

# Le Chevalier des Trois Énigmes

Histoire d'aventure • 5/6 ans



## Chapitre 1 : Le Chevalier Intrépide

Il était une fois, dans un royaume lointain au cœur du Moyen Âge, un jeune chevalier nommé Arthur. Arthur était connu pour sa bravoure, sa loyauté et son intelligence. Il portait toujours son armure étincelante et chevauchait un destrier majestueux nommé Éclair.

Un jour, une vieille prophétie oubliée fut découverte dans un grimoire ancien. Cette prophétie parlait d'un chevalier courageux qui, en découvrant le secret des trois énigmes enchantées, sauverait le royaume d'une terrible malédiction. Arthur sentit un frisson le parcourir, car il était convaincu que c'était à lui que la prophétie faisait référence.

## Chapitre 2 : La Quête Commence

Arthur décida de se lancer dans cette quête épique, malgré les avertissements des anciens qui le prévenaient des dangers qui l'attendaient. Il enfourcha Éclair, prit son épée étincelante et son bouclier orné, et partit à l'aventure.

Sa première épreuve fut de traverser la Forêt des Ombres, un endroit mystérieux et dangereux où des créatures maléfiques rôdaient. Arthur dut faire preuve de courage et d'intelligence pour éviter les pièges et les monstres qui se dressaient sur son chemin.

## Chapitre 3 : Les Trois Énigmes Enchantées

Après de nombreux jours de voyage, Arthur arriva enfin devant les portes du Château des Énigmes. Là, il fut accueilli par le mystérieux Gardien des Énigmes, qui lui expliqua qu'il devait résoudre trois énigmes pour débloquent le secret de la prophétie.

La première énigme était celle de la Flamme Éternelle, une torche magique dont la flamme ne s'éteignait jamais. Arthur devait trouver le moyen de la rallumer, même si le vent soufflait violemment.

La deuxième énigme était celle du Miroir de Vérité, un miroir qui révélait les pensées les plus profondes de celui qui s'y regardait. Arthur dut affronter ses propres peurs et doutes pour décrypter le message caché.

Enfin, la troisième énigme était celle du Parchemin Mystique, un rouleau ancien où étaient inscrites des runes sacrées. Arthur devait déchiffrer ces runes pour connaître enfin le secret tant convoité.

## Chapitre 4 : Le Triomphe du Chevalier

Après de longs moments d'introspection et de réflexion, Arthur réussit à résoudre les trois énigmes enchantées. Les portes de la salle du trône s'ouvrirent lentement, révélant un trésor scintillant et une lumière éclatante.

Au cœur de cette salle, Arthur découvrit un artefact ancien qui dissiperait la malédiction qui pesait sur le royaume. Avec détermination, il leva l'artefact vers le ciel et prononça les mots sacrés de la prophétie.

Soudain, une lumière éblouissante enveloppa le château, dissipant les ténèbres et ramenant la paix et



la prospérité dans le royaume. Arthur était acclamé comme un héros, le chevalier intrépide qui avait su surmonter tous les obstacles pour sauver son peuple.

Et c'est ainsi que se termina l'histoire du chevalier Arthur, dont le courage, l'intelligence et la résilience avaient permis de réaliser l'incroyable prophétie et de vivre une aventure inoubliable.

## Le quizz : as-tu bien compris l'histoire ?

### 1) Quel est le nom du chevalier courageux de l'histoire ?

- Arthur
- Louis
- Édouard
- Gaston

### 2) Quel était le nom du destrier d'Arthur ?

- Éclair
- Tempête
- Foudre
- Brise

### 3) Où Arthur a-t-il trouvé la prophétie oubliée ?

- Dans un grimoire ancien
- Au marché
- Dans la forêt
- Au château

### 4) Quelle énigme Arthur a-t-il dû résoudre en premier ?

- Flamme Éternelle
- Miroir de Vérité
- Parchemin Mystique
- Énigme Inconnue

### 5) Quel artefact a permis à Arthur de dissiper la malédiction ?

- Artefact Ancien
- Épée Magique
- Bouclier d'Argent
- Anneau de Puissance

### Bonnes réponses :

1) Arthur 2) Éclair 3) Dans un grimoire ancien 4) Flamme Éternelle 5) Artefact Ancien

## Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

**Destrier:** Cheval de guerre, souvent utilisé par les chevaliers au Moyen Âge.

**Prophétie:** Prédiction de l'avenir, souvent attribuée à des forces surnaturelles.

**Malédiction:** Sort néfaste jeté par une force magique.

**épique:** Qui relate des exploits héroïques et légendaires.

**Introspection:** Action de réfléchir profondément sur ses propres pensées et émotions.

**Rune:** Caractère de l'alphabet runique, utilisé dans certaines cultures anciennes.