

Raconte
ton
Conte!
Brocéliande

Recueil de contes
inspirés par le jeu « Raconte ton Conte ! »
Une création de Maud Poupa
illustrée par Lawrence Rassin.

Raconte
ton
Conte!
Brocéliande

Œuvre imaginée collectivement en ateliers
et rédigée par Maud Poupa.
Illustrations : Lawrence Ranson.

Avertissement

Tous ces contes et légendes sont le fruit des imaginations croisées d'enfants et d'adultes, saisies à vol de stylo pendant les ateliers ou animations proposés avec le jeu Raconte ton Conte – Brocéliande. Au fur et à mesure des tirages de cartes, les participants ont inventé, en se concertant parfois, en votant d'autres fois pour ce qui semblait la meilleure idée, mais surtout en écoutant chacun. Pendant ce temps, je guidais, mais surtout je notais, pour coucher par écrit ces belles histoires qu'ils avaient créées ensemble. Ce sont elles que vous découvrirez dans la pages qui suivent.

Bonne lecture et merci à toute la communauté « Raconte ton Conte » !


Maud Poupa

Le Prince Crapaud
et la Vouivre



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du samedi 17 septembre 2016,
à la médiathèque de Ploërmel.
Création collective avec les familles Ardouin,
Brahim, Flaux, Guérin, Kebe et Legodec.

Tirage des cartes :
Héros : Un prince venu de loin
Mission : Pacifier un pays en guerre
Lieu : La fontaine de Barenton
Allié : La fée Viviane
Opposant : Une vouivre
Objet magique : Un anneau magique

est l'histoire d'un prince qui s'appelle Crapaud. Ce nom lui va particulièrement bien, car il lui arrive de se transformer en batracien. En plus, il a une tête de grenouille bouffie. Il n'est pas bien beau, mais il a plein d'autres qualités : c'est un garçon gentil, blagueur, joueur (surtout aux jeux vidéo) et gourmand (surtout de frites). Il arrive en Brocéliande de très loin, ou plutôt de très haut, puisqu'il tombe du ciel. Eh oui, Crapaud est un prince qui vit dans les nuages ! Il atterrit sans faire de bruit tout près de la fontaine de Barenton, en Brocéliande. Quelques rires tout doux attirent son attention : des fées se baignent dans la fontaine à bulles.

Crapaud se rapproche des demoiselles dans leur bain et leur demande pourquoi il est arrivé là, s'il peut rendre service ou si elles ont une mission à lui confier. Alors les fées lui parlent du village de Paimpont, un peu plus loin, et de la mauvaise humeur qui s'est emparée des humains. Elles lui expliquent qu'ils passent leur temps à se disputer, à se faire la

guerre, qu'ils ne sont pas drôles du tout et qu'elles ne veulent plus avoir affaire à eux.

« C'est pour cela que nous nous sommes retranchées dans la forêt, explique l'une d'elles.

– Nous ne voulons plus les entendre crier les uns sur les autres à longueur de journée, complète une autre.

– Veux-tu trouver ce qui s'est passé et rétablir la paix entre eux ? suggère une troisième.

– Oui, j'accepte la mission ! » conclut bravement Crapaud.

Il prend la direction que lui indiquent les fées et se rend d'un pas décidé vers le village des hommes. En chemin, il se dit qu'il aurait bien besoin d'aide, et c'est pile-poil à ce moment-là qu'il voit apparaître devant lui la fée Viviane.

« Bonjour, Viviane, fait Crapaud.

– Bonjour, Crapaud, fait Viviane.

– J'ai besoin de votre aide, ô noble fée de Brocéliande. Il faut que j'aie pacifier le village de Paimpont où les hommes passent leur temps à se disputer. Acceptez-vous de me soutenir dans cette mission ?

– Bien sûr, petit prince à la tête de batracien. J'ai forgé il y a quelques années des anneaux magiques pour le chevalier Lancelot, mon protégé. Il m'en reste justement un. Prends-le : si tu regardes au travers, tu peux voir au-delà des apparences. »

Crapaud la remercie et se dirige vers le village de Paimpont. Viviane l'accompagne en pensée.

Sur place, il découvre des hommes à la mine triste et renfrognée. Ils semblent tous avoir le sourire mis à l'envers. Ils se disputent, se chamaillent, se bagarrent.

Jack et Back crient plus fort que les autres :

« Je te déteste !

– Pareil !

– Pourquoi ?

– Tu as pris tout mon argent !

– C'était mon argent, c'était à moi !

– Non, rends-le-moi ! »

Crapaud se saisit de son anneau magique pour regarder au travers. Derrière tous ces hommes qui crient et se tapent, il voit une vouivre, une créature mi-femme mi-serpent, furieuse. Il observe davantage et se rend compte que, plutôt que furieuse, elle est en fait apeurée. Elle serre contre elle une perle étincelante et regarde sans arrêt, dans toutes les directions, que personne n'arrive pour la lui voler. Alors Crapaud comprend : elle a jeté un sortilège aux hommes pour les occuper entre eux afin qu'ils n'aient pas l'idée de lui enlever son précieux trésor.

Tout à coup, les yeux de la femme-serpent se braquent sur Crapaud et, le percevant comme une menace, elle l'enferme dans une grosse bulle. Crapaud se débat dans son piège de savon, mais impossible de le faire éclater. Il essaie de dire à la vouivre qu'il ne

lui veut aucun mal, mais celle-ci n'est pas décidée à l'écouter. Alors, en pensée, Crapaud appelle Viviane à la rescousse. La fée arrive aussitôt et dissout la bulle d'un coup de baguette magique.

Si la vouivre ne fait pas confiance à Crapaud, elle se fie davantage à Viviane, qui est connue dans toute la forêt et dans le monde entier pour sa grande gentillesse. Celle-ci demande à la femme-serpent de bien vouloir écouter le prince tombé du ciel.

Crapaud prend la parole.

« Pourquoi fais-tu du mal aux humains ?

– Parce qu'ils veulent me voler mon trésor. Je me méfie de tout le monde !

– Mais tu dois être tout le temps toute seule si tu as peur de tout le monde..., répond, attristé, Crapaud.

– C'est mon habitude. Je n'ai pas d'amis.

– Pourquoi ne serais-tu pas amie avec les fées ? Et il y a moi aussi, je veux bien être ton ami.

– Les fées sont méchantes avec moi, elles font que m'embêter...

– Je vais leur faire la leçon, intervient Viviane. À une condition : c'est que tu lèves le sort que tu as jeté sur les hommes. »

La vouivre accepte les propositions de la fée et du prince. Les hommes redeviennent gentils et remettent leur sourire à l'endroit. La vouivre et Crapaud deviennent amis, et même plus...

Ils tombent amoureux ! De leur union naissent plusieurs enfants : un serpent à tête de crapaud, une vouivre qui se transforme en grosse grenouille au contact de la pluie et un canard.

Choupette
et la rivière magique



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du samedi 17 décembre 2016,
à la médiathèque de Beignon.
Création collective avec Énora, Camille,
Louann, Emilio et Manon.

Tirage des cartes :

Héros : Un animal de la forêt.

Lieu : Le Pont du Secret.

Mission : Pacifier un pays en guerre.

Objet magique : Une baguette de fée.

Allié : Morgane.

Opposant : une Vouivre.

Tirage complémentaire :

Objet magique : Bâton miraculeux.

Allié : Lancelot.

A Beignon, en Brocéliande, vit une jolie lapine qui s'appelle Choupette. Un jour où elle se balade tout près du Pont du Secret, le long de la rivière magique, un homme, nommé Jeannot, l'aborde. Il lui dit :

« La rivière magique n'existera bientôt plus, elle disparaîtra comme une illusion. Elle ne redeviendra réelle que si tu accomplis une mission !

– Quelle mission ? demande Choupette.

– Le royaume de Jersey est en guerre. Il te faudra rétablir la paix. Quelqu'un a volé la pierre précieuse qui maintenait le volcan endormi, le faisant entrer en éruption. Tous les habitants s'accusent et passent leur temps à se disputer », explique l'homme avant de disparaître dans les bois environnants.

Alors que Choupette reste tout abasourdie de ce qui lui a été révélé, elle aperçoit dans le lit de la rivière scintillante une branche de bois qui s'illumine. « Une baguette de fée », se dit-elle en saisissant l'objet de sa petite patte blanche.

Pof ! Tout aussitôt, la voilà transportée sur l'île de Jersey. Devant elle se dresse la majestueuse Morgane.

Choupette comprend que la fée a envoyé sa baguette la chercher, et que cet objet qu'elle tient entre ses pattes blanches est la baguette de la puissante enchantresse. Celle-ci lui annonce qu'elle l'a choisie pour pacifier l'île, qu'elle sera à ses côtés pour l'aider et l'invite à la suivre chez elle.

Sur le trajet, elle lui présente la situation : alors que la pierre reposait dans un écrin au cœur d'une salle du palais royal, quelqu'un a profité de l'obscurité de la nuit pour la dérober.

Morgane prépare une potion à Choupette pour l'aider dans sa mission. Elle lui confie que la coupable est une surnoise vouivre. La créature effrayante vit dans un lac gluant, dont les eaux grouillent de couleuvres, et elle n'apparaît que la nuit. Un lac infesté de serpents ? Ce n'est pas pour terroriser la vaillante Choupette qui, avec ses dents de devant bien aiguisées, ne se sent pas en danger en compagnie de quelques reptiles. Par contre, une vouivre, c'est une autre histoire, et là voilà qui fait part de ses doutes à Morgane. Heureusement pour elle, la fée a plus d'un objet magique dans son sac. Elle lui remet alors, au grand étonnement de la lapine, ce qu'elle appelle un « bâton miraculeux », avec ces explications : « L'eau sale et grouillante deviendra claire et transparente. »

Aussitôt proposé, aussitôt appliqué. Choupette, arrivée grâce à la magie de Morgane dans le marécage, plante le bâton dans l'eau et la voit s'éclaircir jusqu'à

laisser apparaître la vouivre partie se cacher dans un entremêlement de racines.

Alors qu'elle se dit qu'elle aurait bien besoin d'un allié supplémentaire, Lancelot vient à sa rencontre. Il la remercie de bien vouloir s'affairer à la mission et lui propose son aide. Choupette lui explique que Morgane lui a concocté une potion magique qui rend gentil, qu'elle doit faire couler quelques gouttes du liquide sur sa queue de serpent et qu'à ce moment-là, elle redeviendra inoffensive. La lapine a donc besoin que le chevalier aille braver la méchante créature. Ce n'est pas un problème pour Lancelot ! Vaillamment, il se dirige vers elle :

« Eh Vouivre, ce ne serait pas toi qui aurais pris la pierre précieuse ? » demande-t-il sans détour.

Surprise, la femme-serpent n'a le temps ni de s'offusquer ni de répondre, que son visage s'adoucit. Elle devient toute gentille et se confond en excuses :

« Oui, c'est bien moi, je suis désolée » avoue-t-elle en tendant la pierre précieuse à Choupette.

Tous les trois rentrent alors au palais de Jersey, rapporter le joyau au roi. Ils le remettent dans son coffret et comme par magie, tout le monde arrête de se chamailler. La guerre est finie ! Le roi promet que l'écrin restera toujours éclairé pour que ce genre d'accident ne se reproduise plus jamais.

Épuisée, Choupette s'endort sur un oreiller dans un coin de la salle du trône, tandis que Morgane, le roi, Lancelot et la vouivre vantent ses exploits. Quand elle se réveille, elle est sur un tout autre coussin : un petit matelas de mousse, tout près du ruisseau magique. Alors qu'elle se demande si elle a rêvé, elle aperçoit, dans l'eau, la baguette de Morgane, qui disparaît dans un nuage de paillettes.

La cabane
du Val sans Retour



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du samedi 17 décembre 2016,
à la médiathèque de Beignon.
Création collective avec Zoé, Alix, Margaud,
Louna et Noémie.

Tirage des cartes :

Héros : Un travailleur des bois.

Lieu : Le Val sans Retour.

Mission : Délivrer une dame en détresse.

Objet magique : Un instrument de musique.

Allié : Morgane.

Opposant : une Sorcière.

Tirage complémentaire :

Objets : Bâton miraculeux & Cape d'invisibilité.

Opposants : Une bande de korrigans.

Dans la grande et belle forêt de Brocéliande vit Pierre, un bucheron. Il est tout juste âgé de 20 ans, mais il travaille depuis déjà longtemps dans les bois, au point qu'il connaît la forêt sur le bout des doigts. Il rêve un jour de s'installer dans son lieu préféré, le Val sans Retour, où il a construit une cabane sommaire. Il aime cet endroit, car il est marqué par les amours trahies. Il y a quelques mois, il a eu le cœur brisé par une jeune femme nommée Jeanne, et il ne s'en remet pas. C'est un grand secret qu'il garde enfoui en lui, et qu'il ne partage avec personne, seulement avec la beauté triste de ce coin de forêt que Morgane ensorcela lorsqu'elle aussi fut délaissée.

Peut-être la fée eut-elle pitié ? Un jour où notre jeune bucheron erre sur les hauteurs du Val, elle se présente à lui. Elle lui parle d'une mission : une dame en détresse, retenue prisonnière par un ogre féroce, dans le donjon d'un château maudit. Le cœur vaillant, toujours prêt à rendre service, Pierre accepte : « Je suis prêt à en découdre avec ce méchant ogre ! »

déclare-t-il à Morgane, plein de bravoure. Un peu inquiète tout de même que ses muscles de bucheron ne suffisent pas, elle lui confie une flûte aux pouvoirs magiques : elle endormirait toute créature qui en écouterait la musique. Pierre la remercie, s'en empare, et le voilà en route pour le château maudit.

Arrivé sur place, il se rend compte que la tâche sera rude. L'ogre n'est pas seul dans sa demeure... Il a une complice qu'il va devoir affronter : une sorcière maléfique. Morgane, qui l'accompagne en pensée, lui souffle qu'il ne peut attaquer l'ogre sans avoir rendu la sorcière inoffensive, car les remèdes que celle-ci lui prépare font que tout assaut augmente sa force et sa puissance. Cette mission est donc très risquée pour Pierre ! En pensée, il demande à Morgane un autre objet enchanté qui lui permettrait de neutraliser la dangereuse magicienne. Devant lui apparaît un simple bâton, mais Pierre sait ce qu'il doit en faire.

Il s'avance vers les douves et quand il voit la sorcière surgir du château, il plante son bâton d'un coup sec dans le sol. Aussitôt, l'eau s'anime, un tourbillon se crée et emporte l'ennemie de Pierre jusque dans les ténèbres !

Pierre a la voie libre. La prochaine étape de son plan est d'endormir l'ogre pour le découper en morceaux avec sa hache de bucheron. Il le trouve

à l'entrée de la plus haute tour : il monte lui-même la garde pour éviter que quiconque s'empare de sa prisonnière. Le geôlier le remarque et se lance aussitôt vers lui. Heureusement, Pierre est rapide. Il se cache derrière un tonneau, saute sur l'ogre et joue de la musique tout près de ses oreilles. Le maître des lieux s'effondre dans un bruit sourd. Pierre le découpe sans aucune pitié.

Il monte ensuite tous les étages pour accéder à la plus haute cellule du donjon et, là-haut, il s'aperçoit qu'il lui faut une clé. Il redescend et fouille les restes de l'ogre. Il trouve la clé, mais celle-ci est incroyablement lourde. Heureusement, en tant que bucheron habitué à porter des bûches, il sait utiliser sa force. Doucement, il gravit les escaliers jusqu'au dernier palier de l'interminable tour. Il ouvre enfin la porte et découvre, à sa grande stupeur, celle qui lui avait brisé le cœur : Jeanne.

D'abord surpris, il comprend ensuite que sa bien-aimée ne l'avait pas quitté sans mot dire, mais qu'elle avait été enlevée. Il retombe éperdument amoureux d'elle, elle plus encore, et ils s'enfuient tous les deux hors du château.

Hélas pour eux, ils ne seront pas tranquilles...

Les korrigans, vassaux de la sorcière, sont furieux que Pierre ait attaqué leur maîtresse. Ils apparaissent alors en nombre. Heureusement, Morgane veille toujours et elle met sur le chemin de Pierre une

cape, en lui soufflant qu'il les rendra, lui et son âme sœur, invisibles. Pierre prend son amoureuse dans ses bras, il s'emmitoufle dans le tissu magique et court à travers les lutins méchants qui, bien sûr, ne le voient pas passer.

Tous les deux arrivent sains et saufs, au Val sans Retour, dans la cabane que Pierre a construite. Jeanne accepte avec bonheur de vivre avec lui, ils se marient et ont trois enfants, qui, par le mystère de Brocéliande, vivront la même histoire qu'eux !

A la recherche
de Jean-Micerf



« Raconte ton Conte – Brocéliande »

Histoire imaginée en famille le 11 janvier 2017,
au Freyssinet (Serre-Chevalier),

Création collective de la famille Monget :
Alexandre, Benjamin, Hélène, Laurent,
Noémie, Quentin, Maud.

Tirage des cartes :

Héros : Un travailleur des bois

Mission : Apprivoiser le cerf blanc de Brocéliande

Lieu : Le Pont du Secret

Allié : Un lion † Arthur

Opposant : Une vouivre

Objets : Une cape d'invisibilité † Un bâton miraculeux

Il était une fois un travailleur de la forêt, et plus précisément un bûcheron. Quelque 40 ans, fort, passionné de la nature, il a troqué sa vie dans les mines pour une existence au grand air en Brocéliande, même si son prénom, Robert, ne le prédestinait pas à ce métier. C'est en tous cas ce que certains disent...

Un jour, alors qu'il était parti couper du bois, il a marché sur la queue d'un lion. Aussitôt, le fauve lui a dévoré la jambe, croyant au retour des chasseurs qui le poursuivaient pour le tuer. Même si la bête féroce a compris sa méprise, eu pitié de lui et exprimé des regrets, cela n'a pas empêché Robert de finir avec une jambe de bois. Mais comme il est bon chrétien, il lui a pardonné et ils sont devenus de grands amis.

C'est ainsi que, par une belle journée de printemps, le lion, nommé Togo, vient à la rencontre de Robert, en plein travail, et lui demande de l'aide. Il lui faut retrouver le cerf blanc de Brocéliande, effrayé, comme lui autrefois, par les vils chasseurs. Grâce à

son flair, il sera facile pour Togo de pister son copain, mais il a besoin d'un homme pour l'accompagner, car il sent que quelque chose de grave lui est arrivé. Alors, Togo renifle l'air et trotte la truffe au sol jusqu'au Pont du Secret.

Rien ne trompe le museau d'un lion et Togo découvre son ami Jean-Micerf sous le pont, affaibli et la mine fatiguée. Celui-ci ne se fait pas prier pour raconter son histoire : c'est la vouivre qui l'a mis dans cet état en lui injectant un poison mortel. L'effrayante femme-serpent, qui vit ici, l'a mordu alors qu'il trouvait refuge en ce lieu qui lui avait pourtant paru hospitalier. Pour le sauver, il n'existerait qu'une solution : tuer la créature.

Robert, aimant plus que tout les animaux et voyant Togo au bord des larmes, accepte évidemment de secourir Jean-Micerf. Mais il lui faudrait du renfort ! Il en est là de sa réflexion quand il aperçoit quelque chose bouger sur le Pont du Secret. Togo et lui repèrent Arthur, en plein espionnage de son épouse, la reine Guenièvre, en compagnie – lui a-t-on dit – de son fidèle chevalier, Lancelot, plus loyal à sa femme qu'à son royaume... Robert intercepte le bon souverain des Bretons et, comprenant ce qui le préoccupe, sollicite sa coopération. Il lui promet de l'aider à prendre les traîtres en flagrant délit. Bien évidemment, Arthur accepte et pour preuve de son soutien, il confie à Robert son épée Excalibur,

la seule arme qui puisse venir à bout de la vouivre. Il lui prête aussi une cape d'invisibilité, la même qui lui permettait de tenir une planque discrète pour surprendre les amants cachés.

Robert, Togo et Jean-Micerf élaborent leur plan : le cerf avancera en appât vers la vouivre et l'homme des bois le suivra, invisible, Excalibur entre les mains. Parvenu à la hauteur de la créature maléfique, il frappera de toutes ses forces pour lui trancher la queue. Mais nul besoin de risquer à nouveau la vie de Jean-Micerf, car quand la sirène d'eau douce voit Arthur, celle-ci se précipite à sa rencontre. Robert se jette sur elle avec l'épée et arrête son geste au dernier moment, l'entendant crier : « Grâce ! » « Pitié ! » Elle explique tout : si elle a fait cela, c'est qu'elle a peur qu'on lui dérobe son trésor. Dans le doute, elle attaque tout ce qui bouge, et après... c'est trop tard ! Pour preuve de sa bonne foi, elle montre à Robert un objet qui permettra de guérir Jean-Micerf : un bâton, mais pas n'importe lequel, un bâton miraculeux ! Le bûcheron le ramasse et le plante d'un coup sec dans le sol, selon l'indication de l'ennemie devenue alliée. Une eau claire et vivifiante jaillit. Une eau qui exauce les vœux. Jean-Micerf en boit quelques gorgées et se rétablit comme par magie.

Hélas, pendant que tous étaient occupés, Lancelot et Guenièvre sont passés par là et se sont emparés

du trésor de la vouivre. Togo est furieux de voir sa nouvelle amie trahie et se précipite sur les deux coupables. Il capture les amants qu'il livre à Arthur.

Le bûcheron se saisit à son tour du bâton miraculeux, car lui aussi a un vœu à faire. Il boit quelques gorgées d'eau et se transforme en homme-vouivre, pour rejoindre la vouivre dans son ruisseau. Robert vivra désormais en communion avec la nature, plus proche encore de ses complices Jean-Micerf et Togo.

Quant à Arthur, il enferme les deux traitres dans la plus haute tour du plus haut donjon de son château pour... 48 heures de garde à vue !

Léonie à la recherche du Graal



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 28 janvier 2016,
à la Garderie du centre Alma (Rennes)
Création collective avec
Adèle, Léonard, Agathe et Valentin.

Tirage des cartes :

Héros : Un prince ou une princesse venu de loin.

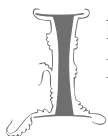
Lieu : Le Val sans Retour.

Mission : Trouver le Graal.

Objet magique : Une cape d'invisibilité.

Allié : Lancelot.

Opposant : un Dragon.



I était une fois une princesse nommée Léonie.

Léonie est très belle, pas trop grande, pas trop petite, de taille moyenne, juste comme il faut. Elle habite dans un palais sur la Montagne Blanche.

Arrivée en Brocéliande pour accomplir sa destinée, elle ne sait pas ce qui l'attend, si ce n'est qu'elle a pour mission de trouver le Graal. Quelqu'un lui a révélé un jour qu'elle mènerait cette quête aux côtés de son héros et qu'il deviendrait son amoureux. Quand on lui a expliqué que le Graal pouvait rendre immortel, c'est-à-dire faire en sorte que l'on ne meure jamais, Léonie s'est exclamée : « C'est pas possible ! » Pourtant, c'était bien là sa mission.

Alors qu'elle marche dans la forêt bretonne, la princesse rencontre le chevalier Lancelot. Il est beau, et elle devine qu'il est fort et malin. Léonie le sait aussitôt : c'est l'amoureux qu'elle veut. Quand elle lui parle de sa quête, Lancelot lui dit qu'il est déjà épris de quelqu'un d'autre, la reine Guenièvre, mais qu'il accepte de l'aider.

La princesse et le chevalier marchent jusqu'au Val sans Retour. Là-bas, ils rencontrent le gardien des lieux : un dragon qui ne combat que les méchants. Comme Léonie et Lancelot sont gentils, ils n'ont rien à craindre de lui.

Ils se renseignent :

– Bonjour, dragon, salue Léonie. Est-ce que le Graal est dans ton univers ?

– Oui, jolie princesse, il est bien dans le Val sans Retour.

– Peut-on l'avoir facilement ?

– Oui et non... Vous pouvez l'avoir à condition de battre un méchant dragon !

– Oh, mais ça va être trop dur ! panique Léonie.

– Ne vous inquiétez pas, princesse Léonie, je suis fort, j'y arriverai ! la rassure bravement Lancelot.

– Et je compte bien vous aider, ajoute le dragon. Je vous donne un objet magique : une cape d'invisibilité !

– Super ! Comme ça, il ne nous verra ni approcher ni combattre », s'écrie Léonie qui a retrouvé son enthousiasme.

Les deux aventuriers se dirigent vers la tanière du dragon. À quelques mètres, ils se cachent ensemble sous la cape et avancent à petits pas. Lancelot prend son épée et assène des coups secs sur la tête du monstre. La grosse bête, qui n'a rien vu venir, est sonnée. Elle tombe dans les pommes.

Léonie en profite pour récupérer le Graal, mais elle a pitié du dragon. Alors, elle décide d'utiliser la coupe miraculeuse pour le soigner. Quand il sort de sa torpeur, il est tellement reconnaissant envers la princesse qu'il se montre gentil et lui promet son affection éternelle. Quant à Lancelot, il est si impressionné par le courage et la bonté de Léonie qu'il en oublie la reine Guenièvre.

Le soir, ils célèbrent leur victoire autour d'un grand plat de spaghettis. Tous deux aspirent la même pâte et, sans s'en rendre compte, s'embrassent. Lancelot devient rouge de la tête aux pieds, mais pour la première fois depuis longtemps, il se rend compte qu'il est heureux !

Mina dans la savane



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 28 janvier 2017,
à la Garderie du centre Alma (Rennes).
Création collective avec
Karrar, Romane, Esteban, Margot et Anne-Sophie.

Tirage des cartes :

Héros : Un enfant de passage.

Lieu : La Fontaine de Barenton.

Mission : Apprivoiser le cerf blanc.


Objet magique : Un bâton miraculeux.

Allié : un Lion.

Opposant : un Géant.

Tirage complémentaire :

Objet magique : Instrument de musique.

haque été, beaucoup d'enfants parcourent la forêt de Brocéliande à la recherche de trésors ou dans l'espoir de rencontrer des êtres merveilleux. Mina, 10 ans et demi, est toute contente que ses parents l'y emmènent en colonie de vacances. Elle ne connaît pas les histoires des fées et des korrigans, mais elle compte bien les découvrir, et peut-être même en observer !

Le camp étant installé tout près de la fontaine de Barenton, la première légende que les animateurs lui racontent est celle des fées venant s'y baigner à la nuit tombée. Elles aiment son eau toujours fraîche et les petites bulles qui les chatouillent. Il n'en faut pas plus pour donner envie à Mina de s'échapper sous le ciel étoilé pour se rendre à la fontaine voir si des fées y sont...

Sur place, elle n'en croit pas ses yeux : c'était donc vrai ! Plusieurs fées se baignent. L'une d'entre elles, qui semble être la reine, lui fait signe d'approcher. Elle a une mission pour Mina : retrouver le cerf blanc de Brocéliande. Celui-ci s'est enfui de la montagne Enchantée et a disparu.

Honorée de la confiance de la reine des fées, la fillette accepte de partir à la recherche de l'animal merveilleux.

Elle s'en retourne dans la forêt, éclairée de la douce lueur de la lune. Passant entre deux branches d'arbres, la voilà soudain projetée dans un autre monde, ou plutôt dans un lieu très éloigné : la savane africaine.

Devant elle se dresse un lion majestueux, avec une tête de gros chat gentil. Il lui adresse la parole :

« Bonjour, je m'appelle Yoyo-Max.

– Bonjour, je m'appelle Mina.

– Que puis-je faire pour toi, Mina ?

– Aurais-tu vu le cerf blanc de Brocéliande ?

– Non, mais je sais qu'il est dans les parages. Tiens, prends ce bâton, il t'aidera. »

Mina regarde l'objet, étonnée. Yoyo-Max lui révèle qu'il est magique : si elle le plante dans le sol, elle sera éclaboussée une eau fraîche et désaltérante. « Le cerf devrait être attiré... Cela manque d'eau par ici, il doit avoir soif ! » explique le lion.

Alors, suivie de Yoyo-Max qui veille sur elle, la petite fille crée partout sur son chemin des jaillissements d'eau. Quand soudain, elle aperçoit le noble animal des forêts bretonnes. « Youpi ! » s'exclame Mina.

Elle a crié victoire trop vite... Devant elle, quelque chose d'énorme se dresse... Un géant s'interpose entre la fillette accompagnée du lion

et le cerf. Ni une ni deux, le lion se précipite sur les jarrets du colosse ! Celui-ci est tellement effrayé qu'il s'enfuit en courant. Rassuré, le cerf se rapproche de Mina et la laisse même lui caresser le museau.

Alors qu'ils rebroussement chemin, se demandant comment ils vont pouvoir rentrer en Brocéliande, Mina est attirée par un objet au sol : « Une cornemuse, dans la savane ! C'est original », fait-elle en interrogeant du regard ses camarades. C'est une fillette, dans un arbre, qui lui répond : « Si tu en joues suffisamment bien et que tu me donnes envie de danser, alors je te renverrais, toi et le cerf, en Brocéliande. »

Heureusement que Mina sait jouer de la cornemuse depuis qu'elle a trois ans et demi ! Elle manie si bien l'instrument que quelques notes plus tard, la voilà de retour dans la forêt, tout près de son campement.

La reine des fées se montre très reconnaissante de l'exploit de Mina. Pour la remercier, elle lui offre un chat, nommé Mimi, un félin tout mignon qui ressemble trait pour trait, en plus petit bien sûr, à Yoyo-Max.

Robin
et la magie du Val



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 28 janvier 2017,
à la Garderie du centre Alma (Rennes).

Création collective avec Lydia, Adame,
Keyllian, Leyla, Fleurine,
Abdelaadim, Lindsay et Moussa.

Tirage des cartes :

Héros : Un travailleur des bois.

Lieu : Le Val sans Retour.

Mission : Apprivoiser le cerf blanc.

Objet magique : Un anneau magique.

Allié : Arthur.

Opposant : les Lavandières de la nuit.

Tirage complémentaire :

Objet magique : Baguette magique.

Allié : Viviane.

Lieu : Le Pont du Secret.

Opposants : un Garou et une Bande de Korrigans

Dans les bois de Brocéliande vit Robin, bûcheron de son état. Comme il le fait souvent, il se balade tranquillement au Val sans Retour. Tranquillement, car si l'on n'est pas calme quand on passe par ce coin de Brocéliande, un dragon apparaît et effraie les randonneurs trop agités en crachant du feu. Quelle n'est pas la surprise de Robin, quand, alors qu'il est paisible, le dragon se présente devant lui !

L'énorme reptile volant le rassure et lui explique qu'il a besoin de lui :

« Le cerf blanc de Brocéliande a disparu ! Vois-tu, Robin, c'est lui qui donne sa magie au lieu. S'il n'est pas revenu avant le coucher du soleil, le lieu restera joli, mais il ne sera plus enchanté.

— Je vois, dragon. Je vais t'aider. Il faut sauver la magie du Val sans Retour ! »

Sur ces mots, le courageux Robin reprend sa route à la recherche d'indices, sans savoir vraiment où il va. Il croise Arthur et s'empresse de lui faire part de la catastrophe qui menace de s'abattre sur Brocéliande. Aussitôt, le grand roi de Bretagne prend la situation

en main : « Allons au Pont du Secret, dit-il, il nous révélera où est retenu le cerf ! »

Il s'agit d'un pont sur une rivière enchantée. Ensemble, ils sont magiques.

Robin jette un caillou dans l'eau, exprime sa demande, et sur le ruissellement de l'eau se dessine la scène révélant le mystère de la disparition du cerf. L'image le montre prisonnier des Lavandières de la nuit.

La scène apparaît : le cerf serait passé près d'elles, par hasard, sans être informé du fait qu'il ne fallait surtout pas les approcher. Résultat, elles l'ont capturé.

Maintenant qu'ils savent qui chercher, Robin et Arthur sont plus motivés que jamais à en découdre avec ces abominables femmes qui terrorisent tant de gens ! Sur le chemin, un objet magique attire l'attention du bûcheron :

« Un anneau magique ! s'exclame Arthur.

– À quoi ça sert ? interroge Robin

– À voir la vérité... Si tu regardes au travers, tu verras au-delà des apparences la vraie nature du monde. C'est un signe... Ne nous laissons pas guider par notre colère ! » conclut avec sagesse le grand roi.

Apercevant les Lavandières, Robin observe la scène à travers l'anneau. Comme l'avait prédit Arthur, ils n'étaient pas dans le vrai. En effet, quand il pénètre leur cœur, le bûcheron comprend que ces femmes ont été ensorcelées, que si elles sont méchantes, c'est

qu'un sortilège les a piégées. Fort de cette révélation, Arthur appelle à leur secours la fée Viviane. Tous deux communiquent par la pensée, ce qui impressionne beaucoup Robin. L'enchanteresse leur confie alors une baguette magique : « Sapristi ! Que le sortilège des Lavandières soit levé ! » tente l'homme des bois. À son grand étonnement, les femmes aux allures spectrales reprennent des couleurs et retrouvent leur sourire.

Il a réussi !

Elles libèrent le cerf et, désespérées face à toute la peine qu'elles ont causée, elles promettent de réparer le mal qu'elles ont fait.

Robin est fier de lui... Grâce à l'aide d'Arthur, il va ramener le cerf blanc ! Mais il n'est pas au bout de ses surprises...

Sur le chemin du retour, surgi de derrière un buisson, un énorme loup-garou leur barre la route.

« Vous ne passerez pas ! menace-t-il.

– Ça, c'est ce que l'on va voir, répond Arthur, son épée Excalibur à la main.

Il le tue d'un coup sec.

– La voie est libre. Dépêchons-nous ! » dit Robin, impressionné par la puissance de l'arme légendaire.

Une autre surprise, joyeuse cette fois-ci, du moins le croient-ils, les interrompt. C'est une bande de korrigans aussi joviaux que plaisants qui se mettent à danser pour eux et leur ouvrent le passage. Ils leur

offrent leur aide et les protégeront au péril de leur vie, proclament-ils en chœur.

À chaque haie, chaque fossé, chaque arbre assez épais pour qu'un homme s'y cache, ils rompent la marche et font preuve de mille précautions avant de déclarer que le convoi peut continuer à avancer.

Au bout de plusieurs arrêts, Arthur comprend. Les korrigans sont faussement aimables : ils sont là pour leur faire prendre du retard. Nul besoin de violence cette fois-ci, il suffit qu'Arthur lève l'épée et profère quelques menaces pour que les méchants lutins déguerpissent à toute vitesse.

Constatant qu'ils ont perdu beaucoup de temps, le roi, le bûcheron et le cerf décident de tenter le tout pour le tout : ils courent très vite vers le Val sans Retour. Tant pis pour les éventuels dangers, ce n'est plus le moment d'y penser ! Et ils font bien, car ils arrivent juste avant que le soleil commence à décliner, attendus avec impatience par le dragon, gardien des lieux, qui, pour une fois, accepte que l'on soit un peu agité dans son sanctuaire.

Ils ont sauvé le Val sans Retour qui, grâce à eux, restera magique !

Feu maléfique
sur Brocéliande



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 28 janvier 2017,
à la garderie du centre Alma (Rennes).
Création collective avec
Loukas, Flora, Catherine et Camille.

Tirage des cartes :

Héros : Un travailleur des bois.

Lieu : Le Val sans Retour.

Mission : Sauver la forêt.

Objet magique : Une baguette de fée.

Allié : Merlin.

Opposant : une Sorcière maléfique.

Au Val sans Retour vit un bûcheron prénommé Noam. Il a pour fidèle ami un magnifique dragon bleu qui veille sur la forêt de Brocéliande.

Un jour, par un après-midi d'été où la chaleur se fait étouffante, ce dragon vole vers lui à toute vitesse, comme pris de panique.

« Au feu ! Il y a le feu au village ! Les maisons vont être détruites et la forêt aussi ! Viens m'aider ! »

Noam ne réfléchit même pas. Il monte sur le dos du dragon pour arriver plus vite sur le lieu de l'incendie. En chemin, ou plutôt en vol, il explique à son ami bûcheron que le feu a pris à cause de la sécheresse et que la canicule a si bien réchauffé l'eau qui stagne encore dans les lacs et étangs de la région qu'elle n'est plus assez froide pour vaincre les flammes. Les flammes sont le fruit du sortilège d'une sorcière et seule une eau glacée peut les éteindre.

Noam suggère de faire un détour par la cabane de l'enchanteur Merlin. « Il a tous les pouvoirs, il devrait nous aider ! » dit-il pour convaincre son ami. Bien sûr,

Merlin vient à leur secours. Il confie une baguette magique à Noam qui n'aura qu'à s'en servir pour glacer l'eau.

Arrivé près de l'incendie, le dragon ayant fait le plein d'eau, Noam, tout en le chevauchant, s'exclame au moment où sa monture crache sa cargaison : « Abradacadra, glace l'eau ! »

L'eau gèle et tombe en un gros bloc de glace sur la fournaise.

« Ouf, ça marche ! » soupire Noam.

Hélas, le répit est de courte durée, car les flammes se ravivent quelques minutes plus tard. Alors, Noam repense à la sorcière qui ne doit pas vouloir se laisser faire aussi facilement. Il la cherche des yeux, l'aperçoit et, alors qu'elle ne le regarde pas, lance un deuxième sort : « Abracadabra, bloque la sorcière ! »

Et hop, voilà l'affreuse méchante figée !

Noam s'en approche et lui propose un marché : il la libère si elle lève son sort et si elle promet d'être plus gentille. Terrifiée, la sorcière accepte.

Délivrée, elle fait aussitôt cesser le feu.

Le soulagement se lit dans les yeux du dragon qui a eu très peur. La sorcière s'excuse et lui fait même un gros câlin.

Maintenant amis, ils repartent tous les trois au Val sans Retour. Ils ont sauvé la forêt !

Busteur et le fantôme



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 28 janvier 2017,
à la garderie du centre Alma (Rennes).
Création collective avec Estebann et Lola.

Tirage des cartes :

Héros : Un animal de la forêt. Lieu : Le tombeau de
Merlin. Mission : Aider un spectre

Objet magique : Excalibur.

Allié : Merlin.

Opposant : une Bande de korrigans.

Tirage complémentaire :

Allié : un Lion.

Brocéliande est un lieu magique où vivent en harmonie les créatures légendaires et les animaux de la forêt. Busteur est justement l'un d'eux. C'est un renardeau curieux et gentil, au poil roux brillant et tout doux. Il aime bien se rendre au tombeau de Merlin pour discuter avec l'enchanteur, mais aussi pour découvrir les vœux que les humains déposent à son attention. Ce jour-là, un papier étrange attire son regard. Il l'attrape de ses petites pattes et, comme c'est un renard qui va à l'école, il le lit.

C'est écrit : « Je suis un fantôme.
Aidez-moi à retrouver mon trésor. »

Busteur, qui est aussi très courageux, accepte la mission. Grâce à son flair, il va chercher le trésor et le rendre à son propriétaire !

Merlin apparaît alors devant lui et lui propose son aide. Il lui révèle qu'il a avec lui l'épée Excalibur et qu'elle leur sera bien utile dans leur quête.

Tous les deux marchent dans les bois, Busteur la truffe au sol pour renifler la piste du trésor perdu.

Soudain, une bande de korrigans les attaque. Busteur se précipite pour les mordre de ses crocs et Merlin tape dessus avec l'épée magique. Les méchants lutins sont terrifiés et prennent la fuite sans demander leur reste.

Arrivés devant un château, Busteur et Merlin aperçoivent un lion qui vient à leur rencontre. C'est un bon gros lion aux allures de nounours ! Il a un secret à leur révéler : le trésor serait dissimulé derrière le château.

Vite, Busteur et Merlin courent le chercher.

En effet, il est là !

« Youpi ! fait Busteur.

— Maintenant, il nous faut retrouver notre fantôme », répond Merlin.

Busteur renifle quelques bouffées d'air et son regard se fixe sur une ombre blanche. Il se précipite à sa rencontre :

« C'est bien le fantôme ! », glapit-il à l'attention de l'enchanteur.

Tous deux lui remettent le trésor. Trop content d'avoir trouvé des amis, le fantôme leur demande s'il peut rester avec eux. « Bien sûr ! » répondent en chœur Merlin et Busteur.

C'est ainsi qu'ils sont devenus copains et qu'ils ont décidé de vivre tous les trois au tombeau de Merlin.

Albert le lutin
et les pirates



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton Conte
du 8 février 2017,
à Lours (Saint-Malo-de-Beignon).
Création collective avec
Louis, Chloé, Antoine, Ilis, Clara, Louis,
Heipoe, Basile, Gladys, Théa, Ethan, Aldric, Hanaé,
Liana, Sélène, Nathan, Melwann, Tom, Charlie.

Tirage des cartes :

Héros : Un lutin coquin.

Lieu : Le Chêne à Guillotin.

Mission : Sauver la forêt.

Objet magique : Une baguette de fée.

Allié : Morgane.

Opposant : une Sorcière maléfique.

Tirage complémentaire :

Opposant : un Dragon.

Lieu : Le Palais de Cristal.

Albert vit en Brocéliande. Du haut de ses 8 ans et demi, ce lutin farceur et artiste étudie dans une école de clowns-magiciens. Il n'a pas décidé de ce qu'il fera plus tard, mais il espère qu'il pourra faire les deux ! Être clown pour que les gens rient, être magicien pour qu'ils rêvent : Albert est blagueur et a du cœur.

Un jour, lors d'une promenade à Concoret, du côté du chêne à Guillotin, là où un abbé se serait caché pour fuir ses ennemis républicains, Albert entend un vacarme phénoménal. Il reconnaît des bruits de tirs de canons, des explosions, le son mat des arbres qui tombent au sol et le sifflement des épées coupent les branches. Du monde arrive vers lui. Ni une ni deux, il se dissimule dans l'anfractuosité du chêne. Ouf ! Les pirates sont passés sans se rendre compte de sa présence. Qu'est-ce que des pirates peuvent bien faire en Brocéliande ? s'interroge Albert. Dans le tronc, quelque chose le gratouille. Il cherche ce que c'est et découvre un parchemin soigneusement enroulé et ceint d'un ruban rouge. Il l'ouvre et lit ce message :

« Coulez le bateau des pirates.
Aidez-nous, qui que vous soyez,
la forêt a besoin de vous. »

La missive est signée de la main de la fée Viviane.

Voilà une mission qu'Albert, ami des fées et habitant de la forêt, compte bien accomplir !

Comment va-t-il faire ? Il ne le sait pas encore, mais il se doute que cela commence par sortir du tronc et chercher quelques indices.

S'assurant qu'il n'y a plus de danger, Albert met le nez dehors, puis un pied, deux pieds et son corps tout entier. Là, juste à côté, il voit la belle fée Morgane qui semble elle aussi se promener. Il va à sa rencontre et lui explique tout. Morgane feint d'hésiter, puis révèle à Albert qu'il n'est pas utile qu'il en dise plus, qu'elle connaît tout de la situation, et que c'est bien davantage elle qui a besoin de lui. Honoré et impressionné, Albert accepte de faire alliance avec la puissante enchantresse. Celle-ci lui raconte alors que, dans un lac non loin d'ici, perdu au milieu des bois, a surgi des eaux calmes un bateau de pirates, plein de son équipage féroce. Ils sont un sortilège de sa pire ennemie, la sorcière maléfique, une femme aussi laide que mauvaise, qui leur a donné comme ignoble mission de détruire la forêt.

« Pourquoi ? demande Albert.

– Parce que c’est la forêt qui me donne mes pouvoirs. S’il n’y a plus de forêt, ma magie n’existe plus. En détruisant Brocéliande, la sorcière me détruit.

– Alors, je vous sauverai, vous et ces bois ! déclame avec solennité Albert.

– Une chose de plus, brave lutin. Si tu détruis la sorcière, je veux son pouvoir ! Ainsi, il ne tombera pas en de mauvaises mains » conclut Morgane.

Afin d’aider son allié lutin, elle lui indique que la sorcière a pris possession du Palais de Cristal et lui confie une baguette magique. Il n’aura qu’à dire la formule « Abracadabra », suivie d’un ordre, et la baguette accomplira son souhait. En se dirigeant vers le château dissimulé sous les eaux du lac de Comper, demeure habituelle de Viviane, Albert devine qu’il devra également secourir la fée protégée de Merlin, qui doit y être retenue prisonnière.

Arrivé devant le Palais de Cristal, Albert voit la sorcière qui monte la garde. En effet, elle est très très moche, pense-t-il. Elle le regarde d’un air surpris. Albert ne lui laisse pas le temps de faire quoi que ce soit, du moins le croit-il. Il brandit sa baguette et ordonne : « Abracadabra, que la sorcière se transforme en crapaud pour toute sa vie ! »

Hélas, la sorcière est très rapide et à peine Albert a-t-il prononcé deux mots qu’elle a lancé un contre-

sort. Ce n'est donc pas en batracien baveux qu'elle se métamorphose, mais en énorme et effrayant dragon. Celui-ci s'envole dans les airs et se met à cracher du feu tout autour de lui.

Albert court retrouver Morgane. Il a un plan, mais il a besoin de sa magie. Il lui demande une potion qui transformera le dragon en lapin blanc tout mignon, sans griffes et sans dents pointues. Morgane s'exécute. Elle mélange dans un grand chaudron de la poudre enchantée, de la bave de grenouille, des yeux de crapauds, mille pattes de mille-pattes, de la menthe, des araignées noires et velues, des dents de dragons et des framboises pour le goût.

Albert saura convaincre le monstre d'ingurgiter sa mixture : les lutins sont réputés être tellement gentils que personne ne s'en méfie. Il n'aura qu'à faire son regard doux et dire quelques mots aimables, et l'ennemi n'y verra que du feu.

De retour auprès du dragon, ou de la sorcière-dragon, Albert l'interpelle : « Viens, viens ! C'est de l'eau pour toi. Tu dois avoir bien soif à force de cracher du feu comme cela. » Comme il l'avait prévu, le dragon est en confiance et boit le breuvage de Morgane.

Et là, pof ! Il se transforme en lapin tout mignon, qui ne crache plus du feu, mais des bulles de salive. La potion a fait disparaître ses pouvoirs et sa

méchanceté. Il n'y a plus de sorcière, plus de dragon... plus de pirates ! Ils se sont tous changés en carottes pourries à fanes violettes. Et plus de bateau ! Il est devenu une sorte de citrouille-nénuphar.

Albert se souvient du mot écrit par Viviane et demande au lapin de le guider jusqu'à la cellule où elle est prisonnière. Avec la baguette magique, il ouvre la porte et libère la fée.

Tous trois reviennent auprès de Morgane dont les pouvoirs sont maintenant sauvés Elle en a même gagné d'autres, puisqu'elle a pris ceux de la sorcière-dragon. Elle maîtrise désormais le feu, l'eau, la terre et l'air.

Pour récompenser Albert de son courage, les deux fées lui proposent de lui offrir un pouvoir. Le lutin hésite : voler comme un oiseau, nager comme un poisson, se transformer en tourbillon et lancer de la glace, se muer en robot, se métamorphoser en n'importe quel animal de la forêt, devenir invisible dès qu'il le veut... Il se décide pour le pouvoir d'invisibilité, aussi utile pour ses prochaines missions que pour ses tours de magie et ses blagues !

Korri
et l'entrepreneur-garou



Histoire créée lors de l'atelier Raconte ton conte
du 15 février 2017,
à La Petite Maison des Légendes (Concoret).
Création collective avec
Nathalie, Aurore, Tristan, Franck, Gaëlle, Benjamin,
Yoann, Eliott, Romane, Daphnée, Sophie et Lucille.

Tirage des cartes :

Héros : Un lutin coquin.

Lieu : Le Tombeau de Merlin.

Mission : Sauver la forêt.

Objet magique : Un anneau magique.

Allié : Arthur.


Opposant : un Garou.

Tirage complémentaire :

Lieu : Le Val sans Retour.

Allié : Viviane.

Objet magique : Une potion de vie.

n Brocéliande vivent nombre de créatures merveilleuses et facétieuses. Mythe et réalité s'entremêlent, générant tantôt de drôles d'exploits, tantôt de terrifiantes menaces. L'histoire de Korri, une lutine aussi espiègle que guerrière, n'échappe pas à cet état de fait.

Korri, jeune farfadette au tempérament impulsif et romantique, était la gardienne du Tombeau de Merlin. Elle avait jeté son dévolu sur ce lieu, le choisissant parmi tous les sites de Brocéliande comme le symbole de l'amour immortel : celui de Merlin pour Viviane, celui de l'enchanteur pour la forêt. Discrètement, elle observait les promeneurs et veillait à ce qu'ils respectassent l'hommage adressé au mage de Brocéliande. Si certaines pensées étaient malveillantes ou dangereuses, elle détournait le visiteur du lieu.

Alors qu'elle était à sa tâche, la masse sombre d'une déception hantant un touriste éveilla son inquiétude. Celui-ci s'était rendu à la fontaine de Jouvence et l'avait trouvée complètement à sec.

Il n'avait pu faire ses ablutions anti-âge et en était fort vexé, d'autant plus que ce n'était pas la première fois, marmonnait-il dans sa barbe naissante. Pressentant la force démesurée de l'accablement comme une alerte adressée par la forêt, Korri se précipita auprès de la fontaine et constata que sa terre était complètement asséchée. « Où est l'eau ? » se demanda-t-elle en suivant des yeux le ruisseau vide. Elle le remonta, courut dans toute la forêt et fit partout le même constat : pas un ruissellement n'animait le lit des rivières, pas une goutte ne subsistait dans le sol devenu aride. Sa quête la conduisit au Val sans Retour où elle trouva un début de réponse à ce mystère. Devant elle, près du Miroir aux Fées, gisait un énorme dragon affalé dans le passage, empêchant tout écoulement.

Était-il mort ? Simplement endormi ? Elle n'en avait aucune idée.

Korri s'empressa d'aller solliciter de l'aide. Ses pas la menèrent à Arthur qui, comme à son habitude, était en pleine et vaine quête du Graal. Quand il vit la lutine Korri arriver vers lui, il pensa aussitôt qu'il ne serait jamais tranquille et que ce n'était pas comme cela qu'il trouverait la coupe sacrée. Mais un peu de distraction n'était pas pour lui déplaire... Il écouta attentivement Korri qui lui raconta ce qu'elle avait découvert : la fontaine de Jouvence à sec, les ruisseaux alentours aussi, le dragon étendu de tout son long empêchant l'écoulement des eaux.

« Viviane va nous aider ! » déclara le roi, et la fée apparut à ses côtés. Il fut décidé qu'elle prendrait part à l'aventure.

Viviane confia à Kōrri un anneau magique, qui donnait le pouvoir de voir au-delà des apparences. Elle expliqua à la lutine qu'il permettait de comprendre une situation, de percevoir ce qui se cachait derrière un caractère agressif ou une amabilité suspecte. Kōrri s'en saisit et se précipita auprès du dragon affalé. Au travers de l'anneau, elle observa une scène effrayante : un loup-garou s'était approché et avait mordu le dragon, tombé raid dans un profond sommeil. Elle en déduisit qu'il fallait le secourir, que son sort était lié à celui de la forêt. Elle vit aussi que si le dragon se réveillait sans être soigné, la contamination qu'il avait subie ferait planer une ombre maléfique sur Brocéliande, qui la condamnerait et la détruirait.

Plongée dans ses réflexions, Kōrri ne perçut pas la présence, derrière elle, du loup-garou, qui avait désormais repris apparence humaine. Un homme s'approcha du petit groupe, sourire aux lèvres et démarche avenante. Il se présenta comme un herboriste qui se promenait, à la recherche de plantes rares, et qui serait heureux de les aider. Mais Kōrri avait du flair et elle renifla une odeur de chien mouillé : « T'as une drôle d'odeur », fit-elle à l'homme louche. Elle regarda à travers son anneau

et vit le garou. Celui-ci prit aussitôt la fuite, mais Kōrri étant une guerrière hors pair, elle banda son arc et décocha une flèche qui se planta dans sa fesse gauche, l'arrêtant net.

Il s'écroula par terre. Arthur lui présenta le tranchant d'Excalibur. Le garou ne fit plus le malin et s'empressa de tout expliquer pour ne pas finir en sushis mi-homme mi-loup. Il avait mordu le dragon pour s'approprier la forêt. Il était entrepreneur immobilier et souhaitait en faire un village-vacances pour garous de toute espèce, où seraient vendus des humains. Le dragon ne pouvait être sauvé que s'il était plongé dans l'eau du Miroir aux Fées et soigné grâce à une de leurs potions.

Arthur garda le garou en joue, tenant là son rôle pour ne pas avoir à transporter le dragon. « Terrasser les dragons, je sais faire... Mais les porter, c'est une autre affaire ! » pensa-t-il. Quant à Kōrri, elle s'imaginait déjà ramasser des rondins, les glisser sous le dragon pour le déplacer de quelques longs mètres jusqu'aux eaux magiques. Viviane prit les choses en main. D'un coup de baguette, elle fit léviter le dragon et le déposa doucement dans l'étang. Arthur attrapa l'homme-garou sous le bras et, tous ensemble, ils se dirigèrent vers ce qui semblait être l'entrée du Miroir aux Fées, l'une d'elles s'y tenant.

« Une seule personne peut venir », annonça-t-elle. Kōrri se dévoua volontiers et suivit l'hôtesse.

Sous les eaux, elle fut présentée à une dame-fée en pleine préparation de potion. Immédiatement, Korri se sentit soulagée : offrir à boire à un dragon était tout à fait dans ses cordes. Hélas pour elle, ce n'était pas un breuvage, mais un remède à injecter en piqûre. Notre lutine sortit donc des eaux avec une énorme seringue équipée d'une terrifiante aiguille pour pénétrer la peau du dragon. Les fées lui avaient expliqué qu'il faudrait Excalibur pour écarter les écailles et que l'aiguille devait être enfoncée d'un coup sec, sans hésitation.

Arthur délaissa quelques instants le garou, lui promettant mille tortures s'il bougeait un poil, et se rapprocha du monstre endormi. Il souleva une écaille de la pointe de son épée et Korri utilisa son arc pour lancer la seringue, qui se planta en un coup sec et net dans le cuir du dragon. Celui-ci rugit et cracha du feu, ce qui fit bouillonner l'onde du Miroir aux Fées et roussir la barbe bien fournie d'Arthur.

La bête se redressa, un peu perdue, et libéra l'eau qui se remit à s'écouler. Il adressa un regard ému à Korri, Arthur et Viviane, qu'il reconnût comme ses sauveurs. Alors, Korri en profita pour lui demander une faveur. Le dragon pourrait-il les conduire jusqu'à la fontaine de Jouvence ? Depuis que Viviane lui avait révélé que son eau aurait un pouvoir tout à fait amusant et sans danger sur le garou, elle avait envie d'en savoir plus. Quant à Arthur, ce n'était jamais

de gaité de cœur qu'il achevait un adversaire, donc il encourageait volontiers cette idée d'expérience magique. Tous ensemble volèrent donc à dos de dragon, Arthur tenant toujours le garou sous le bras, à la merci de son épée. La fontaine de Jouvence était déjà réalimentée.

Korri mit de l'eau dans la seringue et piqua le loup-garou. Pof! Celui-ci se transforma dans un nuage de paillettes en... adorable chaton. Korri regarda dans l'anneau et ne vit plus que de la gentillesse et de l'amour. Elle l'adopta donc, faisant de lui son compagnon pour protéger la forêt de Brocéliande.

Romane
contre tous les méchants



Histoire créée lors de l'atelier du 4 mars 2017,
à la médiathèque d'Augan (56).
Création collective avec Manon, Léa, Maëlys, Guilhom,
Alexis, Nathalie, Myriam, Guéna, Guy et Stéphanie.

Tirage des cartes et cartes complémentaires :

Héros : Un enfant de passage

Lieux : Le Village des Forges, le Val sans Retour,
le Tombeau de Merlin.

Mission : Aider un spectre.

Alliés : un Taureau bleu, Lancelot, Merlin, Viviane.

Opposants : une Bande de korrigans, un Garou,
un Dragon, un Géant, des Lavandières de la Nuit,
une Sorcière, une Vouivre.

Objets magiques : une Potion de vie,
un Instrument de musique.

Fillette de 8 ans haute comme trois pommes, Romane est arrivée en Brocéliande il y a tout juste une semaine. Venue en colonie pour quinze jours, elle a visité beaucoup de jolis endroits de la forêt, mais l'un d'eux a toute sa préférence : le village des Forges. D'après les conteurs, beaucoup de grandes aventures s'y sont déroulées et elle s' imagine qu'elle aussi en vivra une en ce lieu précis.

Quelle n'est pas la joie de Romane quand, ce jour-là, les moniteurs annoncent qu'ils ont organisé une partie de cache-cache aux Forges ! Elle part se cacher à toute vitesse, courant à vive allure entre les ruines industrielles et les maisons, jusqu'à dénicher l'endroit idéal où se dissimuler. Alors qu'elle entend encore distinctement ses camarades compter, elle sent que quelqu'un tape sur son épaule. Romane se retourne, fâchée que l'on vienne compromettre sa cachette, et découvre une belle dame en tenue d'époque, comme sur les gravures du XIX^e siècle qu'elle avait contemplées avec curiosité.

« Bonjour, Romane. Comme tu le voulais, tu vas vivre une grande et incroyable aventure, car j'ai une mission à te confier. L'acceptes-tu ?

– Oui ! fait la fillette sans hésiter.

– Tu devras aider une de mes amies, ou plutôt son fantôme, retenu prisonnier. Pour y arriver, il te faudra trouver le trésor de la forêt. Prends cette direction, indique la dame en montrant l'étendue d'arbres. Bonne chance ! »

Discrètement, Romane fonce vers les bois. Elle est déterminée à aider cette belle dame. Sur son chemin, elle croise un magnifique taureau bleu. Il lui explique qu'il est son allié pour sa mission et l'invite à monter sur son dos. Il sait où est le trésor et va l'y emmener.

Il s'arrête au Val sans Retour. Derrière des branchages apparaît un somptueux édifice. Romane est étonnée, car dans ses souvenirs, il n'y a pas de château à cet endroit de la forêt. Peut-être est-il magique ? pense-t-elle. Les korrigans qui se dressent soudain devant elle lui donnent raison : ce lieu est magique, ou plutôt ensorcelé ! Voilà les premières créatures qu'elle va devoir combattre..

Le taureau lui dit alors : « Romane, de mes oreilles sortent de délicieuses tartines beurrées. Elles rassasieraient n'importe quelle faim, mais peuvent aussi avoir des effets secondaires chez certains

habitants de la forêt. Donnes-en aux korrigans et constate le résultat ! »

À peine a-t-il prononcé ces paroles qu'il fait sortir de ses oreilles les fameuses tartines. Romane les lance aux méchants lutins qui se précipitent dessus et les dévorent sans demander leur reste. Elle n'a pas le temps de compter jusqu'à trois qu'ils ronflent tous, effondrés au sol. « Eh oui ! fait le taureau en adressant un clin d'œil à la fillette, elles peuvent être assez lourdes à digérer... »

Tous deux vont franchir la grande porte du château quand Romane voit au sol un objet qui attire son attention. C'est une fiole, avec un liquide inconnu. Elle la ramasse, certaine qu'elle lui sera utile en temps voulu.

Le taureau et la fillette franchissent le seuil du château. Ils sont sur leurs gardes. Un grognement rauque les met en alerte. Il provient d'un énorme et affreux lapin, un « lapin-garou » pense Romane, surprise que cela puisse exister. Il s'exprime d'une voix grave : « Aide-moi ! On m'a jeté un sort. Il me faut une potion de désenvoutement. » Justement, Romane a ramassé une fiole : c'est sûrement ce qui guérira ce lapin, se dit-elle en lui indiquant de ne boire qu'une gorgée, car « on ne sait jamais. »

« La potion fonctionne ! » s'écrie-t-elle en voyant le terrifiant lapin-garou se transformer en mignon et inoffensif lapin de garenne. « Continuons l'aventure

tous les trois! » propose le taureau, recueillant l'enthousiasme de ses deux nouveaux complices.

Romane et le lapin montent sur le dos du taureau qui traverse une première grande salle, puis un long couloir, une deuxième grande salle, un autre long couloir, quand Romane fait la remarque que ça sent le brûlé. Le lapin agite ses moustaches et confirme :

« Ça sent le dragon! chuchote-t-il pour ne pas alerter le monstre.

– Si c'est un dragon, il n'y a qu'une seule personne pour nous aider, et c'est Lancelot, réagit le taureau.

– Au galop! ordonne Romane. Allons le chercher! »

Ils sortent du château et le taureau les dirige droit vers le célèbre chevalier, connu pour avoir déjà vaincu un sortilège du Val sans Retour. Comme tout preux gentilhomme qui se respecte, il accepte aussitôt d'offrir son aide, s'empare d'un objet que Romane n'a pas le temps d'identifier et monte lui aussi sur le dos de la brave bête. Alors que l'animal bleu galope, le chevalier explique qu'il s'agit d'une flûte qui joue faux, ce qui a différents pouvoirs en fonction des créatures qui l'entendent.

De retour devant le dragon, Lancelot invite Romane à jouer. Elle souffle très fort dans l'instrument et voit le dragon se cacher les ouïes avec ses pattes avant et se mettre à courir. Mais il est déjà trop tard pour lui, plus elle joue, plus il rapetisse. Le lapin a bondi

du dos du taureau et est allé à sa poursuite, la flûte provoquant sur lui des hoquets lors desquels il redevient lapin-garou, ce qui terrifie encore plus le dragon, maintenant terré sous un meuble. Le lapin, ayant repris sa petite taille de garenne, lui montre ses dents aiguës pour le dissuader d'attaquer tandis que Romane lui fait boire quelques gouttes de la potion. Hop ! Le dragon perd son air méchant et semble maintenant doux comme un agneau.

En signe de paix, et parce qu'il a diagnostiqué des brûlures d'estomac qui doivent influencer sur son caractère colérique, le taureau lui offre une belle tartine beurrée. Le dragon la déguste avec plaisir et en demande une autre, qu'il grille légèrement en soufflant dessus : « Délicieux ! » s'exclame-t-il en la savourant. Il leur explique ensuite où se cache le trésor dont a besoin Romane pour accomplir sa mission, mais qu'il y aura encore un obstacle à franchir pour y avoir accès. « Un géant protège le bien que tu convoites, mais il a un point faible : les chatouillis sous les doigts de pied. »

Romane et le lapin se regardent : ils ont un plan. Les trois comparses franchissent une dernière porte. Au cœur de la grande pièce, une clé en or brille. Elle semble voler dans les airs. Entre elle et le trio, un terrifiant géant les observe d'un œil torve. Romane prend alors le lapin à bout de bras, il tend ses longues oreilles et elle court en direction des orteils du

colosse. Celui-ci se gondole tellement il rit, il bascule et roule sur le dos, s'esclaffant et pleurant, risquant à tout moment de se faire pipi dessus. Le lapin fait signe à la fillette d'aller récupérer le trésor. Elle lâche le rongeur, qui poursuit son attaque de chatouilles, et se dirige d'un pas ferme vers la clé.

Alors qu'elle pense l'atteindre, elle distingue des lavandières de la nuit, qui avancent vers elle, menaçantes comme des zombies. Heureusement, Lancelot veille. Il se met à jouer de la flûte, émettant un son strident insupportable qui semble pourtant charmer ces dames. Les voilà qui sourient et s'éloignent pour danser le chachacha et la rumba !

Enfin, Romane va pouvoir s'emparer du trésor. Elle le saisit, mais pof ! Elle est transportée dans un autre lieu.

Dans la lueur du jour qui point à peine, elle reconnaît le Tombeau de Merlin. Au milieu du cercle de pierres se dresse une horrible sorcière. Sa laideur fait trembler de peur Romane. Elle cherche autour d'elle un objet ou quelqu'un qui pourra l'aider, car elle est seule à présent. C'est Merlin qui apparaît dans son champ de vision, caché à quelques pas de la sorcière. Il lui fait signe de ne pas faire de bruit, murmure quelques mots et fait un geste ample du bras. La sorcière est mise hors d'état de nuire et, derrière elle, se dessine une gigantesque cage où

sont emprisonnées de nombreuses personnes, dont une femme habillée comme la belle dame du village des Forges. « C'est elle que je suis venue chercher », se dit Romane sans hésitations. La clé à la main, elle va délivrer tous les spectres quand une vouivre, qui avait rampé discrètement jusqu'à elle, lui barre le passage.

« C'en est trop ! s'agace Romane. J'aurais vu tous les monstres de Brocéliande !

– Viviane va t'aider », la rassure Merlin, qui appelle sa bien-aimée par la pensée.

Il aurait pu vaincre la vouivre lui-même, mais il saisit tous les prétextes pour se délecter de la présence de celle que son cœur a élue. Viviane s'empresse d'aller discuter avec la vouivre. Énervée, la femme-serpent lui explique que des humains lui ont volé sa perle précieuse et que par vengeance, elle s'est promis de toujours leur nuire.

« Si je fais réapparaître la perle, laisseras-tu ces fantômes libres ?

– Oui, mais à condition que ce soit bien la mienne. »

Viviane fait signe à la vouivre de tendre ses mains vers l'avant et se concentre très fort. La perle apparaît petit à petit, d'abord transparente et maintenant bien réelle.

La vouivre n'en croit pas ses yeux : cela faisait des siècles qu'elle attendait ce moment !

Femme de parole, elle tient sa promesse et laisse le passage libre.

Romane peut alors ouvrir la porte. Elle s'approche de l'amie supposée de la dame des Forges et lui explique qu'elle a été envoyée pour venir à son secours. Elle lui prend la main et les voilà toutes deux transportées à nouveau dans le château du Val sans Retour.

Romane récupère son lapin qui abandonne le géant incapable de les poursuivre, à bout de souffle tellement il a ri. Ils retrouvent le taureau bleu, le dragon et Lancelot en train de déguster des tartines grillées bien beurrées. Tous sur le dos du bel animal, le dragon voletant à leurs côtés, ils rebroussement chemin. Les korrigans dorment à poings fermés, repus après leur repas trop copieux.

Au village des Forges, Romane accompagne le fantôme jusqu'à son amie, folle de joie de voir que la mission a réussi. Pour la remercier, elle lui offre un vœu : l'objet magique dont elle rêve !

« Un yoyo ! demande Romane. Non, mieux, un yoyo magique ! Un yoyo magique qui me permettra de rester en contact avec tous mes amis de Brocéliande : le taureau bleu, le lapin de garenne, le dragon, Lancelot, Merlin, Viviane et vous deux bien sûr.

– C'est tout ?

– Et un gentil chien magique aussi !

– Accordé ! » valide la belle dame, lui remettant le yoyo et lui promettant qu'un chiot adorable l'attendra à son retour dans sa famille.

Discorde
au pays des Elfes



Histoire créée lors de l'atelier du samedi 17 juin 2017,
à la médiathèque de Beignon.

Création collective avec Annaëlle, Capucine, Éloi, Émilie,
Ewan, Margot, Noélie, Sarah et Stéphanie.

Tirage des cartes et cartes complémentaires :

Héros : Un apprenti chevalier.

Lieux : Le Val sans Retour, Le Palais de Cristal,
le chêne à Guillotin.

Mission : Pacifier un pays en guerre.

Objets magiques : Excalibur, Une cape d'invisibilité,
Un anneau magique.

Alliés : Le Taureau Bleu, Viviane.

Opposants : un Garou, une Sorcière maléfique.

Un soir, un chevalier au nom étrange arriva en Brocéliande. Le chevalier Sans-Nom venait rendre visite à ses amis. Il traversa le Val-sans-Retour et parvint auprès eux, dans leur village. Tous installés autour d'une table, ils discutèrent de la chaleur qui échauffait les esprits ou pouvait donner des hallucinations, comme à Sans-Nom, qui avait cru apercevoir un dragon planer dans le ciel du Val. L'un d'eux prit la parole et expliqua au nouveau venu qu'ils avaient une mission à lui confier : le temps était à l'orage au pays des elfes et rien n'allait plus là-bas. Ils avaient créé des incendies dans leur royaume pour se détruire les uns les autres, l'air était devenu irrespirable et les elfes invivables. Brocéliande courait un grand danger !

Sans-Nom, comme tout bon chevalier, accepta de secourir la forêt et ses habitants. Il n'attendit même pas le lendemain matin et partit de nuit. Ses amis lui indiquèrent la fontaine de Barenton : c'est là que débiterait véritablement son aventure. Sans-Nom traversa bois et villages pour arriver à la célèbre

fontaine. Pour la menace du feu, sa solution était toute trouvée : déclencher un orage et une pluie diluvienne. Il prit de l'eau à la source pour la verser sur le perron. Aussitôt, le miracle se produisit : des éclairs zébrèrent le ciel, le tonnerre gronda, la pluie s'abattit violemment et le chevalier noir apparut. Les trombes d'eau avaient immédiatement éteint l'incendie, ce qui supprimait déjà un danger pour la forêt. Quant à la présence du Chevalier Noir aux côtés de Sans-Nom, elle était bienvenue : ils ne seraient pas trop de deux pour faire cesser la zizanie.

Ils se dirigèrent ensemble vers le royaume des elfes. Alors qu'ils marchaient, Sans-Nom eut le regard attiré par un objet brillant au sol. Il se pencha et découvrit que c'était une épée, et pas n'importe laquelle, l'épée Excalibur ! À peine relevé, il sut à quoi celle-ci allait lui servir... à se défendre contre une armée de Lavandières de la Nuit. Sans-Nom et le Chevalier Noir attaquèrent les premiers, ne laissant aucune chance aux femmes maléfiques. Ils les zigouillèrent toutes. Par terre, sans vie, elles se métamorphosèrent en paillettes et disparurent.

Ils avancèrent encore, éclairés par la pleine lune, et rencontrèrent un magnifique taureau bleu. Lui et le Chevalier Noir étaient amis, alors le bel animal proposa d'aider les deux vaillants guerriers dans leur quête de paix. Il vanta les mérites de ses délicieuses tartines au beurre, sortant tout droit de ses oreilles,

à volonté, et qui avaient de fabuleux pouvoirs. Sans-Nom fut un peu dégouté et refusa de manger une tartine à la cire d'oreille.

Sur leur route, tous les trois virent se dresser un monstre hideux : une elfe-garou. Ils n'avaient jamais aperçu pareille créature, mais ses poils, ses ailes et ses longues dents pointues ne pouvaient tromper personne. Le taureau bleu se dirigea vers elle et lui offrit une tartine. Elle la dévora avec bon appétit et, quand elle eut fini, ses traits agressifs s'adoucirent. Elle avoua sans que les chevaliers eussent à lui demander quoi que ce fût : « Tout ce désordre est de ma faute ! Le grand elfe-sorcier, mon époux, s'est imaginé que je lui étais infidèle, alors que ce n'est même pas vrai. Déjà qu'il ne m'aimait pas beaucoup, il s'est emporté dans une immense colère. Il m'a jeté un sort me rendant méchante, me faisant devenir un être odieux et perfide. Depuis son envoûtement, j'ai fait le mal partout autour de moi, créant la guerre dans mon propre royaume. Croyez-moi, ce n'est pas ma nature ! »

Sans-Nom, le Chevalier Noir et le taureau bleu furent attendris devant le désespoir sincère de l'elfe-garou. Ils lui demandèrent de lui raconter tout ce qu'elle savait. Le dernier souvenir de celle-ci en tant qu'elfe épouse du roi remontait à une sieste au Palais de Cristal. Après, c'était le vide. Elle s'était réveillée toute velue et avide de faire du mal autour d'elle.

Tous ensemble, ils s'y dirigèrent. L'elfe-garou les guida. Près de l'étang qui dissimulait le château secret de Viviane, ils virent une cape. Ils en déduisirent que l'elfe avait dû être observée et piégée. Un bruit attira leur attention. Sans-Nom se précipita dans les broussailles et sortit par le pompon un lapin à la mine mauvaise. À coup sûr, il était corrompu ! Le taureau lui donna une tartine à la cire d'oreille et le lapin avoua tout, d'une voix penaude. Aux ordres d'une vilaine sorcière, il avait voulu semer la discorde entre le roi des elfes et la reine. Elle était amoureuse du roi et ne supportait pas qu'il eût préféré en épouser une autre.

Sans-Nom resta sans voix. Il était venu pour combattre des monstres et prouver sa bravoure, et il devait maintenant démêler les fils d'une histoire d'amour bien compliquée. Il demanda son avis au Chevalier Noir qui n'était pas plus expert que lui dans les choses du cœur, mais celui-ci suggéra de faire appel à la fée Viviane, puisqu'ils étaient aux portes de sa demeure. Elle apparut comme par enchantement. Elle put tout leur expliquer : le mariage du roi des elfes était un mariage forcé, tant pour le roi que pour la reine. Chacun ayant son rôle à tenir, ils ne devaient rien laisser paraître. Le roi aimait la sorcière, mais il ne pouvait pas le lui faire savoir. Alors, il l'avait abandonnée. De gentille sorcière protectrice des elfes, elle est devenue mauvaise. Elle

a voulu se venger du roi et a piégé la reine qui, elle non plus, n'y était pour rien.

« Comment résoudre une telle situation ? » a interrogé Sans-Nom.

— Avec cet anneau magique. En dévoilant ce qu'il y a au-delà des apparences, il montrera la vérité », a répondu la fée Viviane.

Sans-Nom, le Chevalier Noir, le taureau bleu et l'elfe-garou se dirigèrent vers la tanière de la sorcière. Ils lui expliquèrent tout et comme elle ne les croyait pas sur parole, ils lui dirent de regarder la vérité à travers l'anneau. La sorcière devint toute pâle quand elle se rendit compte de son erreur. Elle leva immédiatement le sort et, accompagnée de la petite troupe, alla rejoindre le roi des elfes, qui se promenait près du chêne à Guillotin. Quand il prit connaissance de la réalité de la situation, il devint rouge de honte et se cacha dans le creux du chêne, ce qui fit beaucoup rire tout le monde. Il leva lui aussi son sort. L'elfe-garou perdit ses poils et un miracle se produisit : Sans-Nom tomba éperdument amoureux d'elle.

L'envoûtement rompu et tous les amoureux réconciliés, la paix revint au pays des elfes. Sans-Nom ne repartit pas dans sa lointaine contrée : il resta au côté de son elfe. Celle-ci, trouvant quand même que Sans-Nom était un nom bizarre le prénomma Alceste,

ce qui lui convint tout à fait. Ils eurent des enfants elfes, des enfants humains, des enfants mi-elfes et des enfants mi-humains; et tous vécurent heureux jusqu'à la fin des temps.

La princesse
flamboyante au secours
de Brocéliande



Histoire créée lors de l'atelier du samedi 17 juin 2017,
à la médiathèque de Beignon.

Création collective avec Adrienne, Keyna, Louane,
Manon, Marceau, Tewen et Vanina.

Tirage des cartes et cartes complémentaires :

Héros : Un prince ou une princesse.

Lieux : Le Val sans Retour,


Le Palais de Cristal, Le Village des Forges.

Mission : Sauver la forêt.

Objets magiques : Un bâton miraculeux, Une cape
d'invisibilité, Un instrument de musique.

Alliés : Merlin, un Lion.

Opposants : un Garou, un Dragon.

onnaissez-vous la princesse flamboyante ? Son vrai nom est Roxane, et on la surnomme ainsi à cause de ses longs cheveux roux ondulés et de sa robe assortie, dans les tons rouges, orangés et cuivrés. Elle étincelle comme une flamme et a l'âme aussi chaleureuse qu'un feu de bois en hiver. La princesse flamboyante vit en Brocéliande et a la chance incroyable d'avoir pour meilleur ami l'enchanteur Merlin. Il lui apprend la magie, comme à Viviane. Elle commence tout juste à dominer son pouvoir du feu.

Un jour où il la sent prête, Merlin lui confie une mission. Roxane en est honorée : c'est enfin pour elle l'occasion de faire ses preuves... Mais elle ne sait pas encore que la mission annoncée par le Maître de Brocéliande sera plus complexe que ce qu'elle avait imaginé...

Merlin lui dit :

« Je pense que tu es prête à accomplir une grande mission. Je te désigne pour aller sauver la forêt. Tu as dû remarquer cette chaleur aride, n'est-ce pas ?

– Oui, Merlin.

– Une créature méchante a décidé de profiter de la sécheresse pour s’amuser en incendiant Brocéliande.

– Qui ose faire ça? tempête Roxane pour qui la forêt est ce qu’il y a de plus précieux.

– Un garou, et plus précisément un renard-garou...

– Un renard-garou?

– Oui, son nom est Loutérifiant. Tu le reconnaîtras facilement, car il a une fourrure violet foncé. Autrefois, il était un homme mauvais et j’espérais l’avoir mis hors d’état de nuire en lui jetant ce sort... Mais il a plus d’un tour dans son sac et continue malgré tout à vouloir détruire la forêt... Tu le trouveras près du Palais de Cristal, c’est à cet endroit qu’il rôde.

– Je m’en occupe, Merlin! » conclut Roxane, fière que l’Enchanteur fasse appel à elle.

Roxane a accepté la mission sans réfléchir, mais en route, elle doute. Sa plus grande peur est l’eau, or, selon ce qu’elle a entendu dire par les humains, le Palais de Cristal se situe sous l’étang du château de Comper. Elle craint que, si elle est mouillée, ses pouvoirs disparaissent. L’eau n’est-elle pas l’ennemie du feu?

Arrivée devant l’entrée du Palais de Cristal, qu’elle aperçoit sous l’eau, elle décide de prendre son courage à deux mains et avance un pied vers l’onde. Étonnamment, ses orteils restent secs. Confiante, elle avance encore et confirme

la légende : l'eau qui recouvre le Palais de Cristal n'est qu'illusion... Elle cherche dans le château, mais ne trouve pas le renard-garou. Par contre, un objet attire son attention : un bâton. Son intuition de fée lui souffle que ce n'est pas un simple bout de bois... Elle se rappelle avoir vu Merlin avec un objet semblable, et certains hommes aussi, tous faisant des miracles avec. Elle l'attrape et le plante d'un coup sec dans le sol, comme elle les avait vu faire. Là, l'eau apparaît en une gigantesque éclaboussure. Roxane est émerveillée et effrayée à la fois. Et si sa mission devait la mener à maîtriser également le pouvoir de l'élément liquide ? C'est ce qu'elle a en tête quand elle retrouve Merlin et lui demande de lui enseigner comment le maîtriser.

L'Enchanteur donne à Roxane une série d'exercices qu'elle s'applique à accomplir. Pour le premier, elle remet de l'eau dans les rivières et étangs asséchés par Loutérfiant. Pour le deuxième, elle crée des fontaines d'eau pure pour que les animaux s'y abreuvent. Pour le troisième, elle cible les arbres : ainsi, tout en les arrosant, elle apprend à viser. Enfin, pour le quatrième, le plus éprouvant pour elle, elle doit affronter sa plus grande peur et toucher l'eau. Elle l'effleure avec son doigt et... rien ne se passe ! Elle réalise qu'elle n'a plus rien craindre, car elle a désormais dompté sa crainte. Elle se sent prête pour vaincre l'affreux renard-garou !

Elle repart à sa recherche et le trouve au village des Forges, en pleine discussion avec un être qui semble être son meilleur ami : un dragon qui s'appelle Dragonard. Il lui révèle qu'il n'en aura fini avec la forêt que quand elle sera complètement détruite. À ces mots, tous les deux rient très fort.

Le doute s'empare à nouveau de Roxane. Un dragon, ça contrôle le feu, l'eau, mais aussi la terre et l'air. Comment pourra-t-elle être à la hauteur ? Elle en est là de ses interrogations quand un étrange objet attire son regard. Elle s'approche et ramasse une cornemuse.

Elle crie, à tout hasard :

« Eh oh, quelqu'un aurait-il perdu une cornemuse ? »

À sa grande surprise, un lion sort d'un buisson et lui répond : « Elle n'est pas à moi, elle est aux êtres magiques de la forêt, mais je sais en jouer si tu veux.

- Ah oui ? Et tu joues bien ?

- Évidemment ! » fait le lion.

Léo, c'est le prénom du lion, accepte d'accompagner Roxane dans sa mission. Elle et lui affronteront Dragonard et Loutérifiant : au moins, ils sont à égalité pour combattre !

Léo et Roxane aperçoivent leurs ennemis au loin. Discrètement, ils se rapprochent et le lion se met à jouer. Une envie folle de danser s'empare des deux

vilains compères qui remuent frénétiquement au rythme de la cornemuse. Ils dansent ainsi jusqu'à s'endormir épuisés et sommeillent toute la journée, puis toute la nuit et même le matin suivant.

Merlin a observé la scène grâce à ses pouvoirs. Il rejoint Roxane et lui confie une cape d'invisibilité. Elle lui servira à surveiller le réveil de leurs adversaires, fondue dans le décor.

Alors qu'ils émergent de leur torpeur, la douce voix de Roxane leur parvient comme dans un songe. Ils imaginent que c'est leur conscience qui leur parle, leur âme de gentil qui les interpelle. Les mots de la princesse flamboyante les apaisent. Ils sont calmes. Ils n'ont plus de colère en eux. La bonne humeur retrouve sa place dans leur esprit. Roxane met de la joie et de l'amour dans leur cœur.

Une fois toute leur méchanceté évanouie, Loutérfiant et Dragonard ne sont plus que gentillesse et bonté. Le sort de Merlin se dissipe et le garou redevient humain. Roxane et lui tombent amoureux.

Cependant, la forêt n'est pas encore sauvée ! Alors, tous, Roxane, Loutérfiant et Léo montent sur le dos de Dragonard. La princesse et le dragon combinent leur pouvoir de l'eau et arrosent depuis le ciel la forêt de Brocéliande. Il ne reste plus à Dragonard

qu'à se poser dans une clairière, cracher en l'air son eau magique pour que chaque gouttelette redonne vie à la végétation asséchée et aux arbres calcinés.

C'est alors la fête dans tous Brocéliande ! Les animaux, les arbres, les villageois... tout le monde célèbre les héros de la forêt. Roxane, Loutérfiant, Léo et Dragonard se promettent d'être amis pour la vie et, ils en sont sûrs, ils vont encore vivre plein de grandes aventures !

Bientôt d'autres histoires..

Recueil Raconte ton conte, 2^e édition
Juin 2017