



CHAPITRE 3

AVEC UNE ÉPÉE DE BOIS

Paulin rejoint sa mère et lui annonce la nouvelle avec enthousiasme. Mais elle est loin de se réjouir autant que lui :

- Je ne pense pas que ce soit une bonne idée, Paulin.
- Mais, mère...
- On en reparlera avec ton père, le coupe-t-elle. Aide-moi à porter les provisions.

suite page 24

AU CŒUR D'UN TOURNOI

Quand ils ne font pas la guerre, les chevaliers du Moyen Âge vont de tournoi en tournoi... et le public est toujours nombreux pour les admirer !

1. Le château : les tournois se déroulent à côté.

2. La lice est un champ clos aménagé pour le tournoi.

3. Les tentes portent les emblèmes des participants.

4. Les dames prennent place sur une estrade.

5. Le heaume : pour voir par la fente, le chevalier doit se pencher en avant.

6. Les couleurs ne sont pas choisies au hasard : jaune pour l'ardeur, bleu pour la loyauté, rouge pour le courage...

7. Le destrier est le cheval de combat du chevalier.

8. La lance est calée sous le bras par le chevalier qui fonce sur son adversaire pour le désarçonner.

9. L'armure peut peser jusqu'à 30 kilos. Impossible pour le chevalier de monter seul sur sa monture.

10. Les solerets sont des chaussures faites de pièces métalliques articulées.



Paulin reste sans voix : il s'attendait à ce que sa mère partage sa joie. Il empoigne les paniers et ne dit plus un mot. Mais son cerveau est en ébullition : il prépare ses arguments, car il compte bien convaincre ses parents.

Le soir, au dîner, il relance la discussion :

– Père, mère, je vous en prie. J'aimerais tellement participer à ce tournoi !

– J'ai besoin de ton aide, répond son père. Les travaux des champs ne peuvent pas attendre.

– Mais ce n'est qu'une journée ! Et je n'aurai jamais une autre occasion de vivre mon rêve !

– Tu n'as suivi aucune préparation et tu n'as aucune technique ! insiste son père.

– Je sais que mes chances de gagner sont bien minces, mais j'ai six jours pour m'entraîner !

– Si tu gagnais, cela pourrait déclencher la colère du seigneur Gossouin... ajoute sa mère.

– Mais non, puisqu'il a accepté que les enfants de paysans participent au tournoi !

Quel que soit l'argument avancé par ses parents, Paulin trouve une réponse.

– Bon, nous verrons, conclut son père. Maintenant, allez vite vous coucher les enfants...

Paulin obéit, plein d'espoir. Pendant qu'il cherche le sommeil, il saisit des bribes de la conversation de ses parents :

– Ce n'est pas une bonne idée, mais il n'en démordra pas !

– Je sais : il a vraiment du sang de chevalier dans les veines...

– Eh oui. Peut-être devrions-nous le laisser faire ce tournoi. Après tout, il a peu de chances de gagner, mais il sera tellement heureux d'y participer !



– Mais si quelqu'un découvre la vérité pendant le tournoi ? Paulin n'entend pas cette dernière phrase ni la suite de la conversation. Il s'est endormi, le sourire aux lèvres, certain que ses parents vont céder. Et cette nuit-là, dans ses rêves, il combat Drogon cent fois... et le bat cent fois !

Le lendemain, Paulin s'empresse de se lever pour connaître la décision de ses parents. Son père lui confirme qu'ils l'autorisent à participer au tournoi. Paulin s'apprête à leur sauter au cou, mais son père le prévient :

– Il y a deux conditions, Paulin. Tout d'abord, nous ne voulons plus entendre parler de chevalerie une fois le tournoi passé. Et tu devras redoubler de travail pour compenser le temps perdu...

– Je vous le promets ! s'exclame Paulin.

Et, cette fois, il leur saute au cou pour de bon.

Puis il se précipite dehors : il n'a que six jours pour se préparer au tournoi. Il met donc à profit chaque minute. Il commence par tailler des morceaux de bois pour se confectionner une épée toute neuve, un casque et un bouclier. Sur ce dernier, il peint soigneusement des rayures rouges et noires, à l'aide de cendres et de sang de cochon.

suite page 28

LES CHEVALIERS

N'est pas chevalier qui veut

Les chevaliers sont issus de riches familles, car l'équipement et le cheval coûtent cher. À partir du XII^e siècle, le titre de chevalier se transmet de père en fils. Les chevaliers les plus riches possèdent des châteaux, les moins riches sont hébergés et entretenus au château de leur seigneur.

Page puis écuyer

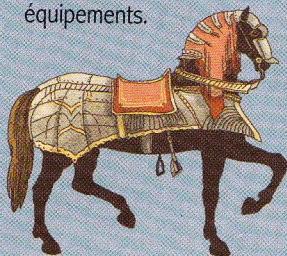
Dès l'âge de 7 ans, les garçons de bonne famille sont envoyés comme pages chez un noble : le seigneur de leur père ou leur oncle. Ils y apprennent les bonnes manières, les règles de la chevalerie et à monter à cheval. Vers 14 ans, le page devient écuyer. Il suit un entraînement physique, s'occupe des armes et de l'armure de son maître, l'accompagne sur le champ de bataille...

L'adoubement

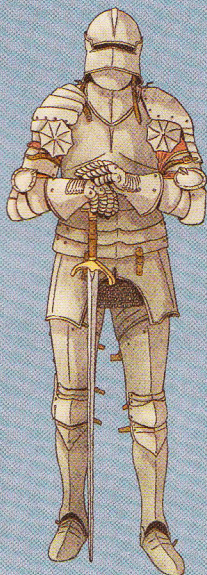
Vers l'âge de 20 ans, l'écuyer est adoubé. Au cours de cette cérémonie, il est fait chevalier. Le futur chevalier se baigne et se fait couper les cheveux. Il prête serment et il est ensuite frappé sur la nuque ou l'épaule, du plat de l'épée. Puis arrive le moment le plus attendu : la remise de son épée.

De fiers destriers

Un chevalier possède au moins cinq montures : le destrier est son cheval de bataille ; le coursier, son cheval de chasse ; le palefroi, son cheval de parade ; le roncin, endurant, lui sert pour les voyages ; le sommier, musclé, porte les équipements.



Une armure à toute épreuve



Les premiers chevaliers portent une cotte de maille, une sorte de cagoule métallique appelée haubert, qui leur protège le cou, et des chausses de maille. Plus tard, les armures sont constituées de plaques métalliques. Côté armes, le chevalier utilise la lance, la masse, le fléau d'armes, la hache et surtout l'épée.

Le rouge pour symboliser le courage, le noir pour la prudence.

Pendant ce temps, Gisèle lui coud une « armure », en superposant des couches de laine qui le protégeront des coups. Une fois son équipement prêt, Paulin passe à l'entraînement. Des heures durant, il s'escrime avec son épée contre un bouclier suspendu à un arbre. Avec l'aide de sa sœur, il exerce également son agilité : il doit piquer avec son arme un disque posé au sol, alors que Gisèle fait tout pour l'en empêcher.

Enfin, il fonce à toute allure sur un mannequin de bois fixé à un poteau. Pour se motiver, Paulin y a dessiné le visage de Drogon ! Il doit le toucher brusquement pour le faire pivoter. Cet exercice demande de l'adresse et de la rapidité car le mannequin, équipé d'un gourdin, rend les coups si on ne s'éloigne pas assez vite ! Après des jours d'entraînement acharné, Paulin a quelques bleus et bosses, mais il est prêt à en découdre avec son ennemi juré !