

Sujet trouvé sur le
site Lettres
experts
et retravaillé

Devenez un grand chevalier



En écrivant un livre dont vous êtes le héros

Sommaire



Introduction

Chapitre I- A la cour du Roi Arthur

Chapitre II- La rencontre en forêt

Chapitre III- A l'approche du château

Chapitre IV- Trouver la prisonnière

Chapitre V- Le combat

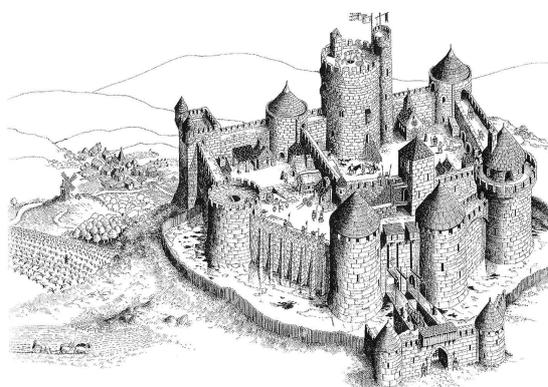
Chapitre VI- Une belle jeune fille

Introduction

Durant plusieurs jours, vous allez vous mettre à la place d'un chevalier médiéval et nous conter vos aventures. Avant de vous lancer dans ce récit, il faut vous choisir un nom et faire votre portrait :

NOM :

<u>Qualités physiques</u> (bonus : +1 pt par qualité)	<u>Qualités morales</u> (bonus : +1 pt par qualité)



Un petit défaut (pénalité : -1 pt) :

Pensez à une petite habitude qui donnera vie à votre personnage : (Il a le hoquet dès qu'il ment, rit bruyamment, est trop curieux, marche le nez en l'air...)

Points bonus

Chapitre 1

A la cour du roi Arthur

Vous avez 14 ans et vous vivez à la cour du roi Arthur. Félicitations ! Le roi vient de vous adouber : il vous a remis une épée, un écu et des éperons, ainsi qu'un destrier. Vous avez fait le serment solennel de le servir loyalement et de vous battre contre l'injustice et l'oppression. La cérémonie a été fêtée dignement à la pentecôte, par un somptueux repas suivi d'un tournoi où s'affronteront des seigneurs de renom.

Pourtant, le sénéchal Keu, fielleux, a insinué que vous n'étiez pas assez vaillant pour participer aux joutes. Vous décidez de partir sur le champ en quête d'aventures qui puissent prouver votre valeur.

- Avant de partir, vous devez vous choisir un compagnon de route :

Un faucon nommé.....

Un écuyer nommé.....

(Bonus : +1 pt)

- Vous devez également préparer votre équipement. Faites la liste du matériel nécessaire en donnant à chaque arme une caractéristique (ex : un glaive tranchant)

.....

.....

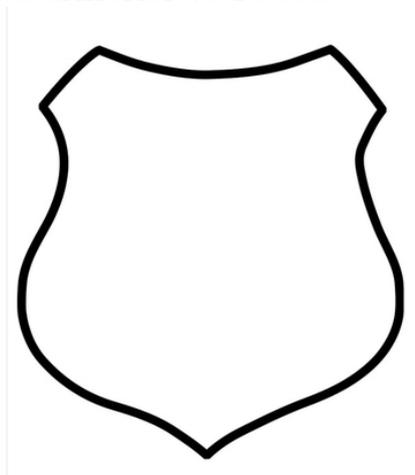
.....

.....

.....

(Bonus : +1 pt)

- Donnez un nom à votre épée :
- N'oubliez pas d'armorier votre écu :



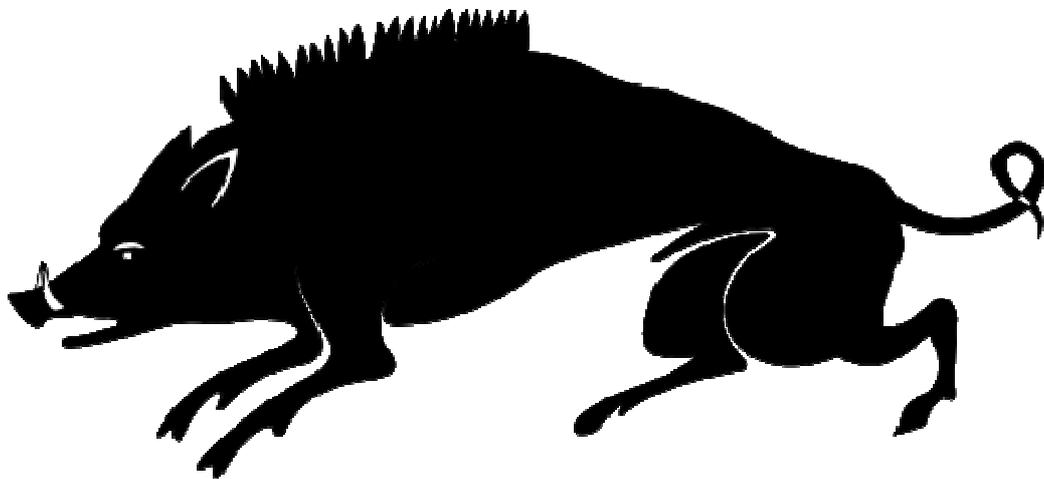
Points bonus

Chapitre 2 :

La rencontre en forêt

Vous errez, solitaire, dans les bois. La forêt est profonde, obscure et silencieuse. Vous écoutez, inquiet, les sons lugubres et inconnus, les cris des bêtes sauvages.

Soudain, vous découvrez, cachée sous les frondaisons des arbres, une grotte sombre et humide. Un sanglier énorme et terrifiant est pris dans un piège.



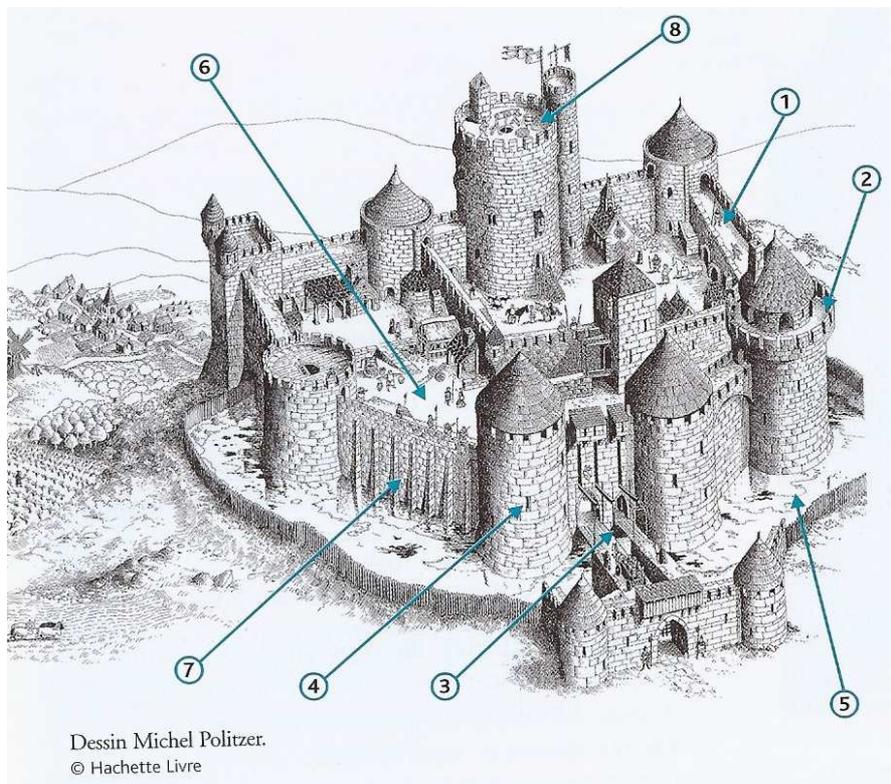
Que faites-vous ?

1. Vous passez votre chemin.
2. Vous délivrez le sanglier.
3. Vous blessez le sanglier de votre épée pour vous défendre.

Chapitre 3 : A l'approche du château

Durant des jours, vous parcourez plusieurs lieues et vous commencez à perdre espoir. Enfin, au détour d'un chemin s'ouvre devant vous une vaste plaine dominée par un imposant château.

- Fais correspondre à chaque numéro du schéma ci-dessus le nom qui convient : donjon, basse-cour, créneau, chemin de ronde, douve, pont-levis, rempart, meurtrière. (Bonus : + 1 pt)



- Faites la **description détaillée et organisée** de ce château depuis votre point de vue. (Bonus : + 1 pt)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Points bonus

4. Vous décidez de faire une halte dans une auberge : le lendemain, vous repartez vers le château et il vous faut attendre la nuit pour pouvoir pénétrer dans l'enceinte.

Vous avez perdu un temps précieux : pénalité -2 pts.

5. Vous croisez le chemin de troubadours. Vous vous joignez à eux et vous pénétrez à l'intérieur du château caché dans leur charrette. Votre écuyer vous attendra avec le cheval dans une auberge voisine.



Vous êtes rusé, bravo ! Bonus : +4 pts

..... Mais vous n'avez plus ni compagnon, ni cheval pour vous aider : -2 pts.

6. Vous continuez à pied votre route en confiant votre cheval à votre écuyer. Il a pour mission de vous rejoindre et de se poster à l'entrée du château.

L'armure est lourde et le chemin est long ! Pénalité : -4 pts.

Points bonus

Chapitre 4 :

Trouver la prisonnière

Une fois à l'intérieur du château, vous vous retrouvez dans une pièce circulaire close par 4 portes aux lourds battants de bois. La faible lueur d'une torche vous permet de distinguer sur chaque porte des gargouilles sculptées effrayantes et une inscription.

7. Première porte : *liber liber*
8. Deuxième porte : *Somnus profundus*
9. Troisième porte : *Festum terribile*
10. Quatrième porte : *Fossa*



Choisissez la porte que vous allez ouvrir et traduisez l'inscription :

7. Première porte :

Vous pénétrez dans la bibliothèque. Vous examinez rapidement les lourds volumes rangés le long des murs. Votre attention est attirée par un manuscrit posé sur un pupitre. A la page ouverte se trouve un message indiquant le moyen de délivrer la princesse.

(Bonus : +2 pts)

- Ecrivez ce message sous forme d'un **court poème**. Votre texte commencera par une lettrine soigneusement dessinée.

8. Deuxième porte :

Vous pénétrez dans la grande salle. Vous vous retrouvez nez à nez avec le seigneur du château entouré de ses barons. Surpris par votre intrusion, le seigneur veut vous conduire au cachot mais les troubadours engagés pour la fête vous reconnaissent et vous présentent comme un des leurs. Pour le prouver, vous devez réciter un poème. Vous vous adressez alors à la princesse qui se trouve parmi les convives.

(Bonus +4 pts)

- Ecrivez un **court poème d'amour**. Votre texte commencera par une lettrine.

9. Troisième porte :

Vous êtes dans la chambre de la princesse. Celle-ci est allongée sur des coussins, plongée dans un sommeil enchanté. Pour la délivrer, il vous faut préparer un philtre magique. Vous trouverez la recette sur un vieux grimoire caché dans une alcôve au-dessus de la porte.

(Bonus +2 pts)

- Ecrivez la recette sous forme d'un **court poème**. Votre texte commencera par une lettrine.

10. Quatrième porte :

Vous êtes précipité dans les douves ! Vous parvenez tant bien que mal à survivre et à revenir dans la pièce circulaire de départ. Choisissez une autre porte et poursuivez l'aventure.

(Pénalité : -4 pts)

Points bonus

Chapitre 5 : Le combat

Vous parvenez à délivrer la princesse. Il faut à présent vous enfuir.



Lancez les dés :

- 11.** Vous avez fait un nombre pair.
- 12.** Vous avez fait un nombre impair.

Chapitre 7 :

Le retour à la cour

Vous êtes enfin de retour à la cour. On vous accueille avec les honneurs et l'on vous presse de questions. Devant la cour assemblée, vous racontez votre aventure.

- Complétez le tableau du schéma narratif suivant (Bonus : + 2 points) :

ETAPES	TITRE
	La fête à la cour
Péripétie 1	
Péripétie 2	Entrer dans le château
Péripétie 3	
Elément de résolution	Le combat et la fuite
Situation finale	???????

- Trouvez un titre qui figurera en page de couverture de votre livre :

.....

Vous ne connaissez pas encore la situation finale... Rendez-vous page suivante !

Points bonus

Epilogue

Après avoir conté votre histoire, vous vous tournez vers la princesse et lui déclarez votre amour :

Calculez votre score.

Si vous obtenez de 15 à 22 points :

Bravo ! Vous avez gagné la gloire et la princesse accepte de vous épouser. Le roi vous donne un titre et un domaine où vous vous installerez avec votre nouvelle épouse.

Si vous obtenez de 9 à 14 points :

On ne peut pas tout avoir... Vous avez gagné la gloire, un titre et un domaine, mais la princesse, promise à un autre chevalier, ne peut vous épouser.

Si vous obtenez moins de 9 points :

La princesse se métamorphose devant vous : c'est en fait l'enchanteur du début qui vous a tendu un piège ! Vous n'avez ni princesse, ni domaine, mais le roi vous offre tout de même une bourse d'or pour vous récompenser de votre loyauté et pour vous permettre de repartir à l'aventure.

Fin.