

1- SOUVENIRS D'UN HAMEAU

L'histoire qui suit est une mini aventure dont vous êtes le héros, le texte est découpé en paragraphes à la fin desquels figurent un ou plusieurs numéros. Il vous suffira de cliquer sur ces numéros, ou de vous rendre aux numéros des paragraphes indiqués. Vous n'aurez pas besoin de dés ou de feuille de personnage, à quelques occasions il vous sera demandé de « tentez votre chance ». Dans ce cas, prenez une pièce de monnaie et jouez à pile ou face. Si c'est pile, considérez vous comme chanceux, et si c'est face, comme malchanceux.

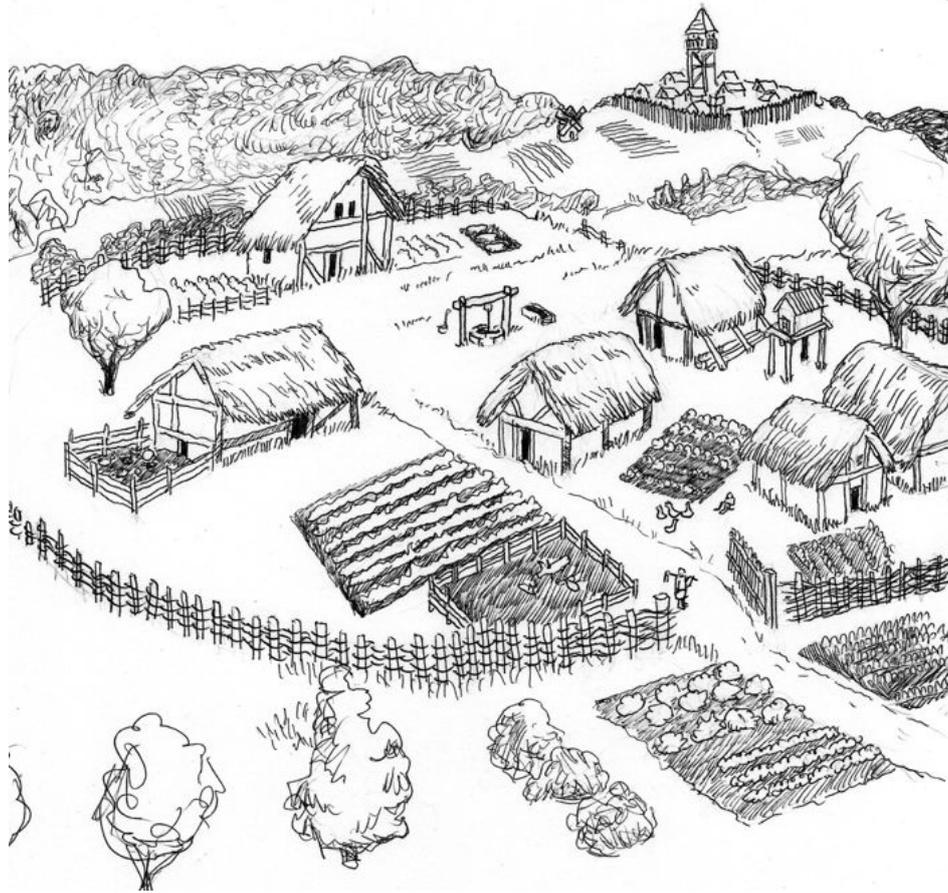
-TREFEUILLE-

Votre village s'appelle Tréfeuille, bien qu'il ne figure sans doute sur aucune carte, car ce n'est pas vraiment un village, et que la cartographie est une science peu développée dans votre monde.

Six chaumières entourées d'une palissade, on nomme ça un hameau. Si Tréfeuille est totalement inconnu dans le vaste monde, beaucoup de voyageurs le considéreraient pourtant comme un petit paradis s'ils venaient à y passer. Par une belle journée d'été, les habitants, tous paysans, vaquent à leurs occupations calmement sans s'occuper du monde extérieur. Travailler la terre, récolter, s'occuper des animaux, entretenir les chaumières, profiter de la nature, l'ennui n'existe pas ici.

Autour du village s'étendent quelques champs, des prairies et des vergers. Puis des bois. La nature est généreuse et fournit bien assez de nourriture pour tous.

A un quart d'heure à peine de marche, se trouve un autre village, Vieilorme.



- VIEILORME -

Ce village se trouve sur une colline au sommet de laquelle une imposante tour de bois et de pierre domine les environs. C'est la demeure du seigneur Larras. Autour, quelques maisons sont construites en pierre et couvertes de tuiles de terre cuites, les autres sont des chaumières. Le village est entouré d'un solide mur de rondins de bois. Il compte une vingtaine de maisons, la plupart des habitants sont des paysans, mais certains ont une deuxième activité, sabotier, cordier, charpentier... Il y a un seul artisan à temps complet, le forgeron.

Aller à Vieilorme à la demande de vos parents, pour vendre ou échanger des fournitures ou des aliments, est l'une de vos activités favorites.

Dans les alentours de Vieilorme, il y a deux autres hameaux, également propriétés du seigneur Larras.

- Le Servage -

Hélas, votre vie est loin d'être aussi agréable que l'on pourrait le croire à première vue. Car vous êtes un serf, tout comme vos parents et tous les paysans du village. Le

seigneur Larras est votre maître et dirige votre vie. Vos terres et votre chaumière lui appartiennent. Il vous est interdit de quitter le domaine. La majorité de la nourriture que vous produisez lui revient, sous forme de loyer, d'impôt ou de taxe. Le reste sert à vous nourrir, et quand il vous en reste un peu, vous l'échangez contre des vêtements et des biens de première nécessité. Par chance vous n'avez pas connu de famine depuis votre naissance, mais les récits faits par vos parents vous terrorisent. En plus de cela, vous devez participer aux corvées lorsque le seigneur a besoin de main d'œuvre pour l'entretien de son château, de ses bâtiments, ou des chemins.

- Le seigneur Larras -



Par chance c'est un homme bon, qui ne vous accable pas d'impôts disproportionnés, sauf quand son suzerain lui réclame des richesses. Fils aîné du seigneur Gruwid décédé il y a cinq ans, il a sous ses ordres un groupe de forestiers, qui parcourent le domaine, chassent les animaux sauvages dangereux, traquent les braconniers. Plusieurs mois chaque année, il quitte son domaine pour diverses raisons: voir son suzerain, participer à un tournoi voire à une campagne militaire... Lorsqu'il n'est pas sur son domaine, sa femme, Lirann, gère ses affaires.



Il y a également un intendant, Nibreuil, et ses deux assistants, qui s'occupent des impôts, des travaux et de la gestion du quotidien de la seigneurie.



L'oncle de Larras, Mesmin, est le chef des gardes. Ils sont une dizaine, leur rôle est de protéger le domaine, mais aussi d'accompagner le seigneur lors des expéditions militaires pour le suzerain.

Ce sont des serfs, qui effectuent leur corvée de cette façon. En général, un jour sur deux, ils sont au château, pour s'entraîner, patrouiller, ou faire le guet.

Il y a quelques avantages pour eux. Ils sont nourris et logés quand ils sont au château. Mais leurs armes et armures ne leur appartiennent pas. Ceux qui participent à une guerre, l'ost, peuvent garder une partie du butin, animaux, outils, ce qu'ils peuvent transporter et qui n'intéresse pas les seigneurs.

Une fois qu'ils sont trop vieux ou en mauvaise santé, ils retournent dans leur tenure. De l'autre côté, dans de rares cas, s'ils se démarquent sur le champ de bataille, ils peuvent être rachetés au seigneur par son suzerain. Ils deviennent alors des soldats professionnels qui peuvent progresser dans la hiérarchie militaire, et atteindre finalement le statut de chevalier.

Dans le château, on trouve également un cuisinier et trois serviteurs.

- Votre famille -

Vous êtes le cadet de trois enfants. Votre grand frère est marié et à sa propre tenure, chaumière et champs, juste à coté de celle de vos parents. Votre sœur s'est également mariée et vit à Vieilorme.

Votre enfance a été heureuse, malgré la misère. Un enfant n'a besoin que de nourriture et d'affection pour grandir, et vous n'en avez jamais manqué. Votre père est un homme intelligent et curieux, bien qu'il ne sache ni lire ni écrire. Il s'est instruit en discutant et en observant, d'après ce qu'il dit. Chaque soir, il vous raconte des histoires, certaines qu'il a vécu, la plupart qu'il a simplement entendues.

Mais le temps de l'insouciance est passé à présent, Grat, votre père est récemment tombé malade. Il est alité et paraît de plus en plus faible. Ojos, l'un des assistants de l'intendant est venu lui rendre visite, puis il est venu vous parler. « A la mort de ton père, tu reprendras sa tenure, puis tu prendras une épouse. Tu passeras voir l'intendant Nibreuil au château la semaine prochaine pour préparer le contrat. »

Puis votre père demande à vous parler.

« Fils, je n'en ai plus pour très longtemps. Ojos m'a dit que le seigneur te louera la tenure après moi. Mais cette vie est sans espoir, même si tu pourras vivre en sécurité, je ne sais pas si pourras vivre heureux. J'aimerais que tu fasses quelque chose pour moi. Tu te souviens du druide Gallis, qui vient célébrer nos rites des saisons ? J'aimerais que tu le trouves, et que tu l'amènes ici, pour que je puisse encore lui parler avant de mourir. »

Vous laissez votre père se reposer et quittez la chaumière. D'un coté vous avez envie de pleurer, car imaginer la vie sans lui vous accable. Mais de l'autre coté, ses paroles selon lesquelles la vie de paysan ne vous conviendra pas, vous donnent de l'espoir, car c'est ce que vous ressentez depuis toujours. L'idée de quitter votre village pour chercher le druide vous permettra de prendre le temps d'y penser.

1

Il ne reste sans doute que quelques jours avant le décès de votre père, vous n'avez donc pas beaucoup de temps pour trouver le druide. De plus, vous ne savez pas où il séjourne actuellement, car il se déplace plusieurs fois au cours de l'année, vivant parfois au village, parfois dans d'autres villages éloignés, et le plus souvent seul dans la forêt. Ojos s'éloigne, en direction de Tréfeuille. Votre mère travaille au jardin.

Si vous voulez lui demander où vit le druide, rendez-vous au [2](#).

Si vous préférez rattraper Ojos, allez au [43](#).

2

Votre mère ne prend pas le temps d'arrêter de travailler, malgré son age et la maladie de votre père. Elle continue ce qu'elle a fait toute sa vie, songez vous. Elle ne paraît pas trop surprise lorsque vous lui expliquez le souhait de votre père.

« Le druide Gallis ? Ton père voudrait lui parler ? Il vit dans la forêt, en différents endroits selon les saisons. Mais je ne sais pas ou exactement, je ne vais jamais en forêt. Ton frère le sais peut-être, il accompagnait parfois ton père dans les bois. »

Vous pouvez aller demander à votre frère, rendez-vous alors au [4](#).

Vous pouvez aussi encore rattraper Ojos, qui vient de quitter le village, allez au [43](#).

3

Vous décidez malgré tout de continuer sur le chemin vers le rocher, et arrivez d'abord à Vilpierre. Ce modeste hameau ressemble beaucoup au votre, il est constitué de quelques chaumières entourées d'une palissade. Malheureusement toutes les personnes que vous interrogez vous disent qu'elles n'ont pas vu le forestier aujourd'hui. Vous leur demandez aussi si elles n'auraient pas vu le druide, mais tous vous répondent qu'il n'est pas passé au village depuis plusieurs semaines.

Un sentier part du village et mène au rocher, à peine à un quart d'heure de marche dans la forêt. Vous y avez déjà été par le passé, avec des enfants de votre age, mais jamais plus loin. Mais vous ne voyez pas d'intérêt à y aller après les informations que vous ont donné les villageois.

Choisissez votre destination :

L'étang, rendez vous au [23](#).

La clairière de Tréfeuille, rendez vous au [9](#).

Le vieux pont, rendez vous au [10](#).

Vous pouvez tout de même aller au rocher, rendez-vous au [16](#).

4

Votre frère se trouve dans son champs, juste à la sortie de Vieilorme. Il s'arrête de travailler en vous voyant. Vous lui expliquez la situation.

« Je vais aller voir le père plus tard, je ne pensais pas que c'était si grave. » Vous dit il.

« Pour le druide, il vit parfois dans une clairière appelée clairière sacrée après le vieux pont sur la rivière Saur, mais c'est loin, et je n'ai jamais passé ce pont. Tu ne peux pas y aller seul. Charleval et ses forestiers connaissent l'endroit »

Voulez vous aller à la chaumière de Charleval, au village de Vieilorme ? Rendez-vous au [29](#).

Ou bien voulez vous essayer de trouver le druide en explorant la forêt ? Rendez-vous au [6](#).

5



Le coeur serré, vous annoncez au paysan que vous n'avez pas le choix, et vous vous mettez en route.

Il vous faut d'abord rejoindre la clairière de Tréfeuille, ce qui n'est pas difficile car vous connaissez le chemin. Après environ une demi heure de marche, vous arrivez à la clairière. Un grand cerf s'enfuit rapidement vers la forêt en vous voyant arriver.

Mais en dehors de cet animal, il n'y a personne ici. Quelques pierres entourent de la terre noircie, à l'endroit où le feu est allumé quand la clairière est occupée. Le grand chêne, sous lequel les réunions et festivités ont lieu, s'étend majestueusement au centre de la clairière.

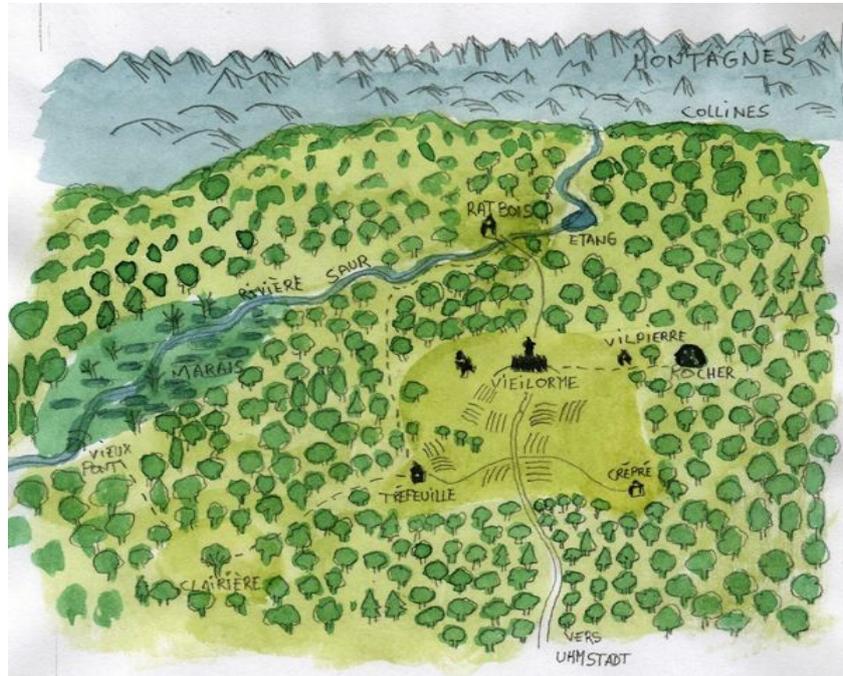
Il vous faut encore aller au vieux pont, pour traverser la rivière puis trouver la clairière sacrée. Ce chemin vous est inconnu, mais hormis celui par lequel vous êtes arrivé, un seul sentier semble partir d'ici, vers le nord. Vous l'empruntez sans problèmes pendant un moment, mais au fur et à mesure de votre progression, le sentier est de moins en moins entretenu, et plusieurs fois vous devez enjamber ou contourner des arbres tombés. Suivre le chemin devient difficile car la végétation devient de plus en plus dense.

Tentez votre chance

Si vous êtes chanceux, allez au [8](#).

Sinon, rendez-vous au [19](#).

La forêt entoure le village de Vieilorme, et vous n'avez aucune idée de l'endroit où peut se trouver le druide. Vous réfléchissez et vous représentez les différents lieux que vous connaissez dans la forêt. Voici une carte qui répertorie l'ensemble des lieux que vous connaissez :



En dehors de Tréfeuille, il y a trois hameaux autour de Vieilorme : Ratbois, Vilpierre et Crépré. Il y a également quelques endroits remarquables que vous connaissez dans la forêt : Le gros rocher, l'étang, la clairière, et le vieux pont.

Vers quel endroit voulez vous aller ?

Le rocher, rendez vous au [7](#).

L'étang, rendez vous au [23](#).

La clairière de Tréfeuille, rendez vous au [9](#).

Le vieux pont, rendez vous au [10](#).

Pour aller au rocher, il vous faut d'abord aller à Vilpierre. Le hameau n'est qu'à un quart d'heure de marche de Vieilorme. Vous empruntez le chemin qui passe à travers vergers et prairies, et apercevez un paysan avançant dans le sens inverse. Vous reconnaissez le vieux Gus, et une fois arrivé à sa hauteur, vous lui demandez s'il a vu le garde Charleval ce matin.

« Non mon p'tit, j'l'ai pas vu », vous répond il, mais je pense plutôt qu'il est vers la rivière, vas à Ratbois et demande là-bas. » Il vous indique un raccourci pour éviter de repasser par Vieilorme.

Voulez vous suivre son conseil et aller vers Ratbois, rendez vous au [11](#).

Ou continuer sur le chemin vers le rocher, rendez vous au [3](#).

8

Vous continuez votre progression à travers la végétation dense et le terrain difficile. Plusieurs fois vous devez revenir sur vos pas pour retrouver le sentier. Chaque pas vous demande de l'attention, mais, après de longues heures de marches, vous entendez la rivière et arrivez au vieux pont. Vous ignoriez que le vieux pont aurait du s'appeler les ruines du vieux pont, car il n'en reste que les extrémités et une partie des piliers. Le reste est effondré depuis très longtemps. De simples troncs d'arbres reposants sur les piliers permettent la traversée.

Mais la marche vous a épuisé et vous ne vous sentez pas capable de traverser tout de suite. Vous vous asseyez contre un arbre pour vous reposer quelques instants. Le doux bruit de l'eau tout proche et le calme des alentours vous plongent dans un sommeil auquel vous n'arrivez pas à résister.

Vous ignorez combien de temps vous dormez, mais une voix vous réveille soudain :

« Réveille toi ! Qu'est ce que tu fais ici ? »

Il vous faut quelques instants pour reprendre vos esprits, puis vous regardez l'homme qui vous parle, et le reconnaissez : il s'agit de Charleval, le chef des forestiers du seigneur Larras.

« Il m'arrive de rencontrer des paysans ou des bûcherons qui sont entrain de faire la sieste, mais quelqu'un qui dort aussi loin dans la forêt ça ne m'étais jamais arrivé ! »

« Tu as de la chance qu'une meute de loups , un brigand ou un gobelin ne t'ai pas trouvé ! Mais qu'est ce que tu fais ici ? »

Vous reprenez vos esprits, et racontez toute l'histoire au forestier.

« Bien, je vais t'aider à trouver le druide, mais il va falloir marcher d'un bon pas, si nous voulons y arriver avant la nuit. Mais tu m'as l'air bien mal en point, bois quelques gorgées de vin avant de repartir. »

Il vous tend sa gourde, vous prenez une bonne rasade, puis vous vous mettez en marche.

Rendez-vous au [17](#).

La clairière se trouve non loin de Tréfeuille, par un long sentier que vous connaissez bien, car vous y êtes allé plusieurs fois avec vos parents et les villageois. Les druides s'y rassemblent régulièrement, et c'est là qu'ont lieu les cérémonies religieuses. En vous voyant vous enfoncer dans la forêt, à la sortie du village, un villageois vous hèle :

« -ou tu vas gamin ? Tu vas pas aller en forêt tout seul quand même ? »

Vous lui expliquez rapidement votre projet, et il vous répond que le druide ne se trouvera certainement pas là bas, mais que vous êtes tout de même sur la bonne route, car après la clairière, un sentier mène au vieux pont sur la rivière. Après ce pont, beaucoup plus loin à travers la forêt, se trouve une autre clairière, appelée la clairière sacrée, où les druides campent régulièrement.

D'après lui, le druide pourrait bien être là bas. Vous lui répondez que vous allez essayer d'y aller, mais il vous coupe la parole :

« Tu vas pas y aller tout seul ? Tu sais que le fief du seigneur Larras s'arrête à la rivière, personne ne traverse seul, même pas les forestiers. La forêt est dangereuse, c'est seulement grâce à Larras qu'on est en sécurité. Tu te souviens de la battue il y a deux ans ? »



Vous hochez la tête, vous n'avez pas oublié cette journée où tous les hommes et femmes valides du fief ont dû participer à la battue. C'était la première fois que vous y participiez. Larras et ses hommes se sont enfoncés dans la forêt, et les villageois se sont répartis à la lisière selon les instructions de Charleval. Puis soudain dans l'après midi, une cocatrix a surgi de la forêt, avec Larras à ses trousses. Les paysans qui étaient postés près de son passage ont été balayés par la créature, mais celle-ci, blessée, a été rattrapée par les cavaliers et abattue par la lance de Larras, sous les cris de joie des villageois.

Puis le corps de la créature a été ramené au village afin que tous puissent l'admirer. A l'arrière de la selle du cheval de Mesmin, l'oncle de Larras, étaient accrochées trois têtes de gobelins.

En repensant à ces évènements, l'idée de vous aventurer seul en forêt ne vous paraît plus très bonne.

Si vous voulez tout de même vous aventurer dans la forêt seul, rendez-vous au [5](#).

Si vous préférez demander son avis au paysan, rendez vous au [15](#).

10

Pour aller au vieux pont, vous devez d'abord rejoindre la clairière de Tréfeuille, puis suivre un sentier très peu fréquenté, d'après ce que vous en savez, car vous n'êtes jamais allé plus loin que la clairière.

Rendez-vous au [9](#).

11

Vous longez la lisière de la forêt par un sentier très broussailleux, qui finit par rejoindre le sentier principal vers le hameau de Ratbois. Ce sentier s'enfonce dans la forêt. Après une marche qui vous paraît assez longue, des bruits de hache vous indiquent que vous approchez du village. Celui-ci se trouve juste après le pont sur la rivière Saur.

Il se compose de quelques huttes de bois entourées d'une palissade robuste, au centre d'une clairière. Vous apercevez une femme transportant des fagots et lui demandez si elle a vu Charleval. Elle vous répond que le forestier est bien passé par ici ce matin, et qu'il est reparti en longeant la rivière vers l'aval. Elle vous déconseille par contre de vous aventurer sur ce sentier difficile si vous ne connaissez pas bien la forêt. Vous la remerciez mais lui expliquez que vous n'avez pas le choix.

Tentez votre chance.

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [32](#).

Sinon, rendez-vous au [20](#).

La suite n'est qu'une formalité, vous marquez le bas du document d'une croix, selon les indications de Nibreuil. Vous retournez ensuite chez vous, ou vous rassurez votre mère en lui expliquant que tout s'est bien passé. Les jours suivants, votre vie quotidienne reprend son cours, et sans l'absence de votre père, tout serait redevenu comme avant.

Quelques semaines plus tard, au début de l'automne, a lieu la fête des récoltes. A cette occasion, une cérémonie a lieu au cours de laquelle vous vous agenouillez devant le seigneur Larras, pendant que Nibreuil lit à haute voix le contrat de soumission qu'il a rédigé.

Une vie de labeur commence pour vous au rythme des saisons, avec sa part de bonheur toutefois. Vous prenez une épouse, celle que l'intendant a choisi pour vous. Mais partager sa vie se révèle plaisant, c'est une femme agréable et travailleuse, qui sait apprécier les joies simples et authentiques.

Votre vie est semblable à celle de vos parents, l'année suivante votre épouse vous donne un premier enfant, suivi par d'autres au fil des années. Régulièrement Gallis passe vous rendre visite, pour discuter de différents sujets.

Ainsi se passe votre vie, et le souvenir de l'expédition solitaire dans la forêt que vous avez accompli dans votre jeunesse est bien loin à présent.

Fin.



Le sentier vers les marais longe la rivière sur sa rive sud. Vous commencez à le suivre, mais très rapidement il devient plutôt une sente de gibier et il faut vous faufiler entre les branchages et les fourrés pour le suivre. Heureusement que la rivière est là pour ne pas vous égarer ! Vous ne progressez pas très vite mais essayez au mieux de rattraper le forestier. La marche est difficile et fatigante dans cette partie humide de la forêt, mais vous savez que le temps vous est compté, et vous marchez

de longues heures le long de la rivière. Soudain vous sursautez, un homme vient de surgir d'un fourré en face de vous, et vous menace avec un arc ! Vous reconnaissez immédiatement Charleval.

« Toi ! Que viens tu faire ici ? » Vous lance t'il.

Vous bégayez tant bien que mal votre histoire, après quoi le forestier acquiesce.

« Bien, je comprend. Ton père est un brave homme. Écoute, je sais où se trouve le druide, mais l'après midi est déjà assez avancée, il va falloir marcher sans trainer si nous voulons le trouver avant la nuit. Tu es prêt ? Bien, mettons nous en route. »

Rendez-vous au [17](#).

14

Vous demandez à Nibreuil s'il est possible que vous deveniez forestier, plutôt que paysan.

« Ah, tu voudrais devenir forestier ? » Il vous observe quelques instants.

Vous savez que les forestiers ont un statut assez favorisé par rapport aux simples villageois.

« Il faudra en parler à Charleval, c'est à lui de décider s'il veut te former. Encore faut-il qu'il estime qu'il faille un forestier supplémentaire sur le domaine.»

« Rentre chez toi, j'enverrai quelqu'un te chercher lorsque j'aurais discuté avec Charleval. »

Tentez votre chance.

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [31](#).

Sinon rendez-vous au [41](#).

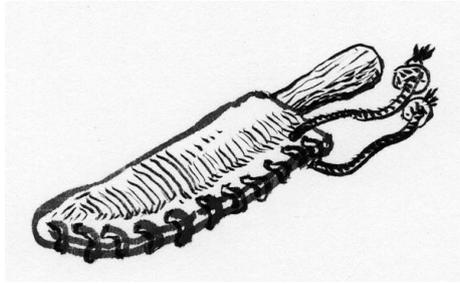
15

« Je comprend que tu veuille trouver le druide, mais s'il t'arrive un malheur dans la forêt, ta pauvre mère ne s'en remettra pas.

Avec Charleval, tu serais en sécurité, mais le temps que tu le trouves, ton père sera peut être mort...

Tiens, attends une minute... »

Il rejoint en trottant sa chaumière, et revient rapidement vers vous, un objet dans sa main.



« Prends au moins ce couteau, tu me le rendras demain, » dit il en vous tendant un grand couteau dans un étui en écorce.

Il vous donne également un solide bâton presque aussi haut que vous.

Notez ces objets sur votre feuille d'aventure

« Avec ça tu pourras au moins te défendre des bêtes, mais sois bien prudent et ne traîne pas ».

Vous le remerciez et vous mettez aussitôt en route.

Il vous faut d'abord rejoindre la clairière de Tréfeuille, ce qui n'est pas difficile car vous connaissez le chemin. Après environ une demi heure de marche, vous arrivez à la clairière. Un grand cerf s'enfuit rapidement vers la forêt en vous voyant arriver.

Mais il n'y a personne ici. Quelques pierres entourent de la terre noircie, à l'endroit où le feu est allumé, quand la clairière est occupée. Le grand chêne, sous lequel les réunions et festivités ont lieu, s'étend majestueusement au centre de la clairière.

Il vous faut encore aller au vieux pont, pour traverser la rivière puis trouver la clairière sacrée. Ce chemin vous est inconnu, mais hormis celui par lequel vous êtes arrivé, un seul sentier semble partir d'ici, vers le nord. Vous l'empruntez sans problèmes pendant un moment, mais après avoir marché une demi heure, le sentier est de moins en moins entretenu, et plusieurs fois vous devez enjamber ou contourner des arbres tombés. Suivre le chemin devient difficile car la végétation devient de plus en plus dense.

Tentez votre chance

Si vous êtes chanceux, allez au [8](#).

Sinon, rendez-vous au [19](#).

Vous arrivez assez vite au rocher, qui se dresse au milieu d'une petite clairière et comme vous le redoutiez d'après les déclarations des villageois, il n'y a personne ici. Vous êtes en marche depuis tôt ce matin, et le soleil est haut dans le ciel à présent.

Vous décidez de vous accorder une petite pause et vous adossez au rocher, chauffé par le soleil. L'atmosphère reposante de ce lieu vous incite à fermer les yeux pour dormir un court moment.

Lorsque vous émergez de votre sommeil, le soleil est beaucoup plus bas, et la température commence à redescendre. Vous remarquez aussitôt que vous avez dormi tout l'après midi !

Vous hâtez le pas pour retourner à Vilpierre, où la plupart des villageois achèvent leur journée de travail. On vous apprend que Charleval n'est toujours pas passé par là aujourd'hui.

Vous décidez de passer par la maison du forestier à Vieilorme avant de rentrer chez vous. Vous le trouvez enfin chez lui, rentrant de sa patrouille. Il écoute votre histoire, et accepte de vous emmener voir le druide. Il vous demande donc de revenir très tôt le lendemain.

Vous le saluez et rentrez chez vous.

Hélas, en arrivant à Tréfeuille, vous voyez plusieurs amis et voisins attroupés devant votre chaumière. En voyant leur mine grave, vous comprenez et vous précipitez à l'intérieur. Votre père gît dans sa couche, mort, sa famille autour de lui.

Le druide Gallis, accompagné de Charleval, arrive dans l'après midi le lendemain. Toute la journée vous participez aux différents préparatifs pour l'enterrement.

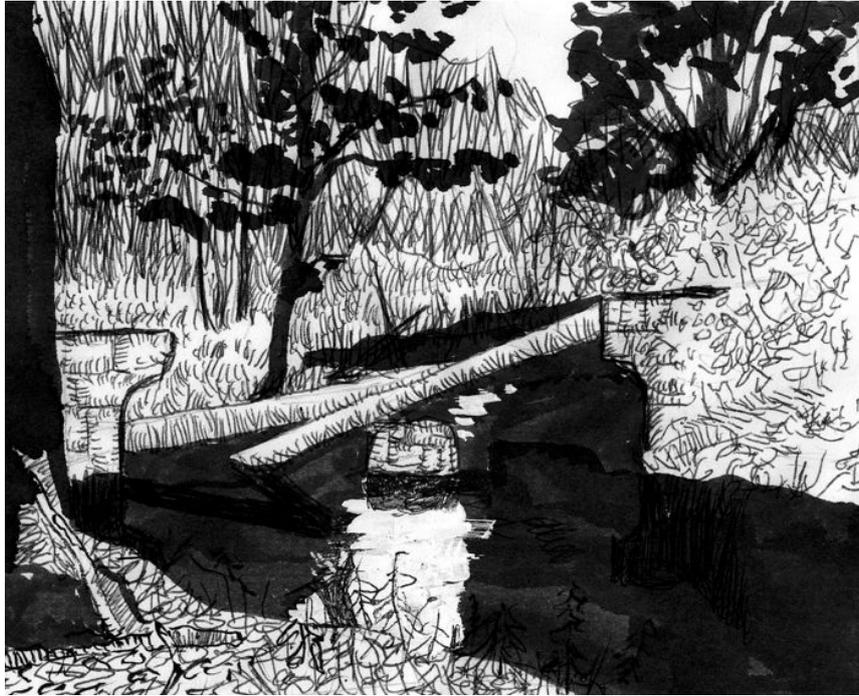
Le lendemain, une procession se met en marche derrière Gallis, le corps de votre père est porté jusqu'au cimetière en bordure des champs, ou il est mis en terre.

Vous regrettez de ne pas avoir permis à votre père de parler au druide avant sa mort, mais vous allez voir l'intendant Nibreuil au château quelques jours plus tard. Celui-ci vous fait marquer d'une croix le contrat qu'il a préparé pour vous, selon lequel il vous transmet la tenure de votre père, aux mêmes conditions que lui. Vous devrez donner la plus grande partie de vos récoltes au fief, participer aux corvées et ne jamais quitter le domaine. Vous pourrez épouser la fille d'un serf avec l'autorisation du seigneur. Le peu de liberté que vous aviez s'est envolée, votre coeur est lourd mais vous acceptez votre sort.

Votre courte aventure se termine ici.

Fin.

Charleval avance d'un pas assuré à travers les branchages et les buissons, et vous avez du mal à ne pas vous faire distancer. Le sol devient humide, vous passez entre de grandes mares et sans s'arrêter, le forestier vous demande de bien suivre sa piste, car vous traversez les marais. Bientôt vous êtes entourés d'eau, mais grâce à votre guide, vous marchez pratiquement les pieds au sec. Régulièrement, vous entendez des clapotis proches de vous, qui fuient à votre approche. Quelles créatures aquatiques vivent dans ces eaux, vous l'ignorez, peut être de gros poissons à la recherche de nourriture.



Puis vous arrivez au vieux pont. Il n'en reste plus que les extrémités et deux piliers de pierre qui surgissent de la rivière. Le pont est en ruines depuis très longtemps, mais des troncs ont été fixés sommairement aux piliers afin que l'on puisse traverser.

« Fais attention si tu ne veux pas prendre un bain ! » Vous déclare Charleval en riant, alors qu'il traverse calmement.

Les troncs sont glissants, vous êtes fatigué, et les eaux sauvages sous vos pieds ne vous rassurent pas. Mais en prenant votre temps vous parvenez à traverser la rivière.

« Bien, mais le chemin est encore long, tu as mangé quelque chose depuis ce matin ? Non ? » Il vous donne un morceau de viande séchée et vous faites une courte pause.

« A partir d'ici il n'y a plus de piste, beaucoup de choses dangereuses vivent dans ces forêts, essayons de ne pas faire de trop de bruit. »

rendez-vous au [25](#).

« Tu voudrais devenir soldat au service du seigneur Larras ? Pourquoi pas, tu as l'air robuste. J'en parlerais ce soir à Mesmin, le chef des gardes. Mais cela ne change pas grand-chose, tu seras simplement dispensé des autres corvées et tu donneras un peu moins de ta part de récoltes. »

« Tu te marieras dans l'année si tu as une fille en vue dans le fief et l'accord de ses parents. Sinon tu épouseras la troisième fille de Gus, qui est toujours sans prétendant. »

Il se met à écrire sur un parchemin, pendant de longues minutes, formant des caractères curvilignes que vous ne pouvez déchiffrer. Hormis la famille de Larras et Nibreuil, personne ne sait lire ni écrire dans le domaine.

« Voilà, j'ai fini. Ce parchemin sera lu à la fête des récoltes devant les villageois, et toi, tu t'agenouilleras et tu diras juste : oui je l'accepte. »

Vous regagnez ensuite votre chaumière, et reprenez le cours de votre vie, avec des journées de travail bien remplies mais monotones.

Puis vient le moment de la fête des récoltes, ou vous prêtez serment devant le seigneur.

Vous commencez alors votre entraînement de soldat, sous les ordres de Mesmin, qui vous enseigne le maniement de la lance et de l'arc.

Vous prenez pour femme celle que l'intendant vous a choisi, et elle vient s'installer dans votre chaumière au début de l'hiver, après la célébration du rite de mariage accomplie par Gallis.

Une fois que vous êtes habitué à ce nouveau rythme de vie, vous y trouvez de la satisfaction, entre agriculture, patrouilles et tours de garde.

Il vous arrive quelques fois de quitter le domaine pendant plusieurs semaines, pour accompagner le seigneur lorsqu'il va voir son suzerain à Uhmstadt. Peut être même participerez vous à une guerre, et vous couvrirez vous de gloire si la chance est avec vous.

Mais ceci est une autre histoire, qu'il vous reste encore à écrire.

Fin.

19

Les ronces et les branches basses sont de plus en plus nombreuses, et les nombreux virages vous désorientent totalement. Après un moment, il ne fait plus aucun doute que vous êtes perdu, ce que vous avez pris pour le sentier est une coulée d'animal, qui ne mène nul part. La peur commence à vous tirailler, vous recherchez un quelconque indice pour vous repérer, mais aucun point de repère ni aucun son ne vous parvient. Vous avez soif et l'après midi est bien entamée. Vous décidez de vous asseoir quelques minutes pour vous reposer et vous calmer. Tant que vous restez sur le domaine de Vieilorme il vous reste de bonnes chances de retrouver votre route. En avançant droit dans une direction, vous tomberez forcément sur la rivière, sur un sentier, ou sur la lisière de la forêt. Cela risque d'être long, mais si vous restez ici et attendez qu'on vous trouve, vous devrez passer la nuit sans feu, sans eau ni nourriture, à la merci de toutes les créatures sauvages.

Tentez à nouveau votre chance

Si vous êtes chanceux, rendez vous au [27](#).

Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [35](#).

20

Vous vous allongez près du feu, tandis que le druide Larras et Charleval discutent tranquillement, le chien loup à leurs cotés, et vous vous endormez presque immédiatement. La nuit se passe calmement, et au petit matin, vous êtes réveillés par

les bruits d'animaux sauvages tout autour de vous. Les deux hommes se lèvent et se préparent, et vous les imitez.

Rendez vous au [38](#).

21

Vous entrez dans la chaumière, votre père est allongé sur sa couche, et vous fait signe de venir à ses côtés.

« J'ai pu parler à Gallis, et j'en suis heureux car il m'a beaucoup appris pendant toutes ces années durant lesquelles je l'ai fréquenté. J'aurais aimé à mon tour t'apprendre ce savoir, mais je n'en aurais plus l'occasion. Je t'en ai transmis une partie, tu en connais bien assez pour faire un bon paysan, mais je sais que tu pourrais devenir bien plus que cela. Vivre dans la misère sous la coupe de Larras est un sort que personne ne souhaite, hormis peut être les serfs des fiefs voisins qui ont le malheur d'avoir un seigneur cruel. »

« Tu as une décision à prendre, celle de ton avenir, de la vie que tu souhaites mener. Tu as encore quelques jours pour y penser et faire ton choix. Gallis serait prêt à t'enseigner son savoir si tu le souhaites. Il pourra aussi te conseiller si tu préfères une autre destination, il a beaucoup voyagé. »

« Penses y, et choisis une vie qui te rendra heureux, même s'il y a des dangers. Dans cette petite boîte derrière toi, il y a une bourse qui contient vingt pièces d'argent. Prend les, c'est peu, mais tu en auras peut être besoin. Bien, je suis fatigué, je vais dormir à présent. »

Vous êtes ému, lui tenez la main, puis quittez la chaumière.

Rendez-vous au [44](#).

22

Vous expliquez à votre mère que vous avez décidé de ne pas rester un serf, lui parlez de vos dernières discussions avec votre père, et que vous voulez demander conseil à Gallis, même si vous ne savez pas vraiment ce que vous voulez lui demander.

Après une longue discussion elle accepte votre choix, car par le passé plusieurs jeunes villageois ont ainsi déguerpi, et d'après les rumeurs, certains ont réussi à devenir des hommes riches dans de lointaines cités libres.

Vous comprenez qu'en quittant votre mère, vous lui faites énormément de peine, et les adieux sont difficiles.

Avec votre petit sac contenant quelques provisions et votre bourse cachée sur vous, vous quittez la chaumière et vous mettez à la recherche du druide.

Vous le retrouvez facilement en demandant à plusieurs villageois, il est entrain de préparer ses affaires avant de repartir en forêt.

Si vous avez discuté avec lui dans la clairière sacrée, rendez-vous au [40](#).

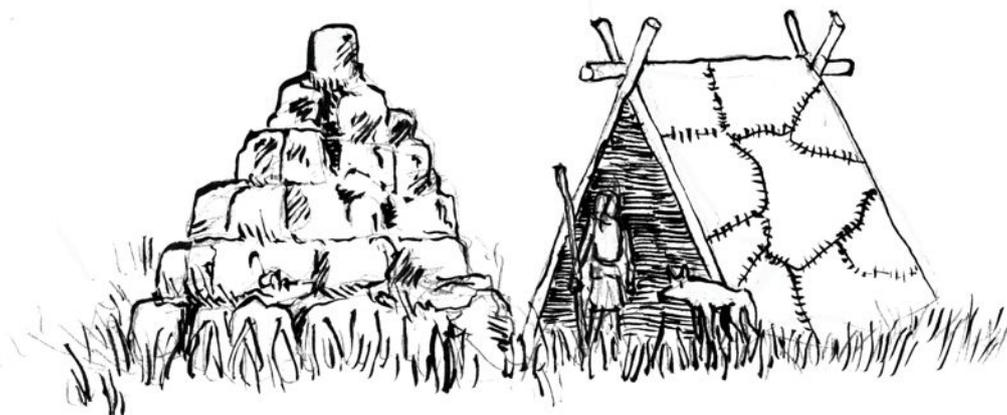
Sinon rendez-vous au [26](#).

Vous vous dirigez vers Ratbois, pour ensuite pouvoir aller vers l'étang. Ce hameau, à la différence du votre, est en grande partie peuplé de bûcherons. Après une heure de marche, le premier homme que vous interrogez vous annonce une nouvelle qui vous rassure : Charleval est passé dans le village ce matin. Il n'est pas allé patrouiller dans le secteur de l'étang, mais dans la direction opposée, celle des marais. Il vous rassure en voyant votre visage inquiet, si vous suivez le cours de la rivière, vous ne vous perdrez pas.

Vous suivez donc les indications du bûcheron, rendez vous au [13](#).

« Ici se dressait jadis un village, ce cairn est tout ce qu'il en reste. Je ne sais pas qui étaient les habitants, ni ce qu'il leur est arrivé. Si tu parcoures un jour les forêts, tu découvriras certainement d'autres endroits comme celui-ci. »

Vous pouvez retourner au [28](#), si vous voulez lui poser une autre question. Vous pouvez aussi aller vous coucher, rendez vous au [20](#).



Marcher dans les bois hors des sentiers est une chose que vous n'aviez jamais fait, et malgré la fatigue, vous êtes régulièrement ébahi par la beauté des paysages sauvages et secrets qui défilent devant vous. Ruisseaux, terriers, monticules, petites vallées, les

paysages varient sans cesse. Alors que la lumière du jour commence à diminuer, vous arrivez enfin à une grande clairière. Un empilement de pierres se trouve en son centre, à coté duquel une hutte en peau de bête à été dressée. Deux hommes et un chien se tiennent debout et regardent vers vous. L'un des deux s'éloigne vers la forêt alors que vous approchez, et l'autre vous salue de la main. Il s'agit de Gallis, le druide. Vous êtes soulagé de l'avoir enfin trouvé. Charleval lui explique que votre père souhaiterait lui parler une dernière fois.

« Bien, j'irais voir ton père dès demain. Mais vous devez tous les deux être fatigués par votre marche, asseyez vous près du feu. »

Il pose devant vous une assiette de fruits secs et un bol d'eau fraîche. Charleval y ajoute le reste de son morceau de viande séchée. Les deux hommes discutent de la forêt, des animaux sauvages tandis que la nuit tombe.

Voyant votre air épuisé, Larras vous indique sa hutte :

« Tu peux dormir dans la hutte, ou dormir sur une peau de bête près du feu si tu préfères. »

Voulez vous dormir près du feu, rendez-vous au [20](#).

Si vous préférez dormir dans la hutte, rendez-vous au [34](#).

Vous pouvez également poser quelques questions au druide avant de dormir, rendez-vous alors au [28](#).

26

Le druide vous sourit alors que vous approchez de lui.

« Y a t'il quelque chose dont tu voudrais me parler ? »

Vous lui parlez alors de la discussion que vous avez eut avec votre père juste avant sa mort, et de vos doutes. Il vous emmène dans un endroit calme et vous parle à voix basse.

« Tu as compris ce que quitter le domaine pourrais avoir comme conséquences? Larras ne se vengera pas sur ta famille, mais tu ne pourras plus revenir ici, à moins d'avoir une bourse remplie et de racheter ta liberté, voire celle de ta mère. »

« Et si tu es repris, il pourrait se montrer sévère et t'accabler encore davantage de corvées. »

« Mais en tant qu'homme libre, je t'encourage à prendre ta liberté. Nous n'avons pas été créés pour dominer ou être dominés par nos semblables. »

« Vas à Uhmstadt, mais ne dit à personne que tu viens du fief de Vieilorme. Le comte Hanz est le suzerain de Larras, tu serais arrêté et ramené ici. Va voir un sabotier nommé Rody, dis lui que tu viens de ma part, et il t'aidera. J'espère que nos routes se croiseront à nouveau un jour. »

Vous le saluez, et vous mettez en marche vers Uhmstadt.

A suivre.

Vous reprenez votre marche, essayant de garder un cap à travers la forêt sauvage. Les obstacles sont nombreux, arbres morts, buissons, branchages et mares se succèdent à l'infini et vous obligent à faire de nombreux efforts pour les contourner. La lumière commence à baisser, le soir arrive, mais vous continuez tant bien que mal votre progression. Enfin, vous arrivez sur un sentier, que vous ne reconnaissez pas, mais vous choisissez une direction au hasard, que vous suivez. La nuit est déjà tombée quand vous apercevez les quelques lumières des habitations de Vieilorme devant vous. Vous quittez enfin la forêt et prenez le sentier vers Tréfeuille. Épuisé, vous arrivez à votre chaumière, où votre mère est assise au chevet de votre père. En vous voyant elle se lève et vous prend dans ses bras.

« J'ai eut si peur qu'il te soit arrivé malheur, on a prévenu Charleval qui allait partir à ta recherche demain à l'aube. Promet moi de ne plus t'aventurer ainsi dans la forêt ! » Vous hochez simplement la tête, navré d'avoir causé du soucis à votre mère. Vous mangez et buvez un peu, puis vous vous asseyez à coté de votre père, qui dort en respirant faiblement. Vous regagnez ensuite votre couche et sombrez aussitôt dans le sommeil.

A votre réveil, plusieurs membres de votre famille sont debout dans la chaumière aux cotés de votre mère. Tous ont le visage grave, votre frère vous annonce que votre père est mort cette nuit. Le druide Gallis, accompagné de Charleval, arrive dans l'après midi. Toute la journée vous participez aux différents préparatifs pour l'enterrement.

Le lendemain, une procession se met en marche derrière Gallis, le corps de votre père est porté jusqu'au cimetière en bordure des champs, où il est mis en terre.

Vous regrettez de ne pas avoir permis à votre père de parler au druide avant sa mort, mais vous allez voir l'intendant Nibreuil au château quelques jours plus tard. Celui-ci vous fait marquer d'une croix le contrat qu'il a préparé pour vous, selon lequel il vous transmet la tenure de votre père, aux mêmes conditions que lui. Vous devrez donner la plus grande partie de vos récoltes au fief, participer aux corvées et ne jamais quitter le domaine. Vous pourrez épouser la fille d'un serf avec l'autorisation du seigneur. Le peu de liberté que vous aviez s'est envolée, votre coeur est lourd mais vous acceptez votre sort.

Votre courte aventure se termine ici.

Fin.



Avant de vous coucher, vous avez envie de poser quelques questions à Gallis. Vous pouvez lui demander :

« Qui était l'homme qui s'est enfuit tout à l'heure ? » rendez-vous au [45](#).

« Qu'est ce que ce gros tas de pierres juste à coté ? » rendez-vous au [24](#).

« Pourquoi êtes vous druide ? » rendez-vous au [42](#).

Sans traîner, vous vous dirigez vers le village de Vieilorme. Par cette belle journée, la campagne fourmille d'activité, tout le village est aux champs. Une fois à l'intérieur des remparts, vous allez directement à la chaumière du forestier. Comme vous le redoutiez, l'endroit est désert. Mais, un peu plus loin, vous apercevez sa femme qui porte un lourd panier. Elle vous explique que son mari est en forêt, comme tous les jours, mais qu'il rentrera ce soir. Il ne devrait alors pas s'aventurer profondément dans les bois, comme il le fait quand il part pour plusieurs jours.

Sans être plus avancé, vous la saluez et partez vers la forêt.

Rendez vous au [6](#).

Alors que vous vous éloignez de votre hameau de Tréfeuille, vous comprenez que votre véritable aventure commence maintenant. Vous vous sentez libre mais incroyablement nerveux. Il va d'abord falloir quitter le domaine pour vous éloigner du seigneur Larras et de ses serviteurs. S'il vous arrivait d'être repris, vous ignorez quel châtement vous subiriez. Le seigneur est connu comme un homme bon, mais il saurait se montrer impitoyable s'il le fallait. Sa richesse repose sur le travail de ses serfs, si ceux ci déguerpissaient en nombre, il aurait de sérieux problèmes. Un châtement cruel pour servir d'exemple serait très probable.

Mais c'est un peu tard pour ce genre de pensées, le hameau s'éloigne déjà derrière vous. Vous vous empêchez de vous retourner une dernière fois pour regarder votre chaumière, votre mère qui vous regarde sans doute en pleurant sur le seuil, et tout ce que vous avez connu depuis votre naissance, ces gens, ces animaux, ce paysage.

A SUIVRE.

Quelques jours plus tard, on vous demande de retourner au château le lendemain de bon matin. Nibreuil et Charleval vous y attendent. Celui-ci vous déclare :

« Alors tu veux rejoindre les rangs des forestiers ? Je n'y vois pas d'objections, si tu fais l'affaire. Tu vas nous accompagner quelques temps pour commencer à apprendre le savoir de la forêt. Si tout se passe bien tu deviendras forestier l'année prochaine. »

« Nous ne faisons pas de corvées, ni nos femmes, qui travaillent la terre et gardent toute la récolte pour le foyer. »

« Mais nous restons des serfs, et le seigneur peut à tout moment nous renvoyer à nos cultures et aux corvées. Larras nous paie aussi notre équipement, d'ailleurs prend ces pièces et donne les au tanneur pour te faire fabriquer des bottes de cuir. On te fera tailler une tunique plus tard. »

Vous suivez ses ordres, et dès le lendemain vous commencez votre nouvelle vie de forestier. Chaque jour, vous accompagnez Charleval ou un autre forestier, et observez leur savoir faire. Vous apprenez aussi à chasser et à vous nourrir des ressources des bois. Bientôt la forêt et ses habitants sauvages n'auront plus de secrets pour vous, et vous savourez chaque jour la liberté cette vie sauvage.

Fin.

Vous savez que vous ne devez pas perdre la rivière de vue, vous aurez ainsi la possibilité de pouvoir revenir sur vos pas et d'arriver à Ratbois. Hélas le chemin ne suit pas toujours les méandres de la rivière. Des ronces, des mares et divers obstacles vous obligent régulièrement à des détours. La marche est difficile , vous êtes

fatigué, mais vous n'avez pas le temps de traîner, passer la nuit ici est la dernière chose que vous souhaitez.

Soudain vous sursautez, un homme vient de surgir d'un fourré en face de vous, et vous menace avec un arc ! Vous reconnaissez immédiatement Charleval.

« Toi ! Que viens tu faire ici ? » Vous lance t'il.

Vous bégayez tant bien que mal votre histoire, après quoi le forestier acquiesce.

« Bien, je comprend. Ton père est un brave homme. Écoute, je sais où se trouve le druide, mais l'après midi est déjà assez avancée, il va falloir marcher sans traîner si nous voulons le trouver avant la nuit. Tu es prêt ? Bien, mettons nous en route. »

Rendez-vous au [17](#).

33



Vous avez mal dormi, mais comment dormir tranquillement alors que la décision la plus importante de votre vie va être prise aujourd'hui ?

Votre mère vous a préparé du fromage sur une tranche de pain, accompagné d'un verre de lait de chèvre.

« Tu es prêt à aller voir Nibreuil ? » Vous demande t'elle.

Si vous voulez aller voir l'intendant au château, rendez-vous au [39](#).

Si vous avez décidé de partir voir le druide, rendez-vous au [22](#).

Peut être avez vous décidé de partir à l'aventure seul, rendez-vous alors au [36](#).

Vous vous installez dans la hutte du druide, alors que celui-ci et Charleval continuent de discuter calmement autour du feu, le chien loup couché à leurs cotés. Vous sombrez dans un sommeil profond aussitôt couché, et dormez jusqu'au petit matin.

Les deux hommes sont déjà en train de se préparer.

Rendez-vous au [38](#).

Vous vous remettez en route à travers la forêt sauvage. Vous avancez au hasard, essayant de garder toujours la même direction. Vous avancez ainsi de nombreuses heures, malgré l'obscurité qui tombe. Le terrain devient de plus en plus humide, de nombreuses flaques et mares se succèdent. Vous êtes dans un marécage, et bientôt le sol est entièrement recouvert d'eau et votre progression devient impossible, car la nuit est tombée. Vous essayez de regagner un endroit sec, mais vous trébuchez plusieurs fois et êtes trempé et épuisé. Vous vous adossez alors à un tronc, incapable d'aller plus loin.

Plus tard, à moitié inconscient, vous entendez des clapotis s'approchant de vous. Vous êtes brutalement tiré par une jambe et tombez sans parvenir à réagir. Une créature aquatique vous a saisi et vous dévore vivant, bientôt rejointe par d'autres.

Votre aventure s'achève dans ces marécages, vous êtes mort.

La gorge serrée, vous décidez d'annoncer votre décision à votre mère.

« Je n'irais pas voir Nibreuil, je ne deviendrais pas paysan comme papa et toi. »

Les yeux de votre mère s'écarquillent, sa bouche s'ouvre mais elle ne trouve pas ses mots.

« Je vais quitter le domaine, mener une autre vie, » reprenez vous.

« Mais, c'est impossible, c'est interdit ! »

« On m'a dit qu'il y a des cités après Uhmstadt, où les gens sont libres de choisir leur travail, et où les seigneurs ne peuvent venir récupérer les serfs fugitifs. »

« Oui, mais ils te reprendront avant que tu n'arrives là bas ! »

« Je vais marcher toute la journée et la nuit, et demain je serais loin, »

Elle ne répond pas, s'assoit sur un tabouret.

« Bien, Nous savions que tu n'étais pas fait pour cette vie, peut être seras tu heureux. Mais je ne pourrais jamais le savoir, car je ne te reverrai jamais. »

A cela, vous ne savez quoi répondre, car elle a sans doute raison. Vous avez choisi de partir, mais les conséquences ne pèseront pas que sur vous.

« Tu iras vivre chez Jean, mon frère, qui s'occupera de toi quand tu ne pourras plus travailler... »

« Oui, sans doute, je ne peux pas te demander de sacrifier ton avenir pour moi, qui n'ai plus grand-chose à accomplir dans la vie... »

Votre mauvaise conscience face à la résignation de votre mère vous préoccupera longtemps, mais vous sentez que l'essentiel a été dit. En rajouter ne ferait qu'accroître sa peine, alors vous préparez vos affaires. Puis vous faites vos adieu, et partez vers le chemin principal allant à Uhmstadt.

Rendez-vous au [30](#).

37

Vous demandez à Gallis s'il accepterait de vous prendre comme apprenti. Il vous observe un instant, puis acquiesce.

« La qualité principale d'un druide est l'érudition. Si tu penses être capable d'apprendre, nous t'enseignerons, moi et d'autres druides. »

« Souvent, les seigneurs nous confient l'un de leurs enfants, garçon ou fille, afin qu'ils suivent notre enseignement. Tu es plus âgé, mais c'est un choix que tu as fait seul, et si tu es motivé, tu arriveras à être druide. Suis moi. »

Vous vous dirigez alors vers le château, où il demande à être reçu par le seigneur. Celui-ci vous accueille dans la grande salle sans cérémonie, alors qu'il déjeune. Les deux hommes se parlent avec familiarités, ils se connaissent de longue date.

Le druide lui explique alors qu'à compter de ce jour vous devenez son apprenti, et que de ce fait vous n'êtes plus un serf.

« Si tu penses qu'il a les capacités pour devenir druide, bien. Mais il ne sera libre qu'une fois son apprentissage terminé. Et s'il n'y parvient pas, tu le renverras ici au domaine où il reprendra son travail de paysan, » lui répond Larras.

Ainsi commence votre apprentissage. Pendant plusieurs mois, vous accompagnez Gallis, qui vous enseigne les usages des plantes, l'observation des étoiles et la religion. Vous partez ensuite loin vers le sud, marchant plus d'une semaine, pour atteindre un des lieux saints druidiques, la vallée ancienne. De nombreux druides s'y rassemblent, ainsi que des apprentis de tous âges. Votre enseignement se poursuit là, auprès de plusieurs druides, pendant plusieurs années.

Vous vivrez alors d'autres aventures, une fois intronisé druide, et peut être vos exploits rentreront ils un jour dans les légendes que se transmettent oralement les druides de génération en génération.

Fin.

38

Alors que la clairière est encore baignée dans la brume, vous vous mettez en marche, sans avoir besoin d'échanger de paroles. Le chien loup du druide s'éloigne vers une autre partie de la forêt. Il a compris qu'il ne devait pas accompagner son maître.

Charleval ouvre la marche, vous le suivez, et Larras ferme la marche. Vous marchez plusieurs heures sans faire de pause, et arrivez au vieux pont.

A ce moment, vous remarquez que le druide n'est plus avec vous !

Vous en informez le forestier, qui vous répond en souriant :

« Cela fait près d'une demi-heure qu'il a quitté notre piste, et tu ne t'en rend compte que maintenant ? »

Il s'assoit et sort sa gourde qu'il avait rempli à une source plus tôt.

« Bois, et repose toi un peu. Il avait sans doute quelque chose à faire. Il nous rattrapera plus tard. »

Effectivement, quelques minutes plus tard, le druide vous rejoint.

« Je me suis arrêté pour cueillir quelques plantes, vous dit il, mais nous pouvons nous remettre en route à présent. »

Le reste du chemin se déroule sans encombre, et vous arrivez chez vous avant la fin de la matinée.

Charleval vous salue et rentre chez lui.

Si on vous avait prêté un couteau, vous le rendez à son propriétaire.

Vous entrez dans votre chaumière dans laquelle votre mère et votre frère sont au chevet de votre père. Celle ci se lève en vous voyant et vous prend dans ses bras.

« J'étais tellement inquiète toute cette nuit à t'imaginer seul dans la forêt, je suis soulagée qu'il ne te soit rien arrivé ! »

Votre père se tourne vers vous et vous remercie d'une voix faible.

« Merci, mon fils, je vois que tu as réussi à trouver Gallis, je suis fier de toi. J'aimerais te parler tout à l'heure, mais d'abord je voudrais rester seul à seul avec le druide. »

Vous sortez tous de la chaumière, et profitez de ce moment pour aider votre mère à nourrir les animaux et à exécuter divers travaux quotidiens. Un peu plus tard, le druide sort de la chaumière et vous fait signe d'entrer.

Rendez-vous au [21](#).

Le cœur serré, vous traversez les champs et les vergers pour arriver à Vieilorme. Une fois au village, vous avancez vers le château, dont les portes sont ouvertes. Aucun soldat ne monte la garde, ce qui est assez habituel pendant une journée banale comme aujourd'hui. Dans la cour du château, vous croisez deux gardes qui se dirigent vers la porte, en discutant et sans se soucier de vous.

Vous n'êtes jamais rentré à l'intérieur de la grande tour carrée qui constitue le donjon, et ne savez pas où trouver Nibreuil ou ses assistants.

Alors que vous approchez de la lourde porte du bâtiment, celle-ci s'ouvre et le seigneur Larras en sort, accompagné d'un de ses serviteurs.

Il porte une simple cotte de laine et des braies, semblables mais de meilleure qualité que celles portées par les villageois.

Vous vous inclinez devant lui comme le veut l'usage, et il s'arrête un instant pour vous interroger.

« Salut, que viens tu faire ici ? »

Intimidé par son statut, mais aussi par sa puissante carrure, vous lui expliquez nerveusement que vous êtes venu à la demande de l'intendant Nibreuil, pour régler la succession de votre père.

« Ah oui, tu es le fils de Grat ? Mes condoléances, c'était un brave homme. Bien, entres dans ce bâtiment, tu trouveras l'intendant dans la pièce en face de toi. »

Il repart vers les écuries, suivi par son serviteur.

Vous vous avancez vers l'endroit indiqué, une maison de pierre, à un étage, située dans l'enceinte du château, et entrez.

Ojos, l'assistant de Nibreuil, se trouve dans la pièce, ou sont stockés différents outils.

« Tu viens voir l'intendant ? Nibreuil ! Le fils de Grat est là ! »

« Viens en haut ! » Vous crie celui-ci du haut d'un escalier.

« Cela ne durera pas trop longtemps, nous allons préparer le contrat dans lequel seront notées tes obligations envers le seigneur Larras, et ce que le seigneur t'octroiera en échange, sécurité, chaumière et terres. Puis lors de la fête des récoltes, tu prêteras serment en public devant le seigneur. Tu comprends ? »

Vous pouvez acquiescer, et donc accepter ce contrat, rendez-vous au [12](#).

Vous pouvez aussi demander à devenir soldat, rendez-vous au [18](#).

Sinon, vous pouvez aussi demander à Nibreuil si vous pouvez devenir forestier. Rendez-vous au [14](#).

40

Gallis vous sourit alors que vous le rejoignez.

« Qu'est ce qui t'amène ? Tu as réfléchi à ce que je t'ai dit dans la clairière ? »

Si vous souhaitez devenir son apprenti, rendez-vous au [37](#).

Si vous voulez simplement lui demander de l'aide pour quitter le domaine, rendez-vous au [26](#).

41

Quelques jours plus tard, vous recevez la visite de Charleval. Il vous annonce qu'il nous pourra pas vous former pour devenir forestier. Le seigneur Larras pense que leur nombre est suffisant, et que le moment d'en former de nouveaux n'est pas arrivé.

« Je savais que tu serais déçu, mais sache que tu pourras de temps en temps nous accompagner en forêt tout de même. Nous devons régulièrement dégager des arbres tombés qui barrent les chemins, et nous avons alors besoin de l'aide de paysans pour cela. Si tu le souhaites, je dirais à Nibreuil de t'affecter à nos groupes. »

Cela ne vous console guère, mais ces travaux pourront changer la routine quotidienne. Vous haussez les épaules et acceptez sa proposition.

« Retourne le voir dans quelques jours pour lui dire que tu acceptes de reprendre la tenure de ton père. »

Et le surlendemain, vous retournez chez Nibreuil, rendez-vous au [12](#).

42

« Pourquoi je suis druide ? » Il rit, réfléchis un instant. « J'ai choisi de le devenir. Pourquoi cela t'intéresse t'il ? »

A votre tour, vous réfléchissez, sans vraiment savoir pourquoi vous avez posé cette question.

« Je ne sais pas, je ne connais pas la vie en dehors de mon village. »

« Je comprend, chaque villageois possède un savoir, ton père t'a certainement enseigné une partie du sien, mais si connaître davantage la vie et la nature t'intéresse, tu pourras revenir me voir quand tu le souhaites. »

« Ce qui est plus facile si tu es forestier, car un paysan n'a guère le loisir de se promener en forêt, » rajoute Charleval. « Mais on ne choisit pas sa destinée, l'intendant Nibreuil n'a certainement pas envie que tous les jeunes paysans deviennent druides ou coureurs des bois. Vas plutôt te reposer, demain nous partirons à l'aube.»

Vous obéissez, l'esprit plein d'interrogations.

Rendez-vous au [20](#).

43

Vous rejoignez rapidement Ojos, et lui demandez s'il sait ou vit le druide. Il vous répond qu'il vit dans la forêt, mais ne sait pas précisément où. Le chef des forestiers, Charleval, connaît la forêt comme sa poche et pourrait vous indiquer l'endroit exact. Mais Charleval lui même est actuellement en patrouille dans la forêt, et il lui arrive d'y rester plusieurs jours avant de retourner dans sa chaumière de Vieilorme.

Vous pouvez aller voir votre mère pour lui demander des renseignements, allez alors au [2](#).

Vous pouvez aussi aller à Vieilorme, à la chaumière de Charleval pour attendre son retour, allez au [29](#).

Sinon si vous ne voulez plus perdre de temps, vous pouvez aller explorer la forêt seul, rendez-vous au [6](#).

44

Vous reprenez vos tâches quotidiennes le reste de la journée, tout en réfléchissant aux paroles de votre père. Le druide est allé voir le seigneur Larras et d'autres habitants à

Vieilorme, comme à son habitude lorsqu'il vient au village. Puis vous soupez en silence avec votre mère, et allez vous coucher.

A votre réveil, vous comprenez à l'attitude et au regard de votre mère que ce que vous présentiez est arrivé. Votre père est mort durant la nuit.

Vous allez prévenir votre frère pendant que votre mère met de l'ordre dans la chaumière. Plusieurs parentes et voisines viennent aider à préparer le corps.

Durant la journée, de nombreux villageois se succèdent, et dans l'après midi, le druide Gallis, accompagné de l'intendant Nibreuil et de plusieurs gardes viennent voir le corps.

Le soir, toute la famille se rassemble pour la veillée funèbre. Des lanternes sont allumées devant la chaumière et des chants traditionnels sont entonnés.

Le lendemain, la procession menée par le druide, suivie par le corps porté sur un brancard, derrière lequel vous et toute votre famille suivez, se dirige vers le lieu de l'inhumation. Celle-ci a lieu à proximité de la tombe du père du seigneur Larras, à la sortie du village. Une fois la tombe refermée, Gallis pratique différents rituels qui durent jusqu'à l'après midi, puis vous rentrez tous prendre un riche repas avec de la viande et du vin, ce qui a représenté une lourde dépense pour votre famille.

Demain il faudra prendre votre décision, car l'intendant vous a demandé de venir au château.

Rendez-vous au [33](#).

Larras vous regarde quelques instants avant de répondre.

« C'est un ami, qui n'aime simplement pas la civilisation. Les druides sont tolérés par les seigneurs car nous servons le Dieu de la vie. Mais les autres habitants des territoires sauvages sont souvent traqués par les habitants des villes et des villages. »

Vous pouvez retourner au [28](#), si vous voulez lui poser une autre question. Vous pouvez aussi aller vous coucher, rendez vous au [20](#).