Aventures médiévales

Fait en l'an de grace 2006 Et octroyé à la damoiselle ou au damoiseau				
Pour ses bons, loyaux et aogéesques services, Et pour sa très grande réjouissance.				

La queste du manuscrit secret

Cher lecteur,

vous avez entre vos mains le travail d'un groupe d'élèves.

Il ne s'agit que d'une sélection unique opérée parmi un grand nombre de textes différents. Pour ce travail d'écriture longue, nous avons voulu donner la part belle à l'imagination de chacun.

Chaque élève a donc commencé par élaborer un jeu de rôle, par imaginer des péripéties dans le cadre d'un scénario qui lui a été proposé.

Pour chaque péripétie, des élèves ont été sélectionnés et leurs idées ont servi à faire jouer toute la classe.

Chaque péripétie proposait trois variantes soumises au choix des élèves, qui ont eu à rédiger les aventures qu'ils s'étaient choisies.

Afin d'enrichir le résultat final, les trois variantes de chaque péripétie ont été conservées, et chaque d'elle résulte même parfois de la combinaison de textes d'élèves différents.

La description des lieux qui servent de cadre aux aventures d'Andelise, le portrait d'Andelise elle-même, résultent eux aussi de la combinaison de textes d'élèves différents.

A propos de la description des lieux, il nous a semblé utile de faire découvrir à nos élèves, à l'occasion de ce travail d'écriture longue, les richesses du patrimoine local, moyen par ailleurs d'une initiation à la prise de notes, à leur exploitation, et à la rédaction de textes descriptifs.

En Allemand, afin de lui donner une dimension véritablement concrète, et de mettre l'élève dans une réelle situation d'invention, le travail a été effectué à partir des illustrations des péripéties d'abord rédigées en français, et s'inscrit par ailleurs dans la partie du programme qui traite du conte.

La réalisation des illustrations elle-même a fait l'objet d'une initiation à la lecture et à la création de l'image au C.D.I. du collège.

Pour notre part, ce travail nous a permis de rencontrer des élèves souvent enthousiastes, prenant leur rôle et leur travail à cœur, impatients et heureux de voir leurs contributions sélectionnées, et d'une grande fraîcheur, dont témoignent par exemple quelques illustrations...

Que soient donc remerciés ici nos conteurs-écrivains, nos illustrateurs, nos traducteurs, nos secrétaires, nos relieurs...bref nos élèves.

Ont participé à la rédaction en français:

Abdí Karím	Gul Onur	Ott Laura
Ammourí Faíza	Hachíme Raïssa	Pecoraro Píerre
Baïaní Maríe	Harí Laura	Reisdorf Maxime
Berner Céline	Homberg Mathías	Rescigno Cédric
Carduccío Stessy	Ifrí Feíhíma	Schissler Charlotte
Cataldo Príscillía	KnappJordan	Schissler Pauline
Eísenbarth Laetítía	Lanza Vincent	Telatín Lísa
Engler Míckaël	Lauer Nícolas	Tran Jérémy
Físcher Mathíeu	Licata Elodie	Weiler Manon
Gavel Tiffany	Marchaís Camílle	

Ont participé à la rédaction des légendes en allemand:

Berner Céline	Ott Laura	De Czapiewski Jérémy
Eísenbarth Laetítía	Reisdorf Maxime	Hoy Océane
Engler Mickael	TranJérémy	Pfeffer Sébastien
Hachime Raïssa	Khaloua Nassím	Vecchio Thomas
Homberg Mathías	Blank Laura	MayerJordan
Licata Elodie	Tagay Azad	-

Notre gratitude va également à la direction de notre établissement, toujours soucieuse d'accompagner nos projets et de faciliter leur réalisation, aux services de l'intendance aussi, toujours efficaces et rapides dans la commande du matériel dont nous avons besoin.

Mercí à Monsieur Flauss, qui a bien voulu, une fois de plus, partager avec nous son savoir et sa culture en faisant découvrir le château du Schlossberg à nos élèves, avec passion et compétence. Merci aussi aux religieuses de La Chapelle Sainte-Croix, et plus particulièrement à Sœur Michèle-Marie, dont la gentillesse et la bienveillance font merveille auprès des visiteurs.

Quant à Andelise, la pauvre, elle n'est pas au bout de ses peines, et risque fort d'avoir à redoubler... d'efforts et à recommencer sa quête, soumise au bon vouloir d'une nouvelle cohorte d'apprentis auteurs, et malmenée au gré de leur inspiration...

A bientôt, peut-être, pour de nouvelles Aventures Médiévales...

Hug H., Lecerf M., Yax F.

La quête du manuscrit secret

u cœur de la sombre forêt de Forbach, au milieu de la nuit, une lumière rougeoyante brille encore à la fenêtre d'une chaumière. C'est la demeure du vieux mage Pointvirgulus, arrivé au terme de sa vie : il ne lui reste guère de temps, et déjà son regard se voile, et déjà l'étincelle qui brillait dans sa pupille s'éteint. Ses forces l'abandonnent, la vie doucement le quitte, mais avant de rendre son dernier soupir, il appelle à lui Andelise pour lui confier le secret d'une vie de travail acharné et d'obscures recherches : la transformation en or lumineux et sonnant du charbon jalousement gardé par les Sotrés malicieux dans les entrailles de la terre. Ce secret était consigné dans un ancien grimoire caché au château de Sarrebruck. Afin d'éviter qu'il ne tombe dans des mains avides de richesse, le vieux mage Pointvirgulus confie à Andelise une mission : retrouver le grimoire et le remettre aux Elfes de la Forêt du Schalkental qui en assureront la garde, avec l'aide des Ondines de la Rosselle et de leur reine Kantondhore.

Son secret à peine révélé, le vieux mage expire, après avoir néanmoins pressé Andelise de se mettre en route sur-le-champ, et lui avoir extorqué le serment de mener à bien sa quête. Andelise passe la porte de la chaumière, s'engage sur un chemin qui mène au Château du Schlossberg. Andelise le contemple longuement, hésite.

Andelise est une jeune fille d'une beauté éclatante. Elle a de splendides cheveux bouclés de couleur brun clair. Elle porte de superbes boucles d'oreille en or qui appartenaient à sa mère. La fillette a les yeux verts, qui brillent comme une goutte d'eau sur une fleur au lever du jour. Elle a une bouche bien dessinée, avec de magnifiques dents blanches bien alignées. Ses mains douces ont de beaux ongles longs et carrés. Ses cuisses et ses mollets sont musclés. Elle est haute comme une trentaine de pommes pas trop grosses.

Andelise possède de très grandes qualités comme la générosité, la sensibilité, la sincérité, et la volonté. Mais elle a aussi des défauts, comme la naïveté, et quelquefois, elle ment... Elle aime s'amuser, découvrir de nouvelles choses, les animaux (spécialement les écureuils et les oiseaux), elle aime également manger, danser, courir, et monter à cheval.

Pour la circonstance, Andelise est vêtue d'une longue cape noire munie d'un capuchon, d'une tunique beige sous un gilet de peaux de bêtes, d'un pantalon de toile maintenu par une ceinture de cuir, et elle porte des bottes en cuir également. Plusieurs dagues sont accrochées à sa ceinture, ainsi qu'une corde extrêmement résistante. Elle est aussi armée d'une vieille épée de bronze, qui a servi il y a longtemps à l'un de ses aïeux, d'un grand bâton et d'une petite faucille. Dans le dos, elle porte un arc, et un carquois qui renferme quelques flèches d'or ensorcelées, pour vaincre les créatures magiques. Elle est équipée d'une besace où elle a placé une gourde d'eau, des petits bouts de tissu pour se laver, du pain, des fruits, des légumes, et une grande couverture et des gants pour la nuit, et d'autres objets encore...

Andelise a souvent un air triste : il faut savoir qu'elle a perdu ses parents très jeune, alors qu'elle n'avait que trois ans. Un sorcier nommé Havathar, qui avait des cheveux longs et noirs, des yeux sombres et plissés, jeta un sort aux parents d'Andelise, qui tombèrent dans un profond et lointain sommeil. Il s'empara d'eux, les mit sur ses épaules pour les emporter dans son domaine où il comptait sans doute en faire ses serviteurs. Il ne s'était pas aperçu qu'Andelise était cachée derrière la cheminée...

Le sorcier parti, elle courut devant la porte de la chaumière en appelant ses parents. Mais personne ne lui répondit, et, à force de pleurer, elle finit par s'endormir.

Le lendemain matin, un magicien passa devant la porte ouverte de la maison. Il vit une petite fille endormie avec ses larmes qui perlaient sur ses joues rougies par la tristesse. Il la prit dans ses bras et la conduisit chez lui. Ce magicien s'appelait Pointvirgulus.

Plus tard, elle se réveilla, pleine de doute et timide, et lui demanda ce qu'elle faisait là... Le mage la recueillit et l'éleva comme sa fille, et en fit son disciple...



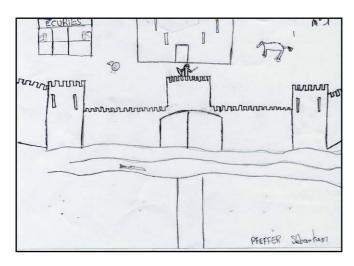
Andelise

Es war einmal ein junges Mädchen, das Andelise hieß. Sie war schön und mutig. Sie lebte in eimen Haus im Wald. Sie war arm und hatte keine Eltern mehr. Sie hatte einen Freund, der Zauberer war und sie im Wald gefunden hatte. Dieser Zauberer hieß Pointvirgulus, aber war seit einer Woche tot.

Eines Tages verließ sie das Haus des Zauberers, sie sollte nämlich sein geheimes Zauberbuch finden...

Quant au château du Schlossberg qui se dresse devant Andelise, il effraie un peu la jeune fille par ses dimensions. Ses longs remparts sont hauts de cent brasses, et munis de créneaux bien taillés de haut en bas. A la base des remparts, Andelise voit de larges douves, avec un courant inhabituel, et plein de petites bêtes sautant hors de l'eau de temps à autre. Dépassant des remparts, un grand donjon s'élève, surmonté d'un toit qui mesure au moins le tiers du donjon, ce qui agrandit encore la tour. A chaque angle du château, une petite tour se dresse, surmontée d'un drapeau qui flotte au vent.

Une tante d'Andelise, qui était servante au château, lui avait déjà fait une description de l'intérieur. Derrière les murailles, une basse-cour, dont l'accès est protégé par plusieurs portes. Au pied du donjon, une vaste salle, la salle des chevaliers, décorée d'armures, de blasons, de tapisseries, et de nombreuses armes : épées, fléaux, lances..., et munie d'une énorme cheminée auprès de laquelle doivent se réchauffer les chevaliers après une partie de chasse ou une expédition guerrière... Il paraît même que les murs sont recouverts de velours, et qu'une longue table aux couverts d'or en occupe le centre, et que la pièce est baignée de la douce et chaude lumière des bougies...



Der Schlossberg

Der Schlossberg, steht auf einem « Berg » mitten im Wald. Der Wald ist dunkel und gefährlich, das Schloss ist eine richtige Burg; es ist schwierig in die Burg zu kommen, Andelise wird es bald merken

Mettant un terme à sa contemplation, Andelise se met en route. Sur le chemin qui doit la conduire au château du Schlossberg, elle n'a parcouru qu'une centaine de pas, qu'elle découvre une faille. Large de plusieurs pieds, elle ne peut être franchie d'un bond. Et, au fond de la faille glougloute une lave rougeoyante qui dégage des volutes de fumée à l'odeur de soufre. De l'autre côté de la faille, au bord du sentier, se dresse une souche, ... Et cela tombe bien : Andelise, (à défaut d'avoir sur elle la grossière ficelle des romanciers en panne d'inspiration), a emporté avec elle, dans son équipement, une corde, qu'elle transforme illico presto en preste lasso. La corde, solidement nouée de part et

d'autre de l'obstacle, va permettre à Andelise de passer... Elle se suspend donc à la corde en s'aidant de ses jambes, et elle avance précautionneusement au dessus du vide...



Die glühende Schlucht und des Kobold

Andelise kommt an eine tiefe glühende Schlucht an, dort sieht sie einen fürchterlichen Kobold, zum Glück hat sie ein langes Seil, so wird sie über die Schlucht kommen.

Elle est arrivée à mi-parcours, quand dans un froufroutement de buissons qu'on écarte, un farfadet émerge de la forêt. C'est un petit personnage à la peau verte, aux cheveux bleus, coiffé d'un long chapeau orange. Ses yeux ont la couleur du miel, son nez est petit, et les coins de sa bouche tombent dans une moue triste et lasse. Il porte un drôle d'accoutrement : une longue veste brodée d'étranges symboles, une ceinture en liane du Saargau, terre sauvage et barbare, et de petites chausses en écailles de crocodile de l'Albe (il en reste d'ailleurs quelques-uns aujourd'hui encore, embusqués sous les nénuphars, guettant les papillonnements clinquants de la quincaillerie cliquetante des belles promeneuses, qu'ils dépouillent et dévorent). Des manches de sa veste dépassent de petites mains, aux doigts longs et fins... crispés sur une paire de gros ciseaux à quatre lames... Ce qui inquiète vaguement Andelise, on la comprend...

- Sniiif, dit le farfadet à Andelise, depuis que ma maman est morte, plus personne ne me chante de berceuse, et je ne dors plus la nuiiiit... Chante-moi quelque chose de tendre et dououououx, ou sinon la corde je couououpe...

Quand Andelise entend cela, les bras lui en tombent (enfin, c'est une image, car elle est en vérité encore accrochée à son solide cordon (ndlr : ombilical, comme le farfadet ?). Ce qui est sûr, c'est qu'elle est prise au dépourvu, et sans réfléchir, elle

improvise la ritournelle suivante, sans doute inspirée par les vapeurs peu ragoûtantes qui montent de la faille :

- Fais dodo, p'tit farfadet vert, Fais dodo, t'auras du munster, Si, mon p'tit farfadet vert, Si t'allais me chercher du camenbert? Si on faisait un truc ensemble, Ça s'rait mieux que d'me f... en cendres...

A vrai dire, Andelise n'est pas très fière d'elle, et elle voit bien à la mine déconfite du farfadet que ce ne doit pas être un amateur de fromage... D'ailleurs, il s'approche, l'air très mécontent et méchamment réveillé, faisant claquer les lames menaçantes de ses ciseaux, il s'apprête à couper court au désastre, quand Andelise, pour gagner du temps, demande au farfadet comment sa maman est morte.

- Elle travaillait au château du Schlossberg, comme servante, dit le farfadet, la larme à l'œil. Un jour, après un festin au château, comme d'habitude, elle allait faire la vaisselle au puits, et elle a laissé échapper une assiette précieuse. De peur d'être punie par le seigneur, elle a essayé de la rattraper, et elle est tombée avec l'assiette au fond du puits, où elle s'est noyée... (C'est pas de bol, se dit Andelise, qui n'entend pas pour autant en faire tout un plat, surtout qu'en dessous, le soufre toujours cocotte...)
- Minute! s'exclame Andelise qui n'a pas envie de passer à la casserole, pas plus que de boire la tasse dans la lave. Et ton père?
- Il est mort aussi, dit le farfadet. Il était serviteur au château lui aussi, et, après avoir balayé la cour ou les salles, il lui arrivait de faire un petit tour sur son balai, car c'était un balai magique. Mais un sorcier jaloux a jeté un sort au balai, le terrible sort «Ouste!», et il a percuté un arbre... Et toi, puisque tu n'as pas réussi à me faire dormir, tu vas le payer cher ; je vais couper la corde, puisque tu as échoué...
- Mais que te chantait donc ta maman ? demande Andelise, qui commence à bouillir vaguement au-dessus de la fournaise, mais pas d'impatience.
- Une chanson douce, qui disait :
 - « Je t'aime mon petit enfant, Tu es mon cœur et ma vie, Je t'aime, car tu es mon soleil

Qui illumine mes jours...

Pour cela je t'aimerai toujours... »

- Je vois, dit Andelise, il faut faire dans le sentiment, pas dans la senteur... Que dis-tu de cela ?

Et Andelise, opportunément, invente la berceuse que voici :

- Petit farfadet, petit farfadet, En te voyant grandir En voyant tes oreilles pointer Et en te câlinant Je te vois évoluer et pousser Comme un petit bout Tu es tout chou Tu fais battre nos cœurs Comme dans nos vies Tu mets de la lueur...

A la fin de la chanson, Andelise qui a fermé les yeux pour mieux se concentrer, entend un petit « Pfchrrrr », et une odeur de roussi vient titiller son nez... le farfadet a fini par s'endormir, et est tombé dans la lave. (ndlr : c'est la chute du récit ?) - Espèce de farfadadais, de grand bébé tète-en-l'air, ça t'apprendra à jouer à la Parque à enfant... Et moi je ne m'appelle pas Cendrillon... Et maintenant, au château!

Andelise chemine donc plutôt gaiement, quand un ronflement imposant s'élève derrière une courbe du sentier qu'elle suit en fausse sceptique (c'est-à-dire en vraie naïve, tout le monde l'a compris). Andelise encore fraîche comme un gardon en gelée se dit joyeusement qu'en voilà un, au moins, qu'elle n'aura pas besoin d'endormir à coups de berceuse oiseuse.

A vrai dire, celui-là, il vaudrait même mieux ne rien lui chanter du tout, au risque de le réveiller, car Andelise qui s'est avancée découvre couché en travers du chemin un gros Zogre bien grassouillet, qui est endormi là. I l est énorme, et mesure au moins huit pas. Ses yeux sont rouges de sang (ndlr : car il dort les yeux ouverts bien sûr. L'auteur de ce texte ne l'a pas précisé, parce que chacun l'avait déjà compris), ses oreilles sont pointues.

Son nez, détail horrible, n'est constitué que de deux fentes, et, de sa bouche dégoulinante de bave, dépassent la roue d'une poussette, le guidon d'une trottinette, et une petite chaussette encore garnie... Andelise pense tout à coup avec effroi à toutes les assiettes de soupe qu'elle a refusé d'avaler... Les épaules du monstre sont très larges, et couvertes de taches et de pustules. Ses bras sont robustes et ses mains déformées. Il tient entre ses doigts épais et poilus une grosse massue couverte de piques. Il porte une tunique grossière en laine, et, à la taille, une ceinture en cuir où sont accrochées des peaux de bêtes. Ses jambes ont la robustesse d'un tronc d'arbre, et sont habillées de chausses qui lui recouvrent les cuisses.

Pas question de le contourner, le Zogre barre tout le chemin, tellement creux à cet endroit qu'il serait même dangereux d'escalader les parois qui le bordent, et, de plus, si Andelise provoque, un éboulement qui réveille le Zogre, son repas sera servi...

Andelise attaque donc prudemment l'ascension du Zogre... La surface est molle et il est difficile d'y trouver une prise ferme, et Andelise préfère s'accrocher à la ceinture pour suivre l'équateur de la créature, qu'elle gravit péniblement mais sûrement.

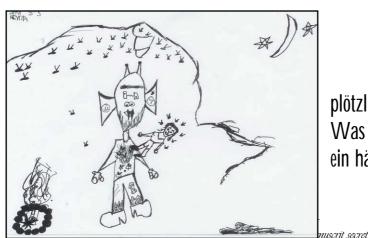
- Spoudè bradeôs », se dit-elle, car elle a suivi les cours de grec de Pointvirgulus.

Pour ceux qui n'ont pas compris, ça veut dire « festina lente » en latin ; ceux qui n'ont toujours rien compris n'ont qu à aller voir dans les pages roses d'un bon dictionnaire, roses comme l'intérieur du nombril du Zogre où Andelise, qui a glissé sur une tache de graisse, vient de mettre malencontreusement le pied...

Elle pousse des cris de douleur, car elle vient d'écrabouiller un essaim de guêpes que le Zogre y éleve (les Zogres, tous les Zogrologues vous le diront, élèvent des guêpes dans leur nombril, pour en parsemer leur nourriture, que la piqûre des insectes relève délicieusement).

Evidemment (on s'y attendait), le Zogre se réveille, toussote, et s'étire...





Der Kinderfresser

Andelise geht fröhlich weiter, plötzlich hört sie ein lautes Schnarchen. Was kann das sein ? Oh nein! Es ist ein häßlicher, gemeiner Menschenfresser,

der auf dem Weg liegt. Wie soll sie weiter kommen ?

La jeune fille étouffe un cri (elle ferait mieux d'étouffer le Zogre tout de suite, c'est l'avis des scribes en chef, mais un de leurs clercs, Pauline, a décidé qu'Andelise n'étoufferait qu'un cri. C'est vrai que c'est plus facile, sur le moment au moins). Elle sent l'horrible odeur qui sort de la bouche du monstre, lequel d'ailleurs saisit Andelise de sa main hideuse, et l'approche de son visage.

- Que fais-tu là ? Je vais te manger !

 Mais Andelise mord le grogre enragé (sic !) et retombe sur le sol.
- Pourquoi voudrais-tu me manger ? Je ne suis pas à ton goût, rétorque-t-elle.
- Ah oui, et pourquoi ?
- Parce que... je suis... empoisonnée! Ment Andelise.
- Ohhh... dit le Zogre déçu... Comment as-tu fait cela ?
- Un jour, j'ai mangé une pomme empoisonnée, et depuis, je le suis aussi ! explique la jeune fille.
- Alors, je ne peux pas te manger ! Mais je vais manger quoi ?

Andelise la futée sent l'occasion de filer en douce. Elle sort de son sac un morceau de pain, et dit au Zogre :

- Je vais te faire goûter quelque chose de délicieux, mais il faudra que tu y mettes du tien, et que tu obéisses à mes commandements. D'accord ?
- D'accord.

Aussitôt Andelise prend une voix de sergent pour hurler :

- Debout! Assis! Debout! Assis! Debout! Assis! Debout! Assis! Debout! Assis!...

Le pauvre Zogre bientôt n'en peut plus. Il a l'habitude de se nourrir d'enfants désobéissants dont les parents soucieux de leur docilité lui demandent de prendre livraison, l'exercice n'est pas sont fort... et bientôt il tombe en nage sur ses grosses fesses moelleuses.

Andelise sait que le moment est arrivé :

- Sois tranquille, tu as bien mérité ta friandise, tu vas la recevoir ! (Si si, on parle comme ça, au pays d'Andelise.)
- Ahhh, soupire l'affamé, enfin! Et c'est quoi?

- Du pain rassis ! dit Andelise qui jette le croûton au Zogre, prend ses jambes à son cou, et disparaît en un éclair, laissant derrière elle un petit nuage de fumée.

Andelise est pourtant bientôt obligée de ralentir. Un étrange spectacle s'offre à sa vue, et depuis peu elle a appris à se méfier des créatures qui peuplent la forêt. En effet, elle distingue un lutin, suspendu à un fil d'or, et qui se laisse doucement bercer par une légère brise. Une petite clochette tinte au bout de son bonnet.

Andelise s'arrête à bonne distance.

- Suspendu comme il l'est, on ne lui fera pas le coup du pain, à lui... S'il est dangereux, il faudra trouver autre chose, songe-t-elle...

Le lutin mesure quelques pouces. Il a un petit front tout ridé, des sourcils énormes, de petits yeux vert cristal, un regard sournois, un petit nez tout rouge, une grande barbe, et une toute petite bouche rose. Il est vêtu d'un haut vert foncé, d'un petit caleçon, et de chaussettes rayées rouge et orange, et de petits souliers noirs.



Der Troll am goldenen Faden

Es ist schönes Wetter. Andelise trifft einen Troll, der an einem goldenen Faden hängt. Er erzählt Andelise seine traurige Geschichte.

- Approche, dit-il à Andelise, je ne suis pas dangereux. Pas comme l'ogre que tu as dû croiser avant d'arriver ici. A cette heure de la journée, il fait toujours la sieste au beau milieu du sentier...
- Oui, dit Andelise, qui c'est, celui-là ?
- C'est le Zogre Osso Modo, le cousin de Quasi, celui qui a réussi et est parti pour Paris, tu sais bien...

- Et toi, qui es-tu ? demande Andelise. A te voir tout coloré et suspendu à ton fil d'or, à quelques détails près, je parierais bien que tu es une embûche de Noël...
- Pas du tout, je suis le lutin Tinnabule.
- le Tintin à Bulles ? demande Andelise à qui Pointvirgulus a donné quelques notions de prémonition et de voyance...
- Non, Tinnabule, à cause de la clochette au bout de mon bonnet...
- Et que fais-tu suspendu à cet arbre ?
- Une sale histoire..., répond le lutin. Un jour, je me promenais dans la forêt, et je déambulais en tintinnabulant tranquillement quand je vis un orc derrière moi. J'ai voulu m'enfuir, mais il courait plus vite que moi. Je me suis réfugié chez moi, mais l'orc a attendu deux jours entiers devant ma porte, et j'ai fini par croire qu'il était parti. Alors, je suis sorti de chez moi, mais l'orc était caché derrière un gros tronc d'arbre, il m'a attrapé, et m'a demandé où j'avais caché le trésor du roi. Je lui ai répondu que je ne savais pas de quoi il parlait. Alors, il m'a suspendu à l'arbre en me disant que je resterai là à tournicoter au bout de mon fil jusqu'à que la mémoire me revienne...
- Mais pourquoi un fil d'or ? demande Andelise.
- Pour faire croire que c'est une fée qui m'a accroché là, et que je ne mérite pas d'être délivré... Mais ce n'est qu'une vilaine ruse pour me garder prisonnier...

Andelise est toute disposée à croire le lutin, et elle cherche comment le délivrer. Elle commence à grimper à l'arbre, et sort un couteau de son sac, le pose sur une branche, et essaye d'attraper le fil qui retient le lutin. Mais, quand elle a attrapé le fil, le couteau tombe. Alors un petit écureuil commence à ronger le fil, et le lutin est délivré. Andelise remercie l'écureuil, et lui donne des noix...

Mais le lutin dit à Andelise :

- I I vaut mieux ne pas s'attarder dans les parages, l'orc ne va pas tarder à venir me demander si la mémoire m'est revenue, il ne va pas être content du tout quand il verra que tu m'as libéré...

Alors, le lutin part d'un côté, et Andelise de l'autre... Elle erre à travers la forêt, quand elle voit soudain devant elle dépasser des arbres les tourelles du château du Schlossberg...

Andelise, d'un pas mal assuré, s'engage sur le pont-levis et frappe à la porte du château pour demander son chemin. La porte s'ouvre dans un grincement sinistre...

Dans la pénombre, Andelise distingue un sol dallé. Elle fait un premier pas, et la dalle sous son pied s'abaisse, déclenchant un mécanisme secret. Elle entend sous le sol un bruit de chaînes et de poulies mal graissées, et, tout à coup, à quelques pas devant elle, le sol s'entrouvre, et une cage pleine d'une horde de gnomes sauvages qui piaillent à qui mieux mieux. Ces gnomes sont de petits monstres verts avec un petit bidochon, d'énormes yeux, des oreilles pointues, mais pas autant que les canines qui se dessinent sur leurs grosses lèvres. I ls ont aux pieds des petits sabots bruns avec des petits grelots qui figurent des têtes de mort.

Andelise imprudemment fait un deuxième pas, et aussitôt, avec un bruit de ressort, la porte de la cage s'ouvre et libère la horde grouillante, qui se précipite vers Andelise, qui s'écrie « mama mia », pendant que les gnomes s'écrient « miam miam ». Et, pendant que tout le monde s'écrie ce qu'il veut, on entend un grand « vlan ! » : la porte du château vient de se refermer sur Andelise prisonnière. Andelise dégaine alors son épée et commence à courir à la rencontre des gnomes qui se ruent vers elle. Elle piétine les gnomes autant qu'elle peut, leur arrachant des bruits qui lui soulèvent le cœur. Elle tranche des têtes, des bras, des jambes et des mains... Mais les gnomes écrabouillés reprennent leur forme rebondie en un instant avec un claquement sec, et les têtes et membres coupés volent à travers les airs pour se ressouder à leur corps d'origine... Andelise, lasse de ce combat sans fin, avise la porte ouverte de la cage d'où sont sortis les gnomes déchaînés, et se précipite à l'abri des barreaux, refermant rapidement la porte de la cage derrière elle.

Aussitôt les gnomes crient de joie, cadenassent la porte d'une chaîne, et entourent Andelise prisonnière. Sans perdre de temps, leur chef ouvre un livre de cuisine et réclame le silence. Après l'avoir feuilleté, il s'arrête à la recette suivante :

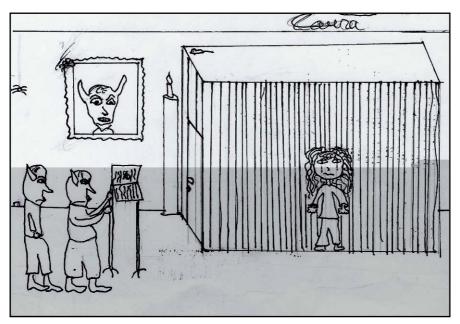
Listedes ingrédients:
200g depoils déchat, une chaussette de marathonien, trois dents d'ogre, une boule de poils dechien, une langue de belle-mère en boule aussi, un cell deserpent, une petite ausse de crocodile un morceau de craie et un autre d'éponge une feuille de dur d'or elle, le tout saupou de de poivre, une cuiller ée desel, un soup çon de latin de cuisine, et bien sûr une Andeise

Nodus operand:
Nodus operand:
Notatione des différents ingrédients jusqu'à obtenir une pâte homogène faire cuire à feu doux dans un chaudron en attendant qu'une croûte superficielle se forme, puis seulement ajouter l'Andelise après l'avoir découpéen morceaux, et l'avoir fait revenir dans un peu dematière grasse

Le gnome en chef fait une moue dubitative :

- Pas fou, se dit-il, si elle part, impossible de la faire revenir.
 - Et, jetant un œil critique aux formes d'Andelise,
- Pas besoin de matière grasse, ajoute-t-il en lui-même. Et il lit la suite de la recette :

A fin degarantir à la viande davantage de moelleux, il est recommander de la laisser reposer une heure avant de la débiter. A défaut, on peut aussi l'attendrir en lui racontant l'histoire triste de 戸ixi le petit kangourou unijambiste, ou du vilain petit panard qui ne trouvait pas chaussure à son pied...



Andelise im Käfig

Andelise wollte in die Burg; sie ging hinein aber sofort fiel sie in ein tiefes Loch. In diesem Loch lebten wilde und gemeine Kobolde mit riesiegen Ohren, diese wollten sie auffressen

- La gastronomie est décidément un art compliqué et subtil, se dit le chef des gnomes, qui ne connaît pas les histoires préconisées. Ce sera donc une heure de repos pour la viande, et pour nous. Tout le monde dort ! Ordonne-t-il.

Le gnome est une créature paresseuse, et ne se fait pas prier pour piquer un roupillon, et voici Andelise dans sa cage entourée de petits corps dodus, dont les ventres se soulèvent bruyamment avant de l'y accueillir.

Andelise a donc une heure pour s'en sortir, et rumine sa précipitation étourdie. Elle essaie de scier les barreaux du tranchant de son épée et de la lame de son couteau, peine perdue. Elle essaie de faufiler ses pieds à travers le fond de la cage, et de faire quelques pas, mais où aller ? Car les gnomes ont bien sûr refermé la porte d'entrée du château...

Elle se souvient tout à coup d'une formule magique, le sort de l'Amnistigri, qui permet à celui qui le prononce de se débarrasser d'une contrariété en la repassant a un autre... Elle le prononce, et aussitôt, elle est libre, à l'extérieur de la cage, remplie à nouveau des petits gnomes... A pas de loup, elle se dirige vers la porte donnant sur le pont-levis, mais un charme inconnu la garde fermée et réfractaire à toute tentative d'ouverture... Andelise avise alors une autre porte, ouverte au fond de la salle, elle la franchit, et découvre des marches : c'est l'escalier qui colimace à travers le donjon... Doucement, elle referme la porte derrière elle, tire le verrou, et s'éponge le front. - J'ai eu chaud! Mais, et maintenant?

Maintenant, justement, elle entend des bâillements et des bruits élastiques d'étirements... C'est le réveil des gnomes... qui après un moment de surprise, reprennent leurs esprits, et ont ouvert leur cage pour fureter à la recherche d'Andelise. Voyant la porte du donjon fermée, ils ont vite compris, et tentent, mais en vain, de la défoncer. I ls sortent alors de leur poche une boîte d'allumettes, recouvrent la porte d'huile, et y mettent le feu. Andelise, alertée par une odeur de roussi, et par la chaleur qui monte, décide de prendre l'escalier avant que la porte ne cède. Arrivée au sommet du donjon, elle voit une porte qui donne dans une chambre, où une belle jeune fille au teint pâle gît sur un lit aux draps de couleur pastel, un bouquet de blanches marguerites entre les mains croisées sur sa poitrine.

- C'est la Belle au Bois Dormant! s'exclame Andelise, qui sent une larme d'émotion couler sur sa joue... Comme je voudrais être à sa place et attendre mon Prince Charmant en faisant de beaux rêves... Je comprends pourquoi le château est si bien défendu...

Et justement, un grand fracas vient tirer Andelise de sa mièvre rêverie. Plus bas, les gnomes viennent de défoncer la porte à moitié brûlée, et s'engouffrent dans l'escalier.



Die Trolle vervlogen Andelise

Die Trolle sind wieder aufgewacht und wollen unbedingt Andelise fangen, sie verfolgen sie durch den Schlossturm.

Andelise entend leurs pas se rapprocher, et, vite, arrache les draps du lit, les noue, attache une extrémité de sa corde de fortune à un pied du lit, jette le reste par la fenêtre, en enjambe le rebord, et commence à descendre.

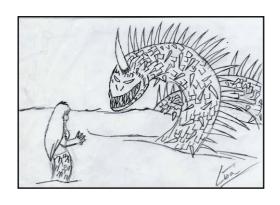
- Zut, se dit-elle, le donjon, de ce côté, donne droit sur les douves. Mais je préfère l'eau des douves au bouillon des gnomes !

Elle est a mi-descente, quand les visages des gnomes se pressent au rebord de la fenêtre. I ls ricanent méchamment, et n'ont pas l'air de vouloir continuer la poursuite. On dirait qu'ils attendent plutôt la suite avec impatience...

Andelise se laisse doucement glisser dans l'eau froide et glauque des douves, et commence à nager vers le bord, quand elle est prise dans un grand remous. Elle distingue sous quelques brasses d'eau trouble le corps onduleux d'un horrible reptile, extrêmement long et immense. Il a des yeux rouge vif, un museau formé de deux petites fentes, et une énorme gueule, garnie de crocs tranchants encore dégoulinants de sang frais. Une énorme corne pointe de son front. Son corps, recouvert d'écailles verdâtres, est hérissé de piquants, et, sur son dos, se dresse une grande crête d'épines.

- Ce n'est pas vrai, il n'existe pas ! Tout le monde en parle, mais personne ne l'a jamais vu, et on n'a jamais pu y croire... C'est Barnabé Sdézimpôh, le fameux serpent de mer capturé par le seigneur du lieu lors d'une expédition dans les terres lointaines de la princesse Défisk Alisée, et rapporté au château pour garantir la docilité et l'indolence de ses de plus en plus humbles sujets... Pas le genre de bestiole avec laquelle on badine...

Andelise, de peur, s'évanouit, disparaît de la surface (un appel de fonds, sans doute, lancé à coup sûr par le moine intendant du château, le Père Cepteur...), et se noie... quand des Ondines de la Rosselle apparaissent. Elles sont sublimes : un visage doux et malicieux, des yeux bleus, une petite bouche, de longs cheveux couleur bleu ciel, un ventre mince, des mains en nageoires, et une queue de poisson.



Andelise im Wassergraben

Die Undinen versuchen Andelise, die im Wasser gefallen ist zu helfen, es lebt nämlich dort eine sehr gefährliche Wasserschlange ...

Pendant que certaines Ondines s'occupent d'Andelise, d'autres font diversion sur le serpent de mer. Andelise, qui est maintenant sur la berge des douves, reprend connaissance. Elle voit les Ondines se battre pour elle, pour la protéger. Le serpent de mer, voyant qu'Andelise est sur ses deux jambes, s'empresse de l'attaquer. Celle-ci s'empare de son arc, mais la bête y donne un coup, et l'arme et les flèches tombent dans l'eau. Soudain, le gigantesque serpent veut mordre Andelise, mais une Ondine s'interpose, et meurt sous les crocs de la bête. Andelise court se réfugier plus loin, pendant qu'une Ondine va chercher son arc au fond de l'eau. Une fois l'arc en sa possession, elle prend une flèche, et tire sur le serpent. Celui-ci évite le projectile et continue sa lutte contre les Ondines. Il ne reste plus qu'une flèche à Andelise, elle ne doit pas manquer son coup... A ce même moment, les Ondines se jettent sur la bête, et l'immobilisent. Andelise s'applique à viser juste, et tire sa dernière flèche. Elle réussit à tuer le serpent d'une flèche dans l'œil...

Andelise remercie alors ses alliées dans la quête du manuscrit secret, et leur promet de les rejoindre pour le leur confier dès qu'elle aura réussi à s'en emparer.

Andelise, tout heureuse d'être encore en vie, abandonne derrière elle le Schlossberg. Au pied de la colline, un lépreux famélique lui tend sa sébile d'un geste implorant. Andélise, émue, y fait tomber quelques écus, et le lépreux pour la remercier lui dit :
- Belle amie, va voir les sœurs-nonnes de la Chapelle Sainte-Croix, elles te récompenseront de ton geste : elles te donneront la clef du coffre où est soigneusement gardé ce que tu cherches.

Andelise, ragaillardie par cette bonne nouvelle, attaque la montée vers la chapelle.

Mais, à peine a-t-elle parcouru une centaine de pas que trois grosses masses sombres lui barrent le passage. Ce sont trois gros ours sauvages, qui pour l'instant jouent à se mordiller affectueusement. Le premier est vraiment énorme, au moins deux fois plus grand qu'Andelise quand il se dresse sur ses pattes arrière. Son pelage est brun, mi-long, et dur. Ses yeux sont vert fluo, son gros museau rose bonbon, et ses joues sont marquées d'un gros point noir ; ses dents sont blanches. Le second est le portrait tout craché du premier (beurk !), mais il a l'air encore plus méchant. C'est sûrement une femelle. Le troisième a de grandes dents jaunes, des yeux rouges, ses lèvres sont égratignées. Ses

griffes sont acérées, coupantes et pointues. Son museau s'allonge avec de grosses narines poilues, qu'il tend tout à coup vers Andelise, en poussant des reniflements sonores. - Ça y est, se dit Andelise, il m'a schnoufeltée... Sauve qui peut !

Et elle a raison de sauver qui pouvoir, car on entend monter du ventre des trois ours un gargouillement qui fait « broui broui broui broui... ». Les trois monstres ne pensent plus qu'à leur estomac et se jettent vers Andelise. Celle-ci, prise de panique, observe rapidement le terrain, et aperçoit un grand pommier en bordure du chemin. Elle y court le plus vite possible, et ce n'est pas facile, car l'arbre est entouré de broussailles. Après maints efforts, Andelise a escaladé l'arbre assez haut pour se cacher dans le feuillage .Entre-temps, les trois ours sont arrivés au pied de l'arbre, et en guettent le feuillage pour savoir où est leur coupe-faim...

Et voilà Andelise coincée dans cet arbre fruitier, quand il lui vient une idée. Elle attrape une pomme, et la jette au loin. L'un des ours croit qu'une autre proie se présente, et part en reconnaissance à l'endroit où la pomme est tombée. Restent les deux autres.

- J'aurais pu leur envoyer un i-miel avec un virus par inter-bêtes pour les empoisonner, songe Andelise, mais je n'ai pas emporté avec moi Cliclique ma souris messagère, ni VVififi mon canari pour assurer la transmission...

Andelise fouille alors dans sa besace, et se souvient que parmi les objets qu'elle y a glissés pour faire face aux imprévus, elle dispose de deux ou trois préparations adaptées à la situation. De la besace, elle retire une première boîte, sur laquelle on peut lire l'indication

Thon Mielleux (L'idéal pour mettre en confiance et endormir la méfiance)

- Pas mal, se dit Andelise, mais je voudrais endormir la bête plutôt que la méfiance qu'elle n'éprouve pas d'ailleurs, ce serait plus sûr...

Et elle replonge la main dan sa besace pour en retirer un petit pot rond. Un vieux bout de parchemin collé porte l'inscription

MIEL DE L'ABEILLE TSE-TSE Cent pour cent soporifique Sommeil éternel garanti Dodotswana, an de grâce 1334

- Voilà qui est mieux, jubile Andelise.

Ce miel extrêmement rare, Pointvirgulus l'avait volé dans sa jeunesse à des abeilles tsé-tsé géantes, lors d'une expédition en Afrique, où il comptait bien parfaire sa connaissance de la magie. La ruche de ces abeilles était bâtie en forme de tour, et Pointvirgulus s'était déguisé ou plutôt transformé en fleur pour approcher la ruche, puis en abeille tsé-tsé pour y entrer.



Pointvirgulus nimmt der Biene Tze Tze den Honig weg

Das ist die riesige Biene Tze Tze, die den Bienenkorb hütet. Der Zauberer Pointvirgulus hat sich in eine Blume

verwandelt um in den Bienenkorb herein zu

kommen.

Cette métamorphose avait un inconvénient cependant : les abeilles tsé-tsé sont en effet des insectes très bêtes, et Pointvirgulus ne pouvait pas garder leur apparence plus de cinq minutes sans être réduit à leur pauvre intelligence. De plus, chez ces abeilles-là, seule la reine pouvait produire du miel, et elle avait par ailleurs la faculté de repérer les intrus à l'étincelle d'intelligence qu'ils avaient au fond du regard, et qui éblouissait les yeux sensibles de la reine habituée à l'obscurité ténébreuse de la bêtise. Ce qui explique que quand Pointvirgulus s'est approché de la reine et a rempli un petit pot de son miel, la reine s'est réveillée. Furieuse, elle a envoyé un message aux autres abeilles, leur enjoignant de tuer le voleur par tous les moyens. Les abeilles tsé-tsé étaient bien armées, elles avaient chacune un dard acéré qu'elles pouvaient lancer, et des pinces très

tranchantes. Pointvirgulus dans sa fuite prit un dard dans les fesses, et repoussa les autres grâce à sa magie.

- Voilà déjà pour l'un, se dit Andelise. Mais, vu la taille des monstres, cela ne suffira pas pour tous les deux, il faudrait encore trouver autre chose...

Elle replonge la main dans sa besace, au fond de laquelle elle sent une petite fiole conique. Elle la sort de la besace, et ressent un immense soulagement en lisant l'étiquette, elle ne pouvait rêver mieux :

SCHLAPI SCHNAPSI Elixir Médicinal Des Somni-frères De l'Abbaye du Schlofkop

Et Andelise, d'un geste sûr, laisse tomber le pot de miel et le flacon à proximité des deux ours, qui n'en font qu'une bouchée pour l'un, qu'une gorgée pour l'autre. L'effet est immédiat. Les deux monstres s'écroulent sur le flanc, et ne bronchent plus quand Andelise, devenue un peu effrontée devant un succès si facile, leur lance des pommes sur la truffe pour éprouver la profondeur de leur sommeil. Devant la torpeur des dormeurs, Andelise descend imprudemment de son pommier, tout en songeant que si elle avait pu utiliser cet arsenal contre le petit gnome insomniaque, elle aurait gagné un temps précieux...

Elle vient de poser son pied à terre, quand elle entend un « groumfff... » inquiétant derrière elle... Le troisième ours ! Elle l'avait oublié celui-là ! Vite, un sort ! Tout d'abord, Andelise se demande comment faire et se dit :

- Si j'arrache une branche du buisson à ma droite, je pourrais peut-être...

Elle se précipite sur le buisson et en arrache une branche, sauvagement elle pointe le bout de bois vers l'ours et tente de lui jeter un sort pour qu'il devienne minuscule. Mais la tentative n'aboutissant pas, la jeune fille dit :

- Si seulement mon Pointvirgulus à moi pouvait être là comme avant !

Pointvirgulus du haut de son nuage, au paradis, très ému et très fier de ce qu'Andelise a réussi jusque-là, décide de lui envoyer une partie de ses pouvoirs. Une fois la transfusion terminée, le bâton se met à trembler, et Andelise tente à nouveau sa chance et s'écrie : - Aussi grand et féroce que tu sois Petit et mignon tu seras !

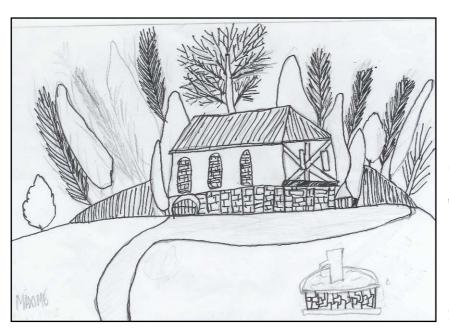
Le sort aboutit enfin, l'ours est devenu petit, mais il ne bouge plus, et la jeune fille comprend qu'elle doit améliorer ses capacités. Parce que non seulement elle a vu l'ours rapetisser, mais en plus, ses poils sont devenus doux et soyeux, et même bleus. Sur la tête, il a une petite casquette orange décorée de petits bateaux bleus. Il a de grands yeux noirs, un petit museau coquin, et il porte autour du cou un petit nœud papillon en

femme, mais, vu sous un autre angle, semble celui d'un homme. En tout cas, ce visage, quel que soit l'endroit où se trouve celui qui le regarde, ne cesse de lui rendre son regard... tout cela est bien étrange.

Il paraît même que derrière l'autel, se trouve une tombe, où l'on a découvert les ossements de trois personnes, une femme et deux hommes. Les restes de la femme seraient ceux de la fondatrice de la chapelle, une certaine Alice, et ceux des hommes, ceux de deux chevaliers... La belle Alice était la fille du seigneur du Schlossberg. À l'occasion d'une chasse qu'il avait donnée, et à laquelle il avait convié seigneurs et chevaliers de la région, deux chevaliers se battirent à mort pour les beaux yeux d'Alice, qui d'abord fut flattée d'être l'enjeu de ce duel mortel. Mais, plus tard, prise de remords, elle fit construire la chapelle pour s'y retirer et y expier sa faute dans la prière et le renoncement... Et quand on se place les deux pieds sur cette tombe, on sent une douce chaleur monter dans les jambes. C'est sans doute le signe qu'une sainte est vraiment enterrée là, et que l'endroit est plein de bienveillance. Andelise avait même entendu parler d'un souterrain dissimulé au fond d'un puits, par quatre pierres non cimentées, et qui conduirait au château du Schlossberg.

- Raccourci qui aurait pu m'éviter quelques mauvaises rencontres », se dit-elle...

Mais, se rappelant tout à coup la rencontre inattendu avec les gnomes, elle se ravise, et se dit qu'elle aurait pu être confrontée à pire encore dans les entrailles de la terre...



Die Kapelle

Das ist die
Kapelle. Sie steht im
Wald, um sie herum
wachsen schöne alte
Bäume und viele
Blumen. Ganz oben am
Rande des Daches
sieht sie einen sehr

seltsamen Wasserspeier. Warum seltsam? Man kann das Gesicht einer Frau entdecken

aber auch das Gesicht eines Mannes. Der Blick dieses Gesicht verfolgt den Blick des

Soulagée d'être parvenue à cette étape de sa quête, elle laisse son regard planer distraitement sur les abords de la chapelle, où elle remarque encore quelques pierres portant d'étranges symboles, comme une spirale... Mais le temps passe, et Andelise doit penser à sa quête.

Andelise se décide enfin à frapper à la porte de la chapelle. Une vieille religieuse aux rides profondes lui demande ce qu'elle veut.

- Je viens chercher la clef qui ouvre un coffre du château de Sarrebruck, répond Andelise d'une voix mal assurée. Voudriez-vous me la confier ?
- Crois-tu que les choses sont si simples, rétorque la vieille femme. Cette clef, il faut la mériter. Je te propose un marché : la clef contre la libération de Jules le hamster, qui en tournant sa roue pompait dans les entrailles de la terre une eau particulièrement pure.
- Mais ce n'est pas l'eau qui manque, ici, dit Andelise.
- Oui, mais nos grenouilles de bénitier n'en veulent pas d'autre, répond la religieuse. Et ce sont elles qui nous font vivre... Elles ont sur la tête de petites couronnes d'or, et leurs coffres sont pleins d'écus qui nous permettent de subsister... C'est d'ailleurs pourquoi l'accès à la chapelle est interdit à tout prince charmant...
- Et où faut-il aller chercher ce Jules le hamster ? demande Andelise.
- Tout au bout de l'ancienne voie romaine, dans la cabane d'un vilain bûcheron, qui l'a enlevé, et le fait tourner dans une roue qui actionne une scie... Mais attention : avant d'arriver à la scierie, tu devras te procurer une pomme d'or sur un arbre gardé par des corbeaux maléfiques, puis affronter un taureau qui paît dans un pré que tu dois traverser... Réfléchis avant d'accepter...
- I I me faut cette clef, dit Andelise dans un soupir, j'y vais.

Andelise monte à travers la forêt. Quand elle arrive au sommet de la colline, elle découvre un petit plateau, et un pré immense entouré d'une solide barrière. Au milieu du pré, un arbre gigantesque mais de sinistre allure, et parsemé de points brillants. L'arbre aux pommes d'or, sans aucun doute. Andelise se faufile sous la barrière, et s'en approche. Cet arbre est énorme, avec des racines monstrueuses qui sortent du sol. C'est un vieux pommier d'au moins mille ans, son tronc mesure plusieurs brasses de largeur, son écorce est toute noire avec par endroits de la mousse vert foncé. Ses branches aux formes

tourmentées sont noires, et ne semblent avoir pour tout feuillage que quelques rares grosses feuilles, noires elles aussi.

Sous l'arbre, se dessinent un puits, et un abreuvoir. Mais l'endroit semble désert. - C'est le moment, se dit Andelise. Allons-y.

Parvenue au pied de l'arbre, Andelise avise un morceau de bois, et se dit qu'en le lançant dans l'arbre, elle arrivera bien à en faire tomber une pomme d'or. Mais le projectile n'a pas l'effet escompté : non seulement aucune pomme ne tombe, mais les étranges feuilles noires se mettent à bouger, et révèlent ce qu'elles sont en réalité, des corbeaux aux gros yeux rouges, au bec aiguisé, et où pendouillent quelques débris et lambeaux d'une matière dont Andelise préfère ignorer la nature et l'origine. Et leurs pattes sont pourvues de grandes griffes tranchantes... Et une lueur maléfique brille dans leurs yeux...

Der goldene Apfel und die Raben

Auf einer schönen Wiese sieht Andelise einen riesigen blinkenden Apfelbaum! Sehr seltsame Raben bewohnen diesen Baum...

Andelise se demande si elle ne va pas s'en débarrasser en les métamorphosant en fer à repasser, ce serait un bon moyen de les faire tomber de leur chêne... Mais au dernier moment, elle renonce, car les pommes d'or risqueraient de se transformer en fer à repasser elles aussi, et cela risque de porter préjud as l'eicacalint de leségoci mallose bes bûcher bor poucellibér mallte dpauvair Jseutes.. Erilleécit dalorues drec poifer celà

- Ohé, maîtres corbeaux ! Que vous êtes jolis, que vous me semblez beaux... Pouvez-vous me donner une pomme d'or ?
- Ahaha, tu nous fais bien rire, viens donc la chercher! Ricanent les volatiles tellement noirs de plumage et d'âme qu'ils en ont des reflets violets.

Andelise grimpe donc à l'arbre grâce aux aspérités du tronc. Les corbeaux s'envolent vers les airs, et Andelise songe déjà à une victoire facile. Mais déjà, les corbeaux redescendent très vite, et foncent sur Andelise, qui a cependant pu s'approcher d'une pomme d'or. Elle tend la main, et s'en saisit, mais la relâche aussitôt car l'un des corbeaux pique la main de la jeune fille. Pas de chance pour Andelise, car le fruit tombe dans le puits sous l'arbre. Plouf.

Andelise, désespérée, trouve une idée très intelligente, elle dit aux corbeaux :

- Hey, les corbeaux, j'ai une proposition à vous faire : si vous me rapportez la pomme, je vous donne de la chair fraîche de vache, il paraît qu'il y en a une dans les parages, je la dépiauterai pour vous !

Les corbeaux, affamés et las de la charogne, foncent dans le puits. Andelise se précipite au pied de l'arbre, vers le puits, et saisit le seau suspendu, le décroche, et le cache derrière son dos comme elle le peut. Les corbeaux remontent la pomme, et disent :

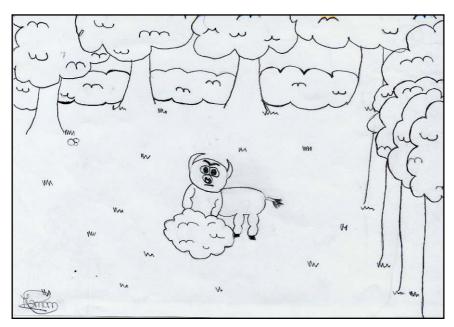
- Voilà la pomme, passe-nous la viande !
- Fermez les yeux.
- D'accord!
- Ouvrez le bec.
- D'accord!

Et voici les corbeaux alignés devant Andelise, sur la margelle du puits. Andelise s'empare discrètement de la pomme d'or, puis les frappe à tour de rôle à grands coups de seau. I ls tombent dans le puits, qu'Andelise referme prestement à l'aide de planches qui traînent par là.

- Victoireee... s'écrie Andelise dans un decrescendo vertigineux, car si elle a entamé une danse trémoussante, tenant à bout de bras son fruit d'or et gesticulant dans tous les sens comme une vraie pomme-pomme-girl qu'elle est devenue, son enthousiasme vient d'être mis à mal par le bruit soudain d'une galopade puissante, qui fait trembler le sol, et digne d'un hippopo-dameur, ou d'un rhinoféroce. C'est bien sûr le taureau, à côté de l'abreuvoir

duquel Andelise se tient, qui arrive, alerté par les cris de triomphe de l'imprudente héroïne.

Andelise distingue de plus en plus nettement l'animal, qui a l'air fort animé d'ailleurs, de mauvaises intentions surtout. Il possède d'énormes cornes aiguisées qui brillent au soleil, de gros yeux rouges méchamment plissés, de gros naseaux qui fument à cause de ses expirations répétées. Ses muscles dansent sous son pelage brun foncé, et ses pattes raclent le sol. Il porte dans les naseaux un gros piercing, et même qu'il a un tatouage dans l'oreille.



Der Stier

Plötzlich entdeckt Andelise einen Stier, er ist kräftig, trägt scharfe Hörner und sieht überhaupt nicht freundlich aus, wird er sie angreifen ?

Andelise grimpe précipitamment dans l'arbre qu'elle vient de quitter, mais, avant qu'elle ne soit solidement campée sur une branche, le taureau fonce dans l'arbre, qu'il percute violemment. Sous le choc, Andelise tombe sur le dos du taureau, et c'est parti pour une galopade effrénée à travers le pré. Andelise se cramponne comme elle le peut aux cornes du taureau. Quand celui-ci repasse sous l'arbre, Andelise s'accroche adroitement à une branche au passage. Le taureau fait demi-tour, et fonce à nouveau dans l'arbre pour faire tomber la jeune fille. Mais, au lieu d'Andelise, c'est son sac qui tombe, avec la pomme d'or qu'elle y a glissée, et avec d'ailleurs toutes les autres pommes d'or, qui se sont détachées sous le choc. Le taureau se jette sur ce sac comme un sanglier, et mange la pomme d'or sans même s'en rendre compte. Puis, mis en appétit, il broute toutes les autres pommes d'or, avant de se coucher au pied de l'arbre et de ruminer de sombres

pensées, à propos d'Andelise haut perchée, sans doute, et attendant que la situation ne pourrisse. Andelise, désespérée, ne sait plus quoi faire ; alors, elle arrache un morceau de sa tunique, qu'elle jette sur la tête de l'animal, qui, aveuglé, et fou de rage de ne plus y voir, fonce à travers le pré et la barrière qu'il défonce pour dévaler ensuite, les quatre sabots en l'air, le ravin qui borde le sommet de la colline. Andelise redescend de son arbre, et reprend sa route vers l'ancienne voie romaine, se demandant comment elle va bien pouvoir négocier la liberté de Jules le hamster, sans pomme d'or...

Elle a parcouru une lieue, quand elle découvre la scierie du bûcheron. Elle la contemple : ce n'est qu'une petite maison de fortune au toit troué. Ses murs de pierres moisies risquent de s'écrouler à tout moment, ses alentours sont monotones, constitués de souches d'arbres délaissées. Andelise s'approche, et découvre derrière la cabane de pierre une fontaine. Le puits semble vide et extrêmement profond...

Andelise se décide à entrer. Elle se trouve devant une porte à moitié rongée par les mites (ndlr : plutôt par les termites, non ?), et une clenche rouillée. Andelise frappe prudemment à la porte, et entre. La cabane est très étroite, un petit feu fume dans un coin de la cheminée. Une table avec des outils est disposée sur le côté, et un bébé dragon dort près du feu (c'est l'animal domestique du bûcheron). Assis sur une chaise à bascule, le bûcheron se nettoie les ongles avec un vieux clou.

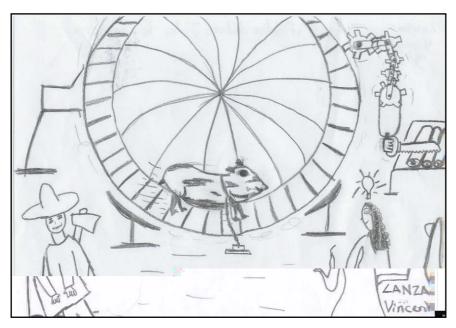
- Bonjour, dit-il à l'adresse d'Andelise. Si c'est pour me vendre des savonnettes, ce n'est pas la peine. J'en ai eu ma ration du temps où j'avais une bûcheronne. Dieu merci, un soir d'hiver et de grand froid, elle a pris feu en se réchauffant trop près de la cheminée. Je l'y ai à peine poussée un peu, si peu... Il faut dire qu'elle était particulièrement sèche, et qu'elle était en grande partie de bois : la jambe, la gueule, et même la langue... bon débarras, et paix à ses cendres!
- Euh, bonjour, dit Andelise, surprise par un accueil aussi volubile. Je n'ai rien à vendre, je voudrais simplement reprendre un hamster... Je suis prête à marchander...
- D'accord, mais tu prendras sa place et tourneras la roue toi-même.
- Oh, non! Je dois avant tout retrouver un manuscrit, dit Andelise.
- Assieds-toi, et buvons ensemble. Je n'ai pas si souvent l'occasion de vider des chopines en compagnie...

Andelise s'assoit, et tout en sirotant son hydromel, elle réfléchit à la conduite à tenir, quand son oreille est attirée par un petit crissement couineur. Elle voit dans le fond

de la pièce une petite roue de métal qui fait tourner une scie. La roue tourne tellement vite qu'elle fait jaillir des étincelles, et Andelise y distingue, comme animé d'un mouvement de balancier, petit Scie-syphe des temps médiévaux, une petite créature vouée à une tâche infinie.

- Jules le hamster! s'écrie Andelise émue.

Il a une petite tête ronde, aux yeux noirs et tendres, un petit museau fin et rosé ainsi qu'une petite bouche triangulaire avec de grosses bajoues bien mignonnes. Son petit corps assez dodu se trémousse au rythme de ses pas, agité par de petites pattes dénudées et roses. Il est mignon comme tout, mais sa patte avant droite porte une cicatrice, et ses petits coussinets sont tout usés à force d'entraîner la roue. Il est temps de le délivrer.



Andelise befreit den kleinen Hamster Jules

Andelise sieht
den armen kleinen
Hamster Jules, der
immer in eimen Rad
laufen muss, damit eine
Säge funktionieren
kann . Wie wird sie
das machen ?

Soudain, une ampoule s'allume au-dessus de la tête d'Andelise. Elle a eu une idée! L'image du puits lui est revenue en tête.

- Si je remplace Jules par un autre moyen, encore plus économique, sans entretien, vous me le donnez ?
- Pour sûr, dit le bûcheron, que voulez-vous que j'en fasse ? I l est si petit qu'on ne pourrait même pas en farcir un ravioli.

Alors Andelise se précipite sur des morceaux de bambou qu'elle relie entre eux du puits à la roue, dont elle sort Jules exténué, qui s'endort aussitôt sous l'œil intéressé du bébé dragon, lequel émet aussitôt un petit rond de fumée gourmand. Andelise met le hamster à l'abri dans son capuchon, prend la hache du bûcheron, et la lui tend :

- Allez au fond du puits, et débouchez-le avec cette hache, et votre roue fonctionnera à nouveau.
- D'accord, dit le bûcheron, qui est, au fond, une bonne pâte. Si tu le dis...

Le bûcheron se déplace lentement vers le puits, et enfin descend au fond à l'aide d'une échelle incrustée dans les parois, et on entend un gros vacarme, et l'eau monte, monte, à la vitesse d'un torrent. L'eau pénètre dans le bambou, qui la conduit jusqu'à la roue qui se met à tourner. Pas de signe du bûcheron, cependant, quand tout à coup Andelise qui s'est retournée le voit s'envoler dans les airs, propulsé par un jet d'eau colossal.

Andelise amusée n'attend pas qu'il retombe pour retourner à la chapelle Sainte-Croix. Sur le chemin du retour, une bonne surprise l'attend : les pommes d'or ont repoussé sur l'arbre maléfique. Andelise, qui ne se laisse pas émouvoir par les coups de bec des corbeaux prisonniers contre le couvercle du puits, en cueille tout à loisir. Elle a l'intention de racheter Jules aux nonnes de la chapelle, qui, une fois riches, n'auront plus besoin des subsides des grenouilles de bénitier, et accepteront de rendre sa liberté au petit pompiste.

Tout se passe selon les espérances d'Andelise, qui obtient et la clef et la liberté du hamster, qu'elle emmène avec elle.

Émoustillée par la conquête de la clef, émue par la présence de son adorable petit complice, et confiante dans l'avenir, Andelise repart donc, pleine d'allant pour le château de Sarrebruck. C'était sans compter sur la vigilance des vilains petits Sotrés dont les oreilles, pour courtes et poilues qu'elles fussent, n'en étaient pas moins fines et aiguisées : gardien des richesses de la terre, le Sotré, c'est connu, a l'ouïe d'or. Les Sotrés avaient eu vent de l'affaire, et décident de tendre une embuscade à Andelise.

Mais la pauvre Andelise chemine pour l'instant en toute innocence (la société médiévale n'a pas encore inventé le « tous coupables », que le progrès réserve aux siècles éclairés du futur), quand elle voit sur sa droite un sentier qui s'écarte de la direction qu'elle suit. Un panneau hospitalier indique

Auberge du Bon Píeu Spécialité de Piquets & Roupillons Adémar Goulin, Prop.

- Haha, se dit Andelise, collante de sueur, et l'estomac creusé par ses aventures, un détour s'impose. Un bon repas et une bonne sieste ne me retarderaient pas trop dans ma quête...

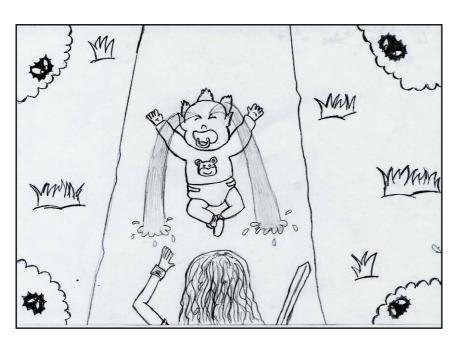
Et elle s'engage sur le sentir de droite, sans entendre les petits ricanements aigus qui s'élèvent derrière elle dans le sous-bois. Et, quand Andelise a parcouru quelques dizaines de pas, une petite main difforme arrache le panneau et le jette dans les buissons... Andelise n'a que le temps de faire encore quelques pas qu'elle sent tout à coup le sol se dérober sous ses pieds, et qu'elle se sent glisser dans une fosse, dont le fond est hérissé de pieux bien aiguisés... mais la chance est avec elle, et elle tombe entre les piques sans se blesser... Sa frayeur passée, elle se demande comment sortir de ce piège, dont les parois lisses ont de plus été badigeonnées d'huile. Elle attrape alors Jules le hamster, lui attache sa cordelette autour du ventre, et le lance à la surface du sol dans l'espoir qu'il ira nouer la cordelette autour d'un tronc ou d'une souche... IV/lais le pauvre petit Jules, à peine retombé sur le rebord de la fosse, se trouve nez à nez avec un renard attiré par le bruit du piège qui s'est déclenché. Le renard, la gueule baveuse, regarde Jules avec délice.



Andelise und der Fuchs

Der Fuchs möchte Jules den Hamster auffressen aber Jules hat keine Angst und vielleicht rettet er sogar Andelise. Le hamster file entre les pattes du renard, et entortille la cordelette autour d'un arbre. Andelise, vite, sort de la fosse à l'aide de la cordelette, se redresse sur le sol, et voit Jules courir partout pour échapper au renard, après s'être délivré de la cordelette d'un coup de dents tranchantes. Andelise s'approche lentement du renard, et l'attaque avec des cailloux qu'elle ramasse autour d'elle. Elle réussit à faire reculer le renard jusqu'au bord de la fosse, Jules fait un croche-pied au renard qui tombe dans la fosse, et est transpercé par les pieux. Andelise s'en sort avec deux griffures et une morsure. Elle prend dans ses bras Jules, qui va bien, et ils rejoignent tous deux le sentier principal qu'ils ont eu tort de quitter.

Andelise entend bientôt des pleurs qui montent du sentier devant elle. C'est un bébé Sotré qui vagit de toutes ses petites forces. Il est de couleur verdâtre, et trois petites touffes de cheveux se dressent sur son crâne. De ses yeux rouges coulent de petites larmes. De longues oreilles pointues lui font comme des antennes, et de sa grosse bouche entrouverte s'échappent des gouttes de bavaille tandis qu'il crie « Ouin ! Ouin ! Ouin ! Ouin ! Ouin ! » sans s'arrêter. Il est grassouillet, il a de gros bras qui se terminent en petits coussinets. Il porte une tunique bleu ciel, avec un nounours dessus. Il porte aussi une couche jaune et de mignons petits chaussons verts.



Andelise und das Kobold-Baby

Andelise entdeckt mitten auf dem VVeg ein seltsames Koboldbaby. Sie kümmert sich um das Baby und bemerkt nicht, dass die Kobolde sie angreifen wollen.

Mais ce qui fait craquer le plus Andelise, c'est le battement de sa tétine entre ses belles lèvres. Aussi Andelise, émue, se baisse-t-elle et le prend-elle dans ses bras. Elle le berce, mais il ne cesse de pleurer...

Tout à coup, Andelise est entourée par une vingtaine de Sotrés, moins mignons que le bébé avec leurs dents pointues et leur visage poilu. I ls forment un cercle, et s'approchent d'Andelise, avec un regard effrayant. Elle éprouve une peur effroyable. Puis, elle regarde le bébé Sotré qui lui adresse un sourire très méchant, avant de la griffer et de la mordre. Andelise le jette aussitôt en l'air, tire son épée et s'apprête à le couper proprement en deux à la redescente, quand sa mère, d'un bond prodigieux, bondit, le rattrape, et le met à l'abri. Andelise n'a plus d'otage, et c'est le signal de l'attaque.

Les Sotrés sautent sur Andelise, lui déchirent sa tunique, lui tirent les cheveux.

La jeune fille parvient avec de la peine à les repousser, puis embroche, décapite, écorche, épluche tout ce qu'elle voit sur le chemin. Après cet effroyable combat, elle attache à un arbre, avec une jambe de Sotré découpée en lanières, le bébé Sotré dont elle vient d'étriper la mère, en attendant que d'autres viennent le délivrer. Puis elle continue son chemin.

Elle entend un petit ricanement derrière elle, mais n'y prend pas garde, le prenant pour un râle d'agonie.

Un peu plus loin, Andelise sort de la forêt. Au bord du chemin, elle voit un étang d'une eau limpide et bleutée, où vient se jeter une petite cascade, et à la surface duquel se prélassent quelques nénuphars aux douces senteurs. Andelise se sent tellement sale, et a tellement chaud, que cet étang lui est le bienvenu : elle n'hésite pas et se dévêt de suite. Elle plonge dans l'eau d'une fraîcheur exquise, mais à l'instant même où elle effleure l'eau, l'étang limpide disparaît, et laisse la place à un sol desséché et craquelé, sur lequel la jeune fille se cogne violemment. Une horde de Sotrés hurlante jaillit des buissons, et pendant que les uns se jettent sur Andelise, d'autres s'emparent des habits et de l'équipement qu'elle a laissés sur la berge. Ces derniers s'amusent d'ailleurs beaucoup en essayant les habits d'Andelise, au moins vingt fois trop grands pour eux. Andelise, quant à elle, n'a pas le cœur à rire, car le premier groupe de Sotrés déferle sur elle comme une véritable marée pas comique du tout. Elle a beau les piétiner de son mieux, ils sont trop nombreux. Elle retourne alors contre les Sotrés le mirage de l'étang, qui, n'ayant pas été dissipé depuis longtemps, n'est pas trop difficile à rappeler. Les Sotrés s'imaginent alors recouverts d'eau, et noyés. I ls se roulent sur le sol en proie à une asphyxie imaginaire, mais horrible. Ce ne sont autour qu'Andelise que toux, gargouillis, et crachouillis. - Voilà pour les uns, se dit Andelise. Maintenant, mes affaires !

Elle décide alors brandir une arme déloyale, le sort du coup de foudre. Elle sort de l'étang imaginaire, pose ses mains sur ses hanches, affiche un sourire au dentifrice, fait clignoter son œil droit pendant que le gauche s'illumine d'un feu ardent, et que ses mains vont fourrager ses cheveux comme celles d'une vendeuse de choucroute en vrac. De ses lèvres s'échappe un long sifflement aigu destiné à attirer l'attention des vilains petits voleurs. Ceux-ci justement dirigent leur regard vers la jeune fille, et, immédiatement, sont frappés d'un éclair, qui les transforme en chèvres bêlantes.

Andelise aussitôt court récupérer ses habits et son équipement. Mais le Sotré qui avait dérobé la clef n'a pas été frappé par le sort. L'histoire ne dit pas s'il était sourd, myope, misogyne ou tout simplement un peu intelligent, toujours est-il qu'Andelise est obligée de lui courir après pour sa plus grande honte, de se jeter sur lui, de l'agripper, de le secouer. Le Sotré la maudit, la griffe, et ne veut pas lâcher la clef, bien qu'Andelise finisse par le retourner, non comme une chaussette mais comme un sablier, la tête en bas. Rien n'y fait. Andelise décide alors de chatouiller le ventre dodu de son petit voleur, qui est pris de soubresauts frénétiques, inextinguibles et incoercibles, et ne parvient plus à retenir davantage la clef que ses rires. Andelise s'en empare, et court le plus loin que ses jambes puissent la porter. Derrière un énorme arbre, elle se rhabille et s'équipe. Plus aucun Sotré à l'horizon enfin!

Encore assourdie par les piaillements rageurs des Sotrés qu'elle vient de mettre difficilement en déroute, Andelise parvient enfin au château de Sarrebruck : fatiguée par les épreuves qu'elle a traversées, elle s'appuie contre un tronc d'arbre, et soupire longuement en contemplant les fortifications.

Rassemblant ses forces, Andelise, se dirige vers l'entrée du château. Elle y est presque arrivée, quand, avec effroi, elle s'aperçoit que du toit de l'église qui se dresse à côté du château, une forme sombre aux allures sinistres vient de prendre son envol.

- Ouille ouille, c'est une ga..., une gaga..., une gargouille, bredouille Andelise.

Et la gargouille entame autour de la jeune fille une spirale dont elle est le centre, et dont chaque spire rapproche la hideuse créature, taillée dans une pierre grise qui apparaît par endroits sous une mousse verdâtre. Sa tête est surmontée de deux grandes cornes recourbées vers l'arrière, ses yeux brillent d'une lueur jaune, ses oreilles sont

pointues, son nez crochu a la forme d'un bec de rapace, et sa gueule aux lèvres retroussées découvre des dents coupantes et acérées. Elle semble sourire malveilleusement (sic). Ses bras décharnés et squelettiques se terminent par de longues mains aux ongles démesurés et jaunâtres. Des ailes de dragon se déploient dans son dos, et elle traîne derrière elle, dans son vol, des pattes effroyablement longues qui peuvent s'accrocher n'importe où, et une queue terminée par un cœur empoisonné.



Der Wasserspeier

Hier seht ihr den hässlichen Wasserspeier, der sich in einen bösen Drachen verwandelt und Andelise töten möchte.

Andelise, pendant son apprentissage chez Pointvirgulus, se souvient d'avoir lu l'article « gargouille » dans l'Encyclopédie des bêtes magiques, où il est dit d'elle que « Mergitur, nec fluctuat », entre autres renseignements intéressants, mais moins utiles à Andelise dans l'immédiat. Aussi décide-t-elle de monter dans un petit bateau qui est amarré au bord des douves, dont elle rejoint le milieu, avec une idée précise derrière la tête. Quand un choc sourd et une secousse violente l'avertissent que la gargouille s'est posée sur la barque qu'elle alourdit de tout son poids, Andelise imprime un fort mouvement de roulis à l'embarcation, jusqu'à la retourner. La gargouille tombe dans l'eau en poussant un énorme cri : « Rhiiiiiih... », et coule aussi sec, bien sûr. Andelise rejoint la berge à la nage, et se met en devoir d'allumer un feu pour sécher ses vêtements au plus vite, et réchauffer Jules le hamster qui a profité du bain dans l'eau glacée comme tout le monde...

Tous deux jouissent de ce moment de quiétude, sentant proche la fin de la quête, mais soudain, un étrange bruit de succion et d'eau qui ruisselle se fait entendre au bord des douves. La gargouille vient de surgir, dégoulinante de vase et d'algues vertes. Andelise se désespère : bien sûr qu'on ne noie pas une créature qui ne respire pas, comment n'y a-t-elle pas pensé plus tôt ? Elle se souvient alors d'avoir lu que pour garder une gargouille sagement en place, il convient de s'assurer qu'elle a de la pluie en suffisance, sans quoi elle est capable de s'en aller sous des cieux moins cléments. Andelise décide donc, pour faire diversion, de provoquer la pluie, se disant que la gargouille n'aura de cesse d'attraper les gouttes pour les recracher, ce qui est sa vocation, après tout. Dieu merci, elle a appris, chez Pointvirgulus, à faire la pluie et le beau temps. Si ce dernier est réservé aux sorciers confirmés, la pluie ne pose aucun problème, selon le vieux principe universel qu'il est plus facile de faire pleurer que de faire rire.

Andelise se lance donc incontinent dans une danse de la pluie. Elle danse sur un rythme endiablé (qui lui vaudrait sans doute l'excommunication si on l'y prenait), tout en chantant :

- Tcha! Tcha! Tcha! Ah! Tcha! Tcha, Tcha, Tcha! Ah! avec ses bras et ses jambes qui volent dans tous les coins, et elle se met à crier :
- Samba! A liva, liva!! Samba! Tcha! Tcha!



Der Tanz im Regen

Der Wasserspeier ist leider nicht tot und kommt aus dem Wasser heraus. Er sieht Andelise und

will sie wieder angreifen. Sie versucht mit einem magischen Tanz den Drachen zu vernichten : das Regenwasser soll ihn wieder in einen Wasserspeier verwandeln und dieser ist dann ungefährlich.

En train de mourir de fatigue, à cause de l'attaque des Sotrés, et de cette danse horrible, elle essaie d'échapper à la gargouille qui lui vole derrière. En attendant, toujours pas la moindre goutte de pluie. Andelise a dû rater un « Tcha ! » ou oublier un « liva ! », car rien ne tombe du ciel, à part le souffle rauque de la gargouille qui bat pesamment l'air.

Andelise se souvient alors d'une autre danse de la pluie, une danse rapportée par des chevaliers partis en croisade, qui s'appelle la danse du ventre. Elle se déhanche de belle façon, lève les bras en l'air tout en faisant accomplir des cercles à son nombril, puis saute deux fois de suite sans toucher le sol. Elle accomplit ensuite un salto, tape deux fois dans ses mains, et continue ses arabesques nombrilicales. En même temps, elle se livre à cette incantation :

Effet du tonnerre
 Apparais, et fais par ta colère
 Boire et cracher cette gargouille vulgaire
 Qui me tape sur les nerfs...

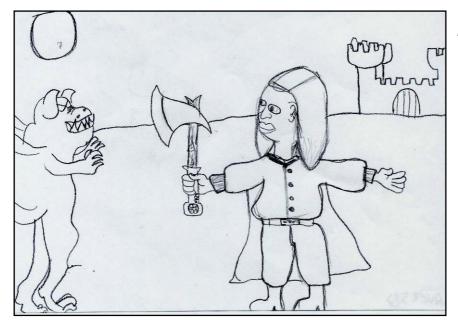
Quelques malheureuses gouttes tombent du ciel, si petites qu'elles s'évaporent avant même d'avoir touché le sol. Pas de quoi rappeler la gargouille à sa fonction première... C'est la faute d'Andelise, bien sûr, qui par son innocence, sa fraîcheur et sa gentillesse, ne saura jamais que faire le beau temps autour d'elle... Parents, qui lisez cette histoire, appelez donc vos filles à naître du doux nom d'Andelise.

Cela n'émeut pas le monstre, qui reste de pierre, et se fait de plus en plus menaçant, et va obliger Andelise a recourir à une malédiction cruelle et injuste, car elle commet des ravages aveugles : c'est la terrible formule qui met en branle le sortilège de la Hache de Haine, qui foudroie indistinctement tout ce qui vole, du moucheron à l'assiette lors d'une scène de ménage ... Cette arme mystique a été fabriquée dans un acier tiré d'une météorite tombée dans le Sahara, et sa lame a été forgée dans le cratère d'un volcan avec la chaleur du centre de la terre, tandis que le manche en a été fabriqué dans la forêt des Amazones. Le manche, au départ, était une branche d'un arbre spécial, l' « Arbre Divin ». La foudre de Zeus frappa l'Arbre divin, et mit le feu à la branche. Le feu grava la forme d'un manche incrusté d'inscriptions étranges. Et c'est Pointvirgulus qui avait réuni ces deux parties, à l'occasion d'un voyage aux confins du

monde connu, et qui avait inventé le mot de passe, la formule secrète qui fait apparaître le Hache de Haine, et la met en œuvre : il suffit de prononcer le mot « gripavière », et le carnage commence.

Andelise ne se prive pas de prononcer la formule, et aussitôt, sortie de nulle part, la Hache de Haine apparaît, tourne sur elle-même dans un vrombissement de plus en plus aigu, va percuter de plein fouet la gargouille qui tombe fracassée en mille morceaux. Puis l'arme magique repart dans une étincelle géante... et Jules le hamster applaudit de

toute la force de ses petites papattes.



Der Zauber der Axt

Leider ist der Wasserspeier immer noch am Leben und wird immer gemeiner, dann bleibt Andelise nur eine letzte Waffe die magische Axt vom

Zauberer Pointvirgulus. Andelise spricht das Zauberwort "Vogelgrip" und alles was fliegt wird zertstört!

Mais Andelise n'est pas au bout de ses peines. S'approchant de la porte du château, elle réalise qu'elle est entrouverte et qu'elle laisse s'échapper de blafardes lueurs diffuses et un cliquetis métallique de fort mauvais aloi.

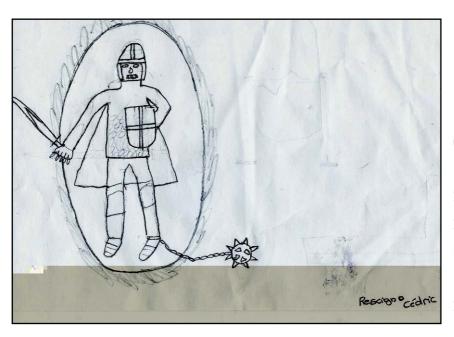
- Ça sent le fantôme à plein nez, se dit Andelise, ou je veux bien être pendue... et un frisson glacé parcourt son dos piqué de chair de poule.

Mais, liée par son serment Andelise franchit le seuil et pénètre dans le château. En haut d'un escalier l'attend une vision atroce...

Le spectre d'un chevalier déambule sinistrement en traînant derrière lui un boulet de fer, et susurre d'une voix plaintive :

- Je suis Arthur, l'armure qui murmure...

Andelise découvre un chevalier fantôme complètement décharné, et entouré d'un halo blafard. Sa tête est couverte d'un heaume encore couvert de taches rougeâtres. Sous la visière relevée, Andelise distingue sa figure. Des lambeaux de chair pendent de son visage. Ses yeux sont blancs et n'ont plus de pupille, son nez n'est plus constitué que de deux fentes, et sa bouche, n'ayant plus de lèvres, laisse apparaître des dents jaunâtres et pourries. Ses bras et ses mains sont recouverts de plaies et de marques, et ses doigts possèdent des ongles aussi pointus et aiguisés que des dagues, qui ont percé les gantelets de son armure, par ailleurs complètement disloquée, et qui laisse apercevoir le fer de sa cote de mailles, mais aussi une profonde blessure dans ses côtes. Il tient une épée à la main, et semble bien décidé à s'en servir si l'occasion s'en présente. L'entement, il tourne son regard vers Andelise...



Andelise und das Gespenst des Ritters

Andelise entdeckt einen Ritter, der als Gespenst erscheint. An seinem Fuss ist eine sehr schwere Kugel und er trägt eine Rüstung, die dauernd seinen Namen flüstert: Arthur.

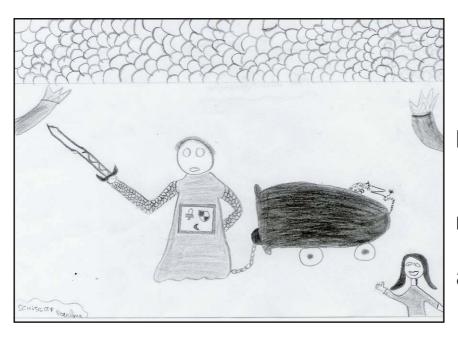
Andelise prend vite la fuite, en espérant qu'un plombier ne vienne pas la colmater, et entre dans la première pièce qui se présente à elle. C'est une chambre à coucher. Une idée jaillit dans son esprit, quand elle voit sur le lit au fond de la pièce un grand drap blanc. Elle pense d'abord en aveugler le fantôme, mais comme ces créatures-là ont l'air d'affectionner ce genre de costume, elle songe à autre chose. Elle décide de mettre le drap sur sa propre tête, et de faire croire au spectre qu'elle aussi est un fantôme... Et, quand le spectre du chevalier entre dans la pièce, elle lui fait son charme, et l'entraîne doucement

à danser avec elle. Elle a bien sûr une idée derrière la tête, et prévoit d'entraîner le spectre jusqu'à l'entrée du château, où elle a vu deux bombardes, placées là pour défendre l'entrée du château. Tout en dansant, elle guide le spectre vers la porte...

Arrivée près d'une bombarde, elle attrape la chaîne du boulet que traîne le fantôme, et qui les a déjà bien retardés, elle dépose doucement le boulet dans la gueule de la bombarde, et entame avec le spectre un surplace, car il faut trouver maintenant le moyen d'allumer la mèche qui dépasse au bas de l'engin... Andelise a alors une idée. De sa main libre, elle tire Jules le hamster de sa poche, et lui demande, en le fixant du regard :

- Petit Jules, veux-tu un épi de blé trempé dans du miel, enveloppé dans une feuille de salade bien tendre, et parsemé de graines de sésame ?

A ces mots, une étincelle de gourmandise jaillit dans l'œil de Jules le hamster. Vite, Andelise approche le petit animal de la mèche, et le feu qui brille dans ses yeux avides allume la mèche.



Der Hamster Jules und die Kanone

Um Andelise zu
helfen geht der kleine
Hamster Jules auf die
Kanone und zündet
mit seinem feurigen
Blick die Zündschnur
an. Verschwindet der
Ritter für immer?

Andelise se dégage vite du spectre, qui est propulsé dans les airs avec une forte détonation, emporté par le boulet, qui traverse le ciel dans un sifflement dont Andelise tire une profonde satisfaction.

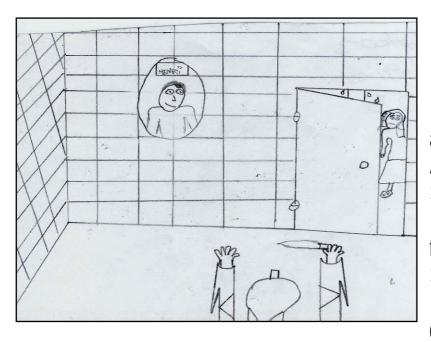
La jeune fille retourne donc à l'intérieur du château, mais, en haut de l'escalier l'attend une vision atroce...

Le spectre d'un chevalier déambule sinistrement en traînant derrière lui un boulet de fer, et susurre d'une voix plaintive :

- Je suis Arthur, l'armure qui murmure...

- Un revenant! s'exclame Andelise, suis-je bête! Il va falloir trouver autre chose!

Andelise se précipite dans les cuisines du château, y prend un seau d'eau, et y jette en vitesse quelques poignées de sel. Elle se précipite alors avec son seau dans une autre pièce, en laisse la porte entrouverte, et pose avec difficulté le seau en équilibre sur le haut de la porte, et légèrement appuyé contre le mur. Puis elle fait un peu de bruit et toussote pour attirer le spectre, qui se hâte dans la pièce où est Andelise. Quand il pousse la porte pour y entrer, le seau lui tombe dessus, et il est trempé jusqu'aux os. L'eau et le sel ont un effet immédiat sur la vieille armure du fantôme, qui se met à rouiller, à grincer... et le spectre, pris de panique, s'enfuit en poussant des hurlements de panique, et en laissant derrière lui des morceaux de son armure.



Der Eimer

Oh wie schlimm!

Der Ritter ist immer noch am Leben und verfolgt Andelise im Schloss.

Schnell holt sie aus der Küche einen Eimer und füllt ihn mit Wasser und Salz. Sie stellt dann den Eimer über die Tür und ruft das Gespenst. Das

Gespenst kommt, macht die Tür auf und schon fällt Wasser auf seine Rüstung!!! Der Salz zerfrisst die Rüstung und sie ist bald nur noch Staub.

Après avoir mis le fantôme hors d'état de luire, bruire et peut-être de nuire, Andelise, se sent tout à coup envoûtée et attirée par une douce musique et une chaude lumière qui se faufilent à travers les couloirs jusqu'à ses sens émerveillés. Elle se laisse guider et parvient dans une salle baignée de clarté, de parfums suaves et richement décorée. Au fond de la pièce brille la porte dorée d'un coffre : au milieu de la salle, immobile sur un trône de marbre, une belle jeune fille fixe sur Andelise son regard intense...

Cette jeune fille est pâle, de longs cheveux blancs cachent la moitié de son petit visage. Son regard a la couleur de l'océan. Son nez est pointu, et sa bouche minuscule. Elle porte une longue robe blanche. Ses bras se terminent par des doigts fins, et immobiles. De longues bottes blanches montent jusqu'à ses genoux. Elle est sublime..., et Andelise reste d'abord sans voix, avant de demander un peu directement :

- Est-ce que vous sauriez où je peux trouver un certain grimoire ? Vous me seriez d'une grande aide...
- Du calme, damoiselle... répond la jeune fille. J'ai la chance de savoir où se trouve le grimoire. l'Alais je dois, avant de te le donner, savoir si tu es la personne qui le mérite! Pour le savoir, nous allons regarder les épreuves que tu as traversées pour arriver jusqu'à l'intérieur de cette pièce, et te juger en fonction de celles-ci. Alors, approche-toi, et regarde à travers cette boule de cristal!

Andelise commence à lui faire davantage confiance, s'approche, et regarde dans la boule. Une fois que toutes les étapes qu'Andelise a effectuées ont défilé dans la boule de cristal, la jeune fille s'exclame :

- Je veux bien te donner le grimoire. Une fois qu'il sera en ta possession, il s'ouvrira s'il pense que tu dois posséder le secret de la transmutation du charbon en en or lumineux et sonnant. Tu auras cette connaissance que tellement de monde désire tant posséder... Mais il y a une condition que tu dois savoir : c'est que, une fois le grimoire ouvert, tu n'auras plus aucun de tes autres pouvoirs.

Andelise, sûre d'elle, répond :

- J'accepte sans hésitation. Je pense qu'après une longue vie de travail acharné, et d'obscures recherches, mon grand-père adoptif, le mage Pointvirgulus, en aurait fait autant.

La belle jeune fille, impressionnée par ces paroles, lui répond :

- Je tiens à te dire que tu es l'une des rares personnes à être arrivées jusqu'à moi, et grâce à mes propres pouvoirs, j'ai pu constater que tu es très exceptionnelle, car tu es

honnête dans ta façon d'être. Alors, tu peux maintenant ouvrir le coffre doré qui renferme ce que tu cherches.

Andelise s'approche du coffre, l'ouvre avec la clef qu'elle a gagnée à la Chapelle Sainte-Croix, et saisit le manuscrit. Elle touche la reliure vieille et épaisse, et en dégage un nuage de poussière. Elle l'ouvre lentement avec un frisson qui l'envahit dans tout le corps. Puis tout à coup une lumière aveuglante surgit. Et un magicien vêtu d'un costume en tissu d'or apparaît, il est grand, vieux, et impressionnant, son visage est strict et barbu.

Das Ende der Geschichte

Hier seht ihr den Zauberer und die schöne Schlossherrin. Vorn steht die alte Holzkiste, in der sich das Zauberbuch befindet.

Andelise estpparlysnéeppa cetlte appaitsio spontagné.e

-Jle ciest àltefélgictder pors tun cursage ts tabravcurte, quit'ont emenéejus quà moi. Tut esi lélute,àeppatihr dx maintenans, tudaslde povoihr que tuans tnt désiré... Mpait suche ule hosse,c' est que esi povoihs ont disppaue tsulere vindront ja maps.J' epière que tu

Andelise maintenantfixéte su, son avnrir qui épondt: -Ssuche quecde povoihr estmenère debtunesi mais !e

- Encore une fois, toutes mes félicitations, mais avec grand regret, il faut que je m'en aille!

Andelise lui dit qu'elle le remercie du fond du cœur. Puis, le magicien brandit une longue baguette magique et d'un geste élancé la fait tourner trois fois autour de sa tête, et récite une formule étrange :

- Comme tu es venu, de ce pas tu repartiras !

Une fois ces paroles prononcées, la lumière éblouissante réapparaît une fois encore, en emportant cette fois-ci le magicien avec elle quand elle s'éteint.

C'est alors que la belle jeune fille demande à Andelise de se placer au milieu de la pièce pour la renvoyer chez elle. Andelise répond à sa demande en exécutant ce qui est demandé, et la belle jeune fille lui fait ses adieux et la renvoie chez elle...

Epilogue :

Andelise vécut heureuse chez les Elfes jusqu'à ce que ceux-ci, abandonnant leur mépris pour l'or jaune, ne cèdent à la folie de l'or noir.

Quant aux Ondines de la Rosselle, elles durent quitter leur royaume après que le secret de la transmutation du charbon en or sonnant et trébuchant eut été divulgué, ou découvert par ces petits futés d'hommes, toujours avides de plus et de mieux, et que ces derniers se fussent mis à salir leur belle petite rivière, devenue franchement innageable. Elles sont parties loin d'ici, et ont emmené Andelise avec elle.

Jules le hamster, après avoir travaillé quelques temps pour les Elfes comme foreur et comme pompiste, se souvint qu'avec Andelise, il a fait la pluie et le beau temps devant le château de Sarrebruck. Depuis, il pédale dans la roue du Destin, qu'il fait tourner selon son bon vouloir et son humeur.

Cher lecteur, vous savez maintenant à qui imputer les aléas de la vie.