

Franchiver

Une enquête de Maître Renart

un chapitre apocryphe du *Roman de Renart*...
dont VOUS êtes le Goupil !

Merci d'avoir ouvert ce livre-jeu ! Il se joue sans dés ni totaux à tenir à jour : un nécessaire pour prendre des notes est tout ce dont vous avez besoin. Il est si simple qu'il se passe même d'introduction et que vous pouvez directement vous rendre au [1](#) !

1

Chacun sait que vous, Renart le Goupil, êtes le sujet le plus rusé et le plus malicieux du Royaume animal. Nombre de vos concitoyens ont fait les frais de vos mauvais tours. Mais peu vous chaut la mauvaise réputation que vous en tirez ! N'est-elle pas la conséquence des illusions mal placées de celles et ceux que vous prenez en défaut pour votre plaisir intellectuel et parfois matériel ? Et n'est-ce pas cette même supériorité d'esprit qui vous a toujours permis d'échapper aux châtiments qu'on vous promet ?

Or ce matin, quand Brun et Patous, les deux Ours de la garde personnelle du roi Noble le Lion, apparaissent à votre tanière et interrompent votre repas pour vous emmener à la cour, votre instinct vous suggère que la tournure des choses pourrait vous être moins favorable. Depuis ce matin, une terrible affaire agite le royaume : le petit Valère, fils aîné de Noble, a disparu. Jusqu'à maintenant, vous ne vous en êtes pas plus soucié que nécessaire, n'y étant impliqué en rien. Aussi cette brusque convocation a-t-elle de quoi vous mettre en alerte. Quelle attitude adopter ? Prendre la poudre d'escampette (rendez-vous au [7](#)) ou vous laisser emmener sans résistance (rendez-vous au [53](#)) ?

2

Vous retournez sur vos pas, trouvez un passage plus étroit du fleuve où vous pouvez traverser sans risque. Trempé mais motivé, vous repartez dans le sens du courant, en direction des arbres dont vous vous approchez sans bruit, vous dissimulant derrière un buisson. Vous reconnaissez immédiatement ce que vous voyez... Rendez-vous au [65](#).

3

Vous décidez de prendre le taureau par les cornes – ou, devrait-on dire dans notre histoire, le Loup par les oreilles. Interrompant celui-ci, vous lui jetez à la face le témoignage de Frendrin, le traitez de lâche et de mesquin, prétendant hésiter quant à ses motivations : souhaitait-il simplement se venger de tous les mauvais tours que vous lui avez joués... ou serait-il impliqué dans la disparition de Valère ?

Pendant une seconde, Ysengrin accuse le coup, et l'on pourrait le croire prêt à se jeter à votre gorge pour vous faire ravalier vos accusations. Mais il préfère jouer l'honneur outragé : « Cela me navre que tu préfères croire la parole d'un tel froussard, qui se dédouanerait sur n'importe qui une fois que tu l'as confondu ! Et quel intérêt aurais-je à nuire au roi ou à sa famille ? Je ne suis qu'un pauvre Loup qui a eu la bien mauvaise idée de rendre service à un ingrat ! On ne m'y prendra plus ! Sors-toi donc tout seul de ce pétrin ! »

Tandis que vous encaissez la violence de cette réponse, le Loup fait volte-face et disparaît dans la forêt, vous laissant pester contre l'animal qui se défile ainsi pour échapper à un interrogatoire plus poussé. Si vous n'êtes encore jamais allé à la ferme du val d'Orgueil et si vous avez entendu parler d'un tunnel creusé là-bas, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

4

Ysengrin marque une pause avant de poursuivre : « À vrai dire, il se peut même que j'aie de quoi t'orienter vers le vrai coupable. »

Maintenant, vous êtes tout ouïe.

« Sais-tu, continue le Loup, qu'un autre Goupil, aussi roux que toi, rôde actuellement dans le royaume ?

— Vraiment ? » Vous tâchez de ne laisser paraître aucun empressement, un genre de faiblesse que vos adversaires pourraient exploiter. Vous n'oubliez pas qu'Ysengrin n'est pas exactement votre ami et que même si la ruse n'est pas son fort, ses indications devraient être prises avec prudence. Aussi affichez-vous le scepticisme, en demandant d'un ton moqueur si Ysengrin ne parlerait pas plutôt d'un panda roux...

« Ah, je ne fais que répéter ce que m'ont rapporté des congénères, rétorque l'autre. Ils m'ont déclaré avoir vu cet animal se faufiler dans un terrier aux alentours de la ferme du val d'Orgueil... Du côté sud, je crois, celui du poulailler. »

Si vous êtes déjà passé par la ferme du val d'Orgueil, rendez-vous au [68](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

5

Si vous étiez accompagné avant de rencontrer Pendart le Python, rendez-vous au [81](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [45](#).

6

Alors que vous vous préparez à recevoir la rossée de votre vie, des aboiements féroces retentissent soudain et sèment la panique chez les singes ! Miraude la Danoise, jusque-là invisible, a surgi et s'est ruée sur eux tous crocs dehors, trop heureuse de se venger de la honte que le clan lui a fait subir à leur précédente rencontre.

« Hé ! Vous vous souvenez de moi, tas de sacs à poux ? » grogne-t-elle.

L'effet de surprise est assez efficace pour que les singes effrayés s'éloignent en formant un grand cercle autour de vous deux. L'un d'eux essaie bien de récupérer le fromage au passage, mais vous avez déjà raffermi votre prise sur votre butin, et reprenez votre course vers le pied de la colline avec Miraude à votre suite. Quand les Amasseurs se remettent de leur effroi pour se relancer à votre poursuite, ils ont déjà perdu trop de distance. Vous émergez tous deux du bois et continuez de courir à travers la plaine, tandis que les singes, n'osant s'aventurer sur un terrain moins avantageux pour la poursuite, ne peuvent que saluer votre fuite par un concert de hurlements de malédiction et de promesses de vengeance.

Cinq minutes plus tard, sûrs de ne plus être rattrapés, vous vous risquez enfin à vous arrêter pour vous reposer et vous réjouir de votre bon coup, tout en vous gardant bien de goûter à votre prise : les susceptibles Corbeaux

n'apprécieraient sans doute guère de se voir offrir un fromage entamé...
Rendez-vous au [123](#).

7

Sans attendre de savoir pourquoi on vous fait mander en vous envoyant la garde, vous dirigez l'attention des deux Ours vers un pot de miel qui traîne dans un coin de votre tanière. Profitant de leur moment d'inattention gourmande, vous détalez vers l'extérieur et, en quelques méandres de trajectoire, parvenez à distancer vos poursuivants.

Pendant, depuis les cachettes que vous mettez à profit, vous ne tardez pas à vous demander si la fuite était le bon choix : la nouvelle se répand que vous êtes recherché pour l'enlèvement et la séquestration du prince. Sur la base de quels indices ? Vous l'ignorez, mais il semble que votre refus d'obtempérer à la garde royale ait été retenu comme une preuve à charge contre vous ! Pour un bon bout de temps au moins, vous allez devoir vivre comme un fugitif. C'est une pénible aventure qui commence. Mieux vaut recommencer celle-ci au [1](#) en prenant une décision plus avisée !

8

Si on vous connaît pour votre habileté à mentir, la conscience d'être cette fois injustement accusé vous donne des ailes pour vous défendre par la vérité. Vous vous empressez d'opposer à vos accusateurs des objections légitimes. Croit-on vraiment qu'avec votre corpulence, vous auriez la force de soulever et d'emporter un lionceau plus lourd qu'un bébé ? Suppose-t-on encore que vous auriez eu le culot de vous en prendre à la famille du souverain lui-même ? Votre plaidoyer, que l'assemblée ne peut pas ne pas écouter, fait mouche : on doute, on discute, on se retient de s'en prendre physiquement à vous, tandis que le roi Noble vous jauge d'un regard dur mais non dénué d'indécision.

Vous finissez par quitter la cour en Goupil libre, mais suivi de dizaines de regards toujours soupçonneux. Vous savez que vous n'avez gagné qu'un sursis et que votre situation ne peut que s'aggraver si cette affaire n'est pas

résolue rapidement. Vous devez donc prendre l'initiative pour prouver votre innocence, si ce n'est pour retrouver Valère sain et sauf. Vous pensez à la Fraternité des Corbeaux, qui sillonne le ciel du royaume pour monter la garde et porter les messages. Sans doute ont-ils vu quelque chose, même un infime mouvement sur la terre ferme, qui pourrait contribuer à l'enquête. Par quelle piste celle-ci va-t-elle commencer ?

Inspecter le lieu de la disparition de Valère ? Rendez-vous au [46](#).

Consulter la Fraternité des Corbeaux ? Rendez-vous au [108](#).

Fureter du côté de chez Frentrin le Lièvre ? Rendez-vous au [128](#).

9

Au bout de quelques minutes, la boucle du collet est assez ouverte pour que vous puissiez y passer la tête. Miraude ne semble pas l'avoir encore remarqué. Vous passez à l'action.

D'une vive torsion de la tête avec l'habileté exceptionnelle qui vous caractérise, vous faites basculer la boucle de métal par-dessus votre museau, puis celui de Miraude, avant d'extraire promptement votre tête du sol. Avant que la Danoise ne réalise ce qui lui arrive, vous la poussez d'un bon coup de reins dans le flanc et le collet se resserre sous la gueule de la malheureuse ! Quand elle commence à se débattre, vous êtes en train de détalier en direction de la forêt, et déjà loin quand vous entendez un glapissement qui, bien que que celle qui le pousse doit être à demi étranglée, résonne miraculeusement dans le val :

« MAUDIT GOUPIL ! J'AURAI TA PEAU ! »

Vous congratulant brièvement de votre évasion, vous reprenez le cours de votre enquête, à commencer par le chemin vers votre destination initiale. Vous réfléchirez plus tard à la vengeance à tirer du fourbe Ysengrin qui vous a envoyé dans ce piège ! Rendez-vous au [74](#).

10

Vous plaidez votre cause avec la plus intelligible voix que votre position inconfortable vous permet, exposant toutes les raisons que vous auriez de

ne pas commettre ce dont on vous accuse. Hélas, les gloussements que Miraude lâche en guise de réponse vous révèlent votre échec à la convaincre. Que tenter d'autre ?

Défier la chienne en espérant la prendre en défaut ? Rendez-vous au [37](#).

Jouer son jeu pour la duper ? Rendez-vous au [109](#).

11

Laissant le morbier sur le casier le plus proche du tunnel, vous vous faufilez dans ce conduit. La sortie est accessible très rapidement, cependant les bords du tunnel et de l'issue s'avèrent très irréguliers, voire percés par endroits par les racines d'un arbre proche, si bien que pour pouvoir prendre ce chemin avec son butin, vous allez devoir creuser et gratter un peu. Vous commencez par ôter les planches pour laisser entrer le soleil avant de vous atteler à cette tâche.

À peine avez-vous fini de gratter les dernières aspérités gênantes du tunnel que vous entendez, dans la cave, le son de la trappe qu'on ouvre. Le temps presse ! Vous laissant gracieusement glisser en bas du tunnel, vous vous emparez du fromage sous les yeux éberlués du fermier qui vient d'entrer et remontez la pente à toute vitesse, ignorant les jurons impuissants de l'homme, pour émerger au pied d'un pommier à un mètre en dehors de la ferme.

Vous voilà détalant comme un lapin – *un lapin* ! – à travers le val pour vous enfoncer dans la forêt. Derrière vous, les aboiements des deux chiens ne vous inquiètent guère, vu la bonne avance que vous avez prise. Quelques mètres plus loin, le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mieux encore : votre mission est accomplie ! Vous en goûteriez presque votre butin pour fêter ce succès, mais vous doutez que les susceptibles Corbeaux apprécient de se voir offrir un fromage entamé...

Vous vous empressiez de rejoindre Miraude aux abords de la clairière du Relais. La chienne hoche la tête pour saluer votre succès, une étrange lueur dans le regard. Soupçonnerait-elle la provenance de votre butin providentiel ? En tout cas, elle n'en dit mot. Rendez-vous au [123](#).

12

« Pardonnez ma curiosité, Maître Pendart, demandez-vous, mais que comptez-vous faire de cette prise royale ? C'est qu'elle pourrait vous apporter des ennuis.

— Des ennuis ? Ha ! fanfaronne le serpent. Ccccc'est Noble qui devrait veiller à sssavoir ssssse tenir sssss'il veut revoir sssssson héritier en bonne sssssanté ! Ccccc'est une vieille affaire entre lui et moi. Quand je lui ferai parvenir des nouvelles de sssssson marmot, il sssssaura ccccece qu'il doit faire. Quant à toi, ne t'avise pas d'y mêler ta sssssournoiserie ! »

Sur cet mots, il émet un long sifflement menaçant à votre adresse. Qu'allez-vous faire ?

Prétendre que le roi et ses troupes sont à sa poursuite ? Rendez-vous au [117](#).

Prétendre que Valère est atteint d'une maladie contagieuse ? Rendez-vous au [131](#).

Prendre congé du grand reptile et fomenter un plan ailleurs ? Rendez-vous au [29](#).

13

Au bout de quelques minutes, vous êtes libre et pas mécontent de l'être, même si vous le devez à une chienne.

« Alors ? demande celle-ci. Où comptes-tu nous emmener ? »

Vous l'informez de votre route initiale, vers le dernier endroit où Valère a été aperçu, au bord du fleuve. Miraude trouve l'idée judicieuse et vous invite à passer en tête, afin qu'elle vous garde à l'œil. Accueillant cette méfiance bornée avec un sourire narquois, vous obtempérez de bonne grâce. Et voilà tous les deux, adversaires cheminant ensemble, d'un pas pressé pour

éviter de perdre trop d'indices. Prenez note de cette compagnie inattendue et rendez-vous au [74](#).

14

Les derniers mots d'Ysengrin éveillent soudain votre intérêt. Votre adversaire ne vous croirait-il donc pas responsable de cette disparition ?

« Compère, répond le Loup, je te connais suffisamment pour ne pas envisager un seul instant que tu sois assez stupide pour t'en prendre à la chair et au sang de notre souverain. » Rendez-vous au [4](#).

15

« Bien ! vous exclamez-vous. Faute avouée est à moitié pardonnée, dit-on. Pour l'autre moitié... » Vous vous penchez vers Frendrin en prenant votre air le plus menaçant. « ... Je consentirai à la pardonner aussi si tu te rends sans tarder à la cour pour revenir sur ton faux témoignage. »

Frendrin semble paniquer encore plus : « Mais-mais-mais-mais, ça ne va pas être possible, ça ! Il faut que je veille sur ma pauvre maman, et si Ysengrin apprend que j'ai fait ça, il va... »

— Le Loup, déclarez-vous, j'en fais mon affaire. Quant à toi, c'est de moi que tu devrais avoir peur ! »

— D'accord-d'accord-d'accord, je vais le faire ! Dès que je suis sûr que je peux y aller sans être vu, je...

— Non, tu iras aussitôt que je t'aurai sorti de ce tronc, pendant que je règle mes comptes avec Ysengrin. Et gare à toi si tu me refais le coup de ta course avec la tortue !

— Eh oh, elle avait triché ! Très-bien-très-bien, dès que tu me sors de là, je... »

Sans le laisser finir sa phrase, vous l'attrapez, le tirez de l'arbre creux et le remettez sur pattes avec ces mots : « Allez, file ! »

— Attends-attends ! Si tu vas chez lui, tâche de trouver l'os à moelle.

— Le quoi ? » Vous ne cachez pas votre surprise.

« Le vieil os à moelle ! insiste Frendrin. Un qui ne sent pas très bon et que le prince traîne toujours avec lui. Je l'ai trouvé au bord du fleuve, là où le petit a disparu, et Ysengrin me l'a pris ! »

Voilà qui est intéressant. À l'avenir, si le texte vous invite à chercher quelque chose et que vous pensez qu'il s'agit de l'os à moelle, ajoutez 20 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte que vous lisez alors est incohérent avec celui qui l'a précédé, c'est que ce n'était pas le bon endroit où chercher cet objet ! Pour l'heure, poursuivez la lecture.

« Merci pour l'information, lâchez-vous. Maintenant, file ! »

Frendrin ne se le fait pas dire deux fois et détale comme le Lièvre qu'il est en direction de la cour royale. Vous avez foi en la lueur d'effroi lue dans les yeux du Lièvre : il va vraiment faire ce à quoi il vient de s'engager. Quant à savoir si les autres vont en tenir compte, c'est une autre histoire, mais au moins devriez-vous gagner un peu de temps, ne serait-ce que pour vous expliquer avec votre vieil adversaire Ysengrin... si toutefois cela s'avérait vraiment pertinent. Si vous décidez d'aller le trouver à sa tanière, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez partir inspecter le lieu de la disparition de Valère, rendez-vous au [46](#). Si vous trouvez plus avisé de consulter la Fraternité des Corbeaux, rendez-vous au [108](#).

16

Dans votre course effrénée, vous repérez un gros tronc d'arbre creux, incliné bas mais pas couché, ouvert aux deux extrémités. Une idée vous vient. Vous foncez droit dessus, suivi des chiens, et vous engouffrez à l'intérieur pour grimper jusqu'aux deux tiers de sa longueur. Là, vous déposez momentanément le morbier, ouvrez l'outre d'huile, en déversez tout le contenu dans le tronc et attendez, en observant le liquide couler lentement vers le bas. Notez que vous ne portez plus l'outre.

Miraude apparaît la première à l'entrée et aboie en vous apercevant : « Tu me défiles, rouquin ? » Elle se jette dans le tronc, et quelle n'est pas sa surprise de se voir dérapier sur le bois devenu visqueux ! Alors qu'Ardant et

Roënel s'engagent à sa suite dans le tronc, vous reprenez le fromage et, terminant votre ascension de la pente jusqu'à l'autre extrémité, vous vous jetez en bas, sur l'herbe, assuré de pouvoir gagner du terrain sur vos poursuivants.

Quelques mètres plus loin, le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mieux encore : votre mission est accomplie ! Vous en goûteriez presque votre butin pour fêter ce succès, mais vous doutez que les susceptibles Corbeaux apprécient de se voir offrir un fromage entamé... Rendez-vous au [123](#).

17

Vous tentez de piéger Ysengrin : « Se pourrait-il que ce soit lui que le Lièvre a aperçu ?

— Ah, je ne fais que répéter ce que m'ont rapporté certains de mes congénères, rétorque un Loup étonnamment prudent, comme s'il avait flairé le piège. Ils m'ont déclaré avoir repéré cet animal en train de se faufiler dans un terrier à proximité de la ferme du val d'Orgueil... Tu devrais le trouver du côté sud, celui du poulailler. »

Si vous êtes déjà passé par la ferme du val d'Orgueil, rendez-vous au [59](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

18

Vous éloignant du portail, vous vous rapprochez du poulailler où six poules picorent avec insouciance. De quelques coups de patte, vous jetez un peu de terre à l'intérieur, pas loin de l'une d'elles. L'enchaînement des effets est immédiat : la poule l'aperçoit et caquette de panique ! Ses cinq congénères découvrent la scène et paniquent à leur tour ! Les chiens apparemment réveillés aboient et font racler leurs chaînes ! Vite, vous faites

volte-face et revenez au portail, juste à temps pour voir le fermier alerté surgir de la cave. Voilà l'attention de l'homme et de ses deux chiens détournée vers le poulailler : c'est le moment ! D'un pas rapide mais sans marteler le sol, vous filez vers la trappe et vous engouffrez à l'intérieur.

Voilà, vous y êtes. Jusqu'ici, la chance semble avec vous : au fond de la pièce humide éclairée par une lampe, au-delà des casiers remplis de bouteilles, un magnifique *morbier*, frais et encore intact, repose sur l'un d'eux.

Accrochée par sa bandoulière à un casier à portée de patte de Goupil, se trouve une outre semblant contenir un liquide à l'odeur forte. Si vous vous y intéressez, rendez-vous au [98](#). Si vous l'ignorez, rendez-vous au [48](#).

19

Vous remerciez la Fraternité et prenez congé ; les corbeaux accueillent votre départ avec une politesse glaciale. Vous n'avez plus guère de questions à leur poser, mais la discussion a-t-elle été aussi fructueuse que prévu ? Si vous avez entendu parler d'un endroit où Valère pourrait avoir échoué, vous pouvez vous y rendre via le paragraphe correspondant que vous devez connaître... Sinon, rendez-vous au [56](#).

20

Il serait imprudent de tenter de repasser par la trappe, aussi cherchez-vous une autre issue. La cave vous semble humide, mais pas aussi fraîche qu'elle devrait l'être. Et si l'endroit avait un défaut d'isolation que vous pourriez exploiter ? Ce ne serait pas si étonnant, vu comment la pièce semble bizarrement taillée, avec des angles droits douteux.

Une rapide inspection confirme votre intuition ! Au fond de la cave, vous découvrez un renforcement que l'on ne peut pas apercevoir depuis l'entrée et qui recèle un trou bouché par des planches de bois vermoulues. Si vous retirez ces planches, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez retourner dans la cave, qu'allez-vous y faire ?

Préparer un piège visqueux pour quiconque descendra l'escalier, à condition que vous déteniez une outre d'huile ? Rendez-vous au [67](#).

En supposant que vous n'ayez pas une telle outre, chercher quelque chose qui pourrait vous être utile ? Rendez-vous au [136](#).

Gratter à la trappe en vous préparant à filer dès que celle-ci s'ouvrira – option hardie s'il en est ? Rendez-vous au [100](#).

21

L'histoire d'Ysengrin à propos de cet autre Goupil aperçu dans un terrier – ou un tunnel – aux abords de la ferme du val d'Orgueil travaille votre esprit. Et si, malgré son méchant tour, le Loup disait vrai, au moins en partie ? Un autre représentant de votre espèce chercherait-il à vous causer du tort ? Vous pourriez vérifier ces dires en vous rendant à la ferme, au [34](#). Si vous préférez rejeter ce qui ressemble à une fausse piste et poursuivre votre chemin initial, rendez-vous au [74](#).

22

Vous commencez par redescendre déposer le fromage sur le casier le plus proche, puis remontez ôter les planches pour laisser entrer le soleil, avant de vous atteler à la tâche.

Alors qu'il vous reste une grosse racine à creuser, vous entendez qu'en bas, on ouvre la trappe de la cave. Le temps presse ! Allez-vous récupérer le fromage en vitesse et forcer le passage dans le tunnel (rendez-vous au [51](#)), ou filer sans demander votre reste (rendez-vous au [79](#)) ?

23

Devant vous, Tugdual passe l'orée du bois et s'empresse d'exulter, sa tomme dans les mains.

« Alors, Renart, qui est le plus fort ? »

Les Amasseurs se sont rassemblés autour de vous pour acclamer le vainqueur et rire bruyamment aux dépens du vaincu. Vous êtes à peu près certain qu'il y a eu tricherie collective, mais comment pourriez-vous les

accuser sans pouvoir le prouver ni risquer de vous faire rosser à au moins vingt contre un ? Vous vous contentez de vous incliner brièvement devant eux avant de tourner les talons, évidemment bien dépité. Rendez-vous au [50](#).

24

Vous vous félicitez que Pendart enserme Valère aussi près du bout de sa queue qu'il balance : cela va faciliter l'application de votre plan.

Vous débouchez l'outre d'huile attachée à vos épaules, avant de vous approcher discrètement de la queue en mouvement du reptile. Au moment où la queue tombe à la verticale avant de se soulever de nouveau, vous vous jetez dessus et commencez à l'escalader telle une liane, plantant vos griffes dans la peau visqueuse. Aussitôt, celle-ci frémit : Pendart émerge de sa somnolence. Mais vous avez déjà atteint le nœud où Valère est retenu prisonnier, et passez immédiatement à l'action. Vous penchant pour verser un flot d'huile sur le nœud et le lionceau, vous en profitez pour planter sans ménagement vos crocs dans la chair du serpent. Aussitôt, la queue sursaute et le python siffle de douleur et de rage ! Déstabilisé, vous retombez à terre, mais Valère aussi, car le nœud, déjà rendu glissant par l'huile, s'est desserré ! La chute tire le lionceau de sa torpeur, mais vos ordres ne sont pas de trop pour le remettre tout à fait sur pattes : « Allez, cours ! » Valère est soudain très motivé pour courir, mais l'huile qui couvre ses pattes le gêne ! Vous prenez le lionceau par la peau du cou entre ses dents et le faites avancer de force.

Pendart se lance à votre poursuite, mais un grand serpent comme lui se déplace moins vite entre les arbres qu'un Goupil, même chargé, et vous émergez bientôt du bois, au bord du fleuve, avant que votre poursuivant n'ait pu vous rattraper. Si vous étiez accompagné avant de rencontrer le Python, rendez-vous au [80](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [124](#).

25

« Mais je n'avais nullement l'intention de m'imposer, Madame, faites-vous de votre ton le plus mielleux. Je ne fais que rendre une visite de courtoisie sur mon chemin. Comment allez-vous ? Et votre fils Frendrin ? Cela fait quelques lunes qu'on ne le voit plus, nous espérons qu'il ne lui est rien arrivé de fâcheux...

— Serait-ce une menace, surnois ? Personne n'ignore que mon garçon a dénoncé tes méfaits à la cour ! Et tu oses prétendre que tu passes chez nous par hasard ?

— Oh, ça ? balayez-vous d'un revers de patte. Mais tout ceci est un affreux malentendu. J'ai justement pour projet d'aborder ce délicat sujet avec votre jeune Lièvre. Je crois deviner qu'il ne s'agit que d'une simple erreur sur la personne, et si je pouvais en toucher un mot avec... »

Vous vous interrompez : vous avez entendu un bruit de l'autre côté du terrier. D'un bond, vous vous ruez par-dessus la petite butte, mais trop tard ! Tout ce que vous repérez est le mouvement d'une branche déplacée par un passage récent. Ce froussard de Frendrin vient de filer par une autre issue pendant que sa mère faisait diversion !

Dame Hase, toujours cachée, s'est faite silencieuse. Vous êtes en colère contre elle, mais vous savez que des représailles ne résoudraient pas votre problème. La piste du Lièvre s'est rafraîchie d'un coup ; il faut tenter autre chose. Si vous partez inspecter le lieu de la disparition de Valère, rendez-vous au [46](#). Si vous trouvez plus avisé de consulter la Fraternité des Corbeaux, rendez-vous au [108](#).

26

À contrecœur, vous ouvrez la gueule et laissez tomber le morbier au sol, sans interrompre votre course ni vous retourner. Vous courez incontestablement un peu plus vite, espérant que la découverte du fromage ralentira vos poursuivants.

Quelques mètres plus loin, le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant,

avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mais ce succès a un goût amer, car vous avez dû sacrifier pour votre survie le butin glorieusement acquis... Si vous n'avez pas encore tenté de voler le fromage du clan singe des Amasseurs, vous pouvez faire ce choix en vous rendant au [120](#). Si vous avez déjà tenté ce coup en vain, ou si vous comptez abandonner cette stupide quête de fromage pour des sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens, rendez-vous au [56](#).

27

Suivant les indications des Corbeaux, vous marchez une bonne heure avant de rejoindre le fleuve à l'endroit où coule une cascade.

Celle-ci s'avère si haute qu'un lionceau se noierait sans aucun doute s'il avait le malheur de tomber de là. Vous risquez un œil en contrebas, mais ne distinguez pas où l'eau tombe. À la surface de l'eau flotte un objet inhabituel : un gros poteau de bois, que le courant a dû amener là et qui est resté coincé contre les pierres affleurant à la limite de la chute. Incapable de vous approcher davantage du poteau, vous remarquez néanmoins que le bois porte des traces ressemblant à s'y méprendre à des griffures. Valère s'y serait-il accroché ? Mais alors, aurait-il basculé dans la chute, ou se serait-il échappé par un autre moyen ? Le poteau coincé ne permet pas d'atteindre les rives, et vous voyez mal le lionceau s'en sortir à la nage dans ces eaux tumultueuses...

Vous prêtez alors attention à l'énorme branche d'arbre venant de l'autre rive et s'arrêtant juste au-dessus du poteau. Valère aurait-il grimpé dessus ? Peu probable... à moins que *quelque chose ou quelqu'un* soit descendu de cette branche pour le tirer de là !

Vous observez le petit bois d'où vient la branche, sur l'autre rive... Là ! Quelque chose bouge ! Vous ne distinguez pas ce que c'est, mais vous devez

aller voir : c'est votre seule piste ! Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [96](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [2](#).

28

La mesquinerie de la foule accusatrice vous ennuie, et vous ne résistez pas à la tentation de remettre ces bêtes en place, c'est-à-dire face à leur propre médiocrité, de quelques piques bien senties. Il ne vous faut pas longtemps pour faire éclater l'évidence, que les élans justiciers de la plupart d'entre elles ne sont que l'expression de leur rancœur, sans réel rapport avec les faits. Cependant, les cris ne se taisent pas, et la voix tonnante du roi Noble intervient pour vous rappeler l'existence d'un témoignage à charge contre vous. Aussi loin qu'il vous en souvienne, le Lièvre n'a jamais vraiment fait les frais de vos mauvais tours et n'a *a priori* aucune raison de mentir pour vous nuire. Pourtant, son témoignage est bien la base d'une fausse accusation. Il va falloir vous défendre de façon plus convaincante. Rendez-vous au [8](#).

29

Par une petite courbette de salutation, vous prenez congé de Pendart. Les grands yeux du Python ne vous quittent pas tandis que vous vous éloignez ostensiblement vers l'orée du bois. Valère ne s'est pas réveillé de toute votre entrevue.

Comment résoudre cette situation ?

Si vous détenez une outre contenant au moins une mesure d'huile, peut-être pourriez-vous mettre en pratique une ruse de votre cru ? Pour ce faire, rendez-vous au [99](#).

Si vous préférez retourner à la cour transmettre la nouvelle de votre découverte, rendez-vous au [5](#).

30

En soupirant, vous reprenez Frendrin par la peau du cou entre vos crocs,

l'extrayez de l'arbre mort et le relâchez avec ces mots : « Allez, file avant que je ne redevienne rancunier ! »

Frendrin ne se le fait pas dire deux fois et détaille comme le Lièvre qu'il est.

Vous auriez bien envie d'aller vous expliquer avec le Loup par qui votre malheur est arrivé, mais il n'est pas sûr que cela serve à grand-chose : Ysengrin a certes cherché à vous nuire, mais vous l'imaginez difficilement s'en prendre au fils du roi. Si vous décidez néanmoins d'aller le trouver à sa tanière, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez partir inspecter le lieu de la disparition de Valère, rendez-vous au [46](#). Si vous trouvez plus avisé de consulter la Fraternité des Corbeaux, rendez-vous au [108](#).

31

Devant vous, Tugdual s'apprête à passer l'orée du bois... quand soudain, une silhouette surgit d'un buisson et s'abat sur lui pour le plaquer au sol ! Miraude la Danoise, jusque-là invisible, se dresse tous crocs dehors au-dessus du singe terrifié, trop heureuse de se venger de la honte que le clan lui a fait subir à leur précédente rencontre.

« Ah ah ! On fait moins le malin cette fois, n'est-ce pas, sac à poux ? » grogne-t-elle.

Vous réagissez immédiatement à ce retournement de situation. Vous emparant du fromage que Tugdual a laissé rouler par terre, vous vous précipitez vers l'orée du bois ; aussitôt, Miraude lâche sa proie pour suivre le même chemin. Les Amasseurs stupéfaits réagissent un instant trop tard pour vous empêcher d'atteindre votre but. Vous émergez tous deux du bois et continuez de courir à travers la plaine, tandis que les singes, n'osant s'aventurer sur un terrain moins avantageux pour la poursuite, ne peuvent que saluer votre fuite par un concert de hurlements de malédiction et de promesses de vengeance.

Cinq minutes plus tard, sûrs de ne plus être rattrapés, vous vous risquez enfin à vous arrêter pour vous reposer et vous réjouir de votre bon coup, tout en vous gardant bien de goûter à votre prise : les susceptibles Corbeaux

n'apprécieraient sans doute guère de se voir offrir un fromage entamé...
Rendez-vous au [123](#).

32

Quant au fromage, il vous vient une idée. Sur un autre casier à portée, se dresse une bouteille vide ; vous la faites basculer par terre avant de vous jeter derrière un casier voisin. La bouteille éclate au sol, ce qui fait se retourner précipitamment le fermier qui bondit vers l'origine du bruit. Vous n'avez plus qu'à vous faufiler derrière lui pour saisir le morbier dans votre gueule avant de refaire discrètement le chemin inverse. Quand le fermier s'aperçoit de la disparition du morbier, son attention détournée vous permet de repasser la porte.

Mais la chance a ses limites : dès que vous refaites surface, vous êtes accueilli par les aboiements des deux épagneuls alertés ! Vous vous précipitez vers le portail d'entrée, seulement sauvé des crocs d'Ardant et de Roënel par la longueur limitée de leurs chaînes ! Si vous étiez accompagné avant de venir à la ferme, rendez-vous au [101](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [76](#).

33

Vous reprenez votre route vers votre destination initiale. Rendez-vous au [74](#).

34

À peine une demi-heure vous suffit pour atteindre le val d'Orgueil, sur une pente duquel se dresse la petite ferme qui a déjà reçu plusieurs de vos visites. Rendez-vous au [133](#).

35

Vous retournez à la ferme du val d'Orgueil, réfléchissant à une ruse inédite pour pénétrer à l'intérieur, le tunnel creusé jusqu'au poulailler n'étant plus une option. Mais c'est peine perdue : à peine vous êtes-vous

approché à quelques mètres de l'enceinte que les trois chiens en déboulent et foncent dans votre direction, Miraude la Danoise en tête ! Les grognements de celle-ci à votre adresse sont sans équivoque : « CETTE FOIS, TU ES À MOI, PEAU ROUSSE ! »

Vous détalez comme un lapin – *un lapin !* – en sens inverse pour vous enfoncer dans la forêt, les trois chiens à vos trousses. Miraude ne mentait pas à votre dernière rencontre : elle court plus vite que vous et gagne peu à peu du terrain... Mais le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que Miraude aura votre peau ! Mais le soulagement fait vite place à une nouvelle inquiétude, car il n'est évidemment plus question de convoiter le fromage du fermier... Si vous n'avez pas encore tenté de voler le fromage du clan singe des Amasseurs, vous pouvez faire ce choix en vous rendant au [120](#). Si vous avez déjà tenté ce coup en vain, ou si vous comptez abandonner cette stupide quête de fromage pour des sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens, rendez-vous au [56](#).

36

La perspective des retrouvailles avec les corbeaux ne vous enchante guère, car le contrat « fromage contre informations » n'est toujours pas honoré. Et en effet, aux abords de la clairière, une huitaine de volatiles noirs se posent bruyamment sur les branches devant vous en croassant : « Nous te l'avons déjà dit : inutile de revenir les pattes vides ! Déguerpis ! » Que faire à présent ?

Vous mettre en quête de leur maudit fromage ? Rendez-vous au [63](#).

Oublier ces sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens ? Rendez-vous au [56](#).

37

Vous tentez d'atteindre Miraude dans son orgueil en persiflant : « Tu te réjouis de me voir en si mauvaise posture, mais en vérité tu devrais avoir honte ! Te faut-il donc un collet pour me rattraper à la course et me mettre hors de combat ? Et si nous essayions sans cette entrave ? Détache-moi et nous verrons qui de nous deux est le plus digne représentant de son espèce ! »

Hélas, la chienne ne donne pour toute réponse qu'un gloussement méprisant : « La seule vraie insulte de ce beau discours est de me croire aussi stupide qu'Ysengrin pour me tendre un piège aussi grossier ! Je crois que je vais plutôt te regarder t'étrangler dans ce collet le temps que mon maître arrive... »

Là-dessus, elle pousse de puissants aboiements qui vous font frémir le poil : d'ici quelques minutes, le fermier va rappliquer, avec un fusil et sans clémence... La prochaine fois, Maître Renart, tâchez de ne pas sous-estimer aussi grossièrement votre adversaire !

38

Si vous n'avez pas encore interrogé les Corbeaux sur un poteau ou un tronc d'arbre qu'ils auraient pu voir flotter sur le fleuve, vous pouvez le faire en vous rendant au [77](#).

Si vous ne les avez pas encore interrogés sur des mouvements suspects qu'ils auraient pu observer lors de leurs survols du royaume, vous pouvez le faire en vous rendant au [52](#).

Si vous pensez en avoir fini avec eux, vous pouvez les remercier et prendre congé en vous rendant au [19](#).

39

Décidant de parer au plus pressé, vous vous enfoncez dans le petit tunnel en tenant le fromage dans la gueule. Mais vous comprenez rapidement votre erreur : si la sortie est accessible rapidement, les bords du tunnel et de l'issue sont très irréguliers, voire percés par endroits par les racines d'un

arbre proche ; pour prendre ce chemin sans abîmer votre butin, il vous faudrait creuser et gratter un peu... Si vous vous exécutez, rendez-vous au [22](#). Si vous changez d'avis et revenez dans la cave pour chercher un moyen de sortir par la porte, comment comptez-vous vous y prendre ?

Gratter à la trappe en vous préparant à filer dès que celle-ci s'ouvrira ? Rendez-vous au [100](#).

Préparer un piège visqueux pour quiconque descendra l'escalier, à condition que vous déteniez une outre d'huile ? Rendez-vous au [67](#).

En supposant que vous n'avez pas une telle outre, chercher quelque chose qui pourrait vous être utile ? Rendez-vous au [136](#).

40

Ayant jaugé par ce court échange la capacité de l'orgueilleux Tugdual à se laisser bernier, vous tentez une approche :

« Pardonnez-moi de me répéter, Maître chapardeur, mais quelle belle prise, vraiment ! Ce volume... Cette croûte... Ce *fumet*... »

Tugdual lève un sourcil soupçonneux : « Est-ce une idée, ou est-ce que je te sens... intéressé ?

— Ah ça, je ne cacherai pas que j'aurais aimé être à ta place.

— Eh bien, tu ne l'es pas ! » rétorque le singe en serrant la tommes contre lui.

Si vous le rassurez sur vos intentions, rendez-vous au [78](#). Vous pouvez également, si vous ne lui avez pas encore lancé un défi d'adresse, changer de sujet et opter pour cette tactique : dans ce cas, rendez-vous au [58](#).

41

Évidemment, personne ne vient. Néanmoins, ne relâchant pas votre pression, vous continuez de chercher à le persuader du contraire : « Il me semble entendre des aboiements de chien... des croassements de corbeaux... Un groupe approche, Maître Pendart, c'est sûr ! Il vaut mieux que vous...

— Il sssssuffit ! siffle le serpent. J'ai l'ouïe aussy fine que celle d'un

chien de chasssse et je n'entends rien. Tu te joues de moi ! Déguerpis ou je t'avale tout cru ! »

Vous sentez qu'en effet, il vaut mieux partir. Votre tentative était peut-être trop téméraire. Rendez-vous au [29](#).

42

Notez que vous dépensez une mesure d'huile. Profitant de votre petite avance sur vos poursuivants, vous ralentissez légèrement pour déboucher l'outré sans vous arrêter et laisser couler une nappe d'huile sur votre poil, en prenant bien garde que le fromage dans votre gueule ne soit pas taché. Et vous accélérez de nouveau ! Comme vous le pressentiez, les Amasseurs ont eux l'agilité et le nombre. À peine avez-vous le temps d'apercevoir le pied de la colline et l'orée du bois qu'une nuée d'entre eux s'abat sur vous, mais vous l'avez anticipé. Louvoyant de façon à ne jamais être confronté à plus d'un singe à la fois, vous échappez presque sans effort à leurs tentatives de prise, leurs mains glissant comiquement sur votre peau visqueuse ! Leur surprise vous laisse reprendre de l'avance. Vous émergez rapidement du bois et continuez de courir à travers la plaine, tandis que les singes, n'osant s'aventurer sur un terrain moins avantageux pour la poursuite, ne peuvent que saluer votre fuite par un concert de hurlements de malédiction et de promesses de vengeance. Si vous étiez accompagné avant de rencontrer le clan, rendez-vous au [113](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [123](#).

43

Bientôt, dans votre champ de vision limité, apparaît la redoutable Miraude, venue seule se réjouir de votre infortune...

« Eh bien, quelle belle prise ! raille la molosse. Nous commençons à nous languir de toi, Renart. On dirait que cette fois, tes jours de chapardeur et de complotteur sont comptés ! Oh, et j'ai appris pour ton histoire avec le fils du roi. Si tu as quelque aveu à faire, c'est le moment, car il n'est pas certain qu'on te le propose aussi aimablement ensuite ! »

Comment vous tirer de cette embarrassante situation ?

Protester de votre innocence et de vos louables intentions ? Rendez-vous au [102](#).

Jouer le jeu de la chienne pour la duper ? Rendez-vous au [109](#).

La défier en espérant la prendre en défaut ? Rendez-vous au [37](#).

44

Si vous n'avez pas encore interrogé les Corbeaux sur les causes possibles de la grande trace que vous avez observée sur la rive du fleuve, vous pouvez le faire en vous rendant au [122](#).

Si vous ne les avez pas encore interrogés sur des mouvements suspects qu'ils auraient pu observer lors de leurs survols du royaume, vous pouvez le faire en vous rendant au [72](#).

Si vous pensez en avoir fini avec eux, vous pouvez les remercier et prendre congé en vous rendant au [19](#).

45

Vous retirant sans bruit, vous remontez le cours du fleuve, en direction de la cour. En chemin, cependant, une meilleure idée vous vient. Puisque vous êtes soupçonné dans cette affaire, mieux vaut faire passer le message par d'autres !

Vous bifurquez vers la clairière du Relais. La Fraternité des Corbeaux est surprise de vous voir arriver si précipitamment, et plus encore d'apprendre le message que vous entendez faire parvenir au roi. Connaissant trop bien le fieffé Goupil que vous êtes pour vous faire une confiance aveugle, leur chef, Gontran le Sage, dépêche un des leurs à la cascade pour aller vérifier vos dires, tandis que vous vous apprêtez à filer vers la cour pour y être présent quand la nouvelle que vous rapportez sera confirmée. Rendez-vous au [116](#).

46

Le fleuve traverse la forêt à quelques kilomètres au nord du cercle de la cour royale. Vous vous dirigez vers la rive où Valère a été vu pour la dernière fois, d'un pas pressé car peu désireux de tomber sur d'autres animaux qui

vous auraient devancé sur les lieux. Vous avez parcouru la moitié du chemin quand soudain, au détour d'un de ces sentiers connus de peu d'autres que vous, une voix trop familière vous interpelle :

« Eh, bonjour, Maître Renart ! Te voilà bien pressé, ce qui peut se comprendre ! Mais prends garde de ne pas confondre vitesse et précipitation, car le remède à tes soucis pourrait bien se trouver sous ton museau ! »

Vous soupirez en identifiant la voix avant même d'apercevoir les poils noirs de celui à qui elle appartient : Ysengrin, le Loup. Si vous avez fait avouer quelqu'un, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [66](#).

47

Votre projet de tenter votre chance avec les singes provoque chez Miraude une grimace de dégoût. Elle a un jour eu une expérience très déplaisante avec ce clan et ne souhaite pas s'y confronter de nouveau, de peur de perdre son sang-froid. Elle accepte de vous accompagner, mais en précisant qu'elle restera en retrait pour ne pas compromettre vos interactions. Rendez-vous au [120](#).

48

Tout ce qu'il vous reste à faire est de saisir le fromage dans votre gueule et filer avant que le fermier ne revienne.

Mais au moment où vous vous apprêtez à remonter l'escalier, vous entendez des bruits de pas qui se rapprochent et vous cachez derrière un casier. Les chiens aboient toujours. C'est alors que la trappe de la cave se referme bruyamment ! Vous voilà coincé ! Qu'allez-vous faire pour sortir d'ici ?

Gratter à la trappe en vous préparant à filer dès que celle-ci s'ouvrira ? Rendez-vous au [100](#).

Préparer un piège visqueux au cas où le fermier ou ses chiens descendraient l'escalier, à condition que vous déteniez une outre d'huile ? Rendez-vous au [67](#).

En supposant que vous n'avez pas une telle outre, chercher quelque chose qui pourrait vous être utile ? Rendez-vous au [136](#).

Chercher une autre issue dans la cave ? Rendez-vous au [20](#).

49

« Montre-moi encore cet os », demande Miraude, apparemment pressée de faire briller ses talents de limier.

Vous la laissez sentir le vieil os à moelle creux, un peu incertain de la capacité de la chienne à retrouver une trace qui commence déjà à être ancienne. Pourtant, après à peine quelques instants de reniflements, la Danoise est déjà en chasse : la truffe effleurant la terre et la queue battant l'air, elle sillonne la zone entière à une allure décidée. La minute d'après, sa traque l'a menée jusqu'au bord du fleuve où un détail l'interpelle.

« Vise un peu ça, Renart, appelle-t-elle. La piste s'arrête à cette marque étrange. »

Elle désigne une trace visiblement creusée dans le sol par l'angle d'un objet cylindrique lourd qui n'est visible nulle part. Quelle longueur pouvait-il faire ? Vous en avez une vague idée quand, dans le prolongement de la trace, vous repérez un rocher plus haut que vous. Vous réfléchissez à haute voix : « On dirait qu'un tronc d'arbre ou un poteau était posé là... et qu'il n'y est plus... »

— Se pourrait-il que le lionceau ait voulu jouer là-dessus et l'ait accidentellement délogé ? suggère Miraude. Regarde ces marques un peu plus loin : c'est comme si ce tronc avait roulé sur le côté, jusqu'au fleuve ! Et si le prince était parti avec ? »

Ce serait bien votre veine ! Pourvu que ç'ait bien été un objet en bois !

« Pour vérifier l'hypothèse, poursuit la chienne, il faudrait longer le fleuve... Ou alors, aller quérir la Fraternité des Corbeaux pour savoir ce qu'ils ont pu voir dernièrement à sa surface, ce qui pourrait accélérer nos recherches. »

Quel est votre choix ? Suivre le cours du fleuve (rendez-vous au [71](#)) ou partir consulter la Fraternité des Corbeaux (rendez-vous au [95](#)) ?

50

Une fois suffisamment éloigné du territoire du clan, vous vous arrêtez pour lécher vos plaies, ruminer votre cuisant échec et réfléchir aux moyens de ne pas en rester là. Si vous n'avez pas encore tenté de voler le fromage de la ferme du val d'Orgueil, vous pouvez faire ce choix en vous rendant au [103](#). Si vous avez déjà tenté ce coup en vain, ou si vous comptez abandonner cette stupide quête de fromage pour des sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens, rendez-vous au [56](#).

51

Vous laissant gracieusement glisser en bas du tunnel, vous vous emparez du fromage sous les yeux éberlués du fermier qui vient d'entrer et remontez la pente à toute vitesse, ignorant les jurons impuissants de l'homme.

Hélas ! Le fromage se coince dans la racine et vous pouvez difficilement forcer le passage sans l'abîmer !

En bas, le fermier commence à vouloir emprunter le tunnel ! « Ah ah, tu fais moins le malin, maintenant ! » exulte-t-il.

Tant pis ! Bloquant votre respiration et refoulant votre dépit, vous forcez le passage, réduisant le beau fromage en morceaux ! Rendez-vous au [79](#).

52

« Auriez-vous vu des mouvements suspects, au cours de vos rondes d'aujourd'hui ? demandez-vous.

— Tu veux dire, à part toi en train de fureter partout ? ricane un Corbeau, aussitôt imité par toute l'assemblée. Non, nous n'avons rien vu. À moins que, peut-être... »

Mais l'anecdote du Corbeau ne présente aucun intérêt pour l'enquête. Retournez au [38](#).

53

Bon gré mal gré, vous suivez les deux plantigrades peu amènes en vous

demandant à quelle sauce la cour royale compte vous manger. Dès que vous posez les pattes dans le cercle d'arbres où siège la cour, vos craintes se confirment.

C'est un parterre de bêtes au regard accusateur qui vous accueille. Quelques-unes ne s'embarrassent d'aucune cérémonie pour vous accuser d'avoir enlevé le prince. Vous niez, évidemment, mais la suite manque vous désarçonner. On fait venir Frendrin le Lièvre, apparemment le dernier à avoir vu Valère juste avant sa disparition, au bord du fleuve où, comme souvent, ce grand rêveur jouait à l'écart de ses frères. Ce témoin prétend qu'après avoir détourné les yeux quelques secondes, il aurait aperçu de dos un animal à poil roux quitter les lieux à toute vitesse, le lionceau étant alors hors de vue.

Pour l'assistance crédule et rancunière, le coupable est tout désigné ! Allez-vous répliquer en narguant la mesquinerie de l'assistance (rendez-vous au [28](#)) ou en présentant une plaidoirie respectueuse mais circonstanciée (rendez-vous au [8](#)) ?

54

Une fois les planches facilement écartées en quelques coups de pattes, se révèle une trouvaille inespérée : un petit tunnel oblique menant vers la lumière de l'extérieur ! Ou presque : d'autres planches vermoulues semblent barrer l'extrémité opposée du tunnel. Vous espérez que ces dernières seront aussi faciles à enlever, car le fermier peut revenir d'un instant à l'autre... Que faites-vous ensuite ?

Entrer dans le tunnel en tenant le fromage, pour aller plus vite ? Rendez-vous au [39](#).

Laisser le fromage derrière vous, pour le récupérer après avoir dégagé l'ouverture ? Rendez-vous au [11](#).

Retourner à l'escalier et y préparer un piège visqueux pour quiconque le descendra, à condition que vous déteniez une outre d'huile ? Rendez-vous au [67](#).

En supposant que vous n'avez pas une telle outre, chercher dans la cave quelque chose qui pourrait vous être utile ? Rendez-vous au [136](#).

Gratter à la trappe en vous préparant à filer dès que celle-ci s'ouvrira ? Rendez-vous au [100](#).

55

Ayant tendu l'oreille sans entendre le moindre bruit venant du passage et le museau sans y sentir la moindre odeur qu'un congénère pourrait y avoir laissée, vous entamez votre progression sous la terre pour chercher plus d'indices...

Patatras ! À peine avez-vous plongé le buste dans le trou que vous sentez la pression de quelque chose se resserrant autour de votre cou... Un collet ! Vous cessez instantanément de bouger, conscient que trop d'agitation vous serait fatale.

Vous maintenez cette posture, luttant contre votre crainte réelle de perdre la liberté et la vie, luttant aussi contre la colère : contre le fermier qui a posé ce piège, mais surtout contre Ysengrin le Loup qui, vous n'en doutez plus, vous a envoyé droit dedans, et aussi un peu contre vous-même pour vous être, vous, laissé berner si grossièrement. Alors que, la tête presque enfouie sous la terre, vous cherchez la technique par laquelle vous libérer du collet, vos réflexions sont interrompues par un bruit de pas trop familier... Si c'est votre seconde visite à la ferme du val d'Orgueil dans cette aventure, rendez-vous au [43](#). Si c'est la première, rendez-vous au [134](#).

56

Il ne vous reste guère qu'une seule piste pour continuer votre enquête : la rive du fleuve, là où Valère a été vu pour la dernière fois. Si vous y avez déjà été, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

57

Vous tâtez l'outre d'une patte. Son contenu semble visqueux, une sorte d'huile si vieille – à en juger par l'odeur forte – qu'on se demande à quoi elle

peut encore servir... Mais un Goupil devrait savoir en faire usage ! pensez-vous en passant cette outre en bandoulière sur votre épaule. Prenez note de votre acquisition et des deux mesures d'huile qu'elle contient, puis rendez-vous au [32](#).

58

« Il m'a l'air bien fragile, ce fromage, commentez-vous d'un ton badin, tu devrais faire attention.

— Eh, à qui crois-tu parler ? crâne Tugdual. Je me débrouille mieux avec mes mains que toi avec ta grande gueule !

— Vraiment ? Irais-tu jusqu'à jongler avec ce fromage ?

— Jongler ? Cherches-tu à m'insulter ? Regarde ! »

Se dressant sur sa branche avec ses mains postérieures, Tugdual jette en l'air son fromage de la main antérieure droite pour le rattraper dans la gauche. Puis recommence, de la gauche dans la droite. Et encore une fois dans le sens inverse.

Vous pouvez poursuivre votre tactique actuelle en faisant mine de juger la performance de Tugdual (rendez-vous au [137](#)) ou, si vous ne l'avez pas encore défié en duel, changer de tactique pour celle-là (rendez-vous au [40](#)).

59

Cette ferme ? Pourquoi ce maudit Loup voudrait-il vous renvoyer là-bas ? Le jour même ? Et le terrier dont il parle, ne serait-ce pas plutôt le tunnel que vous avez vous-même creusé voilà quelques lunes ? Cette conversation vous retarde. Allez-vous attaquer Ysengrin sur la base de l'aveu de Frendrin (rendez-vous au [3](#)) ou simplement prendre congé (rendez-vous au [87](#)) ?

60

C'est ainsi que Valère reprend le chemin de la cour des Animaux, premier surpris d'avoir un Goupil pour gardien ! Rendez-vous au [114](#).

61

Les mâchoires résolument refermées sur son butin, vous puisez dans vos dernières forces pour distancer votre poursuivante. Mais peut-être cela ne sera-t-il pas suffisant... Si vous portez une outre d'huile et si vous désirez en faire usage pour une ruse de votre cru aux dépens de la redoutable Danoise, rendez-vous au [16](#). Si vous continuez à courir en espérant avoir assez d'endurance et de force pour la distancer, rendez-vous au [94](#).

62

Vous courez à la tanière du Loup, dont vous connaissez parfaitement le chemin. Arrivé là-bas, vous ralentissez et vous faites discret, à l'affût du moindre signe d'activité.

Le temps passe, et rien n'arrive. La tanière semble bien déserte et quoi qui ait pu retenir ce maudit Loup ailleurs, il ne semble pas près de revenir. Vous risquez un œil plus attentif à l'intérieur, pour découvrir une vision somme toute ordinaire : une paillasse froide, quelques restes de repas... S'il y a quelque chose de particulier que vous pourriez chercher ici, vous savez à quel paragraphe vous rendre. Sinon, ce que vous voyez ne présente aucun intérêt pour vous ; rendez-vous alors au [126](#).

63

Votre intellect bouillonne déjà de la réflexion sur votre prochaine manœuvre pour mettre la patte sur un fromage... Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [69](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [91](#).

64

Sentant que vous n'avez pas beaucoup de marge de manœuvre face à cette multitude, vous demandez : « Une course strictement au sol, n'est-ce pas ? Pas de cabrioles dans les branches, hein ?

— Évidemment ! Nous ne sommes pas des tricheurs ! Je vais même porter le fromage avec moi, cela te laissera une petite chance !

— Très bien ! Laissons donc à un tiers le temps de donner le signal du départ, et nous...

— *Partez !* » interrompt soudain un Amasseur anonyme, et aussitôt Tugdual détale avec sa tomme, profitant de votre surprise ! Maudissant ces canailles, vous vous lancez à sa poursuite.

Même au sol, Tugdual apparaît comme un concurrent redoutable à la course. Mais il y a plus perturbant : il ne semble pas vouloir prendre le chemin direct vers le pied de la colline, préférant zigzaguer sur son flanc. S’amuserait-il à vos dépens en cherchant à vous égarer ? À moins que... À plusieurs reprises, vous vous demandez si c’est bien lui qui vous précède dans votre champ de vision, ou si d’autres singes ne prendraient pas le relais pour vous égarer. Bien que raisonnablement physionomiste, vous n’êtes pas assez familier de leur espèce pour en reconnaître formellement un de dos. Il leur serait facile de chercher à vous entourlouper, oui, même vous, l’entourloupeur. Cependant vous ne faiblissez pas, maintenant votre allure, tenant la corde à chaque tournant, guettant le moment où vous pourrez bondir sur votre adversaire et lui faire ravalier son orgueil.

Mais cela risque de ne pas suffire. Bientôt, l’orée du bois apparaît, et vous êtes toujours sur les talons de Tugdual, trop loin pour pouvoir le rattraper. Vous savez que ni vos ruses ni votre rapidité à la course ne vous permettront cette fois de gagner... Si vous étiez accompagné avant de rencontrer le clan, rendez-vous au [31](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [23](#).

65

Sur les branches basses des arbres, Pendart, le grand Python à la peau tachetée, se repose à l’ombre. Il ne semble pas vous avoir remarqué. La majeure partie de son corps suspendu est immobile, mais le bout de sa queue se balance au-dessus du sol, enserrant quelque chose... Vous allongez le cou pour mieux voir ce que c’est et manquez glapir de surprise : *Valère !*

En serré dans un anneau du serpent, le petit prince se balance mollement tel un pendule, apparemment inconscient. Vous espérez que Pendart ne l’a pas tué, même si le fait qu’il n’ait pas encore broyé sa proie dans ses anneaux

avant de l'avaler est encourageant. Le balancement régulier de la queue de l'ophidien vous intrigue : serait-ce ainsi qu'il garde Valère dans son état somnolent ? Et comment tirer de là ce dernier ?

Retourner à la cour transmettre la nouvelle de votre découverte ? Rendez-vous au [5](#).

Réveiller le Python ? Rendez-vous au [85](#).

Mettre en pratique une ruse visqueuse, à condition que vous déteniez une outre contenant au moins une mesure d'huile ? Rendez-vous au [24](#).

66

Vous deux vous connaissez depuis trop longtemps, les nombreuses démonstrations de votre malice aux dépens de sa force ayant fait du Loup votre victime favorite. Cependant, votre supériorité d'esprit ne vous fait pas sous-estimer la puissance de la rancune de votre vieil adversaire. Celui-ci n'est pas près d'oublier, par exemple, la fois où, à cause de vous, il s'est fait trancher la queue alors qu'elle était prise dans un lac gelé. En outre, il était présent à la cour au moment où vous étiez mise en accusation ; vous jureriez avoir vu alors une lueur de satisfaction dans son regard. Pas un instant vous n'envisagez que la présente rencontre puisse être une pure coïncidence. Et qu'entend donc ce lourdaud par « le remède à vos soucis » ? Prétendrait-il vous faire une proposition ? Vous réfléchissez à l'attitude à adopter : discuter avec le Loup (rendez-vous au [104](#)) ou l'ignorer et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [74](#)) ?

67

Une ruse de Goupil se met en place. Vous débouchez l'outre ramassée en ces lieux et videz une mesure d'huile sur toutes les marches à l'exception de la plus haute ; notez cette dépense. Cela fait, vous vous dissimulez dans le coin de la cave situé à côté de l'escalier et attendez, le fromage toujours dans la gueule.

Quelques instants plus tard, la trappe se rouvre et le fermier descend l'escalier... Du moins, il essaie, car dès la deuxième marche, il dérape et

dégringole pour atterrir dans la cave cul par-dessus tête ! Ardant et Roënel se ruent à sa suite, glissant à leur tour mais retombant sur leurs pattes, espérant bien vous trouver en bas. C'est le moment ! Vous jetant d'un bond sur la marche supérieure, vous vous précipitez hors de la piste, comptant bien distancer les chiens qui déjà tentent laborieusement de remonter les marches huilées ! En quelques enjambées, vous voilà hors de la ferme en ricanant de l'infortune de vos victimes.

Vous voilà détalant comme un lapin – *un lapin* ! – à travers le val pour vous enfoncer dans la forêt. Derrière vous, les aboiements des deux chiens ne vous inquiètent guère, vu la bonne avance que vous avez prise. Quelques mètres plus loin, le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mieux encore : votre mission est accomplie ! Vous en goûteriez presque votre butin pour fêter ce succès, mais vous doutez que les susceptibles Corbeaux apprécient de se voir offrir un fromage entamé...

Vous vous empressez de rejoindre Miraude aux abords de la clairière du Relais. La chienne hoche la tête pour saluer votre succès, une étrange lueur dans le regard. Soupçonnerait-elle la provenance de votre butin providentiel ? En tout cas, elle n'en dit mot. Rendez-vous au [123](#).

68

Cette ferme ? Est-il sérieux ? Devriez-vous vraiment retourner là-bas le jour même ? Et le terrier dont il parle, ne serait-ce pas plutôt le tunnel que vous avez vous-même creusé voilà quelques lunes ?

Ysengrin ne semble pas en mesure de vous en dire davantage. Vous le remerciez et prenez congé, avec une amabilité aussi hypocrite qu'au début. Vous pouvez à présent aller vérifier ses dires en vous rendant à la ferme du val d'Orgueil, au [111](#). Si vous préférez ignorer cette piste et poursuivre votre chemin initial, rendez-vous au [74](#).

69

Vous connaissez deux endroits où trouver un fromage : à la ferme du val d'Orgueil et, plus surprenant, entre les pattes du clan singe des Amasseurs – comment ces quadrumanes l'ont récupéré, c'est un mystère. Négocier avec les singes est notoirement compliqué. Quant à la solution de la ferme, la compagnie de Miraude, la chienne du maître des lieux, pourrait poser problème... Si vous proposez hardiment à Miraude de participer à une opération à la ferme, rendez-vous au [88](#). Si vous usez d'un prétexte pour l'éloigner et faire cavalier seul à la ferme, rendez-vous au [107](#). Enfin, si vous n'avez pas encore rencontré le clan des Amasseurs et si vous voulez tenter votre chance avec eux, rendez-vous au [47](#).

70

Vous vous approchez de l'entrée et appelez : « Il y a quelqu'un ? »

Personne ne répond, mais des sons de grattements indiquent que le terrier est bien occupé.

« Dame Hase ? insistez-vous. Êtes-vous là ? »

La voix énergique et peu accueillante de la maman de Frentrin vous répond : « Qu'est-ce que tu fiches ici, vil filou ? Je ne reçois personne, aujourd'hui ! » Si vous poursuivez cette conversation, rendez-vous au [25](#). Si vous vous détournez pour chercher une autre issue, rendez-vous au [106](#).

71

Le fleuve est connu pour ses nombreux méandres, et vous passez le reste de la journée à longer sa rive sinueuse, sans repérer aucun signe du passage d'un lionceau. De temps à autre, vous croisez quelques animaux, surpris de vous voir ainsi en quête de ce que vous êtes soupçonné d'avoir fait disparaître. Vous les questionnez, mais même ceux qui sont restés assez longtemps sur la rive n'ont rien à vous apprendre.

Cependant, alors que le soleil est sur le point de disparaître à l'horizon, les nouvelles que vous recueillez prennent une autre tournure. Le bruit court dans le royaume que le petit prince aurait été retrouvé... Vivant !...

Mais pas récupéré !... D'aucuns racontent qu'il est coincé dans un endroit inaccessible, d'autres qu'il serait retenu prisonnier et que son père le roi serait en négociations avec les ravisseurs...

Quand la nuit tombe enfin, tous les bruits qui vous sont parvenus convergent vers une certitude : votre enquête est terminée. Elle s'est résolue sans vous. Une fin somme toute encourageante : le prince est vivant et surtout, le royaume sait à présent que vous n'êtes pour rien dans sa disparition. Néanmoins, vous ne pouvez vous soulager tout à fait de l'amertume d'être passé à côté du chemin vers cette résolution, de ne pas avoir su vous mettre en valeur en prenant en main votre disculpation.

Tant pis. L'heure est venue d'aller trouver le repos dans votre tanière. Demain sera un autre jour pour Maître Renart, le Goupil.

72

« Auriez-vous vu des mouvements suspects, au cours de vos rondes d'aujourd'hui ? demandez-vous.

— Tu veux dire, à part toi en train de fureter partout ? ricane un Corbeau, aussitôt imité par toute l'assemblée. Non, nous n'avons rien vu. À moins que, peut-être... »

Mais l'anecdote du Corbeau ne présente aucun intérêt pour l'enquête. Retournez au [44](#).

73

Vous connaissez cette ferme. Un terrier du côté du poulailler ? Ne s'agirait-il pas plutôt du tunnel que vous avez vous-même creusé, voilà des lunes, pour aller vous emparer de quelques poules au nez et à la barbe du maître et de ses chiens ? Pourquoi ce maudit Loup voudrait-il vous envoyer là-bas ? Cette conversation vous retarde. Allez-vous attaquer Ysengrin sur la base de l'aveu de Frendrin (rendez-vous au [3](#)) ou simplement prendre congé (rendez-vous au [87](#)) ?

74

Au bout d'une bonne heure supplémentaire de galop, vous atteignez la rive du fleuve, là où Frentrin le Lièvre a déclaré avoir vu Valère pour la dernière fois. Hélas, d'autres visiteurs ont été plus rapides et moins malins que vous. La terre humide de la rive est couverte de traces de pas, au point qu'une lionne n'y retrouverait pas ses petits. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [49](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [129](#).

75

C'est évidemment à vous seul que cette remarque méprisante s'adresse, pour des causes sans doute plus anciennes que vos ennuis du moment : les volatiles n'ont guère été épargnés par vos mauvais tours. Miraude prend diplomatiquement la parole :

« Salutations, Maîtres Corbeaux ! Nous sommes en quête d'informations sur la disparition du fils du roi, et nous venons vous demander si...

— Pas si vite ! intervient un Corbeau. Avant que toi et ton *sournois* compagnon ne nous quémandez quoi que ce soit, il y a un arriéré à payer... d'avance !

— Plaît-il ? interroge Miraude en vous jetant un regard de biais.

— Un fromage ! renchérit un autre. *Mon fromage !* »

Vous soupirez. Ces Corbeaux se ressemblent tous, mais le dernier qui a parlé, vous l'avez reconnu : c'est Tiécelin, celui que vous avez eu le plaisir de rouler il y a quelques semaines. Cet emplumé est si bouffi d'orgueil qu'il n'a pas hésité, pour montrer sa belle voix, à lâcher le camembert qu'il tenait dans son bec. Et maintenant, il se plaint qu'un Goupil de passage l'ait récupéré pour son propre compte ! Il ne manquait plus que ça, de tomber sur ce rancunier ! Miraude tente de calmer le jeu, mais...

« Silence ! interrompt Gontran le Sage, dont l'âge en fait le mentor de la communauté. Voler un de nos frères, c'est nous voler tous. Il n'existe qu'une seule façon acceptable de régler cette affaire. Partez, et inutile de revenir ou même de nous adresser la parole sans un fromage pour dédommagement ! »

Un nouveau concert de croassements vient approuver ces exigences. Vous tombez des nues. Ces volatiles demandent-ils sérieusement qu'on leur ramène un fromage *simplement* pour gagner le droit de leur parler ? Au moins, ils laissent le choix de la variété... Vous quittez tous deux la clairière accablés par un profond dépit, Miraude vous jetant un regard lourd de sous-entendus quant à votre passif avec les autres Animaux. Que faire ?

Oublier ces sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens ? Rendez-vous au [56](#).

Vous mettre en quête d'un... eh bien, d'un fromage ? Rendez-vous au [63](#).

76

Alors que vous filez comme une flèche hors de la ferme, les aboiements de Miraude se joignent au vacarme, adressés directement à vous : « TU ES À MOI, PEAU ROUSSE ! »

Vous voilà détalant comme un lapin – *un lapin !* – pour vous enfoncer dans la forêt, les trois chiens à vos trousses. La course n'est pas bien engagée : Miraude court plus vite que vous et gagne peu à peu du terrain. Il faut dire que vous êtes un peu handicapé par le fromage de bonne taille pesant dans votre gueule... Allez-vous vous délester de votre butin pour aller plus vite (rendez-vous au [26](#)) ou continuer coûte que coûte à courir chargé (rendez-vous au [61](#)) ?

77

« Quand l'un de vous volait au-dessus du fleuve aujourd'hui, demandez-vous, aurait-il vu un poteau ou un tronc d'arbre flotter et dériver au gré du courant ? »

La question semble rendre les Corbeaux perplexes. Ils se mettent à croasser entre eux jusqu'à ce que l'un d'eux élève la voix :

« Moi, j'en ai vu un. Il m'a intrigué parce qu'il était tout seul et qu'il n'y a pas eu de tempête aujourd'hui. Il a dérivé un moment, avant d'être arrêté par les rochers au sommet de la cascade. Il doit y être encore.

— Et, poursuivez-vous, aurais-tu remarqué quelque chose de particulier sur ce tronc ? Par exemple, quelqu'un qui y serait accroché ?

— Je me serais bien approché, mais un incident un peu plus loin a détourné mon attention. Désolé de ne pouvoir en dire plus. »

C'est toujours mieux que rien ! À l'avenir, si le texte vous propose de vous rendre à un endroit où Valère pourrait avoir échoué, vous pourrez le faire en vous rendant au **27**. Pour l'heure, notez l'information et retournez au **38**.

78

« Allons, allons ! tempérez-vous. Personne n'entend arracher ce précieux trésor de tes quatre mains ! Mais... » Vous affectez un air sincèrement soucieux. « ... si quelqu'un te lançait le défi de le remettre en jeu dans un duel loyal, te contenterais-tu de le serrer ainsi contre toi en répétant qu'il t'appartient ?

— Hé, serais-tu en train de me traiter de dégonflé ? » Tugdual hausse le ton. « Lance-moi donc un défi, rouquin, et on verra qui de nous se roulera en boule à la fin ! »

La réplique du singe est saluée par un concert de cris approbateurs de ses congénères. Vous faites mine de réfléchir : « Eh bien, j'ai peut-être l'idée d'un petit jeu d'intellect qui aurait l'avantage de...

— Arrête ton char, Renart ! coupe Tugdual. Je suis moins intelligent que toi, donc faisons beaucoup plus simple : la chasse à courre ! »

Aussitôt, le clan rassemblé se met à répéter en clamant en chœur : « La chasse à courre ! La chasse à courre !

— De quoi parle-t-on ? demandez-vous, pris d'un mauvais pressentiment.

— La chasse à courre ! Très simple, comme j'ai dit : je dévale le flanc de la colline avec le fromage, et si tu me rattrapes et me l'enlèves avant que je sois arrivé en bas, là où le bois s'arrête, il est à toi ! »

La foule reprend de plus belle : « La chasse à courre ! La chasse à courre ! »

Si vous acceptez les termes d'un tel duel, rendez-vous au [64](#). Vous pouvez également, si vous ne lui avez pas encore lancé un défi d'adresse, changer de sujet et opter pour cette tactique : dans ce cas, rendez-vous au [58](#).

79

Faisant le deuil de votre butin, vous foncez vers la sortie du tunnel pour émerger au pied d'un pommier à un mètre de la ferme.

Vous voilà détalant comme un lapin – *un lapin !* – à travers le val pour vous enfoncer dans la forêt. Derrière vous, les aboiements des deux chiens ne vous inquiètent guère, vu la bonne avance que vous avez prise. Quelques mètres plus loin, le destin vous sourit : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mais ce succès a un goût amer, car vous avez dû sacrifier pour votre survie le butin glorieusement acquis...

C'est bredouille et bien dépité que vous rejoignez Miraude aux abords de la clairière du Relais. Sincèrement déçue de cet échec, la chienne n'a pas même le cœur à s'en moquer, ni à demander où vous êtes allé tenter votre chance. Si vous n'avez pas encore essayé de voler le fromage du clan singe des Amasseurs, vous pouvez faire ce choix en vous rendant au [47](#). Si vous avez déjà tenté ce coup en vain, ou si vous comptez abandonner cette stupide quête de fromage pour des sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens, rendez-vous au [56](#).

80

Une fois hors de danger, vous êtes bientôt rejoints par Miraude, qui a réussi à trouver un endroit où traverser le fleuve à gué. Elle a assisté à la libération du prince et ne peut s'empêcher de vous lâcher un petit mot d'admiration. Valère prend le temps de laver ses pattes huileuses dans le

fleuve et la boue de la rive avant de reprendre le chemin de la cour des Animaux, premier surpris d'avoir un Goupil et une chienne pour gardiens !

À mi-chemin, Miraude marque une pause et vous déclare :

« Bien. Je suppose que tu n'as plus besoin de moi dans l'immédiat, alors je vais rentrer à la ferme avant qu'on se demande où diable je suis passée. Le petit saura témoigner en ta faveur, et si on vient me questionner, je raconterai la journée que nous avons passée. Inutile de me remercier, Renart, et sache que tu n'es toujours pas le bienvenu à la ferme du val d'Orgueil ! »

Vous saluez le départ de la Danoise d'un sourire mi-sarcastique, mi-entendu, sans pouvoir nier à vous-même votre reconnaissance envers cette improbable alliée du jour pour son aide, en dépit de la perspective de votre prochain affrontement qui, vous en êtes sûr, ne saurait tarder. Rendez-vous au [114](#).

81

Vous retirant sans bruit, vous rejoignez Miraude pour lui annoncer votre découverte et votre intention de la révéler au roi. Vous remontez ensemble le cours du fleuve, en direction de la cour. En chemin, cependant, une meilleure idée vous vient. Puisque vous êtes soupçonné dans cette affaire, mieux vaut faire passer le message par d'autres !

Vous bifurquez vers la clairière du Relais. La Fraternité des Corbeaux est surprise de vous voir arriver si précipitamment, et plus encore d'apprendre le message que vous entendez faire parvenir au roi. Connaissant trop bien le fieffé Goupil que vous êtes pour vous faire une confiance aveugle, leur chef, Gontran le Sage, dépêche un des leurs à la cascade pour aller vérifier vos dires, tandis que vous vous apprêtez à filer vers la cour pour y être présent quand la nouvelle que vous rapportez sera confirmée. Au moment où vous quittez la clairière, Miraude vous déclare :

« Bien. Je suppose que tu n'as plus besoin de moi dans l'immédiat, alors je vais rentrer à la ferme avant qu'on se demande où diable je suis passée. Le petit devrait être en mesure de te disculper, et si on vient me questionner, je

raconterai la journée que nous avons passée. Inutile de me remercier, Renart, et sache que tu n'es toujours pas le bienvenu à la ferme du val d'Orgueil ! »

Vous saluez le départ de la Danoise d'un sourire mi-sarcastique, mi-entendu, sans pouvoir nier à vous-même votre reconnaissance envers cette improbable alliée du jour pour son aide. Même si vous ne devriez pas tarder à vous affronter de nouveau, vous faites confiance à sa sincérité pour savoir conter dans le royaume comment le sournois Renart a, pour une fois, œuvré pour faire le bien. Rendez-vous au [116](#).

82

Vous repérez rapidement l'objet le plus singulier de la tanière : un vieil os à moelle tout sale qui semble avoir été ostensiblement mis à l'écart des ossements des proies consommées par le Loup. Serait-ce l'os fétiche de Valère dont parlait Fren-drin ? Vous vous approchez pour l'examiner de plus près. Il est *vraiment* vieux et *vraiment* sale. En fait, son odeur est telle qu'elle vous semble bien caractéristique, au point que même celle d'un autre animal puant – comme, au hasard, Ysengrin – ne pourrait pas l'altérer. Si vous emportez cette pièce à conviction avec vous, rendez-vous au [118](#). Si vous ne souhaitez pas soustraire cet objet au Loup, rendez-vous au [126](#).

83

Une fois hors de danger, vous êtes bientôt rejoints par Miraude, qui a réussi à trouver un endroit où traverser le fleuve à gué. Elle a assisté à la libération du prince et ne peut s'empêcher de vous lâcher un petit mot d'admiration. C'est ainsi que Valère reprend le chemin de la cour des Animaux, premier surpris d'avoir un Goupil et une chienne pour gardiens !

À mi-chemin, Miraude marque une pause et vous déclare :

« Bien. Je suppose que tu n'as plus besoin de moi dans l'immédiat, alors je vais rentrer à la ferme avant qu'on se demande où diable je suis passée. Le petit saura témoigner en ta faveur, et si on vient me questionner, je raconterai la journée que nous avons passée. Inutile de me remercier,

Renart, et sache que tu n'es toujours pas le bienvenu à la ferme du val d'Orgueil ! »

Vous saluez le départ de la Danoise d'un sourire mi-sarcastique, mi-entendu, sans pouvoir nier à vous-même votre reconnaissance envers cette improbable alliée du jour pour son aide, en dépit de la perspective de votre prochain affrontement qui, vous en êtes sûr, ne saurait tarder. Rendez-vous au [114](#).

84

Vous êtes de retour à la clairière du Relais, avec son concert de battements d'ailes noires. Les Corbeaux se montrent toujours aussi peu aimables à votre arrivée, mais sans rien faire pour vous empêcher d'entrer. Là, Gontran le Sage vous accueille : « Te revoilà déjà, Renart. Qu'est-ce que la Fraternité peut faire pour toi, cette fois ? » Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes seul et si vous avez inspecté la rive du fleuve, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes seul et si vous n'êtes pas allé sur la rive, rendez-vous au [90](#).

85

Vous vous raclez la gorge et entame d'une voix forte : « Hé, bonjour, Monsieur du Serpent ! Que vous êtes joli ! Que vous me semblez grand !... »

Aussitôt, Pendart ouvre les yeux, les braque sur vous et rétorque : « Cccccsssse tes ssssimagrées, Renart, je ne sssssuis passsss un ssssstupide Corbeau ! Que me veux-tu ? Sssssois bref, ou tu mesureras ma grandeur depuis l'intérieur de mes entrailles ! »

Qu'allez-vous rétorquer ?

Prétendre que le roi Noble et ses troupes sont à sa poursuite du Python ? Rendez-vous au [117](#).

Prétendre que Valère est atteint d'une maladie contagieuse ? Rendez-vous au [131](#).

Demander à Pendart ce qu'il compte faire de son prisonnier ? Rendez-vous au [12](#).

86

Non sans malice, vous recommandez à Miraude d'éviter de rompre le collet : on ne sait jamais, le fermier pourrait se demander comment vous auriez réussi à vous échapper, et s'en prendre à sa chienne...

« Je sais ce que je fais, gronde-t-elle. Mais peut-être préférerais-tu te débrouiller tout seul avec ce fil de laiton ? »

Et elle redouble de méticulosité pour desserrer peu à peu le collet par de petites pressions successives de ses crocs. Bien qu'incommodé par la tension du fil sur votre cou et la proximité de la truffe de la chienne, vous vous armez de patience, attendant d'être totalement soulagé de cette sensation très désagréable, et réfléchissant à votre prochain choix tactique. Si votre plan est de vous libérer en vous vengeant des brimades de Miraude avant de poursuivre votre enquête, rendez-vous au [9](#). Si vous avez montré un os à moelle à la chienne et si vous envisagez – quelle idée ! – de collaborer avec elle, rendez-vous au [13](#).

87

Décidant de ne pas affronter ouvertement Ysengrin pour le moment, vous le remerciez pour ses informations et prenez congé, avec une amabilité aussi hypocrite qu'au début. Vous pouvez à présent aller vérifier ses dires en vous rendant à la ferme du val d'Orgueil, au [111](#) si vous y êtes passé ou au [34](#) dans le cas contraire. Si vous préférez ignorer cette piste et poursuivre votre chemin initial, rendez-vous au [74](#).

88

Prenant votre air le plus badin, vous demandez à Miraude si elle saurait où trouver un fromage tout juste fabriqué dans la région.

« Pas la moindre, répond négligemment la Danoise. Ceci dit, c'est toi le voleur, tu devrais donc en savoir plus que moi sur le sujet. »

Mais son maître est fermier, non ? insistez-vous tout aussi négligemment. Et ayant des vaches, ce serait donc logique que de leur lait cet homme fabr...

« Aucune idée, Renart. Et n'insiste pas. »

Miraude a lâché cette réplique en vous jetant un regard plus appuyé et méfiant que jamais. Ne seriez-vous pas allé un peu trop loin ? Non seulement la chienne loyale refusera de vous aider à voler, mais désormais elle doit vous soupçonner de tramer quelque chose qu'elle ne vous laissera pas faire. Inutile d'y penser, à présent ! Notez qu'à compter de maintenant, même si le texte vous en offre le choix, vous ne pourrez plus tenter de voler le fromage du fermier.

Si vous n'avez pas encore rencontré le clan singe des Amasseurs et si vous voulez tenter votre chance avec eux, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez oublier cette stupide quête de fromage et chercher Valère par d'autres moyens, il vous faut retourner sur la rive du fleuve où il a été vu pour la dernière fois ; rendez-vous alors au [110](#).

89

Vous rendez à Ysengrin son salut et, avec toute l'amabilité hypocrite dont vous êtes capable, lui demandez ce qui vous vaut l'honneur de cette rencontre.

« La curiosité, compère, la curiosité ! réplique le Loup sur le même ton. Je brûle de savoir comment tu vas contrer cette ruse qui, une fois n'est pas coutume, n'est pas la tienne... »

Les derniers mots d'Ysengrin vous font froncer les sourcils. À quel jeu joue cet animal ? Celui-ci continue :

« Je te connais suffisamment pour ne pas envisager un seul instant que tu sois assez stupide pour t'en prendre à la chair et au sang de notre souverain. » Il marque une pause avant de poursuivre : « À vrai dire, il se peut même que j'aie une information qui pourrait t'orienter vers le vrai coupable. »

Si ce Loup a un plan, il commence à s'épaissir...

« Sais-tu, dit-il encore, qu'un autre Goupil, aussi roux que toi, rôde actuellement dans le royaume ?

— Vraiment ? » Vous dissimulez votre défiance du mieux que vous pouvez. Frendrin vous a déclaré avoir inventé cet animal à fourrure rousse qu'il prétendait avoir vu sur le lieu de la disparition de Valère. D'où sort donc ce prétendu autre Goupil ? Allez-vous tenter de piéger le Loup sur ses propos (rendez-vous au [17](#)) ou l'attaquer sur la base de l'aveu de Frendrin (rendez-vous au [3](#)) ?

90

« Auriez-vous vu des mouvements suspects, au cours de vos rondes d'aujourd'hui ? demandez-vous.

— Tu veux dire, à part toi en train de fureter partout ? ricane un Corbeau, aussitôt imité par toute l'assemblée. Non, nous n'avons rien vu. À moins que, peut-être... »

Mais l'anecdote du Corbeau ne présente aucun intérêt pour l'enquête. Rendez-vous au [19](#).

91

Vous connaissez deux endroits où trouver un fromage : à la ferme du val d'Orgueil et, plus surprenant, entre les pattes du clan singe des Amasseurs – comment ces quadrumanes l'ont récupéré, c'est un mystère. Négocier avec les singes est notoirement compliqué. Quant à la solution de la ferme, il vous faudrait prendre garde au maître et surtout à ses trois redoutables chiens. Si vous comptez soulager le fermier de son produit, rendez-vous au [103](#). Si vous tentez le coup auprès du clan des Amasseurs, rendez-vous au [120](#).

92

Pénétrant dans la cour, vous rasez lentement les murs en vous dissimulant du mieux que vous pouvez, gardant l'œil et l'oreille sur les chiens. Ardant et Roënel semblent véritablement endormis. Tout paraît presque trop facile. D'un bond, vous vous engouffrez dans la cave.

Voilà, vous y êtes. La chance a été avec vous – jusqu'à un certain point, car vous découvrez seulement alors que la cave n'est pas inoccupée : au fond de la pièce humide éclairée par une lampe, le maître des lieux farfouille dans des bouteilles. Pas loin de lui, posé sur un casier, repose un magnifique *morbier*, frais et encore intact.

Accrochée par sa bandoulière à un casier à portée de patte de Goupil, se trouve une outre semblant contenir un liquide à l'odeur forte. Si vous vous y intéressez, rendez-vous au [57](#). Si vous l'ignorez, rendez-vous au [32](#).

93

Vous vous doutez que cette hostilité a des causes plus anciennes que vos ennuis du moment : les volatiles n'ont guère été épargnés par vos mauvais tours. Aussi prenez-vous diplomatiquement la parole : « Salutations, Maîtres Corbeaux ! Je suis en quête d'informations sur la disparition du fils du roi, et je viens vous demander si...

— Pas si vite ! intervient un Corbeau. Avant que tu ne nous quémendes quoi que ce soit, il y a un arriéré à payer... d'avance ! »

Vous haussez un sourcil.

« Un fromage ! renchérit un autre. *Mon fromage !* »

Vous soupirez. Ces Corbeaux se ressemblent tous, mais le dernier qui a parlé, vous l'avez reconnu : c'est Tiécelin, celui que vous avez eu le plaisir de rouler il y a quelques semaines. Cet emplumé est si bouffi d'orgueil qu'il n'a pas hésité, pour montrer sa belle voix, à lâcher le camembert qu'il tenait dans son bec. Et maintenant, il se plaint qu'un Goupil de passage l'ait récupéré pour son propre compte ! Il ne manquait plus que ça, de tomber sur ce rancunier ! Vous tentez de calmer le jeu, mais...

« Silence, perfide ! interrompt Gontran le Sage, dont l'âge en fait le mentor de la communauté. Voler un de nos frères, c'est nous voler tous. Il n'existe qu'une seule façon acceptable de régler cette affaire. Pars, et inutile de revenir ou même de nous adresser la parole sans un fromage pour dédommagement ! »

Un nouveau concert de croassements vient approuver ces exigences. Vous tombez des nues. Ces volatiles demandent-ils *sérieusement* qu'on leur ramène un fromage simplement pour gagner le droit de leur parler ? Au moins, ils laissent le choix de la variété... Vous quittez la clairière accablé par un profond dépit. Que faire ?

Oublier ces sacs à plumes caractériels et poursuivre votre enquête par vos propres moyens ? Rendez-vous au [56](#).

Vous mettre en quête d'un... eh bien, d'un fromage ? Rendez-vous au [63](#).

94

La course est vaine. Miraude vous rattrape inexorablement et commence à attaquer vos flancs à coups de crocs, ce qui aggrave votre handicap et fait dévier votre trajectoire. Puis, ce sont Ardant et Roënel qui comblent leur retard pour vous couper la route et vous blesser plus sérieusement encore, avant que le fermier n'arrive à son tour pour la curée. C'en est fait des exploits du maître trompeur !

95

Si vous vous êtes acquitté d'une dette au cours de cette aventure, rendez-vous au [84](#).

Si vous devez encore vous acquitter d'une dette, rendez-vous au [36](#).

Si vous n'avez jamais entendu parler d'une dette, rendez-vous au [108](#).

96

Vous retournez sur vos pas, trouvez un passage plus étroit du fleuve où vous pouvez traverser sans risque. Miraude, intriguée par votre comportement, vous suit jusqu'à cet endroit, mais ne traverse pas, préférant prendre la même direction que vous en restant sur la rive opposée à la vôtre. Trempé mais motivé, vous repartez dans le sens du courant, en direction des arbres dont vous vous approchez sans bruit, vous dissimulant derrière un buisson. Vous reconnaissez immédiatement ce que vous voyez... Rendez-vous au [65](#).

97

Vous connaissez cette ferme. Un terrier du côté du poulailler ? Ne s'agirait-il pas plutôt du tunnel que vous avez vous-même creusé, voilà quelques lunes, pour aller vous emparer de quelques poules au nez et à la barbe du maître et de ses chiens ?

Ysengrin ne semble pas en mesure de vous en dire davantage. Vous le remerciez et prenez congé, avec une amabilité aussi hypocrite qu'au début. Vous pouvez à présent aller vérifier ses dires en vous rendant à la ferme du val d'Orgueil, au [34](#). Si vous préférez ignorer cette piste et poursuivre votre chemin initial, rendez-vous au [74](#).

98

Vous tâtez l'outre d'une patte. Son contenu semble visqueux, une sorte d'huile si vieille – à en juger par l'odeur forte – qu'on se demande à quoi elle peut encore servir... Mais un Goupil devrait savoir en faire usage ! pensez-vous en passant cette outre en bandoulière sur votre épaule. Prenez note de votre acquisition et des deux mesures d'huile qu'elle contient, puis rendez-vous au [48](#).

99

Une fois hors du bois, vous vous assurez que plus personne ne vous observe, puis faites discrètement demi-tour en direction du bois, en vous aidant des troncs d'arbres et des buissons pour ne pas être vu du Python. En quelques patientes minutes, vous avez retrouvé votre cachette de tout à l'heure. Le reptile a repris sa position initiale et s'est de nouveau endormi. Rendez-vous au [24](#).

100

Vous grattez plusieurs fois à la trappe, puis commencez à écouter les sons de l'extérieur, espérant que votre choix n'a pas été trop imprudent... Les aboiements des chiens semblent avoir changé de direction, mais le

fermier les fait taire d'un « chhhht » impératif. Vous doutant que vous êtes attendu de pied ferme à l'extérieur, vous vous dissimulez à côté de l'escalier, prêt à bondir le moment venu.

Au bout d'un moment, des bruits de pas se rapprochent de nouveau et la trappe s'entrouvre. Ne prenant que le temps de vous assurer qu'aucun obstacle n'apparaît dans l'ouverture, vous vous ruez dehors d'un bond...

Mais comme vous le craigniez, le fermier et ses chiens vous attendent ! Ardant et Roënel, délivrés de leurs chaînes, se ruent vers vous, tandis que l'homme pointe un fusil dans votre direction ! Vous filez comme une flèche vers l'entrée, mais hélas, vos poursuivants sont plus rapides. À peine avez-vous passé le portail que les épagneuls vous rattrapent et vous attaquent par les flancs qu'ils déchirent férocement, tandis que le fermier s'avance avec son arme dressée... Voilà une aventure qui va mal se terminer !

101

Vous voilà détalant comme un lapin – *un lapin* ! – pour vous enfoncer dans la forêt, les deux chiens à vos trousses. Ardant et Roënel sont rapides et vous êtes un peu handicapé par le fromage de bonne taille serré dans votre gueule. Cependant, le destin vous sourit quelques mètres plus loin : un ruisseau apparaît ! Vous plongez les pattes dedans et courez tout du long à contre-courant, avant de ressortir une centaine de mètres plus loin. Vous souriez en entendant, loin derrière, les aboiements frustrés des chiens qui ont perdu votre trace. Ce n'est pas aujourd'hui que le fermier et ses molosses auront votre peau ! Mieux encore : votre mission est accomplie ! Vous en goûteriez presque votre butin pour fêter ce succès, mais vous doutez que les susceptibles corbeaux apprécient de se voir offrir un fromage entamé...

Vous vous empressiez de rejoindre Miraude aux abords de la clairière du Relais. La chienne hoche la tête pour saluer votre succès, une étrange lueur dans le regard. Soupçonnerait-elle la provenance de votre butin providentiel ? En tout cas, elle n'en dit mot. Rendez-vous au [123](#).

102

Malgré votre tête enfouie sous terre, vous prenez votre voix la plus vibrante pour plaider votre cause : « Enfin, Miraude, tu n'es pas la plus stupide de ta race ! Et tu apprends très vite les nouvelles ! Donc, tu dois te rappeler sûrement que *jamais*, au grand jamais je ne me suis risqué à jouer ce genre de tour à la famille de notre souverain. Et tu sais pourquoi : parce que cela me coûterait bien plus cher que de rouler, par exemple, ce vieil imbécile d'Ysengrin ! »

Pour toute réponse, Miraude se gausse : « Nous sommes au moins d'accord sur le dernier point, Renart : ce serait *vraiment stupide* de ta part de t'en prendre à la famille royale ! »

Si vous détenez un vieil os à moelle et si vous vous risquez à le montrer à la chienne pour appuyer votre défense, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

103

Si vous avez déjà rencontré Miraude la Danoise au cours de cette aventure, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

104

Vous rendez à Ysengrin son salut et, avec toute l'amabilité hypocrite dont vous êtes capable, lui demandez ce qui vous vaut l'honneur de cette rencontre.

« La curiosité, compère, la curiosité ! réplique le Loup sur le même ton. Je brûle de savoir comment tu vas contrer cette ruse qui, une fois n'est pas coutume, n'est pas la tienne... »

Allez-vous mettre en doute la bonne foi d'Ysengrin (rendez-vous au [115](#)) ou l'écouter d'une oreille attentive (rendez-vous au [14](#)) ?

105

Soudain, un aboiement retentit, de l'autre rive du fleuve. C'est Miraude la

Danoise ! Elle aboie vers vous en tendant le cou comme si elle indiquait la direction à quelqu'un !

« Malédictttttion ! crache Pendart. Tu as été ssssuivi, maudit Renart, et cccette chienne ramène sssssûrement la cavalerie ! Reprenez votre mioche ! J'aurai ma revanche ssssur le vieux Noble une autre fois ! »

D'un mouvement brutal de sa queue, le Python desserre ses anneaux et lâche sans ménagement Valère sur le sol, avant de se faufiler aussi vite qu'il peut dans les plus hautes branches et d'y disparaître. La chute tire le lionceau de sa torpeur, mais vos ordres ne sont pas de trop pour le remettre tout à fait sur pattes : « Allez, cours avant qu'il ne change d'avis ! » Valère est soudain très motivé pour courir et vous quittez tous deux le bois sans traîner.

Une fois hors de danger, vous êtes bientôt rejoints par Miraude, qui a réussi à trouver un endroit où traverser à gué. Elle est évidemment seule, très fière de sa ruse digne des vôtres, ayant fait croire au serpent qu'elle amenait des renforts. « Heureusement que j'ai une si bonne ouïe qu'elle m'a permis d'entendre votre conversation ! » se vante-t-elle. Vous ne répondez rien, taisant votre agréable surprise de voir votre art de la ruse porter ses fruits chez d'autres... dans votre intérêt !

Et c'est ainsi que Valère reprend le chemin de la cour des Animaux, premier surpris d'avoir un Goupil et une chienne pour gardiens !

À mi-chemin, Miraude marque une pause et vous déclare :

« Bien. Je suppose que tu n'as plus besoin de moi dans l'immédiat, alors je vais rentrer à la ferme avant qu'on se demande où diable je suis passée. Le petit saura témoigner en ta faveur, et si on vient me questionner, je raconterai la journée que nous avons passée. Inutile de me remercier, Renart, et sache que tu n'es toujours pas le bienvenu à la ferme du val d'Orgueil ! »

Vous saluez le départ de la Danoise d'un sourire mi-sarcastique, mi-entendu, sans pouvoir nier à vous-même votre reconnaissance envers cette improbable alliée du jour pour son aide, en dépit de la perspective de votre prochain affrontement qui, vous en êtes sûr, ne saurait tarder. Rendez-vous au [114](#).

Faisant mine de passer votre chemin, vous contournez discrètement la butte qui abrite le terrier. De l'autre côté, vous apercevez ce que vous cherchiez : une autre issue, dont vous vous approchez à pas de Loup... pardon, de Goupil. Alors que vous êtes tout près, vous entendez gratter dans le trou et faites un pas de côté pour ne pas être vu immédiatement par ce qui va sortir.

La tête de Frendrin émerge. Elle regarde à droite, à gauche, encore à droite, le cou émerge à son tour, puis les pattes... Vous bondissez comme l'éclair, saisissez le lièvre par la peau du cou entre vos crocs, le sortez violemment du terrier et vous éloignez en courant, indifférent aux cris de Dame Hase qui se demande ce qui vient de se passer. Frendrin hurle, se débat et sanglote, terrifié à la perspective de la terrible vengeance qu'il encourt.

Vous avisez un arbre creux, avec un trou juste assez grand pour y faire tenir un Lièvre. D'un grand coup de museau, vous coincez l'arrière-train de Frendrin dans le tronc et commencez votre interrogatoire.

« Alors, Grandes-Pattes, moquez-vous, tu as cru que courir plus vite que moi t'autoriserait à me faire du tort avant de disparaître, hein ? Mais que dit le dicton, déjà ? “Rien ne sert de courir, il faut partir à point”, c'est bien ça ? Allez, soulage ta conscience. Pourquoi as-tu menti à la cour sur la disparition du petit Lion ?

— Mai-mai-mais, bafouille le lièvre, je ne vois pas du tout de quoi tu p...

— Au fait, commentez-vous d'un ton badin, t'ai-je déjà dit le temps que je pouvais mettre à mâchouiller la viande autour d'une cuisse de lapin ?

— Non-non-NON ! Attends ! »

Coincé dans l'arbre creux, Frendrin gigote de toutes ses pattes. « J'ai vraiment vu Valère jouer sur le bord du fleuve ! J'ai juste menti sur la fourrure rousse, mais ce n'était pas contre toi, pardon-pardon-pardon ! C'est Ysengrin qui m'a dit de le faire !

— Comment ? Ysengrin le Loup ?

— Oui-oui-oui, le Loup ! On s'est croisés juste après, par hasard, je lui ai tout raconté, et c'est là qu'il m'a conseillé de... ben, d'ajouter ce petit détail, parce que sinon on pouvait me soupçonner, tu comprends !

— Hein ? C'est lui qui t'a dit que cela te retomberait dessus ? Et tu l'as cru ?

— Heu, ben, oui... »

À ce moment-là, Frendrin a un peu moins peur, il est surtout très, très penaud.

« Mais quel idiot tu fais... » soupirez-vous. Vous auriez presque pitié de cet animal peureux au dernier degré – à moins que sa maman ne soit plus à plaindre... Celui qui ne méritera jamais votre pitié, c'est Ysengrin le Loup. Vous deux vous connaissez depuis trop longtemps, par la grâce de ces nombreuses occasions où vous avez donné libre cours à votre ruse aux dépens de la force brute d'Ysengrin, faisant de lui votre victime favorite, mais dont la rancune ne saurait être sous-estimée. L'accusation de Frendrin est crédible. Vous vous rappelez qu'Ysengrin était présent à la cour au moment où vous étiez mis en accusation ; vous jureriez avoir vu alors une lueur de satisfaction dans le regard du Loup. Celui-ci était sans doute là pour s'assurer que sa misérable machination se déroulait comme prévu.

Frendrin semble en avoir assez dit. Si vous le relâchez sans conditions, rendez-vous au [30](#). Si vous lui intimez l'ordre de revenir sur son témoignage à la cour, rendez-vous au [15](#).

107

Pour éloigner l'encombrante Miraude le temps d'opérer à la ferme, vous lui suggérez de retourner à la clairière du Relais pour espionner les conversations des Corbeaux, au cas où ils lâcheraient des bribes d'information utiles à l'enquête. Miraude doute un peu de l'utilité de la démarche, mais accepte sans montrer le moindre signe de soupçon.

Elle partie, vous détalez vers le val d'Orgueil, jusqu'à la ferme que vous avez déjà « fréquentée » plusieurs fois.

Vous approchant sans bruit du portail d'entrée, vous jetez un coup d'œil discret dans la cour. Les deux autres chiens du fermier, les épagneuls Ardant et Roënel, sont assis dans un coin, attachés à leurs longues chaînes et d'apparence somnolente. À l'autre bout de la cour, la double porte inclinée donnant sur la cave souterraine est grande ouverte. C'est là que le fermier entrepose ses fromages à peine fabriqués. Reste à savoir comment y entrer... Si vous créez une diversion vers le poulailler, rendez-vous au [18](#). Si vous tentez d'atteindre la cave sans alerter les chiens, rendez-vous au [92](#).

108

Quelque part dans la forêt, se trouve la clairière du Relais. C'est là que les Corbeaux, guetteurs et messagers du royaume des Animaux, ont l'habitude de se réunir pour s'échanger leurs informations. C'est aussi là qu'on a le plus de chances d'en trouver et d'en aborder un sans qu'il prenne peur et s'envole à tire d'aile. Voilà pourquoi vous vous y rendez.

Aux abords de la clairière, on peut déjà apercevoir les battements d'une dizaine de paires d'ailes noires sillonnant l'intérieur du cercle d'arbres. Mais à peine en avez-vous franchi la limite que des croassements peu hospitaliers vous accueillent.

« Regardez qui a le toupet de venir nous rendre visite ! »

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [93](#).

109

Comment espérer faire fléchir la cruauté de Miraude ? Vous décidez de jouer son jeu. Prenant la voix la plus accablée que vous puissiez imiter, vous commencez par un grand soupir, avant de confesser hypocritement la faute dont on vous accuse. Mais, jurez-vous sur votre tête bien pleine et votre belle queue, *jamais* vous n'avez eu l'intention de nuire à cet enfant ou à son royal père ! Vous êtes plus futé que cela, tout le monde le sait !

Les froncements de narines et les oreilles dressées de Miraude semblent indiquer qu'elle mord à l'hameçon.

« Eh bien ! persifle-t-elle. Si on m'avait dit qu'un jour j'entendrais des aveux de la bouche de Maître Renart ! Chercherais-tu la clémence du roi ? » Elle glousse. « Bien, où est donc le prince ? »

Vous ne demandez pas mieux, répondez-vous, que de fournir cette information, mais cela n'aiderait guère à retrouver le petit et à le ramener à son père : là où il est, vous êtes le seul à pouvoir l'en sortir ! Si vous pouviez y guider Miraude sous sa garde implacable, le lionceau aurait deux libérateurs, et vous retourneriez plaider votre cause à la cour.

Miraude renifle un coup. Elle semble hésiter entre la méfiance, la déception de ne pas avoir dès maintenant la réponse à sa question et la perspective réjouissante de vous tenir à sa merci. Elle finit par s'approcher de vous pour répondre : « Bien, nous irons ensemble. Mais rappelle-toi, Renart, que je cours plus vite que toi ! Le moindre coup fourré se paiera au prix du sang ! Dégage donc ton col, que je puisse atteindre ce nœud avec mes crocs... »

Jusqu'ici, votre ruse se déroule comme espéré. Reste à redoubler d'habileté pour la suite : à vrai dire, vous n'avez guère d'inspiration sur l'endroit où vous pourriez conduire la chienne... Rendez-vous au [86](#).

110

Vous retrouvez bientôt la rive et sa mystérieuse trace longue et rectangulaire. Leur inspection n'ayant rien donné, il ne vous reste qu'à suivre le cours du fleuve, en espérant y trouver des traces de Valère. Rendez-vous au [71](#).

111

À peine une demi-heure vous suffit pour retourner à la ferme du val d'Orgueil. Rendez-vous au [133](#).

112

« Voilà, *maintenant*, tu m'impressionnes ! flattez-vous en feignant l'air le plus admiratif. Je crois même avoir aperçu quelques lueurs de jalousie dans les regards de tes congénères... »

Tout en continuant de jonglant avec son fromage et ses noix, Tugdual détourne son attention vers son public singe... et vous passez à l'action : vous bondissez et jetez tout votre poids contre le tronc où Tugdual est posé. Celui-ci parvient à rattraper une noix de coco, mais la tomme, elle, tombe hors de sa portée... et dans votre gueule ! Sans plus attendre, vous détez à travers les arbres, tandis que les singes furieux se lancent à votre poursuite en poussant des cris de haine ! Si vous détenez une outre contenant au moins une mesure d'huile, vous pouvez en faire usage pour échapper à vos poursuivants, en vous rendant au [42](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas recourir à ce moyen, votre seule autre option est de compter sur la force et l'endurance de vos pattes ; rendez-vous alors au [130](#).

113

Au moment où vous vous estimez suffisamment éloigné du territoire des Amasseurs pour être hors de danger, Miraude réapparaît, observant tour à tour le fromage et vous avec une exultation à peine dissimulée :

« Ah ah ah ! Je dois admettre, Renart, que c'était superbement joué ! J'en serais presque jalouse de ne pas avoir été là pour me rappeler à leur bon souvenir, à ces sacs à poux ! »

Vous savourez ce moment d'avoir, pour une fois, un public acquis à votre cause ! Rendez-vous au [123](#).

114

Noble et Valère, le père et le fils, sont enfin réunis. Le roi ne se prive pas de communiquer par force rugissements sa joie aux oreilles de ses sujets, et en profite pour vous remercier publiquement d'avoir provoqué cet heureux dénouement, témoignage admiratif du prince à l'appui, vous lavant en même temps des soupçons dont vous faisiez l'objet. Déjà, dans le royaume,

on murmure : le surnois Renart aurait-il donc, cette fois, œuvré pour le bien ? Nul n'ose l'exprimer en face de vous, pourtant vous vous délectez de la stupeur et du respect voilé que vous lisez dans leurs yeux. Bombant le torse comme un prince, vous rentrez à votre tanière sur un petit nuage. Cependant, après une telle journée, vous n'aspirez qu'à une seule chose : le repos. Quand vous aurez fini, les autres feraient mieux de vous témoigner un respect plus marqué ; autrement, vous pourriez bien trouver de nouveaux tours pour leur réapprendre qui vous êtes !

Note de fin : 2 / 2

115

Pourquoi ? lui demandez-vous sur un ton de défi. Ce coup monté serait-il le sien ?

Ysengrin n'a jamais été un très bon comédien. Quand il prend un air offusqué, cela sonne tout de suite faux : « Renart, comment oses-tu avancer un tel soupçon ? Nous nous connaissons suffisamment pour ne pas envisager un seul instant que l'un ou l'autre soit assez stupide pour s'en prendre à la chair et au sang de notre souverain ! » Rendez-vous au [4](#).

116

Vous êtes accueilli à la cour royale par des regards curieux. On se demande bien ce que vous faites ici, si sûr de vous, alors que vous risquez à tout moment d'être châtié ! Cependant, la synchronisation de votre arrivée est presque parfaite : peu de temps après, un Corbeau apparaît et requiert une audience auprès du roi. Quelques instants plus tard, la voix rugissante de Noble le Lion retentit à des kilomètres à la ronde :

« AVEC MOI, MES SERVITEURS ! NOUS SAVONS QUI DÉTIENT MON FILS ! »

Aussitôt, des dizaines d'animaux se mettent en branle pour seconder

leur souverain. Vous êtes le seul à ne pas bouger, vous contentant de sourire : votre mission est accomplie !

Bientôt, Noble et Valère, le père et le fils, sont enfin réunis, et le royaume retrouve sa sérénité. Vous vous éloignez alors discrètement pour rentrer à votre tanière. Bien que vous ayez été disculpé comme il se doit et que les Corbeaux aient révélé votre rôle dans la conclusion heureuse de cette affaire, celui-ci restera largement considéré comme un pur acte de filou soucieux de se blanchir, et négligé. Tant pis pour ces ingrats ! Quand vous aurez fini de vous reposer de cette dure journée, vous trouverez bien de nouveaux tours pour leur réapprendre qui vous êtes !

Note de fin : 1 / 2

117

« Maître Pendart, prétendez-vous, je suis venu en ami, pour vous prévenir. Le roi a eu vent de la présence de son fils dans vos anneaux. Il vient par ici en ce moment même, à la tête de ses troupes, et je crains fort que s'ils vous trouvent ici avec le prince pour prisonnier, votre peau ne soit tout juste bonne à fabriquer des manchons pour les singes...

— Quoi ? s'offusque le serpent. Comment ssssserait-ccccce posssssible ? Qui l'en aurait averti ? Comment aurais-je été débusssssé ? Dis-moi, où sssssont-ils à ccccccette heure ?

— Tout près, assurez-vous, vraiment tout près ! »

Pendart est devenu nerveux. Il agite sa tête de tous les côtés, cherchant du regard et de l'ouïe tout signe d'un ennemi en approche. Si vous étiez accompagné avant de le rencontrer, rendez-vous au [105](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [41](#).

118

Tout en vous emparant de ce qui ressemble beaucoup à un détritrus, vous vous demandez comment il pourrait être utile. Un fin limier pourrait

aisément retrouver la trace de son jeune propriétaire. Malheureusement, ce n'est pas votre cas. L'ironie veut que le seul fin limier que vous connaissiez se trouve être un de vos plus féroces adversaires : Miraude la Danoise, la plus redoutable des trois chiens gardant la ferme du val d'Orgueil. C'est en ricanant que l'espace d'un instant, vous vous imaginez vous rendant à la ferme pour quémander son concours...

Ysengrin ne semble pas près de rentrer de sitôt. Vous avez mieux à faire que d'attendre ici : vous aurez votre revanche plus tard. Si vous partez inspecter le lieu de la disparition de Valère, rendez-vous au [46](#). Si vous trouvez plus avisé de consulter la Fraternité des Corbeaux, rendez-vous au [108](#). Si vous avez la témérité d'aller trouver Miraude la Danoise à la ferme du val d'Orgueil, rendez-vous au [135](#).

119

Vous affichez un intérêt poli : « Hmm... Oui... Enfin, ça, je l'ai vu faire par d'autres singes. Bon, d'accord, pas avec un fromage... Au fond, tu es dans la moyenne de ton espèce.

— Dans la *moyenne* ? rétorque Tugdual, ulcéré. Tu me cherches, pour de vrai ! Est-ce que tes singes savent faire ça ? »

Se dressant sur sa branche avec une seule main postérieure, Tugdual prend une seconde noix de coco et commence à jongler de ses trois autres mains avec le fromage et les deux noix. Le spectacle commence à être vraiment impressionnant. Malgré un équilibre *a priori* moins stable, le jongleur ne montre aucun signe de faiblesse. Cependant, si vous souhaitez profiter d'une opportunité pour le déséquilibrer et vous emparer de son fromage, ce serait le moment idéal. Si vous vous décidez à faire cela, rendez-vous au [112](#). Si, impressionné par la stabilité du singe, vous préférez changer de tactique et le défier en duel avec le fromage pour enjeu – à condition que vous n'ayez pas déjà tenté de le faire ! – rendez-vous au [40](#).

120

À l'écart de la forêt qui abrite en son cœur la cour royale, se trouve une

colline boisée dominée par un gigantesque arbre centenaire, d'une variété connue nulle part ailleurs. De ce cadre unique, le clan des Amasseurs, communauté rassemblant plusieurs espèces simiennes, a fait son domaine. C'est de là que ses membres lancent leurs nombreux raids pour chaparder de la nourriture et d'autres objets plus ou moins intéressants, avant de revenir se distraire en concourant dans les démonstrations d'adresse et d'acrobatie dont ils sont friands. La présence d'un tel point culminant entre les mains de ces voleurs est une épine dans la patte du roi des Animaux, qui a jusqu'ici constamment échoué dans ses démarches pour les soumettre à sa justice.

Même depuis les branches basses de ce bois hors normes, il est aisé aux singes de prendre de haut le visiteur qui vient de pénétrer sur leurs terres : « Alors, Renart, quel bon vent t'amène ? Tu cherches une paire de mains à voler ? »

La blague fait rire sans effort toute l'assemblée, mais vous n'en avez cure : vous avez repéré celui d'entre eux qui vous intéressait. Ce singe tient dans deux de ses mains une superbe *tomme des montagnes*. Il ne vous reste plus qu'à trouver le moyen de vous en emparer sans vous attirer les foudres du clan entier...

Vous approchant du porteur de fromage, vous le saluez en ces termes : « Eh, bonjour, maître grimpeur ! Que voilà une belle prise, dont le fumet flatte toutes les narines alentour ! »

L'autre glousse d'aise : « Hi hi, je suis sûr que j'en profiterai plus que l'imbécile d'humain que j'en ai soulagé !

— Eh, Tugdual, quémande un de ses camarades, ne fais pas ton macaque, cousin, partage un peu ! »

Comment inciter ce singe à lâcher son butin ? Le toucher dans son amour-propre semble la meilleure solution. Un défi, peut-être ? Un duel à un contre un, avec le fromage pour enjeu (rendez-vous au [40](#)), ou un défi d'adresse dont vous pourriez tirer profit (rendez-vous au [58](#)) ?

121

Les Amasseurs vous administrent la rossée de votre vie ! Sonné, vous avez à peine conscience d'avoir lâché la tomme, que d'autres Amasseurs s'empresment de récupérer. Une fois satisfaits de la correction infligée, ils vous font rouler comme un vulgaire tonneau jusqu'au pied de la colline et hors du bois, en vous hurlant dessus pour bien vous faire comprendre que vous n'avez d'autre choix que de fuir en rampant, honteux, confus et la gueule vide. Rendez-vous au [50](#).

122

« Sur la rive du fleuve, expliquez-vous, j'ai trouvé la grande trace d'un objet lourd qui a creusé le sol en rond. J'ai pensé à un poteau, ou peut-être un tronc d'arbre... »

— *Le Poteau du Chasseur* ? réagit Gontran le Sage. Ne serait-il plus à son emplacement ? »

— Maître, pardonnez mon ignorance, mais...

— Ce poteau, poursuit Gontran, reposait appuyé sur un rocher depuis une époque où je n'étais même pas né, à cet endroit au bord du fleuve où il n'est pas censé être, dans un équilibre si instable que c'est un miracle qu'il ait tenu aussi longtemps ! C'est une des légendes de cette partie du royaume, tu sais. Son nom est d'ailleurs tiré d'une des nombreuses histoires qu'on raconte sur la façon dont il est arrivé là. Il y a longtemps, quand le Premier Lion...

— Je pense pouvoir avancer, interrompez-vous sans laisser le doyen des Corbeaux étaler toute sa science sur le sujet, que Valère a dû jouer sur ce poteau et le déloger par accident. Quand l'un de vous volait au-dessus du fleuve aujourd'hui, aurait-il vu un poteau ou un tronc d'arbre flotter et dériver au gré du courant ? »

La question semble rendre les Corbeaux perplexes. Ils se mettent à croasser entre eux jusqu'à ce que l'un d'eux élève la voix :

« Moi, j'en ai vu un. Il m'a intrigué parce qu'il était tout seul et qu'il n'y a pas eu de tempête aujourd'hui. Il a dérivé un moment, avant d'être arrêté par les rochers au sommet de la cascade. Il doit y être encore.

— Et, poursuivez-vous, aurais-tu remarqué quelque chose de particulier sur ce tronç ? Par exemple, quelqu'un qui y serait accroché ?

— Je me serais bien approché, mais un incident un peu plus loin a détourné mon attention. Désolé de ne pouvoir en dire plus. »

C'est toujours mieux que rien ! À l'avenir, si le texte vous propose de vous rendre à un endroit où Valère pourrait avoir échoué, vous pourrez le faire en vous rendant au [27](#). Pour l'heure, notez l'information et retournez au [44](#).

123

C'est en triomphe que vous regagnez la clairière du Relais en arborant votre butin. Les Corbeaux ne vous font pas un accueil chaleureux, mais au moins ils ne vous barrent plus le chemin. Tiécelin, celui que vous avez récemment dupé, volette jusqu'à vous pour inspecter le fromage d'un air très soupçonneux, avant de vous l'arracher de son bec et de s'envoler à tire-d'aile sans un mot de remerciement. Vous le laissez faire. Gontran le Sage prend la parole : « Bien ! Nous considérons cette dette comme réglée. Quel était donc l'objet de ta requête, Renart ? » Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes seul et si vous avez inspecté la rive du fleuve, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes seul et si vous n'êtes pas allé sur la rive, rendez-vous au [90](#).

124

Valère prend le temps de laver ses pattes huileuses dans le fleuve et la boue de la rive avant de reprendre le chemin de la cour des Animaux, premier surpris d'avoir un Goupil pour gardien ! Rendez-vous au [114](#).

125

Pas un instant, après l'accusation de Frentrin à l'encontre de votre vieil adversaire, vous n'envisagez que la présente rencontre puisse être une

coïncidence. Qu'entend donc le Loup par « le remède à vos soucis » ? Prétendrait-il vous faire une proposition ? Un nouveau coup fourré ? Vous réfléchissez à l'attitude à adopter.

Discuter avec le Loup ? Rendez-vous au [89](#).

L'attaquer sur la base de l'aveu de Frendrin ? Rendez-vous au [3](#).

L'ignorer et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [74](#).

126

Ysengrin ne semble pas près de rentrer de sitôt. Vous avez mieux à faire que d'attendre ici : vous aurez votre revanche plus tard. Si vous partez inspecter le lieu de la disparition de Valère, rendez-vous au [46](#). Si vous trouvez plus avisé de consulter la Fraternité des Corbeaux, rendez-vous au [108](#).

127

Vous vous rendez au pas de course dans le val d'Orgueil, vers la ferme que vous avez déjà « fréquentée » plusieurs fois. Vous renoncez à votre première idée de passer par le tunnel que vous avez un jour creusé et dissimulé dans le poulailler : même si celui n'avait pas encore été découvert, ces stupides poules pourraient donner l'alerte. Pire encore : en vous approchant du poulailler, vous repérez Miraude, la grande Danoise, qui veille sur la basse-cour ; c'est la plus redoutable des chiens du fermier, dotée d'un flair exemplaire et d'un coup de croc meurtrier.

Vous approchant sans bruit du portail d'entrée, vous jetez un coup d'œil discret dans la cour. Les deux autres chiens du fermier, les épagneuls Ardant et Roënel, sont assis dans un coin, attachés à leurs longues chaînes et d'apparence somnolente. À l'autre bout de la cour, la double porte inclinée donnant sur la cave souterraine est grande ouverte. C'est là que le fermier entrepose ses fromages à peine fabriqués. Reste à y entrer sans alerter les chiens... Rendez-vous au [92](#).

128

Vous savez où trouver Fren-drin le Lièvre. Ce grand dadais vit encore dans le terrier de sa maman, Dame Hase, au cœur de la forêt. Vous vous y hâtez : ce froussard se sait sûrement menacé et pourrait bien décider d'aller chercher refuge ailleurs.

Arrivé aux abords du terrier, vous vous arrêtez pour observer. Aucune activité de l'intérieur n'est visible, mais cela ne veut pas dire que l'endroit est désert. Si vous vous présentez courtoisement à l'entrée, rendez-vous au [70](#). Si vous vous faites discret et cherchez une autre issue, rendez-vous au [106](#).

129

Vous avez bien des compétences et des attributs, mais pas tout à fait ceux d'un fin limier. Aussi vous trouvez-vous bien en peine de déceler quelque piste qui vous permettrait d'en savoir plus que ceux qui vous ont précédé et qui n'ont probablement rien trouvé non plus. Tout au plus découvrez-vous, au bord du fleuve, une marque étrange : une trace visiblement creusée dans le sol par l'angle d'un objet cylindrique lourd qui n'est visible nulle part. Quelle longueur pouvait-il faire ? Vous en avez une vague idée quand, dans le prolongement de la trace, vous découvrez un rocher plus haut que vous. On dirait qu'un tronc d'arbre ou un poteau était posé là... et qu'il n'y est plus. Quel rapport cela pourrait-il avoir avec la disparition du prince ?

Il n'y a rien d'autre à tirer de cet endroit. Peut-être serait-il judicieux de suivre le cours du fleuve, au cas où Valère se serait trouvé piégé par le courant ? Si c'est ce que vous décidez, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez partir consulter la Fraternité des Corbeaux pour tirer profit de leurs informations, rendez-vous au [95](#).

130

Vous filez aussi droit que vous pouvez, mais vos poursuivants sont nombreux. À la course contre un seul singe, vous auriez peut-être pu être le plus rapide, mais... Vous avez à peine le temps d'apercevoir le pied de la

colline à atteindre qu'une nuée de singes vous tombe dessus et vous jette sur le flanc ! Si vous étiez accompagné avant de rencontrer le clan, rendez-vous au [6](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [121](#).

131

« À vrai dire, commentez-vous en affectant votre air le plus soucieux, je suis un peu inquiet de voir le jeune Valère entre vos anneaux, Maître Pendart...

— Inquiet ? Ha ! glousse le serpent. Tant que ssssson géniteur ne tente rien de ssssstupide, cccccc petit chaton ne risssssque rien !

— Hum, mille pardons, corrigez-vous, j'ai été trop vague. L'inquiétude que j'évoquais était envers vous...

— Quoi ? » hoquette Pendart, dont l'assurance n'est soudain plus tout à fait la même.

Vous baissez d'un ton pour poursuivre :

« J'ai fortuitement appris quelque chose que le roi veut garder secret. À part mes oreilles indiscrètes, seuls ses plus proches fidèles sont au courant.

— Qu'est-ccccce que tu me sssssusurres là ?

— Son fils, que vous serrez si fort... Il se dit dans les discussions de la cour que ce petit serait atteint de la gale capiteuse...

— La quoi ? » crache le reptile, qui n'a plus du tout envie de rire.

Et votre exposé commence : « La gale capiteuse, une vilaine maladie apportée par l'espèce humaine. Moi non plus, je ne croyais pas à son existence, jusqu'à ce que je voie ceux de mon espèce en montrer les symptômes et dépérir les uns après les autres. En une journée, la gueule, la peau et même les poils pour ceux qui en sont pourvus – n'y vois là aucune offense ! – se dessèchent au point de tomber. Le palais est alors devenu si sensible qu'il est impossible même de boire. Et juste après...

— *En une journée ?* » répète Pendart, paniqué et furieux.

D'un mouvement brutal de sa queue, le Python desserre ses anneaux et lâche sans ménagement Valère sur le sol, avant de se faufiler aussi vite qu'il peut dans les plus hautes branches et d'y disparaître. La chute tire le

lionceau de sa torpeur, mais vos ordres ne sont pas de trop pour le remettre tout à fait sur pattes : « Allez, cours avant qu'il ne change d'avis ! » Valère est soudain très motivé pour courir et vous quittez tous deux le bois sans traîner. Si vous étiez accompagné avant de rencontrer le Python, rendez-vous au [83](#). Si vous avez toujours été seul, rendez-vous au [60](#).

132

Vous présentez votre trouvaille à Miraude, précisant les circonstances de sa découverte et demandant crânement à la molosse pour quel motif vous auriez conservé ce trophée douteux si vous aviez fait disparaître son propriétaire. Et vous poursuivez sans attendre la réponse : comme tout le monde, vous ne faites que chercher la vérité, mais avec d'autant plus d'ardeur que c'est vous qu'on accuse. Vous n'oubliez pas de flatter l'intelligence de la chienne, pour la convaincre que le soupçon dont vous faites l'objet ne repose sur rien de tangible.

Miraude renifle un coup. Elle semble hésiter entre méfiance et curiosité de ce que vous lui présentez. Elle finit par s'approcher de vous pour répondre : « Je t'accorde le bénéfice du doute. Mais tu me trouveras collée à tes pattes tout au long de cette affaire ! La vérité, nous allons la chercher ensemble. Rappelle-toi, Renart, que je cours plus vite que toi. Le moindre coup fourré se paiera au prix du sang ! Dégage donc ton col, que je puisse atteindre ce nœud avec mes crocs... » Rendez-vous au [86](#).

133

Contournant la propriété, vous vous approchez discrètement du poulailler où la volaille picore innocemment. C'est bien ce que vous pensiez : le seul trou dans cette zone est celui que vous retrouvez dissimulé sous des branches, à un endroit que vous connaissez bien. Ce n'est autre que l'entrée du tunnel que vous avez un jour creusé de vos pattes, patiemment et discrètement, pour jouer un bon tour au fermier et à ses chiens tout en les soulageant d'une poule bien dodue. Il est probable que le fermier ait à l'époque tenté de vous le faire payer en piégeant le tunnel. Mais l'incident

remonte à un certain temps, maintenant. Et si un autre Goupil a pu emprunter ce tunnel, il est évident que la meilleure piste consisterait à suivre ses traces. Cet animal, en tout cas, doit être bien prudent, s'il a pris soin de camoufler l'entrée derrière lui comme vous l'aviez fait. Si vous inspectez le tunnel, rendez-vous au [55](#). Si vous abandonnez finalement cette piste et reprenez votre chemin initial, celui-ci vous mène au [74](#).

134

Bientôt, dans votre champ de vision limité, apparaît un chien, que vous reconnaissez immédiatement et avec dépit. Pelage blanc à taches noires, grand corps musculeux, regard dur et crocs impressionnants, c'est Miraude la Danoise, la plus redoutable des trois chiens du fermier, venue seule se réjouir de votre infortune...

« Eh bien, quelle belle prise ! raille la molosse. Nous commençons à nous languir de toi, Renart. On dirait que cette fois, tes jours de charpenter et de comploteur sont comptés ! Oh, et j'ai appris pour ton histoire avec le fils du roi. Si tu as quelque aveu à faire, c'est le moment, car il n'est pas certain qu'on te le propose aussi aimablement ensuite ! »

Comment vous tirer de cette embarrassante situation ?

Protester de votre innocence et de vos louables intentions ? Rendez-vous au [102](#).

Jouer le jeu de la chienne pour la duper ? Rendez-vous au [109](#).

La défier en espérant la prendre en défaut ? Rendez-vous au [37](#).

135

Vous vous rendez à la ferme du val d'Orgueil, dont vous longez l'enclos et les murs à la recherche de la grande chienne blanche à taches noires, en espérant ne pas tomber sur les deux autres, presque aussi redoutables. La voilà qui vous barre le chemin :

« Te voilà bien hardi, sournois ! grogne-t-elle. Que fais-tu ici ? Serais-tu en manque de coups de crocs ?

— Tout doux, Dame Miraude ! faites-vous de votre voix suave. Je viens en paix. Ou plutôt, pour être exact, je viens quérir ton flair légendaire.

— Ben voyons ! Quelle est cette nouvelle ruse ? »

Vous produisez l'os à moelle et expliquez : « Ce vieil os malodorant appartient à Valère, fils de Noble. Je le tiens de Frendrin le Lièvre, qui l'a retrouvé au bord du fleuve, là où le petit lion a disparu.

— Attends, tu parles bien du Lièvre qui t'a vu, toi, quitter le lieu au moment de la disparition ? Qu'espères-tu me faire croire, entourloupeur ?

— Eh bien, que je n'ai rien à voir avec cette affaire, pardi ! » répondez-vous crânement, ce qui, à votre grande satisfaction, semble désarçonner quelque peu la chienne. « Frendrin a déclaré avoir vu une fourrure rousse, il ne m'a jamais clairement désigné. Et quel intérêt aurais-je, d'une part à m'en prendre à la famille du roi, d'autre part à risquer ma peau en venant quérir tes services ? Tout ce que je te demande, c'est de flairer cette vieille chose et de chercher une piste qui puisse conduire vers son propriétaire.

— Mais... objecte Miraude sans pouvoir dissimuler que votre discours a fait son effet, il faudrait que je me rende sur le lieu où l'os a été abandonné, au bord du fleuve.

— Bien entendu, acquiescez-vous. Rendons-nous-y ensemble ! Ton flair peut faire éclater la vérité. »

Miraude vous contemple, toujours soupçonneuse. Il est vrai qu'il est difficile de vous imaginer en défenseur de la vérité. Vous affichez le calme le plus désarmant, seule façon de vous rendre crédible.

« Très bien, conclut la chienne, allons-y. Mais tu passeras devant, que je te garde à l'œil. Et rappelle-toi que je cours plus vite que toi, Renart. Le moindre coup fourré se paiera au prix du sang ! »

Vous accueillez la méfiance bornée de Miraude avec un sourire narquois, mais obtempérez de bonne grâce. Et vous voilà tous les deux, adversaires cheminant ensemble, d'un pas pressé pour éviter de perdre trop d'indices. Prenez note de cette compagnie inattendue, puis rendez-vous au [74](#).

136

Le temps dans cette cave vous est compté. Après une fouille rapide, vous décidez que le seul objet qui pourrait vous être utile est cette outre intrigante que vous avez laissée pendre sur un casier. Vous la tâtez d'une patte. Son contenu semble visqueux, une sorte d'huile si vieille – à en juger par l'odeur forte – qu'on se demande à quoi elle peut encore servir... Mais vous, vous en avez déjà une petite idée ! Vous vous empressez de passer cette outre en bandoulière sur votre épaule. Prenez note de votre acquisition et des deux mesures d'huile qu'elle contient, puis rendez-vous au [67](#).

137

Vous affectez la perplexité : « Mais, mais, ce n'est pas jongler, ça, c'est jouer à la balle !

— Ah, cela devient un défi ! rétorque le singe. Voilà qui va te satisfaire ! »

Avisant une noix de coco, il la prend et commence à jongler avec elle et la tomme. De fait, celle-ci ne semble pas souffrir d'être secouée ainsi, tant Tugdual sait rattraper les objets avec dextérité. Vous pouvez persister dans votre tactique actuelle (rendez-vous au [119](#)) ou, si vous n'avez pas encore défié Tugdual en duel, changer de tactique pour celle-là (rendez-vous au [40](#)).