est la faute importe peu, car une chose est sûre : vous ne sortirez jamais de cette forêt et vous allez y mourir peut-être dévoré par les loups, ou tué par des brigands... qui sait ? Il y a beaucoup de dangers dans une forêt !

81

Bravo, vous avez réussi à résoudre l'énigme ! C'est que vous êtes apte à continuer la quête du Graal et que vous êtes assez intelligent ! C'était facile mais vous y êtes arrivé donc Merlin est content de vous. Il vous attend au **89**.

82

Tous les soldats vous sautent dessus, ils vous capturent et vous traînent par les pieds jusqu'à un château, celui du seigneur. Vous rentrez dans une salle. Là, le seigneur assis sur un grand fauteuil rouge orné de perles rares vous scrute. Thomas chuchote des mots dans son oreille du roi ; immédiatement après, le seigneur, convaincu, appelle des gardiens qui vous emmènent dans la prison et vous jettent dans une oubliette humide et sombre. Là un homme sans jambes vous touche. Effrayé vous reculez et tombez sur un squelette... C'en est fini de vos aventures !

83

Vous ne savez pourquoi, mais pris d'une grande colère, vous décidez de frapper le cheval pour lui montrer qui est le maître. Vous risquez de vous faire mal, ça vous le savez, mais cela lui apprendra à faire le malin.

Vous cherchez un objet qui pourrait le punir sans lui faire trop mal car vous ne voulez pas aller à pied au château du Graal. Vous trouvez un bâton et vous le prenez. Mais vous le lâchez bien vite car il est couvert d'araignées et vous en avez une peur bleue. De plus le bâton n'était pas assez solide et quand vous l'avez lâché il s'est brisé en deux.

Vous ne cherchez plus d'autre bâton car vous êtes persuadé qu'il y a des araignées sous tous les bâtons. Que pouvez-vous utiliser d'autre ? Il y a des pierres, mais c'est assez dangereux car vous ne savez pas bien viser et vous risqueriez d'en prendre une dans la tête.

Soudain, vous avez une idée ! Pourquoi n'utilisez-vous pas la corde ? C'est l'équivalent d'un fouet. Vous commencez à le frapper avec mais il se cabre et vous brise les côtes.

C'est fini pour vous, retournez au début, et soyez plus doux la prochaine fois !

84

Vous descendez à tâtons dans l'escalier, attiré par l'odeur de la nourriture. Au bout de ce qui vous a semblé des centaines de marches, vous apercevez de la lumière et vous arrivez tout heureux dans les cuisines de la forteresse.

Ici des dizaines de personnes vêtues de blouses blanches et de toques s'affairent pour préparer un repas digne des plus grands.

Vous vous glissez discrètement sous une table pour chaparder un poulet (29) ou vous vous faites passer pour un cuisinier (17) ?

85

Elle vous dit qu'elle pas très loin de là où vous êtes. C'est un petit village voisin de la forêt, elle vous raconte qu'elle y vit avec ses amis. Vous pourrez visiter son village et parler avec les habitants, ils vous raconteront comment ils vivent et vous pourrez vous y reposer et manger si vous avez faim.

Vous êtes intrigué par cette rencontre au milieu de nulle part, vous avez envie d'en savoir plus sur Hyacinthe et son village. Et puis, la jeune fille vous paraît très sympathique, vous semblez attiré par elle.

Si vous proposez de la raccompagner, Hyacinthe accepte au 223. Ou bien lui demandez-vous ce qu'elle fait dans cette forêt étrange ? Si vous êtes surpris et inquiet qu'une jeune fille soit toute seule dans une forêt qui paraît si effrayante et dangereuse, allez au 114.

86

Malheureusement, vous ne la voyez pas car l'épée se trouve forcément à l'intérieur d'un monolithe mais à la place vous apercevez... une jeune fille assise, appuyée sur une haute pierre.

Mais que fait-elle ? Ah... vous constatez qu'elle profite de la merveilleuse journée ensoleillée pour lire un livre ou plutôt... pour en écrire un : vous êtes tombé sur une écrivaine !

De là où vous êtes, vous la trouvez très jolie, mais qu'est-ce que ce sera quand vous serez devant elle ? Intimidé, vous vous approchez d'elle pour faire sa connaissance et pour lui parler (187), ou vous préférez ne pas perdre de temps avec elle et vous la poussez pour pouvoir étudier le monolithe qui se trouve derrière elle (205) ?

87

Vous attaquez la licorne pour récupérer sa tête comme trophée de chasse, et surtout sa corne réputée avoir des pouvoirs magiques. Mais votre orgueil cause votre perte : la licorne vous piétine avec ses sabots et vous transperce avec sa corne.

Dans une autre vie, ne vous attaquez pas à cet animal symbole de pureté !

88

La jeune fille vous félicite d'avoir passé avec succès la première épreuve. Elle est impressionnée, vous avez fait preuve d'orientation. Vous avez trouvé le parchemin sans

problème ! Vous croyez vraiment au hasard ou vous avez eu de la chance ?

Après vous être remis de vos émotions, elle vous pose une question, la voici : quel animal selon vous figure sur le blason du roi Arthur ? Un aigle (49), un lion (26) ou un dragon (16) ?

89

Merlin vous dit qu'il faut vous diriger vers la droite. Mais en vous retournant vous lui dites que vous n'avez trouvé là-bas qu'un cul-de-sac ! Il vous répond :

« C'est bien ! Tu ne suis pas les indications bêtement et tu réfléchis ! Tu en auras besoin pour ta quête car tous ne te diront pas ce qu'il y a de bien pour toi, certains te pousseront dans un piège ! Alors maintenant je te dis la vérité, c'est par là ! »

Vous vous dirigez donc vers l'endroit indiqué par Merlin et vous arrivez devant une falaise très abrupte. Allez au **201**.

90

Vous enfourchez votre cheval et vous vous lancez au galop. Sur votre passage, certaines personnes s'écartent, lâchent leur affaires et partent en courant pendant que d'autres crient. C'est la vraie panique mais vous ne pouvez pas ralentir. Vous pouvez entendre les injures des brigands loin derrière vous. Votre cœur bat si vite que vous ne doutez pas que les personnes que vous croisez l'entendent.

Agrippé aux crins de votre cheval, vous entretenez le rythme de son galop grâce à vos talons qui pressent les flancs de votre monture.

Arrivé enfin à la lisière de la forêt, vous vous laissez le droit de respirer. Cependant, vous continuez votre course, vous vous arrêtez lorsque le danger sera vraiment éloigné.

Sur votre route se trouve quelqu'un ! Vous tirez désespérément sur les rênes de votre monture. Celle-ci se cabre sans piétiner l'homme qui n'avait pas montré de peur spéciale. Lorsque votre cheval retombe au sol, l'homme agrippe les rênes et lève la tête vers vous. Vous le reconnaissez sans aucun problème : c'est ce cher Merlin ! Il vous fait alors signe de descendre le voir. Vous mettez donc pied à terre et là, l'enchanteur se penche vers vous et vous demande de l'écouter attentivement au **140...**

91

Vous avez réussi à entrer dans le château et vous voilà devant un escalier monumental de plus de deux cents marches. Vous commencez à monter les marches deux par deux. Mais après seulement quelques marches, elles cèdent sous vos pas : elles ont été piégées ! Comment faire pour continuer à monter ? Vous vous accrochez à une rambarde.

Vous parvenez finalement en haut de l'escalier, où se trouve Hyacinthe. Pendant ce temps, Godefroi vainc le seigneur du château et les chevaliers se rendent.

Vous avez sauvé Hyacinthe : rendez-vous au **72**.

92

Cette grotte est plongée dans le noir complet et vous avancez droit devant vous jusqu'à cette lumière que vous apercevez au fond de la grotte.

Quand vous arrivez au fond de cette grotte vous voyez un livre posé sur un lutrin blanc, un livre qui s'intitule « La

Queste du Graal ». Vous l'ouvrez pour le lire et vous vous retrouvez magiquement transporté au 15.

93

Quel barbare ! Non seulement vous avez tué cette petite luciole sans défense, mais vous avez aussi, vu votre réaction, dû faire des centaines de morts et de mortes avec tous les insectes que vous avez croisés dans votre vie : des petites mouches, des moustiques, et j'en passe...

Mais rappelez-vous qu'une luciole produit de la lumière, et comme vous venez de la tuer, vous ne voyez plus rien au fond du trou ! Vous marchez au hasard en tâtonnant dans les ténèbres, et vous vous perdez dans le labyrinthe qui s'étend sous terre. Après ce que vous pensez être quatre jours, vous mourez de soif et de faim. Vous l'avez bien mérité...

94

Attaquer un dragon à mains nues, sans arme ? Sérieusement ? En un jet de flamme, il vous carbonise alors que vous n'avez même pas pu le frapper d'un seul coup de poing sur ses écailles dures comme de l'acier...

95

Plus vous vous approchez, moins vous pensez qu'il s'agit vraiment des lumières d'un village... Les flammes, en effet, sont tantôt verdâtres, tantôt d'un bleu sinistre. Elles dansent en ondulant. Vous avez peur que ce soit des fantômes qui hantent les marais...

Vous tremblez et grelottez d'effroi, mais vous continuez vaillamment votre chemin (216) ou bien vous cherchez à éviter ces lumières (142) ?

96

Vous êtes en route vers le château du Graal et le voyage devrait durer environ trois à quatre jours. Vous faites une escale le premier soir dans un petit village peuplé de serfs qui vous posent des questions sur votre quête, ils vous admirent et vous trouvent courageux.

Un des serfs vous demande où vous logez cette nuit, vous lui répondez que vous ne le savez pas encore, il vous propose donc de vous héberger gratuitement, et vous acceptez sans hésiter.

Le lendemain, vous vous réveillez et vous vous remettez en selle de bonne heure. Vous partez au galop. Le second soir vous cherchez le village qui est indiqué sur le parchemin. Vous ne le trouvez pas et dormez à la belle étoile.

Le jour suivant, tout se passe bien mais vous avez un peu faim. Dans la journée vous tombez sur un village. Vous vous y arrêtez pour manger. Vous repartez le plus vite possible. La nuit tombe : vous vous arrêtez dormir dans un village. Une fois le soleil levé vous repartez.

Pour continuer votre quête allez au 199.

97

Vous courez le plus loin possible. Vous ne savez pas où vous allez, mais vous vous enfuyez de ce lieu où vous avez subi une injustice.

Vous entrez dans une sombre forêt, peu rassurante. Vous ne savez plus quoi faire, vous vous écroulez sous un

grand arbre. La tête dans vos mains, vous pleurez de chaudes larmes : désormais, plus personne ne vous prendra comme écuyer ! Vous entendez des branches craquer, puis vous voyez une vieille femme bossue très effrayante. Son cou porte les traces de grosses traces de corde. Elle vous entend pleurer, elle vous adresse la parole en vous demandant ce qu'il y a.

Vous êtes rassuré et vous lui dites la vérité (139) ou vous ne faites pas confiance à cette vieille mémé et vous lui mentez (207) ?

98

Le chevalier est très content de faire de vous son écuyer et vous demande si vous voulez bien le suivre jusqu'à sa demeure.

Pendant la route, vous lui demandez en quoi consiste le travail d'un bon écuyer. Le chevalier vous répond qu'il faut bien servir son maître, savoir laver l'armure d'un chevalier, entretenir son cheval (laver, brosser, étriller...) ainsi que bien d'autres services. Sur le chemin, plein de questions vous passent par la tête. Vous vous demandez à quoi peut bien ressembler la maison de ce chevalier.

Ayant vu un ruisseau, vous proposez au chevalier de vous arrêter pour vous désaltérer. Il est d'accord. Il met pied à terre, et vous aide alors à descendre du cheval. Vous buvez tous les deux ainsi que le cheval. Puis vous reprenez la route.

La fin du voyage se passe sans problème particulier. Au bout d'un moment, vous apercevez une maison au loin. Arrivé devant celle-ci, vous êtes intrigué par des pots de fleurs. Vous ne pensiez vraiment pas qu'un chevalier ait le temps de s'occuper de sa maison. Le chevalier vous invite à

entrer et vous présente son autre écuyer nommé Thomas. Vous voulez faire un peu plus connaissance mais ce dernier vous jette un regard noir.

Géné, vous détournez votre regard (13) ou vous le fixez à votre tour (119) ?

99

Vous voulez chuchoter à l'oreille du cheval sauvage mais il ne se laisse pas approcher. Il se tient sur ses gardes et il reste loin de vous. Vous vous demandez comment faire pour le faire venir.

Soudain, vous pensez à la pomme : les chevaux adorent les pommes et il viendra sûrement car s'il ne vous connaît pas, il sera quand même attiré par gourmandise.

Vous décidez d'aller la chercher au plus vite. Votre sac est resté à l'orée de la forêt qui entoure ce pré. Vous arrivez devant lui et commencez à chercher dedans une friandise telle une pomme ou une carotte. Vous trouvez une pomme bien rouge et fraîche, elle fera l'affaire.

Vous retournez dans le pré. Le cheval sauvage broute entouré des autres membres de son troupeau. Vous déposez la pomme dans l'herbe à un mètre de vous. Il la regarde et commence à s'approcher. Vous commencez à lui parler pour le rassurer et pour qu'il se rapproche de vous. Le cheval sauvage vous regarde et après un long moment de réflexion il se rapproche de plus en plus. Au bout d'un moment il est très près de vous. Vous éloignez la pomme de son museau et il vous suit. Vous la prenez maintenant dans la main. Le cheval sauvage commence à douter de vous et il commence à faire demi-tour. Hélas quand il se retourne, il voit la délicieuse pomme et il revient très vite. Il croqua la pomme dans votre main et vous vous penchez vers lui pour

lui murmurer des mots. Il reste calme. Maintenant, si vous voulez le monter allez au (177) ; si vous voulez le mener par la bride allez au (147).

100

La réponse de l'énigme est bel et bien le sang, homophone du mot « cent » ! Bien joué ! Merlin vous indique le chemin pour aller au château du Graal, il n'est plus très loin...

Allez au **183** pour enfin finir votre quête !

101

Vous prenez un des marchands par l'épaule et le retournez. De votre bouche sort le mot « Voleurs ! » et vous vous apprêtez à les dénoncer au premier passant. Les voleurs vous regardent, effrayés. Ils vous ont reconnu ! Il semblerait que ce soit bien le moment de fuir... et, vous apprêtant à le faire, vous n'avez que le temps d'apercevoir l'un des brigands tirer un poignard de sous sa tunique. Vous voyez ensuite l'arme s'approcher dangereusement de vous à toute vitesse et, après une brève douleur au cœur, vous vous sentez léger, si léger que le monde entier disparaît devant vos yeux : le ciel, les marchands... Vous avez l'impression de tomber infiniment dans le vide...

Les marchands vous ont tué car, ils avaient peur que vous ne les dénonciez, et ils dissimulent maintenant votre cadavre comme si de rien n'était... La prochaine fois, allez moins vite et soyez plus prudent ! Vous avez perdu...

102

Vous bredouillez des excuses et tentez d'expliquer cet accident, mais Thomas, jaloux, ne lâche pas l'affaire, et fait croire qu'il a tout vu et que vous avez bel et bien tenté de tuer le seigneur local.

Celui-ci croit immédiatement Thomas ; énervé, il appelle ses gardes. Tout de suite les gardes, grands et musclés, viennent vous attraper. Thomas vous regarde vous éloigner, porté par les gardes, et vous fait un sourire et un clin d'œil signifiant « au revoir, j'ai gagné et bonne prison ».

Une fois à l'intérieur de cette prison très obscure et humide, les gardes vous apprennent que vous resterez dans cet endroit toute votre vie : on n'attende pas à la vie d'un seigneur impunément...

103

Vous frappez à la porte de ce magnifique château qu'est celui de vos parents. Vous entendez alors à l'intérieur des petites voix qui vous semblent être celles de gnomes. Ils vous demandent quel est le mot de passe du jour.

Si vous le connaissez, rendez-vous au paragraphe correspondant à la réponse. Sinon, vous voilà condamné à rester à l'extérieur du château, alors que vous êtes si prêt du but ! Peut-être devriez-vous écouter aux portes au **117** ?

104

Vous fabriquez tant bien que mal une fragile canne à pêche que vous mettez à l'eau. Malheureusement, vous n'arrivez pas à accrocher l'armure. Vous réessayez à plu-

sieurs reprises mais toujours le fil se fait dévier par l'eau et frôle à peine l'armure...

Enfin, le petit crochet de métal que vous aviez fabriqué se coince dans la fente du heaume. Vous commencez lentement à hisser l'armure. Mais vos précautions ne suffisent pas et, au bout d'un moment, le fil, trop fin et usé, se casse. Il ne vous reste maintenant que deux choses à faire : utiliser le roseau pour respirer sous l'eau (53) ou vous attacher à de grosses pierres qui vous entraîneraient vers le fond (218).

105

Vous vous approchez plus près de l'arbre. Vous touchez l'écorce rugueuse de ce vieil arbre certainement centenaire, mais cet arbre n'a apparemment rien d'anormal. Que faire ?

Vous faites un grand détour pour descendre et vous retrouver en bas de la falaise pour voir ce que vous pouvez faire en bas (22) ?

Vous faites demi-tour pour vous plaindre à Merlin et lui révéler que ses informations se sont avérées être fausses (60) ?

Ou bien vous décidez de prendre des risques et de descendre la falaise en rappel en accrochant une corde bien solide au tronc du vieil arbre (125) ?

106

« Quel comportement ! » vous dit-elle en vous giflant très fort, et elle déclare que, pour être chevalier, il faut faire preuve de galanterie avec les femmes de son entourage.

Alors elle vous assomme et vous vous retrouvez un bout de temps plus tard... dans un monolithe.

Vous reconnaissez qu'il s'agit de cet endroit parce que vous voyez devant vous une magnifique épée étincelante mais vous ne pouvez sortir... Vous entendez une voix féminine derrière la paroi de roche : « Je vous laisse méditer pour les cinquante prochaines années pour que vous appreniez comment vous y prendre avec une femme, eh bien, bonne méditation et si je ne suis pas là dans cinquante ans, c'est que je vous aurai oublié ! » et un ricanement rauque se fait entendre... Vous avez perdu !

107

Vous commencez à courir, et vous pensez bien échapper à l'ours, mais vous trébuchez sur une branche. L'ours entend la branche craquer et se réveille. Il vous rattrape et vous tue d'un coup de griffe...

108

La voix gronde encore plus. « Je n'aime pas les mensonges ! Ta quête ne t'a-t-elle pas appris à de nombreuses reprises que le mensonge n'apporte rien de bon ? Tu ne mérites pas le Graal ! »

Le tremblement de terre continue de plus en plus fort et le sol s'ouvre sous vos pieds, vous engloutissant. Vous avez perdu...

109

Vous vous précipitez au fond de l'arbre creux, pour reprendre vos esprits et vous reposer un petit peu. Une fois

à l'intérieur, vous vous rendez compte qu'on ne voit pas le ciel à l'intérieur de la forêt. L'humidité constante a créé une sorte de brume à la cime des arbres, comme un cocon.

Soudain, un bruit aigu retentit devant vous, vous arrachant à vos sombres pensées. Les hommes arrivent rapidement, et vous n'avez pas le temps de réfléchir. Vous restez caché dans le tronc malgré le bruit aigu (115) ou vous ressortez dans la forêt en vous mettant à courir (35) ?

110

Vous avez suivi cette petite luciole et après ce qui vous semble être des heures et des heures, vous apercevez de la lumière. Vous dites alors à la luciole de se dépêcher et vous courez et volez tous les deux vers cette sortie.

Vous finissez par déboucher en dehors du souterrain. Vous avez alors un sursaut et un petit cri de peur car vous apercevez une immense forteresse qui semble toucher de sa pointe les nuages. La petite luciole que vous avez prénommée Lucie avance à grands battements d'ailes vers la forteresse.

Vous avez peur et vous pouvez retourner vers la grotte (ce qui vous mènera au 126), ou bien vous approcher de la forteresse au 41.

111

Vous vous retrouvez en face du majestueux dragon rouge aux écailles dures comme de l'acier et vous lui parlez. Il vous indique où trouver une épée magique incrustée de rubis et de diamants, digne d'un chevalier courageux.

Vous retournez ensuite au croisement des trois chemins. Allez à droite (42) ou à gauche (164) si ce n'est déjà fait, sinon ressortez de cette vaste forêt au 50.

112

En colère, la jeune fille vous traite de menteur car vous n'avez pas répondu ce qu'il fallait répondre. Voici la bonne réponse donnée par la gardienne de l'épée : « La langue française est une langue vivante, qui se nourrit régulièrement de nouveaux mots, vous ne pouvez en connaître le nombre exact ! ».

Elle rajoute aussi qu'elle ne donnera pas l'épée à un chevalier qui cherche à duper une jeune fille comme elle. Vous avez perdu parce que vous n'êtes pas très malin. Oui, comprenez la jeune fille, c'est vrai que les mots de la langue française se multiplient d'année en année, et donc, il est impossible de les compter.

113

« Bien, suis-moi, mon garçon ».

Il vous fait passer par le trou dans l'arbre. Le trou ressemble à un couloir qui descend vers les entrailles de la Terre. Vous débouchez dans une immense clairière cachée. Des ruines de murs et des pierres gisent çà et là. L'homme vous fait marcher pendant un petit moment avant de s'installer sur un gros bloc de granit sous un chêne immense et vous invite à en faire de même.

« Bien, tu n'as pas l'air d'être très instruit, mon garçon. Personne ne t'as jamais rien appris sur la vie et ce qui nous entoure ? »

Vous lui répondez que les serfs chez qui vous avez été élevé vous ont simplement appris à semer, travailler la terre et tout ce qui est utile à une vie de paysan. Et ce que vous avez appris sur la vie, vous l'avez appris tout seul par les épreuves que vous avez traversées.

« Mhhh... raconte-moi toute ton histoire depuis le commencement, petit. »

Vous lui racontez tout depuis l'incendie du village jusqu'à sa rencontre.

« Ainsi, jamais personne ne t'as appris le maniement des armes ? Et bien tant mieux, car désormais, ton maître, c'est moi. »

Vous sautez de joie au **219** ou vous le trouvez trop vieux pour ça (**43**) ?

114

Elle vous dit qu'elle cherche des plantes médicinales pour les conserver dans son village en cas de besoin car cela arrive très souvent que les habitants soient malades ou blessés, la vie est rude quand on vit près d'une forêt et le travail y est pénible.

Vous proposez de la raccompagner chez elle dans son village (**223**), mais vous vous demandez aussi où elle va si pressée car vous aimeriez bien continuer cette conversation avec cette fille qui vous attire étrangement depuis le début de votre chemin (**167**).

Vous pouvez également lui demander son nom (**130**), ou bien lui demander d'où elle vient car elle ne vous parle pas beaucoup depuis tout à l'heure, c'est vous qui faites la discussion (**85**).

115

Vous avancez tant bien que mal, et vous tombez nez-à-nez avec ce qui semble être une scolopendre géante ! Celle-ci se jette sur vous avant même que vous n'ayez eu le temps de vous enfuir, et elle vous mord à plusieurs reprises.

Vous souffrez terriblement, et soudain des dizaines et des centaines de petites scolopendres se jettent sur vous et pénètrent dans vos orbites, dans vos oreilles, dans vos narines, dans votre bouche. De tous vos orifices s'écoule un sang rouge carmin...

Vous mourez dans les secondes suivantes dans une souffrance que peu de tortures égalent.

116

Après vous être caché dans le petit buisson, des hommes en armure passent d'un pas pressé avec leur cheval en discutant de votre évasion des cuisines. Dieu merci, ils ne vous remarquent point !

Allez au **78**.

117

En collant votre oreille à la porte, vous entendez quelques petites choses comme : « Tu sais, ce sont les parents du petit Guillaume et lui, il ne le sait pas... » ou bien encore « J'espère pour le p'tiot qu'il arrivera un jour à venir jusqu'ici, ce serait bien pour lui... »

Et comme vous êtes grand, fort, intelligent et tout ce qui va avec, vous en déduisez que vos parents habitent ce magnifique château. Puis vous entendez que les gardes évo-

quent le chiffre 74, qui serait le mot de passe du jour. Allez au **103**.

118

L'ours se transforme en un vieil homme ! Il vient vous voir et vous dit qu'il s'appelle Merlin .Vous avez fait preuve de patience, vous dit-il, ce qui est une bonne qualité : vous avez un destin important, mais les épreuves ne font que commencer...

Il disparaît en souriant.

Rendez-vous au **75**.

119

Cela fait déjà un bon moment que vous le fixez mais aucun de vous deux ne veut baisser les yeux. Vous êtes tous deux dans l'impasse quand soudain, Thomas perd patience et baisse les yeux. Mais cela le gêne que ce soit lui qui ait baissé les yeux le premier. Il est tellement fâché d'avoir perdu à son propre jeu qu'il vous fonce dessus, mais vous êtes dans l'incompréhension.

Thomas insiste et commence à vous faire mal, vous criez. Le chevalier, qui entend vos cris, court pour voir ce qui se passe. En vous voyant là, tous les deux à vous bagarrer, il vous prend et vous sépare. Après avoir repris vos esprits, il vous fait la morale à vous et à Thomas. Cela ne vous plaît pas et vous dites au chevalier que c'est lui qui a commencé. Vous avez beau vous justifier comme vous le pouvez, il ne veut rien entendre et il vous punit tous les deux. Ce qui ne déplaît pas à Thomas qui se fait un plaisir de se moquer de vous.

Maintenant, vous avez une idée précise du caractère de Thomas qui, selon vous, est plutôt quelqu'un qui cherche la bagarre et qui est sûrement jaloux de vous car le chevalier vous a nommé écuyer, alors que Thomas en est déjà un. Vous vous dites que vous n'avez pas fini d'entendre parler de lui.

Allez au **6**.

120

Vous avez hurlé tellement fort que les cavaliers vous ont repéré ! Vous tentez de fuir mais vous êtes pris au piège. Ils vous rattrapent et vous attachent à un poteau. Ils vous menacent de vous tuer si vous ne leur fournissez pas des informations à propos d'un certain Graal. Vous ne comprenez rien de ce qu'ils racontent et vous n'avez jamais entendu parler de ce fameux Graal. Persuadé que vous mentez, les cavaliers vous torturent jusqu'à ce que vous mouriez de douleur... Vous avez échoué...

121

La première épreuve est une épreuve d'orientation. Vous devez ramener un parchemin à la jeune fille, mais elle vous submerge d'informations pour trouver l'endroit où il se trouve. Les voici : suivez le chemin qui longe la forêt, faites attention aux animaux qui peuvent surgir. Si cela arrive, restez immobile. Vous arriverez devant un bosquet, tournez à gauche. Continuez jusqu'au carrefour. Faites vite la pluie risque d'arriver et le brouillard vous prendra. Arrivé au carrefour, tournez à droite. Suivez-vous ces indications tant bien que mal au **211** ou faites-vous confiance à votre flair au **88** ?

122

Vous décidez de chercher à manger dans un coin moins louche. Mais il faut bien vous faire une raison : au bout de plusieurs heures à errer dans les couloirs, vous ne trouvez rien à manger et la fatigue vous gagne.

Vous finissez par vous écrouler dans un coin que vous croyez discret. Malheureusement, lorsque vous reprenez conscience, vous vous apercevez que vous avez à nouveau été transporté dans une cellule, mais cette fois-ci les gardes vont faire en sorte que vous n'en sortiez jamais...

123

Comment voulez-vous attaquer un centaure sans arme ni moyen de défense ? La créature vous piétine et met fin à vos aventures...

124

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

125

Vous voyez que votre corde n'a pas l'air d'être très solide, alors vous décidez de quitter votre armure parce qu'elle est trop lourde et que la corde casserait si vous descendiez avec, vous pourriez mourir.

Ensuite vous attachez votre cheval au vieil arbre, pour que le cheval ne vous suive pas quand vous descendrez en rappel le long de la falaise.

Vous entreprenez ce voyage périlleux. Dix mètres en contrebas, il y a une petite plateforme pour vous reposer car cette descente est longue et périlleuse. Vous vous arrêtez sur cette plateforme et vous faites une courte pause.

Avant de repartir, vous prenez bien soin de resserrer le nœud de la corde, puis vous vous relancez dans la descente et au bout de vingt autres mètres vous voyez un couloir dans la falaise !

Vous y entrez et suivez le couloir, qui semble éclairé par une lumière surnaturelle. Vous débouchez dans une grotte au **92**.

126

Vous avez décidé de retourner sur vos pas et de rentrer dans la grotte. Mais manque de chance pour vous, vous vous égarez dans les couloirs sans la luciole pour vous guider et vous fournir une source de lumière.

Vous vous perdez dans des couloirs sans fin... Au bout de plusieurs jours qui vous semblent interminables, vous commencez à vous déshydrater et à mourir de faim... au sens propre du terme.

127

L'homme vous explique en soupirant : « Il faut faire ça, jeune homme, car presque personne ne passe ici, et donc, quand nous allons en ville, nous n'avons aucune pièce pour acheter des vivres.

— Mais pourtant, vous avez des champs de cultures ?

— Cela ne suffit pas pour nourrir tout le village et ils ne peuvent pas se contenter uniquement de maïs et de blé pour faire du pain... »

Vous approuvez, mais votre interlocuteur renchérit avec un sourire... disons singulier :

« Si vous voulez, gardez votre bourse et vous payerez au retour. » Vous acceptez cette proposition car vous êtes malin et vous savez que vous ne repasserez pas par là à votre retour. Mais lorsque vous vous apprêtez à traverser, l'homme actionne une manette et le pont se sépare en deux...

Paniqué, vous essayez de sauter de l'autre côté du pont (208) ou bien vous déclarez forfait et vous payez la somme qu'il demande (77) ?

128

Vous errez dans les couloirs, blessé et perdant du sang. Vous êtes mort de faim et vous cherchez à manger, mais en vain. Ce n'est pas la chose la plus importante cependant, car vos ennemis vous font plus peur encore que les rats. En effet, ils s'expriment dans une langue incompréhensible, et leurs yeux rouges globuleux sont inquiétants. Votre estomac crie famine, et vous empêche de réfléchir clairement ; il faudrait vraiment que vous trouviez de quoi manger !

Allez au 68.

129

Vous vous approchez des chevaliers avec Godefroi. Il doit y en avoir près de quatre cents ! Vous prenez votre épée et Godefroi fait de même. Vous avancez, tout en vous protégeant, vers deux chevaliers qui sont seuls et à l'écart des autres. Vous les attaquez et les tuez.

Vous vous protégez car les archers vous tirent dessus. Vous commencez à pénétrer par un trou dans la muraille du château. En chemin, vous croisez quatre gardes. Ils donnent l'alerte et les quatre cents chevaliers se lancent à l'assaut : ils sont trop nombreux et vous mourez sous leurs coups.

130

Vous lui demandez son nom. Elle vous répond qu'elle se prénomme Hyacinthe. Vous lui dites qu'elle a un très joli prénom qui vous fait penser à la fleur et qu'elle le porte très bien. Cela la fait rougir, alors vous ajoutez qu'elle est très gentille de vous renseigner, vous la complimentez encore, vous cherchez à conquérir son cœur en quelque sorte.

Elle vous fait comprendre qu'elle souhaite que vous la raccompagniez chez elle dans son petit village pas très loin de la forêt où vous êtes. Vous trouvez la proposition raisonnable, vous êtes un peu fatigué, et également un peu inquiet dans cet endroit que vous ne connaissez pas et en plus vous avez envie de rencontrer les autres habitants de cet étrange village si éloigné des autres.

Hyacinthe est ravie de pouvoir vous montrer l'endroit où elle vit avec tous ses amis, allez au **223**.

131

Malheureusement un groupe de chevaliers arrive et vous aperçoit en train de couper un arbre. Comme vous le savez, c'est interdit ! Ils vous emmènent au château où vous croupirez jusqu'à la fin de vos jours pour tentative de régence.

132

L'ours vous voit. Il s'avance vers vous avec un air menaçant, car vous avez fait du bruit en vous enfuyant.

Il s'approche de vous, que faites-vous ? Vous le frappez (209), vous fuyez (107), ou vous restez immobile (156) ?

133

Vous vous approchez et voyez un texte rédigé dans une magnifique écriture. Vous n'avez le temps de retenir qu'une petite partie de ce grand texte, car les gnomes vous poussent en avant. Voilà ce que vous parvenez à lire au passage : « Il faut savoir lire entre les lignes »...

Vous réfléchissez et vous vous tâtez : devez-vous demander la signification de ce texte aux gnomes ? Ils ont l'air pressés et peu communicatifs. Si vous voulez leur poser la question tout de même, allez au 155. Si vous ne voulez pas les énerver, allez au 124 et gardez vos questions pour vous.

134

Quelle idée ! Si vous vous êtes senti attiré par cette fille, c'est peut-être parce que votre destin vous poussait à sa rencontre...

Malheureusement, vous réalisez bien vite que vous ne trouverez jamais le Graal ni vos parents. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous sentez que c'est lié à cette fille. Votre corps vibre, il veut s'exprimer mais vous n'arrivez pas à savoir ce que cela signifie. Hélas, vous ne parvenez pas à la retrouver, où que vous cherchiez. Vous avez perdu...

135

Lorsque vous la rattrapez, vous apercevez sur son bras une tache de naissance. Vous la remettez sur pied, regardez votre bras et vous vous rendez compte que vous avez la même ! Vous lui faites remarquer, elle vous dit alors que vous êtes certainement frère et sœur. Puis elle vous remet un message venant de vos parents :

Attention, lorsque vous arrivez
au château, prosternez-vous
devant le Graal, ne buvez que
ce que le gardien vous donne et
la coupe arrondie sur les bords
qu'il possède est magique,
principalement constituée
d'or, d'argent, de bois et
de fer.

Elle vous explique que vos parents vous attendent au château du Graal. Vous lui posez des questions car vos parents sont morts, elle vous dit que si vous avez été adopté c'est parce que vos parents ont une mission très importante, ils sont gardiens du Graal. Elle vous révèle l'endroit où ils se trouvent.

Si vous décidez de vous rendre au château du Graal, allez au **96**.

Si vous ne croyez pas un instant que c'est votre sœur, allez au **152**.

Si vous vous en moquez et vous pensez que vous avez mieux à faire, allez au **179**.

136

Vous attendez de longues et pénibles heures au fond du puits. Vous vous rendez compte alors que vous ne percevez plus aucun bruit venant de la surface. Vous remontez discrètement et péniblement du puits, et là, horreur : le village est complètement détruit, les habitations sont ravagées, des corps gisent au sol. Quelques flammèches brûlent encore. Vous décidez de ne pas rester là et vous partez en direction de la forêt. Allez au **141**.

137

Vous avez très peur du centaure alors vous fuyez mais il vous poursuit au galop et vous rattrape sans problème...

Il vous dit ne pas vous vouloir de mal, et vous indique où trouver une bonne monture pour vos futures aventures. Vous bredouillez des remerciements et repartez au croisement des trois chemins.

Allez à gauche (**164**) ou tout droit (**192**) si ce n'est déjà fait, sinon ressortez de cette effrayante forêt au **50**.

138

Vous êtes pris de panique, car vous avez vu les hommes se mettre en position sur les créneaux. Vous pen-

sez qu'il n'y a plus qu'une solution : sans réfléchir plus longtemps, vous plongez dans les douves.

Une odeur pestilentielle parvient jusqu'à vos narines. Vous voyez un gnome déchiqueté remonter à la surface. Vous en déduisez alors rapidement que cette eau verdâtre est infestée de crocodiles à dents d'ivoire et de dizaines d'autres créatures aussi démoniaques que lui. Un crocodile arrive sur vous et ouvre ses puissantes mâchoires. C'est la dernière chose que vous voyez avant d'expirer...

139

La vieille femme s'approche de vous et se présente, elle s'appelle Mahaut. Vous lui expliquez tous vos malheurs et elle compatit avec vous. Vous entendez votre ventre qui grogne, vous avez faim. Mahaut sort un gros morceau de pain avec du saucisson et vous l'offre. Vous le prenez, dites merci et mangez d'une bouchée. Mahaut sourit, cette femme est très gentille.

La nuit commence à tomber, Mahaut commence à s'en aller, mais vous ne savez pas où vous allez coucher. Mahaut se retourne et voit que vous êtes toujours là, elle vous fait signe de venir avec elle, vous la suivez.

Le lendemain, vous vous levez et vous allez dehors prendre l'air. Vous apercevez Thomas derrière un arbre qui vous observe. Vous avez peur de lui et vous vous cachez (170) ou vous allez l'affronter pour vous venger (148) ?

140

Merlin ne vous laisse pas le temps de parler et vous dit :

« Je vais te poser une énigme, si tu y réponds et que c'est juste, je t'indiquerai où est le château du Graal. »

Si vous pensez que vous n'avez pas besoin d'un vieillard comme lui pour le trouver, débrouillez-vous seul au **162**.

Si vous écoutez Merlin et essayez de répondre à son énigme, allez au **175**.

141

Vous vous enfoncez dans une forêt sombre et effrayante, en sanglotant en pensant à vos parents et à votre village.

Vous entendez de drôles de bruits dont un grognement, des craquements de branches. Affolé, vous courez dans tous les sens, vous vous cognez à des arbres, vous trébuchez sur des racines, vous ne savez plus où aller, et vous vous perdez.

Vous tombez sur un ours aux longs poils bruns, avec une cicatrice au milieu du front et de longues griffes !

Vous allez le combattre (**209**), vous vous cachez (**180**), ou bien vous ne bougez pas (**132**) ?

142

Vous continuez à avancer dans les marais en faisant bien attention de garder à distance les lueurs. L'esprit concentré sur elles, vous ne faites pas attention et vous faites surprendre par une grenouille qui vous saute au visage.

Vous tombez en arrière au **216**, manquant en plus de vomir à cause de l'odeur horrible de la grenouille.

143

Vous arrivez devant vos parents et courez vers eux, car vous voyez qu'ils sont mourants. Vos retrouvailles sont émouvantes, et vous pleurez à chaudes larmes.

Puis, pendant plusieurs longues minutes, vos parents vous expliquent le fonctionnement du château et de la plaine aux gnomes qui se trouve à la fin du troisième couloir de gauche de l'embouchure du couloir de droite en passant par la seconde salle de bain de la gauche du salon de droite par rapport au second escalier de droite qui part du fond du salon dans lequel nous nous trouvons.

Ils vous demandent de trouver le bon Graal parmi plusieurs coupes : c'est seulement si vous répondez juste que vous aurez montré que vous êtes digne de devenir son gardien. Vos parents vous disent que vous avez déjà la réponse en vous, votre sœur a déjà dû vous en parler. Voici vos choix :

- une coupe en argent (**124**)
- une coupe en fer (**157**)
- une coupe en or (**220**)
- une coupe en bois incrusté de pierres précieuses (**62**)
- une coupe en airain (**37**)
- une coupe en cuivre (**65**)
- une coupe en bois ornée d'or, d'argent et de fer (**59**)

Choisissez bien !

144

Quelques minutes plus tard, vous arrivez dans une clairière assez vaste avec de grands arbres. Vous décidez de reprendre vos forces avant de commencer à couper un arbre.

Après votre courte pause, vous vous apprêtez à accomplir votre tâche mais, hache à la main, un bûcheron arrive et vous voit. Vous partez en courant (172) ou bien vous lui parlez (150) ?

145

Vous parvenez à sauver votre voisin *in extremis* tandis qu'une poutre enflammée allait lui tomber dessus. Il vous remercie infiniment de l'avoir tiré de là. Vous sortez de la maison. Il ne sait pas comment vous remercier de lui avoir sauvé la vie. Vous lui demandez donc s'il a vu vos parents. Il vous répond que oui et vous montre deux personnes un peu plus loin. Vous reconnaissez vos parents. Ils sont menacés par des chevaliers.

Vous vous précipitez pour les défendre (46) ou vous vous approchez discrètement (11) ?

146

Lorsque vous arrivez devant les deux marchands, vous les saluez poliment. Ils vous répondent d'un air louche et incertain. Ensuite, l'un d'entre eux vous demande ce que vous recherchez. Vous leur répondez simplement que vous êtes en quête d'un cheval. Les marchands vous font alors visiter leur petit élevage de chevaux attachés à une longue poutre de bois.

Vous faites semblant de vous intéresser à leurs explications sur les points forts et le caractère personnel du cheval qu'ils vous présentent, mais pourtant, ils ne précisent ni les prix des chevaux, ni l'endroit d'où ils viennent...

Lorsqu'ils ont enfin terminé, vous vous apercevez qu'ils ne vous ont pas présenté le beau destrier qui ressemble au vôtre. Perplexe, vous leur expliquez que vous cherchez votre cheval, qu'il a disparu pendant la nuit et qu'il ressemblait à celui, là-bas, qu'ils ne vous ont pas présenté et que vous aimeriez en savoir plus sur lui (52) ou bien ne faites-vous pas confiance à ces étranges individus et leur demandez poliment s'ils peuvent vous parler du destrier qui vous intéresse (64) ?

147

Maintenant que le cheval vous suit, il faut que vous ayez une bride pour pouvoir le tenir. Mais vous ne vous rappelez pas en avoir une ! Peut-être qu'une corde fera l'affaire ?

Vous retournez à l'orée de la forêt prendre la corde dans votre sac, mais alors que vous faites le nœud de départ, la corde se casse net. Vous faites un nœud plus solide en doublant la corde, et vous commencez à la mettre au cheval sauvage. Au début il se laisse faire mais après il commence à s'énerver et casse votre corde.

Désolé mais il ne vous reste plus grand chose à faire. Allez au 177.

148

Malheureusement, Thomas appelle de l'aide. Un soldat arrive de derrière un épais buisson, puis un autre sort de

derrière un arbre, et le troisième arrive avec plein d'autres soldats derrière lui. Ils sont environ une bonne vingtaine, ils viennent vous entourer, vous ne pouvez pas tous les tuer ; vous n'avez même pas d'épée, vous avez un simple couteau !

Les soldats vous prennent, vous essayez de vous débattre mais ils sont trop nombreux. Vous êtes effrayé. Allez en **82**.

149

Vous adressez la parole au centaure. Celui-ci vous indique où trouver une bonne monture pour vos futures aventures ! Vous n'êtes pas très en confiance avec cette créature dans le coin, vous avez hâte de partir. Vous bredouillez des remerciements et repartez au croisement des trois chemins.

Allez à gauche (**164**) ou tout droit (**192**) si ce n'est déjà fait, sinon ressortez de cette forêt sinistre au **50**.

150

Le bûcheron, grand ami du seigneur et ennemi des paysans, est parfaitement au courant de votre tentative de meurtre et vous capture après ce que vous lui avez dit. Il vous emmène et croise une patrouille qui vous cherchait elle aussi. Le seigneur vous jette dans une oubliette dont personne n'est encore sorti et vous ne serez pas le premier à le faire...

151

Vous êtes toujours dans ce trou qui commence à sérieusement vous énerver. Après des centaines et des centaines d'essais, vous ne parvenez toujours pas à en sortir !

Alors que vous commencez à désespérer, vous apercevez quelque chose qui ressemble à une vieille corde. Certainement le reste de branches d'arbres... Vous parvenez à vous accrocher tant bien que mal, et vous avez une pointe d'espoir et voyant que la branche résiste quelque peu.

Alléluia ! Vous avez réussi à sortir de ce trou. Malheureusement pour vous, les hommes qui étaient à votre poursuite vous ont rattrapé car vous avez perdu du temps dans le trou. Ils vous capturent au **194**.

152

Vous pensez que c'est juste une coïncidence, vous ne vous posez pas plus de questions que ça mais vous y repensez quelquefois. Vous continuez votre vie quotidienne, en faisant votre travail d'écuyer. Un jour, Merlin vient vous voir et vous apprend que vos vrais parents sont bien les gardiens du château du Graal, il vous dit aussi que la dernière fois, lorsque vous vous promeniez avec une jeune fille, c'était bel et bien votre sœur.

Vous allez chercher le parchemin qui vous indique comment vous rendre au château du Graal.

Le lendemain vous partez dès l'aube, le voyage devrait durer trois à quatre jours. Tout au long de la route vous croisez des marchands, mais mis à part ça par chance vous ne faites pas de mauvaise rencontre.

Pour continuer votre route, allez au **199**.

153

Au bord du sentier vous cherchez le plus gros arbre que vous pouvez trouver. Au bout d'un moment, vous trouvez un sapin d'une taille énorme. Vous commencez à le couper mais cela fait du bruit et risque d'alerter les gardes qui sont partis à votre recherche... Vous continuez sans vous préoccuper des gardes (131) ou de peur vous partez précipitamment (55) ?

154

Vous avez la licorne en face de vous et vous la laissez approcher. À votre grande surprise, la licorne se met à parler et vous déclare que vous avez besoin d'une armure magique pour continuer vos aventures. Elle vous dit que l'armure se trouve au fond d'un lac...

À peine vous a-t-elle fait cette révélation qu'elle disparaît aussitôt !

Vous retournez au croisement des chemins. Allez à droite (42) ou à gauche (192) si ce n'est déjà fait, sinon ressortez de la forêt au 50.

155

Les gnomes vous répondent que parfois il faut décrypter les messages de vos parents et que celui-ci veut bien dire quelque chose contrairement à ce que vous auriez pu croire.

Après un temps de réflexion, ils vous expliquent ce que veut réellement dire ce message. La traduction est celle-ci : « Parfois, monsieur, il faut lire une ligne sur deux seulement... »

Vous réfléchissez à cela en courant au 143.

156

L'ours s'approche, mais ne vous fait pas de mal. Il vous renifle... puis se transforme en vieil homme ! Il vous dit qu'il s'appelle Merlin. « Tu as fait preuve de patience, vous dit-il, ce qui est une bonne qualité : tu as un destin important, mais les épreuves ne font que commencer... »

Il disparaît en souriant.

Rendez-vous au 75.

157

C'est bien, vous avez su déchiffrer les messages trouvés en cours de route ! Le Graal en fer est le bon, bravo, vous êtes très fort. Vous l'avez peut-être dans un premier temps trouvé très quelconque avec sa forme cabossée et rouillée, mais vous avez réussi à passer au-dessus de ces petits détails insignifiants, aux yeux de Dieu vous êtes très fort et digne d'en devenir le gardien. Allez au **226** pour savourer une victoire bien méritée !

158

Vous commencez à contourner le lac à la recherche d'une barque. Et à quelque pas seulement, vous trouvez par quelque miracle une petite barque abandonnée. Quelle chance ! Seulement, elle a l'air fragile et vous détestez ramer... Pourtant, vous y êtes bien obligé...

Vous soupirez et mettez la barque à l'eau. Vous ramez jusqu'au milieu du lac. Vous vous penchez par-dessus le bord de la barque et vous apercevez nettement quelque chose scintiller au fond de l'eau car ici, l'eau est encore plus limpide qu'au bord.

Mais comment l'atteindre ? Au fond de la barque se trouve un roseau, de la corde et une longue perche en bois.

Vous utilisez le roseau pour respirer sous l'eau (53), vous pensez que le lac est trop profond et que le seul moyen de récupérer l'armure est de vous attacher à de grosses pierres pour vous qu'elles vous entraînent vers le fond (218) ou bien vous décidez de vous confectionner une canne à pêche (104) ?

159

Vous restez immobile trop longtemps. Les rats vous voient comme une proie facile : ils vous sautent dessus un par un et vous serrez les dents pour ne pas hurler de douleur, mais les rats commencent à monter sur votre visage.

Vous en avez horreur mais vos parents vous ont appris que le meilleur moyen de vaincre une peur, c'est de l'affronter. De plus, vous êtes bien trop fier pour demander de l'aide à des gens, des ennemis qui plus est.

Alors malgré la douleur qui s'empare de votre corps, vous restez silencieux. Ce n'est que lorsque vous vous rappelez que ces rats propagent la peste noire que vous hurlez. Le gardien ouvre alors la porte pour vous donner l'ordre de vous taire ; mais tous les rats lui sautent dessus et il s'évanouit. Vous prenez la fuite comme l'ont fait les rats au 58.

160

Vous apercevez quelques prises, mais très peu, et en plus vous êtes en armure et elle est si lourde que vous avez même du mal à marcher.

Vous prenez des risques et vous escaladez quand même (32) ? Vous enlevez votre armure en sachant que vous aurez plus de chance ainsi (221) ? Ou bien vous revenez sur vos pas en sachant que vous devrez refaire le grand détour (201) ?

161

Elle ne digère pas votre manque de confiance :

« Vous n'êtes qu'un enfant, je ne pourrai jamais compter sur vous. Je ne peux pas me contenter d'avoir un tel amant.

— S'il vous plaît, belle Hyacinthe, je vous prie de m'excuser pour mon manque de confiance et pour vous montrer ma volonté, donnez-moi une nouvelle requête. »

Elle veut bien vous donner une autre chance au 211. Vous pouvez aussi abandonner définitivement cette idée ridicule d'épreuve et laisser tomber cette fille au 134.

162

Vous repartez. Lorsque Merlin a disparu, furieux car vous n'avez pas voulu l'écouter, il vous a dit quelque mot qui vous fait réfléchir : attention, il ne faut pas être si orgueilleux !

Vous continuez votre chemin mais vous arrivez devant un cul-de-sac et c'est là que vous comprenez les paroles de Merlin. Vous errez pendant plusieurs jours à chercher dans tous les recoins une quelconque ouverture où passer pour continuer votre chemin, en vain. Vous vous rendez compte que vous n'y arriverez pas tout seul. Vous appelez Merlin en espérant qu'il apparaisse. Au bout de plusieurs heures, celui-ci daigne vous écouter mais réclame des ex-

cuses. Vous lui donnez ce qu'il veut et le suppliez de vous indiquer le château. Le mage vous répond qu'il ne vous indiquera la direction du château que si vous répondez à son énigme au **175**...

163

Il n'existe aucun chemin menant à ce numéro ! Avez-vous triché ou n'avez-vous pas compris le principe de ce livre ? Si vous avez tout lu dans l'ordre, vous n'avez pas dû comprendre grand-chose...

164

Vous vous fiez à votre intuition qui vous dit de passer à gauche. Vous prenez le chemin et vous vous sentez apaisé, léger comme une plume, vous vous demandez ce qu'il vous arrive.

Au bout de quelques minutes, vous rencontrez une gracieuse licorne blanche qui vient vers vous.

Vous la laissez s'approcher (**154**) ou bien vous l'attaquez pour en faire un joli trophée de chasse (**87**) ?

165

« Ah, décidément, tu me plais, mon petit : humble, compréhensif, mais tu as aussi une certaine franchise qui ne me déplaît pas du tout. C'est bien, tu es digne de devenir chevalier car tu as réussi les cinq épreuves que je t'ai imposées : à tout moment, tu avais le choix entre fuir, te montrer humble et gentil, ou au contraire, te montrer vulgaire et arrogant. Tu es ici car tu as choisi la bonne voie, celle de la

gentillesse et de la modestie, qui sont les qualités premières d'un chevalier. Allons, rentrons. »

Flatté, vous le suivez jusque dans la cabane. Vous voyant légèrement dégoûté, il vous dit : « Ah, oui, le petit coup de balais dont tu m'as parlé tout à l'heure. » Il lève le bras et le résultat est surprenant : un tourbillon d'air s'engouffre dans la maison et tout devient propre, lumineux, brillant, un bon feu règne dans l'âtre, l'escalier n'est plus branlant, le plancher ne craque plus et la porte est bien fixée sur ses gonds, et elle ne grince plus.

Vous vous précipitez à l'étage et là, surprise : à la place de la vieille paille grouillante de vermine, vous trouvez à la place deux lits à baldaquin chauds et moelleux. La vieille cabane qui vous avait paru le plus sale des taudis existants sur la Terre il y a à peine quelques minutes est devenue en quelques secondes le foyer le plus chaleureux et accueillant que vous n'avez jamais connu.

Vous descendez et trouvez sur la table d'un bois clair et propre deux écuelles et deux gobelets de terre cuite, une miche de pain blanc, un plat contenant du faisan rôti, un autre contenant un bon cuissot de sanglier, et une tarte aux poireaux ; le vieillard apporte une cruche pleine d'hypocras et en remplit votre gobelet. Votre visage s'éclaire de joie tant la vue de ce repas et surtout de savoir qu'il vous est destiné vous réjouit. Vous, le misérable paysan habitué à la maigre soupe de fèves, vous allez vous attabler devant un repas digne d'un seigneur.

De plus, bientôt, vous ne serez plus du tout paysan, dès demain, vous allez apprendre le maniement des armes, vous allez apprendre à lire, à écrire, et tant d'autres choses ! Et après, vous serez un homme respecté et un chevalier prêt à affronter tous les dangers, à mener les plus sanglantes batailles !

Vous vous asseyez à table le cœur rempli de bonheur. Le repas est succulent et vous complimentez l'ermite pour cette délicieuse nourriture. Ce dernier se contente d'esquisser un sourire d'amusement.

Ayant tous deux fini de manger, vous montez vous coucher et là, oh, joie ! Vous qui n'avez connu que de la paille qui gratte et une couverture rêche, trouée, miteuse et fine, vous vous glissez dans des draps plus blancs que la neige et aussi doux que du duvet. Harassé de fatigue, vous vous endormez comme une souche.

Le lendemain, vous êtes réveillé doucement par le vieillard et vous prenez une petite collation composée d'œufs, de lard, de fromage, et de soupe à l'oignon.

Quelques minutes plus tard, vous avez englouti votre repas, et l'ermite vous apporte de nouveaux vêtements : des chausses marron, une nouvelle chemise de lin, une cote en cuir, une cape à capuchon grise et un surcot vert-gris serré à la taille par une grosse ceinture de cuir. Ajoutés à cela, une belle paire de bottes en cuir, et des bracelets de cuir semblables à ceux que mettent les archers.

« Voilà, désormais, ce sera ton uniforme pendant tout ton enseignement ici. Au fur et à mesure que tu grandiras, tu en auras un identique mais plus grand » dit le vieillard.

Vous filez vous habiller et vous reparaissez vêtu de votre équipement. Le vieillard vous attend en bas habillé d'un long bリアud vert renforcé de cuir au niveau du torse.

« Bien, voilà le programme de la journée : le matin, exercices physiques. À l'heure de sexte, pause avec un bon repas. Après le repas, exercices intellectuels. À vêpres, nous irons dans la forêt, exercices spirituels. À complies, repas et après, repos jusqu'à prime. »

L'homme dit ça sur un ton bienveillant, mais vous sentez qu'il ne plaisantera pas avec les horaires.

Vous voilà parti pour votre entraînement, les exercices physiques consistant, dans l'ordre, à : courir pour acquérir de l'endurance, apprendre à manier l'épée, la lance, le bouclier et l'arc bien que pour ce dernier, l'ermite soit assez hésitant à vous enseigner comment vous en servir car c'est une arme indigne d'un chevalier mais, comme il dit, cette arme peut vous sortir d'un bon pétrin.

Les exercices intellectuels consistent à apprendre à lire, à écrire, apprendre le latin, le grec, les textes écrits par les grands auteurs, et cætera.

Les exercices spirituels sont, eux, un peu plus subtils : le vieillard vous enseigne la Bible, mais à côté vous enseigne des choses assez païennes comme les divinités de la nature que les anciens Celtes adoraient. Le vieillard vous dit que si vous arrivez à faire une juste mesure des deux tout en restant chrétien et sans contredire l'Église, vous deviendrez le plus sage d'entre les Hommes, ce qui vous rendra plus fort encore que si vous étiez une montagne de muscles. Mais c'est la chose la plus longue et difficile à maîtriser des trois matières que le vieillard vous apprend.

Voilà ce à quoi vous passerez votre temps pendant cinq longues années de dur labeur, d'échecs, mais aussi de réussites, de rebuffades mais aussi de félicitations ou encore d'encouragements de la part de votre maître.

Vous avez également grandi, aussi bien physiquement qu'intellectuellement. Vous avez acquis des connaissances supérieures à celles qu'ont acquises les autres garçons de

vosre âge vivant dans les châteaux environnants. Vos capacités physiques sont devenues très bonnes et vous êtes devenu un expert dans l'art de manier l'épée, la lance et l'arc, et vous avez même appris à vous battre à mains nues.

Si bien qu'un soir, alors que vous étiez assis en compagnie de votre maître sur le banc devant la maison, il vous dit d'un air solennel : « Mon petit — en fait je devrais dire mon grand car désormais tu me dépasses d'une tête ! » Il rit, mais ce rire sonne faux. « Mon grand, donc, voici venue l'heure de nous séparer. Tu as acquis les connaissances nécessaires, et même plus que nécessaires, pour devenir chevalier. »

Vous lui dites juste qu'il a quelque chose qui vous chiffonne : le jour de votre arrivée, vous avez vu un tourbillon entrer dans la maison juste au moment où il avait levé la main et que l'instant d'après, tout était propre. « Tu veux vraiment le savoir ? » Vous lui répondez que oui et il se lève ; un étrange grondement s'élève de sous les pieds du vieillard. Tout à coup, un tourbillon de vent vient s'enrouler autour de l'ermite et il se produit une chose incroyable : les cheveux et la barbe du vieillard deviennent d'un blanc immaculé et magnifiquement peignés, à la place de ses hardes, il porte une longue robe bleu foncé ; à la place de sa canne, il tient à la main un long bâton poli et droit à la perfection, avec au bout, une boule transparente à l'intérieur de laquelle tourne une fumée rouge. Il paraît plus grand et plus imposant, on dirait l'incarnation de Merlin en personne. Ses yeux lancent des éclairs et une longue cape bleue flotte derrière lui. Les arbres se tordent sous l'effet d'un tourbillon et le ciel devient tout noir. Soudain, tout se calme et l'homme dit d'une voix calme et bienveillante : « Je ne t'ai jamais dit mon prénom, n'es-ce pas ? Et bien je m'appelle Gifsidores, le magicien le plus puissant de ce monde après Merlin dont je

suis le disciple. C'est lui qui m'a demandé de t'enseigner tout ce que tu dois savoir. Pourquoi ne l'a-t-il pas fait lui-même ? Ne me pose pas la question, car je l'ignore. »

Vous tombez à genoux. Ainsi, vous avez été élevé par un magicien ! « Allons, tu es prêt à partir. Tu es devenu très sage pour ton âge et je t'invite, même quand nous serons séparés, à continuer à réfléchir sous les arbres comme nous l'avons tant fait depuis que tu es ici. Tu deviendras alors le plus sage des hommes et tu seras parfait dans ta fabuleuse destinée dont Merlin a déjà dû te parler. Tu partiras demain matin. »

Le lendemain, vous descendez de votre chambre avec un pincement au cœur : cette maison qui était la vôtre pendant tout ce temps, elle vous manquera beaucoup. Vous vous asseyez à table devant la collation quotidienne et vous vous rendez compte que ce sera la dernière. Ces repas merveilleux vous manqueront aussi.

Le magicien apparaît, sans s'être re-métamorphosé en vieillard. Il s'assied en face de vous et vous mangez tous deux en silence. Quand vient l'heure de partir, le magicien se lève et vous serre dans ses bras. « Tu as été pour moi comme un fils, petit, tu peux partir avec les vêtements que je t'ai donnés. Tu vas me manquer, tu sais. » Il vous relâche, vous tient par les épaules et vous regarde dans les yeux. « Sois prudent et ne me déçois pas. Je te donnerais bien une arme mais je ne peux pas, tu comprendras un jour. Tu vas devoir trouver toi-même ton équipement, ce sera la dernière épreuve de mon enseignement. Cette maison te sera toujours ouverte mais malheureusement je n'y serai plus. » Vous lui demandez pourquoi et il vous répond : « Peu après que tu seras parti, mon rôle sur cette terre sera fini. Je me retirerai en un endroit caché où seuls les magiciens peuvent

aller, sans espoir de retour. C'est un peu comme la mort pour vous, mortels. Maintenant, va, je t'ai assez retardé. Va en paix, tu as ma bénédiction, fils. Adieu ! »

Et il retourne dans la maison et ferme la porte, non sans que vous ne vissiez une larme scintiller au coin de son œil. Vous vous en allez une boule dans la gorge. Vous sortez de la forêt et vous retrouvez sur la route. Allons, haut les cœurs, votre aventure continue au **79** !

166

Vous vous égarez rapidement dans la forêt, et ne trouvez plus votre chemin. Vous errez des heures avant d'appeler Hyacinthe à l'aide. Celle-ci rit en vous voyant aussi dépité, mais elle ne vous en veut pas de ne pas avoir réussi cette première épreuve, elle ne cherchait qu'à vous taquiner !

Par contre, vous dit-elle, la deuxième épreuve est plus sérieuse. Elle vous pose une question : quel animal selon vous figure sur le blason du roi Arthur ? Si vous répondez un aigle allez au **49**, un lion allez au **26**, un dragon allez au **16**.

167

Elle vous dit qu'elle doit rentrer chez elle, dans son petit village très accueillant à côté de la forêt, où il n'y a pas beaucoup d'habitants mais où habitent tous ses amis.

Vous aimeriez qu'elle reste plus longtemps dans cette forêt avec vous. Vous la trouvez gentille et serviable. Si vous lui proposez de la raccompagner chez elle, dans le tout petit village d'à côté dont elle vient de vous parler, parce que vous avez envie d'en apprendre un peu plus sur elle et sur son village perdu, loin de tout, allez au **223**.

Si vous lui demandez ce qu'elle fait ici depuis tout à l'heure car cela vous semble très bizarre, vous trouvez étrange qu'une jeune fille se promène seule dans la forêt, allez au **114**.

Si vous lui demandez son nom car cela fait un moment que vous lui parlez mais vous ne connaissez toujours pas son identité et cela vous énerve, allez au **130**.

Si vous lui demandez de quel village elle vient, allez au **85**.

168

Une fois à terre, vous ouvrez un œil. Vous êtes terrifié et vous n'arrivez pas à réfléchir à une idée pour vous sortir de là et voyez que l'idée que vous avez eu est mauvaise car les bandits, furieux, à pied et à cheval, arrivent en courant vers vous.

Vous êtes terrorisé et cherchez un moyen de vous sortir de là. Vous n'y croyez plus, quand soudain une idée vous vient à l'esprit et vous ne cherchez pas à comprendre, vous la mettez tout de suite en pratique.

Vous essayez de vous relever et de vous dégager du chemin, mais une bonne partie de la troupe est à quelques mètres de vous. La panique vous gagne et vous ne savez plus quoi faire. Soudain, quelques bandits arrivent pour vous piétiner, vous sentez leurs coups de pied, leur poids sur votre corps. Vous avez tellement mal que vous hurlez, vous pleurez mais cela ne sert à rien, vous savez que cette guerre sera le dernier souvenir de votre vie. Vous ne voulez pas savoir la suite et vous fermez les yeux à jamais de douleur...

169

Vous parcourez encore le marché en le fouillant de fond en comble, cherchant par-ci, cherchant par-là, examinant chaque destrier de très près, interrogeant les marchands... mais en vain. Aucun des chevaux que vous croisez ne ressemble au vôtre.

Il y a une foule importante au marché, mélangeant les nobles, leurs vassaux et les simples paysans. Mais malgré tout ce monde, personne ne semble avoir vu ou trouvé votre cher cheval. Vous baissez les yeux et réfléchissez. Le cheval que vous recherchez ne se trouve décidément pas ici, mais où ? C'est comme s'il s'était volatilisé pendant la nuit ! À votre grande déception, vous devez accepter l'idée de le remplacer... Et alors que vous commencez à désespérer, vous vous rappelez de ce cheval qui ressemblait fortement au vôtre, que vous avez vu vers l'entrée du marché et que vous aviez ignoré. Changeant d'avis, vous revenez sur vos pas là où vous l'aviez vu en espérant qu'il n'a pas déjà été vendu et vous vous expliquez avec les marchands (146) ou bien laissez-vous tomber vos recherches dans ce marché et partez-vous plus loin (30) ?

170

Vous vous dissimulez derrière la maison de Mahaut. Apparemment, Thomas ne vous a pas vu. Thomas sort de sa cachette et regarde partout. Tout d'abord il regarde derrière les arbres, puis s'approche de la vieille femme et lui demande avec un manque de sympathie si elle n'aurait pas vu un jeune écuyer. Elle lui répond que personne n'est passé par là.

Vous êtes toujours caché derrière la maison, dans le foin et vous retenez votre souffle en attendant que Thomas s'en aille. Il s'approche de la botte de foin et crie sans vous avoir vu : « Montre-toi ! Je sais que tu es là ! ». Mais il ne vous repère pas.

Une fois Thomas parti vous retournez voir Mahaut et vous la remerciez de vous avoir protégé. Allez au **198**.

171

Les rats se rapprochent de plus en plus et commencent à vous grimper dessus. Leurs petites pattes griffues s'agrippent à vous et vous trouent la peau. Vous hurlez de douleur. Derrière la porte, le garde vous ordonne de vous taire en vous jetant toutes sortes d'insultes. Vos habits sont déchirés et vous êtes blessé ; les rats continuent de vous mordre et vous perdez du sang.

Tout à coup une bonne odeur se dégage, les rats vous lâchent et vont gratter à la porte. Vous comprenez donc que le garde est en train de festoyer. Vous le suppliez de vous ouvrir la porte. Il entre d'un air menaçant pour vous intimider de vous taire, mais lorsque les rats lui grimpent dessus, il s'évanouit et vous en profitez pour fuir au **39**.

172

Vous vous enfuyez à toutes jambes et grimpez dans un arbre. Le bûcheron ne vous poursuit pas... mais des loups arrivent et campent autour de l'arbre en attendant que vous redescendiez !

Vous ne pouvez pas descendre tout de suite et vous attendez que les loups s'en aillent. Longtemps après, ils se lassent et partent. Vous arrivez à redescendre : allez au **36**.

173

Vous quittez votre tunique, pour être plus à votre aise. Vous vous jetez à l'eau, et en dépit de votre faible expérience en matière de nage, sous le coup de l'adrénaline vous vous propulsez dans l'eau. Très vite, vous n'avez plus pied et vous vous essoufflez.

Soudain, vous sentez une vibration dans l'eau. Pris de terreur, vous vous immobilisez pendant quelques secondes. Une nouvelle vibration se fait sentir, et cette fois-ci, vous regardez si vous pouvez faire demi-tour et regagner la rive... Mais vous êtes déjà au milieu du lac.

Un tentacule d'une taille démesurément grande s'empare de vous et vous entraîne sous la surface sans que vous n'ayez eu le temps de prendre votre respiration, et avec une force divine, elle vous tire au fond du lac, où vous apercevez les yeux brillants et orangés de la créature qui vous dévore...

174

Le sol continue à trembler. Vous sursautez car une voix grave se met à résonner. « Qui es-tu ? Quelle est ta quête ? »

Vous répondez que vous êtes Guillaume et que vous cherchez le Graal (196), ou bien vous êtes méfiant vous répondez que vous êtes Hugues et que vous cherchez une licorne légendaire (108) ?

175

Merlin vous pose l'énigme. Vous devez placer des bâtons de couleur les uns à côté des autres en suivant les instructions suivantes :

- Jaune est à côté de rouge, de bleu, mais n'est pas placé à côté de noir.

- Violet est à côté de noir et à gauche de violet.

- Violet est à côté de noir, mais n'a rien de l'autre côté.

Si vous répondez jaune, bleu, rouge, noir, violet, allez au **188**.

Si vous répondez jaune, noir, violet, rouge, bleu, allez au **71**.

Si vous répondez jaune, rouge, bleu, noir, violet, allez au **81**.

176

Vous avez bien fait de le suivre car il y avait d'autres portes d'accès pour réussir à sortir. Comme prévu, vous empruntez un couloir étroit et bas de plafond qui débouche sur un autre mur.

Cette fois, le cuisinier tire un gros anneau de bronze dissimulé dans le plafond pour ouvrir la grande porte qui débouche à l'extérieur du château : vous n'auriez jamais repéré cet anneau tout seul !

Allez au **10**.

177

Vous allez essayer de monter le cheval sauvage. Tout d'abord ce n'est pas aussi facile que de monter un cheval normal. Celui-là n'est pas dressé et il vous faudrait au moins une bride pour le tenir si vous ne voulez pas avoir la tête

dans la poussière. Déjà il faut que vous trouviez une selle. Pour cela il faut aller dans un village. Mais il n'y en a pas par là. Il vous faut monter sans bride ni selle !

Le cheval sauvage broute non loin de vous. Déjà il n'est pas craintif. Vous vous approchez mais il vous regarde d'un air moqueur et lance une ruade dans votre direction. Vous allez vous venger pour ce qu'il vous a fait. Vous connaissez bien les environs et vous savez que le chemin se termine un peu plus loin : si le cheval galope jusqu'à là-bas, il sera coincé et vous aurez une chance de l'attraper et de le monter.

Vous posez votre sac et commencez donc à courir derrière le cheval. Il commence à galoper plus vite et vous avez du mal à le suivre. Vous essayez de courir le plus vite possible mais lui est un cheval et bientôt il vous sème.

Au loin, vous l'apercevez : le chemin se termine et le cheval est coincé. Il s'arrête et il regarde autour de lui. Il sait que vous l'avez piégé. Vous vous approchez de lui et il reste calme. Au moment de passer votre jambe par-dessus lui vous savez qu'il va essayer de vous faire tomber. Il essaye tout : il se cabre, bouge dans tous les sens pour vous déséquilibrer mais vous tenez bon.

Bravo, allez maintenant chercher votre épée sur le dos de votre nouveau cheval au **19** !

178

Vous vous enfoncez et le sable vous rentre par les narines. Vous mourez et allez rejoindre les autres morts au fond. Bientôt, vous aussi deviendrez un feu follet...

179

Vous ne voulez pas retrouver vos parents car ils vous ont abandonné. Vous continuez votre vie quotidienne en tant qu'écuyer.

Quelques mois plus tard, on vous apporte un message qui est le même que celui que vous avez reçu de votre sœur et qui, de plus, vous dit que vos parents vous cherchent et brûlent d'impatience de vous rencontrer ; cette lettre vous confirme que vos parents sont bien les gardiens du Graal.

Vous décidez donc de vous mettre à leur recherche. Le lendemain matin vous quittez le village dès l'aube et vous mettez en selle de bon matin. Le voyage devrait durer trois à quatre jours.

Pour le moment toute cette première journée s'est bien passée. Vous vous arrêtez dormir au village le plus proche. Le second jour vous dormez à la belle étoile car vous ne trouvez pas le village indiqué sur le plan. Le troisième jour vous ne faites pas de mauvaise rencontre tout se passe bien.

Pour continuer votre quête allez au **199**.

180

Vous vous cachez derrière un buisson d'épines et vous vous écorchez les jambes et les bras. Mais l'ours n'a pas l'air de bouger d'un poil, on dirait qu'il dort. Que faire ?

Si vous vous enfuyez en courant, allez au **107** ; si vous attendez encore quelques minutes, allez au **118**.

181

Vous répondez que malheureusement, vous n'en savez rien. Le visage de la jeune fille semble s'éclairer et elle sourit.

« J'apprécie votre honnêteté » vous dit-elle. En récompense, elle vous donne l'épée : elle est ma-gni-fi-que !

Des petits diamants bleus se trouvent incrustés sur la garde, garnie d'une mousse très confortable pour pouvoir combattre. La lame énorme paraît très lourde mais en réalité est légère, bref, c'est l'épée la plus maniable de toute l'ère des chevaliers.

Pour conclure, la jeune fille vous dit : « La langue française est une langue vivante, qui se nourrit régulièrement de nouveaux mots, il est donc parfaitement normal que vous n'en connaissiez pas le nombre exact ! »

Vous avez réussi à obtenir l'épée !

Maintenant que vous l'avez, allez au **23** pour chercher une armure ! Et... bon courage !

182

Vous ne voyez rien d'intéressant depuis le bord du lac. Ah, si ! Vous voyez un scintillement à la surface de l'eau ! Enfin ! Mais alors que vous vous penchez vers l'avant pour avoir une meilleure vue, vous manquez de tomber à l'eau et lorsque vous vous redressez, la lueur a disparu. Ce n'était malheureusement que l'un de ces reflets à la surface miroitée de l'eau.

Déçu, vous abandonnez votre maigre tentative d'observer le fond et vous plongez dans le lac, brisant la surface lisse de l'eau argentée (**213**) ou bien vous décidez que l'armure doit se trouver vers le milieu du lac et vous cherchez une barque pour y parvenir (**158**) ?

183

À présent vous êtes devant le château que vous cherchiez depuis le début. Vous franchissez le pont-levis, qu'à votre grande surprise personne ne garde. Vous entendez des voix et devinez donc que des personnes sont à l'intérieur. En vous approchant, vous surprenez des bribes de conversation... Vous vous approchez encore davantage pour entendre.

Plusieurs choix s'offrent alors à vous. Vous pouvez très bien écouter cette conversation et vous irez au **117**. Vous pouvez aussi frapper et entrer comme si vous n'aviez rien entendu, dans ce cas là allez au **103**.

184

L'individu qui garde le pont n'est vraiment pas content de votre réaction et commence par vous donner une grosse gifle. Pour vous défendre, vous essayez en vain de lui donner des coups de poings mais il vous dit avec un rire sarcastique « même pas mal ! » et dégainant son couteau de son fourreau de cuir, il commence par vous blesser le bras. Vous hurlez de douleur...

Alors, une vague de courage vous submergeant, vous vous ruez sur l'homme et vous le faites basculer sur le pont en bois neuf de couleur sang de bœuf, et l'homme tombe inconscient.

Vous levez les bras en signe de victoire et vous vous soignez en déchirant votre chemise pour entourer votre blessure.

Vous n'entendez pas, malheureusement, l'homme se relever, dégainer à nouveau son arme et vous surprendre par derrière. Il se rue sur vous et vous transperce... L'arme vous

a atteint en plein cœur et vous n'en avez plus pour longtemps à vivre. Alors, pensant aux bons moments que vous avez vécus dans votre vie, vous rejoignez le ciel.

185

Vous prenez donc la décision d'aller jusqu'au vieux puits mais puisqu'il ne se trouve pas à proximité du village, vous perdez un temps précieux. Votre voisin meurt carbonisé. Quand vous vous penchez au-dessus de la margelle du puits, vous ne voyez pas l'ennemi qui s'approche discrètement et vous fait basculer à l'intérieur. Allez plein de remords au **224**.

186

Vous avancez au bord de la rive, et vous ne mettez guère de temps à trouver une barque d'un autre âge, mais qui devrait sans doute faire l'affaire pour traverser le lac. Vous montez dedans, et ramez le plus vite que vous pouvez. Vous vous apercevez qu'il y a une multitude de petits trous dans la coque, ce qui irrémédiablement ralentit la course de la barque.

Soudain, un bruit sourd accompagné d'une vibration vous arrache à vos craintes futiles, et vous vous mettez à ramer encore plus vite, tout en restant sur vos gardes. Une fois au milieu du lac, vous apercevez une petite île. Mais alors que vous pensiez avoir fini votre traversée, un tentacule fend la barque en deux avec une rapidité inhumaine ! Pris de frayeur, vous sautez par-dessus bord, et vous nagez en direction de l'île. Le tentacule tente de vous attraper, mais il échoue à plusieurs reprises. Vous atteignez l'île, malgré la frayeur causée par la créature... Rendez-vous au **210**.

187

Cette fille est comme vous l'avez prédit, magnifique, splendide ! Ses longs cheveux blonds retombent sur ses rondes épaules munies d'une fine cotte de mailles. Ses yeux bleus sont délicats mais son regard semble sûr, son nez en trompette met en valeur le délicat grain de beauté sur sa joue qui a une fossette ; bref, cette fille est remarquablement belle.

Follement amoureux, vous ne vous contrôlez pas et vous l'embrassez directement (106) ou vous décidez avant tout de lui faire la cour en vous montrant extrêmement courageux et en racontant vos plus fracassantes aventures (40) ou bien vous préférez rester naturel et lui parler de l'épée (12) ?

188

Domage, vous avez perdu, votre réponse n'est pas la bonne ! Vous voyez que vous n'êtes pas si intelligent que ça et que vous ne méritez pas le Graal. Continuez, vous pouvez peut-être y arriver ! Réfléchissez encore et retournez au 175.

189

Vous pensez que vous ne trouverez pas la fille donc pour vous il ne sert à rien de risquer votre vie pour une personne que vous ne trouverez jamais. Vous pensez qu'il vaut mieux aller chercher le Graal et essayer de retrouver vos parents.

Cela montre que vous êtes indigne et que vous ne méritez pas votre destin : vous n'avez pas les qualités d'un vrai

chevalier, qui doit à tout moment être prêt à aller secourir une demoiselle en détresse ! Il ne sert à rien de continuer votre aventure. Vous avez perdu...

190

La jeune fille que vous venez de rencontrer vous dit qu'il n'y a malheureusement pas d'autre chemin, que la forêt est dangereuse, qu'il y a beaucoup de sable mouvants et d'animaux sauvages, mais qu'elle sait très bien que vous auriez aimé continuer votre chemin beaucoup plus longtemps.

Vous êtes très déçu, mais cette fille vous intrigue et pour en savoir un peu plus sur elle, vous êtes obligé d'aller au 54.

191

Vous vous accrochez le plus possible au chevalier et regardez avec émerveillement les fabuleux coups d'épée que donne ce dernier.

Tout en vous protégeant, le chevalier ne met que quelques minutes à tuer les bandits qu'il affronte et à faire fuir les autres.

La bataille terminée, le chevalier vous félicite pour votre si grand courage. Vous vous demandez comment ce chevalier arrive à manier aussi adroitement cette épée. Il vous donne quelques conseils et vous prête son épée pour que vous essayiez. Mais vous ne soupçonnez pas un seul instant qu'elle pesait si lourd. Vous essayez quand même de la soulever, mais cela est impossible. Du coup, vous la redonnez à son propriétaire. Le chevalier vous regarde et vous demande l'air intrigué :

« Comment t'appelles-tu ? Moi, c'est Noire-Épine.

- Moi je m'appelle Guillaume.
— Quelle est ton histoire, pourquoi es-tu tout seul ?
— Monsieur, je suis tout seul car mes parents adoptifs sont morts dans un incendie qui a ravagé mon village.
— Et personne ne peut te recueillir ?
— Non. »

Pris de pitié, le chevalier vous demande si vous voulez bien être son écuyer. Vous acceptez (98) ou bien vous refusez car vous avez peur du nom peu engageant du chevalier (47) ?

192

Vous ne savez pas quel chemin prendre, alors vous allez tout droit. Vous avancez mais vous avez de plus en plus chaud au fur et à mesure que vous progressez. Arrivé au bout du chemin vous vous retrouvez face à un grand et majestueux dragon qui crache d'énormes flammes ! Vous êtes terrifié à l'idée que vous pouvez mourir.

Vous partez en courant (56), vous l'attaquez (94) ou bien vous essayez de lui parler (111) ?

193

Le couloir n'est éclairé que par deux torches fixées au mur, et il débouche sur des escaliers qui descendent dans des ténèbres encore plus profondes.

Vous descendez (84) ou vous rebroussez chemin (122) ?

194

Vous avez été capturé par des soldats armés jusqu'aux dents, ils semblent être vos ennemis. Vous vous débattiez, mais vous cédez sous le nombre. Vous vous prenez un coup de massue sur la tête et vous vous évanouissez. Vous vous réveillez quelques heures plus tard, mais vous êtes enfermé dans un cachot humide et malodorant.

Vous voyez des petites lueurs dans le noir. Horreur : des rats ! Vous détestez ces bestioles, mais il en arrive de tous côtés ! Vous criez (171), vous restez immobile (159) ou vous martelez la porte de votre cellule, pris de panique (66) ?

195

L'homme au crâne chauve vous sourit à nouveau de son plus beau sourire aux dents jaunâtres négligées et vous arrache la bourse des mains avec envie et impatience en déclarant : « Merci mon garçons, tu es très généreux ! »

Ouf... Vous êtes passé et vous vous trouvez maintenant sur le pont. Examinant de plus près cette grosse passerelle qui vous semblait anormale de loin, vous découvrez avec étonnement que, si vous vous étiez querellé avec l'homme qui garde le pont, la passerelle se serait séparée en deux et vous ne seriez pas parvenu à traverser car la distance entre les deux bords aurait été trop grande.

Rassuré, vous continuez votre chemin en pensant à votre quête difficile mais assez bien commencée finalement...

Allez au 77.

196

La voie semble satisfaite de votre réponse, car les tremblements commencent à s'arrêter. Vous êtes content car vous avez réussi, vous croyez que vous avez passé l'épreuve, mais tout à coup Merlin apparaît devant vous ! Il déclare que vous avez fait bien du chemin depuis votre première rencontre dans la forêt, et vous dit qu'il est temps de prouver une dernière fois que vous êtes digne d'arriver au Graal.

Merlin vous dit que vous allez devoir répondre à une énigme très difficile. Rendez vous au **38**.

197

Il n'existe aucun chemin menant à ce numéro ! Avez-vous triché ou n'avez-vous pas compris le principe de ce livre ? Si vous avez tout lu dans l'ordre, vous n'avez pas dû comprendre grand-chose...

198

Mahaut vous demande d'aller chercher du bois dans la forêt. Elle vous dit de prendre toutes les précautions possibles car le bûcheron et les chevaliers du seigneur ne sont jamais loin. Hache à la main, vous partez prudemment par derrière la maison en direction de la forêt, mais cent mètres plus loin vous tombez sur un sentier. Vous décidez de continuer sur le sentier (**153**) ou vous préférez vous enfoncer dans la forêt (**144**) ?

199

Derrière vos yeux clos, vous percevez la lumière du jour. Vous battez des paupières. Votre nuit à la belle étoile s'est bien passée, ou du moins, c'est ce que vous croyez... car en vous relevant, vous remarquez que votre cheval a disparu !

Sur l'arbre où vous l'aviez attaché la veille ne se trouve que la longue nouée autour du tronc...

Vous êtes déçu, car ce cheval, vous l'aimiez beaucoup, et pour cela, vous décidez de partir à sa recherche. Vous allez jusqu'en ville sans trouver sa trace. Peut-être se trouve-t-il dans ce marché que vous apercevez non loin ? Et pourquoi ne pas aller y jeter un coup d'œil ? Allez, vous décidez d'y tenter votre chance.

Vous vous promenez dans les allées où fourmillent un tas de personnes, tout en restant aux aguets et en regardant attentivement chaque cheval que vous croisez.

Soudain, après n'avoir parcouru que quelques mètres, vous tombez nez-à-naseau avec un magnifique destrier qui ressemble étrangement au vôtre... Mais il est vendu par deux marchands... Non, il est impossible que ce soit le vôtre, vous passez votre chemin (169), ou bien vous allez voir les deux marchands pour qu'ils s'expliquent (146) ?

200

Depuis votre cachette sous la grande table en bois de la cuisine du château, vous écoutez attentivement deux cuisiniers qui parlent tout bas.

Le premier dit au deuxième qu'il sort parfois de la forteresse pour aller cueillir des champignons succulents pour le repas de son altesse royale et sa suite, même s'il leur est

strictement interdit sous peine de cachot de quitter le château.

Vous décidez de suivre discrètement ce cuisinier, car il a aussi déclaré qu'il sortirait du château après la préparation des repas. En effet, le cuisinier, après avoir fini son travail, va devant un mur. Il presse une pierre et un passage s'ouvre !

Vous le suivez (176) ou vous attendez qu'il s'éloigne pour utiliser le passage secret (33) ?

201

En arrivant au bord de la falaise, vous la reconnaissez vite grâce à cette fissure que vous a indiquée Merlin. Mais cependant il n'y a pas de château ressemblant à celui dont Merlin vous a parlé. Vous ne trouvez qu'un vieil arbre se penchant au-dessus de la falaise. Que faire ?

Vous faites un grand détour pour descendre et vous retrouver en bas de la falaise pour voir ce que vous pouvez faire en bas (22) ?

Vous faites demi-tour pour vous plaindre à Merlin et lui révéler que ses informations se sont avérées être fausses (60) ?

Vous observez l'arbre pour voir s'il n'y a pas un passage secret (105) ?

Ou bien vous décidez de prendre des risques et de descendre la falaise en rappel en accrochant une corde bien solide au vieil arbre (125) ?

202

Vous commencez à courir mais vous pensez ne pas pouvoir y parvenir pendant plusieurs minutes donc vous décidez de vous cacher.

Quelle chance, vous apercevez à quelques mètres un trou entre des buissons ! Vous vous y cachez et observez la bataille : le chevalier donne des coups d'épée aux adversaires et les défait sans problème.

Une fois la bataille finie, vous sortez de votre cachette et regardez le chevalier avec admiration. Ce dernier s'approche de vous et vous enseigne le mouvement de l'épée. Il vous donne quelques conseils et vous tend son épée pour que vous essayiez. Mais elle est trop lourde pour vous et vous la redonnez à son propriétaire. Le chevalier, l'air intrigué, vous demande :

« Comment t'appelles-tu ? Moi c'est Noir-épine.

— Je m'appelle Guillaume.

— Quelle est ton histoire, pourquoi es-tu tout seul ?

— Monsieur, je suis tout seul car mes parents adoptifs sont morts dans un incendie qui a ravagé mon village.

— Personne ne peut te recueillir ?

— Non. »

Pris de pitié, le chevalier vous demande si vous voulez bien être son écuyer. Vous acceptez (98) ou bien vous refusez car vous avez peur du nom peu engageant du chevalier (47) ?

203

La forêt est tranquille et les petits oiseaux chantent. L'herbe est douce sous vos pieds. Vous ne connaissez pas

cette partie de la forêt, mais vous vous sentez si apaisé que vous en oubliez tous vos récents ennuis.

Les arbres sont hauts et on dirait qu'ils murmurent entre eux. Le vent fait grincer le bois sec et vieux. Cette partie de la forêt est particulièrement dense et vieille, si vieille... l'air devient lourd, vous avez l'impression d'étouffer. Vous vous sentez soudain menacé par cette présence végétale impressionnante. Vous commencez à courir. De plus en plus vite. Les branches vous fouettent le visage.

Soudain, vous arrivez devant un arbre immense avec un trou au milieu. Un vieil homme en sort. Vous restez figé par l'étonnement : l'homme est vêtu de haillons sales et incolores. Ses cheveux gris, de même que sa barbe, lui descendent jusqu'aux genoux, ses dents pourries et peu nombreuses lui donnent une haleine fétide. Il s'appuie sur un bâton tordu.

Allez-vous saluer ce dégoûtant personnage au **2** ? Ou allez-vous vous moquer de ce pauvre hère au **43** ? Vous pouvez encore prendre peur et vous enfuir au **34**.

204

Vous marchez pendant quelques minutes, et vous remarquez qu'une barque usée par le temps gît sur le rivage. Vous continuez de marcher pendant des heures avant de vous écrouler d'épuisement, le sable noir de la rive rentre dans vos chaussures, ce qui est très désagréable. Vous êtes si fatigué que vous avez mal à la tête.

Vous vous reposez pendant quelques minutes, puis, vous disant que la persévérance est toujours récompensée, vous continuez votre route. Vous marchez sans cesse, mais vous ne voyez pas le bout du lac. Vous avez l'impression de

tourner en rond et le rivage monotone commence à vous agacer, si bien que vous vous mettez à jurer tout seul.

Vous vous asseyez sur le sol pour reprendre vos esprits, puis continuez votre marche... sans résultat.

Vous distinguez soudain une masse sombre écroulée sur la plage, mais l'épaisseur de la brume rend la forme trop peu nette pour identifier la silhouette. Vous vous approchez rapidement, pris d'espoir... mais ce n'est rien d'autre que la vieille barque que vous avez vue quelques heures plus tôt !

Désespéré, vous décidez finalement de traverser le lac à la nage (173), vous empruntez la barque (186) ou vous vous enfoncez dans la forêt à nouveau (24) ?

205

La jeune fille n'accepte ni n'aime vos manières brusques. Ses yeux deviennent écarlates, et elle déclare que, pour être chevalier, il faut faire preuve de galanterie avec les femmes de son entourage. Alors elle vous assomme et vous vous retrouvez un bout de temps plus tard... dans un monolithe.

Vous reconnaissez qu'il s'agit de cet endroit parce que vous voyez devant vous une magnifique épée étincelante mais vous ne pouvez sortir... Vous entendez une voix effrayante féminine derrière la paroi de roche : « Je vous laisse méditer pour les cinquante prochaines années pour que vous appreniez comment vous y prendre avec une femme, eh bien, bonne méditation et si je ne suis pas là dans cinquante ans, c'est que je vous aurai oublié ! » et un ricanelement rauque se fait entendre...

Vous avez perdu !

206

Vous auriez dû la rattraper car vous venez de laisser tomber votre sœur ! Blessée, elle pleure et part en courant en vous jetant à la figure un message qui vous dit que vos vrais parents ne sont pas morts, mais qu'ils sont gardiens au château de Graal. Vous vous demandez comment trouver le château du Graal, vous regardez derrière le message et vous trouvez des indications sur le moyen de trouver le château du Graal et vos parents.

Si cette affaire vous intéresse, vous suivez les indications du parchemin pour vous rendre au Graal, le parchemin vous indique d'aller au **96**.

Si vous vous n'y croyez pas un instant, allez au **152**.

Si vous pensez que vous avez mieux à faire que cette histoire de Graal, allez au **179**.

207

Vous lui mentez en lui disant que vous allez cueillir des fleurs et des champignons, mais la vieille femme voit que vous avez menti. Elle prend une voix très grave et vous dit : « Les menteurs ne méritent que d'être pendus ! ».

Vous retenez votre souffle, vous êtes effrayé car elle commence à se transformer en monstre gluant, avec des yeux rouges flamboyants. Vous essayez de vous enfuir mais avec ses long bras et ses grosses mains le monstre vous attrape. Vous êtes pris en étau par des mains gluantes qui vous collent. Le monstre marche vers un majestueux arbre, prend une corde et vous pend. Ensuite elle ricane et s'éloigne en se retransformant en vieille dame comme avant...

208

Vos petites jambes, quoique musclées grâce à tout ce que vous avez déjà parcouru, ne vous permettent pas de sauter une si grande distance et vous voyez l'eau boueuse d'un marais sous vos pieds. Vous atterrissez à même l'eau en une grande explosion de boue.

Le gardien qui se tenait devant le pont gémit car ses vêtements sont désormais tachés d'une boue collante et difficile à faire partir sur des habits.

Vous vous enfoncez dans les marais, et vous avez très peur. Votre première réaction, c'est d'enlever vos chaussures pour ensuite glisser plus facilement dans la boue pour atteindre un vieux tronc d'arbre qui vous aide à traverser un milieu particulièrement difficile.

Au bout d'un long moment, le tronc d'arbre s'arrête et vous remarquez que des bouts de roseaux et de plantes dont vous ignorez le nom vous bloquent le passage. Il faut donc continuer à pied.

Vous essayez en vain d'entraîner le tronc mais vous n'y parvenez pas. Alors, fatigué de vos efforts, vous vous évanouissez et vous vous réveillez au **222**.

209

Comment allez-vous faire ? Vous n'avez pas d'armes, même pas un petit bout de bois !

Si vous pensez que vous pouvez lui jeter des pierres, allez au **25** ; si vous ramassez un bout de bois pour aller le frapper, allez au **63**.

210

Cette île qui vous paraissait magnifique et gigantesque n'est en fait que roches et pierres, aucune végétation ne parvient à y pousser. Vous décidez d'explorer cette île mystérieuse tout de même. Vous croyez apercevoir une lueur. Vous courez et arrivez devant un trou énorme, mais comme vous aviez trop d'élan, vous tombez dedans !

Vous vous réveillez après vous être évanoui et vous voyez une jolie petite luciole. Cette dernière est splendide et brille de mille feux, mais elle s'en va.

Tentez-vous de remonter la pente pour sortir du trou (151), de tuer la luciole (93) ou de la suivre, mais si elle semble voler au hasard (110) ?

211

Vous arrivez à un carrefour mais vous ne vous souvenez plus de ce que vous a dit Hyacinthe. Deviez-vous tourner à gauche, à droite ? Vous essayez de réfléchir, de retrouver le bon chemin mais vous ne trouvez rien dans votre cervelle. Que devez-vous faire ? Droite, gauche ? Et si vous choisissiez au hasard ? Après tout, ça serait plus simple ! Si vous croyez au hasard, allez au 166, sinon mobilisez vos souvenirs au 16.

212

Vous êtes complètement affolé et vous partez en courant en direction de la forêt en espérant sauver votre peau, laissant derrière vous le village en proie aux flammes.

Mais vous n'avez hélas pas pensé à regarder si quelqu'un vous suivait. Un archer vous tire une flèche dans le dos. Vous avez perdu...

213

Le lac semble vraiment immense et l'eau est vraiment très froide. De plus, vous n'avez aucune idée de l'endroit où chercher votre armure. Vous plongez au hasard peu loin du bord et lorsque vous remontez à la surface, tout ce que vous avez réussi à obtenir est un grand mal de tête dû à l'eau gelée.

Vous replongez à plusieurs reprises, toujours sans rien trouver d'intéressant. Votre mal de tête persiste encore et vous décidez enfin de sortir de l'eau ; l'armure doit se trouver au centre du lac.

Vous êtes épuisé et tentez simplement de distinguer le fond depuis le bord (182) ou vous pensez avoir perdu suffisamment de temps ainsi et vous cherchez désespérément une barque qui vous porterait au milieu de ce grand lac (158) ?

214

Vous cherchez un endroit discret pour dormir un peu. Malheureusement quand vous vous réveillez, vous vous apercevez que vous avez de nouveau été transporté dans un cachot mais cette fois-ci les barreaux de la cellule sont cinq fois plus épais et une demi-douzaine de gardes vous surveillent.

Inutile de dire que cette fois-ci, vous ne sortirez jamais de cette prison...

215

Vous vous dirigez vers la maison de Godefroi et vous frappez à sa porte. Il ouvre et vous fait entrer. Vous vous asseyez autour d'une table et vous expliquez que la jeune fille que vous aimez s'est fait enlever. Vous lui demandez s'il peut vous aider. Il accepte et il lève une armée pour pouvoir attaquer le château du seigneur voisin.

Vous vous dirigez vers le château et vous donnez l'assaut. Godefroi est à la tête de sa petite armée. Allez-vous directement chercher Hyacinthe (91) ou combattez-vous les ennemis avant (14) ?

216

Vous tombez dans une sorte de boue et vous vous sentez aspiré. Vous vous dites qu'il s'agit sûrement de sables mouvants !

Vous vous enfoncez petit à petit et vous vous sentez serré comme si quelqu'un vous tirait par les pieds. Une odeur de cadavre en putréfaction vous prend à la gorge.

Si vous paniquez et vous vous débattiez dans tous les sens pour sortir des sables mouvants, allez au 178. Si vous appelez à l'aide, au risque de tomber sur vos ennemis, allez au 70. Si vous cherchez quelque chose pour vos accrocher, allez au 9.

217

Vous vous mettez sous un pommier car le tremblement n'a pas cessé, des pommes commencent à tomber, y compris sur votre tête, que vous vous frottez en criant « Aïe ! Aïe ! », et vous retournez sur la route au 174.

218

Les lourdes pierres vous portent très vite à l'armure qui repose au fond du lac. L'eau glacée vous emplit la bouche et les narines, vous ne sentez plus vos doigts mais la beauté de l'armure vous fait tout oublier. Le miroitement de l'eau sur le métal argenté crée un labyrinthe de reflets, les plumes qui ornent le heaume se balancent lentement au gré de l'eau. Quelle magnifique armure !

Mais l'air commence à vous manquer et vous détachez rapidement les pierres attachées à votre taille. L'armure, à votre grande surprise, est extrêmement légère et comme si c'était une plume, vous remontez sans encombre à la surface. L'eau ne vous semble même plus froide tellement vous êtes heureux.

Maintenant que vous êtes entièrement équipé, vous allez enfin pouvoir partir en quête de vos parents ! Le cœur léger, vous allez au 44.

219

« Je vais t'emmener chez moi où tu reprendras des forces. Nous commencerons l'enseignement demain. »

Il vous emmène à travers la clairière qui fera désormais partie de votre environnement. Vous arrivez tous deux devant une maisonnette en pierre avec un toit de chaume.

« Entre, dit l'homme, tu es ici chez toi. »

Vous poussez la porte qui grince à peine les doigts posés dessus, et vous entrez : la pièce est très sombre et poussiéreuse et vous marchez sur un plancher vermoulu qui grince autant si ce n'est plus que la porte.

Au milieu de la salle, qui a l'air d'être la pièce principale de cette maison, se trouve une table en bois sombre et recouverte de corps gras.

Au fond, encastrée dans le mur, se trouve une vieille cheminée en pierre recouverte de suie avec, suspendu à une crémaillère, un chaudron rouillé.

Vous voyez un petit escalier dans un coin du fond de la pièce, vous l'empruntez et manquez de vous casser la figure tant cet escalier est tordu, tant les marches sont mal fixées et certaines même manquantes.

Vous atterrissez dans une chambre pas plus éclairée que la salle du bas, avec une paille humide et moisie, sûrement infestée de puces, poux, vers et autres bestioles peu ragoûtantes. Vous redescendez et rejoignez le vieillard qui s'est assis sur un banc appuyé sur une façade de la cabane. « Alors, mon petit, ça te plaît ? »

Alors là, vous explosez : vous avez beau avoir grandi parmi les paysans, au milieu du purin, des porcs, de la bouse et de la boue, il y a des limites ! Non mais, il ne faudrait quand-même pas se ficher du monde ! Non mais vous avez vu le taudis ? Oh, l'autre, eh ! Il faudrait qu'il vous paye très cher pour que vous acceptiez de vivre là-dedans ! Ayant dit tout ce que vous avez sur le cœur, vous vous sentez mieux, et vous filez au **43**.

Au contraire, vous pouvez maîtriser votre fureur : vous trouvez l'endroit sale et invivable, certes, mais il faut comprendre ! Un pauvre vieillard tout seul qui passe le plus clair de son temps en forêt, à dialoguer avec les arbres, c'est normal que ça ne soit pas un palais ! De toute façon, c'est ça ou vous continuez à errer sur les chemins. Aussi lui répondez-vous que c'est charmant et vous ajoutez poliment

qu'avec un bon coup de balais ça serait parfait et vous vous en allez au **165**.

220

Ce doit être celui-ci, vous en mettriez votre main au feu...

Vous prenez le Graal et le présentez à vos parents. Mais ce qu'il y a dans cette coupe ce n'est pas le sang du Christ, qui pourrait vous rendre immortel, mais du feu ! Le Graal vient de brûler dans vos mains et le feu se propage à vos vêtements. Le feu vous dévore en l'espace de quelques secondes.

Vous n'avez pas bien choisi...

221

Vous commencez à grimper et même sans armure escalader cette falaise s'avère trop difficile. Au bout d'un moment vous voyez que vous n'arriverez jamais à atteindre cette grotte par le bas de la falaise et vous cherchez un autre moyen de l'atteindre.

Retournez au **201**.

222

Vous sentez une odeur particulièrement nauséabonde. Vous voilà dans un marais, à n'en pas douter ! Un marais rempli de vase, où des moustiques rôdent à la recherche de sang en émettant un son sinistre. Des crapauds sur des nénuphars poussent des coassements lugubres. Cela vous fait peur, mais vous devez continuer votre quête !

Vous regardez aux alentours et vous apercevez des lueurs sur votre droite. Vous vous demandez ce que cela peut être, et vous vous souvenez des récits de feux follets et de fantômes que vous racontait votre père adoptif. Mais peut-être ces lueurs sont-elles les lumières d'un village ?

Vous vous dirigez vers elles (95) ou bien vous les évitez (142) ?

223

Hyacinthe vous dit que la route jusqu'à chez elle n'est pas si longue que ça. Cette route est très jolie et très fleurie. Sa compagnie vous est très plaisante, vous êtes content d'avoir accepté sa proposition, vous lui demandez si elle veut monter sur votre cheval, elle accepte, elle semble très à l'aise avec votre monture, elle vous indique un petit chemin sous les branches à l'ombre, vous êtes ravi de vous trouver en sa compagnie.

Elle est souriante et très gaie, votre route vous semble plus agréable que si vous l'aviez poursuivie seul, et vous pensez que les habitants doivent être heureux de vivre dans cet endroit reposant.

Vous offrez à Hyacinthe de faire un petit détour mais elle vous dit qu'il commence à faire nuit et qu'il vaut mieux rentrer directement. Vous vous prenez d'affection pour elle.

Allez au 3.

224

Au fond du puits, vous entendez vos parents ! Les cavaliers les interrogent, apparemment ils sont à votre recherche ! Vous apprenez que vous avez été adopté... Comme vos parents refusent de répondre aux cavaliers, ils

se font tuer. Vous criez votre douleur (120) ou vous vous mordez les lèvres et vous vous retenez (136) ?

225

Vous avez perdu, c'est obligé. Pourquoi abandonner maintenant et rebrousser chemin devant une aventure comme celle-ci ? Vous êtes incorrigible...

La prochaine fois que vous vous trouvez devant une telle situation, faites preuve de plus de persévérance et soyez courageux !

226

Vous buvez dans le Graal, et vos parents vous sourient. À présent vous êtes immortel, gardien du Graal aidé par vos gnomes. Mais ne pensez pas que tout est aussi simple, vous n'allez peut-être pas vivre tranquillement car vous êtes désormais le gardien d'un objet très convoité !

Vos parents, les larmes aux yeux, vous disent qu'ils sont fiers de vous. Ils vous disent au revoir, puis une lumière apparaît du plafond et des anges descendent du ciel pour emporter vos parents au Paradis, car ils l'ont bien mérité.

Votre sœur, elle, restera quelques temps pour vous aider au château. Elle vous apprendra à ne pas vous perdre dans ses couloirs labyrinthiques. Elle vous félicite encore, car

Vous avez gagné !

