



Chapitre 1

Une drôle d'équipe

Nous sommes le mardi 6 septembre 2016. Il est neuf heures et demie du matin. Les élèves de la seconde A du lycée Saint-Exupéry sont réunis dans la forêt de Paimpont, en Bretagne, à trente kilomètres à l'ouest de la ville de Rennes. C'est le jour de la rentrée des classes et ils participent à la traditionnelle course-randonnée de leur classe.

Ce sont les professeurs de français, M. Le Goff, et d'EPS¹, Mme Cloarec, qui l'organisent chaque année. Tous les deux sont passionnés par l'histoire du Moyen Âge et les légendes bretonnes.

On donne parfois à la forêt de Paimpont le nom de Brocéliande, lieu imaginaire des aventures du roi Arthur, des chevaliers de la Table ronde, ou encore de Merlin l'Enchanteur et de Lancelot du Lac.

Le professeur de français a collé pour l'occasion une fausse barbe blanche sur son menton, posé un grand chapeau pointu sur sa tête et enfilé un long

1. EPS : Éducation Physique et Sportive.

manteau noir. Il ressemble au célèbre magicien Merlin. Quelques élèves jugent le déguisement ridicule mais la majorité trouve leur prof « trop cool ». Mme Cloarec, elle, n'est pas déguisée et porte sa tenue de sport habituelle.

Les adolescents forment un cercle autour de leurs professeurs et écoutent les explications. Le principe de la course est simple : il y a sept équipes de quatre élèves. Le but est d'arriver en premier au château de Comper, situé à environ une heure trente de marche.

Pour trouver leur chemin, les participants doivent résoudre quatre énigmes². Elles correspondent à des lieux précis qu'ils doivent prendre en photo avec leurs téléphones portables.

– N'essayez pas de tricher³ ! Nous avons préparé des questions différentes pour les sept équipes, précise M. Le Goff avec un sourire malicieux⁴. Mais, comme nous sommes de gentils professeurs, nous vous donnons un carnet pour vous aider. Vous y trouverez des indices⁵ très utiles sur les légendes de Brocéliande et une carte de la forêt.

– Et si on se perd ? s'inquiète un élève.

– Vous avez vos téléphones portables ? J'ai indiqué mon numéro dans le carnet. Appelez-moi en cas de problème ! Mais cela n'arrivera pas. Vous êtes tous très intelligents et les énigmes sont très faciles.

2. Énigmes : devinettes.

3. Tricher : essayer de gagner sans respecter les règles.

4. Malicieux : farceur.

5. Indices : informations.

– On fait quoi si le roi Arthur nous enlève ? demande une fille.

La question provoque le rire de tous ses camarades.

– Merlin viendra vous sauver, répond le professeur en soulevant son grand chapeau. Bien, il est temps de former les équipes.

Les deux professeurs appellent les élèves un à un. Quatre équipes sont déjà formées quand Mme Cloarec appelle :

– Norah !

Une jeune fille fluette⁶ s'avance. Beaucoup d'élèves aimeraient être dans son équipe parce qu'elle a une très bonne culture générale. Ses copains la surnomment « Madame je-sais-tout ». Sur son épaule, un perroquet, Wiki (en référence à l'encyclopédie Wikipédia), l'accompagne partout.

– Basile.

Le garçon fait trois mètres sur la roue arrière de son VTT⁷ et dérape⁸ juste devant Norah sous les cris enthousiastes des autres élèves. Un mètre quatre-vingts et quatre-vingt-dix kilos : Basile est impressionnant pour ses quinze ans et il est très fort sur son vélo. Il réalise de belles figures acrobatiques ! Il passe aussi beaucoup de temps devant des écrans car Basile est un fan d'informatique.

6. Fluette : mince.

7. VTT : vélo tout terrain.

8. Dérape : s'arrête en glissant.

– Un perroquet et un VTT... Je ne sais pas si le règlement de la course le permet, dit Mme Cloarec.

– Oh, madame, s'il vous plaît. Wiki ne peut quand même pas rentrer à vélo à la maison, dit Norah pour rire.

– Bon, pour cette fois, c'est d'accord ! Le prochain est... une prochaine : Audrey.

Audrey rejoint ses camarades sous les applaudissements. Elle est très populaire dans l'école. Elle, c'est le sport qui l'intéresse. Elle passe tout son temps libre à la piscine et sur le terrain de volley-ball. Son rêve ? Faire le tour du monde en kitesurf ! Audrey tape dans les mains de ses coéquipiers comme avant un match : « On va gagner ! ». Les trois se connaissent depuis la sixième⁹ et sont de très bons amis.

– Alex.

9. La sixième : la première année du collège (11-12 ans).

