

Enquête au château fort

1. Un mystérieux visiteur

En ce jour de l'année 1382, Guillaume vient d'avoir quatorze ans. À l'âge de douze ans, il a quitté ses parents pour devenir l'écuyer de Jean de Montfaucon, un seigneur, ami de sa famille. Il est calme, gentil et n'aime pas se bagarrer. Il n'a qu'un seul ami, Pierre. C'est un jeune garçon au service du copiste du château.

Quand Guillaume est arrivé au château, Jean de Montfaucon lui a dit :

— Si tu veux devenir chevalier, tu dois apprendre à monter à cheval, mais aussi à manier la lance et l'épée.

Aujourd'hui, comme chaque matin, Guillaume a rendez-vous avec Rémi, le maître d'armes. À la fin de sa leçon, celui-ci félicite Guillaume.

— Tu as fait de grands progrès, dit Rémi à l'écuyer. Maintenant, tu es habile quand tu dois manier les armes et diriger ton cheval. Plus tard, tu seras un vaillant chevalier.

L'écuyer est alors si heureux et si fier de ces compliments qu'il part à la recherche de Pierre. Il veut lui raconter comment, aujourd'hui, l'épée semblait danser entre ses mains.

Quand il aperçoit son ami, Guillaume l'appelle. Pierre, pour le taquiner, s'élance vers les escaliers qui mènent à la grande salle du donjon. L'écuyer le suit à grandes enjambées en riant. Mais, soudain, devant eux se dresse la haute silhouette d'Aymar, le cousin du seigneur. Il est accompagné d'un très vieil homme avec une longue barbe et un vêtement qui lui tombe jusqu'aux pieds.

— Allez, disparaissez vous deux, hurle alors Aymar en colère. Vous n'avez rien à faire ici !

Les deux garçons se sauvent alors à toutes jambes. Ils ont peur d'Aymar. Il a un air méchant et un regard cruel. Mais Rémi et Pierre sont curieux. Ils se cachent donc derrière une porte pour observer l'étrange visiteur. Ensuite, ils suivent les deux hommes de loin pour ne pas se faire remarquer. Aymar parle si bas qu'il est impossible d'entendre ses paroles. Tout à coup, les deux hommes disparaissent dans l'obscurité. L'endroit est sinistre et les deux amis décident alors de redescendre vers une pièce plus accueillante du château où ils pensent trouver dame Guenièvre, l'épouse du seigneur, en train de broder ou de jouer de la harpe.

Lorsque Guillaume et Pierre pénètrent dans la salle, elle est vide. Les deux garçons tremblent encore de peur en évoquant le regard cruel que le cousin du seigneur leur a jeté dans l'escalier.

— Je me demande bien qui est ce vieil homme, dit alors Guillaume.

— Qu'est-il venu faire au château ? murmure Pierre. Jean de Montfaucon et dame Guenièvre le connaissent-ils ?

— Je pense qu'il vaut mieux l'oublier, répond Guillaume, si nous voulons éviter des ennuis. Cependant, Guillaume et Pierre ont envie de savoir ce qu'est devenu cet étrange vieillard. Ils le cherchent partout dans le château. Ils interrogent les gens des cuisines et les gardes. Mais personne ne l'a vu.

2. Un précieux manuscrit

Un garçon apporte chaque jour ses repas au vieil homme. Il pourrait dire à Guillaume et à Pierre où se trouve celui-ci, mais il est muet... Il sait qu'Aymar a installé l'étrange vieillard tout en haut d'une tour où personne ne viendra le chercher. Il a seulement aperçu l'étrange personnage. Il ignore qui est cet homme.

C'est un alchimiste célèbre. Il se nomme Romaric. Le cousin du seigneur a appris que cet homme sait comment fabriquer de l'or. C'est pour cette raison qu'il est allé trouver l'alchimiste et qu'il l'a obligé à le suivre au château.

Aymar a besoin de connaître la formule qui permet de fabriquer de l'or car il veut devenir plus riche que le roi.

— Si tu veux retourner chez toi, écris-moi vite cette formule, a dit Aymar à l'alchimiste dans l'escalier du donjon.

— C'est impossible, a répondu Romaric. Je l'ai oubliée.

Aymar a alors enfermé le vieil alchimiste. Il veut à tout prix connaître cette formule.

Trois jours plus tard, Aymar revient voir l'alchimiste.

—

Cette nuit, j'ai écrit la formule sur ce manuscrit, dit enfin Romaric. Maintenant, je ne peux plus vous être utile. Laissez-moi rentrer chez moi.

Heureux de posséder enfin la fameuse formule et content de se débarrasser de l'alchimiste, Aymar le laisse partir. Aymar se rend ensuite dans la grande salle du donjon pour réfléchir.

« Que vais-je bien pouvoir faire de ce manuscrit ? se demande-t-il alors. Il doit rester secret. Où faut-il le cacher ? »

Soudain, il entend des pas derrière la porte. Alors, vite, il se précipite vers un coffre et il y dissimule le parchemin.

Il était temps... Dame Guenièvre pénètre dans la salle.

— Dans deux jours, annonce Guenièvre à Aymar, nous allons recevoir la visite du roi et de sa cour. Nous leur offrirons un somptueux festin et nous organiserons une grande fête.

Aymar se moque bien de la venue du roi. Lui, ce qu'il veut, c'est trouver une cachette pour son précieux manuscrit. Après, en suivant la formule écrite par l'alchimiste, il fabriquera de l'or.

Dame Guenièvre, elle, est très fière que le roi passe une nuit au château fort, mais elle est soucieuse aussi. Elle désire recevoir le roi avec tous les honneurs qui lui sont dus. Elle veut que la fête soit réussie.

3. Une journée mouvementée

Le matin suivant, Guenièvre retrouve Aymar dans la grande salle du donjon. Le manuscrit est toujours dissimulé dans le coffre. Mais le cousin du seigneur est inquiet.

« Beaucoup de gens vont passer près de ce coffre, pense Aymar. Il faut trouver une meilleure cachette. Cet écuyer et son ami sont bien curieux. Ils ont vu l'alchimiste. Je dois me méfier d'eux. Je devrais peut-être me débarrasser de ces garçons. Oui, mais dame Guenièvre les aime bien. S'ils disparaissent, elle les cherchera... »

Guenièvre demande à Aymar de l'aider à préparer la fête qu'elle organise pour la venue du roi. Le temps presse. Celui-ci doit arriver le lendemain. Il y a tant de choses à faire pour que la réception soit parfaite et digne d'un roi.

— Pourriez-vous vous charger de trouver des artistes qui distrairaient le roi et sa cour durant le festin ? demande Guenièvre à Aymar.

Aymar ne peut pas refuser de participer aux préparatifs de la fête. Il accepte, mais cela dérange ses projets. Au même moment, Pierre entre dans la salle.

— Pierre, lui dit alors Guenièvre, il faut absolument ranger ce coffre. Il ne contient que de vieux manuscrits sales et poussiéreux. Ils ne servent plus à rien. Il faut les emporter dans un lieu où personne ne pourra les voir durant le séjour du roi. Ensuite, on les grattera pour pouvoir de nouveau écrire dessus. Aymar blêmit, mais il ne peut rien faire car Guenièvre lui demande de la suivre aux cuisines. Le jeune garçon ouvre alors le coffre et commence à le vider. Chaque fois qu'il prend un manuscrit, il soulève un nuage de poussière et éternue. Soudain, il découvre le fameux manuscrit. Celui-ci n'est pas poussiéreux. Pierre commence à le déplier. Puis il le repose et referme le coffre. Il se précipite hors de la salle et court chercher Guillaume pour lire avec lui ce curieux manuscrit. Pierre aperçoit son ami qui discute avec un autre garçon. Il est très excité par l'arrivée du roi au château. C'est la première fois aussi qu'il va assister à de si grandes festivités. Il espère pouvoir s'approcher du roi.

— Le roi me parlera peut-être, dit l'écuyer à son compagnon. Mais Pierre lui fait signe et Guillaume le suit.

— Viens vite, lui dit Pierre. En rangeant un coffre qui ne contient que de vieux manuscrits poussiéreux, j'en ai découvert un différent des autres. Je t'ai attendu pour le lire.

Quand les deux garçons entrent la grande salle du donjon ils ne voient pas Aymar dissimulé derrière une porte...

4. La ruse de Guillaume

Pierre fouille dans le coffre, mais il ne trouve pas le manuscrit. Celui-ci a disparu... Les deux amis sont stupéfaits. Ils n'entendent pas Aymar qui s'approche d'eux à pas de loup. Il attrape Pierre et se prépare à saisir Guillaume, mais celui-ci est plus rapide qu'Aymar. L'écuyer se sauve. Il descend très vite l'escalier du donjon et débouche dans la cour du château. Il court se cacher derrière les écuries. Aymar ne peut pas le rattraper. Il s'enfuit en entraînant Pierre avec lui.

— Je te retrouverai Guillaume, crie alors Aymar. Et toi, Pierre, tu n'es pas près de revoir ton ami ! Aymar se demande s'il doit tuer immédiatement le jeune garçon ou s'il doit l'enfermer et attendre le départ du roi. Il décide d'attendre.

Durant ce temps, au château fort règne une grande agitation. Les paysans apportent leurs légumes pour le festin qui doit se tenir le soir même. Aux cuisines, on plume les volailles. On descend les jambons qui pendaient au plafond. On tire de l'eau du puits. Dans la grande salle du donjon, les serviteurs dressent la table du festin en posant de grandes planches sur des tréteaux. Tout le monde est très occupé. Dame Guenièvre est partout à la fois. Personne n'a encore remarqué la disparition de Pierre. Guillaume ne se sent pas en sécurité. Il a peur et se rend dans la chambre d'Aymar.

« Aymar n'imaginera jamais que je me cache ici, pense l'écuyer. J'y serai à l'abri. »

Il se dissimule derrière les rideaux du lit et là, il attend... Un peu plus tard, Aymar entre dans sa chambre. Guillaume observe chacun de ses gestes. L'homme se croit seul et sort le manuscrit qu'il a caché dans son pourpoint. Il le relit et il sourit. Il remet le manuscrit dans son pourpoint puis sort. En quittant la pièce, il a perdu une bourse qui s'est détachée de sa ceinture. Guillaume la ramasse. Il est très excité de savoir où se trouve maintenant le manuscrit. Mais il doit absolument découvrir où Aymar a bien pu cacher Pierre. Il va jusqu'au chemin de ronde, il grimpe en haut des tours, il regarde dans les latrines, il traverse les cuisines, mais ne trouve pas son ami.

Guillaume débouche dans la cour. Là, des saltimbanques s'entraînent avant le spectacle qui doit accompagner le festin. Un homme se dispute avec Aymar qui rentre dans le château. Guillaume s'approche du saltimbanque. Celui-ci fait exécuter des pirouettes à un singe qui amuse tout le monde avec ses espiègleries. L'écuyer lui demande s'il veut gagner quelques pièces de monnaie. Il tient la bourse d'Aymar à la main.

— Si tu te débrouilles pour que ton singe grimpe sur les épaules de l'homme qui vient de te parler, dit Guillaume, je te donnerai cette petite pièce.

— Si ton singe lui chipe le manuscrit qu'il cache dans son pourpoint, je te donnerai cette autre pièce.

— Si le singe apporte ensuite le manuscrit au roi, alors tu gagneras cette grosse pièce d'or. L'homme accepte tout de suite. Marché conclu !