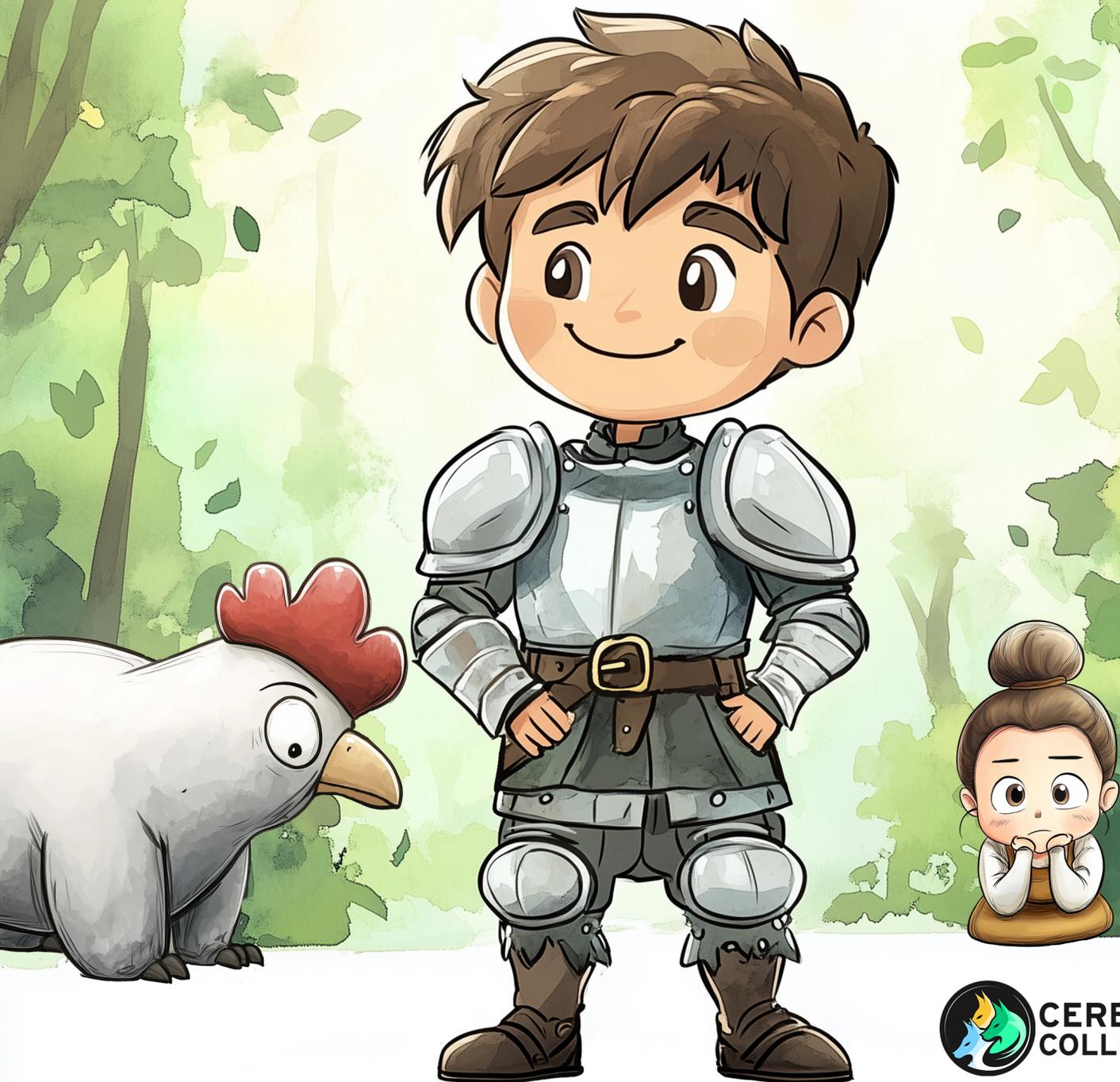


THÉOPHILE CHAMPALOUX

DENIS MARTIN

LE CHEVALIER QUI PUE DES PIEDS

PRINCESSE ~~SOPHIE~~
MATHILDE



THÉOPHILE CHAMPALOUX DENIS MARTIN

LE CHEVALIER QUI PUE DES PIEDS

PRINCESSE ~~SOPHIE~~
MATHILDE

Pour Alix.

Cerberus Collective
15 rue de la Villette 69003 Lyon

Imprimé par Amazon KDP

Écrit par : Théophile Champaloux
Couverture et illustrations par : Denis Martin
Rédaction par : Victor Galmard

Le chevalier qui pue des pieds
Décembre 2024

Dépot légal : Avril 2025
ISBN : 978-2-959-81000-8

Deuxième parution : Avril 2025 - ©Cerberus Collective 2025



George est un chevalier qui aime manger de l'ail et des blettes.

Il aime danser sous la pluie,



courir dans les montagnes,



Ce n'est pas facile avec une armure !

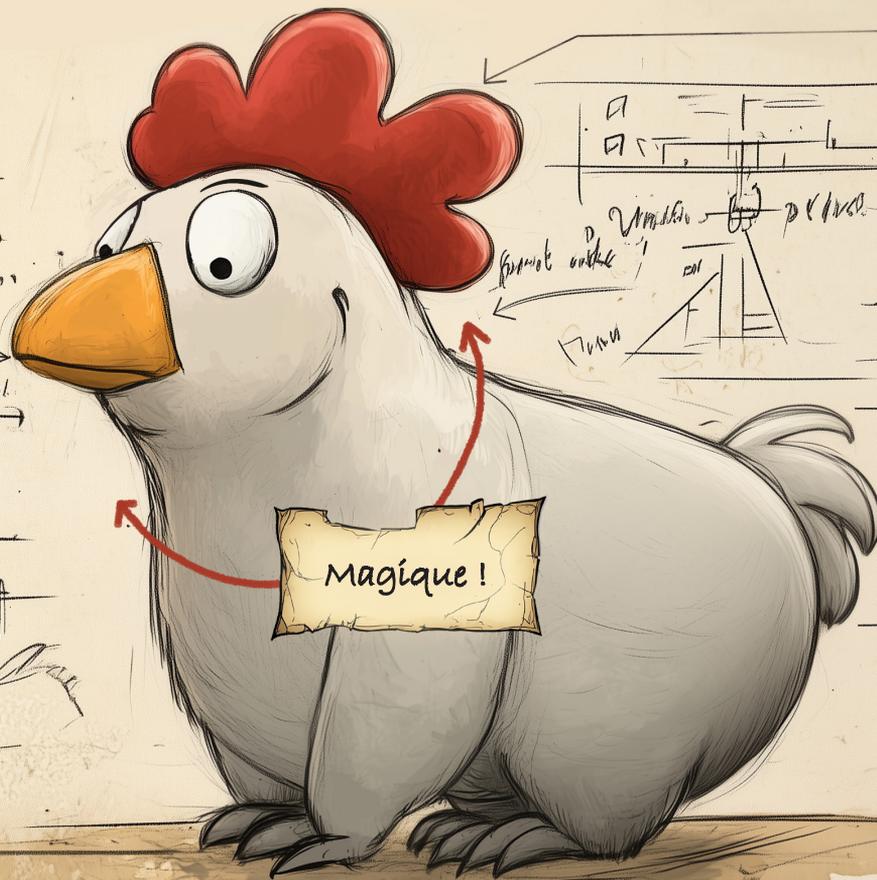
et surtout, jouer avec son fidèle compagnon, un pourls.



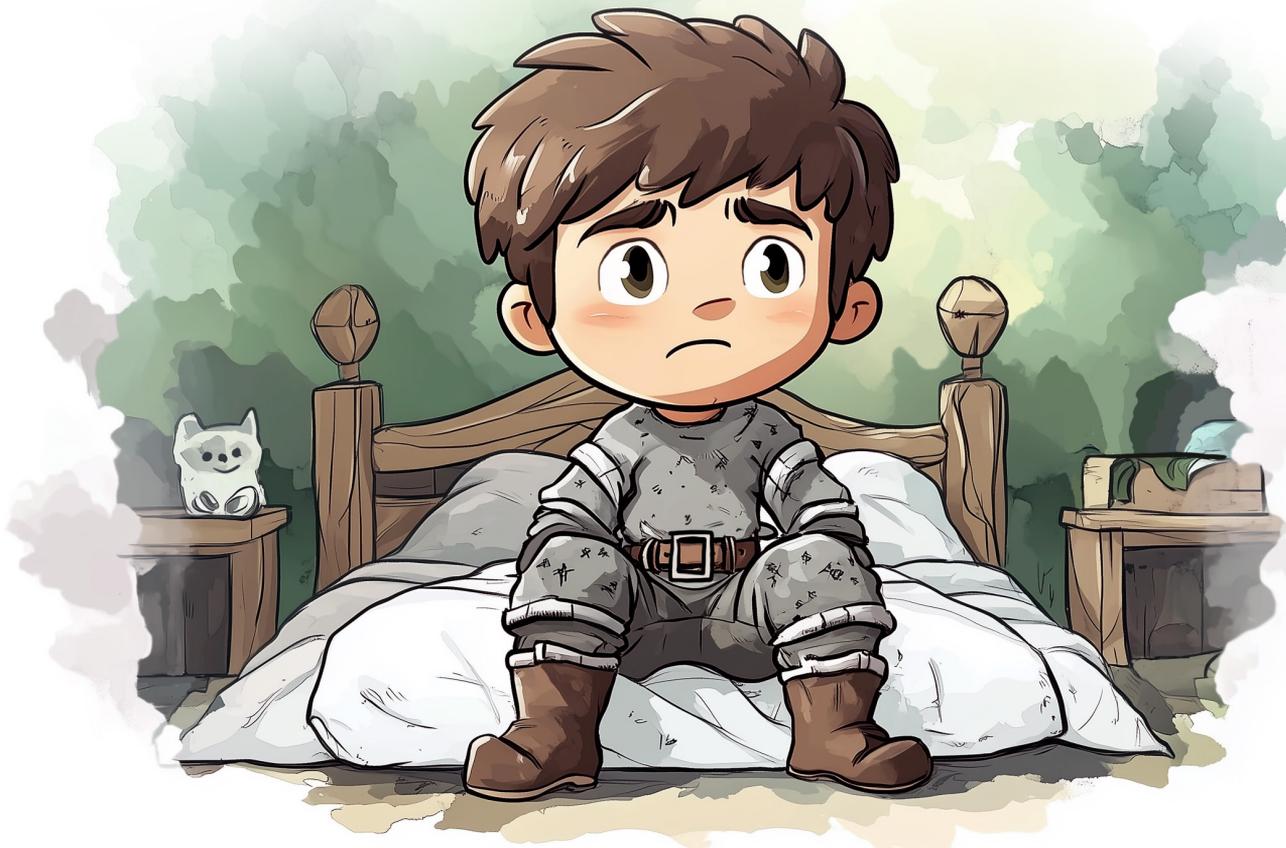
Un ours et une poule

Dans le monde de George, on trouve des animaux fantastiques

Le plus important, c'est que c'est un ours qui peut bouger tout le corps sans que sa tête ne bouge.



Mais voilà, George a un problème, un énorme problème... Ou du moins, un problème pied-nible. Il ne peut jamais retirer ses bottes car celles-ci sont comme engluées à ses pieds...



Alors il dort avec,



Maïs il ne dort pas très bien

il prend sa douche avec,



Maïs il a peur que ses bottes rouillent



il nage avec aussi.

Maïs il coule un peu...

Au moins, il a des jambes très musclées.

Il faut imaginer qu'il a des mollets hors du commun.



Ce matin, le chef du village est venu le voir pour lui demander de sauver la fille du boulanger, capturée par un chragon.

Le chragon est mi-chien mi-dragon

Il fut un temps, le chef voulait se déplacer sur un bouclier porté par deux personnes, mais l'idée n'a pas pris.

C'est une mission pour moi, car je suis un chevalier !

Et sauver une princesse, ce n'est pas n'importe quelle mission. C'est au moins un 7 sur l'échelle de Troie.

L'échelle de Troie... créée d'après les oeuvres de Chrétien de Troie fut mise en place pour aider les chevaliers à évaluer le niveau de leur mission.

“Euh ce n'est pas une princesse, George...” dit le chef du village.

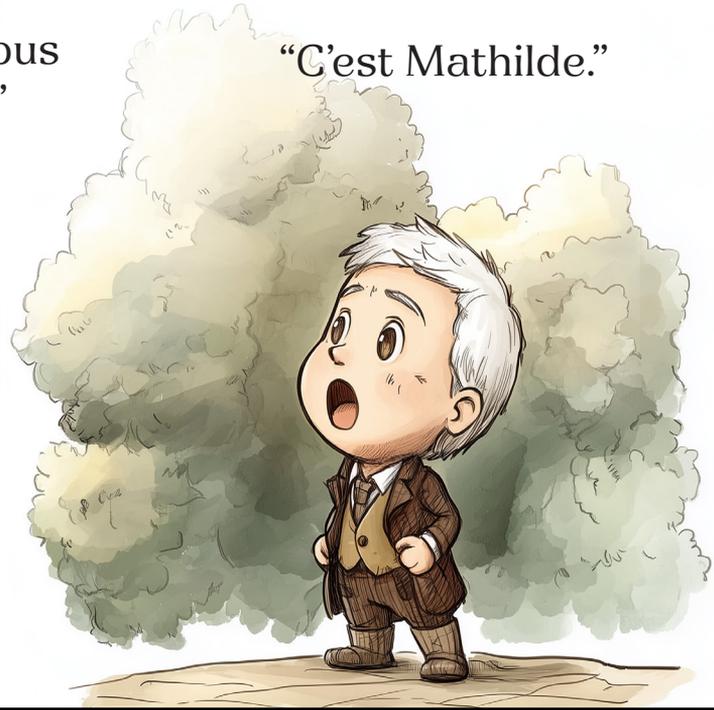


“Ah... je vais rester sur l'histoire d'une princesse, c'est mieux pour mon échelle” dit George. Le chef ne comprend rien.

“Viens, Etienne, mon fidèle pourls, nous allons sauver la princesse... Sophie ?”

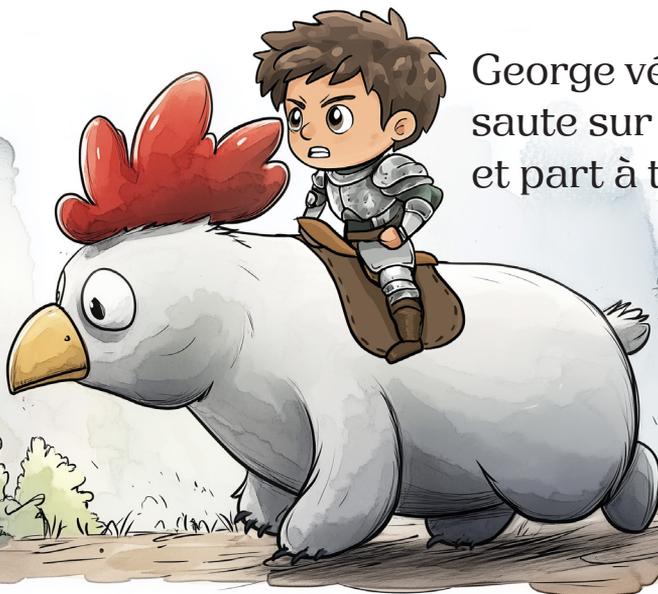


“C'est Mathilde.”



“Nous allons sauver la princesse Mathilde !”

George vérifie son équipement, saute sur le dos de son destrier et part à tout va en direction du Nord.



“George !” lui crie le chef,
“C’est de l’autre coté !”



“Ah, merci !” dit George en
continuant tout droit.



George n’a jamais eu un
sens de l’orientation très
poussé, et malheureusement
Etienne non plus.

“Direction le Nord, Etienne !”

Déjà trop loin,
le chef se tape sur le crâne.

En fait, le chraxon et
Mathilde étaient à côté
du village depuis le début.



George longe
une rivière,



une énorme forêt,



puis suit le chemin de terre.



Intrigués par le Chevalier et son destrier,
le chragon et Mathilde, qui ne semble
pas le moins du monde être capturée,
regardent les deux bétas avancer, sûrs d'eux.



Étienne, concentré sur
la recherche de la princesse,
semble près du but.

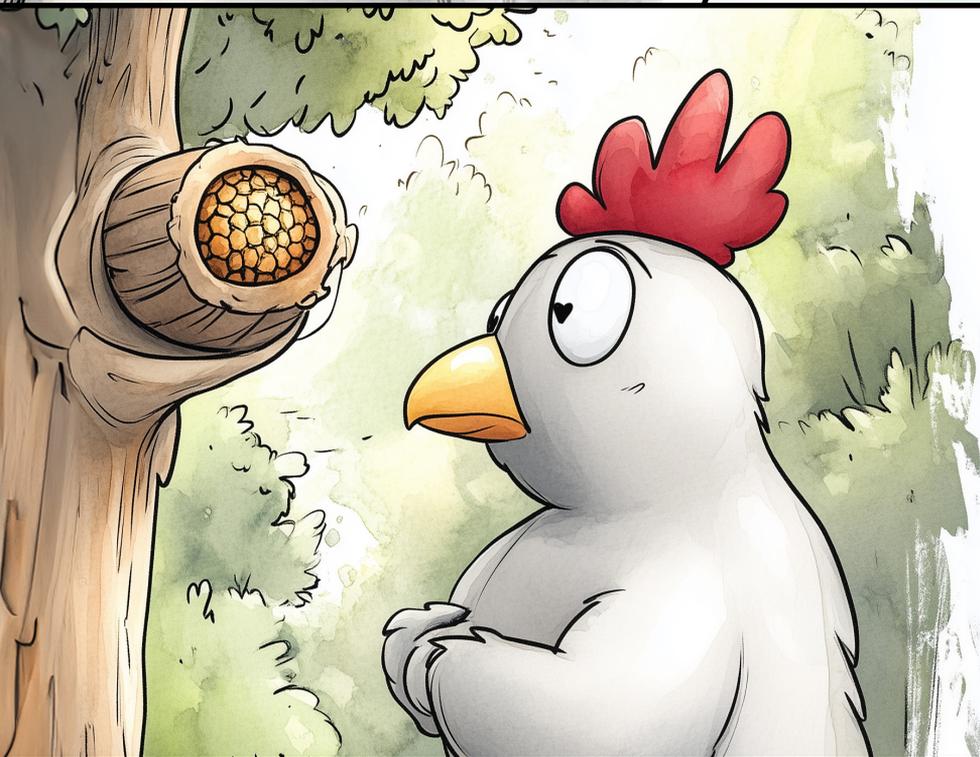




Et voilà qu'Étienne s'arrête. George tombe à la renverse

On a inventé la ceinture peu de temps après, pour pallier cela.

"Tu as senti leur trace ?" dit-il en se relevant péniblement.



Étienne se lance en direction d'un arbre, s'arrête net, se dresse sur ses deux pattes arrières et se met à picorer une ruche.



"Nous n'avons pas le temps pour cela," lui dit George,

"Allé, en avant !"

“Tu penses vraiment qu’il va finir par me retrouver ?”
Dit Mathilde au chragon. Non parce que moi,
j’aimerais bien retourner chez moi à un moment.



Le chragon souffle, dépité. Il est tout aussi consterné
que Mathilde par les capacités du chevalier ou de son pourls.

Mathilde regarde le chragon et
lui dit : « Tu t’es donné tout ce mal
pour te mesurer à un chevalier ? »

Le chragon hoche la tête
en signe de confirmation.



Chez les chragons, un
chevalier c’est un 8
sur l’échelle de Statis.





“Je vais essayer de t’aider. Comme ça je peux rentrer et toi, tu as ta confrontation” dit Mathilde.

RAAAAAHHH

Elle se met alors à crier le plus fort possible.

George et Étienne s’arrêtent nets.
Ils regardent autour d’eux.

Qui peut bien faire un tel tapage
dans les bois à cette heure-ci ?



George crie à son tour :
“Ça suffit, oui ! Il y en a qui cherchent
des gens, et vos cris dérangent!”

Mathilde et le chragon se regardent,
regardent en direction de
la voix de George, se regardent
de nouveau et baissent les yeux.



George est gentil, très gentil,
mais parfois un peu lent...



“Peut-être devrais-tu
rugir un peu ?” dit Mathilde.

Le chragon sourit et hoche la tête.
Puis, un énorme rugissement retentit.



GRRRRRRRR

Cette fois, George s'interrompt
et regarde dans toutes les directions.

Étienne, lui, regarde dans
la direction opposée au bruit.
"Étienne ! Cherche !" dit George.

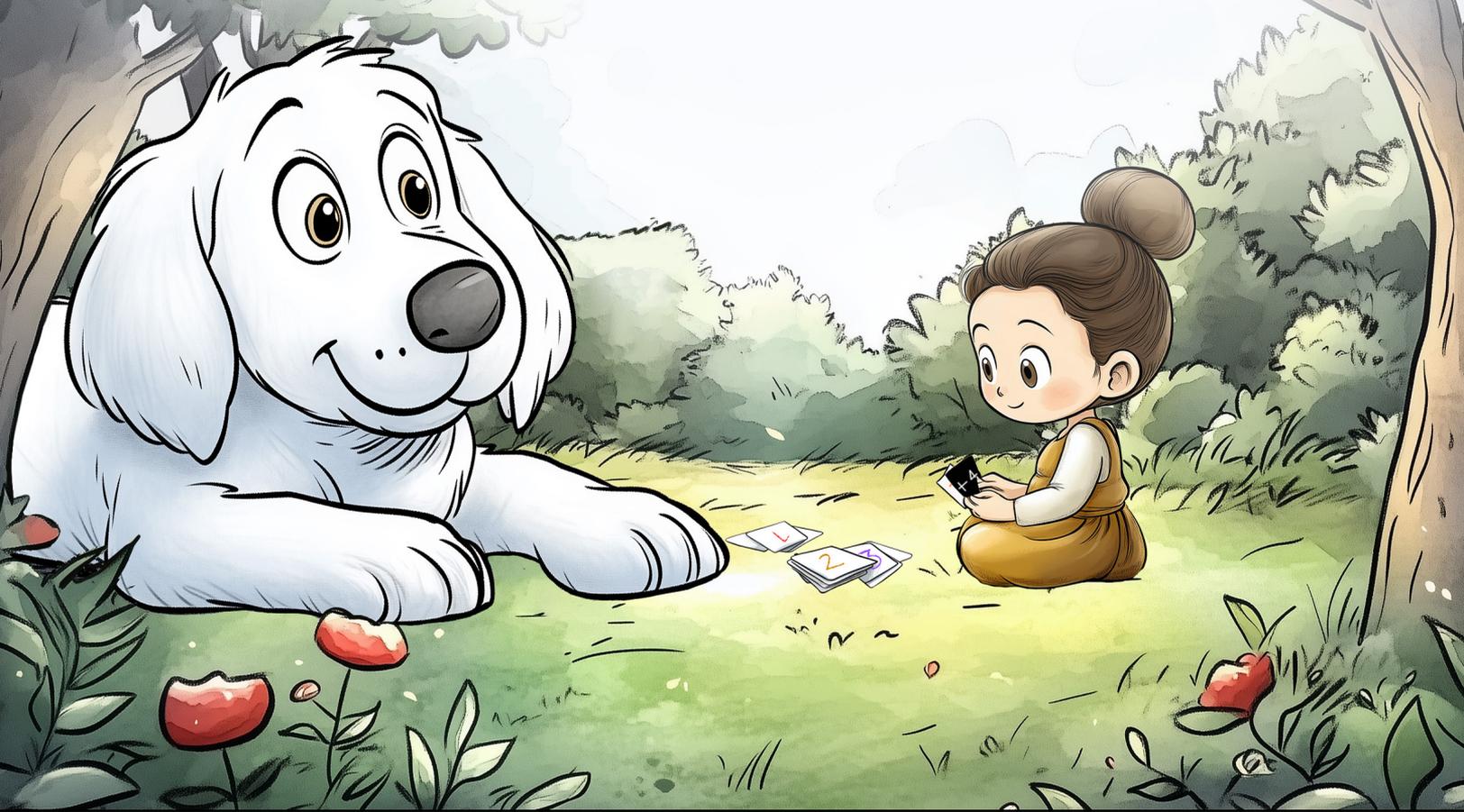


Étienne renifle plus fort puis pointe avec
sa patte en direction du Nord.



George décide d'aller au sud, car Étienne
n'est pas très doué pour se repérer dans l'espace.

Après beaucoup, beaucoup, beaucoup d'heures,
ils arrivent enfin dans une clairière.
Devant eux, le chragon et la princesse
sont assis et jouent aux cartes.



Mathilde pousse un cri de
victoire et pose sa carte !
“Ouni, j’ai gagné !”

Le chragon, qui est mauvais joueur,
souffle et brûle les cartes.



Il faut le comprendre, les règles
des +2 et +4 ne sont pas très claires.

George regarde les deux joueurs et dit :
“Hum, hum... excusez moi, je cherche à combattre
un chragon qui a enlevé une princesse. C’est vous ?”

Tout en éteignant le feu des cartes avec sa patte,
le chragon regarde George, dubitatif.
Mathilde, quant à elle, se demande qui est ce chevalier.



“Ce n’est pas vous ? Pas grave ! Cela fera l’affaire !” dit George.
Puis il se met à crier, “Relâche tout de suite cette princesse, vil lézard !”



Le chragon et Mathilde se regardent, confus.



“Lézard ?
Princesse ?”



George profite de ce moment d'hésitation pour asséner un coup d'épée au chragon pile sur son coude.



Le chragon crie et attrape celui-ci.



George sourit “Ahahah on fait moins le malin, m'sieur le gecko !?”

C'est très douloureux de prendre un coup sur le petit salamandre.

Mathilde regarde le chragon, et son visage tout pantois.



Quel rapport
entre un gecko
et un chragon ?



George n'a jamais
été doué en SVT...

Le chragon s'énerve alors et balaie Georges et Étienne avec sa queue.
Étienne saute au bon moment, Georges, lui, tombe à la renverse.



Étienne fait de la corde
à sauter 3 fois par jour.

C'est alors qu'une de ses bottes
reste bloquée dans
la bouedron encore fraîche.



George tire de toutes
ses forces pour échapper
au souffle du chragon.

À ce moment, son pied sort de sa botte et une odeur atroce envahit la clairière.



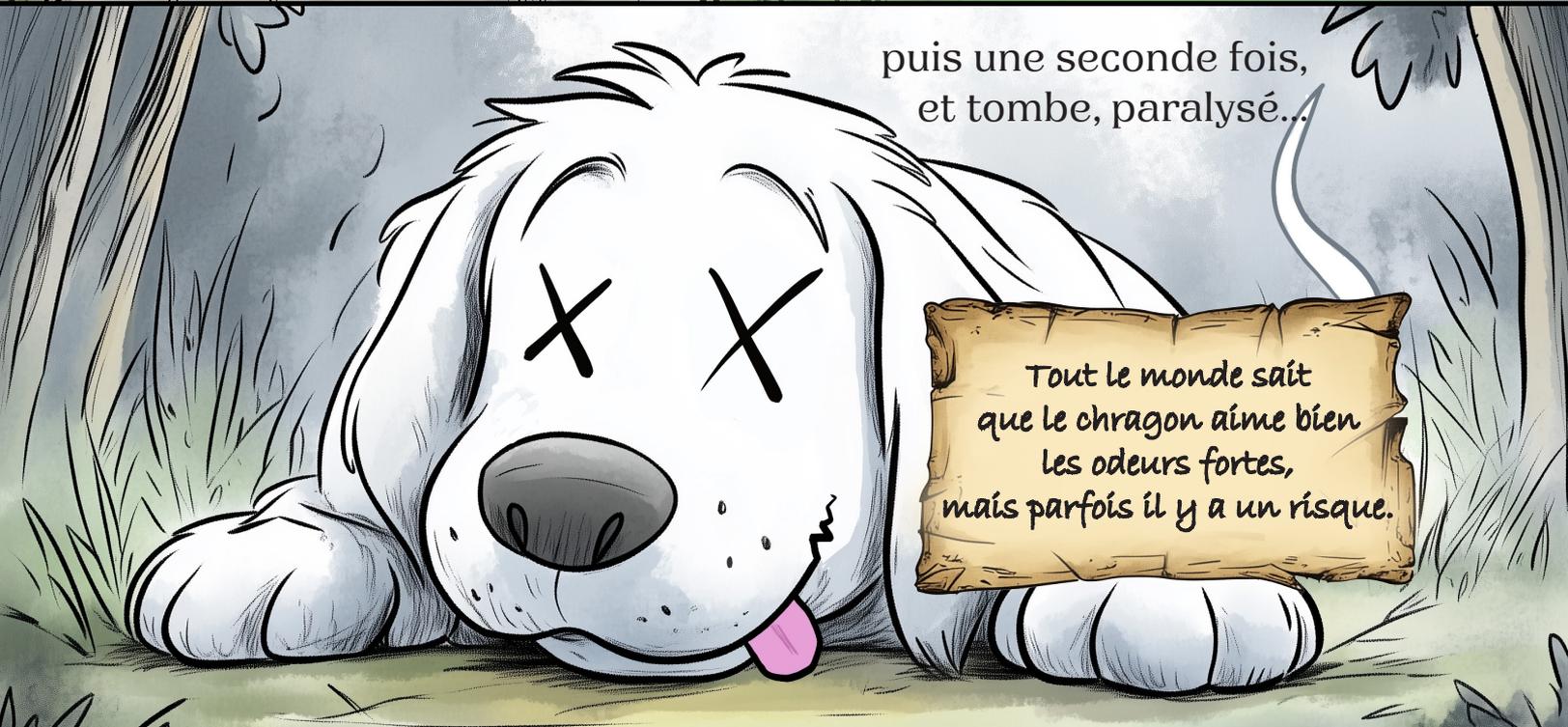
De l'air libre pour ce pauvre pied, enfin.



Le chragon d'abord intrigué respire une première fois cette odeur,



puis une seconde fois, et tombe, paralysé...



Tout le monde sait que le chragon aime bien les odeurs fortes, mais parfois il y a un risque.

Mathilde, un peu plus loin, n'a pas le temps de se boucher le nez et tombe à son tour à la renverse.



Étienne, qui a le nez bouché depuis le début de cette histoire, ne comprend pas.

George ouvre les yeux, renifle, fronce les sourcils et s'exclame : "AHAH ! et ben voilà, il est à terre le komodo !

Tu as vu ce coup d'épée, Étienne ? C'est qui le meilleur ?

Bon, maintenant il faut récupérer la princesse et ma botte... Ça pue !"



Le chevalier arrive au village,
la botte en place et Mathilde
sur le dos d'Étienne.



Au pied du chraxon gît une inscription
sur une médaille en argent.



Le maire est impressionné,
les villageois, étonnés.



Au même moment, la vieille
vieille du village cherche son
Flakor adoré.

“Félicitations, George, nous sommes vraiment impressionnés !
Qui l’eu cru !” dit le maire.



“Personne...”
répond un villageois.

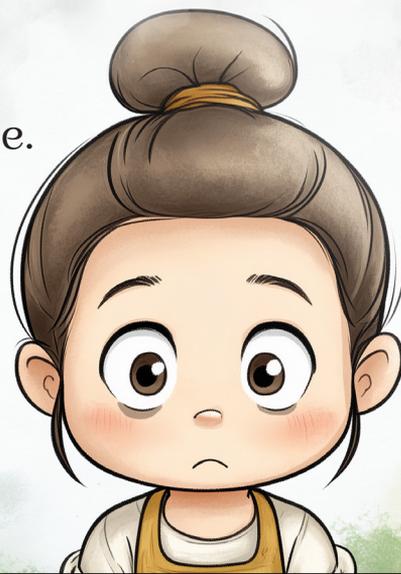


“Merci, Merci !”, dit George, “Je suis vraiment
moi-même très heureux d’avoir vaincu un si grand reptile.”

“Un quoi ?” dit un villageois.
Tout le monde hausse les épaules.



Mathilde se réveille
avec la nausée,
elle regarde tout le monde.



“Oh, je suis à la maison,
pfff, va falloir encore me farcir
la pâte à pain...”



“Belle princesse, tu peux rester avec moi si tu le souhaites !” dit George.



“Tu sais jouer au Ouni ?”



“Non.”



“Alors non ça ira, tchou !”



et Mathilde s'en va comme si de rien n'était...

Puis vomit un peu plus loin.



George regarde Étienne, “Ça c'est parce que quand tu marches, ça tangué.”



Mais Étienne n'y peut rien, il a toujours peur de marcher sur des œufs.

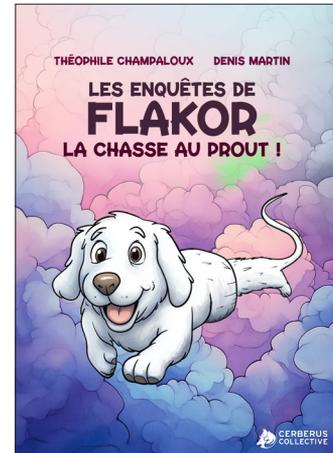
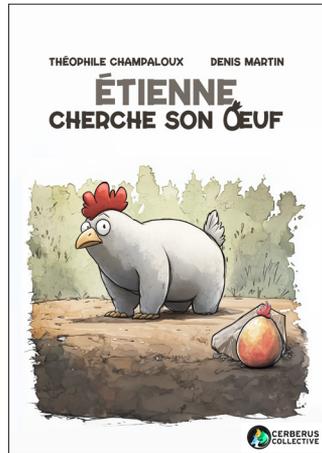
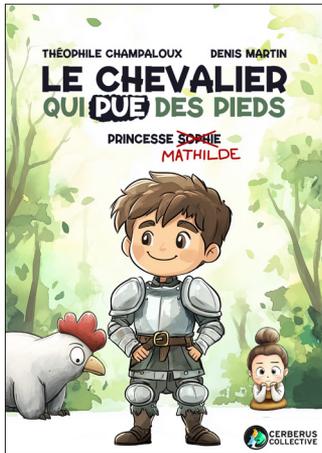
Loin de là, Flakor vomit de plus belle.

FIN.

Maïs quelle
odeur atroce !



DANS LA MÊME COLLECTION



**LE CHEVALIER
REVIENT AU
PRINTEMPS 2025**

L'aventure continue au-delà de ces pages !

Suivez-nous sur Instagram [@cerberus_jeunesse](https://www.instagram.com/cerberus_jeunesse) pour découvrir les coulisses de nos livres, des illustrations exclusives et plein d'autres surprises !

Envie de nous écrire ? Une question, un avis ou un projet à partager ?
Contactez-nous à jeunesse@cerberuscollective.fr, nous serons ravis de vous lire !

SA PLUS GRANDE FORCE... SES PIEDS !

George est un chevalier aussi têtu que courageux. Si têtu qu'il décide de porter des bottes beaucoup trop serrées et bien pénibles à retirer. Accompagné d'Étienne, son fidèle poulain, un ours à la tête de poule, il s'engage dans un périple pour sauver la jeune princesse Mathilde des griffes de Falkor, un odieux dragon qui la force à jouer au Ouni.

Plongez dans cette aventure aussi amusante qu'attendrissante et partagez un moment magique avec vos enfants - ou profitez-en en solo car vous méritez aussi un peu de temps pour vous !

Et n'oubliez pas, des bottes à votre taille, ça change la vie !

Prix : 15€

ISBN 978-2-959-81000-8

