

L'ombre et l'épée.



Règles

Les règles sont simples.

Le personnage que vous allez incarner lors de cette aventure est défini par des CARACTERISTIQUES et est capable d'utiliser certaines COMPETENCES. Sa santé physique dépend de ses POINTS DE VIE. Il vous faudra parfois au cours de votre aventure noter des CODES et tenir compte de TEMPS ECOULE.

1) Les CARACTERISTIQUES :

Pour vous aider à imaginer votre personnage, il est déterminé par *quatre* CARACTERISTIQUES : la FORCE, l'AGILITE, la PERCEPTION et le CHARISME.

Ces CARACTERISTIQUES sont précisées grâce à un score allant de 1 à 10 : plus ce score est élevé, plus cette caractéristique est efficace.

Vous avez 28 points à répartir selon vos préférences. C'est un total plus élevé que la moyenne (qui serait plutôt de 22 points à répartir), mais après tout, vous êtes le héros de l'histoire !

Les COMPETENCES découlent de ces CARACTERISTIQUES et une perte temporaire de points de CARACTERISTIQUE (maladie, blessure, fatigue etc...) peut rendre plus difficile la résolution d'un jet de certaines COMPETENCES liées à cette CARACTERISTIQUE affaiblie.

Les scores de départ très bas ou très élevés influent même négativement ou positivement les jets de COMPETENCES.

1.1) La FORCE représente à la fois votre puissance musculaire mais aussi votre robustesse, votre résistance physique, à la maladie, au poison, à la fatigue, etc... Elle influence *la compétence de Combat de contact* (épée, hache, masse, etc...) ainsi que *les dégâts de ces armes* et votre *total de départ de points de vie*.

<u>Score</u>	<u>Ce que ça représente</u>	<u>Malus ou bonus</u>
1	Affaiblissement physique presque total, comme par exemple après 30 jours sans manger. Proche du coma, vous n'êtes plus capable de marcher ou de soulever quoi que ce soit et si vous vous affaiblissez encore, vous mourrez.	Le personnage est incapable d'agir seul. Sans soins prodigués, c'est la fin de l'aventure.
2-3	Faible constitution. Le physique, c'est pas votre truc ! Fragile, souvent malade, vous n'avez jamais gagné aucun bras de fer... Soulever deux dictionnaires, c'est pénible.	-1 aux <i>jets de Combat de contact</i> . -1 aux <i>dégâts de contact</i> . -2 au <i>total de départ de points de vie (18 au lieu de 20)</i> .
4-5	Moyenne basse. Vous n'êtes pas le costaud du groupe, c'est sûr ! Dans les déménagements, vous portez les sacs de vêtements et les petits cartons pas trop remplis...	<u>Un</u> malus au choix : -1 aux <i>jets de Combat de contact</i> <u>ou</u> -1 aux <i>dégâts de contact</i> .
6-7	Moyenne haute. Vous n'êtes pas Musclor, mais vous êtes capable de porter des charges raisonnables ou de passer une nuit blanche sans (trop) être grognon le lendemain.	Ni malus, ni bonus.
8-9	Le costaud du groupe, c'est vous ! Dans les déménagements, vous portez les caisses de livres et de bd, et faites le désespoir du pharmacien de votre quartier tant vous n'êtes pas souvent malade.	<u>Un</u> bonus au choix : +1 aux <i>jets de Combat de contact</i> <u>ou</u> +1 aux <i>dégâts de contact</i> .
10	Force de la nature ! Jamais malade, capable de marcher 45 kilomètres sans vous fatiguer, vous ne baillez qu'à la troisième nuit sans sommeil. Dans les déménagements, vous n'êtes jamais là, car vous êtes à l'entraînement de votre club de joyeux haltérophiles...	+1 aux <i>jets de Combat de contact</i> . +1 aux <i>dégâts de contact</i> . +2 au <i>total de départ de points de vie (22 au lieu de 20)</i> .

1.2) L'**AGILITE** représente tout aussi bien votre dextérité manuelle que votre souplesse corporelle.

Elle influence les *compétences de Combat au tir* (arc ou arbalète), d'*Escalade* et de *Crochetage* (les *malus* ou *bonus* ne peuvent être choisis que si vous choisissez de maîtriser la compétence *Crochetage*).

<u>Score</u>	<u>Ce que ça représente</u>	<u>Malus ou bonus</u>
1	Paralysie. Suite à un accident, une très vilaine blessure ou un empoisonnement, vous ne pouvez plus bouger.	Le personnage est incapable de bouger par ses propres moyens. Sans aide extérieure, c'est la fin de l'aventure.
2-3	Grand maladroit. Vous ne cessez de vous cogner, de trébucher, de laisser tomber des trucs de vos mains. Monter sur une chaise est une activité périlleuse, et vous vous êtes déjà piqué la main avec votre propre fourchette...	-1 aux <i>jets de Combat de tir</i> . -1 aux <i>jets de discrétion</i> -1 aux <i>jets d'Escalade</i> . -1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
4-5	Moyenne basse. Le cirque, c'est pas votre truc ! Vous butez sur la première pierre du sentier, mais vous ne tombez qu'une fois sur deux. Vous savez jongler, mais avec deux foulards, et pas trop longtemps...	<u>Un</u> malus au choix : -1 aux <i>jets de Combat de tir</i> <i>ou</i> -1 aux <i>jets de discrétion</i> <u>ou</u> -1 aux <i>jets d'Escalade</i> <u>ou</u> -1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
6-7	Moyenne haute. Il vous arrive de faire tomber des choses, mais vous les rattrapez souvent au vol. Vous jonglez avec trois balles et, avec un peu d'entraînement, vous finirez bien par réussir à rouler en monocycle.	Ni malus, ni bonus.
8-9	On vous surnomme « Monsieur souple ». Jongler avec trois balles, quatre balles, marcher sur un fil, rouler en monocycle... Tout est possible si vous vous y entraînez.	<u>Un</u> bonus au choix : +1 aux <i>jets de Combat de tir</i> <u>Ou</u> +1 aux <i>jets de discrétion</i> <u>ou</u> +1 aux <i>jets d'Escalade</i> <u>ou</u> +1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
10	Enfant de la balle ! Contorsionniste et extraordinairement habile de vos mains, vous jonglez avec cinq couteaux en roulant sur un monocycle en équilibre sur un fil ! D'ailleurs, Bouglione vous a appelé hier soir pour du boulot...	+1 aux <i>jets de Combat de tir</i> . +1 aux <i>jets de discrétion</i> . +1 aux <i>jets d'Escalade</i> . +1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).



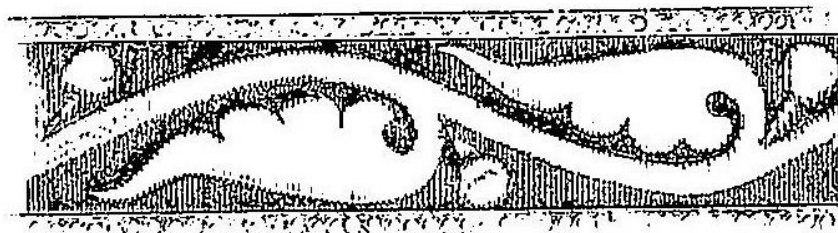
1.3) La PERCEPTION représente votre manière de ressentir le monde qui vous entoure. Non seulement vos cinq sens (vue, ouïe, goût, odorat, toucher) mais aussi votre sens de la psychologie, votre compréhension de ce que vos interlocuteurs peuvent penser ou ressentir. En combat, votre PERCEPTION vous permet d'évaluer la meilleure approche pour votre prochain assaut. Elle influence les *compétences d'Escalade*, de *Repérage* et de *Crochetage* (*les malus ou bonus ne peuvent être choisis que si vous choisissez de maîtriser la compétence Crochetage*).

<u>Score</u>	<u>Ce que ça représente</u>	<u>Malus ou bonus</u>
1	Aveugle, sourd, incapable de ressentir quoi que ce soit... Suite à une paralysie totale ou encore enfermé depuis des heures dans un caisson d'isolation sensorielle, vous êtes coupé de tout ce qui vous entoure. C'est à peine si vous vous entendez penser...	Comment agir dans ces conditions ? A moins de recouvrer vos sens, c'est la fin de l'aventure.
2-3	Gravement myope, presque sourd, vous avez du mal à distinguer le sucré du salé ou encore l'odeur de rose de la puanteur des cadavres... Vous ne comprenez jamais rien de ce que pensent ou veulent les autres et quand vous offrez un cadeau, vous tombez systématiquement à côté !	-1 aux <i>jets d'Escalade</i> . -1 aux <i>jets de Repérage</i> . -1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
4-5	Moyenne basse. Vous portez des lunettes, au moins pour lire, et vous avez du mal à distinguer l'anglais de l'allemand ; quand c'est bon, c'est bon, et quand ça pue, ça pue, mais vous ne pourriez pas vraiment expliquer pourquoi. A Noel, vous offrez des chaussettes ou du parfum : ça sert toujours et ça fait toujours plaisir ! Enfin, à votre avis...	<u>Un</u> malus au choix : -1 aux <i>jets d'Escalade</i> <u>ou</u> -1 aux <i>jets de Repérage</i> <u>ou</u> -1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
6-7	Moyenne haute. Pas besoin de lunettes ! Vous n'êtes pas mauvais au blind test, et même plutôt bon. Vous faites la différence entre un Baujolais et un Bourgogne, et à Noel, si vous offrez des chaussettes, elles sont suffisamment originales pour vraiment faire plaisir !	Ni malus, ni bonus.
8-9	Vous avez un don pour sentir les choses comme les gens. Vous êtes souvent le premier à remarquer des détails que les autres n'ont pas perçus, et vous goûtez la différence entre un mauvais Bourgogne et un bon Bordeaux. Vos cadeaux de Noel, souvent très bien trouvés, surprennent vos amis et leur font tellement plaisir qu'ils s'en servent vraiment ! Et vous rés invitez chaque année...	<u>Un</u> bonus au choix : +1 aux <i>jets d'Escalade</i> <u>ou</u> +1 aux <i>jets de Repérage</i> <u>ou</u> +1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).
10	Œil de lynx, oreille absolue, vous reconnaissez tous les ingrédients d'un plat ou d'un parfum du premier coup ! Vous auriez pu travailler comme œnologue ou pour un parfumeur. Et vous comprenez tellement bien les gens qu'on vous a parfois soupçonné de télépathie...	+1 aux <i>jets d'Escalade</i> . +1 aux <i>jets de Repérage</i> . +1 aux <i>jets de Crochetage</i> (si disponible).



1.4) Le **CHARISME** représente votre capacité à influencer les réactions des autres, humains comme animaux. Que ce soit pour leur plaire ou pour les effrayer, marchander, séduire, intimider, vous faire obéir ou même vous faire ignorer d'eux...

<u>Score</u>	<u>Ce que ça représente</u>	<u>Malus ou bonus</u>
1	Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, vous êtes ignoré de tous et de toutes. Personne ne fait jamais attention à vous, et même les chiens ne daignent pas renifler votre derrière ! On vous surnommerait « L'invisible » si on remarquait votre particularité ! Mais non...	Cette aventure n'est pas la vôtre puisque personne ne vous a engagé. Et quand vous remercirez ce livre, personne ne le verra...
2-3	En général, personne ne vous remarque jamais, ne vous écoute jamais, et à moins de hurler dans une bibliothèque académique, personne ne porte jamais attention à vous. Ou alors vous vous faites remarquer par vos remarques déplacées et maladroitement, ou vos habits mal fagotés. Bref : on ne vous aime pas beaucoup quand on daigne vous voir...	-1 aux <i>jets de discrétion</i> . -2 aux <i>jets d'Influence</i> .
4-5	Moyenne basse. En général timide et discret, vous parlez peu, et uniquement des sujets qui vous passionnent, mais vous réussissez malheureusement peu souvent à passionner vos interlocuteurs. Les autres vous considèrent comme un individu lambda, et à votre propos, on se rappelle... qu'on ne se rappelle pas de grand-chose.	<u>Un</u> malus au choix : -1 aux <i>jets de discrétion</i> <i>ou</i> -1 aux <i>jets d'Influence</i> .
6-7	Moyenne haute. Vous n'êtes pas la plus grande gueule du groupe, mais vous pouvez tenir le crachoir. Les autres aiment à vous écouter et tiennent compte de votre avis... tant qu'il est raisonnable ! Il vous est arrivé d'être célibataire, mais ça n'a jamais duré (trop) longtemps...	Ni malus, ni bonus.
8-9	Vous brillez en société et vous aimez ça ! Vos conversations passionnantes plaisent à presque toutes et tous, et les jaloux que ça énerve passent souvent pour des rabat-joie. Vous seriez un bon présentateur télé... ou un bon politicien ! Mais vous êtes aussi capable de vous faire discret : quand on saisit la lumière, on comprend aussi l'ombre...	<u>Un</u> bonus au choix : +1 aux <i>jets de discrétion</i> <i>ou</i> +2 aux <i>jets d'Influence</i> .
10	Solaire... ou invisible ! Autant vous êtes capable d'être adulé par une foule, autant vous pouvez traverser une ville entière sans être remarqué de personne... Le célibat n'est jamais chez vous qu'un choix très temporaire. On vous a proposé de fonder une secte, de créer un parti politique du renouveau, de vous épouser... Espérons que vous utiliserez votre charisme pour prôner la tolérance et la paix.	+1 aux <i>jets de discrétion</i> +2 aux <i>jets d'Influence</i> .



2) Les COMPETENCES :

Certaines actions seront résolues grâce à des jets de compétence et pour déterminer la réussite ou l'échec, il faut lancer 2 dés à 6 faces : vous observez ensuite la première colonne du tableau concernant le jet de compétence et vous appliquez les effets de la ligne correspondant au résultat de ce jet de dés. Eventuellement, vous vous rendez au paragraphe indiqué dans cette ligne.

C'est comme à l'école : le plus de points vous obtenez, le meilleur résultat vous aurez ! Mais si vous obtenez peu de points, vous risquez d'échouer votre action et de devoir appliquer un effet néfaste...

Exemple :

Faites un jet de Compréhension des règles :

2-3	<p>Vous ne comprenez décidément rien à ce bouquin ! Les pages ne se suivent pas, y a plein de numéros bizarres partout... Qu'est-ce que c'est que ce truc ?? En plus, il faut jeter des dés ! Je suis pas un gamin non plus ! Que voulez-vous que je fasse d'un livre qui n'a ni queue ni tête ?</p> <p>- Allez hop : boîte à livre ! Avec un peu de chance, je pourrai l'échanger contre une biographie de Sim... Rendez-vous à la boîte à livre la plus proche.</p> <p>- Bon allez... Je relis les règles une dernière fois et si je capte toujours pas, je l'offre à mon neveu Cyril ! Il aime bien les trucs comme ça, lui...</p> <p>Notez le code « DERNIER ESSAI » et faites un effort.</p> <p>Cochez 4 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.</p>
4-6	<p>Vous comprenez bien la notion de paragraphes interconnectés des livres dont vous êtes le héros, mais toutes ces compétences, ces tableaux, les jets de dés.. ? Vous mélangez tout et franchement, c'est pas clair ! Téléphonnez donc à votre pote Olivier ; il a l'habitude des jeux de société, lui, il pourra sûrement vous aider à comprendre...</p> <p>Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.</p> <p>Notez le code « APPEL A L'EQUIPE » et téléphonez à votre ami...</p>
7-9	<p>Ok... C'est pas si compliqué, en fait ! Les compétences...ok ! Les tableaux, l'équipement, les codes... Ouais : en jetant un œil aux règles de temps en temps au début, ça devrait aller sans soucis ! Au pire, je demanderai à mon pote Fabien ; je suis sûr qu'il l'a aussi, ce bouquin...</p> <p>Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.</p> <p>Notez le code « APPEL A L'EQUIPE » et commencez votre aventure...</p>
10-12	<p>Ah bah oui ! En gros, c'est les règles de <i>Dragon d'or</i> avec des compétences de base, quoi ! C'est rigolo ! Faut que j'en parle à mon ami Rapha, ça nous rappellera des souvenirs.. !</p> <p>Bon allez : ne perdons pas de temps ! Introduction et paragraphe 1...</p> <p>Vous gagnez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, que vous rajoutez aux cases de départ.</p> <p>Notez le code « NOSTALGIE » et commencez votre aventure...</p>

En général, en dessous de 7, c'est l'échec, et à partir de 7, c'est une réussite, mais certaines actions plus faciles ou plus difficiles que la moyenne pourront être réussies à partir de 5 ou 6, ou au contraire échouer sur un résultat de 7 ou 8 ; il est également possible d'appliquer des bonus ou malus aux jets de compétence en fonction du matériel utilisé ou d'une circonstance particulière.

Il y a en tout et pour tout 7 compétences : 6 compétences de base et une compétence d'expert. Tout le monde peut accomplir les compétences de base, mais il faut avoir appris les compétences d'expert auprès d'un maître. Vous pouvez en choisir 3 parmi les sept, ce qui vous donnera accès à la compétence d'expert ou vous accordera un bonus de +1 à vos jets de cette compétence choisie.

Les compétences de base sont :

Combat au contact: se battre à l'épée, à la hache, à la masse d'arme...

Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez alors un bonus de +1 à tous vos *jets de Combat* avec une arme de contact pendant toute la durée de votre aventure.

Combat au tir : tirer à l'arc ou à l'arbalète.

Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez alors un bonus de +1 à tous vos *jets de Combat* avec une arme de tir pendant toute la durée de votre aventure.

Discrétion : bouger en silence et se cacher, dans les ombres, dans les fourrés ou au milieu de la foule.

Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez un bonus de +1 à tous vos *jets de Discrétion* pendant toute la durée de votre aventure.

-Escalade : grimper mais aussi marcher sur un fil, garder l'équilibre, etc...

Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez un bonus de +1 à tous vos *jets d'Escalade* pendant toute la durée de votre aventure.

-Influence : Séduire, marchander, intimider... Influencer les réactions des autres en somme.

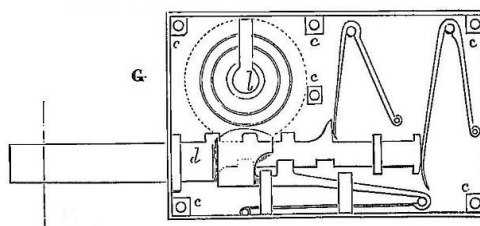
Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez un bonus de +1 à tous vos *jets d'Influence* pendant toute la durée de votre aventure.

-Repérage : ouvrir grand les yeux et les oreilles, remarquer des détails que d'autres ne voient ou ne sentent pas, trouver ce que d'autres ont caché...

Si vous choisissez cette compétence, vous appliquerez un bonus de +1 à tous vos *jets de Repérage* pendant toute la durée de votre aventure, et vous pourrez parfois diminuer le temps que vous consacrerez à fouiller.

La compétence d'expert est :

-Crochetage : manipuler de petits objets, ouvrir une serrure au moyen de crochets, et d'une manière générale, comprendre des mécaniques plus ou moins complexes. *Le seul moyen de pouvoir crocheter quoi que ce soit est de choisir cette compétence ; vous ne bénéficiez donc d'aucun bonus, mais vous pouvez tenter un jet de Crochetage !* On considère que vous possédez dans votre équipement des petits crochets basiques, et qu'à l'occasion, vous utilisez même votre miséricorde.



3) Les POINTS DE VIE :

Votre personnage possède au départ de l'aventure **20 points de vie** (sauf si votre total de départ est modifié par votre **FORCE**). C'est votre *total de départ*.

Ces points représentent votre vitalité, votre santé physique. Les blessures, les maladies, la fatigue, tout ce qui peut nuire à votre santé physique vous font perdre des *points de vie*. Si vous tombez à *zéro point de vie*, vous tombez inconscient et devez alors *immédiatement vous rendre au douloureux paragraphe 14*, sauf si une autre consigne est clairement indiquée.

Au début de l'aventure, la faim, la fatigue et le froid vous ont affaibli ces derniers mois, et vous n'êtes pas au sommet de votre forme. Il serait donc possible d'augmenter votre total de départ...

4) L'EQUIPEMENT :

Vous ne possédez pas grand-chose, mais tout ce que vous avez dans votre sac est bien utile :

- Vous disposez d'abord de quelques économies, glanées ici ou là, sur les champs de bataille ou au hasard de quelques rapines... Vous avez dans votre bourse plusieurs monnaies différentes en argent : gros ou demi-gros de Philippe VI de France, mailles de la ville de Lille, Sols couronnés... Par facilité, les monnaies seront converties en une seule monnaie : les sols. Et vous **commencez cette aventure avec 20 sols**.

- Une **épée longue**, un peu ébréchée et émoussée, mais correctement équilibrée.

- Une **miséricorde**, sorte de petit poignard très pointu et affûté, utilisé pour mettre fin à l'agonie des mourants sur les champs de batailles.

- Un vieux **gambison**, sorte d'armure légère composée de plusieurs couches de tissus matelassé ; il est sale et rapiécé, mais vous protège encore suffisamment pour que vous en supportiez les puces.

- Une **escarcelle** en bandoulière et un **petit sac à dos de cuir**. Dans votre escarcelle, vous avez mis deux chandelles et un briquet à amadou, quelques aiguilles, un grand lacet de cuir... Un équipement de base, quoi !



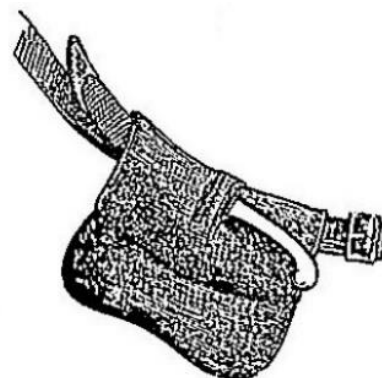
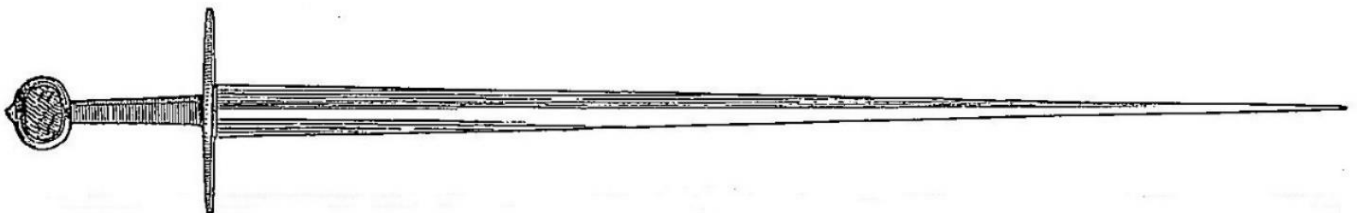
Maille de la ville de Lille
(argent 0,3 grammes, 10 mm)



Demi-gros de Jean IV de France
(Argent 1,5 grammes, 21,9 mm)

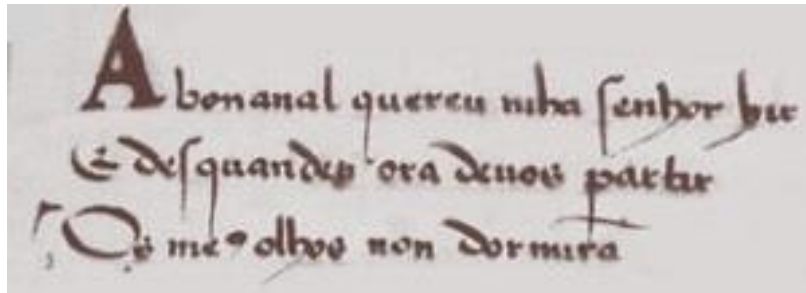


Sol coronat de Jeanne de Naples
(Argent 1,95 grammes, 23,6 mm)



5) Les CODES :

Il vous sera souvent demandé de *noter ou d'effacer sur votre feuille d'aventure des codes*. Au cours de certains paragraphes, il vous sera demandé si vous possédez ou non ces codes : reportez-vous alors au paragraphe correspondant à votre réponse.

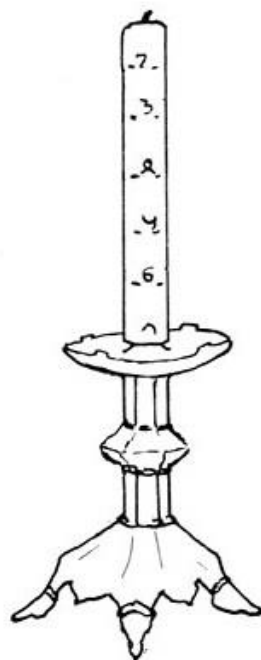


6) TEMPS ECOULE :

Enfin, au fur et à mesure de votre aventure, il faut *tenir compte du temps écoulé*, et il vous sera régulièrement demandé de *cocher une case de Temps écoulé sur votre feuille d'aventure*. Faites -le immédiatement, et, *si la case cochée est soulignée, notez le paragraphe auquel vous êtes et rendez-vous au paragraphe dont le numéro est indiqué dans cette case*.

Tableau de conversion des monnaies

1 Ecu d'or	3 Livres	60 Gros	600 Sols	1200 Mailles
	1 Livre	20 Gros	200 Sols	400 Mailles
		1 Gros	10 Sols	20 Mailles
			1 Sol	2 Mailles



Feuille d'aventure

NOM :

POINTS DE VIE : 20

(Si vous tombez à **zéro point de vie**, vous tombez inconscient et *devez alors immédiatement vous rendre au douloureux paragraphe 14*).

COMPETENCES : Cochez la case des trois compétences de votre choix.

BONUS et MALUS:

<input type="checkbox"/>	Combat de contact	+1 aux jets de dés pour le combat à l'épée.	
<input type="checkbox"/>	Combat de tir	+1 aux jets de dés pour le combat à l'arbalète.	
<input type="checkbox"/>	Discrétion	+1 aux jets de dés pour la discrétion.	
<input type="checkbox"/>	Escalade	+1 aux jets de dés pour l'escalade.	
<input type="checkbox"/>	Influence	+1 aux jets de dés pour l'influence.	
<input type="checkbox"/>	Repérage	+1 aux jets de dés pour le repérage.	
<input type="checkbox"/>	Crochetage	Permet de faire des jets de crochetage.	

ARGENT POSSEDE : 20 sols

EQUIPEMENT et BUTIN :

Epée longue ébréchée

Miséricorde

Gambison usé

Escarcelle

Petit sac à dos

CODES :

NOTES : (paragraphe d'origine, etc...)

TEMPS ECOULE : *Quand vous cochez une case soulignée, notez le paragraphe auquel vous êtes et lisez le paragraphe en italique* inscrit dans cette case, puis revenez à votre paragraphe d'origine.

INTRODUCTION : de 21h à 06h, chaque case de Temps écoulé représente une heure.

21h	00h	03h
22h	01h	04h
23h	02h	<u>05h-</u> <u>06h</u>

Lorsque vous cochez la dernière case et qu'il est 6h : Rejoignez le paragraphe 37.

...

BATAILLE :

Si vous avez choisi l'OMBRE : de 07h à 08h30, chaque case de Temps écoulé représente cinq minutes. Lorsque vous cochez une *case soulignée, notez le paragraphe auquel vous êtes et lisez le paragraphe en italique* inscrit dans cette case, puis revenez à votre paragraphe d'origine.

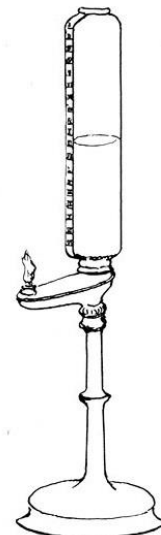
<u>07h</u> : § 83	<u>07h15</u> : § 108	<u>07h30</u> : § 136	07h45	08h	<u>08h15</u> : § 171
07h05	07h20	<u>07h35</u> : § 149	<u>07h50</u> : § 162	08h05	08h20
07h10	<u>07h25</u> : § 123	<u>07h40</u> : § 157	07h55	08h10	<u>08h25</u> : § 175

OU

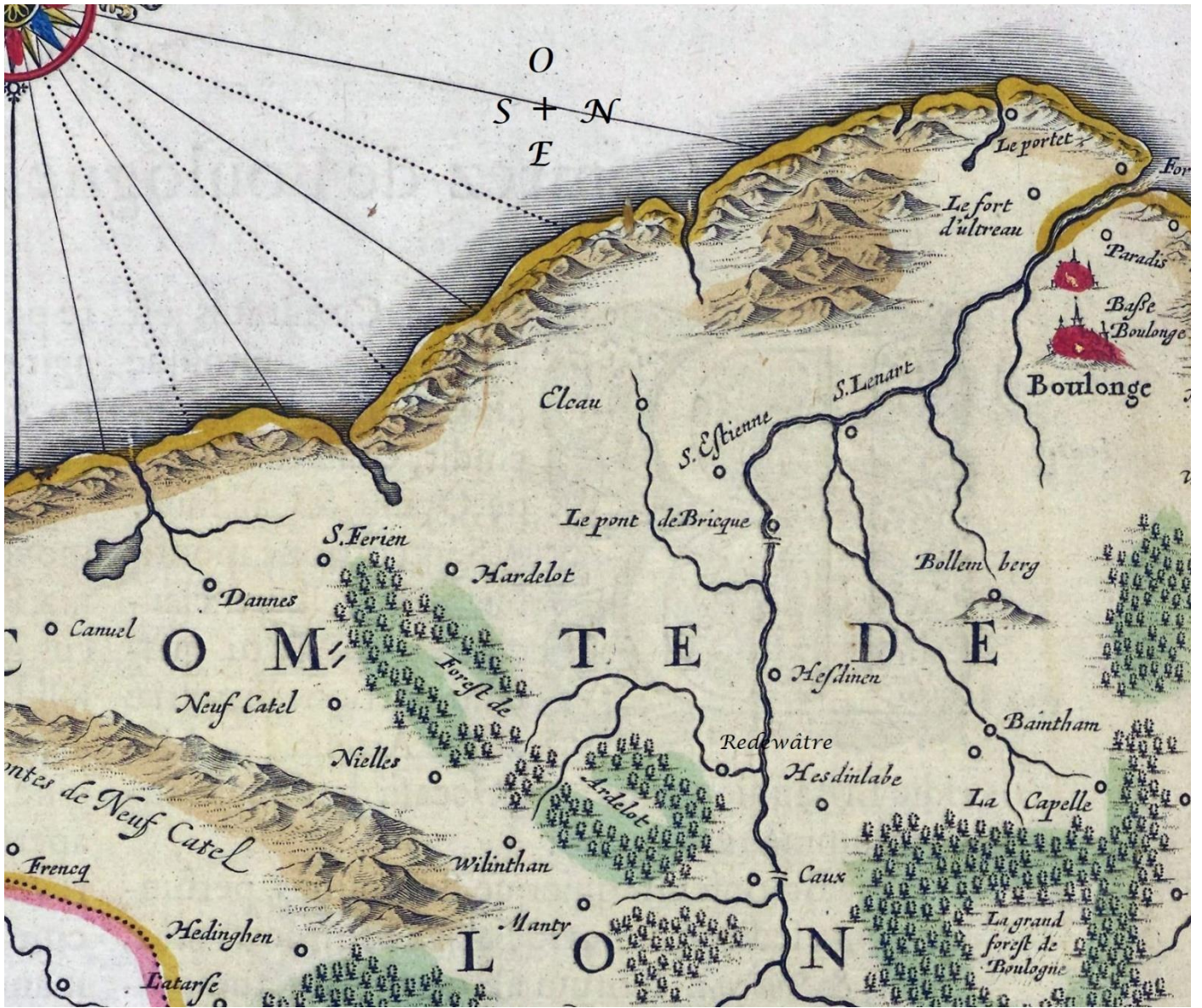
ATTENTION : cette partie de l'histoire est en cours d'écriture !!! 😊

Si vous avez choisi l'EPEE : de 07h à 08h30, chaque case de Temps écoulé représente cinq minutes. Lorsque vous cochez une *case soulignée, notez le paragraphe auquel vous êtes et lisez le paragraphe en italique* inscrit dans cette case, puis revenez à votre paragraphe d'origine.

<u>07h</u>	<u>07h15</u>	<u>07h30</u>	07h45	08h	<u>08h15</u>
07h05	07h20	<u>07h35</u>	<u>07h50</u>	08h05	08h20
07h10	<u>07h25</u>	<u>07h40</u>	07h55	08h10	<u>08h25</u>



Cartes de la région :



Introduction

- « *Enfant de puterelle ! Fils de moine ! Baveux ! Cette ferme, il nous la faut, point c'est tout ! Que tu le veuilles ou non, il nous faut bien passer l'hiver quelque part.. ! Et comme le fesse-Mathieu qui l'habite va pas nous en faire cadeau, et bien, il va falloir qu'on lui fasse rendre gorge, voilà tout !* ».

L'homme qui vient de vociférer cette grande évidence tactique est le capitaine Croquart. Du haut de son mètre soixante-dix-huit, sans être un géant, il dépassait quand-même tout le monde d'un bon dix centimètres. En largeur d'épaules, le dépassement frôlait les vingt-cinq.

- « *Ne me crache pas tes ordres à la gueule, Croq'cul !* ».

Cette réponse toute en finesse est due au capitaine Vipistrel... Une moitié de tête en moins que Croquart, une moitié de cervelle en plus. Il continue sur sa lancée :

- « *Bien sûr qu'il nous faut un nid douillet pour l'hiver ! Mais rien ne nous oblige à le prendre à grand coup de bélier ! On pourrait faire plus subtil pour une fois... ça changerait de ces derniers mois !* ».

Autant Croquart est plutôt bel homme, avec ses cheveux châains courts et frisés et une bonne mâchoire bien carrée, rasée de frais, autant Vipistrel est loin d'être une gueule d'amour : petit brun râblé, aux cheveux longs et filasses plaqués sur les côtés de la tête par un bandeau de tissus noir à la propreté douteuse, il a surtout le visage aussi grêlé que s'il avait eu trois fois la vérole, ce qui est peut-être le cas dans le fond... De nombreuses rumeurs circulent sur l'origine des cratères qui constellent sa face de Carême et qui donnent l'impression qu'on lui a rappé la trogne sur des rochers du bord de mer.

Croquart réplique :

- « *Et on va faire comment, coquebert ? On lui chante un psaume sous sa fenêtre et il nous ouvre gentiment les portes pour qu'on puisse terminer l'oraison tous ensemble, comme compaings dans sa chapelle ?* ».

Il ponctua la fin de sa phrase par un coup de poing sur la table qui fit sursauter deux ou trois des camarades mercenaires qui assistaient à la réunion, tranquillement assis sur leur tabouret autour de la grande table dressée sur tréteaux au milieu de la tente. Son gantelet articulé et son haubert de mailles donnèrent à son coup de poing une sonorité métallique... Même à cette heure tardive de la soirée, même au repos ou lors d'une réunion tactique, Croquart portait au moins de la maille, et sa précieuse armure de plaques, brillante mais cabossée du bassinnet aux solerets, n'était jamais loin. Les mauvaises langues disaient qu'il dormait dans son gambison !

L'accent qui teintait le mot « *chapelle* » trahissait ses origines allemandes...

- « *On pourrait utiliser notre cervelle ! Mais je comprends que pour toi ce soit plus compliqué que pour d'autres autour de la table.. !* » ironisa Vipistrel.

C'est ainsi que tout le monde le surnomme, et vous doutez fort que quiconque ne connaisse son véritable nom de baptême, si toutefois le coquin a été baptisé ! Sa vilaine trogne lui valait d'être surnommé par certains « La Grêle », mais il valait mieux éviter d'employer ce méchant sobriquet en sa présence... Il reprit :

- « *Quand on n'a plus les griffes du loup, on emploie la ruse des renards...* ».

En disant cela, Vipistrel cherchait du regard un soutien auprès des mercenaires réunis autour de la table, mais ils ne semblaient pas avoir bien tous compris l'allusion, ou alors ils feignaient de ne pas la saisir. Il faut dire que la dernière campagne, menée fin septembre par Croquart pour le service du jeune Prince anglais Edouard de Woodstock, s'était soldée par de lourdes pertes avec plus de 15 morts ou estropiés, surtout des gars de la Compagnie des Grands Loups, commandée d'une main de fer par Croquart... Sans compter les quelques pesteux crevés en octobre !

La Compagnie du Goupil, dirigée par Vipistrel et essentiellement composée d'archers légers, n'était guère montée à l'assaut et était plutôt restée loin de la mêlée, ce qui avait grandement limité ses pertes, mais lui avait valu le surnom de « La Compagnie de ceux-derrrière ». Même le « Noir Fléau » semblait les avoir épargnés...

Les deux Compagnies, réunies par le Prince pour être complémentaires, avaient de plus en plus de mal à bien s'entendre, et les survivants de l'une commençaient à détester cordialement les rescapés de l'autre.

- « *Bourses molles !* » éructa Croquart, « *Toi et ta truandaille de « ceux-derrrière », il vous faudra bien saigner un peu cette fois !* ».

Sa réplique se voulait terminée par un sourire un peu sadique et par un point final. Après tout, le Seigneur de Woodstock, que l'on commençait à surnommer « Le Prince Noir », avait donné toute autorité au capitaine Croquart, et Vipistrel était censé lui obéir ! En principe... Mais évidemment, et comme à chaque réunion depuis plusieurs mois, ils se contredisaient l'un et l'autre, en beuglant pour le premier et en ricanant pour le deuxième. Et c'était reparti !

Le sujet de leur discorde de ce soir était simple : le Prince Noir avait congédié les Grandes Compagnies en leur intimant l'ordre de se trouver elles-mêmes un refuge pour passer l'hiver de ce bel an de grâce 1349. Depuis déjà plusieurs semaines, le Froid était descendu dans les campagnes, et en ce second jour de novembre, fête de tous les Saints et de tous les morts, les premiers frimas, premiers givres et même premières neiges sur les hauteurs du Mont Saint Frieux promettaient une morte saison rude et glaciale !

Comme si les guerres, qui avaient repris de plus belle depuis l'échec de la Trêve de Malestroit il y a quatre ans, les disettes et famines, nombreuses ces dernières années, et surtout la Mort Noire, ce Grand Fléau qui ravageait les campagnes depuis plus d'une année, ne suffisaient pas à emplir notre coupe de malheurs ! En vidant de ses paysans les campagnes, recrutés dans l'host royal et survivant vaille que vaille aux combats, faméliques épaves ayant trouvé refuge dans les villes surpeuplées et non moins affamées, ou encore victimes d'ignobles bubons témoignant de la colère divine, cette Sainte Trinité des Malheurs avait fait des champs et des fermes des friches à l'abandon, laissant pourrir les récoltes sur pied et dévorant jusqu'à la dernière poule...

Et chaque année, la Misère était au rendez-vous : pendant les mois les plus praticables pour se faire la guerre, les deux royaumes ennemis, Angleterre contre France, France contre Angleterre, engageaient en renfort de l'host royal des Compagnies de mercenaires, avec force promesses de gloire et surtout de fortune... Certaines de ces Compagnies restaient d'année en année fidèles à leur employeur ; d'autres changeaient au gré des ans, voire des saisons, en fonction de l'offre et de la demande. Mais toutes avaient ceci en commun : lorsque la morte saison de la fin de l'automne et de l'hiver transformait les chemins en bourbiers, et les champs de bataille en gluants marécages, les grands Commandants aux flamboyantes bannières licenciaient ces Compagnies, avec bien sûr la promesse de les rappeler dès le beau mois de mars revenu... Mais pouvait-on vraiment se fier à ces nobles Commandants, qu'ils soient du Lys ou du Lion ?

Livrés à eux-mêmes, sans le sou et trop habitués à la bataille pour faire autre chose, les mercenaires délaissés se faisaient alors routiers, écorcheurs, ravisseurs ou rançonneurs, aventuriers... Certains finissaient même ruffians, spadassins ou coquillards ! Rien de bon pour les braves gens, en tous les cas...

Et cette année encore, les deux Compagnies réunies par les circonstances et la bourse du Prince de Woodstock se retrouvaient sans engagements pour les trois ou quatre prochains mois. Il fallait donc absolument, sous peine de crever de faim ou de froid, trouver un toit, une cheminée et du pain pour loger et nourrir les troupes, en sus de leur éviter le Fléau...

Les mercenaires s'étaient donc faits maraudeurs. Ils avaient établi un camp de fortune dans la Forêt d'Ardelot, suffisamment loin des villes de Boulogne et d'Étaples pour être à l'abri des milices bourgeoises, mais assez proche des fermes qui jalonnaient les campagnes aux alentours des quelques villages de la région. Saint Férien, Danes, Neuf Catel, Nielles, Wilinthan, Caux, Hesdin l'Abbé, Hardelot... Tous ces hameaux qui vivotaient, durement frappés par les Malheurs des temps et faciles à rançonner, avaient fait l'affaire jusqu'ici ; mais pour

ne pas claquer des dents en décembre et claquer tout court en janvier, il allait être nécessaire de trouver mieux qu'une clairière boueuse et un ruisseau glacé dans une forêt humide et dénudée !

Or, justement, lors d'une maraude de ces derniers jours, *vous* avez aperçu de loin une belle et bonne ferme fortifiée. Vu les odeurs portées à vos narines par le vent, et au vu de la fumée qui s'élevait des deux cheminées, il devait y avoir derrière ces murailles du cochon, du mouton, du pain, et du bois pour le feu... En ces terres et ces temps désolés, un vrai mât de Cocagne !

Et c'est *vous* qui avez repéré cette aubaine... C'est bien la seule raison de votre présence ce soir dans la grande tente bourguignonne du capitaine Croquart !

Fuyant comme tout le monde peste et misère, vous avez quitté vos alentours d'origine et tentez de survivre en vous mêlant aux Compagnies en déroute. Arrivé depuis seulement quelques semaines, vous ne faites partie d'aucune des deux Compagnies, ni déjà de l'une, ni encore de l'autre, et la prise de cette ferme pourrait bien être pour vous l'occasion de vous faire remarquer et d'être accepté par un capitaine parmi sa troupe.

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, tôt ou tard, il vous faudra choisir ! Et peut-être bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé...

- « *Et donc* », reprit Vipistrel, « *ce que tu proposes, c'est de défoncer la grand'porte à coups de bélier, et de passer par-dessus les murs en grimpant aux échelles... tout ça sous les tirs des archers qui vont nous piquer comme des couturières ! Oh la belle dentelle que nous ferons là.. ! Sans compter qu'avant d'atteindre la porte ou les murs, il faudra franchir le fossé qui entoure l'enceinte. On va perdre combien de nos camarades sur ce coup-là ? Quinze ? Vingt ? On n'a pas tous les bourses garnies de gros, de mailles, de sols, de livres ou de couronnes en suffisance pour s'équiper d'un beau harnois de noble seigneur, vois-tu...* ».

Passant outre l'ironie de la remarque, et montant encore d'un ton, le capitaine Croquart tonna :

- « *Eh ! Qu'est-ce que tu crois ? C'est comme ça qu'on fait la guerre ! On avance, on gueule, on grogne et on cogne ! Et on gagne en écrasant la gueule de son ennemi dans la boue, pas en jouant au grippeminaud et au foutriquet ! Les fossés, ça se comble de fascines. Les portes, ça s'enfonce si on frappe assez fort. Et les murailles, si t'as les couilles pour grimper à l'échelle, eh ben tu passes par-dessus et tu te jettes dans la mêlée ! C'est comme ça qu'on fait la guerre, mordieu !!* ».

Nouveau coup de poing rageur sur la table. Les tréteaux grincent ... Tout le monde est bien réveillé et bien attentif. Et curieux de subir la suite...

- « *Ma truandaille, comme tu dis, a été bien inspirée de tirer quelques oreilles des maraudeurs du coin et ils en ont appris bien des choses... Celui qui tient la ferme, c'est pas un laboureur ! Il s'appelle Ernoult, Seigneur de Redewâtre, et la ferme est dans sa famille depuis Charlemagne... Il est un brave chevalier, lige du Comte de Boulogne, Vassal de Philippe VI de Paris. Et il a engagé pour moult sols une compagnie de mercenaires au début de l'automne, des compagnons sur les corps desquels il faudra passer pour aller lui faire rendre gorge...* »

Une nouvelle fois, Vipistrel chercha du regard une marque d'approbation, voire de soutien, de la part des rudes compains d'armes attablés. Mais si quelques-uns étaient réellement fidèles à leur capitaine, la plupart le craignait plus qu'ils ne le respectaient, et c'est sans s'étonner que le grêlé vit les fiers mercenaires baisser les yeux en signe de soumission tels des chiots passant leur queue entre leurs pattes... Cela le fit ricaner. Encore une fois, on allait obéir aux ordres stupides du grand frisé !

Intérieurement, il ricanait double : tout cela pourrait bien ne pas être à son désavantage, finalement...

Croquart reprit :

- « *Alors voilà ce qu'on va faire : on quitte le camp demain à 6 heures. On arrive à la ferme par le Levant vers 7 heures. Avec la belle lune bien pleine de cette nuit, on n'aura pas besoin de lanternes*

pour sortir du bois et s'approcher, et s'ils nous voient pas, ils n'auront pas relevé le pont... Et dès qu'on est en vue du fossé, on attaque ! On court... Avec le soleil dans notre dos, les quelques mauvais archers qui défendent la ferme n'auront pas belles cibles ! ».

Attaque verbale du capitaine Vipistrel qui, prenant une pause dramatique, joignant les mains et levant le visage au ciel, s'écria sur un ton maniéré digne d'une farce :

- *« Prions Dieu et tous les Saints qu'en cette froide matinée de novembre perce au travers de la céleste grisaille le moindre rayon du moindre soleil ! ».*

Aucune réaction. Cette fois ci, y a vraiment pas grand monde dans cette tente qui a compris ce qu'il disait. Ça arrive souvent quand il cause comme un clerc...

Croquart continua sans broncher :

« Moi, Primaud, Bruyant, Beaucent, Belin, Corbant, Brun et Ronel, on porte le bélier jusque sur le pont, avec chacun un porteur de pavois sur le côté pour nous protéger des tirs de flèches ».

A chaque prénom aboyé par Croquart, on en voyait le propriétaire réagir avec obéissance et résignation, un air parfois discrètement dubitatif... Belin murmura même un *« Au bélier ? »* en grattant distraitement sa barbe plus frisée que la toison d'un mouton, le regard dans le vague et la bouche tordue d'une grimace qui en disait long...

Croquart, faisant mine de ne rien voir, changea de ton et demanda, d'un air ironique :

- *« Tu peux bien risquer la couenne de huit de tes archers, mordiable ? »*

La question, cyniquement rhétorique, s'adressait évidemment à Vipistrel dont les archers étaient tous équipés de grands pavois qui, plantés dans le sol devant eux, les protégeaient des tirs adverses. Mais courir en tenant au-dessus de sa tête un grand bouclier bien lourd n'était pas une tâche habituelle pour les mercenaires du Goupil...

N'attendant même pas son éventuelle réponse, Croquart continua :

- *« Dès qu'on sera sur le pont, Brun et Ronel, je compte sur vous pour trancher les cordes du pont-levis. Vu le prix du maillon d'acier ces dernières années, ça m'étonnerait pas que ce soit du chanvre plutôt que de la chaîne. Pendant qu'on enfonce la porte, notre honorable camarade La Grêle sera prié de mener les plus costauds de ses « ceux-derrière » au fossé pour le combler de fascines, puis de dresser les échelles et de passer ces foutus murs. Avec une douzaine d'archers en couverture, on devrait franchir l'enceinte avant que le coq ne se réveille ... »*
- *« Bel optimisme.. ! »* grinça Vipistrel.

Une remarque qui ne rassura personne mais qui finit par beaucoup énerver Croquart qui jusqu'ici avait essayé de mêler la patience au mépris.

Et comme à son habitude quand il atteignait le paroxysme de sa colère, l'Allemand, reprenant tout soudain son calme et son accent d'origine, répliqua d'un ton glacial et sans appel :

- *« Tu feras comme on a dit, pisse-froid, ou c'est moi qui te le ferai faire... ».*

Il accompagna sa dernière syllabe d'un regard plus tranchant que l'épée de certains bourreaux, et hormis Vipistrel, plus personne ne songeait plus à contester le commandement du capitaine Croquart... D'une manière ou d'une autre, il savait tenir ses hommes, on peut le dire !

Reculant d'un petit pas et faisant le geste de s'en laver les mains, Vipistrel ajouta une dernière fois :

- *« Après tout, et grâce à la généreuse bourse du Seigneur de Woodstock, c'est vous qui êtes aux commandes... »*

Il termina sa phrase en *vous* jetant un regard. Vous avez cru alors distinguer un léger sourire... Mais sans en être certain.

Le reste de la réunion ne se prolongea guère... Et mis à part Primaut, invité à une dernière coupe de vin, tout le monde était sorti de la tente bourguignonne vers les neuf heures, chacun allant se préparer à sa manière à ce qui l'attendait le lendemain.

Vipistrel, avant de se diriger vers sa tente pour avertir sa troupe de ce qui s'était décidé, vous adresse la parole, en vous attirant quelque peu à l'écart, un air conspirateur :

- *« C'est toi qui as repéré la ferme, pas vrai ? C'était bien vu de ta part ! J'ai l'impression que ta cervelle est plus lourde que celle de tous les fots-en-cul qui siégeaient à cette grande table... J'ai quelque chose à te proposer : si on ne veut pas envoyer trop de nos braves compagnons chez le père Satan avant la fin de la matinée, le mieux serait de se la jouer rusé... Tu pourrais être la clé d'une victoire facile, et sauver la vie de pas mal de bonshommes, de notre côté comme de l'autre ! Il suffirait de s'introduire discrètement dans la ferme, en passant par l'arrière, et pendant que tous les défenseurs auront les yeux braqués sur les combats, tu profites du chaos pour attaquer le Seigneur de Redewâtre dans le dos : à l'épée ou à l'arbalète, comme tu préfères ! Et si t'as pas d'arbalète, en voilà une que je peux te prêter pour la nuit. Elle est petite, pratique à utiliser et à transporter, et elle est aussi précise que les arcs des bourreaux de Saint Sébastien ! Si tu réussissais à faire ça, tu te montrerais assez astucieux pour faire partie des Goupils, si tu vois ce que je veux dire... »*

Il vous donne alors une petite arbalète et un carquois rempli de 12 carreaux et termine :

- *« Et si tu as l'occasion, viens me voir cette nuit chez Frémont... Il garde tout ce qu'il trouve, comme une fourmi, et il est pas si cher. Pour me préparer la veille d'une bataille, je trouve toujours des choses utiles chez lui. On y boira du bon vin d'Aquitaine. Et j'aurai peut-être bien quelque chose d'autre à te prêter... Quelque chose de bien utile ! ».*

Encore ce sourire indistinct... Et cet air de rusé vautour ! De vautour... ou de renard !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, tôt ou tard, il vous faudra choisir ! Et peut-être bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé...

En attendant, il n'y a pas de temps à perdre ! Sans une bonne préparation, la bataille de demain pourrait être la dernière car cette ferme est défendue par les mercenaires d'une autre Compagnie, payée par le Seigneur local ou les Français... Et ces gens d'armes ne tirent pas des flèches en pain d'épice !

Mais, à vrai dire et surtout, cette prise de ferme pourrait bien décider de votre entrée en Compagnie, ou de votre refus ; or, en ces temps misérables, mercenaire chauffé, nourri et équipé est loin d'être la pire des situations. Se retrouver seul au milieu des campagnes pestiférées, par contre... c'est crever d'une manière ou d'une autre !

Crever demain ou crever à la Saint Alexandre, voilà bien ce que vous préféreriez éviter !

Donc, la bataille de demain est primordiale, et il faut en tirer le meilleur ou crever.

Or, le succès ou l'échec dépendent de la préparation de cette nuit.

Le syllogisme n'est pas difficile à conclure... Cette nuit est vitale, et c'est en son sein que beaucoup de choses vont se jouer, que la réussite va se décider, *votre* réussite... ou *votre* échec !

Il est 9 heures du soir, et la troupe quitte le camp à 6 heures du matin. Cela ne vous laisse guère que 9 heures pour vous préparer à la bataille, à votre manière ! La nuit risque d'être courte...

Vu la disposition du camp, il n'y a pas quarante possibilités, mais il y a tout de même quelques options, et vous ne pourrez évidemment pas tout faire durant cette seule nuit.

Du côté de la clairière le plus proche du ruisseau, on trouve le campement du Grand Loup. Au beau milieu des tentes, on ne peut pas rater la plus grande et la plus riche de toutes : la bourguignonne du capitaine Croquart. C'est dans celle-ci que se déroulait la réunion et vous venez d'en sortir.

Juste à côté, ou presque, la tente du Gros Jacquet n'est pas moins grande, mais beaucoup moins luxueuse et beaucoup plus sale ; il faut dire que le gros Jacquet est le forgeron attitré de la Compagnie des Grands Loups, et que sa forge occupe quasiment toute la place. Il installe souvent sa paillasse à côté du foyer quand les nuits sont fraîches, et on l'y voit défriper sa trogne encore ensommeillée aux premières lueurs des frais matins...

Un peu plus loin, les quelques trente mercenaires sous le commandement de Croquart se partagent trois tentes qui ont connu des jours meilleurs ; réparées, rafistolées et rapiécées au fil des campagnes et des saisons, leurs mâts de bois alimenteront probablement les derniers feux du prochain hiver, et leur toile servira de suaire à ceux qui ne survivront pas au froid, à la faim, à la Mort noire ou aux batailles à venir...

A bonne distance du camp des grands Loups, à l'autre bout de la clairière, se trouvent les tentes de la Compagnie du Goupil. Partageant sa toile avec quelques-uns de ses plus fidèles acolytes, le capitaine Vipistrel s'est installé dans une grande tente à pavillon, certes moins grande et moins luxueuse que celle de Croquart mais bien entretenue, solide et probablement plus facile à chauffer.

Tout autour, les presque quarante archers du Goupil occupent cinq tentes de taille moyenne et de modèle courant, pendant que trois arbalétriers namurois, moins culverts, se logent en une belle tente carrée jaune et noire, la plus belle de ce côté-ci de la clairière à vrai dire... Ils ne se mêlent guère à de simples « tireux d'flèches », et restent la plupart du temps entre eux. Mais leur arme infernale est redoutable et redoutée, et ils savent s'en servir !

Entre Loup et Goupil, vers le milieu de la clairière, quatre grandes tentes complètent le tableau. Ici, celui qui commande, ce n'est ni Croquart, ni Vipistrel, ni même un autre capitaine, c'est Frémont.

Ancien mercenaire, vieux de la vieille, estropié à la bataille de l'écluse neuf ans plus tôt, il n'avait jamais quitté les Compagnies, malgré son absence forcée sur les champs de bataille.

Vous ne savez pas s'il était apprécié comme mercenaire, mais il s'est rendu indispensable pour toutes les troupes auxquelles il a proposé ses services ! Il a la réputation de pouvoir fournir tout ce dont un homme de guerre peut désirer : graille, picole, équipement, ribaudes ou mignons... La rumeur murmure qu'il a même réussi à dégoter plusieurs perles du chapelet de Sainte Julitte pour une abbesse dans le Quercy.. ! Et que celle-ci l'aurait payé en lui fournissant deux pauvres filles un peu sottes qui lui avait été confiées par une famille de crève-la-famine pour les employer comme souillons... Et qui avaient bien sûr fini gourgandines à soldats !

Selon les rumeurs, bien sûr...

Quoiqu'il en soit, c'est là qu'on peut trouver sa tente et son commerce de tout ce qu'il est capable de récupérer ici et là. Il garde tout et ne jette rien ! C'est pas pour rien que d'aucuns le surnomment « la fourmi » ...

C'est là également qu'on peut trouver à boire et à baffrer : pain de la veille, lapereau braconné et mauvais vin ; qu'on peut rouler les dés ou lancer les osselets pour mises sonnantes et trébuchantes, ou encore passer entre les cuisses de ribaudes pas trop écœurées par l'haleine avinée ou l'odeur des chausses... avant de s'écrouler et dormir en ronflant. Les mauvaises langues chuchotent que certaines de ces puterelles sont ses « propres » filles chéries...

C'est dans une de ces tentes malodorantes que depuis quelques semaines vous passez vos nuits, en échange de quelques heures de corvées quotidiennes.

Voilà, en substance, comment se présente la clairière dans laquelle vous pourrez trouver quelques-unes des clés qui vous mèneront à la réussite.

Mais qu'allez-vous faire pour vous préparer au mieux.. ?

- **Règle** : vous disposez de neuf heures. Choisissez parmi ces différentes propositions ce que vous allez faire de cette nuit et comment vous allez vous préparer au combat. Décomptez les heures en **cochant les cases Temps écoulé sur votre feuille d'aventure dans la partie « Introduction » et effectuez un autre choix s'il est possible (selon le temps nécessaire et la disponibilité horaire) jusqu'à ce qu'il soit 6 heures du matin.**
- Le plus sage serait peut-être de s'entraîner quelque peu et de fourbir ses armes : on peut toujours compter sur un équipement bien entretenu ! Perfectionnez quelques-uns de vos pas d'armes et entretenez votre équipement (**3 heures ; possible toute la nuit : de 21h à 05h) en allant au 1.**
- Avec la fatigue accumulée ces derniers mois, il est clair que vous n'êtes pas au sommet de votre forme ! Dormir un grand coup, une bonne nuit d'affilée, vous permettrait d'être demain au meilleur de vous-même. Avoir les yeux en face des trous, ça peut faire la différence ! Et si, pour vous aider à vous endormir, une des ribaudes du père Frémont est attrapable, y aura pas que les yeux et ça ne peut pas vous faire de mal... Rejoignez votre tente chez Frémont et essayez de trouver le sommeil (**6 heures ; possible de 21h à 00h) en vous rendant au 10.**
- Il pourrait aussi s'avérer judicieux d'acquérir quelques nouvelles pièces d'armes ou d'armures, ou encore du matériel plus spécifique. Les bons outils font les belles œuvres, dit-on... Si vous pouvez payer, le Gros Jacquet ou la Fourmi ont certainement des choses utiles. Et chez « Frémont la fourmi », vous pourriez causer avec La Grêle de ce qu'il a à vous proposer...
- **Allez réchauffer vos paluches auprès de la forge du Gros Jacquet au 25. (de 1 à 6 heures ; possible de 21h à 03h).**
- Par l'odeur du vin d'Aquitaine alléché, **répondez à l'invitation de Vipistrel et partageant une coupe chez Frémont et jeter un œil sur l'équipement qu'il propose au 7. (3 heures ; possible de 21h à 03h) ;**
- vous pouvez aussi décliner l'invitation de Vipistrel et n'aller voir que Frémont pour lui acheter de l'équipement **en allant au 51 (1 heure, achat d'équipement uniquement, possible toute la nuit de 21h à 05h).**
- Prendre un bon souper, attraper par le col une ribaude et faire une bonne sieste de deux heures **en allant au 35. (3 heures ; possible de 21h à 03h).**
- Vous dire que, comme cette nuit est peut-être la dernière, vous préférez en passer la plus grande partie à boire, bouffer, baiser et dormir là où vous vous écroulerez : **allez picoler, baffrer, lutiner la gueuze et pioncer au 3. (6 heures ; possible de 21h à 00h).**
- Il pourrait enfin être sage et utile de repérer les lieux de la ferme : elle n'est pas si loin et en trois heures, vous pourriez vous y rendre, consacrer une heure à vos observations et en revenir... Voire deux heures si vous restez là-bas et attendez le reste de la troupe. Après tout, un mercenaire averti vaut deux Jean-Foutre mal équipés ! **Quittez le camp pour vous rendre au 31. (3 heures, voire 2 heures en restant sur place ; possible de 21h à 04h).**

S'il ne vous reste que peu de temps, vous auriez quand-même encore la possibilité de jouer aux dés, prendre un bon souper, boire des coups et rigoler, ou encore lutiner la gueuze, bref : gagner ou perdre quelques sols et vous détendre avant la tempête...

- Pour **manger un bon repas bien arrosé, rejoignez la tente centrale au 28. (1 heure ; possible de 21h à 03h).**

- Pour *passer entre les cuisses d'une gourgandine, retrouvez ses jupons au 45. (1 heure ; possible de 21h à 05h).*

- Mais si vous préférez *tenter le diable aux dés, joignez-vous aux joueurs au 49. (de 1 à 6 heures ; possible de 21h à 03h).*

- Un petit coup de fatigue ? Une *petite sieste d'une heure ou plus* ne vous fera pas de mal *au 62. (1 heure ou plus selon votre choix ; possible de 21h à 05h).*

- Enfin, comme signalé plus haut, vous pourriez aller voir Frémont la fourmi pour lui acheter de l'équipement *en allant au 51 (1 heure, achat d'équipement uniquement, possible de 21h à 05h)* ou auprès de la forge de *Jacquet au 25. (de 1 à 6 heures ; possible de 21h à 03h).*



...

1.

Vous vous éloignez des tentes communes jusqu'à un endroit plus calme, à la lisière de la clairière, et vous commencez par des échauffements : tractions suspendues à une branche d'arbre, flexions des cuisses, pompes, souplesse des poignets... Pour survivre à une bataille, le physique, ça compte !

Vous travaillez ensuite vos pas d'armes, répétant les gestes martiaux élémentaires de tranchant ou d'estoc, et vous en profitez même pour améliorer une botte secrète que vous essayez de mettre au point depuis des mois : vous en êtes désormais presque satisfait, et vous avez hâte de la tester sur le champ de bataille ! Vous prenez aussi le temps de tirer quelques carreaux pour prendre en main l'arbalète que vous a confié le capitaine Vipistrel, et elle s'avère en effet redoutable de précision lorsqu'on s'y habitue.

Enfin, vous prenez le temps d'aiguiser les tranchants de vos lames, fil et morfil, d'huiler votre fourreau d'épée et d'affûter la pointe de vos carreaux.

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

- Règle :

Entraînement physique : cette remise en forme vous fait gagner 2 points de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ). (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois !).

Entraînement martial : cette remise en jambes et en poignets vous fait gagner 1 point de bonus à tous vos jets de combat, à l'épée ou au tir, et ce jusqu'à la fin de votre aventure. (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois !).

Botte secrète : une fois par combat, vous pouvez, lors d'un assaut, appliquer les effets de la case suivante par rapport à votre résultat aux dés. (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois !).

Arme entretenue : vous bénéficiez d'un bonus de 1 point à tous vos dégâts à l'épée ou à l'arbalète, et ce jusqu'à la fin de votre aventure. (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois, et il n'est pas cumulable avec un autre entretien de vos armes !).

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

2.

Le carreau de Vipistrel vous atteint au côté de la tête, y creusant un profond sillon qui se met aussitôt à saigner abondamment.

Votre vue se brouille, la cour et le toit de la chapelle se mettent à danser ensemble et vous vous sentez tourner de l'œil... Sans vraiment vous en rendre compte, vous avez le réflexe de tenter de vous relever pour vous déplacer et vous mettre à l'abri, mais vos jambes s'amollissent, vous basculez en avant et vous chutez dans le vide.

Votre corps atterrit lourdement sur le petit toit d'une réserve de bois sous appentis et, passant au travers, s'écrase sur le tas de bûches ; votre crâne se fracasse comme une pomme trop blette qui tombe de la plus haute branche de son pommier, et votre cervelle se répand au milieu du petit bois...

Vous payez bien cher votre roublardise !

C'est donc dans ce triste recoin de la ferme de Redewâtre que s'achève votre existence... et votre aventure !

3.

Vous rejoignez les tentes centrales et vous commandez à manger, à boire, à foutre... vous biffrez un lapereau aux pommes et au miel arrosé d'un pas si mauvais cidre et de plusieurs litres de mauvais vin. Cette bacchanale *vous coûte 5 sols*.

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les 3 sols, assumez en les conséquences au 66.

Puis vous attrapez la première puterelle qui tombe sous vos yeux. Elle n'est ni belle ni laide, brune et un peu maigre, mais en ces circonstances, elle fera parfaitement l'affaire !

La suite ne nécessite pas de grandes explications... et la gourgandine se montre vuiceuse !

Après l'avoir besognée une heure durant, vous vous effondrez à côté d'elle et, après avoir dégueulé toute votre tripaille dans les cheveux et sur le dos de la godiche, vous sortez de la paillasse en titubant, partez d'un grand éclat de rire gras et aviné, et vous remettez à picoler de plus belle, vidant la cruche de vous ne savez plus qui, et buvant vous ne savez trop quoi...

Finalement, à un moment avancé de la nuit, vous vous écroulez et pioncez en ronflant à cet endroit même.

A votre réveil, vous avez la tête aussi lourde que si vous portiez un casque de plomb, et on vous a dérobé votre bourse.

Effacez tous vos sols de votre feuille d'aventure.

Paradoxalement, votre état lamentable ne fait que renforcer votre rage de vivre et de vaincre, et puisque vous n'avez plus rien à perdre, vous vous sentez prêt à tout, ressentant une *furieuse détermination*...

Gueule de bois (du chêne séculaire de Normandie !) : *votre mal de crâne vous fait perdre 2 points de vie.*

Furieuse détermination : *vous bénéficiez d'un bonus de 1 à tous vos jets dés et à tous vos dégâts ; en revanche, vous ajouterez 1 à tous les dommages que vous recevrez, et ce jusqu'à la fin de votre aventure.*



4.

Franchissant les quelques mètres qui vous séparent de la sortie vers la cour, vous vous apprêtez à quitter la tour. Au fur et à mesure que vous vous approchez de la porte, pas après pas, les bruits terrifiants qui viennent de l'extérieur vous rappellent sans ambages que de féroces combats se tiennent au dehors. Chocs métalliques d'épées qui se heurtent, aboiements des chiens et des hommes, mâtins et mercenaires, cliquetis étouffés des cottes de mailles, râles et gémissements qui sont autant de drames et de sources de douleur... C'est la guerre ! Et dans cette cour de ferme, à cette heure, personne n'y échappe...

Vous marquez une pause brève, un instant d'hésitation ; vous respirez un grand coup ; puis, sans perdre plus de temps, vous faites un pas dans la mêlée et vous sortez dans la cour.

Le chaos qui y règne est difficile à décrire : partout on se bat ! Hommes, bêtes, guerriers confirmés, anciens soldats aguerris, hommes d'armes d'occasion, garçons de ferme... Tous les hommes en âge de brandir une lame, un marteau, une fourche, une faux, tous se démènent en hurlant pour sauver sa vie en emportant celle du pauvre type en face ! Devant le chenil, des chiens sanguinolents déchirent la gorge d'un compagnon avec qui vous jouiez aux dés avant-hier soir ; à quelques mètres de là, un des fidèles lieutenants de Croquart, il vous semble reconnaître le grand Brun, termine de broyer la tête d'un valet de ferme au moyen d'un débris de la grand'porte qu'il a dû ramasser après l'avoir fracassée à grand coup de béliet ; un grand gaillard chauve, portant un grand tablier de cuir de forgeron noirci par les braises, fait tourner au-dessus de sa tête un grand marteau d'acier en poussant de grands cris ; en face de lui, un petit moustachu, armé d'un arc brisé et d'une petite épée, a l'air dans ses petits souliers ; dans une gerbe de sang, un homme tombe des remparts et s'écrase avec fracas sur le toit de ce qui ressemble à une fromagerie. Assaillant ou défenseur ? Ennemi ou ami ? Difficile à distinguer ! D'ailleurs, parmi les compagnies, avez-vous vraiment l'un ou autre ami.. ?

Ce qui attire surtout votre attention, et le clou de ce macabre spectacle, se déroule à seulement quelques pas de vous : le Seigneur Ernoult de Redewâtre, tout de fer vêtu, défend sa ferme, sa vie et celles des siens en affrontant en duel le capitaine Croquart. Portant tous deux un grand harnois de guerre, couverts de bon acier des solerets au cimier, ils échangent de furieuses passes d'armes à grands coups de flamberges et force jurons. On est loin des pas d'armes et des tournois !

Si vous avez le code « SERGENT » noté sur votre feuille d'aventure, allez au 196.

Si non, poursuivez votre lecture :

Le Seigneur de Redewâtre n'est plus qu'à quelques pas...

- Foncez sur lui et livrez le plus beau de tous les combats ! ***Choisissez la gloire et rendez-vous au 42.***

- Dans votre position et à cet endroit de la cour, il vous serait également aisé d'attaquer le Seigneur de Redewâtre dans le dos : un assaut bien peu chevaleresque, certes, mais qui vous donnerait un solide avantage pour le premier coup ; et par la suite, venant épauler Croquart, une victoire au terme de moult coups frappés et reçus. Une petite égratignure à l'honneur d'un prudhomme, mais une belle occasion de briller au combat aux yeux des uns ou des autres. ***Choisissez le réalisme de la vie de mercenaire en notant le code « DOS » sur votre feuille d'aventure et approchez-vous discrètement au 42.***

- Vous pourriez aussi, à pas de renard, vous placer dans son dos et, visant le défaut de son gorgerin, lui tirer un bon carreau d'arbalète dans la nuque. Une solution de forban, il est vrai, mais rudement efficace, et qui pourrait avoir l'avantage non négligeable de mettre un terme immédiat à la bataille. ***Optez pour la ruse au 182.***

- Mais peut-être préférez-vous foncer sur le capitaine Croquart ? Profitant de la surprise, votre premier assaut pourrait bien lui faire grand dommage... ***Trahissez le bougre au 43.***

- Enfin, la voie étant libre, vous pourriez également retourner dans la tour et ***remonter l'escalier au 17.***

5.

Tirant de toute vos forces sur vos bras, vous vous glissez à l'intérieur du conduit des latrines qui surplombent la douve. Vous « glisser » est le bon terme tant les murs de cette petite cheminée verticale sont poisseux et gluants de moisissures, de mousses, d'excréments et de bien d'autres choses encore qu'il vaut mieux ne pas deviner ! Une entrée certes pas très glorieuse, mais qui a le grand mérite d'être à l'abri des regards. Vous commencez à remonter le long de cet infect passage...

-*Si vous avez des Griffes d'escalade*, vous vous en servez pour éviter de glisser et, mètre par mètre, grim pant dans la pénombre, vous finissez par rejoindre le trou des latrines.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Poursuivez directement votre lecture au 52.

- *Si vous n'avez pas de Griffes d'escalade*, vous vous arque butez tant bien que mal sur les parois, plaquant votre dos sur un mur et vos pieds sur le mur opposé et, par reptation, mètre par mètre, grim pant dans la pénombre, vous tentez de rejoindre le trou des latrines.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

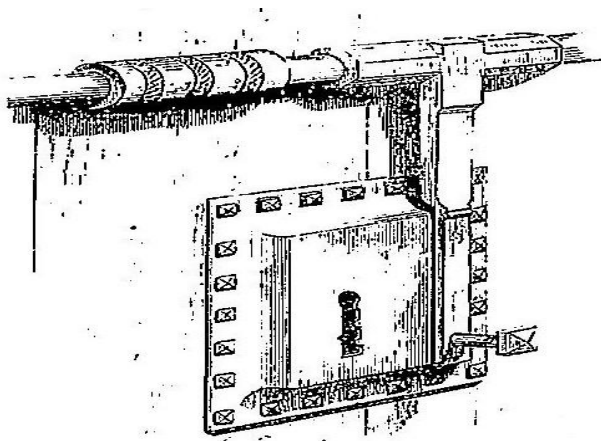
2-4	<i>Allez au 64.</i>
5-9	<i>Poursuivez au 89.</i>
10-12	<i>Rendez-vous au 111.</i>

6.

La porte, solidement renforcée de pentures métalliques, est verrouillée, et à moins d'utiliser votre compétence de Crochetage, il vous est impossible de l'ouvrir ; *retournez alors au 17 pour faire un autre choix.*

- *Si vous possédez la compétence, faites un jet de Crochetage :*

2-5	<i>Allez au 56.</i>
6-8	<i>Rendez-vous au 61.</i>
9-12	<i>Faites pivoter le pêne de serrure au 74.</i>



7.

Vous vous dirigez vers les tentes centrales et passez derrière l'énorme huche qui sert de bar. Vous y trouvez le vieux Frémont, en compagnie de Vipistrel, tous deux en train de vider un petit tonnelet de vin d'Aquitaine en buvant dans des coupes en argent terni ; lorsqu'il vous aperçoit, le capitaine vous interpelle et vous tend une coupe :

- « *Viens nous rejoindre, l'ami ! On parlait justement de toi...* »

Prudemment et restant sur vos gardes, mais réjoui pas la perspective d'un bon vin gouleyant, vous les rejoignez et portez la coupe à vos lèvres : on est loin de la vinasse et le précieux liquide s'avère aussi délicieux que vous ne l'aviez espéré, ni trop jeune, ni trop vieux, et épicé dans les règles de l'art... Vipistrel vous propose en sus d'accepter de partager leur repas, et vous faites bien d'acquiescer ! Chapon aux prunes et aux morilles, rôti de cygne, quelques oublies au miel... Le tout se termine par un alcool de pomme fabriqué dans la région de Bayeux, en la belle région du Calvados. En réalité, jamais de votre vie vous n'avez soupé d'un tel repas, véritablement digne d'un Duc, encore plus extraordinaire en ces temps de famine ! Vous vous en purléchez les babines, tout en écoutant la proposition du grêlé...

- ***Cette cène, la plus délicieuse qui se puisse être mangée, vous fait gagner 4 points de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ).***

- « *Si tu acceptes ma proposition, je peux t'aider à la mener à son succès en te prêtant un objet de grande valeur et plus grande rareté encore ! J'ai eu affaire avec une abbesse il y a quelques temps ; une vuiceuse frustrée par le célibat forcé, si tu veux mon avis, et elle m'a donné l'occasion de vérifier que les nonnes ne portent pas toujours de jupons sous leur chasuble robe... Avant de quitter son couvent, j'ai réussi à lui... « emprunter » quelques saintes reliques qu'elle conservait précieusement en un beau reliquaire d'or, et je pourrais t'en prêter une. Mais une seule, hein ! Je ne voudrais mettre tous mes beaux œufs dans un même panier, et toutes mes précieuses reliques dans ta seule poche... Choisis celle qui t'inspire le plus et rapporte-la moi avant midi.* ». Il vous présente alors trois reliques suspendues en sautoir sur des liens de cuir : un fragment de côte, une malléole et une dent.

Règle : choisissez une et une seule des *reliques* suivantes OU choisissez-en deux si vous avez 10 en CHARISME :

- la côte de Saint Sébastien vous permet de bénéficier de **1 point de bonus à tous vos jets de Combat**, mais **uniquement au tir**, et ce tant que vous la portez autour du cou.

- la dent de Saint Michel vous permet de bénéficier de **1 point de bonus à tous vos jets de Combat**, mais **uniquement à l'épée**, et ce tant que vous la portez autour du cou.

- enfin, la malléole de Saint Antoine vous permet de bénéficier de **1 point de bonus à tous vos jets de Discrétion**, et ce tant que vous la portez autour du cou.

- De plus, chacune de ces reliques vous permet, **une et une seule fois pendant votre aventure, d'ignorer le résultat des dés et d'appliquer les effets du meilleur tirage du tableau de Combat ou de la Discrétion**, selon la relique choisie ! Un avantage décisif au moment opportun...

Vous prenez précautionneusement **la** relique qui a votre préférence et la notez sur votre feuille d'aventure (ou les deux reliques si vous êtes particulièrement *charismatique*). Frémont vous propose ensuite de lui acheter l'un ou l'autre objet de son bric à brac, moins rare et précieux, certes, mais qui pourrait se révéler tout aussi utile.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Si vous voulez acheter de l'équipement à Frémont, poursuivez votre petit marché au 51.

Si vous n'êtes pas intéressé par sa camelote, retournez à l'introduction et faites un autre choix.



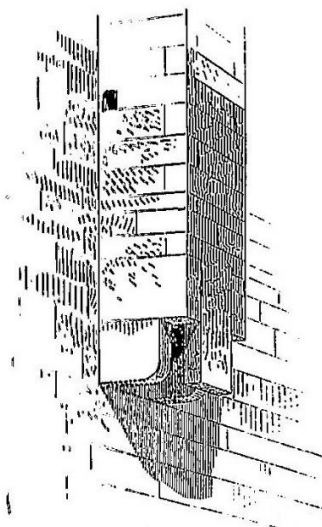
8.

Vous franchissez les quelques mètres qui vous séparent des latrines et vous tentez d'y pénétrer. Sans surprise, les moellons de la section du mur juste en-dessous de la sortie du conduit sont puants, dégoûtants, crasseux et surtout extrêmement glissants ! C'est pas le moment de se vautrer...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-4	<i>Glissez au 76.</i>
5-7	<i>Risque la grimpe au 130.</i>
8-12	<i>Allez au 142.</i>



9.

Vous vous apprêtez à livrer combat contre une lavandière...

Profitant de la surprise, vous vous ruez sur la pauvre servante terrifiée ! Celle-ci n'est pas armée, mais elle n'hésite pas à tenter de vous griffer et de vous donner des coups de sabot !

Si vous vous battez avec une flamberge et que vous la combattez dans le colimaçon, appliquez un malus de 1 au jet de combat vu l'exiguïté de l'escalier.

*Faites un jet de **Combat** : Lavandière : 6 points de vie.*

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, effacez le code « FONDAMENT » ou le code « SABOT de votre feuille d'aventure et retournez au paragraphe d'où vous venez pour poursuivre votre lecture.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient... Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

2-3	<p>Sale coup ! Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée sur le flanc droit, la lavandière, voulant vous donner un rude coup de pied, en perd son sabot ! Celui-ci vole dans votre direction et vous atteint au visage. Quelque peu déséquilibré, vous titubez au bord du vide... et finissez par dégringoler en arrière, marche après marche, jusqu'au bas de l'escalier !</p> <p><i>Vos nombreuses plaies et bosses vous font perdre 3 points de vie, mais surtout vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de Combat, et ce jusqu'à ce que vous ayez triomphé de votre adversaire.</i></p> <p>Sans surprise, la lavandière a sonné l'alarme de ses cris, et vous entendez les bruits de quelqu'un qui dévale les marches dans votre direction ! Les sons métalliques d'une armure et les claquements de bottes indiquent clairement un homme d'armes bien équipé, probablement un sergent mercenaire, et il va constituer sans nul doute un redoutable adversaire.</p> <p><i>- Voulez-vous l'attendre de pied ferme, l'épée à la main, prêt à défendre chèrement votre vie ? Battez-vous au 102.</i></p> <p><i>- Ou préférez-vous foncer vers la première porte, à quelques mètres de vous et qui donne dans la cour afin de vous mêler aux combats qui y font rage ? Notez le code « SERGENT » et précipitez-vous au 4.</i></p>
4-5	<p>Vous faites tournoyer votre épée au-dessus de votre tête pour faire reculer la servante et la frapper aux mollets, mais elle en profite pour vous donner un solide coup de sabot afin de vous faire chuter dans le vide.</p> <p>Vous parvenez à garder votre équilibre, mais <i>la blessure qu'elle vous inflige vous fait perdre 1 point de vie.</i></p>
6-7	<p>Sans grande difficulté, vous la blessez du tranchant de votre épée <i>lui causant 2 points de dommage</i> ; mais elle parvient à vous griffer et <i>l'estafilade vous fait perdre 1 point de vie.</i></p>
8-9	<p>Joli coup ! Alors qu'elle essaie de vous frapper à la tête, vous esquivez son coup d'un bond sur le côté et vous la touchez d'estoc ; la pointe de votre épée s'enfonce profondément au travers de ses jupons et <i>cette douloureuse blessure lui cause 4 points de dommages</i></p>
10-12	<p>Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser votre garde et d'exposer votre tête, la servante apeurée tente de vous porter un coup au visage. Anticipant son attaque, vous vous plaquez contre l'axe du colimaçon et la frappez d'estoc ; la pointe de votre lame s'enfonce profondément dans son bas-ventre la transperçant de part en part. Gémissant de douleur, la pauvre lavandière se plie en deux et vous en profitez pour lui enfoncer d'un coup votre épée dans la nuque... La femme, tuée sur le coup, s'effondre à vos pieds.</p> <p><i>Effacez le code « FONDAMENT » de votre feuille d'aventure, retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.</i></p>

10.

Vous rejoignez la tente centrale et attrapez la première puterelle qui tombe sous vos yeux. Elle n'est ni belle ni laide, brune et un peu maigre, mais en ces circonstances, elle fera parfaitement l'affaire !

La suite ne nécessite pas de grandes explications... et la gourgandine se montre viceuse !

Après l'avoir besognée une demi-heure durant, vous vous effondrez à côté d'elle et vous lui proposez de partager une bouteille de gnôle que vous vous gardiez pour les bons moments, tardive galanterie qu'elle accepte sans se faire prier ; liant quelque peu connaissance, celle que l'on surnomme « La Gaupe » se révèle moins godiche qu'elle n'en n'avait l'air...

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 9 ou plus, notez le numéro de ce paragraphe et allez donc faire le joli cœur au 185 puis, à votre retour, lisez la suite de ce paragraphe.

S'il est de moins que 9, continuez à lire ce qui suit :

Au bout d'une demi-heure de minauderies, vous la saluez en baillant et vous ***lui donnez 2 sols.***

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les 2 sols, assumez en les conséquences au 66.

Alors qu'elle vous quitte pour retourner à sa besogne, vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Cinq heures plus tard, vous réveillant d'une bonne et ravigotante nuit, vous quittez la paillasse et sortez respirer un peu l'air frais de la nuit...

Repos : cette nuit de sommeil vous fait gagner 7 points de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ).

Cochez 5 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

11.

Vous rappelant très bien les amères remarques de la Gaupe, vous examinez d'un peu plus près la plus grande des deux poupées. Bien vite, vous sentez du bout des doigts qu'elle cache en son sein un petit objet, et vous l'ouvrez délicatement de la pointe de votre miséricorde : sitôt le tissu écarté, votre œil se garnit du lumineux éclat de l'or, et vous y découvrez une splendide broche de style byzantin, sertie de cabochons d'émeraudes et de perles fines ! En son centre, une précieuse cornaline, gravée en intaille du visage d'un empereur romain tout droit sorti du passé lointain des Anciens, resplendit de sa douce couleur rougeâtre. Vous ignorez l'origine de ce bijou, mais il est indéniablement digne d'un Prince et constitue sans nul doute le meilleur butin à des lieues et des lieues à la ronde ! Difficile d'en évaluer le prix exact, mais vous ne le vendrez certainement pas pour moins de 5 à 10 écus d'or, c'est-à-dire entre 3.000 et 6.000 sols ... Une véritable fortune ! L'équivalent de plus d'une année de dépenses quotidiennes pour un Seigneur rural, et plus qu'une famille entière de paysans ne gagnera jamais dans le temps de leurs existences ! Félicitations : vous voilà riche...

Notez le code « BYZANCE » sur votre feuille d'aventure et retournez au 21 pour poursuivre votre lecture.

12.

La porte n'étant pas verrouillée, vous entrez sans difficulté. Vous vous trouvez dans une grande et belle chambre richement meublée et dont les murs sont recouverts d'imposantes tapisseries flamandes en laine de qualité pendant du plafond jusqu'au sol. La plupart de ces tapisseries sont vieilles et quelque peu usées, et

présentent des décors géométriques simples et assez décolorés, mais la plus belle de toutes, suspendue au-dessus du lit, est plus récente et en meilleur état ; elle porte la marque des ateliers de Bruxelles et représente une scène de chasse « à l'italienne ». Dommage qu'elle soit trop encombrante pour que vous puissiez l'emporter ! Quelques braises encore rougeoyantes finissent de mourir dans une grande et belle cheminée de pierre. Les meubles sont nombreux et de fort belle facture : un grand lit double à baldaquin de mousseline, garni de draps de lin et d'une épaisse couverture de laine ; plusieurs coffres huches et petites armoires encastrées dans des niches murales ; quelques tabourets qui servent de tables de nuit ou sur lesquels sont posés de beaux vêtements, luxueux et chauds ; une petite table en chêne sur laquelle se trouve un grand candélabre de cuivre ouvragé, avec sur les côtés un large banc, deux belles chaises et un petit dressoir présentant deux grands plats de faïence colorée et des assiettes de terre cuite ; une chaise caquetoire juste devant la grande fenêtre rectangulaire, sur laquelle on a posé un livre à la reliure de cuir ; il y a même une pierre à évier équipée d'une aiguière, d'une bassine et d'un broc ! Enfin, chose rare, le coin de la pièce le plus proche de la cheminée est occupé par un imposant baquet permettant de s'y baigner assis. A des crochets fichés dans les murs sont suspendus capes et manteaux, et sur de petites consoles saillantes sont posées des lampes à huile de terre cuite, éteintes en l'absence des occupants de cette luxueuse pièce : la chambre des maîtres, assurément !

Si vous avez le code « COLIMACON » noté sur votre feuille d'aventure, allez directement au 53.

Si vous avez le code « SABOTS » noté sur votre feuille d'aventure, lisez sans attendre le 90.

Si vous n'avez aucun de ces deux codes notés sur votre feuille d'aventure, poursuivez votre lecture.

- Vous pouvez si vous le voulez prendre les Vêtements secs (ajoutez-les à votre équipement). Ils vous permettront de *vous réchauffer correctement et d'effacer le code « SOUCHE » de votre feuille d'aventure, ce qui annulera bien sûr le malus correspondant.*

- Si vous n'avez pas plus de temps à perdre, vous pouvez sortir de la chambre et *retourner dans l'escalier au 17.*

- Mais vous pouvez aussi consacrer le temps nécessaire à *fouiller de fond en comble la pièce*. Cela vous prendra sans doute une petite demi-heure, mais pourrait s'avérer fort lucratif ! *Cocher alors 5 cases de « Temps écoulé » (4 si vous avez coché la compétence Repérage) sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au 144.*



13.

Après un dernier effort, vous arrivez enfin sur le bord du toit. Vous vous massez avec soulagement vos bras contractés et vos muscles endoloris, et vous étirez quelques instants vos épaules.

Si vous avez le code « ARC BRISE » noté sur votre feuille d'aventure, poursuivez directement votre lecture au 54.

Si vous avez le code « VIOLON » noté sur votre feuille d'aventure, allez tout de suite au 70.

Si vous n'avez ni le code « VIOLON » ni le code « ARC BRISE » noté sur votre feuille d'aventure, poursuivez votre lecture.

Vous prenez enfin le temps de découvrir quelque peu les toits sur lesquels vous vous trouvez. Aucune fenêtre, ni sur la tour, ni sur la chapelle, ne perce les ardoises, mais il serait possible d'en enlever quelques-unes avec votre épée ou un pied de biche, si vous en avez un, et de vous glisser sur la charpente juste en-dessous, que ce soit du côté ouest ou est de la tour, ou encore du côté ouest de la chapelle, mais cela ameuterait les personnes éventuellement présentes en ce lieu.

Une seule cheminée, accolée au mur oriental du corps de logis, dégage une légère fumée noire à l'odeur de bois de sapin, et à l'extrémité sud de la poutre faîtière de la charpente de la chapelle, une grande girouette en forme de croix rappelle la fonction sacrée de ce dernier étage. Cette symbolique girouette pourrait constituer un pas de tir idéal, bien meilleur que la cheminée qui est très visible de la cour de ferme et exposée à tous les tirs ennemis, alors que vous pourriez vous coucher sur le versant ouest du toit, à côté de la girouette, et y prendre appui pour arroser vos cibles de carreaux mortels !

Vous pourriez enfin marcher sur le toit jusqu'au mur sud de la chapelle et, de là, sauter sur la petite muraille pour vous mêler aux combats qui font rage sur les remparts, mais il vous faudrait alors affronter, s'ils s'y trouvent encore, les quelques gardes sur cette muraille et traverser la tour sud-ouest pour rejoindre le chemin de ronde au sud. Une solution plus que téméraire !

Que décidez-vous ?

-Au moyen de votre épée (*Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure*) ou de votre pied de biche (*Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure*), vous écartez, non sans bruit, suffisamment de plaques d'ardoise pour pouvoir vous faufiler à l'intérieur du bâtiment et prendre appui sur la charpente :

- Si vous percez le versant ouest du toit de la tour nord-ouest, rendez-vous au 101.

- Si vous préférez percer le versant est de la tour nord-ouest, allez au 63.

- Si vous choisissez de plutôt faire un trou dans le toit de la chapelle qui, rappelons-le, est actuellement occupée pour une veillée, surgissez au 92.

- Vous pouvez également rejoindre la grande croix et installer à ses pieds votre pas de tir en grim pant au 20.

- Enfin, dans un grand élan de bravoure, vous décidez de rejoindre les combats sur les remparts en sautant sur la petite muraille au 22.



14.

De la **douleur**. La *première* sensation que vous éprouvez est de la douleur. Tout votre corps, des cheveux aux orteils, vous fait mal.

Tous vos muscles sont engourdis, douloureux, contractés, comme si la veille vous aviez été frappé, piétiné, meurtri, assommé à coup de marteau et de sabots, criblé de flèches, tranché de lames, ou comme si vous étiez tombé d'un rempart...

De plus, vous avez la nausée, des haut-le-cœur, mal au ventre, du mal à respirer et vos tempes jouent du tambour au même rythme que votre cœur qui bat la chamade...

Bref : vous ne vous sentez pas bien du tout !

La *deuxième* chose que vous ressentez est le **froid**.

Vous êtes couché à même le sol, humide et glacé, et vos vêtements, mouillés, collent à votre peau.

Enfin, *après la douleur et le froid*, vous ressentez au plus profond de votre corps la **faim** et la **soif** ! Votre gorge est sèche à vous en faire mal, et votre estomac, tout creux et noué, crie famine.. !

Avant même d'être tout à fait réveillé, vous êtes sûr d'une chose : il va vous falloir vous réchauffer et vous nourrir pour ne pas tomber très malade d'ici peu...

Au fur et à mesure que vous reprenez connaissance, vous prenez conscience de ce qui vous entoure : votre corps douloureux est affalé par terre, et outre le froid et l'humidité, vous sentez l'odeur de purin et d'excréments de cochons flottant dans l'air, une touche rurale comme on peut le sentir dans la cour d'une ferme...

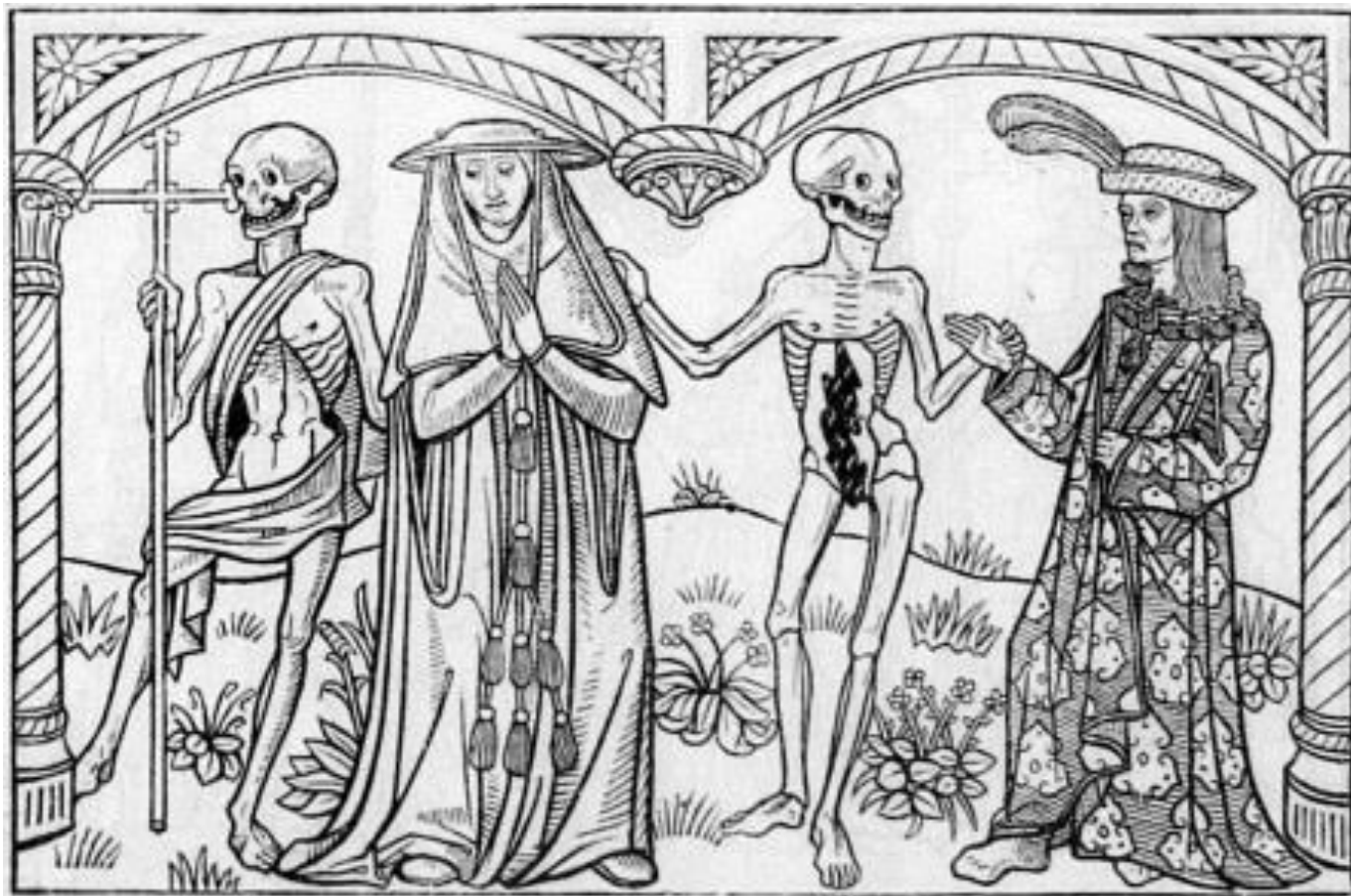
Vous entendez également non loin de vous le râle d'autres blessés et, un peu plus loin, le bruit que font vos camarades mercenaires en train de fêter leur victoire et d'investir les lieux.

Enfin... vos camarades mercenaires... vu l'issue de votre première vraie bataille, rien ne dit qu'ils vous accepteront parmi eux, et vu votre état, vous n'êtes même pas sûr de passer l'hiver ! Point de gloire... et surtout, comme les autres se seront largement servis pendant le pillage avant votre réveil, y compris dans votre escarcelle et votre sac, point de butin !

Effacez de votre feuille d'aventure toute votre fortune : Argent possédé, Equipement et Butin.

Votre situation semble désespérée... Quand soudain, il vous vient une idée : une idée qui pourrait vous permettre de retomber sur vos pattes, voire même de tirer avantage de la situation !

Mais ceci est une autre histoire... et la fin de cette aventure.



15.

Vous accrochant au mieux aux prises solides pour ne pas tomber dans la rivière, vous tentez d'éviter de vous prendre la pierre sur la figure tout en restant discret.

Faites un jet d'Escalade :

2-4	<i>Comptez vos bosses au 71.</i>
5-7	<i>Rendez-vous au 84.</i>
8-10	<i>Allez vite au 96.</i>
11-12	<i>Dirigez-vous discrètement vers le 110.</i>

16.

Votre entrée fracassante ne passe évidemment pas inaperçue et vous êtes fraîchement accueilli par des plaintes de peur et des cris de surprise ! Vous vous trouvez dans la chapelle de la ferme : cette grande pièce, accessible par deux portes au nord et au sud, est éclairée par trois fenêtres ornées de vitrail et de nombreuses chandelles. Elle paraît un peu vide, et seuls quelques bancs, ainsi que trois grands sièges de bois de chêne ajourés d'arcs brisés « à la mode de France » garnis de coussins, viennent s'ajouter à un modeste autel de pierre. Au-dessus de celui-ci, fixé au mur, un grand crucifix d'un style étranger, venant probablement de Terre Sainte...

Deux des sièges sont occupés par une femme d'âge mûr, à la mine renfrognée et une jeune fille à l'air apeuré. Sans nul doute la famille Redewâtre, mère et fille.

Une douzaine d'enfants en pleurs se cachent dans les jupes de servantes, dont de nombreuses lavandières ; vu leur nombre, au moins huit ou neuf, la famille Redewâtre doit avoir son linge bien propre !

Enfin, derrière l'autel, celui qui a l'air le plus effrayé est encore le curé qui est tombé à genoux et supplie Jésus-Marie-Joseph-et-tous-les-Saints-du-Paradis-de-venir-à-notre-secours...

Si vous avez le code « SERGENT MORT » ou « SERGENT DANS LA COUR » noté sur votre feuille d'aventure, poursuivez directement votre lecture au 104.

Si vous n'avez pas le code « SERGENT MORT » ou « SERGENT DANS LA COUR » noté sur votre feuille d'aventure, lisez la suite.

Dès votre arrivée dans la pièce, immédiatement, un homme d'armes se rue vers vous, l'épée à la main ! Il s'agit certainement du garde du corps de l'épouse et de la progéniture du Seigneur de Redewâtre, et sa broigne de cuir et de fer, ses grandes bottes cuissardes et sa belle lame italienne indiquent clairement un homme d'armes bien équipé, probablement un sergent mercenaire ! Il va constituer sans nul doute un redoutable adversaire. ***Après avoir noté le code « CHAPELLE » et ce numéro de paragraphe sur votre feuille d'aventure, parez son premier assaut au 102.***

17.

Vous arrivez directement sur une marche d'un grand escalier en colimaçon qui descend à droite jusqu'au rez-de-chaussée et monte sur la gauche jusqu'au deuxième étage ; plusieurs portes permettent d'accéder aux différentes pièces de la tour et du corps de logis.

-Si vous avez le code « FONDEMENT » noté sur votre feuille d'aventure, lisez tout de suite le 73.

-Si vous avez le code « ARCHIMEDE » noté sur votre feuille d'aventure, rendez-vous directement au 95.

- Si vous n'avez aucun de ces codes notés sur votre feuille d'aventure, poursuivez votre lecture.

Plusieurs portes vous permettent d'accéder aux différentes pièces de la tour et du corps de logis.

Voulez-vous essayer d'ouvrir :

- La porte du rez-de-chaussée, donnant sur la cour de la ferme où les combats font rage ? ***Rendez-vous au 4.***

- La porte du premier étage de la tour ? ***Allez au 6.***

- La porte du premier étage du corps de logis ? ***Pénétrez au 12.***

- La porte située à l'ouest du deuxième étage de la tour ? ***Franchissez-la au 26.***

- La porte se trouvant à l'est du deuxième étage de la tour ? ***Accédez au 21.***

- Ou enfin, préférez-vous vous rendre directement au deuxième étage du corps du logis et entrer dans la chapelle ? ***Faites irruption au 16.***

18.

Il est 07h... Grâce à la lumière du point du jour, encore blafarde à cette heure, vous distinguez plus ou moins les murs et les alentours ; on commence surtout à entendre au loin le bruit de la troupe de vos camarades qui se rapprochent de la ferme, et les premières alarmes sont sonnées au cor sur les remparts et dans la cour. Bientôt, tout le monde sera au branle-bas de combat, et si vous voulez accomplir votre plan avant la fin des hostilités, il n'y a plus une minute à perdre !

Désormais, cochez les cases de Temps écoulé de la section « BATAILLE », en choisissant l'OMBRE.

L'heure n'est plus aux repérages ni à la réflexion, c'est le moment d'agir !

Mais qu'allez-vous décider ?

-Vous prenez tout de même le temps d'observer un minimum les berges et la rivière : cela vous fera perdre une dizaine de vos précieuses minutes mais c'est peut-être le prix de la prudence...

Menez vos rapides observations au 36.

-Vous préférez vous approcher directement des berges et traverser la rivière pour atteindre sans tarder la petite grève au pied du mur du logis.

Descendez dans les eaux glacées de la douve au 27.

19.

Vous n'avez que quelques mètres à nager, mais le froid des eaux vous transperce de milliers d'aiguilles ; la sensation est insupportable et crispe chacun de vos muscles ! Engourdi par les eaux froides, vous atteignez néanmoins sans encombre la rive opposée.

Le froid vous fait perdre 1 point de vie.

Si vous avez le code « COLEGRAM » sur votre feuille d'aventure, poursuivez directement votre lecture au 122.

Si vous n'avez pas le code « COLEGRAM » sur votre feuille d'aventure, continuez de lire ce qui suit :

Faites un jet de Repérage :

2-6	<i>Découvrez douloureusement le 57.</i>
7-10	<i>Allez au 80.</i>
11-12	<i>Vous l'échappez belle au 125.</i>

20.

Franchissant les quelques mètres qui vous séparent de la poutre faîtière, vous vous apprêtez à vous coucher sur le toit, accoté à la grande croix girouette. Au fur et à mesure que vous vous approchez de celle-ci, pas après pas, les bruits terrifiants qui viennent de la cour vous rappellent sans ambages que de féroces combats s'y déroulent et le calme relatif qui règne sur ce côté du corps de logis fait vite place au chaos sonore de la bataille, un peu comme on passe brusquement de l'ombre à la lumière... Chocs métalliques d'épées qui se heurtent, aboiements des chiens et des hommes, mâtins et mercenaires, cliquetis étouffés des cottes de mailles,

râles et gémissements qui sont autant de drames et de sources de douleur... C'est la guerre ! Et dans cette cour de ferme, à cette heure, personne n'y échappe...

Vous marquez une pause brève, un instant d'hésitation ; vous respirez un grand coup ; puis, sans perdre plus de temps, vous posez votre arbalète et vous observez la cour.

Le chaos qui y règne est difficile à décrire : partout on se bat ! Hommes, bêtes, guerriers confirmés, anciens soldats aguerris, hommes d'armes d'occasion, garçons de ferme... Tous les hommes en âge de brandir une lame, un marteau, une fourche, une faux, tous se démènent en hurlant pour sauver leur vie en emportant celle du pauvre type en face ! Devant le chenil, des chiens sanguinolents déchirent la gorge d'un compagnon avec qui vous jouiez aux dés avant-hier soir ; à quelques mètres de là, un des fidèles lieutenants de Croquart, il vous semble reconnaître le grand Brun, termine de broyer la tête d'un valet de ferme au moyen d'un débris de la grand'porte qu'il a dû ramasser après l'avoir fracassée à grand coup de bélier ; un grand gaillard chauve, portant un grand tablier de cuir de forgeron noirci par les braises, fait tourner au-dessus de sa tête un grand marteau d'acier en poussant de grands cris ; en face de lui, un petit moustachu, armé d'un arc brisé et d'une petite épée, a l'air dans ses petits souliers ; dans une gerbe de sang, un homme tombe des remparts et s'écrase avec fracas sur le toit de ce qui ressemble à une fromagerie. Assaillant ou défenseur ? Ennemi ou ami ? Difficile à distinguer ! D'ailleurs, parmi les compagnies, avez-vous vraiment l'un ou autre ami.. ?

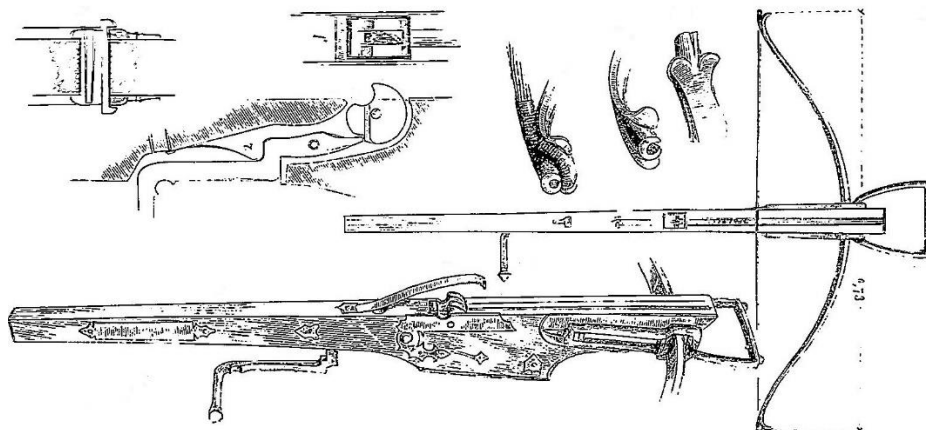
A l'autre bout de la ferme, dans un recoin du rempart est, vous apercevez le Capitaine Vipistrel, arbalète au poing, en train de viser dans la cour sa malheureuse prochaine cible.

Ce qui attire surtout votre attention, et le clou de ce macabre spectacle, se déroule à seulement quelques poignées de mètres en-dessous de vous : le Seigneur Ernoul de Redewâtre, tout de fer vêtu, défend sa ferme, sa vie et celles des siens en affrontant en duel le capitaine Croquart. Portant tous deux un grand harnois de guerre, couverts de bon acier des solerets au cimier, ils échangent de furieuses passes d'armes à grands coups de flamberges et force jurons. On est loin des pas d'armes et des tournois !

- Le Seigneur de Redewâtre n'est plus qu'à une dizaine de mètres de vous... Pointez votre arbalète sur lui et tentez le plus beau de tous les tirs ! En lui tirant dans le dos, vous pourriez atteindre le défaut de son gorgerin et lui planter votre carreau dans la nuque. Une solution de forban, il est vrai, mais rudement efficace, et qui pourrait avoir l'avantage non négligeable de mettre un terme immédiat à la bataille. **Notez le code « FORBAN » sur votre feuille d'aventure et optez pour la ruse au 166.**

- Mais peut-être préférez-vous viser le capitaine Croquart ? Profitant de la surprise, un tir bien ajusté pourrait bien se révéler mortel... **Notez le code « FORBAN » sur votre feuille d'aventure et trahissez le bougre au 129.**

- Enfin, vous pourriez tout aussi bien viser le capitaine Vipistrel ! Mais à cette distance, il y a peu de chance de réaliser un tir d'élite, et vous risquez de vous retrouver au milieu d'un duel d'arbalétriers... **Trahissez la Grêle au 44.**



21.

Vous vous trouvez dans une belle chambre, assez petite mais richement meublée et dont les murs sont recouverts de tapisseries flamandes en laine recouvrant les deux tiers des murs. Elles présentent des décors géométriques simples, mais elles sont assez récentes et offrent à vos yeux de belles couleurs vives et éclatantes. La plus belle de toutes, suspendue au mur faisant face au lit, porte la marque des ateliers de Bruxelles et représente une scène du roman de la Quête du Graal : un jeune écuyer, dont le nom brodé en-dessous de lui est Pip, tient dans sa main une magnifique épée courte dont la lame est marquée des lettres E et J. Ne sachant pas lire, vous ignorez à quelle scène il est fait ici allusion.

Les meubles, peu nombreux, sont tous de fort belle facture : un petit lit au luxueux baldaquin de soie et de velours, garni de draps de lin et d'une épaisse couverture de laine doublée de peaux de lapin ; deux coffres huches et trois petites armoires encastrées dans des niches murales ; un large banc qui sert de table de nuit sur lequel sont assises deux poupées de chiffon effilochées ; juste devant la grande fenêtre rectangulaire se trouve une petite table en chêne sur laquelle se trouve un magnifique petit chandelier d'argent ciselé ainsi qu'une chaise caquetoire.

Sur la table, plusieurs livres de parchemin ont été négligemment déposés et dans une encoignure de la pièce, sur un guéridon de noyer ajouré d'arcs brisés, vous voyez une aiguère splendide en argent, de fabrication probablement italienne ou byzantine, ainsi qu'une bassine de faïence et un broc en céramique colorée.

A côté de la deuxième fenêtre, donnant sur la cour, se trouve un imposant métier à tisser sur lequel un ouvrage attend d'être terminé.

Les bruits métalliques et furieux du combat qui se déroule sous cette fenêtre donnent à la pièce un écho étrange et singulier, tant il tranche avec le calme qui doit habituellement régner dans cette partie de la ferme...

Enfin, une petite coupe d'argent de style anglais, posée à côté du lit, contient une macération de pétales de rose qui embaume dans toute la chambre. A des crochets fichés dans les murs sont suspendus robes et manteaux, et sur de petites consoles saillantes sont posées des lampes à huile de terre cuite, éteintes en l'absence de celle qui dort dans cette luxueuse chambre : la fille chérie du Seigneur de Redewâtre.

- Vous pouvez si vous le voulez prendre les Vêtements secs (ajoutez-les à votre équipement). Ils sont un peu petits mais en forçant un peu, ils vous permettront de *vous réchauffer correctement et d'effacer le code « SOUCHE » de votre feuille d'aventure, ce qui annulera bien sûr le malus correspondant.*

- Si vous n'avez pas de temps à perdre, vous pouvez sortir de la chambre et *retourner dans l'escalier au 17.*

- Vous pourriez rapidement jeter un œil et n'emporter que ce qui est visible... et précieux ! Sans perdre trop de temps à tout remuer, *cochez alors 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 147.*

- Mais vous pouvez aussi consacrer le temps nécessaire à fouiller de fond en comble la pièce. Cela vous prendra sans doute une bonne vingtaine de minutes, mais vous pourriez y trouver un fort joli butin ! *Cochez alors 4 cases de « Temps écoulé » (3 cases seulement si vous avez coché la compétence Repérage) sur votre feuille d'aventure et farfouillez au 120.*



22.

Vous rejoignez la petite muraille ; celle-ci, désertée par les gardes qui s'y trouvaient il y a peu et qui sont descendus dans la cour se joindre à la mêlée, donne accès à la tour sud-ouest et à la chapelle. Et en grim pant au mur du bâtiment sacré, vous devriez pouvoir rejoindre le toit, sur lequel vous pouvez voir une grande girouette en forme de croix... Le sol est jonché de débris, de flèches perdues, et près du corps d'un mercenaire, vous apercevez une arbalète abandonnée par son propriétaire que vous pouvez ramasser si vous le désirez.

Qu'allez-vous décider ensuite ?

-Allez-vous franchir la porte au sud et entrer dans la grosse tour au sud-ouest ? Rendez-vous alors au 39.

- Si vous n'y avez pas encore été, voulez-vous, en défonçant la porte verrouillée d'un grand coup de pied, entrer dans la chapelle au 16 ?

- Ou préférez-vous grimper et rejoindre le toit au 13 ?

23.

Maintenant que vous êtes hors de l'eau, accroupi sur la petite grève sablonneuse, dans l'ombre des remparts, vous pouvez observer les murs d'un peu plus près et envisager la suite.

Tout d'abord, si vous avez le Code « SOUCHE » noté sur votre feuille d'aventure, allez tout de suite au 179.

Si vous avez le Code « ABEILLE » noté sur votre feuille d'aventure, continuez dès maintenant au 145.

Si vous n'avez aucun de ces deux codes notés sur votre feuille d'aventure, ou si vous ne devez pas en tenir compte pour ce paragraphe, continuez à lire ce qui suit :

Vu l'étroitesse de la grève, il ne vous sera pas possible d'utiliser un grapin et une corde, car il vous serait impossible de le projeter jusqu'au toit. Il vous faut donc escalader les remparts sans corde... et sans filet !

Les murs de cette partie de la ferme sont constitués de gros moellons de roches de silex retaillées grossièrement et maçonnées, et les jointures de ciment, exposées au vent humide et salé qui vient de la mer à quelques kilomètres à l'ouest, sont usées et s'effritent, offrant des prises assez larges et profondes pour que l'on puisse y grimper sans matériel spécifique jusqu'au premier étage. De plus, l'encoignure formée par la tour nord-ouest et le corps de logis est plongée dans l'ombre, ce qui vous soustraira aux regards des sentinelles postées sur la petite muraille ; mais en grim pant, vous risquez fort de faire tomber dans la douve de nombreux fragments de ciment et cela fera immanquablement du bruit.

Plus discret, vous pourriez aussi escalader les pierres du chaînage d'angle de la tour elle-même. Les pierres de taille, plus régulières et solides, sont mieux appareillées et leurs jointures ne sont que des interstices plus fins et mieux ajustés. Néanmoins, si vous avez des griffes d'escalade, vous pourriez y glisser les lames et atteindre sans bruit le premier étage et, de là, continuer vers le toit de la tour ou vers le conduit des latrines.

Si vous avez des griffes d'escalade, vous pouvez si vous le préférez grimper la section formée par les pierres de taille de la tour en vous rendant au 34.

Si vous n'avez pas de matériel spécifique, ou si vous le préférez, vous entamez l'ascension du mur de moellons au 29.



24.

La sentinelle, en maugréant, passe sa lanterne à faisceau entre les créneaux et tente d'éclairer les berges de la douve pour voir ce qui est à l'origine de tous ces coassements, inhabituels en cette saison.

Faites un jet de Discrétion :

Résultat	
2-5	<i>Allez éternuer au 60.</i>
6-12	<i>Planquez-vous au 75.</i>

25.

Vous quittez les tentes centrales et vous vous dirigez vers la forge du Gros Jacquet. Vous y trouvez le vieux forgeron fripé, en compagnie de Croquart et Primaut, tous trois en train de partager une cruche de mauvais vin, et ils ne daignent pas vous remarquer tout de suite... Au bout de quelques minutes, juste avant que, las d'attendre, vous ne vous décidiez à partir en méditant sur leur vanité entre vos dents, le capitaine vous interpelle :

- « *Viens ici petit ! On parlait justement de toi...* »

Méfiant mais n'osant ou ne voulant pas vous défilier, vous les rejoignez ; ils vous tendent le cruchon et la vinasse s'avère aussi mauvaise que vous ne le pensiez, trop épicée et pas assez coupée d'eau. Mais il est vrai qu'il faut grandement se méfier de l'eau ces derniers mois, car elle est, selon certains, la cause et l'origine de cette maudite Mort noire qui rôde partout...

Croquart vous adresse alors directement la parole :

- « *J'ai besoin d'un homme comme toi ! Tu m'as l'air plus discret et plus subtil que les Grands Loups dont j'ai le commandement, et tu pourrais jouer à un jeu dangereux mais... profitable pour tout le monde.*

Je sais très bien que Vipistrel t'a proposé d'entrer dans la ferme par la ruse, et qu'il t'a confié une de ses précieuses arbalètes ; rien ne m'échappe dans ce camp et c'était de toutes façons à prévoir ! Et en fait, tu sais quoi.. ? Je te propose d'accepter... ».

Il punctua un bref silence d'un sourire carnassier et satisfait.

- " *Ce faraud n'est rien d'autre qu'un gougnafier, un forban, un fripon, un ganache fot-en-cul, un sagouin doublé d'un Jean-Foutre, un crapulard, un maroufle, un paltoquet, un pourceau, un...* "

Il marqua un temps d'hésitation pour chercher une autre injure ; à votre grande surprise, même un Croquart peut tomber à court d'insultes !

- " *Un malotru ?* " propose alors Primaut.

- « *Un mal au trou !* » ricana grassement Jacquet.

Ces remarques n'eurent d'effet que d'agacer encore un peu plus le capitaine au germanique accent. Il reprend :

- « *Bref : il faut se débarrasser de cette engeance de puterelle ! Et son plan fourbasse pourrait bien nous en donner l'occasion sur un plateau ! Il te suffit de faire semblant d'être d'accord avec lui, et d'y rentrer par le cul, dans cette ferme. Je ne suis pas un nigaud ; je me doute que tu rafleras au passage tout ce que tu pourras y trouver de précieux, et je n'en n'ai cure ! Garde donc tout ce que tu trouves...*

Mais dès que tu en auras l'occasion, plantes-y ta lame dans son dos ou un carreau dans sa tête-de-pipe, avec sa propre arbalète ! En faisant ça, tu rendras service à tous ceux qui commencent à en avoir ras le cul de ses

grands airs de faquin, et ça fait beaucoup de monde. Et si d'aventure tu voulais rejoindre la Compagnie des Grands Loups, je saurai bien trouver les mots et tirer quelques oreilles pour convaincre les compains de t'y accepter...

Je ne te demande pas une réponse tout de suite, hein ! Mais pense-y, et si l'occasion se présente, prends-le à son propre piège et à sa propre ruse ! »

Sitôt sa phrase terminée, et sans aucunement attendre une réponse de votre part, il retourne s'asseoir au fond de la tente forge, et s'en va réchauffer ses doigts gourds ; il adresse un subtil mouvement de tête au Gros Jacquet, et celui-ci, plissant les yeux et semblant jauger votre réaction, vous permet de profiter de ses talents... Et comme vous êtes dans les petits papiers de Croquart, il vous fera une belle remise ! En tout cas, c'est ce qu'il vous dit...

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 10 ou plus, vous pouvez déduire 2 sols pour chaque article ou service que vous payez ce soir, mais pas de vos éventuelles dettes.

- Vous pouvez lui demander de ***fourbir vos armes et de rafistoler votre gambison***, mais ce service vous ***prendra 3 heures***, et vous devrez l'assister à la forge en actionnant le soufflet. Il vous fait un bon prix et cela ne vous ***coûtera que 5 sols***. Il va même renforcer au feu la pointe de vos carreaux...

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

- Bien sûr, avec un troisième bonhomme à travailler au charbon, ça pourrait aller plus vite, mais forcément, ça serait plus cher... Si vous ***payez 3 sols de plus, donc 8 sols en tout***, l'aider à ***fourbir vos armes et de rafistoler votre gambison ne vous prendra qu'une heure***.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

- ***Règle : Arme entretenue : vous bénéficiez d'un bonus de 1 point à tous vos dégâts à l'épée et à l'arbalète, et ce jusqu'à la fin de votre aventure (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois !).***

Armure rafistolée : vous bénéficiez d'une réduction de 1 point à tous les dégâts que vous subirez lors des combats, et ce jusqu'à la fin de votre aventure (Attention : vous ne pouvez avoir ce bonus qu'une seule fois !).

- Le Gros Jacquet vous propose éventuellement, si vous avez le temps et le budget, de vous ajuster une armure un peu plus sérieuse que votre vieux gambison qui sent la guenille. Il a justement un ***grand harnois*** pas trop cabossé, assorti de son heaume, et de différentes pièces d'armure en bon acier des Flandres ! En y suant quelques heures, ce grand harnois pourrait vous aller comme un gant et, revêtu de fer, vous seriez quand-même plus à l'abri des mauvais coups que recouvert de vieux tissus...

C'est du boulot et ça ne peut pas être du vite-fait ! Vous devrez ***l'assister à la forge pendant 6 heures***, et ça vous ***coûtera 100 sols***. Mais comme le Capitaine Croquart accepte de se porter garant pour vous, le forgeron ***accepte de vous faire créance***. C'est dire s'il fait confiance en Croquart !

ATTENTION : ce service n'est possible que jusqu'à 00h !

Cochez 6 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Notez dans vos possessions : Grand harnois dépareillé.

Notez sur votre feuille d'aventure que vous devrez déduire 100 sols lors de l'épilogue.

- Encore une fois, si une troisième paire de bras vient donner le coup de main et de marteau, ça ira forcément plus vite. Et donc ce sera plus cher... Pas moins de ***150 sols*** en tout, ***dont 10 tout de suite !*** Un genre d'acompte de gentilhomme, quoi... Mais en ***3 bonnes heures***, votre armure de plaques devrait être prête.

ATTENTION : ce service n'est possible que jusqu'à 03h !

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Notez dans vos possessions : Grand harnois dépareillé.

Payez 10 sols tout de suite et notez sur votre feuille d'aventure que vous devrez déduire 140 sols lors de l'épilogue.

Règle : Grand Harnois dépareillé : vous bénéficiez d'une réduction de 2 points à tous les dégâts que vous subirez lors des combats, et ce jusqu'à la fin de votre aventure. Mais vous devez diminuer de 1 point le résultat de vos jets de dés pour les compétences Escalade, Discrétion et Repérage tant elle est encombrante et le ventail étroit.

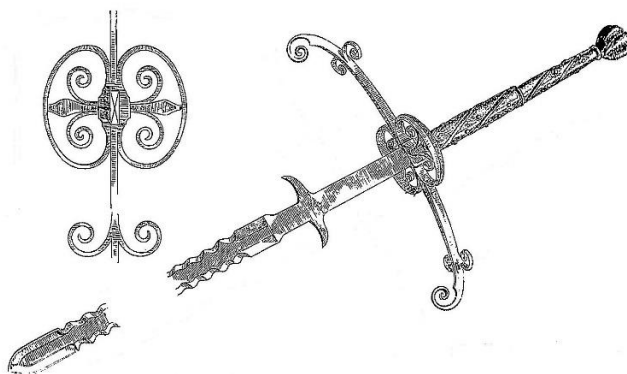
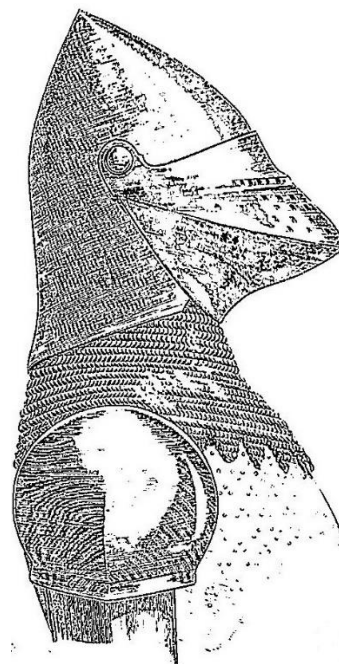
- Vous pourriez par la même occasion lui louer une grande épée flamberge à deux mains, une arme redoutable s'il en est, mais encombrante : il vous faudra alors déboursier 10 sols ! Mais pour ce prix, il vous l'affûte pour qu'elle soit aussi tranchante qu'un rasoir, et vous pourrez la garder tout l'hiver...

Flamberge : Notez la flamberge sur votre feuille d'aventure. Vous bénéficiez d'un bonus de 2 points à tous vos dégâts à l'épée, et ce jusqu'à la fin de votre aventure. Mais vous devez diminuer de 1 point le résultat de vos jets de dés pour les compétences Escalade et Discrétion, tant elle est encombrante.

Lorsque vous en avez fini à la forge, vous vous essuyez vos mains noircies par la chaleur et le travail, vous quittez l'atmosphère étouffante des braises rougeoyantes et sortez à l'air libre, dans la fraîche obscurité...

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.



26.

La pièce dans laquelle vous entrez est visiblement une chambre ; très sobrement meublée, elle comporte un lit simple avec à ses pieds un coffre huche. Un petit tabouret de bois sert de table de nuit, et une chandelle, éteinte, y est posée à côté d'un chapelet de perles de bois sombre. Enfin, pour toute décoration, un crucifix, naïvement sculpté, est suspendu au mur en face du lit. Sous ce symbole sacré, une porte permet d'accéder à la tour. Manifestement, cette chambre est occupée par le curé qui officie dans la chapelle familiale.

- Vous pouvez, si vous le voulez, prendre quelques minutes pour rapidement fouiller la chambre du curé *en poursuivant votre lecture au 69.*

- Si vous préférez en sortir sans tarder, *franchissez la porte au 17.*

27.

Vous traversez les quelques mètres qui vous séparent de la berge et vous vous apprêtez à descendre dans la rivière pour la traverser à la nage.

Si vous avez le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure, poursuivez séance tenante votre lecture au 58.

Si vous n'avez pas le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure, lisez ce qui suit :

En tentant de vous approcher des berges pour observer la rivière d'un peu plus près, vous marchez sans le vouloir sur une litière de grenouilles, cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour hiverner, et les batraciennes se réveillent à grands coups de CÔÔÔâ tonitruants ! Vous êtes obligé de vous coucher à plat ventre dans les hautes herbes humides, car très vite et comme vous vous y attendiez, deux hommes d'armes sortent immédiatement du premier étage de la tour sud-ouest par une porte donnant sur la petite muraille...

Faites-vous tout petit au paragraphe 40.

28.

Vous rejoignez la tente centrale et vous régalez d'un lapereau aux pommes et au miel arrosé d'un pas si mauvais cidre. Vous vous demandez bien comment Frémont parvient à proposer un tel repas en ces temps de famine... Puis vous videz quelques bols de cidre, quelques chopes de bière et quelques gobelets de vinasse avec ceux qui, demain, mourront peut-être. Tout à l'heure, même.. !

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Repas arrosé : ce lapereau vous fait gagner 1 point de vie et la picole pareil (2 points de vie donc au total, et vous pouvez dépasser votre total de départ).

Cette cène vous coûte 3 sols.

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 7 ou plus, vous ne payez que 2 sols, et même 1 seul sol si votre résultat dépasse 10 !

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les sols demandés, assumez en les conséquences au 66.

Retournez à l'introduction et faites un autre choix.

29.

Profitant des prises larges et relativement profondes que vous trouvez entre les moellons de silex, vous entamez votre ascension le plus discrètement possible.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-6	<i>Allez au 47.</i>
7-10	<i>Rendez-vous au 133.</i>
11-12	<i>Bondissez au 165.</i>



30.

Après avoir poussé subrepticement le couvercle de bois qui le recouvrait, vous passez par le trou des latrines et vous y pénétrez.

Cette fois, vous êtes à l'intérieur !

Pour y voir un peu plus clair, vous vous aidez de votre petite lanterne ou de votre chandelle...

La pièce n'a évidemment rien d'extraordinaire : exiguë, plus haute que large, les murs de pierre sont nus et sans fioritures. Sur le côté de l'orifice, un sceau d'eau, vide, permet de se rincer les mains, et un panier à moitié rempli de balles de laine doit servir au confort hygiénique des privilégiés de la ferme.

Dans l'embrasement d'une étroite fenêtre meurtrière, un pot de grès contenant un bouquet de fleurs desséchées a cessé de parfumer ce petit réduit depuis probablement la fin de l'été, et on distingue dans les recoins les traces d'une jonchée, autrefois odoriférante mais désormais racornie. Seule issue, une porte de bois vous fait face.

- Si vous n'avez pas le code « FONDAMENT » noté sur votre feuille d'aventure, voulez-vous prendre le temps de fouiller la pièce ? Poursuivez alors votre lecture au 48.

- Si vous avez le code « FONDAMENT » ou si vous préférez sans tarder franchir discrètement la porte et explorer plus avant la tour, alors en quelques pas vous traversez les latrines pour vous rendre au 17.

31.

Après avoir resserré les sangles de votre escarcelle pour éviter qu'elles ne puissent faire du bruit et fourré vos bottes de foin pour protéger vos pieds de la morsure du froid de la nuit, vous quittez subrepticement le camp et suivez le petit sentier qui mène à l'orée de la forêt.

Malgré la pleine lune que l'on distingue entre les frondaisons, il fait encore très sombre sous les arbres, et vous trébuchez à plusieurs reprises, maudissant en silence cailloux et racines... Après environ une vingtaine de minutes, vous atteignez les sous-bois.

La forêt d'Ardelot recouvre presque l'entièreté d'une grande colline qui domine tout l'arrière-pays du Boulonnais et sous vos yeux se déroulent des paysages magnifiques, baignés dans la douce lumière d'une lune entière et généreuse. Difficile de croire qu'il soit si ardu de survivre dans un monde aussi beau ! Et que cette campagne en apparence si paisible recèle en son sein tant de malheurs et de désespoirs...

Sans vous attarder à la contemplation, vous prenez la direction de la ferme, vers l'ouest, pendant encore vingt bonnes minutes et lorsque vous atteignez le petit cours d'eau, dont vous ignorez le nom et qui, vous a-t-on dit, se jette un peu plus loin au nord dans un fleuve qui traverse Boulogne avant de se jeter plus loin dans la mer, vous le remontez vers le sud.

En cette saison et à cette heure-ci, encore nocturne, il n'y a pas âme qui vive, ni dans les champs, ni sur les sentiers, et encore moins sur les berges des nombreux ruisseaux, rivières ou fleuves qui font habituellement de ces terres une région prospère où il fait bon vivre. Hélas... Les guerres, la Mort Noire et les famines ont bien mal tout changé ! Désormais, les villages qui n'ont pas été décimés par la Faucheuse ou désertés pour trouver refuge en ville se barricadent derrière leurs palissades et leurs fossés, et les survivants n'osent guère s'éloigner de leur mesure s'ils le peuvent, tant il est risqué d'attraper des bubons d'un pesteux en errance ou des coups de pique d'une bande d'écorcheurs en maraude.

Certains, l'hiver dernier, ont même été dévorés vivants par des loups affamés sortis de la Grande Forêt de Boulogne...

C'est donc sans rencontrer le moindre importun que dix minutes plus loin, vous vous retrouvez à moins d'une portée d'arc de la ferme fortifiée.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Poursuivez votre lecture au 55.



32.

Toujours à l'aide de vos griffes d'escalade, vous poursuivez votre ascension vers le toit de la tour. Plus exposée au vent, cette partie du bâtiment est un peu plus érodée et les interstices fragilisés, ce qui ne vous facilite pas la tâche...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-5	<i>Allez au 135.</i>
6-12	<i>Rendez-vous au 152.</i>

33.

Les sentinelles, alarmées par le bruit, mais distraites par le début des combats, passent leurs lanternes à faisceau entre les créneaux et tentent d'éclairer les berges de la douve et les murs pour voir ce qui est à l'origine de tout ce bruit.

Faites un jet de Discrétion :

Résultat	
2-5	<i>Découvrez ce qui vous attend au 141.</i>
6-9	<i>Rendez-vous au 153.</i>
10-12	<i>Plaquez-vous contre le mur au 170.</i>

34.

Vous commencez à grimper le long de l'angle de la tour, profitant des prises formées par les jointures entre les pierres de taille, trop fines pour vos pieds ou vos mains, mais pas pour vos griffes d'escalade.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-4	<i>Voyez le résultat de votre mauvais jet de dés au 160.</i>
5-9	<i>Allez au 173.</i>
10-12	<i>Filez telle une araignée au 192.</i>

35.

Vous rejoignez la tente centrale et vous régalez d'un lapereau aux pommes et au miel arrosé d'un pas si mauvais cidre. Vous vous demandez bien comment Frémont parvient à proposer un tel repas en ces temps de famine... Puis vous videz quelques bols de cidre, quelques chopes de bière et quelques gobelets de vinasse avec ceux qui, demain, mourront peut-être. Tout à l'heure, même.. !

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Repas : ce lapereau vous fait gagner 1 point de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ).

Cette cène vous coûte 3 sols.

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 7 ou plus, vous ne payez que 2 sols, et même 1 seul sol si votre résultat dépasse 10 !

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les sols demandés, assumez en les conséquences au 66.

Puis vous attrapez la première puterelle qui tombe sous vos yeux. Elle n'est ni belle ni laide, brune et un peu maigre, mais en ces circonstances, elle fera parfaitement l'affaire !

La suite ne nécessite pas de grandes explications... et la gourgardine se montre vuiceuse !

Après l'avoir besognée une demi-heure durant, vous vous effondrez à côté d'elle et vous lui proposez de partager une bouteille de gnôle que vous vous gardiez pour les bons moments, tardive galanterie qu'elle accepte sans se faire prier ; liant quelque peu connaissance, celle que l'on surnomme « La Gaupe » se révèle moins godiche qu'elle n'en n'avait l'air...

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 9 ou plus, notez le numéro de ce paragraphe et allez donc faire le joli cœur au 185.

S'il est de moins que 9, ou si vous revenez du 185, continuez à lire ce qui suit :

Au bout d'une demi-heure de minauderies, vous la saluez en baillant et vous **lui donnez 2 sols**.

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les sols demandés, assumez en les conséquences au 66.

Alors qu'elle vous quitte pour retourner à sa besogne, vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Deux heures plus tard, vous réveillant d'une bonne petite sieste qui fait toujours du bien, vous quittez la paille et sortez respirer un peu l'air frais de la nuit...

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Repos : cette sieste vous fait gagner 2 points de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ).

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

36.

Cochez 2 cases « Temps écoulé » de votre feuille d'aventure.

Estimant qu'il serait téméraire, voire imbécile, de vous précipiter sans savoir où vous allez mettre les pieds, vous prenez une dizaine de minutes pour discrètement scruter les bords de la douve et les alentours directs.

Faites un jet de Repérage :

Résultat	
2-5	Observez la nature au 176.
6-9	Rendez-vous au 183.
10-12	Poursuivez votre aventure au 189.

37.

C'est Croquart lui-même qui corne les 06 heures, et tout le monde comprend vite à ses aboiements secs qu'il ne tolèrera aucun atermolement !

Ramassant vos affaires, vous vous mettez en branle et après avoir bu un petit coup de gnôle matinale pour vous donner un coup de fouet, vous rejoignez la troupe...

Tout le monde ramasse son bardas et, certains plus péniblement que d'autres, les compagnies se mettent en route. On peut lire sur les visages des plus vieux de la résignation ; de l'excitation chez les plus jeunes ; beaucoup ont l'air mal réveillé et tous ont le frisson du petit matin... et de la guerre !

Les Grands Loups ouvrent la marche, certains se pavanant quelque peu comme de petits baronnets qu'ils ne sont pas ; d'autres, plus humbles ou plus réalistes, se contentent de marcher en silence.

Beaucent et Ronel se chargent des lourdes lanières de cuir qui permettront de porter le tronc d'arbre qui servira de bélier, pendant que Corbant et Brun débattent de la meilleure façon d'aiguiser fil et morfil. Croquart engueule Belin pour sa tête de déterré, sous l'œil hilare mais pas plus éveillé de Primaut...

Du côté des Goupils, qui ferment la marche comme à leur habitude, les mêmes cernes sous les yeux rappellent que tous ont bu la même picole, et que les gueules sont faites du même bois.

Grimbert et Réginard, les deux lieutenants de Vipistrel, tous deux maîtres archers, prennent grand soin de bien faire porter leurs flèches par des jeunes puceaux, tandis que le grand et maigre Tiécelin, éternellement vêtu de noir, désigné par la Grêle responsable des échelles, s'escrime à les faire transporter sans trop d'encombre par le reste des ceux-d'arrière, en grommelant... Quant aux arbalétriers namurois, étonnamment dispos et rigolards malgré ce qu'ils ont bu la veille, ils vérifient une dernière fois leur arbalète, suivant la troupe à l'écart bien entendu...

Il va être temps pour vous de faire votre choix.

Allez-vous vous joindre pour cette sanglante matinée aux mercenaires du Grand Loup ou du Goupil ? Livrerez-vous bataille épée à la main, aux côtés de vos infortunés compagnons, en tentant de passer par-dessus les murailles ou par la grand-porte enfoncée à coups de bélier ? Ou préférez-vous la discrétion en passant par des voies moins belliqueuses et plus fourbes ?

Choisissez-vous l'épée ou l'ombre ?

Si vous voulez connaître le bruyant tumulte des combats, *vous rejoignez la suite du Capitaine Croquart et marchez dans son sillage au 206.* (ATTENTION : cette partie de l'aventure est encore en cours d'écriture !) 😊

Mais si vous privilégiez une approche plus silencieuse et plus subtile, alors bien vite, au prétexte d'aller vider votre vessie plus loin, vous prenez de l'avance et quand vous êtes assez loin des yeux indiscrets, vous prenez le chemin de la ferme afin d'y arriver avant tous les autres.

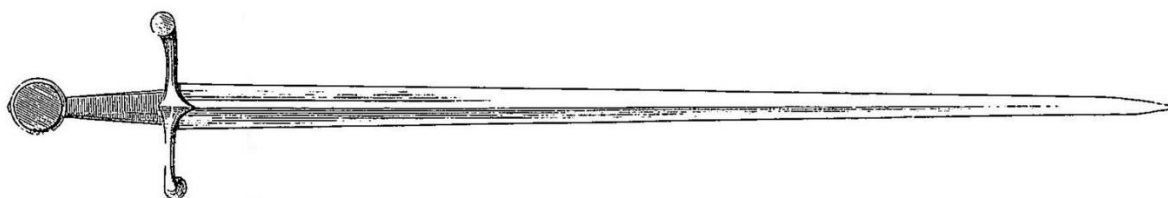
Poursuivez votre lecture au 117.

38.

Vous vous retrouvez chancelant, avec juste derrière vous le vide des remparts et en-dessous, plusieurs mètres plus bas, le fossé rempli d'une eau sombre et glaciale...

Faites un jet d'Escalade (sans bonus dû à l'équipement) :

2-5	<i>Titubez au 168.</i>
6-9	<i>Affrontez le vide au 180.</i>
10-12	<i>Rendez-vous au 191.</i>



39.

Vous pénétrez dans la grosse tour qui occupe tout le coin sud-ouest de la ferme, et vous comprenez vite que vous avez commis une erreur fatale ! Cette tour, qui sert de corps de garde, est remplie de mercenaires blessés ; certains ne sont plus en état de combattre, mais nombre d'entre eux sont encore assez valides, et surtout assez furieux, pour vous tomber immédiatement sur le râble... Après moult coups d'épée et de piques, de haches d'armes et même d'un tabouret, vous finissez par succomber et votre corps, réduit en une sanglante charpie, s'effondre au sol.

Ainsi se termine votre vie de malheurs en ces temps incertains... ainsi que votre aventure !

40.

Les sentinelles, alarmées par le bruit, mais distraites par l'arrivée des Compagnies, passent leurs lanternes à faisceau entre les créneaux et tentent d'éclairer les berges de la douve et les murs pour voir ce qui est à l'origine de tout ce bruit.

Si vous avez le code « PRINCES » sur votre feuille d'aventure, poursuivez votre lecture au 187.

Si vous n'avez pas le code « PRINCES » sur votre feuille d'aventure, lisez ce qui suit :

Faites un jet de Discrétion :

Résultat	
2-4	<i>Votre malchance se paie au 156.</i>
5-12	<i>Poursuivez votre lecture au 190.</i>

41.

Vous tentez d'agripper l'égouttoir juste au-dessus de vous et de vous y hisser par la force des bras pour pouvoir ensuite atteindre les fenêtres.

a) Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-4	<i>Vérifiez si vous estimez bien la situation au 155.</i>
5-6	<i>Agrippez-vous au 158.</i>
7-9	<i>Hissez-vous au 178.</i>
10-12	<i>Montrez vos talents de grimpeur au 195.</i>



42.

Vous attaquez hardiment le Seigneur de Redewâtre à l'épée.

Si vous avez le code « DOS » noté sur votre feuille d'aventure : Vous plaçant dans le dos de votre adversaire sans qu'il ne vous remarque, vous visez un défaut de son armure et tentez de lui asséner de toutes vos forces un grand coup de votre épée, mais le Seigneur de Redewâtre vous repère du coin de l'œil au dernier moment et se retourne aussitôt prêt à se défendre ; néanmoins, **votre premier assaut bénéficie tout de même d'un bonus de 4 à votre jet de Combat !**

Faites un jet de Combat : Seigneur Ernoult de Redewâtre : 22 points de vie.

Si Croquart est encore vivant, vous devez tenir compte des indications le concernant dans le tableau de combat.

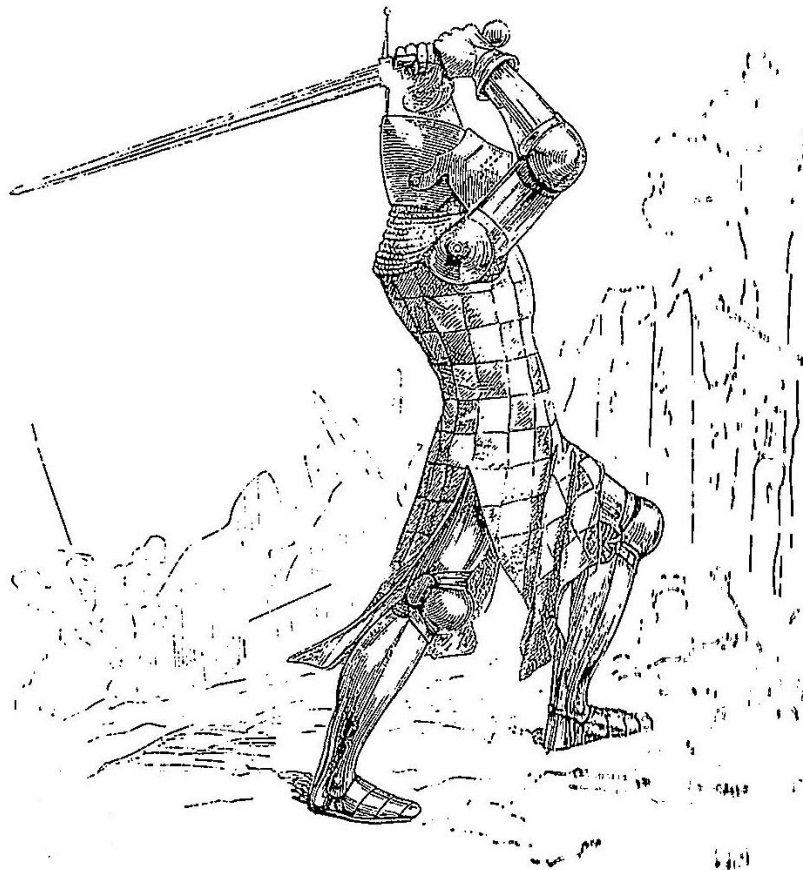
Si vous avez le code « SERGENT DANS LA COUR », celui-ci aide son seigneur et vous devez tenir compte des indications le concernant dans le tableau de combat.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, notez le code « EPEE » sur votre feuille d'aventure, puis rendez-vous au 197.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient... Allez mourir au funèbre paragraphe 204.

2-4	<p>Mordiable ! Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée en visant son cou, Ernoult esquive votre attaque en écartant votre épée de la sienne et, accrochant de la pointe de sa lame un des quillons de votre arme, vous désarme d'un habile moulinet ! Votre épée valdingue à quelques mètres de vous et tombe à côté du puits ; alors que vous sortez votre miséricorde de son fourreau, le chevalier vous adresse un regard dédaigneux, vous traite de « maraud » et d'« arrière-faix de truie larde » et vous charge personnellement.</p> <p>Vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de <u>Combat</u> et de dégâts, et ce tant que vous n'aurez pas pu ramasser votre épée.</p> <p>Continuez tant bien que mal le combat, en considérant les résultats 2-4 comme des 6-7.</p> <p>Si vous aviez le code « SERGENT DANS LA COUR », effacez-le car il n'osera plus se mêler de votre duel.</p>
5	<p>Sale coup ! Le bougre a une grande épée et il sait s'en servir ! Perçant aisément votre garde, il vous frappe au flanc : sa flamberge tranche votre gambison et le côté de votre abdomen comme un boucher découpe le jambon. Une blessure horrible qui vous fait perdre 8 points de vie !</p> <p>Le « SERGENT DANS LA COUR » en profite pour vous blesser de son épée ce qui vous fait perdre 2 points de vie supplémentaires.</p>
6-7	<p>Vous essayez de frapper le gaillard, avec l'intention de trouver un défaut à son armure, mais votre lame ricoche sur son harnois et il en profite pour vous porter un solide coup de sa grande lame ondulée !</p> <p>Vous gémissiez de douleur car la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 5 points de vie.</p> <p>Heureusement, Croquart profite de l'occasion pour, de sa flamberge, lui infliger 2 points de dégâts, sauf si le « SERGENT DANS LA COUR » est présent. Il protège alors son seigneur et annule les dégâts causés par le Capitaine Croquart.</p>
8	<p>Passant outre sa garde et son armure, vous le blessez du tranchant de votre lame lui causant 2 points de dégâts ; mais il parvient lui aussi à vous infliger une blessure qui vous fait perdre 2 points de vie.</p> <p>Malheureusement, Croquart n'a pas le même succès et sa grande lame ondulée comme une flamme balaie le vide. Mais au même moment, le Seigneur reçoit un carreau dans l'épaule tiré par un des habiles arbalétriers namurois, ce qui lui cause 4 points de dégâts !</p> <p>Le « SERGENT DANS LA COUR » en profite pour vous blesser de son épée ce qui vous fait perdre 2 points de vie supplémentaires.</p>

9-10	<p><i>Si vous avez perdu votre arme</i>, vous renoncez à l'attaquer durant cet assaut et vous bondissez sur le côté pour ramasser votre arme tombée près du puits.</p> <p><i>Si vous n'avez pas perdu votre arme</i> : passant outre sa garde et son armure, vous le blessez de la pointe de votre arme lui causant 4 points de dégâts ; mais il parvient lui aussi à vous infliger une blessure qui vous fait perdre 2 points de vie.</p> <p>Croquart réussit à le blesser à la cuisse lui causant 3 points de dégâts, sauf si le « SERGENT DANS LA COUR » est présent. Il est alors tué par Croquart et vous pouvez alors effacer le code « SERGENT DANS LA COUR » car il meurt en se traînant à vos pieds.</p>
11-12	<p>Joli coup ! Alors qu'il essaie de vous frapper à la tête, vous esquivez son coup d'un bond sur le côté et vous le touchez d'estoc ; la pointe de votre épée, trouvant défaut en son armure, s'enfonce profondément au travers ses poumons et cette douloureuse blessure lui cause 8 points de dommages !</p> <p>Le « SERGENT DANS LA COUR » en profite pour vous blesser de son épée ce qui vous fait perdre 2 points de vie supplémentaires.</p>
13 et plus	<p>Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser votre garde et d'exposer votre tête, le chevalier en profite pour essayer de vous trancher le col. Anticipant son attaque, vous pivotez sur vous-même et, d'un geste fulgurant, vous le frappez d'estoc ; la pointe de votre lame s'enfonce profondément dans le ventail de son heaume et lui transperce la tête. Gémissant de douleur, le Seigneur Ernoult de Redewâtre tombe à genoux, puis, poussant un dernier râle, s'effondre à vos pieds.</p> <p>Le « SERGENT DANS LA COUR », désespéré, décide de rendre les armes et jette son épée à vos pieds.</p> <p>Si vous l'aviez noté, effacez le code « DOS » de votre feuille d'aventure, et notez-y les codes « EPEE » et « LAURIER », puis allez profiter de votre gloire au 197.</p>



43.

Croquart ne comprend pas immédiatement votre trahison, et croit jusqu'au dernier moment que vous venez à la rescousse ; mais il finit par saisir quand vous tentez de lui asséner de toutes vos forces un grand coup de votre épée ! Vous traitant de « chiabrena » doublé d'un « coquillard », il se retourne aussitôt prêt à se défendre ; néanmoins, **votre premier assaut bénéficie tout de même d'un bonus de 4 à votre jet de Combat!**

Faites un jet de Combat : Capitaine Croquart : 26 points de vie.

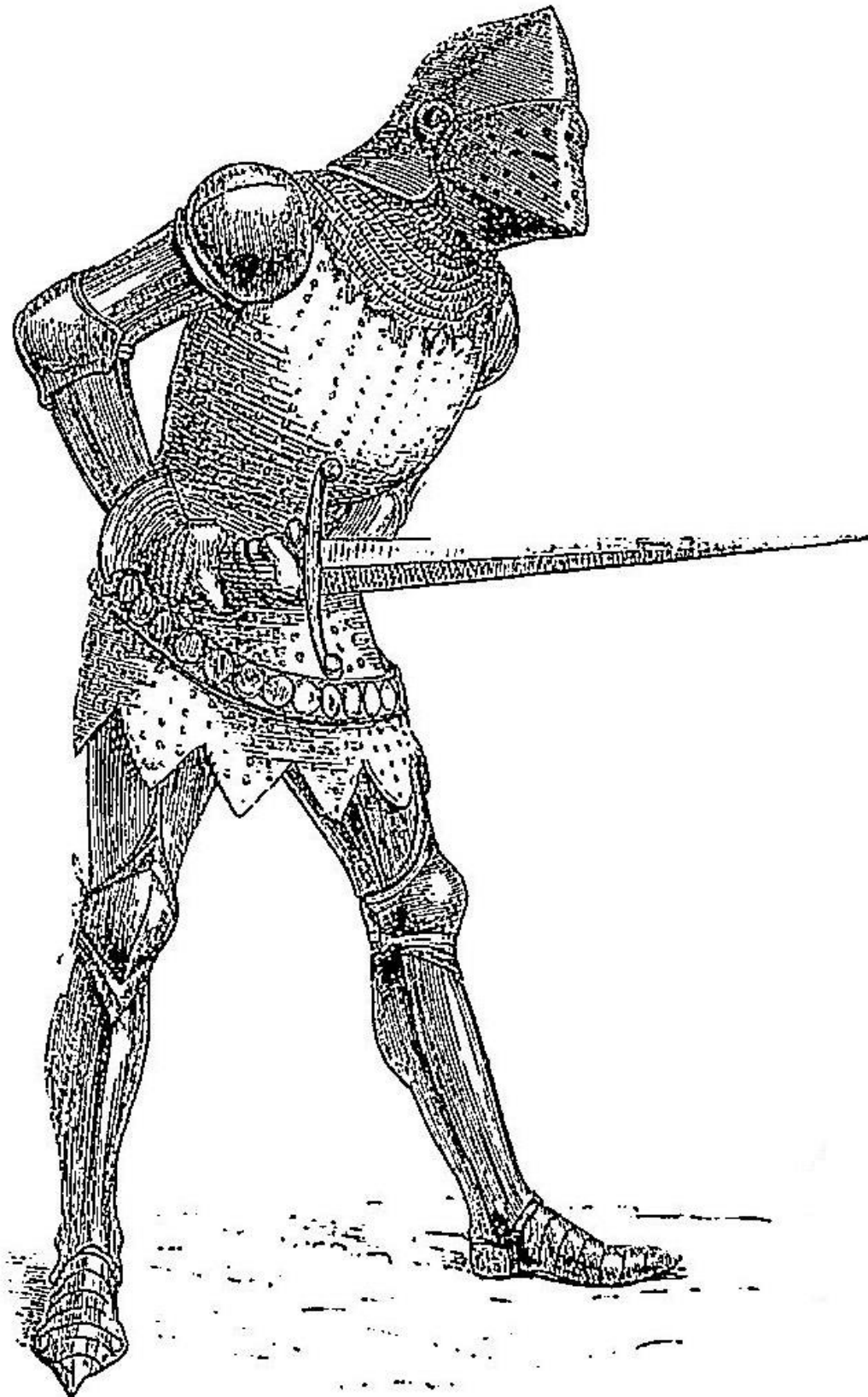
Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 42 ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient...

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 205.

2-4	<p>Mordiable ! Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée en visant son cou, Croquart esquive votre attaque en écartant votre épée de la sienne et, accrochant de la pointe de sa lame un des quillons de votre arme, vous désarme d'un habile moulinet ! Votre épée valdingue à quelques mètres de vous et tombe à côté du puits ; alors que vous sortez votre miséricorde de son fourreau, le capitaine vous adresse un regard dédaigneux, vous traite de « maraud » et d'« arrière-faix de truie larde » et vous charge personnellement.</p> <p>Vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de <u>Combat</u> et de dégâts, et ce tant que vous n'aurez pas pu ramasser votre épée.</p> <p>Continuez tant bien que mal le combat, en considérant les résultats 2-4 comme des 6-7.</p>
5	<p>Sale coup ! Le bougre a une grande épée et il sait s'en servir ! Perçant aisément votre garde, il vous frappe au flanc : sa flamberge tranche votre gambison et le côté de votre abdomen comme un boucher découpe le jambon. Une blessure horrible qui vous fait perdre 8 points de vie !</p>
6-7	<p>Vous essayez de frapper le gaillard, avec l'intention de trouver un défaut à son armure, mais votre lame ricoche sur son harnois et il en profite pour vous porter un solide coup de sa grande lame ondulée !</p> <p>Vous gémissiez de douleur car la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 5 points de vie. Heureusement, Ernoul profite de l'occasion pour, de sa flamberge, lui infliger 2 points de dégâts.</p>
8	<p>Passant outre sa garde et son armure, vous le blessez du tranchant de votre lame lui causant 2 points de dégâts ; mais il parvient lui aussi à vous infliger une blessure qui vous fait perdre 2 points de vie.</p> <p>Malheureusement, le chevalier de Redewâtre n'a pas le même succès et sa grande lame ondulée comme une flamme balaie le vide. Mais au même moment, le capitaine reçoit un carreau dans l'épaule tiré par un des habiles arbalétriers liégeois, ce qui lui cause 4 points de dégâts !</p>
9-10	<p> Si vous avez perdu votre arme, vous renoncez à l'attaquer durant cet assaut et vous bondissez sur le côté pour ramasser votre arme tombée près du puits.</p> <p> Si vous n'avez pas perdu votre arme : passant outre sa garde et son armure, vous le blessez de la pointe de votre arme lui causant 4 points de dégâts ; mais il parvient lui aussi à vous infliger une blessure qui vous fait perdre 2 points de vie.</p> <p>Ernoul réussit à le blesser à la cuisse lui causant 3 points de dégâts.</p>
11-12	<p>Joli coup ! Alors qu'il essaie de vous frapper à la tête, vous esquivez son coup d'un bond sur le côté et vous le touchez d'estoc ; la pointe de votre épée, trouvant défaut en son armure, s'enfonce profondément au travers ses poumons et cette douloureuse blessure lui cause 8 points de dommages !</p>
13 et plus	<p>Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser votre garde et d'exposer votre tête, le capitaine en profite pour essayer de vous trancher le col. Anticipant son attaque, vous pivotez sur vous-même</p>

et, d'un geste fulgurant, vous le frappez d'estoc ; la pointe de votre lame s'enfonce profondément dans sa poitrine et lui transperce le cœur ! Gémissant de douleur, le fier et tonitruant capitaine tombe à genoux, puis, dans un bruit de gargouillis lugubre, s'effondre à vos pieds. C'est la victoire ! *Vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 42 ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.*



44.

Prenant le temps de viser consciencieusement, vous appuyez enfin sur la gâchette de votre arbalète... Très vite, Vipistrel vous remarque et, après avoir maudit votre descendance pour six générations, il vous met en joue.

Faites un jet de Combat : Capitaine VIPISTREL : 18 points de vie.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, notez le code « GRELE » sur votre feuille d'aventure ; vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 166 après avoir noté le code « FORBAN » sur votre feuille d'aventure ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient et dégringolez du toit... Assumez votre échec au 2.

Jet de Combat :

2-4	Mordiable ! Alors que vous chargez votre arbalète, l'arc de votre arme, humide et raidi par le froid, se brise en un craquement sec ! Vous pouvez aller en chercher une sur la petite muraille qui a maintenant l'air déserte, mais cela va vous faire perdre du temps... Mais avez-vous vraiment le choix ? Sautez au 22. Notez le code « ARC BRISE » sur votre feuille d'aventure. Pour la suite du combat, considérez les résultats 2-4 comme des 6-7.
5	Sale coup ! Vous ne ratez votre cible que de quelques centimètres, et votre carreau siffle aux oreilles de la Grêle. Vous le devinez grommeler un juron et promettre votre perte pour bientôt. Aussitôt, il décoche un carreau dans votre direction et fait mouche ! Vous perdez 4 points de vie.
6-7	Vous essayez de blesser le gaillard, mais votre carreau rate sa cible et va se perdre au-delà de la muraille. Vipistrel ne commet pas la même erreur de tir et vous fait perdre 2 points de vie.
8	Ajustant votre tir, vous le blessez d'un carreau lui causant 4 points de dégâts. Le capitaine n'a pas le même succès et son carreau va se perdre au-delà de la rivière.
9-10	Transperçant son gambison noir, vous le blessez d'un carreau bien ajusté lui causant 6 points de dégâts. Il titube un instant au bord du chemin de ronde mais parvient à garder son équilibre sans tomber dans le vide.
11-12	Joli coup ! La pointe de votre carreau, transperçant les couches de tissus de son gambison, s'enfoncé profondément au travers ses poumons et cette douloureuse blessure lui cause 8 points de dommages ! Pour couronner le tout, un deuxième projectile, cette fois tiré par un archer qui se tient pourtant assez loin sur les remparts sud, le blesse à l'épaule et lui inflige 2 points de dégâts !
13 et plus	Coup de maître ! Au faite de votre concentration, vous réussissez le plus beau tir de votre existence ! Votre carreau, tel un oiseau du lac Stymphale, traverse toute la cour et lui transperce la gorge. Gémissant de douleur, le fourbe et coquin capitaine tombe à genoux, puis, n'émettant comme dernières paroles qu'un lugubre gargouillis plein de haine que vous devinez plus que vous ne l'entendez à cette distance, il tombe des remparts et va s'effondrer en un grand fracas sur le toit de ce qui semble être une fromagerie. C'est la victoire ! Notez le code « GRELE » sur votre feuille d'aventure. Vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 166 ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.

45.

Vous attrapez la première puterelle qui tombe sous vos yeux. Elle n'est ni belle ni laide, brune et un peu maigre, mais en ces circonstances, elle fera parfaitement l'affaire !

La suite ne nécessite pas de grandes explications... et la gourgandine se montre vuiceuse !

Après l'avoir besognée une demi-heure durant, vous vous effondrez à côté d'elle et vous lui proposez de partager une bouteille de gnôle que vous vous gardiez pour les bons moments, tardive galanterie qu'elle accepte sans se faire prier ; liant quelque peu connaissance, celle que l'on surnomme « La Gaupe » se révèle moins godiche qu'elle n'en n'avait l'air...

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 9 ou plus, notez le numéro de ce paragraphe et allez donc faire le joli cœur au 185.

S'il est de moins que 9, ou si vous revenez du 185, continuez à lire ce qui suit :

Au bout d'une demi-heure de minauderies, vous la saluez en baillant et vous **lui donnez 2 sols**.

Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer les 2 sols, assumez en les conséquences au 66.

Alors qu'elle vous quitte pour retourner à sa besogne, vous ne tardez pas à quitter la paillasse et sortez rafraichir votre visage à l'air glacé de la nuit...

Cette crapuleuse sieste fait toujours du bien et vous vous sentez plus léger... vous gagnez 1 point de vie (vous pouvez dépasser votre total de départ).

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

46.

Vous glissez mais vous vous rattrapez au dernier moment en empoignant une touffe d'herbes hautes. Votre pied droit bute sur une grosse pierre qui roule et dévale dans l'eau en un « *plouf* » sonore et inopportun, ce qui vous oblige à vous plaquer au sol. Les sentinelles, alarmées par le bruit, mais distraites par l'arrivée des Compagnies, passent leurs lanternes à faisceau entre les créneaux et tentent d'éclairer les berges de la douve pour voir ce qui est à l'origine de ce bruit, mais finissent par conclure qu'il doit s'agir d'un poisson... Vous attendez encore quelques minutes puis vous vous relevez en frissonnant. Vous êtes percé de froid, mais au moins, vous n'êtes pas repéré et vous pouvez nager en grelotant en direction de la petite grève et sortir de l'eau au pied des murs.

Le froid vous fait perdre 1 point de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Nagez jusqu'à l'autre rive au 19.



47.

Tout se passe bien pendant les quatre premiers mètres ; malheureusement, alors que vous atteignez le premier étage et que vous arrivez juste sous l'égouttoir, une portion importante de ciment de la prise sous votre pied gauche se détache du mur et tombe sur la grève. Vous parvenez à rester accroché mais en vous plaquant au mur, vous vous cognez douloureusement le genou sur un moellon saillant. Et en plus, le bruit ne manque évidemment pas d'attirer l'attention des sentinelles.

Le choc vous fait perdre 1 point de vie.

Cachez-vous le mieux possible au 33.

48.

Consciencieusement, vous consacrez quelques minutes pour fouiner un peu partout dans les latrines à la recherche de Dieu sait quoi...

Faites un jet de Repérage :

2-5	<i>Allez au 134.</i>
6-10	<i>Rendez-vous au 169.</i>
11-12	<i>Aventurez-vous au 138.</i>

49.

Vous décidez alors d'aller tenter un peu votre chance aux dés.

Vous pouvez vous attarder à la table de jeux, car vous ne rencontrez aucune difficulté à trouver autour de vous des partenaires prêts à faire rouler quelques dés pour des mises sonnantes et réverbérantes...

Chaque case cochée de Temps écoulé vous permettra de lancer deux fois les dés sur le tableau suivant :

Jetez deux dés :

2	C'est la Grande Déveine ! <i>Vous perdez tous vos sols</i> et vous êtes désormais aussi pauvre que le malheureux Job ! Pour payer votre picole, vous êtes même obligé de passer le reste de la nuit à surveiller la cuisson du ragoût et à la plonge ! <i>Cocher toutes les cases de Temps écoulé de la section Introduction sur votre feuille d'aventure et rendez-vous directement au 37.</i>
3-5	La chance ne vous sourit pas du tout : <i>vous perdez 5 sols</i> , ce qui réjouit vos partenaires de débauche.
6-8	Vous perdez un peu, et gagnez un peu plus. <i>Empochez 3 sols.</i>
9-10	La chance vous sourit plus qu'elle ne vous dédaigne. <i>Gagnez 6 sols.</i>
11	La chance semble être particulièrement à vos côtés ce soir ! Une succession de tirages aux dés en votre faveur vous permet de <i>gagner la belle somme de 10 sols</i> !
12	Dame Fortune est plus attentionnée envers vous que la plus fidèle des épouses, et si vous étiez marié, il vous pousserait des cornes ! Vous remportez toutes les mises que vous jouez et <i>empochez</i>

20 sols ! Une bonne fortune qui ne manque pas d'éveiller les soupçons de vos partenaires de débauche, et vous entendez les mots "triche", "cocu" et "poignard" murmurés dans votre dos... Vous prenez la sage décision de quitter la table de jeux. Vous ne pouvez plus jouer aux dés, et cette belle partie a duré trois heures sans que vous ne voyiez le temps passer !

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

50.

Tout en douceur et en finesse, aussi discret que ne le serait un matou, vous grimpez sans vous faire remarquer les derniers mètres et atteignez le toit.

Rendez-vous directement au 13.

51.

Frémont vous amène dans une tente à part, plus petite mais encombrée de toutes sortes de coffres, bahuts et huches, tous robustes, solides et bien cadencés. Sortant un gros trousseau de clés de son escarcelle, il vous en ouvre quelques-uns...

Faites un jet d'Influence : si votre résultat est de 8 à 10, vous pouvez déduire 1 sol pour chaque article que vous payez ce soir ; si votre résultat est de 11 à 12 (et plus), vous pouvez déduire 2 sols pour chaque article (et donc gratuit si la valeur atteint zéro).

Parmi les nombreux articles qu'il pourrait vous fournir, ceux-ci vous paraissent les plus intéressants :

- une petite lanterne à faisceau, au réservoir rempli d'huile : normalement 3 sols, mais puisque vous êtes avec le capitaine Vipistrel, il **vous la donne pour rien**.

- des Griffes d'escalade : 4 sols ; elles **vous feront gagner 1 point de bonus à tous vos jets d'escalade**, et pourraient s'avérer indispensables pour passer certains passages plus techniques, mais **ne peuvent être utilisées en même temps que la corde et grapin**.

- une Corde et un Grapin : 6 sols ; **vous feront gagner 2 points de bonus à tous vos jets d'escalade**, mais **ne peuvent être utilisés en même temps que les Griffes d'escalade**.

- un petit Pied de biche : 2 sols.

- des Rosignols de coquillard : 5 sols : objets rares et interdits partout, ils **vous feront gagner 1 point de bonus à tous vos jets de crochetage**, et pourrait s'avérer indispensables pour ouvrir certaines serrures particulièrement complexes, mais **ne peuvent être utilisés en même temps qu'un passe-partout**.

- une Trousse de carabin : 4 sols ; contenant tous les instruments nécessaires pour pratiquer la petite chirurgie, elle vous permettra de **vous soigner à quatre reprises et de chaque fois récupérer 4 points de vie au prix de 2 cases de Temps écoulé à cocher sur votre feuille d'aventure. De plus, si vous êtes blessé et que vous devez appliquer un malus, vous pourrez, après vous être soigné, cesser d'appliquer ce malus**.

- un Couteau de boucher : 1 sol ; large et solide, peut toujours être utile...

- une **Fiasque d'alcool de pomme** : 1 sol ; chacune des 6 gorgées vous fera **recupérer 1 point de vie**, mais sachez consommer avec modération ! Si vous en buvez **plus de trois gorgées en une seule fois**, vous serez légèrement ivre et subirez un **malus de 1 point à tous vos jets de dés pendant les 5 tests de compétences suivants**.

- un **Gambison teinté de noir** : 8 sols ; presque neuf et bien entretenu, cette armure légère, peu encombrante, est surtout très discrète, ce qui peut se révéler bien utile cette nuit... **Vous bénéficiez d'une réduction de 1 point à tous les dégâts que vous subirez lors des combats, et d'un bonus de 1 à vos jets de Discrétion, et ce jusqu'à la fin de votre aventure**.

- Un **Grand sac de toile cirée, et un drap de lin bien sec** : 2 sols ; imperméable, le sac vous permettrait de garder vos affaires au sec, et le drap de vous essuyer le cas échéant.

Après avoir terminé vos achats, satisfait et repus, vous quittez les deux acolytes...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

52.

Après une rude et malodorante ascension, vous atteignez le trou de la fosse d'aisance. Celle-ci est fermée par un couvercle de bois que vous pourrez facilement soulever ; l'ouverture est assez large pour que puissiez y passer tout entier et pénétrer dans les latrines ; mais le vrai problème est qu'elles sont barrées par un barreau unique mais solide qui traverse tout le conduit et qui est scellé des deux côtés aux parois. Si vous voulez entrer à l'intérieur de la tour, il va vous falloir vous débarrasser de cet obstacle gênant qui entrave le passage et en interdit l'accès, et ce dans l'obscurité... Sauf si vous avez une lanterne, bien entendu !

- **Si vous avez une lanterne**, grâce à sa faible lumière, **vous pouvez diminuer le « Temps écoulé » de 1 (sans pouvoir atteindre 0) pour desceller le barreau.**

- **Si vous avez un pied de biche**, **tordez ce barreau au 59.**

- **Si vous n'avez pas de pied de biche**, vous utilisez votre miséricorde ou votre couteau de boucher pour fragiliser par des coups répétés le ciment qui scelle le barreau aux parois ; opérer dans cette position inconfortable ne vous facilite pas la tâche, et cela vous prend beaucoup de temps. Finalement, au bout de précieuses minutes, vous réussissez à retirer le barreau (**Cochez 5 cases (ou 4 cases si vous utilisez un couteau de boucher) de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure ; la compétence Crochetage vous permet de cocher 1 case de moins**).

C'est exactement à ce moment-là que vous entendez une porte s'ouvrir ! Manifestement, quelqu'un vient d'entrer dans les latrines et va très certainement bientôt se retrouver juste au-dessus de vous ! La manière dont elle va utiliser ces latrines ne nécessite pas un dessin...

- Si vous voulez vous cacher le mieux possible, rester immobile et vous laisser déféquer dessus, **poursuivez votre lecture au 72.**

- Si vous préférez profiter de cette inconfortable situation pour frapper de votre miséricorde l'un de vos ennemis là où il est fort vulnérable et, pour ainsi dire, dans le très bas de son dos, préparez votre coup-bas, et **poursuivez votre lecture au 115.**

53.

Sans perdre de temps, vous cherchez un endroit où vous cacher pour éviter d'être repéré par le sergent que vous avez entendu dévaler l'escalier.

Faites un jet de Discrétion :

2-4	<i>Allez au 68.</i>
5-8	<i>Poursuivez la lecture au 82.</i>
9-11	<i>Rendez-vous au 97.</i>
12	<i>Disparaissez au 109.</i>

54.

Vous revenez sur le toit, faisant s'envoler quelques mouettes faméliques dont les cris sonores détonnent avec les bruits métalliques que font les épées qui s'entrechoquent plus bas et, muni de votre nouvelle arbalète, **vous rejoignez votre pas de tir au 20.**

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

55.

Redoublant de prudence et de discrétion, vous arquez le dos presque au point de marcher accroupi pour ne pas être repéré par les éventuelles sentinelles qui pourraient guetter des remparts, vous arrivez bientôt à quelques mètres des murs.

Cette fois-ci, vous y êtes...

La ferme est entourée d'un large fossé rempli d'eau, alimenté par la rivière, et ses murailles de pierre, mesurant pas loin de cinq mètres, sont hautes et épaisses.

La façade orientale est un long rempart d'environ vingt-cinq mètres de longueur, et il est percé au centre de la seule et unique porte qui permet d'accéder dans la cour. Cette porte principale, assez basse et composée de deux robustes battants bardés de larges pentures de métal, est en outre coiffée d'une haute tour carrée d'une bonne dizaine de mètres ; elle est flanquée d'une seconde, plus petite et en retrait, d'à peu-près 8 mètres de haut tout de même ! Toutes deux ont un toit d'ardoises à quatre pentes.

Les nombreuses meurtrières qui garnissent les tours et le pont-levis qui, s'il est relevé, vient doubler la porte et la rendre plus difficile d'accès, en font une entrée rudement bien fortifiée ! Et le pont-levis est bel et bien équipé de chaînes de métal...

A droite comme à gauche de cette double tour, le haut des murs, crénelé et sans aucune meurtrière, a probablement été garni d'un chemin de ronde, invisible d'ici.

De ce côté-ci, la douve semble être un fossé creusé en travers d'un méandre naturel de la rivière qui doit entourer le reste des murailles, et à part au coin formé par les remparts au sud-est, au pied desquels se trouve une grève faite de sable couvert de petites touffes d'herbe, les murs plongent directement dans l'eau.

Cette grève vous paraît être le seul endroit où il serait possible de poser deux ou trois échelles et le meilleur endroit pour espérer atteindre le chemin de ronde. Ou disons...le moins mauvais endroit.

Pour pouvoir observer les autres façades, il vous faut longer à nouveau la rivière jusqu'à une trentaine de mètres plus au sud afin de pouvoir sauter par-dessus sans devoir vous y baigner, car les douves sont, elles, trop larges pour éviter la trempette dans une eau glacée. Après vous être quelque peu éloigné, vous passez devant la ferme en redoublant de discrétion. Quand vous êtes sur l'autre berge, vous vous rapprochez à nouveau, toujours le plus discrètement possible, en direction de la façade sud.

Les façades nord et sud se composent toutes deux d'un long et haut mur de rempart aveugle et crénelé ; ici aussi, l'absence de meurtrières suggère un chemin de ronde. Les deux murailles aboutissent chacune à une tour carrée, l'une au coin nord-ouest de la ferme, l'autre au coin sud-ouest.

Ces deux tours flanquent la façade arrière de la ferme, orientée à l'ouest. Elle est constituée d'un grand corps de logis de plus de dix mètres de large et dont les trois étages atteignent près de huit mètres de hauteur, sans nul doute le logis occupé par le Seigneur et ses proches.



Si le rez-de-chaussée, dont le mur n'est percé que de quelques meurtrières, doit sans doute servir d'étable ou d'écurie, le premier étage comporte lui deux fenêtres rectangulaires à meneaux droits et closes par d'épais volets de bois renforcés de solides pentures de fer. A environ un mètre sur la gauche de la fenêtre la plus proche de la tour nord-ouest, un égouttoir en saillie indique la présence probable d'une pierre à évier, voire d'un lavabo, rare élément de confort. A votre avis, c'est à cet étage que se trouve la chambre des maîtres.

Quant au troisième étage, il est facile d'en deviner l'usage : avec ses trois petites fenêtres étroites et cintrées, garnies de vitraux, et son toit couronné d'une girouette en forme de croix, il ne peut s'agir que d'une chapelle ! Et malgré l'heure et la nuit, le chatoiement des vitraux colorés montre clairement que quelqu'un est en train de veiller à l'intérieur, terminant probablement les dernières prières de la Toussaint... C'est certainement l'endroit où iront se réfugier pendant les combats, les enfants, les femmes et les curés.

A gauche de ce corps de logis, la tour carrée du nord-ouest, moitié moins large, la dépasse en hauteur d'un bon mètre et frôle probablement les dix mètres de haut. Par rapport au mur nord et au corps de logis, elle est en décalage et s'avance de plus d'un mètre et demi dans la douve.

Comme pour le logis ou la tour sud-ouest, le rez-de-chaussée doit être dévolu aux étables ou aux écuries, ce qui permet aux habitants du premier étage de bénéficier quelque peu de la chaleur animale. Les murs, tombant à pic dans la douve, ne comportent que quelques meurtrières.

Le mur du premier étage est quant à lui percé d'une seule fenêtre rectangulaire au nord, et, à l'ouest, un grand conduit de latrines en saillie, d'un peu plus d'un mètre de large traverse l'entièreté de l'étage et surplombe le fossé.

Au second étage, deux fenêtres cintrées, l'une au nord, l'autre à l'ouest, donnent probablement sur des chambres.

A sa droite, le corps de logis est lui aligné sur une muraille, crénelée comme les autres et de seulement quatre mètres de long, qui le relie à la grosse tour carrée du sud-ouest.

Celle-ci est la plus imposante de toutes : avec environ six mètres de large et quatre étages qui dépassent les douze mètres, on la voit de loin et pour les gens du coin, elle doit certainement faire partie du paysage ! Vu la taille et l'absence de meurtrières, le Seigneur doit y loger sa troupe de mercenaires et ses manouvriers ; et c'est sans doute là aussi qu'il entrepone ses réserves pour l'hiver...

Quasiment aveugles, les murs de cette tour massive ne sont percés que de deux toutes petites ouvertures carrées à l'ouest et au sud, ainsi que d'une deuxième latrine en saillie dont l'encorbellement surplombe la douve sud.

Le fossé, large de plus de cinq mètres, n'est de ce côté rien d'autre que la rivière elle-même et, hormis une petite grève de sable herbeuse et humide au pied de l'angle formé par la tour nord-ouest et le corps du logis, elle baigne directement le pied des tours et des murs.

S'il est moins de 06h du matin et que vous êtes en train de faire des repérages, allez au 93.

S'il est plus de 06h du matin, et que les compagnies se dirigent déjà vers la ferme, poursuivez votre lecture au 137.

56.

Malgré vos efforts et le temps que vous y consacrez, vous ne réussissez pas à ouvrir la porte renforcée. La serrure n'est pourtant pas des plus complexes, mais avec si peu de lumière et tant de stress dû aux bruits des combats qui font rage dans la cour, elle vous résiste. Inutile de perdre plus de temps !

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis retournez au 17 pour faire un autre choix.

57.

Pressé de sortir le plus rapidement possible de la rivière glacée, vous n'avez malheureusement pas le temps d'apercevoir les piques de métal qui ont été fichées, juste en-dessous du niveau de l'eau, dans les roches sur lesquelles ont été bâtis les remparts, et vous vous y empalez la main droite ! Malgré la douleur, vous parvenez néanmoins à rester discret et à sortir de l'eau ; après avoir pris pied sur la petite grève de sable, vous dissimulant dans l'ombre du coin formé par la tour nord-ouest et le logis, vous pansez tant bien que mal la déchirure qui traverse la paume de votre main. La blessure est profonde et va certainement vous gêner cette nuit à de nombreuses reprises.. !

Votre blessure vous fait perdre 3 points de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de vous soigner. Il fait malheureusement trop sombre pour pouvoir utiliser efficacement une Trousse de carabin.

Vous appliquerez donc désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, de Crochetage, ainsi qu'à vos jets de COMBAT (de contact et de Tir), et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner plus correctement.

Commencez la grimpe au 23.

58.

Arrivé au bord de la douve, vous descendez la berge pour atteindre le niveau de l'eau, en évitant les grenouilles.

*Si vous avez un sac de toile cirée, vous y mettez vos vêtements et tout ce que vous voulez tenir au sec et, nu comme Adam en Eden, vous descendez prudemment jusqu'à la surface de l'eau. **Notez le code « ABEILLE » sur votre feuille d'aventure.***

*Si vous n'avez pas de sac en toile cirée, vous êtes bien obligé de descendre dans l'eau avec vos vêtements et votre équipement ; vous allez vous retrouver trempé ! **Notez le code « SOUCHE » sur votre feuille d'aventure.***

Si vous avez le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure, poursuivez tout de suite votre lecture au 88.

Si vous n'avez pas le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure, lisez ce qui suit :

Alors que vous êtes en train de descendre la berge, vous vous rendez compte à quel point celle-ci est boueuse et glissante et, fatalement, votre pied dérape...

Faites un jet d'Escalade :

2-4	<i>Assumez votre glissade au 132.</i>
5-8	<i>Rattrapez-vous au 46.</i>
9-12	<i>Gardez votre équilibre au 151.</i>



59.

Vous utilisez votre pied-de-biche comme levier pour tordre le barreau qui est solidement scellé, certes, mais pas si épais que ça... Bandant tous vos muscles endoloris par la douleur, la fatigue et le froid, vous tirez de toutes vos forces sur l'outil ; au bout de plusieurs minutes d'effort, le barreau finit par se tordre suffisamment pour vous permettre de vous y hisser et vous vous faufilez ensuite par le trou des latrines.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure. (La compétence Crochetage ou l'usage d'une lanterne vous permet de ne cocher qu'1 seule case, mais les deux avantages ne sont pas cumulables).

Notez le code « ARCHIMEDE » sur votre feuille d'aventure.

Retenez votre souffle et pénétrez à l'intérieur au 30.

60.

Le froid et l'humidité des herbes hautes et du sol sur lesquels vous avez dû vous coucher de tout votre long finissent par percer vos chausses et vous font véritablement frissonner. Vous finissez fatalement par éternuer à grand bruit... Immédiatement, le garde braque le faisceau de lumière dans votre direction et finit par vous repérer. Au moment où il corne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en sortir est de déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest... Ce fâcheux éternuement vous aura fait perdre un temps précieux et surtout, les gardes étant désormais en alerte, il ne vous sera plus possible de vous approcher suffisamment de la ferme pour pouvoir l'observer à nouveau.

S'il est entre 21h et 04h, le froid vous fait perdre 1 point de vie. Retournez vous réchauffer et terminer vos préparatifs au camp en retournant à l'introduction. Cochez alors 1 case de Temps écoulé.

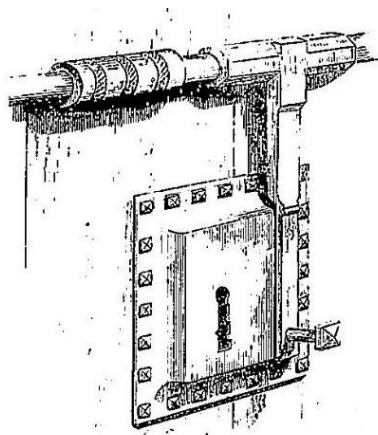
S'il est entre 05h et 06h, vous essayez de vous réchauffer tant bien que mal en attendant l'arrivée des Compagnies, mais vous souffrez du froid qui vous mord et vous engourdit. Vous perdez 2 points de vie.

Allez grelotter au 18.

61.

La serrure n'est pourtant pas des plus complexes, mais avec si peu de lumière et tant de stress dû aux bruits des combats qui font rage dans la cour, elle vous résiste plus longtemps que vous ne l'auriez espéré ; finalement, au bout d'une bonne dizaine de précieuses minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis pénétrez par effraction en poursuivant votre lecture au 65.



62.

Vous vous dirigez en baillant vers une tente dortoir un peu à l'écart de la tente centrale. Là, après avoir bouché vos oreilles avec de la cire de bougie ramollie entre vos doigts, vous vous affalez sur une paille, en compagnie des plus sages et des trop saouls, ronflant comme des scies de long ou besognant l'une ou l'autre des « filles chéries » de Frémont. Il ne vous faut pas longtemps pour sombrer dans un sommeil lourdement réparateur...

A votre réveil une heure plus tard (ou plus si vous voulez pioncer d'avantage), quelque peu reposé, vous sortez de la tente et respirez l'air frais de la nuit...

Petite sieste : cette sieste vous fait gagner 1 point de vie par heure de sommeil (vous pouvez dépasser votre total de départ).

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure par heure de sommeil.

S'il vous reste encore du temps, retournez à l'introduction et faites un autre choix.

S'il est 06 heures, mettez-vous en branle au 37.

63.

Passant par le trou que vous avez pratiqué dans le toit, vous vous suspendez à la charpente et sautez sans dommage au milieu de la pièce. ***Poursuivez votre lecture au 21.***

64.

Vous avez progressé d'environ deux mètres quand, soudain, une pierre plus saillante et pointue que les autres vous déchire l'épaule. La blessure n'est que superficielle mais la douleur vous fait réagir en arquant le dos, perdant ainsi votre précieuse adhérence ! Vous basculez, cul en premier, dans le vide, tel un étron, sans parvenir à vous rattraper...

Vous chutez bruyamment dans l'eau glacée, dans une magnifique gerbe d'éclaboussures ; immédiatement, un des hommes d'armes présents sur la petite muraille braque le faisceau de sa lanterne dans votre direction et vous repère sans difficulté. Vous comprenez vite que votre seule chance de vous en tirer est de sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous mettez à nager le plus vite possible, comme pour surgir du Léthé.

Hélas... Un des mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.



65.

Vous entrez dans une chambre sobrement meublée : elle comporte un lit simple avec à ses pieds un coffre bahut renforcé de clous et de larges pentures d'acier. Il est fermé par un cadenas à l'apparence fort solide. Posée sur ce coffre se trouve une chemise de lin pas très propre mais sèche, ainsi qu'une paire de chausses rapiécées. Un large tabouret de bois sert de table de nuit, et une lampe à huile, éteinte, y est posée à côté d'un couteau au manche de corne, d'une pierre à aiguiser et d'une bouteille en grès. Dans un coin de la pièce se trouve un râtelier d'armes ; mais hormis une grande épée, qui a l'air de très bonne facture et au tranchant brillant car récemment aiguisé, ainsi qu'un vieux baudrier de cuir craquelé, il est vide. Manifestement, cette chambre est occupée par le sergent d'armes qui veille sur la sécurité de la famille.

- Vous pouvez si vous le voulez prendre les ***Vêtements secs*** (*ajoutez-les à votre équipement*). Ils vous permettront de ***vous réchauffer correctement et d'effacer le code « SOUCHE » de votre feuille d'aventure, ce qui annulera bien sûr le malus correspondant.***

- Si vous prenez la ***Grande épée aiguisée***, vous remarquez la marque des ateliers de la ville de Liège, signe de grande qualité. ***Notez sur votre feuille d'aventure cet objet dans votre équipement ; vous bénéficiez désormais d'un bonus de 2 points de dégâts pendant les combats.***

- Vous pouvez, si vous le voulez, prendre le temps de fouiller la chambre du sergent ***en poursuivant votre lecture au 79.***

- Si vous préférez en sortir sans tarder, ***franchissez la porte au 17.***

66.

Forcément, et sans surprise, votre refus de payer ne vous attire pas que des regards compassés et bienveillants, loin s'en faut ! Ricanements étouffés et moqueurs pour certains, pendant que d'autres vous plaignent déjà pour ce qui va suivre, tous en tous cas attendent la suite avec curiosité, voire amusement.

Il vous semble même que certains n'hésitent pas, dans votre dos, à ouvrir les paris...

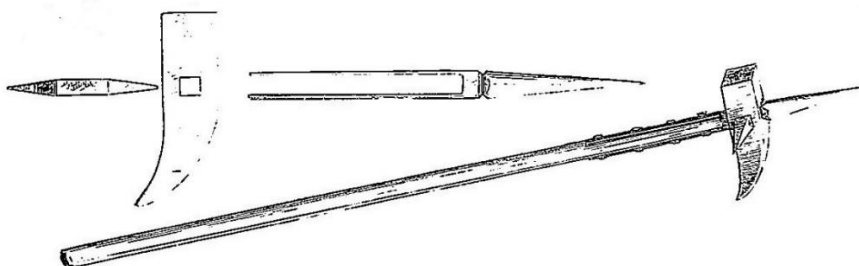
Quelle que soit la somme, Frémont estime que c'est une question de principes, ce qui, venant de lui, en fait doucement rigoler quelques-uns de l'assistance. Il faut payer...

Et ce n'est pas « la fourmi » qui le dit, c'est le « Grand Martel », un escogriffe plus haut que large mais aux muscles secs comme la mauvaise vigne et dont le marteau de guerre est partout redouté. Il sert de garde du corps aux filles chéries de Frémont, même que certains le surnomment « La rambarde »...

- Si vous en avez les moyens, vous comprenez vite qu'il vaut vraiment mieux vous acquitter de vos dettes. Vous payez donc. (***n'oubliez pas de diminuer votre fortune sur votre feuille d'aventure***).

S'il vous reste encore du temps, retournez à votre paragraphe d'origine ou à l'introduction et faites un autre choix.

- Mais ***si vraiment vous ne pouvez (ou ne voulez toujours) pas payer, payez-en les conséquences au 194.***



67.

Vous quittez l'angle obscur formé par la tour et le logis et commencez à longer le mur sud de la tour, avant de passer le chaînage d'angle de la tour pour rejoindre le mur ouest.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet d'Escalade :

2-5	Tentez quelque chose au 91.
6-9	Longez les murs au 126.
10-12	Volez vers le 148.

68.

Vous plongez sous le lit ! Malheureusement, la boulerolle de votre fourreau d'épée traîne sur les carreaux de céramique du plancher, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, le sergent entre dans la pièce et finit par vous trouver. Il va falloir l'affronter. Sortez de votre cachette, **effacez le code « COLIMACON » de votre feuille d'aventure, notez-y le code « LIT » et allez combattre au 102.**

69.

Vous commencez à farfouiller sans vergogne dans les affaires du prêtre.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

La huche ne contient que quelques pièces de vêtements sans valeur mais qui ont le mérite d'être secs et presque propres, ainsi qu'une chasuble élimée et une vieille ceinture de cuir. En revanche, sous la paille du lit, vous trouvez plusieurs feuilles de papier pliées en quatre et soigneusement dissimulées, sur lesquelles vous découvrez des dessins érotiques, voire même franchement pornographiques pour les plus salaces d'entre eux ! Scènes de coït, de sodomie ou de fellation entre partenaires aux sexes pas toujours bien définis, elles permettent sans doute à l'homme d'église de ne pas se sentir trop seul pendant les longues soirées d'hiver... Ce genre de dessin trouvera certainement acquéreur auprès de l'un ou l'autre de vos futurs compagnons mercenaires, et vous en tirerez probablement quelques dizaines de sols, voire l'un ou l'autre gros d'argent ! Disons **30 sols** pour la liasse...

- Vous pouvez si vous le voulez prendre les **Vêtements secs** (**ajoutez-les à votre équipement**). Ils vous permettront de **vous réchauffer correctement et d'effacer le code « SOUCHE » de votre feuille d'aventure, ce qui annulera bien sûr le malus correspondant.**

Vous rangez votre trouvaille dans votre besace et vous sortez de la pièce **en vous rendant au 17.**



70.

Sans avoir eu le temps de vous occuper de la flèche qui traverse votre épaule droite, et avant même d'avoir eu l'occasion d'observer les lieux, un homme d'arme, probablement de ceux qui viennent de vous tirer dessus, surgit sur le toit ! Sans doute a-t-il grimpé au mur sud de la chapelle ; vu son gambison, sa cervelière, son baudrier et sa courte épée, il ne s'agit pas d'un paysan mais bien d'un mercenaire de métier, probablement un archer, et ce mercenaire de métier avance prudemment vers vous, alliant équilibre et détermination. Il va falloir le combattre !

Faites un jet de Combat : Archer mercenaire : 10 points de vie.

Si vous remportez la victoire, effacez le code « VIOLON » de votre feuille d'aventure et rendez-vous au 105.

2-3	Sale coup ! Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée sur le flanc gauche, l'archer esquivé votre attaque en reculant habilement jusqu'à la limite du toit. Quelque peu emporté dans votre élan, vous titubez au bord du vide... Notez ce paragraphe comme étant votre paragraphe d'origine et reprenez-vous coûte que coûte au 38.
4-5	Vous faites tourner votre épée au-dessus de votre tête pour maintenir le gaillard à distance, avec l'intention de profiter ensuite de votre lame, plus longue que la sienne, mais il en profite pour s'accroupir et vous porter un coup bas ! Il vous frappe aux jambes pour tenter de vous faire chuter dans le vide. Vous parvenez à garder votre équilibre, mais la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 3 points de vie.
6-8	Passant au travers de sa garde, vous le blessez du tranchant de votre épée lui causant 2 points de dommage ; mais il parvient à vous faire une estafilade qui vous fait perdre 1 point de vie.
9-10	Joli coup ! Alors qu'il essaie de vous frapper aux jambes, vous esquivé son coup d'un bond audacieux et vous le touchez d'estoc ; la pointe de votre épée s'enfonce profondément au travers de son gambison et cette douloureuse blessure lui cause 4 points de dommages.
11-12	Coup de maître ! Prenant le risque de vous rapprocher au plus près de lui, il a un mouvement de recul que vous prolongez d'une irrésistible poussée vers l'arrière. Le mercenaire se rappelle une fraction de seconde trop tard qu'il est au bord du vide et, perdant pied, il tombe une dizaine de mètres plus bas dans la douve. Vous voilà débarrassé de lui ! Effacez le code « VIOLON » de votre feuille d'aventure et poursuivez directement votre lecture au 105).

71.

La lourde pierre heurte violemment votre crâne, ce qui vous blesse, vous assomme et vous fait perdre l'équilibre. Vous chutez bruyamment dans l'eau glacée et même si le froid vous réveille en sursaut, après avoir réussi à barboter jusqu'au rivage, vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez à nouveau connaissance en grelottant...

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

72.

Vous plaquez tout votre corps aux parois puantes et gluantes de mousses infectes afin d'être le plus discret possible. Quand le couvercle se soulève, un rais d'une lumière tremblante vient faiblement éclairer votre cachette, mais bien vite l'obscurité revient, le trou des latrines étant obstrué par le fondement de la personne qui vient de s'y assoir. Quand on est dans un lieu d'aisance, ce n'est pas pour y jouer du pipeau ! Vous êtes donc d'abord arrosé d'un généreux filet d'urine, suivi bruyamment de plusieurs étrons mollasses, et vous êtes donc compissé et conchié tout à la fois. A vue de nez, tant vessie que tripes étaient trop pleines...

Ayant répondu à l'appel de Dame Nature, le responsable de votre fumet pour les prochaines heures se remet debout, essuie de sa main gauche son intimité souillée et, après s'être rincé la main dans un sceau d'eau, balance celle-ci par le trou des latrines... sur vous ! L'eau est glacée et vous en frissonnez de surprise, toujours dangereusement suspendu au-dessus du vide...

Faites un jet d'Escalade :

2-3	<i>Assumez votre jet de dés malheureux au 85.</i>
4-7	<i>Allez au 98.</i>
8-12	<i>Rendez-vous au 106.</i>

73.

Sans surprise, la lavandière dont vous avez percé l'intimité a sonné l'alarme de ses cris, et vous entendez les bruits de quelqu'un qui dévale les marches dans votre direction ! Les sons métalliques d'une armure et les claquements de bottes indiquent clairement un homme d'armes bien équipé, probablement un sergent mercenaire, et il va constituer sans nul doute un redoutable adversaire.

- Voulez-vous l'attendre de pied ferme, l'épée à la main, prêt à défendre chèrement votre vie ? Notez le code « COLIMACON » ainsi que le numéro de ce paragraphe et battez-vous au 102.

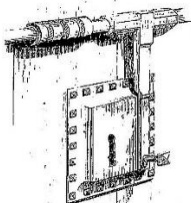
Quand vous vous serez débarrassé de votre adversaire, effacez le code « FONDEMENT » et retournez au 17.

- Ou préférez-vous foncer vers la première porte quelques marches plus bas et tenter d'y entrer, en espérant qu'elle ne soit pas verrouillée ? Notez le code « COLIMACON » et précipitez-vous au 12.

74.

La serrure n'est pas des plus complexes, et, malgré le peu de lumière et le stress dû aux bruits des combats qui font rage dans la cour, elle ne vous résiste pas très longtemps : au bout de quelques minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis pénétrez par effraction au 65.



75.

Malgré la lumière de l'astre lunaire et peut-être plus gêné que servi par la brillance de son éclairage, le garde dirige sa lanterne vers les berges et la douve...et ne vous voit pas. Quelques instants plus tard, après s'être bruyamment raclé la gorge et avoir craché un molard de belle taille dans l'eau au pied du rempart, il repart vers la tour sud-ouest. Aux ronflements que vous entendez au moment où il franchit la porte, vous comprenez qu'il n'est pas tout seul et que le premier étage est sans nul doute le logis des gardes.

Vous attendez encore quelques temps pour laisser au mercenaire le temps de se rendormir et vous vous relevez en frissonnant. Vos chausses sont trempées et vous êtes percé de froid ! Mais au moins, la voie est libre pour continuer vos repérages. Et vous allez désormais éviter de piétiner les litières de grenouilles.. !

Le froid vous fait perdre 1 point de vie.

Retournez au 93 et refaites un jet de Repérage avec un bonus de 2.

76.

Alors que vous essayez d'attraper une prise saillante avec votre main droite, votre pied gauche dérape en glissant sur un moellon rendu verdâtre par les excréments et les eaux usées, suivi de votre pied droit ! Suspendu dans le vide par la seule force de vos mains, vous tentez bien de vous agripper à la roche et de trouver d'autres prises de pied, mais sans succès. Vous finissez par lâcher prise et vous chutez bruyamment dans l'eau glacée ; immédiatement, un des deux gardes braque le faisceau de lumière dans votre direction et finit par vous repérer. Au moment où il corne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en tirer est de sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous mettez à nager le plus vite possible, comme pour émerger du Cocyte.

Hélas... Un des deux mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

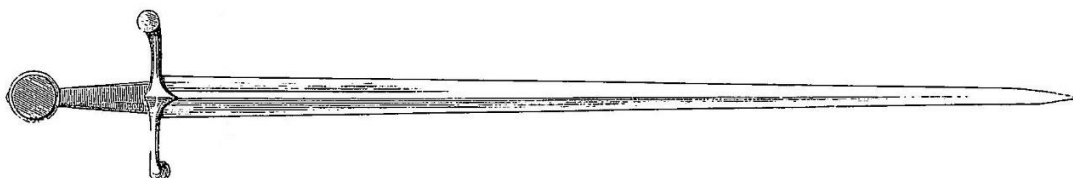
Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

77.

Maintenant que vous avez le bijou, il ne faut plus tarder. Comme vous l'a clairement indiqué la belle Vénitienne, chaque minute passée ici et maintenant vous fait courir un grand danger, bien plus grand encore que toutes les lames et tous les Basilics de l'Orient ou de l'Occident !

Sans perdre un seul instant, vous allumez le bâtonnet d'encens « Tav » et vous en respirez profondément les effluves parfumés. La chambre de jeune fille se met à danser autour de vous et vous basculez irrémédiablement dans ce qui ressemble à un sommeil sans rêves...

Retournez à votre paragraphe d'origine de la Ville.



78.

En tentant de vous approcher des berges pour observer les murs d'un peu plus près, vous marchez sans le vouloir sur une litière de grenouilles, cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour hiverner, et les batraciennes se réveillent à grands coups de Côtôtôt tonitruants ! Vous êtes obligé de vous coucher à plat ventre dans les hautes herbes humides, car très vite et comme vous vous y attendiez, un homme d'arme sort en grommelant du premier étage de la tour sud-ouest par une porte donnant sur la petite muraille...

Faites-vous tout petit au paragraphe 24.

79.

Vous fouillez consciencieusement la chambre du sergent d'armes.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Le coffre bahut mis à part, il n'y a pas grand-chose à examiner : le lit se révèle sans intérêt, et rien d'autre dans la pièce n'attire votre attention. Vous pouvez évidemment prendre la pierre à aiguiser, le couteau et la bouteille ; celle-ci contient de l'alcool de pomme et il reste suffisamment du précieux liquide pour désinfecter vos blessures et vous ravigoter quelque peu (*chacune des 5 doses vous rendra 1 point de vie si vous les buvez en dehors des combats*).

Reste le coffre au couvercle bombé, cadenassé avec soin... *Impossible à ouvrir sans la compétence adéquate !*

- *Si vous n'avez pas la compétence Crochetage ou si vous ne voulez pas perdre plus de temps, retournez alors au 17 pour faire un autre choix.*

- *Si vous possédez la compétence et que vous désirez ouvrir ce coffre, faites un jet de Crochetage :*

2-5	<i>Rendez-vous au 87.</i>
6-8	<i>Allez au 94.</i>
9-12	<i>Entendez le petit déclic toujours plaisant au 103.</i>

80.

Pressé de sortir le plus rapidement possible de la rivière glacée, vous n'avez malheureusement pas le temps d'apercevoir les piques de métal qui ont été fichées, juste en-dessous du niveau de l'eau, dans les roches sur lesquelles ont été bâtis les remparts, et vous vous y empalez la main gauche ! Malgré la douleur, vous parvenez néanmoins à rester discret et à sortir de l'eau ; après avoir pris pied sur la petite grève de sable, vous dissimulant dans l'ombre du coin formé par la tour nord-ouest et le logis, vous pansez tant bien que mal l'estafilade qui traverse la paume de votre main. La blessure n'est heureusement pas trop profonde et ça aurait pu être bien pire.. !

Votre blessure vous fait perdre 2 points de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de vous soigner. Il fait malheureusement trop sombre pour pouvoir utiliser efficacement une Trousse de carabin.

Vous appliquerez donc désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner plus correctement.

Commencez la grimpe au 23.

81.

Après avoir hésité quelques instants, l'homme d'armes finit par vous attaquer... Il est armé d'une épée longue et est revêtu d'une broigne qui protège son tronc ainsi que le haut de ses cuisses. Enfin, sa tête est protégée par un chapel de fer.

Faites un jet de Combat : Mercenaire hésitant : 12 points de vie.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient... Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

2-3	Sale coup ! Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée sur le flanc gauche, l'homme d'armes esquive votre attaque et vous assène un violent coup d'épée à la tête ! Vous parvenez à rester conscient, mais la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 3 points de vie.
4-5	Vous levez votre épée au-dessus de votre tête pour lui porter un grand coup d'épée tout droit au visage mais, ce faisant, vous rompez votre garde et exposez le bas de votre corps ; il en profite pour s'accroupir et vous porter un coup bas ! Il vous frappe au bas-ventre et cette vilaine blessure vous fait perdre 2 points de vie.
6-8	Passant au travers de sa garde, vous le blessez du tranchant de votre épée lui causant 2 points de dommage ; mais il parvient à vous faire une estafilade qui vous fait perdre 1 point de vie.
9-10	Joli coup ! Alors qu'il essaie de vous frapper à l'épaule, vous esquivez son coup en vous accroupissant et vous le touchez d'estoc au ventre ; la pointe de votre épée s'enfonce profondément au travers de sa broigne et, transperçant son abdomen, cette douloureuse blessure lui cause 4 points de dommages.
11-12	Coup de maître ! Prenant le risque de vous rapprocher au plus près de lui, il a un mouvement de recul que vous prolongez d'une irrésistible poussée vers l'arrière. Le mercenaire tombe à la renverse et vous en profitez pour lui donner un grand coup du tranchant de votre lame en plein milieu du visage. Son crâne, fendu en deux, s'ouvre en dévoilant sa cervelle, et le mercenaire meurt sur le coup ! Vous voilà débarrassé de lui... Réjouissez-vous de votre victoire, puis retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.

82.

Vous vous cachez derrière une tapisserie juste à côté de la porte ! Malheureusement, la boulerolle de votre fourreau d'épée cogne sur le mur, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, le sergent entre dans la pièce et cherche l'origine de ce bruit. Il vérifie de sa lanterne chaque recoin, regarde sous le lit, et même dans le baquet. Vous retenez votre respiration, prêt à lui donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais après un certain temps, il abandonne ses recherches dans cette chambre et les poursuit dans d'autres pièces. Vous l'avez échappé belle ! Sortez de votre cachette, **cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, effacez le code « COLIMACON » de votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.**

83.

07h : Les Compagnies sortent du bois et deviennent visibles des remparts de la ferme : intramuros, l'alarme est sonnée à la corne.

84.

La lourde pierre heurte violemment votre crâne, ce qui vous blesse et manque de peu de vous faire perdre l'équilibre. Cela vous vaudra une belle bosse ! Vous parvenez néanmoins à rester plaqué à la muraille.

En revanche, la pierre termine sa chute dans la rivière en une bruyante gerbe d'éclaboussures, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention des sentinelles...

Le choc vous fait perdre 2 points de vie.

Cachez-vous le mieux possible au 33.

85.

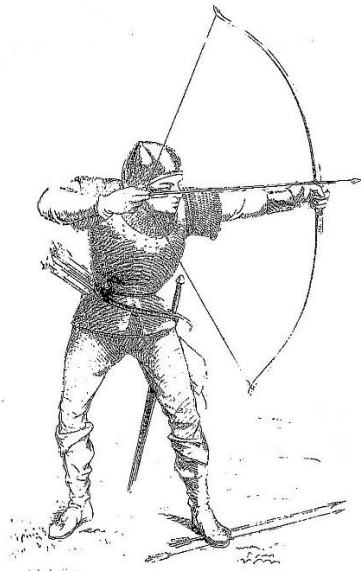
Ce coup de froid soudain vous fait réagir en arquant le dos, perdant ainsi votre précieuse adhérence ! Vous basculez, cul en premier, dans le vide, suivant les étrons précédents, sans parvenir à vous rattraper...

Vous chutez bruyamment dans l'eau glacée, dans une magnifique gerbe d'éclaboussures ; immédiatement, un des hommes d'armes présents sur la petite muraille braque le faisceau de sa lanterne dans votre direction et vous repère sans difficulté. Vous comprenez vite que votre seule chance de vous en tirer est de sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous mettez à nager le plus vite possible, comme pour sortir du Styx.

Hélas... Un des mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.



86.

Les berges de la rivière, couvertes d'une herbe haute et trompeuse, ont l'air fort boueuses et glissantes et il serait facile de déraper bruyamment et de tomber dans l'eau glacée, ce qui ne serait ni discret, ni bon pour rester au sec. Mais en farfouillant prudemment entre les touffes d'herbe, vous repérez un endroit plus rocheux d'où vous pourriez plus discrètement pénétrer dans l'eau.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Notez le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure.

S'il est entre 22h et 04h, cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et retournez vous réchauffer et terminer vos préparatifs au camp en retournant à l'introduction.

S'il est entre 05h et 06h, vous essayez de vous réchauffer tant bien que mal en attendant l'arrivée des Compagnies, mais vous souffrez du froid qui vous mord et vous engourdit. Vous perdez 1 point de vie.

Allez commencer les choses sérieuses au 18.

87.

Malgré vos efforts et le temps que vous y consacrez, vous ne réussissez pas à ouvrir le cadenas. La serrure est relativement complexe et elle vous résiste désespérément. Inutile de perdre plus de temps !

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis sortez de la chambre et retournez au 17 pour faire un autre choix.

88.

Vous retrouvez sans difficulté le petit escalier naturel formé de rochers que vous avez repéré quelques temps avant et le descendez sans risque, avant de vous immerger dans l'eau glacée.

Nagez jusqu'à l'autre rive au 19.

89.

Vous avez progressé d'environ deux mètres quand, soudain, une pierre plus saillante et pointue que les autres vous déchire l'épaule. La blessure n'est que superficielle mais la douleur vous fait réagir en arquant le dos, perdant ainsi votre précieuse adhérence ! Vous basculez, cul en premier, dans le vide, tel un étron, mais vous parvenez heureusement à vous rattraper juste à la sortie du conduit en vous égratignant au passage généreusement les genoux et les coudes.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de remonter à nouveau les latrines.

Vos égratignures, nombreuses et infectes, vous font perdre 2 points de vie.

Poursuivez votre lecture au 52.

90.

Sans perdre de temps, vous cherchez un endroit où vous cacher pour éviter d'être repéré par la servante que vous avez entendu descendre l'escalier.

Faites un jet de Discrétion :

2-4	<i>Tentez quelque chose au 99.</i>
5-8	<i>Allez au 114.</i>
9-11	<i>Rendez-vous au 121.</i>
12	<i>Disparaissez au 146.</i>

91.

Tout se passe bien jusqu'au chaînage d'angle ; malheureusement, alors que vous atteignez celui-ci, vous vous accrochez à une pierre d'angle dont la jointure de ciment a été fragilisée par le vent du large, et elle se descelle juste au-dessus de votre tête. La pierre se détache et vous tentez de l'éviter. *Esquivez-la au 15.*

92.

Passant par le trou que vous avez pratiqué dans le toit, vous vous suspendez à la charpente et sautez sans dommage au milieu de la pièce. *Poursuivez votre lecture au 16.*

93.

Grâce à la lumière de la lune, vous distinguez clairement les murs et les alentours et comme tout est calme et que, mis à part dans la chapelle, tout le monde a l'air de dormir, vous pouvez tranquillement vous livrer à vos observations...

Première constatation : pour pénétrer discrètement dans la ferme, selon vous, le plus efficace serait d'escalader un mur. Ceux qui constituent les murailles et les tours plongeant directement dans l'eau du fossé, la seule solution est de sortir de l'eau et de pouvoir prendre pied au sec et sur du solide ; le seul endroit sec et solide de la façade ouest est la petite grève au pied de l'encoignure formée par la tour nord-ouest et le grand corps de logis.

Pour y accéder, il vous faudra bien vous résoudre à vous mettre à l'eau ! La douve n'a que cinq mètres de large, mais à moins d'avoir des ailes ou de marcher sur l'eau comme Notre-Seigneur-Fils-de-Dieu, il va falloir nager dans l'eau glacée ; il vous faut donc vous équiper léger, et surtout prévoir un sac en toile cirée pour y protéger vos vêtements pendant la baignade ! Vous ne voudriez pas vous retrouver trempé, transi de froid et grelottant avant de pénétrer de nuit, par effraction, dans une ferme fortifiée pleine d'hommes d'armes...

Ensuite, une fois sur la berge, il vous faudra escalader le mur. Vu la petitesse de la grève, il ne sera pas possible d'utiliser un grappin, et il vaudra donc mieux grimper sans corde. Les jointures des pierres, usées par le vent et le sable, devraient vous offrir assez de bonnes prises, mais des griffes d'escalade pourraient se révéler bien utiles.

En grimpant les trois étages, vous pourrez accéder au toit d'ardoises et y trouver sans doute un point de vue plongeant sur la cour et les combats qui s'y dérouleront. De là-haut, avec une bonne arbalète, vous auriez de nombreuses cibles possibles...

Si vous prévoyez plutôt de pénétrer dans les bâtiments, par-contre, vous ne voyez guère qu'une seule solution, et elle n'est pas très ragoûtante : remonter le conduit de la fosse d'aisance de la tour nord-ouest ! Les grandes fenêtres sont closes par des volets qu'il vous serait bien compliqué de crocheter suspendu dans le vide, et les fenêtres cintrées du dernier étage sont vraiment trop petites ; il ne reste donc que les latrines...

Celles-ci sont constituées d'un conduit de pierre en saillie d'environ un mètre de large et qui surplombe la douve à plus ou moins 4 mètres de hauteur. Comme souvent, la partie du mur juste en dessous de ce conduit est souillée d'excréments et d'eaux usées, et doit probablement être glissante : il faudra y redoubler de prudence ! Il est également possible que les latrines soient protégées par des barreaux de métal scellés dans la maçonnerie ; comme les scier ou les limer ferait trop de bruit, un petit pied de biche, ou au pire un couteau large et solide pour les desceller, pourrait être indispensable.

Et une fois dans la tour, vous pourriez rejoindre la cour ou le corps de logis pour mener la bataille d'une manière ou d'une autre !

Vous pourriez attaquer par surprise, et dans le dos, la cible que vous aurez choisie, à l'épée ou à l'arbalète. Une petite égratignure à l'honneur d'un prudhomme, mais une belle occasion de briller au combat aux yeux des uns ou des autres.

Ou alors prendre en otage la famille du Seigneur et le contraindre à se rendre, une solution peu chevaleresque, mais qui pourrait se révéler très efficace et rapidement mettre fin aux combats.

Vous pourriez enfin... ne pas vous mêler à toute cette violence mais plutôt fouiller consciencieusement, et discrètement, les chambres de cette riche famille de nobles fermiers pour commencer, avant l'heure, un pillage lucratif... et sans partage ! Vous faites confiance à vos compagnons d'infortune pour remporter la victoire sans que votre aide ne soit indispensable ! La solution du couard pacifique... du riche couard pacifique !

Quel que soit votre plan, il va nécessiter une certaine détermination et beaucoup de discrétion, car même si les gardes seront distraits par l'arrivée des compagnies puis les combats, il est très probable qu'il y ait des sentinelles pour surveiller ce côté-ci de la ferme !

Avant de vous éloigner, vous prenez attention aux berges sur lesquelles vous vous trouvez :

Faites un jet de Repérage :

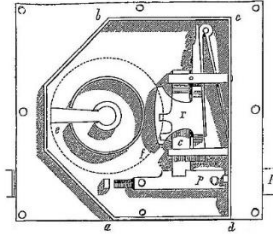
Résultat	
2-3	<i>Allez au 78.</i>
4-6	<i>Rendez-vous au 86.</i>
7-10	<i>Observez soigneusement le 112.</i>
11-12	<i>Découvrez le 127.</i>



94.

La serrure est relativement complexe et elle vous résiste plus longtemps que vous ne l'auriez espéré ; finalement, au bout d'une bonne dizaine de précieuses minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis découvrez le contenu du bahut en poursuivant votre lecture au point 113.



95.

Immédiatement après être sorti des latrines, vous entendez les bruits de quelqu'un qui descend les marches de l'escalier et se dirige dans votre direction ; aux bruits de tissus et au claquement de bois des sabots, vous devinez une servante ou une lavandière...

- Allez-vous descendre quelques marches et vous dissimuler, espérant qu'elle s'arrête aux latrines pour y répondre à l'appel de Dame Nature ? Poursuivez votre lecture au 107.

- Voulez-vous l'attendre de pied ferme, l'épée à la main, pour, bénéficiant de la surprise, la faire taire et l'empêcher de crier l'alarme ? Notez le numéro de ce paragraphe et le code « COLIMACON » et battez-vous au 9.

Si vous vous débarrassez de votre adversaire, retournez au 17.

- Ou préférez-vous foncer vers la première porte quelques marches plus bas et tenter d'y entrer, en espérant qu'elle ne soit pas verrouillée ? Notez le code « SABOTS » et précipitez-vous au 12.

96.

Vous parvenez à esquiver la pierre tout en restant plaqué à la muraille.

En revanche, elle termine sa chute dans la rivière en une bruyante gerbe d'éclaboussures, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention des sentinelles...

Cachez-vous le mieux possible au 33.

97.

Vous vous cachez derrière une tapisserie juste à côté de la porte ! Malheureusement, la bouterolle de votre fourreau d'épée cogne sur le mur, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, le sergent entre dans la pièce et cherche l'origine de ce bruit. Il vérifie de sa lanterne chaque recoin, regarde sous le lit, et même dans le baquet. Vous retenez votre respiration, prêt à lui donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais vous restez parfaitement immobile et silencieux et, au bout de quelques minutes, il abandonne ses recherches dans cette chambre et les poursuit dans d'autres pièces. Vous l'avez échappé belle ! Sortez de votre cachette, *cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, effacez le code « COLIMACON » de votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.*

98.

Ce coup de froid soudain vous fait réagir en arquant le dos, perdant ainsi votre précieuse adhérence ! Vous basculez, cul en premier, dans le vide, tel un étron, mais vous parvenez heureusement à vous rattraper juste à la sortie du conduit après vous être violemment cogné la tête et en vous égratignant au passage généreusement les genoux et les coudes. Vous parvenez heureusement à ne pas crier, et, à défaut de conserver votre dignité, vous gardez néanmoins votre discrétion. Puis, après être remonté jusqu'au trou, vous en soulevez le couvercle et vous vous faufilez dans les latrines désormais désertes.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps d'escalader à nouveau les latrines.

Vos plaies, vos bosses et vos égratignures, nombreuses et infectes, vous font perdre 4 points de vie.

Retenez votre souffle et pénétrez à l'intérieur au 30.

99.

Vous plongez sous le lit ! Malheureusement, la boulerolle de votre fourreau d'épée traîne sur les carreaux de céramique du plancher, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, la lavandière entre dans la pièce et finit par vous trouver. Il va falloir l'affronter. Sortez de votre cachette, *notez le numéro de ce paragraphe et allez la combattre au 9.*

Si vous triomphez de votre adversaire, effacez le code « FONDEMENT » ou le code « SABOT de votre feuille d'aventure et rendez-vous au 12.

100.

Vous vous laissez convaincre par la belle Vénitienne... Maintenant que les sbires de Burak vous cherchent dans la citerne basilique à l'autre bout de la ville, vous avez effectivement le temps de faire à nouveau et en sens inverse cet étrange voyage. Au moins, sa méthode devrait être moins désagréable que celle du professeur Petrie-Smith ! Après qu'elle ait allumé un bâton d'encens Aleph, vous acceptez donc de plonger votre regard dans les yeux verts et profonds de la jolie Caterina, et ses iris semblent peu à peu grandir jusqu'à devenir gigantesques ; leur cercle noir, immense, finit par évoquer un puits sans fond ; irrémédiablement, vous vous sentez attiré par le vide et, sans même hésiter une seconde, vous acceptez de tomber dans ce puits...

Après ce qui vous paraît être seulement une fraction de seconde, avant même d'avoir eu le temps de rouvrir les yeux, vous ressentez d'abord et avant tout le froid. Un froid pinçant qui donne la chair de poule.

Puis vous reconnaissez l'odeur de murs de pierre, mélange de poussière, de vieux ciment, de renfermé... Mêlée à cette odeur minérale, des relents de feu de bois, du sapin, et en touche de fond une odeur iodée et marine.

Vous *reconnaissez* ces odeurs... Car avant d'avoir ouvert les yeux, vous savez déjà où et surtout *quand* vous vous trouvez : vous êtes dans la ferme fortifiée de Redewâtre, au beau milieu du grand escalier colimaçon ! Au loin, mais pas trop, vous entendez les bruits sauvages d'une sauvage bataille ! Une bataille dont vous ne vous rappelez que trop bien...

Sachant que le temps est compté et précieux, vous n'en perdez pas plus à vous livrer à ces étranges reminiscences ! Vous respectez scrupuleusement les conseils de la belle italienne et, prenant bien soin de ne rencontrer personne, vous foncez, discrètement, vers la chambre de la jeune fille. *Rendez-vous au 21.*

101.

Passant par le trou que vous avez pratiqué dans le toit, vous vous suspendez à la charpente et sautez sans dommage au milieu de la pièce. **Poursuivez votre lecture au 26.**

102.

Le sergent, mercenaire aguerrri, est protégé par une broigne de cuir et de fer et un petit bouclier rond de bois clouté ; il brandit vers vous son épée longue et vous attaque sans hésiter !

Si vous avez le code « COLIMACON » noté sur votre feuille d'aventure : comme il arrive par le haut, votre position n'est pas à votre avantage ; de plus, votre main d'épée est entravée par l'axe du colimaçon. **Vous devez donc appliquer un malus de 1 au jet de combat pendant toute la durée de celui-ci.**

De plus, si vous vous battez avec une flamberge ou une grande épée aiguisée, appliquez un second malus de 1 au jet de combat vu l'exiguïté de l'escalier.

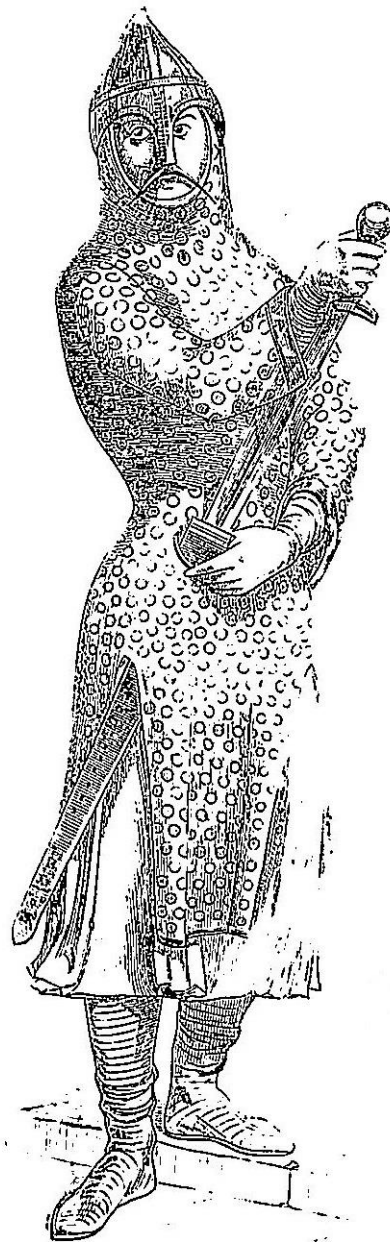
Faites un jet de Combat : Sergent mercenaire : 16 points de vie.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, effacez si vous l'avez le code « COLIMACON », « COUR », « LIT » ou « CHAPELLE » de votre feuille d'aventure, notez-y le code « SERGENT MORT » et retournez au paragraphe d'où vous venez pour poursuivre votre lecture.

Si vos points de vie tombent à zéro, vous tombez inconscient... Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

2-3	<p>Sale coup !</p> <p>- Si vous avez le code « COLIMACON » noté sur votre feuille d'aventure : Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée sur le flanc gauche, le sergent esquivé votre attaque en vous poussant avec son bouclier. Quelque peu déséquilibré, vous titubez au bord du vide... et finissez par dégringoler en arrière, marche après marche, jusqu'au bas de l'escalier !</p> <p>Vos nombreuses plaies et bosses vous font perdre 3 points de vie, mais surtout vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de <u>Combat</u>, et ce jusqu'à ce que vous ayez triomphé de votre adversaire.</p> <p>Vous vous relevez péniblement et vous tentez de retrouver votre équilibre, mais votre adversaire, se ruant sur vous, en profite pour vous donner un grand coup d'épée au visage. Vous parvenez à protéger votre tête de votre bras gauche, mais celui-ci est profondément entaillé par la lame du mercenaire, et se met à saigner abondamment. Rassuré néanmoins d'avoir esquivé ce coup fatal, vous continuez tant bien que mal le combat.</p> <p>Votre blessure vous fait perdre 4 points de vie</p> <p>Continuez tant bien que mal le combat.</p> <p>- Si vous avez le code « CHAPELLE » ou « COUR » ou « LIT » noté sur votre feuille d'aventure : Alors que vous tentiez de lui porter un coup d'épée en plein milieu du visage, le sergent esquivé votre attaque en écartant votre épée de la sienne et en profite pour vous percer la main droite ! Voilà une blessure qui ne va pas vous faciliter la tâche.. ! Ricanant, le mercenaire vous adresse un rictus moqueur et satisfait...</p> <p>Vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de <u>Combat</u> et de dégâts, d'Escalade et de Crochetage et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner correctement.</p> <p>Continuez tant bien que mal le combat, en considérant les résultats 2-3 comme des 4.</p>
4-5	<p>Vous essayez de frapper le gaillard aux jambes, avec l'intention de le faire tomber, mais il en profite pour vous porter un coup à la tête !</p> <p>Vous parvenez à rester conscient, mais la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 4 points de vie.</p>

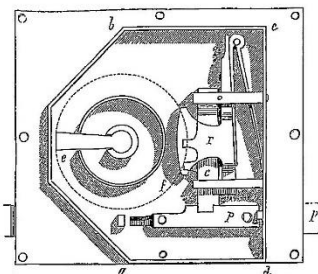
6-8	Passant au travers de sa garde, vous le blessez du tranchant de votre épée <i>lui causant 2 points de dommage</i> ; mais il parvient lui aussi à vous infliger une <i>blessure qui vous fait perdre 2 points de vie</i> .
9-10	Joli coup ! Alors qu'il essaie de vous frapper à la tête, vous esquivez son coup d'un bond sur le côté et vous le touchez d'estoc ; la pointe de votre épée s'enfonce profondément au travers de sa broigne et <i>cette douloureuse blessure lui cause 4 points de dommages</i> .
11-12	Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser votre garde et d'exposer votre tête, votre adversaire en profite pour essayer de vous porter un coup au visage. Anticipant son attaque, vous vous accroupissez au dernier moment et le frappez d'estoc ; la pointe de votre lame s'enfonce profondément dans son bas-ventre transperçant ses bourses. Gémissant de douleur, le mercenaire se plie en deux et vous en profitez pour lui trancher le haut du crâne. Une partie de sa cervelle sanguinolente vient tacher vos bottes... Vous voilà débarrassé de lui ! <i>Effacez le code « COLIMACON », « COUR », « LIT » ou « CHAPELLE » de votre feuille d'aventure, et notez-y le code « SERGENT MORT ».</i> <i>Retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.</i>



103.

La serrure est relativement complexe mais elle ne vous résiste pas très longtemps : au bout de quelques minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis découvrez le contenu du bahut en poursuivant votre lecture au point 113.



104.

A votre étonnement, la Dame, reprenant son sang-froid, vous propose un marché : plutôt que de vous battre pour des coquins et de lui prendre la ferme, vous pourriez plutôt rejoindre les rangs du Seigneur Ernoult de Redewâtre, qui est un prudhomme noble, respecté... et riche ! Vous prendriez la place du sergent d'armes, et vous gagneriez en un hiver, nourri et logé, plus qu'en cinq étés à risquer votre peau sur d'incertains champs de bataille... La Dame évoque 100 sols par mois, nourri et logé, pendant au-moins cinq ou six mois, et même plus si la guerre reprend de plus belle au printemps ! C'est bien plus que vous ne pouvez espérer en devenant simple mercenaire, que ce soit Grand Loup ou Goupil. Mais l'intransigeante matrone rajoute qu'il vous faudra alors prouver votre allégeance en tuant sans tarder le capitaine Croquart, qu'elle hait de toutes ses tripes depuis qu'il a massacré le fruit de ses entrailles, son fils chéri, son Geoffroy, lors de la foireuse trêve de Malestroit quatre ans plus tôt ! Une solution radicale qui bannira à jamais vos chances d'entrer dans l'une ou l'autre des Compagnies ! Mais après tout, votre véritable et seul but est de survivre, au moins jusqu'au printemps prochain...

Une autre solution serait de prendre en otage la fille chérie du Seigneur, de lui passer votre miséricorde sous la gorge et, sortant sur la petite muraille par la porte sud, de forcer le preux chevalier à se rendre. Une solution peu chevaleresque, mais qui pourrait se révéler très efficace et rapidement mettre fin aux combats. Et sauver la vie de nombreux compagnons d'infortune...

- Si vous choisissez de trahir les Compagnies et de retourner votre veste en vous alliant aux Redewâtre, laissez les pauvres femmes et enfants finir leur messe et sortez de la chapelle par une des portes : la porte sud sur la petite muraille, **rendez-vous au 22** ; si vous préférez franchir la porte nord pour rejoindre la tour, **rendez-vous au 17**.

Mais avant de sortir, vous pouvez si nécessaire et au prix de **2 cases de Temps écoulé à cocher sur votre feuille d'aventure**, vous faire soigner par le prêtre. Vous **regagnez alors 4 points de vie et vous pouvez effacer les éventuels malus dus à des blessures**.

Vous pouvez aussi, si vous le voulez, échanger vos vêtements s'ils sont mouillés avec quelqu'un et porter des **Vêtements secs (ajoutez-les à votre équipement)**. Ils vous permettront de **vous réchauffer correctement et d'effacer le code « SOUCHE » de votre feuille d'aventure, ce qui annulera bien sûr le malus correspondant**.

- Mais si vous préférez prendre en otage la fille chérie au joli minois, optez pour la solution du fourbe et **allez au 199**.

105.

Vous saignez beaucoup trop pour pouvoir continuer sans au moins vous faire un garrot et c'est donc sans tarder que vous trouvez un recoin suffisamment discret pour vous soigner.

-Si vous avez une trousse de carabin, vous parvenez à nettoyer correctement vos blessures en appliquant un tissu propre imbibé d'alcool de poire et de sureau ; puis, à l'aide d'une large bande de cuir fin, vous garrotez ce qui peut l'être et faites un pansement compressif sur le reste. Ce n'est pas un travail de chirurgien de la Sorbonne, mais c'est le mieux que vous puissiez faire en cette situation !

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de vous soigner convenablement.

Vos soins vous font regagner 4 points de vie, et surtout vous permettent d'annuler tout malus dus aux blessures que vous avez subies jusqu'ici.

Poursuivez votre lecture en 13.

-Si vous n'avez pas de trousse de carabin, déchirant un pan de votre chemise sale, vous faites un garrot de fortune quand c'est possible et improvisez un pansement compressif sur le reste. On est très loin d'un travail de chirurgien de la Sorbonne, mais c'est le mieux que vous puissiez faire en cette situation et sans matériel adéquat !

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de vous rafistoler.

Vos soins vous font regagner 2 points de vie, mais ne vous permettent pas d'annuler les malus dus aux blessures que vous avez subies jusqu'ici. Il vous faudra de meilleurs soins pour ce faire...

Poursuivez votre lecture en 13.

106.

Ce coup de froid soudain vous fait réagir en arquant le dos, et risque de vous faire perdre ainsi votre précieuse adhérence ! Mais vous restez stoïque... souillé, mais calme. Et même si l'eau glaciale vous fait frissonner, à défaut de conserver votre dignité, vous gardez néanmoins votre discrétion. Puis, après vous être hissé jusqu'au trou, vous en soulevez le couvercle et vous vous faufilez dans les latrines désormais désertes.

Retenez votre souffle et pénétrez à l'intérieur au 30.

107.

Vous vous cachez quelques mètres plus bas, soufflant votre lanterne ou votre chandelle et profitant de la pénombre.

Faites un jet de Discrétion :

2-4	<i>Découvrez les conséquences de votre manque de chance au 119.</i>
5-9	<i>Rendez-vous au 131.</i>
10-12	<i>Restez immobile au 143.</i>

108.

07h15 : On entend au loin les Compagnies se mettre en place ; ils doivent probablement préparer le bélier et distribuer les fascines. Dans la ferme, c'est le branle-bas de combat ! Les hommes d'armes finissent de se préparer et les plus rapides se mettent en place sur les remparts. Vous entendez donner l'ordre de chauffer l'eau et le sable, le bruit des sabots que portent les femmes et les pleurs des chiards. Tout ce beau monde part se réfugier dans la chapelle.

109.

Vous plongez sous le lit ! Le sergent entre dans la pièce et vérifie de sa lanterne chaque recoin, regarde derrière les tapisseries, et même dans le baquet. Vous retenez votre respiration, prêt à lui donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais vous restez parfaitement immobile et silencieux et, au bout de quelques minutes, il abandonne ses recherches dans cette chambre et les poursuit dans d'autres pièces. Vous l'avez échappé belle ! En revanche, vous avez la surprise de découvrir sous le lit une magnifique bague en argent ornée d'une perle qui doit valoir dans les 10 Gros d'argent, soit 100 sols ! Sans doute a-t-elle été égarée par la maîtresse de maison... Sortez de votre cachette, **cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, effacez le code « COLIMACON » de votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.**



110.

Vous parvenez à esquiver la pierre tout en restant plaqué à la muraille.

Mieux encore, vous réussissez à détourner sa trajectoire en la poussant au passage vers la grève, ce qui étouffe le bruit de sa chute et vous permet de ne pas attirer l'attention des sentinelles...

Il faut maintenant choisir votre direction : **si vous possédez des griffes d'escalade**, allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? **Continuez au 32.**

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. **Bifurquez au 8.**

A moins que vous ne soyez déjà au troisième étage : **accédez alors au toit au 13.**

111.

Vous avez progressé d'environ deux mètres quand, soudain, vous remarquez malgré l'obscurité une pierre plus saillante et pointue que les autres ; si vous ne l'aviez pas vue, elle aurait pu vous déchirer l'épaule ! Mais elle peut désormais vous servir de bonne prise pour rejoindre le trou des latrines plus facilement. Bien joué !

Poursuivez votre lecture au 52.

112.

Les berges de la rivière, couvertes d'une herbe haute et trompeuse, ont l'air fort boueuses et glissantes et il serait facile de dérapier bruyamment et de tomber dans l'eau glacée, ce qui ne serait ni discret, ni bon pour la santé. Mais en farfouillant prudemment entre les touffes d'herbe, vous repérez un endroit plus rocheux d'où vous pourriez plus discrètement pénétrer dans l'eau.

Notez le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure et poursuivez la lecture du paragraphe.

En tentant de vous approcher des berges pour observer les murs d'un peu plus près, vous vous rendez compte que plusieurs litières de grenouilles sont cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour leur permettre d'hiverner. Si quelqu'un marchait dessus, les batraciennes se réveilleraient à grands coups de Côtôt tonitrueux ! Un bon moyen de se faire repérer, tant ce genre de coassements est inhabituel en cette saison... Vous retenez bien l'endroit à éviter.

Notez le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il est entre 22h et 04h, cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et retournez vous réchauffer et terminer vos préparatifs au camp en retournant à l'introduction.

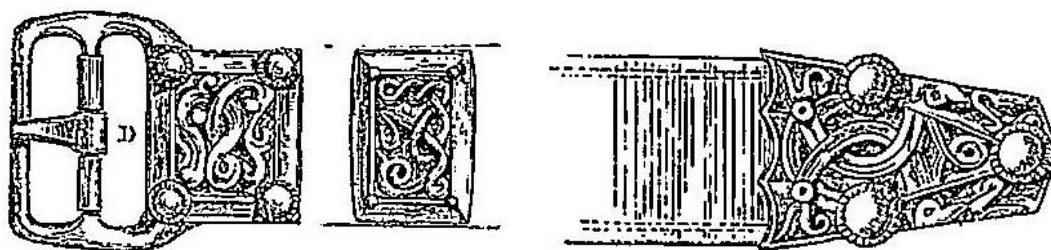
S'il est entre 05h et 06h, vous essayez de vous réchauffer tant bien que mal en attendant l'arrivée des Compagnies, mais vous souffrez du froid qui vous mord et vous engourdit. Vous perdez 1 point de vie.

Allez commencer les choses sérieuses au 18.

113.

Le bahut contient les affaires personnelles du sergent d'armes, et notamment ses biens les plus précieux. Vous y découvrez d'abord une bourse de cuir contenant ses économies : une dizaine de Gros d'argent (100 sols), dix-huit Sols couronnés d'argent, un bel écu d'or avec Philippe VI sur son trône (600 sols !) et même un Besant d'or de Constantinople, dont vous ne connaissez pas la valeur ! Probablement ce qu'il a pu économiser pendant ces dernières années. Outre quelques vêtements, vous y trouvez aussi une belle besace de cuir de Cordoue aux boucles argentées, une large ceinture décorée d'entrelacs complexes avec une grande boucle d'acier et une splendide paire de bottes cuissardes pour la chasse. Tous ces atours doivent valoir aux alentours d'une bonne vingtaine de Gros d'argent, l'équivalent de 200 sols ! Enfin, vous mettez la main sur un médaillon d'argent en sautoir ; il peut s'ouvrir et contient une mèche de cheveux aussi blonds que des blés mûrs. Vous en tirerez sûrement quatre ou cinq Gros d'argent (l'équivalent de 45 sols) si vous le revendez à Frémont...

Vous ne trouvez rien d'autre qui puisse satisfaire votre cupidité, et vous *quittez la chambre pour rejoindre l'escalier en 17.*



114.

Vous vous cachez derrière une tapisserie juste à côté de la porte ! Malheureusement, la bouterolle de votre fourreau d'épée cogne sur le mur, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, la lavandière entre dans la pièce et cherche l'origine de ce bruit. Elle vérifie à la lumière de sa chandelle chaque recoin, regarde sous le lit, et même dans le baquet. Vous retenez votre respiration, prêt à lui donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais après un certain temps, elle abandonne ses recherches dans cette chambre et entre dans les latrines. Vous l'avez échappé belle ! Sortez de votre cachette, *effacez le code « FONDAMENT » ou le code « SABOT de votre feuille d'aventure, cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.*

115.

Vous plaquez tout votre corps aux parois puantes et gluantes de mousses infectes afin d'être le plus discret et le mieux installé possible, puis vous sortez votre miséricorde de son fourreau. Non sans anxiété, vous sentez le cuir usé de sa poignée sous vos doigts, et vous savez sa lame effilée et redoutable... Quand le couvercle se soulève, un rais d'une lumière tremblante vient faiblement éclairer votre cachette, mais bien vite l'obscurité revient, le trou des latrines étant obstrué par le fondement de la personne qui vient de s'y assoir. A cette distance et dans cette étrange situation, vous ne pouvez pas rater votre cible !

Vous frappez donc d'estoc, fort et ferme, perçant l'anus de celui ou celle qui ne faisait que répondre à l'appel de Dame Nature. Celle.. ! Aux cris stridents qui jaillissent aussitôt de la gorge de la malheureuse poignardée, vous reconnaissez des cris féminins, des cris de douleur mêlés de jurons grossiers et, à l'accent rural dépourvu de toute noblesse, vous devinez une fonction de servante ou de lavandière... Votre coup n'étant pas assez profond pour être mortel, l'infortunée domestique s'enfuit en hurlant dans les couloirs et nul doute que d'ici très peu de temps, l'alarme sera donnée dans toute la maison ! Au moins n'avez-vous été ni compissé, ni conchié ! A défaut de conserver votre discrétion, vous gardez néanmoins votre dignité... en quelque sorte...

Par-contre, maintenant, si vous voulez garder la moindre chance de vous en sortir, il va vous falloir pénétrer dans les latrines puis, très rapidement, trouver un endroit pour vous cacher car vous vous voyez mal affronter les trop nombreux hommes d'armes que votre victime ne va pas manquer de rameuter.

Notez le code « FONDAMENT » sur votre feuille d'aventure.

Retenez votre souffle et pénétrez sans tarder à l'intérieur au 30.

116.

Vous n'êtes hélas pas assez rapide, et le sergent, ayant vu du coin de l'œil votre sportive embardée, fonce dans votre direction ! Les sons métalliques de sa broigne et les claquements de ses bottes vous font surgir de votre pauvre cachette quand vous comprenez qu'elle ne va pas vous être d'une grande utilité et, quand vous croisez son regard froid et déterminé, vous vous rendez compte qu'il va constituer sans nul doute un redoutable adversaire.

Puisqu'il n'y a aucune issue à ce petit abri, il va vous falloir l'affronter !

Notez le code « COUR » et battez-vous au 102.

117.

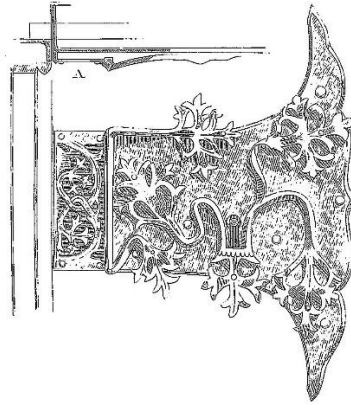
Ayant pris de l'avance sur les Compagnies, vous vous faufilez au travers des prairies et des campagnes désertes à cette heure et en cette saison, seulement animées par les ombres et la blafarde lumière d'une pleine lune déjà à son déclin... Sans rencontrer le moindre importun, un peu avant 07h, vous vous retrouvez à moins d'une portée d'arc de la ferme fortifiée.

Découvrez la ferme au 55.

118.

Malgré vos efforts et le temps que vous y consacrez, vous ne réussissez pas à ouvrir la cassette. La serrure, toute petite, est relativement complexe et elle vous résiste désespérément. Inutile de perdre plus de temps !

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, puis faites un autre choix : crochetez le coffre-fort au 164 ou retournez dans l'escalier au 17.



119.

Vous n'êtes hélas pas assez rapide pour souffler votre source d'éclairage, et la servante, intriguée par cette lumière soudainement éteinte, sonne l'alarme de ses cris ; vous entendez alors les bruits de quelqu'un qui dévale les marches dans votre direction ! Les sons métalliques d'une cotte de maille et les claquements de bottes indiquent clairement un homme d'armes bien équipé, probablement un sergent mercenaire, et il va constituer sans nul doute un redoutable adversaire.

- Voulez-vous l'attendre de pied ferme, l'épée à la main, prêt à défendre chèrement votre vie ? Notez le code « COLIMACON » sur votre feuille d'aventure et battez-vous au 102.

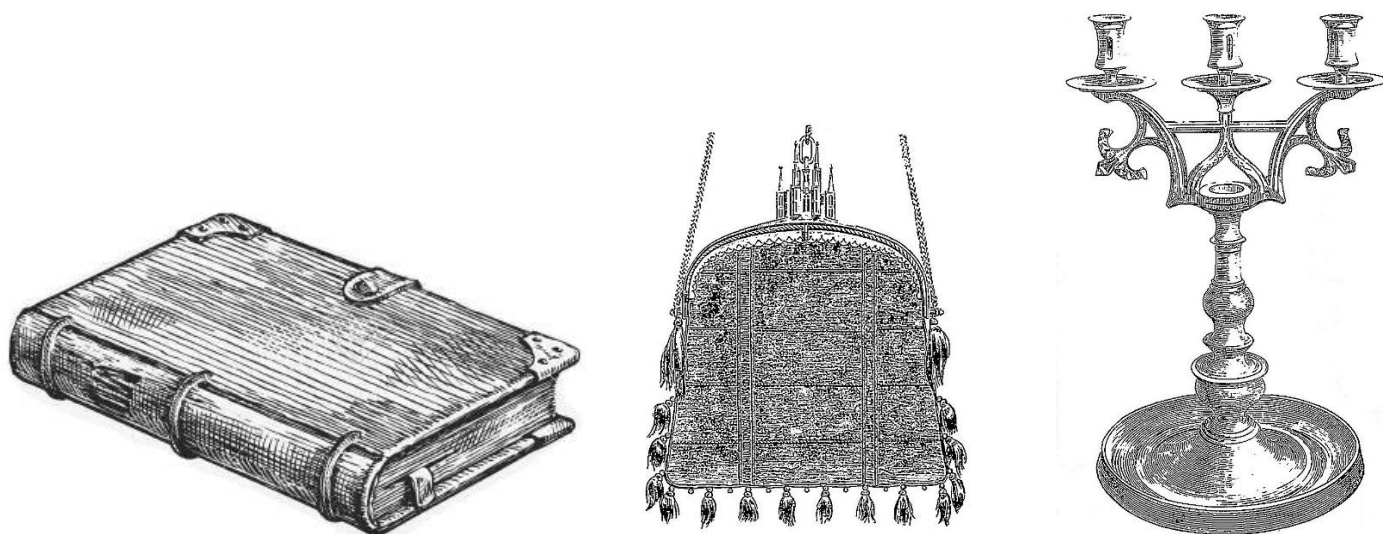
- Ou préférez-vous foncer vers la première porte qui donne dans la cour, à quelques mètres de vous, et vous mêler aux combats qui y font rage ? Notez le code « SERGENT » et précipitez-vous au 4.



120.

Vous ouvrez, remuez et inspectez tout ce qui peut l'être, farfouillant dans tous les recoins, et votre récolte n'est pas maigre ! Bien sûr, vous laissez de côté le butin de trop peu de valeur ou trop encombrant : tapisseries, beaux vêtements, bassine de faïence, poupées de chiffon... Votre besace n'est hélas pas un sac sans fond ! Vous prenez les livres qui vous semblent les plus précieux : en parchemin, enluminés de scènes courtoises ou livres d'heure, ils doivent valoir au moins la somme de 5 écus d'or, soit 3000 sols ! En retournant le contenu des coffres et des armoires, vous trouvez aussi une capeline de fourrure, des chaussons de cuir fin de style mahométan, un collier en argent avec un médaillon religieux en sautoir, ainsi qu'une belle aumônière en velours de Lucques brodé orné d'un fermoir en vermeil. Vous faites enfin main basse sur le chandelier en argent, l'aiguière et la petite coupe. Ce luxueux butin vous rapportera certainement 800 sols ! Une bien belle somme, à condition de trouver à qui vendre tout ce bric à brac...

Après avoir rempli votre escarcelle et votre petit sac à dos de tout ce que vous avez pu ramasser, ne trouvant rien d'autre qui puisse satisfaire votre rapacité, vous **quittez la chambre pour rejoindre l'escalier en 17.**



121.

Vous vous cachez derrière une tapisserie juste à côté de la porte ! Malheureusement, la bouterolle de votre fourreau d'épée cogne sur le mur, ce qui fait du bruit... L'ayant entendu, la lavandière entre dans la pièce et cherche l'origine de ce bruit. Elle vérifie à la lumière de sa chandelle chaque recoin, regarde sous le lit, et même dans le baquet. Vous retenez votre respiration, prêt à lui donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais après quelques minutes, sans doute apeurée par l'obscurité, elle abandonne ses recherches dans cette chambre et s'en va soulager ses besoins naturels dans les latrines. Vous l'avez échappé belle ! Sortez de votre cachette, **effacez le code « FONDEMENT » ou le code « SABOT de votre feuille d'aventure, cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.**

122.

En faisant très attention à éviter les piques de métal que vous avez repérées il y a seulement quelques heures, vous sortez discrètement de l'eau et après avoir pris pied sur la petite grève de sable, vous dissimulant dans l'ombre de l'encoignure formée par la tour nord-ouest et le logis, vous évaluez la situation pour pouvoir entamer votre grimpette...

Commencez la grimpette au 23.

123.

07h25 : Les Compagnies montent à l'assaut en beuglant. Les ordres de tirer sur les assaillants fusent de partout, mais sont bientôt couverts par un bruit assourdissant qui claque comme un coup de tonnerre d'été ! Le premier coup de bélier vient d'être donné sur la grand'porte...

124.

Malgré vos efforts et le temps que vous y consacrez, vous ne réussissez pas à ouvrir le coffre. La serrure, trop complexe, vous résiste désespérément. Pire encore : vous cassez votre outil, crochet brisé ou miséricorde ébréchée, ce qui coince définitivement le mécanisme ! Inutile de perdre plus de temps !

Cochez 4 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure ; si vous utilisiez un crochet, maintenant brisé, vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de Crochetage ; puis faites un autre choix : crochetez la cassette au 177 ou retournez dans l'escalier au 17.

125.

Pressé de sortir le plus rapidement possible de la rivière glacée, vous avez à peine le temps d'apercevoir du coin de l'œil les piques de métal qui ont été fichées, juste en-dessous du niveau de l'eau, dans les roches sur lesquelles ont été bâtis les remparts, et au dernier moment, vous parvenez à éviter de plonger la main dessus ! Vous réussissez ensuite à rester discret et à sortir de l'eau ; après avoir pris pied sur la petite grève de sable, vous dissimulant dans l'ombre du coin formé par la tour nord-ouest et le logis, vous évaluez la situation pour pouvoir entamer votre grimpette...

Commencez la grimpette au 23.

126.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le chaînage d'angle de la tour.

*Si vous possédez des griffes d'escalade, vous pouvez maintenant choisir votre direction : allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? **Continuez au 32.***

Mais *si vous n'avez pas de griffes d'escalade ou si vous le préférez*, vous vous dirigez sur votre gauche et accédez au conduit des latrines. *Continuez votre lecture au 8.*

127.

Les berges de la rivière, couvertes d'une herbe haute et trompeuse, ont l'air fort boueuses et glissantes et il serait facile de déraiper bruyamment et de tomber dans l'eau glacée, ce qui ne serait ni discret, ni bon pour la santé. Mais en farfouillant prudemment entre les touffes d'herbe, vous repérez un endroit plus rocheux d'où vous pourriez plus discrètement pénétrer dans l'eau.

*Notez le code « **BERGE** » sur votre feuille d'aventure et poursuivez la lecture du paragraphe.*

En tentant de vous approcher des berges pour observer les murs d'un peu plus près, vous vous rendez compte que plusieurs litières de grenouilles sont cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour leur permettre d'hiverner. Si quelqu'un marchait dessus, les batraciennes se réveilleraient à grands coups de Côtôtâ

tonitruants ! Un bon moyen de se faire repérer, tant ce genre de coassements est inhabituel en cette saison... Vous retenez bien les endroits à éviter.

Notez le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure et poursuivez la lecture du paragraphe.

Vous observez la douve afin de situer le meilleur endroit pour en sortir sur la petite grève au pied des remparts. C'est alors qu'un coup de vent d'ouest aux fragrances marines soulève les hautes herbes qui poussent maigrement sur cette grève, ce qui laisse apparaître des piques de fer fichées dans la roche ou dans les murs, pointes vers le fossé.

Il ne faudrait pas s'y empaler en sortant des eaux glacées ! Vous veillerez soigneusement à les éviter...

Notez le code « COLEGRAM » sur votre feuille d'aventure.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

S'il est entre 22h et 04h, cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et retournez vous réchauffer et terminer vos préparatifs au camp en retournant à l'introduction.

S'il est entre 05h et 06h, vous essayez de vous réchauffer tant bien que mal en attendant l'arrivée des Compagnies, mais vous souffrez du froid qui vous mord et vous engourdit. Vous perdez 1 point de vie.

Allez commencer les choses sérieuses au 18.

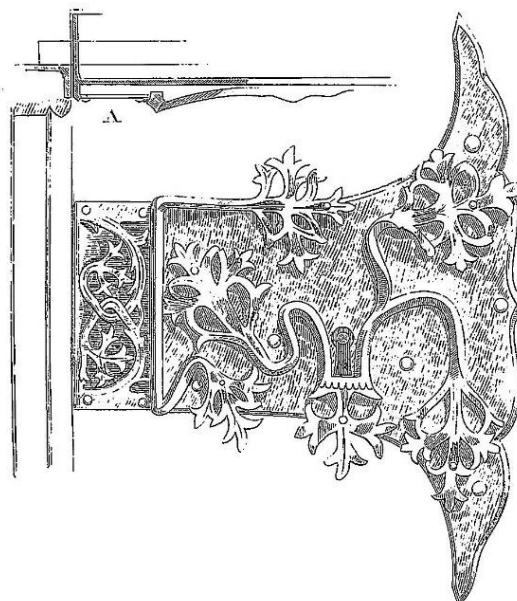
128.

La serrure, vraiment très petite, est relativement complexe et elle vous résiste plus longtemps que vous ne l'auriez espéré ; finalement, au bout d'une bonne dizaine de précieuses minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Vous y trouvez les bijoux de la Dame de Redewâtre : colliers, bagues et anneaux, quelques bracelets... Jolis et de bonne facture, ils ne sont pas non plus des atours princiers, et la plupart sont en argent plutôt qu'en or. L'ensemble devrait néanmoins se vendre pour pas loin de 3 livres, c'est-à-dire 600 sols.

Si vous le voulez, *faites un autre choix : crochetez le coffre-fort au 164 ou retournez dans l'escalier au 17.*



129.

Prenant le temps de viser consciencieusement, vous appuyez enfin sur la gâchette de votre arbalète...

Faites un jet de Combat : Capitaine Croquart : 26 points de vie.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro, vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 166 ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.

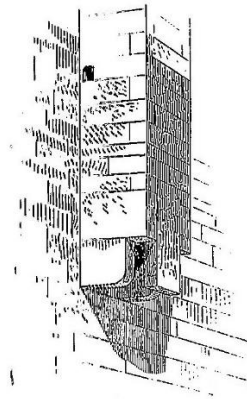
2-4	<p>Mordiable ! Alors que vous chargez votre arbalète, l'arc de votre arme, humide et raidi par le froid, se brise en un craquement sec ! Vous pouvez aller en chercher une sur la petite muraille qui a maintenant l'air déserte, mais cela va vous faire perdre du temps... Mais avez-vous vraiment le choix ?</p> <p>Sautez au 22. Notez le code « ARC BRISE » sur votre feuille d'aventure.</p> <p>Pour la suite du combat, considérez les résultats 2-4 comme des 6-7.</p>
5	<p>Sale coup ! Vous ratez votre cible de plusieurs mètres, mais votre carreau n'est pas perdu pour tout le monde ! Par inadvertance, vous blessez le Seigneur de Redewâtre. Celui-ci, instinctivement, lève la tête et vous aperçoit ; vous l'entendez grommeler un juron et promettre votre perte pour bientôt.</p> <p>Si vous voulez désormais changer d'objectif et plutôt tirer sur lui, ajustez votre tir au 166.</p>
6-7	<p>Vous essayez de blesser le gaillard, avec l'intention de trouver un défaut à son armure, mais votre carreau ricoche sur son harnois et va se perdre dans un tas de foin à proximité.</p> <p>Heureusement, Ernoult profite de l'occasion pour, de sa flamberge, lui infliger 4 points de dégâts.</p>
8	<p>Passant outre son armure, vous le blessez d'un carreau bien ajusté lui causant 4 points de dégâts. Malheureusement, le chevalier n'a pas le même succès et sa grande lame ondulée comme une flamme balaie le vide. Mais au même moment, le capitaine reçoit un coup de fourche dans la cuisse donné par un des braves servants de ferme, ce qui lui cause 3 points de dégâts !</p>
9-10	<p>Passant outre son armure, vous le blessez d'un carreau bien ajusté lui causant 4 points de dégâts. Ernoult réussit à le blesser à la cuisse lui causant 4 points de dégâts.</p>
11-12	<p>Joli coup ! La pointe de votre carreau, trouvant défaut en son armure, s'enfonce profondément au travers de son abdomen, perçant ses entrailles, et cette douloureuse blessure lui cause 8 points de dommages !</p> <p>Pour couronner le tout, un deuxième carreau, cette fois tiré par le capitaine Vipistrel qui se tient pourtant assez loin sur les remparts orientaux, se plante sous son bras gauche au niveau de son aisselle et lui inflige 4 points de dégâts !</p>
13 et plus	<p>Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser sa garde et de s'exposer aux attaques du chevalier, le capitaine lève la tête dans votre direction. Erreur ! Fatale erreur ! Au faîte de votre concentration, vous réussissez un tir exceptionnel ! La pointe de votre carreau se faufile entre sa spalière et son heaume et lui transperce la gorge. Gémissant de douleur, le fier et tonitruant capitaine tombe à genoux, puis, poussant un dernier râle, s'effondre aux pieds du Seigneur de Redewâtre. C'est la victoire !</p> <p>Vous pouvez désormais attaquer, si vous le désirez, le Seigneur de Redewâtre au 166 ; si au contraire vous préférez retourner votre veste et vous allier au Seigneur de Redewâtre, rendez-vous au 200.</p>

130.

Alors que vous essayez d'attraper une prise saillante avec votre main droite, votre pied gauche dérape en glissant sur un moellon rendu verdâtre par les excréments et les eaux usées, suivi de votre pied droit ! Suspendu dans le vide par la seule force de vos mains, vous tentez de vous agripper à la roche tout en essayant de trouver d'autres prises de pied, et heureusement, au prix d'un grand effort, vous parvenez à vous agripper au mur sans lâcher prise. Vous vous êtes en revanche salement égratigné le genou gauche et celui-ci se met à saigner et s'engourdir de douleur. Heureusement, ce côté-ci de la tour étant moins visible de la petite muraille, votre mésaventure ne semble pas avoir alarmé les gardes.

Le choc vous fait perdre 2 points de vie.

Hissez-vous à la force des bras au 5.



131.

Vous n'êtes pas assez rapide pour souffler votre source d'éclairage, et la servante, intriguée par cette lumière soudainement éteinte, cherche à en connaître l'origine. Elle fouille l'obscurité de son regard, tentant d'éclairer au mieux les recoins de l'escalier au moyen de sa maigre chandelle, mais au bout de quelques instants, sans doute apeurée par la pénombre, elle renonce en maugréant et franchit la porte des latrines. Vous attendez qu'elle en ressorte soulagée et, après qu'elle est remontée aux étages supérieurs, vous reprenez votre exploration des lieux.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Effacez le code « ARCHIMEDE » de votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 17.



132.

Vous glissez et tombez bruyamment dans l'eau glacée ! Mais le plus bruyant n'est pas votre chute : ce sont les dizaines de coassements qui soudain s'élèvent de tous les coins et recoins des berges de la rivière, car vous avez réveillé plusieurs générations de grenouilles qui hivernaient tranquillement en leurs litières...

Notez le code « PRINCES » et allez subir les conséquences de votre maladresse au 40.

133.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le premier étage, arrivant juste sous l'égouttoir. Jusqu'ici, tout va bien !

En revanche, de là où vous êtes, vous vous rendez compte que les jointures des étages suivants, plus exposées au vent, sont un peu plus érodées et que le ciment est tellement fragilisé que vous ne pensez pas pouvoir trouver de nouvelles prises...

La seule solution pour continuer sur ce mur vous semble être de vous hisser sur l'égouttoir ; puis, de là, atteindre les volets de la fenêtre du premier étage et, en y grim pant, rejoindre l'appui d'une fenêtre du deuxième étage et enfin le toit. Une solution audacieuse mais qui a l'avantage d'emprunter des prises faciles à exploiter. Par contre, en passant devant les fenêtres, et notamment celle de la chapelle qui n'est pas déserte, il vous faudra redoubler de discrétion !

Vous pourriez également tenter d'atteindre le conduit des latrines : il va alors falloir rejoindre et longer le mur sud de la tour, puis passer le chaînage d'angle et atteindre les latrines sur la face ouest. Une tentative plus technique, mais potentiellement plus discrète...

Il faut maintenant choisir votre direction : allez-vous essayer de vous hisser sur l'égouttoir puis les fenêtres pour atteindre le toit ? *Continuez au 41.*

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines ? *Bifurquez au 67.*

134.

Comme cela était à prévoir, vous n'y trouvez rien de bien intéressant. Et vos doigts ne sont pas plus propres qu'auparavant...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

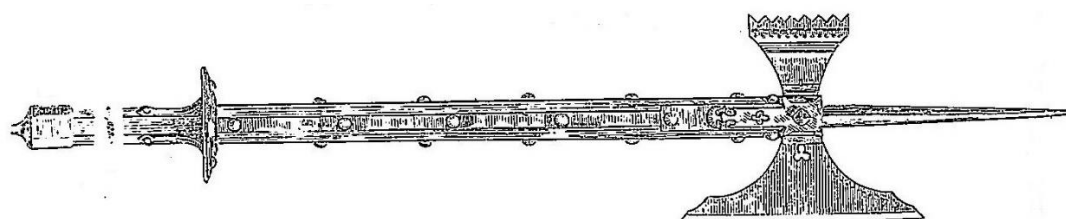
Sortez des latrines et découvrez la tour au 17.

135.

Tout se passe bien pendant les premiers mètres ; malheureusement, alors que vous atteignez le troisième étage, les lames de vos griffes d'escalade descendent une pierre d'angle dont la jointure de ciment a été fragilisée par le vent et le temps, juste au-dessus de votre tête. La pierre se détache et vous tentez de l'éviter. *Esquivez-la au 15.*

136.

07h30 : Les défenseurs balancent du sable chauffé au rouge sur les assaillants. Au milieu des cris de douleur, vous reconnaissez certains des porteurs de béliers désignés ; une odeur de cochon grillé commence à flotter dans l'air.



137.

Première constatation : pour pénétrer discrètement dans la ferme, selon vous, le plus efficace serait d'escalader un mur. Ceux qui constituent les murailles et les tours plongeant directement dans l'eau du fossé, la seule solution est de sortir de l'eau et de pouvoir prendre pied au sec et sur du solide ; le seul endroit sec et solide de la façade ouest est la petite grève au pied de l'angle formé par la tour nord-ouest et le grand corps de logis.

Pour y accéder, il vous faudra bien vous résoudre à vous mettre à l'eau ! La douve n'a que cinq mètres de large, mais à moins d'avoir des ailes ou de marcher sur l'eau comme Notre-Seigneur-Fils-de-Dieu, il va falloir nager dans l'eau glacée...

Ensuite, une fois sur la berge, escalader le mur. En grim pant les trois étages, vous pourrez accéder au toit d'ardoises et y trouver sans doute un point de vue plongeant sur la cour et les combats qui s'y dérouleront. De là-haut, avec une bonne arbalète, vous aurez de nombreuses cibles possibles...

Si vous voulez pénétrer dans les bâtiments, par contre, vous ne voyez guère qu'une seule solution, et elle n'est pas très ragoûtante : remonter le conduit de la fosse d'aisance de la tour nord-ouest ! Les grandes fenêtres sont closes par des volets qu'il vous serait bien compliqué de crocheter suspendu dans le vide, et les fenêtres cintrées du dernier étage sont vraiment trop petites ; il ne reste donc que les latrines...

Celles-ci sont constituées d'un conduit de pierre en saillie d'environ un mètre de large et qui surplombe la douve à plus ou moins 4 mètres de hauteur. Il devrait être possible de grimper jusque-là et de vous faufiler dans ce conduit jusqu'à l'intérieur.

Une fois dans la tour, vous pourrez rejoindre la cour ou le corps de logis pour mener la bataille d'une manière ou d'une autre !

Vous pourriez attaquer par surprise, et dans le dos, la cible que vous aurez choisie, à l'épée ou à l'arbalète. Une petite égratignure à l'honneur d'un prudhomme, mais une belle occasion de briller au combat aux yeux des uns ou des autres.

Ou alors prendre en otage la famille du Seigneur et le contraindre à se rendre, une solution peu chevaleresque, mais qui pourrait se révéler très efficace et rapidement mettre fin aux combats.

Vous pourriez enfin... ne pas vous mêler à toute cette violence mais plutôt fouiller consciencieusement, et discrètement, les chambres de cette riche famille de nobles fermiers pour commencer, avant l'heure, un pillage lucratif... et sans partage ! Vous faites confiance à vos compagnons d'infortune pour remporter la victoire sans que votre aide ne soit indispensable ! La solution du couard pacifique... du riche couard pacifique !

Quel que soit votre plan, il va nécessiter une certaine détermination et beaucoup de discrétion, car même si les gardes seront distraits par l'arrivée des compagnies et, bientôt, par les combats, il est très probable qu'il y ait des sentinelles pour surveiller ce côté-ci de la ferme !

Commencez les choses sérieuses au 18.

138.

Comme cela était à prévoir, vous n'y trouvez rien de bien intéressant, mais tout de même : vous découvrez un morceau de papier chiffon plié et glissé entre deux moellons disjoints, dans un recoin peu visible ; probablement quelqu'un a-t-il voulu l'y dissimuler. En le dépliant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un dessin érotique figurant une scène osée, ô combien : une femme aux seins pendants, prise en levrette par un premier jouvenceau, suce le vi d'un deuxième debout en face d'elle !

On n'expulse pas, en ces lieux d'aisance, que des matières fécales.. !

Ce genre de dessin pourra certainement intéresser l'un ou l'autre de vos futurs compagnons mercenaires, et vous en tirerez probablement plusieurs mailles, voire quelques sols. Enfin... Disons **5 sols**, vu la qualité du dessin...

Alors que vous alliez abandonner vos recherches et que vous vous apprêtiez à franchir la porte, vous apercevez dans la pénombre une pierre disjointe qui semble ressortir quelque peu du mur. Vous l'en extrayez sans effort et vous avez la surprise de trouver au fond du trou qu'elle comblait imparfaitement un petit livre de mauvais papier chiffon...

Bien sûr, vous n'avez pas appris à lire, mais en observant l'enluminure qui orne sa couverture et en le feuilletant, il vous semble comprendre qu'il doit raconter l'histoire d'un héros affrontant dans de sombres tunnels un magicien maléfique vivant tout au-dessus d'une montagne auréolée de flammes et recouverte d'une végétation écarlate.

A l'intérieur, les dessins, tracés à la plume, représentent avec talent l'entrée d'une grotte, un vieillard famélique et furieux armé d'un gourdin, un homme musculeux à tête de taureau, ou encore un arc splendide. Il y a même un sorcier menaçant et un dragon ! Etrange.. ! Ce qui est étonnant, c'est que le texte a l'air fragmenté en plusieurs parties portant chacune un numéro... Vous n'avez jamais vu ça et c'est à rien n'y comprendre !

Ce livre ne doit pas valoir bien cher, mais comme de toute façon vous ne pouvez pas le lire, vous en tirerez au moins **5 sols**.

Vous rangez vos trouvailles dans votre besace et vous ouvrez enfin la porte.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Découvrez l'intérieur de la tour au 17.

139.

Lorsqu'il sort de la tour, le sergent, abasourdi par le bruit des combats, marque un temps d'arrêt, cligne des yeux, l'air perplexe ; mais sitôt qu'il voit son Seigneur lige en train de combattre, il accomplit son devoir et fonce dans sa direction pour lui porter secours ! Vous attendez encore quelques minutes et, quand vous êtes certain qu'il ne constituera plus votre problème, vous quittez votre cachette.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

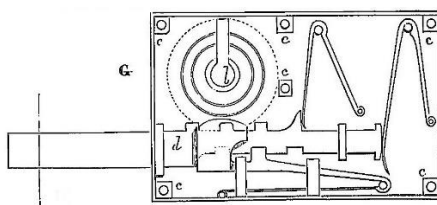
Notez le code « SERGENT DANS LA COUR » sur votre feuille d'aventure.

Poursuivez votre lecture au 4.

140.

Malgré vos efforts et le temps que vous y consacrez, vous ne réussissez pas à ouvrir le coffre. La serrure, trop complexe, vous résiste désespérément. Inutile de perdre plus de temps !

Cochez 4 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure puis faites un autre choix : crochetez la cassette au 177 ou retournez dans l'escalier au 17.



141.

Le froid et l'humidité du vent d'ouest et du mur sur lequel vous êtes accroché comme un fruit trop mûr, prêt à tomber, finissent par percer vos chausses et vous font véritablement frissonner. Vous finissez fatalement par éternuer à grand bruit... Immédiatement, un des deux gardes braque le faisceau de lumière dans votre direction et finit par vous repérer. Au moment où il sonne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en sortir est de sauter dans la douve, sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous plongez donc précipitamment dans l'eau glaciale et vous vous mettez à nager le plus vite possible.

Hélas... Un des deux mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

142.

Malgré les moellons rendus verdâtres par les excréments et les eaux usées, vous parvenez sans problème à vous hisser dans le conduit puant des latrines.

Hissez-vous à la force des bras au 5.

143.

Restant parfaitement immobile, caché dans l'ombre, la lavandière ne se doute en aucun cas de votre présence et franchit la porte des latrines. Vous attendez qu'elle en ressorte soulagée et, après qu'elle est remontée aux étages supérieurs, vous reprenez votre exploration des lieux.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Effacez le code « ARCHIMEDE » de votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 17.

144.

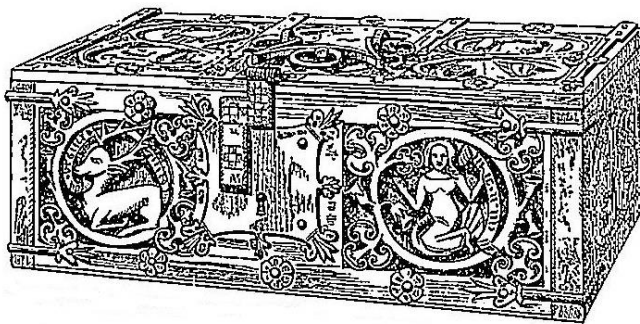
Vous ouvrez, remuez et inspectez tout ce qui peut l'être, farfouillant dans tous les recoins, et votre récolte n'est pas maigre ! Bien sûr, vous laissez de côté le butin de trop peu de valeur ou trop encombrant : tapisseries, beaux vêtements, grand candélabre de cuivre... Il y a de nombreux objets et votre besace n'est pas si grande ! Vous prenez le petit livre relié de cuir : il est en parchemin, enluminé de scènes religieuses, et doit valoir au moins 1 écu d'or, c'est-à-dire 600 sols ! En fouillant les coffres et les armoires, vous trouvez aussi, entourant une robe doublée de fourrure, une superbe ceinture de soie damassée, des chaussons de cuir fin de style mahométan, un impressionnant collier pectoral en argent constitué de médaillons religieux, une belle aumônière en velours brodé au fermoir en argent malheureusement cassé... Ce précieux bric à brac vous rapportera certainement 3 ou 4 livres, disons 700 sols. Vous découvrez surtout une petite cassette entièrement couverte de plaques d'acier renforcé sur les coins et les arrêtes et munie d'une minuscule serrure, et, caché sous une pile de draps rangés dans le bas d'une armoire, un imposant coffre-fort ! Il s'agit d'une huche bardée

de plaques de fer, renforcée de pentures cloutées et de solides coins d'acier. Travail de Nuremberg, à votre humble avis.

- Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps de crocheter la petite cassette, mais, outre la compétence **Crochetage**, cela nécessite absolument des rossignols de coquillard tant la serrure est trop petite pour de simples crochets ou votre miséricorde. ***Sortez votre plus petit crochet et poursuivez votre lecture au 177.***

- Vous pouvez également, si vous maîtrisez le **Crochetage**, tenter d'ouvrir le coffre-fort, mais cela va prendre beaucoup de temps car la serrure, à l'apparence aussi solide que complexe va vous donner du fil à retordre. ***Sortez votre meilleur outil, rossignols, crochet ou miséricorde, et commencez à triturer la serrure au 164.***

- Mais si vous ne voulez pas perdre plus de temps, sortez ce la pièce et ***retournez dans l'escalier au 17.***



145.

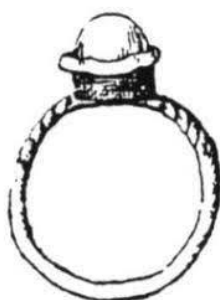
Vous sortez immédiatement de votre sac le grand drap sec que vous a fourni Frémont et vous frottez énergiquement votre corps frissonnant de froid afin de vous réchauffer et de vous sécher. Puis vous vous rhabillez le plus vite possible. En quelques minutes, et malgré un petit vent marin qui se met à souffler de l'ouest, votre corps, protégé par vos vêtements secs, se réchauffe et vos membres se dégourdissent un peu...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de vous sécher et de vous rhabiller.

Continuez la grimpe au 23, sans tenir compte du code « ABEILLE » pour ce paragraphe.

146.

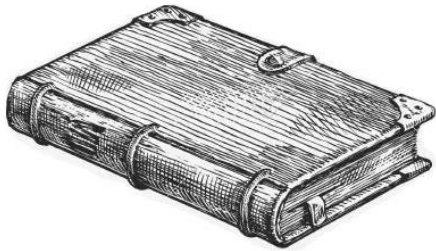
Vous plongez sous le lit ! Vous retenez votre respiration, prêt à donner un grand coup de miséricorde s'il le faut. Mais vous restez parfaitement immobile et silencieux et la lavandière, n'ayant aucune raison de rentrer dans la chambre des maîtres, s'en va soulager ses besoins naturels dans les latrines. Vous l'avez échappé belle ! En revanche, vous avez la surprise de découvrir sous le lit une magnifique bague en argent ornée d'une perle qui doit valoir dans les 10 Gros d'argent, soit 100 sols ! Sans doute a-t-elle été égarée par la maîtresse de maison... Sortez de votre cachette, ***effacez le code « FONDAMENT » ou le code « SABOT de votre feuille d'aventure, cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 12.***



147.

Vous inspectez rapidement tout ce qui se trouve dans la pièce, et votre récolte n'est pas maigre ! Bien sûr, vous laissez de côté le butin de trop peu de valeur ou trop encombrant : tapisseries, beaux vêtements, bassine de faïence, poupées de chiffon... Votre besace n'est hélas pas un sac sans fond ! Vous prenez les livres qui vous semblent les plus précieux : en parchemin, enluminés de scènes courtoises ou livres d'heure, ils doivent valoir au moins la somme de 5 écus d'or, soit 3000 sols ! Vous faites également main basse sur le chandelier en argent, l'aiguière, la petite coupe... Ce joli butin vous rapportera certainement 300 sols.

Après avoir rempli votre escarcelle et votre petit sac à dos de ce que vous avez pu ramasser, ne trouvant rien d'autre qui puisse satisfaire votre rapacité, vous **quittez sans perdre plus de temps la chambre pour rejoindre l'escalier en 17.**



148.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le chaînage d'angle de la tour.

A vrai dire, cela vous paraît tellement facile que vous pensez bien atteindre le toit ou le conduit des latrines sans difficulté, mais il vous faut choisir votre direction : allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit (*cela vous est possible même si vous ne possédez pas de griffes d'escalade !*) ? **Continuez au 13.**

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. **Bifurquez au 5.**

149.

07h35 : Le bruit sourd et puissant du bélier s'écrasant sur la grand'porte redouble de fréquence, et les premières échelles sont posées. Quelques valeureux assaillants arrivent sur les remparts, et on entend les premiers cliquetis d'épées. De part et d'autre, des ordres sont aboyés, et il vous semble reconnaître la voix de Vipistrel...

150.

Restant parfaitement immobile et silencieux, personne ne pourrait se douter de votre présence. Lorsqu'il sort de la tour, le sergent, abasourdi par le bruit des combats, marque un temps d'arrêt, cligne des yeux, l'air perplexe ; mais sitôt qu'il voit son Seigneur lige en train de combattre, il accomplit son devoir et fonce dans sa direction pour lui porter secours et... se fait percer la tête par un carreau d'arbalète particulièrement bien ajusté ! Instinctivement, vous cherchez du regard l'origine de ce tir redoutable, et vous apercevez au loin sur les remparts orientaux le capitaine Vipistrel esquissant sur son visage cet ambigu sourire que vous lui avez vu quelques fois... Maintenant que vous êtes certain que le sergent ne constituera plus votre problème, vous quittez votre cachette.

Notez le code « SERGENT MORT » sur votre feuille d'aventure et poursuivez votre lecture au 4.

151.

Vous vous rattrapez sans problème en agrippant une touffe d'herbe tout en parvenant à garder votre calme et ne pas faire de bruit. Après vous être discrètement immergé dans l'eau, vous pouvez nager en frissonnant en direction de la petite grève et sortir de l'eau au pied des murs.

Nagez jusqu'à l'autre rive au 19.

152.

Montant le long de l'angle de la tour, vous accédez sans problème et en toute discrétion au toit.

Allez au 13.

153.

Malgré la lumière du petit matin et surtout occupés par le bruit que font les Compagnies qui ont dû atteindre le pied des remparts orientaux, les gardes dirigent leurs lanternes vers les berges et la douve...et ne vous voient pas. Quelques instants plus tard, après avoir mis le bruit sur le compte d'un poisson, les mercenaires regardent à nouveau vers la cour en vous tournant donc le dos.

Vous attendez encore quelques minutes en frissonnant. Vous êtes blessé et vous êtes percé de froid ! Mais au moins, vous n'êtes pas repéré et vous pouvez reprendre votre progression...

Le froid vous fait perdre 1 point de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Il faut maintenant choisir votre direction : *si vous possédez des griffes d'escalade*, allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? *Continuez au 32.*

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. *Bifurquez au 8.*

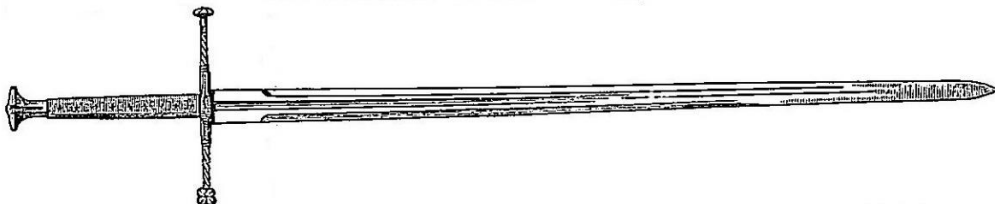
A moins que vous ne soyez déjà au troisième étage : *accédez alors au toit au 13.*

154.

Votre coup d'épée magistral a été remarqué par tous, et vous êtes l'objet de nombreuses conversations ! On vous tape dans le dos, on vous congratule, on vous fait passer le cruchon de vin... Nul doute que vous serez admis dans la Compagnie de votre choix, et vous pourrez passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous vous êtes bien battu et que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, tôt ou tard, il vous faudra choisir ! Et peut-être bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé.

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez de votre triomphe, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... *Rendez-vous au 202.*



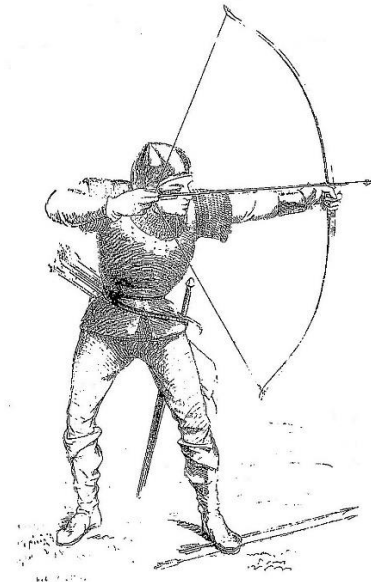
155.

Vous estimez qu'il sera plus facile d'attraper l'extrémité de l'égouttoir pour pouvoir ensuite replier vos jambes par-dessus et y grimper. Erreur ! Fatale erreur ! La lourdeur de votre corps fait contrepoids et l'égouttoir, agissant comme un levier, descelle le moellon juste au-dessus de lui et qui le maintenait fiché dans le mur. Il se détache soudain et vous emporte avec lui. Vous chutez bruyamment dans l'eau glacée ; immédiatement, un des deux gardes braque son faisceau de lumière dans votre direction et finit par vous repérer. Au moment où il corne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en tirer est de sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous mettez à nager aussi vite qu'un damné voulant surgir des eaux brûlantes de l'Achéron !

Hélas... Un des deux mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.



156.

Le froid et l'humidité des herbes hautes et du sol sur lesquels vous avez dû vous coucher de tout votre long finissent par percer vos chausses et vous font véritablement frissonner. Vous finissez fatalement par éternuer à grand bruit... Immédiatement, un des deux gardes braque le faisceau de lumière dans votre direction et finit par vous repérer. Au moment où il corne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en sortir est de déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous levez donc précipitamment et vous vous mettez à courir le plus vite possible.

Hélas... Un des deux mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, le sol se dérobe sous vos pieds, l'horizon bascule et vous tombez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

157.

07h40 : En un sinistre craquement de bois, le bélier finit par avoir raison de la grand'porte ! Partout, des ordres sont beuglés et vous reconnaissez distinctement l'accent germanique du capitaine Croquart : il est pas content !

158.

Vous estimez qu'il sera plus prudent d'attraper la base de l'égouttoir, là où il a l'air le plus solidement fiché dans le mur, pour pouvoir ensuite vous hisser à la force des bras et grimper dessus. En serrant les dents, vous vous soulevez et passez finalement les jambes en travers du conduit. Malheureusement, celui-ci est moussu et glissant ; en voulant vous redresser, votre pied droit dérape et vous tombez dessus à califourchon ce qui écrase, ô combien douloureusement, vos bourses ! Vous agrippant tant bien que mal à l'égouttoir pour ne pas tomber, mordant vos lèvres jusqu'au sang pour ne pas geindre de souffrance, les larmes aux yeux, vous attendez quelques minutes, le temps que cette horrible sensation qui pulse dans votre bas-ventre s'estompe et vous reprenez votre ascension en grim pant sur les volets de la fenêtre du premier étage.

Le choc vous fait perdre 1 point de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps que la douleur s'apaise un peu...

Poursuivez votre lecture au 163.

159.

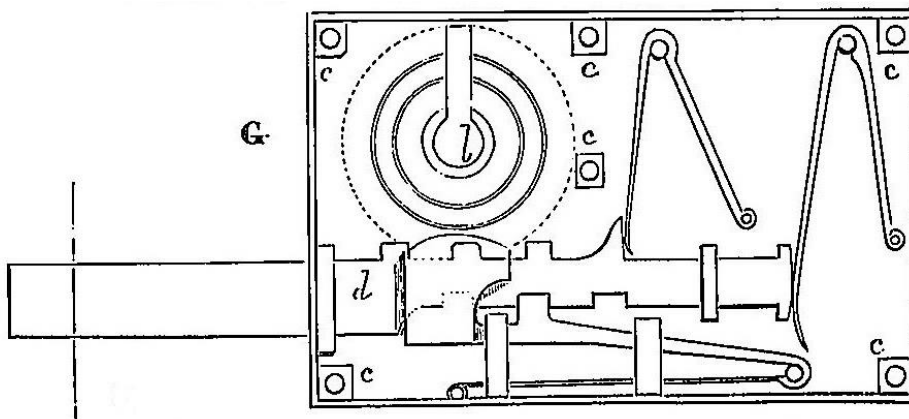
La serrure, vraiment très complexe, vous résiste plus longtemps que vous ne l'auriez espéré ; finalement, au bout d'un temps qui vous a semblé une éternité, vous parvenez à l'ouvrir, mais vous cassez votre outil, crochet brisé ou miséricorde ébréchée, pour vaincre les dernières résistances de cette teutonne mécanique...

Cochez 4 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Si vous utilisiez un crochet, maintenant brisé, vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets de Crochetage.

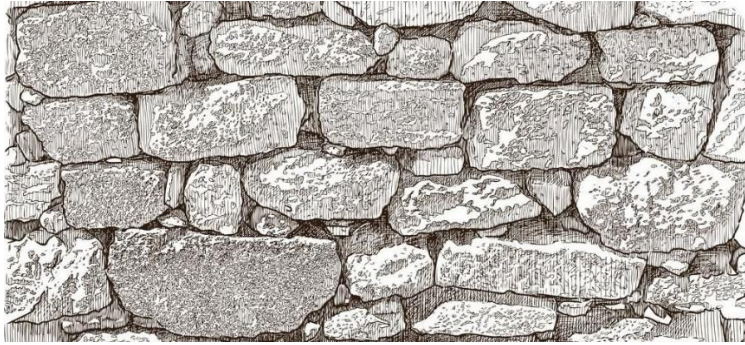
A l'intérieur, vous n'y trouvez... rien du tout ! Le coffre -fort est vide, et semble n'avoir d'autre rôle que de distraire les voleurs cupides et leur faire perdre leur temps ! Vous enragez, mais ce qui est fait est fait, et le temps qui est perdu ne sera pas retrouvé...

Si vous le voulez, faites un autre choix : crochetez la cassette au 177 ou retournez dans l'escalier au 17.



160.

Tout se passe bien pendant les trois premiers mètres ; malheureusement, alors que vous atteignez le premier étage, les lames de vos griffes d'escalade descendent une pierre d'angle dont la jointure de ciment a été fragilisée par le vent et le temps, juste au-dessus de votre tête. La pierre se détache et vous tentez de l'éviter.
Esquivez-la au 15.

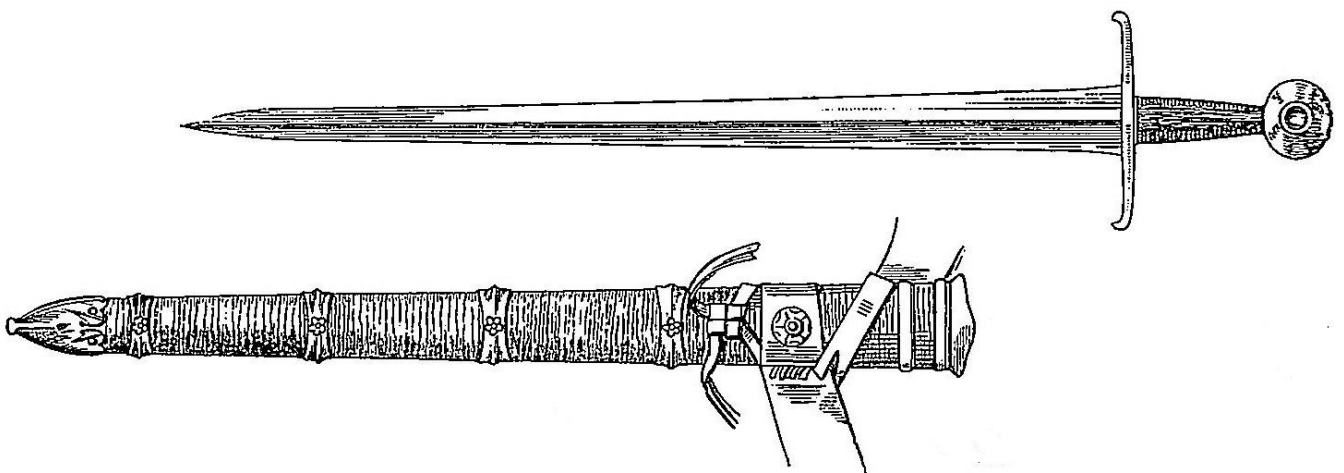


161.

Votre attaque dans le dos a été remarquée par tous, et vous êtes l'objet de nombreuses conversations ! Certains vous tapent dans le dos et vous félicitent pour votre habileté et votre intelligence, louant votre ruse et l'efficacité de vos méthodes ; d'autres vous regardent avec mépris et font la grimace à votre passage ; et d'autres encore crachent dans votre ombre en vous traitant entre leurs dents de « *chiabrena* » ... Votre entorse à l'honneur ne vous amènera pas que des amis, loin s'en faut, mais beaucoup de ces mercenaires, épuisés par la bataille, savent néanmoins que votre geste a amplement participé de la victoire et leur a peut-être bien sauvé leur misérable vie ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune et vous serez probablement admis dans la Compagnie de votre choix, ce qui vous permettra de passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous êtes bien battu et que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, tôt ou tard, il vous faudra choisir ! Et peut-être bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé.

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez de l'issue de la bataille, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... *Rendez-vous au 202.*



162.

07h50 : De la cour s'élèvent soudain de terrifiants aboiements de chiens, suivis de cris de panique et de douleurs des pauvres types qui doivent être en train de se faire dévorer vivants ! Les défenseurs ont l'air de plus en plus désespéré...

163.

Après avoir grimpé au-dessus de la fenêtre du premier étage, vous atteignez enfin la petite fenêtre de la chapelle. Celle-ci, trop petite pour que puissiez la franchir, possède des vitraux simples mais colorés, qui brillent des feux des chandelles qui brûlent à l'intérieur. Vous entendez le curé réciter avec anxiété sa Messe, et aux sanglots et cris d'enfances, vous comprenez que les femmes et les enfants y ont trouvé refuge pendant les combats. Mais si vous pouvez les entendre, ils le peuvent aussi... Vous redoublez donc de prudence en franchissant les derniers mètres, faciles à escalader mais exposés à la vue et à l'ouïe des occupants de l'étage sacré...

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Faites un jet de Discrétion :

2-4	<i>Tentez quelque chose au 174.</i>
5-6	<i>Grimpez le plus discrètement possible au 188.</i>
7-12	<i>Faufilez-vous au 50.</i>

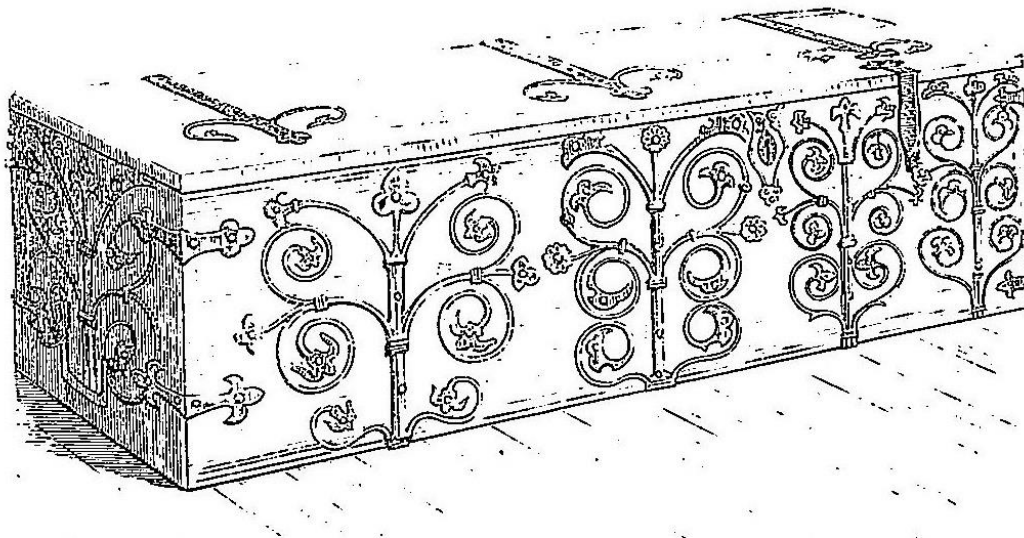
164.

Utilisant votre meilleur outil et tout votre savoir-faire, vous vous apprêtez à affronter cette serrure, complexe à souhait.

- Si vous ne possédez pas de rossignols de coquillard, vous subissez un malus de 2 à votre jet de crochetage.

- Vous devez posséder la compétence ; faites un jet de Crochetage :

2-3	<i>Assumez votre malchance au 124.</i>
4-7	<i>Rendez-vous au 140.</i>
8-10	<i>Poursuivez votre discrète aventure au 159.</i>
11-12	<i>Allez triturer les mécanismes du 186.</i>

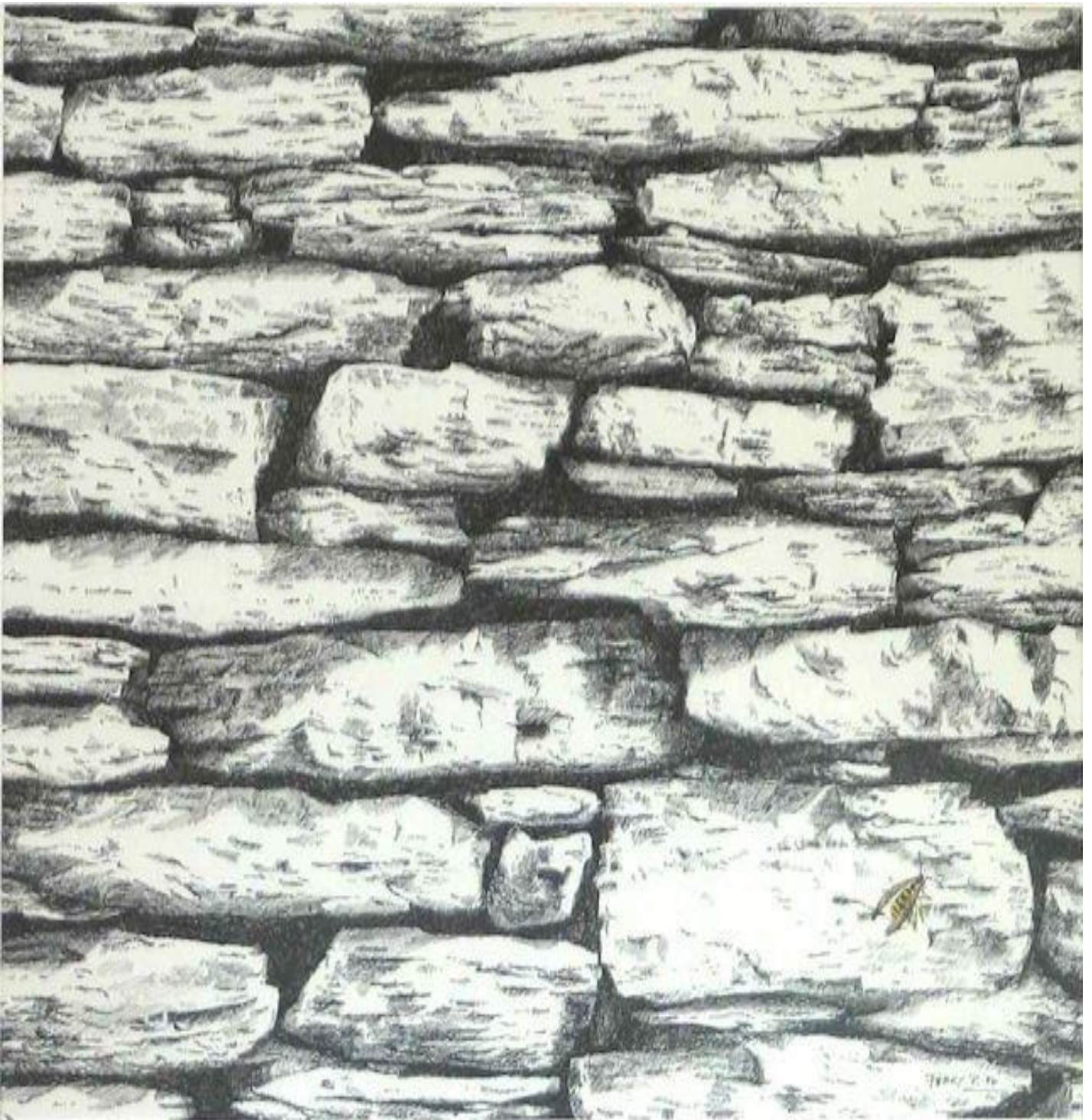


165.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le premier étage, arrivant juste sous l'égouttoir. Jusqu'ici, tout va bien !

A vrai dire, cela vous paraît tellement facile que, malgré les jointures des étages suivants, plus exposées au vent, et donc plus érodées, vous pensez bien atteindre le toit ou le conduit des latrines sans difficulté, mais il vous faut choisir votre direction : allez-vous continuer à grimper le long du mur du logis pour en atteindre le toit ? *Continuez au 13.*

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et, en longeant le mur sud de la tour puis en passant sur la face ouest, accéder au conduit des latrines. *Bifurquez au 8.*



Prenant le temps de viser consciencieusement, vous appuyez enfin sur la gâchette de votre arbalète...

Faites un jet de Combat : Seigneur Ernoult de Redewâtre : 22 points de vie.

Si vous triomphez de votre adversaire en réduisant ses points de vie à zéro au moyen de cette arme considérée comme une arme de crapule, notez le code « CRAPULARD » sur votre feuille d'aventure, puis rendez-vous au 198.

2-4	Mordiable ! Alors que vous chargez votre arbalète, l'arc de votre arme, humide et raidi par le froid, se brise en un craquement sec ! Vous pouvez aller en chercher une sur la petite muraille qui a maintenant l'air déserte ; cela va vous faire perdre du temps, mais avez-vous vraiment le choix ? Sautez au 22. Notez le code « ARC BRISE » sur votre feuille d'aventure. Pour la suite du combat, considérez les résultats 2-4 comme des 6-7.
5	Sale coup ! Vous ratez votre cible de plusieurs mètres, mais votre carreau n'est pas perdu pour tout le monde ! -Si Croquart est encore en vie : Par inadvertance, vous blessez Croquart. Celui-ci, instinctivement, lève la tête et vous aperçoit ; vous l'entendez grommeler un de ses jurons favoris et jurer votre perte pour bientôt. Si vous voulez désormais changer d'objectif et plutôt tirer sur Croquart, ajustez votre tir au 43. -Si Croquart est mort : votre carreau perce la nuque d'un valet de ferme qui s'effondre aussitôt, sans vie.
6-7	Vous essayez de blesser le gaillard, avec l'intention de trouver un défaut à son armure, mais votre carreau ricoche sur son harnois et va se perdre dans un tas de foin à proximité. -Si Croquart est encore en vie : Heureusement, Croquart profite de l'occasion pour, de sa flamberge, lui infliger 4 points de dégâts.
8	Passant outre son armure, vous le blessez d'un carreau bien ajusté lui causant 4 points de dégâts. Malheureusement, Croquart, s'il est encore en vie , n'a pas le même succès et sa grande lame ondulée comme une flamme balaie le vide. Mais au même moment, le Seigneur reçoit un carreau dans l'épaule tiré par un des habiles arbalétriers namurois, ce qui lui cause 4 points de dégâts !
9-10	Passant outre son armure, vous le blessez d'un carreau bien ajusté lui causant 4 points de dégâts.. -Si Croquart est encore en vie : Croquart réussit à le blesser à la cuisse lui causant 4 points de dégâts.
11-12	Joli coup ! La pointe de votre carreau, trouvant défaut en son armure, s'enfonce profondément au travers ses poumons et cette douloureuse blessure lui cause 8 points de dommages ! Pour couronner le tout, un deuxième carreau, cette fois tiré par le capitaine Vipistrel qui se tient pourtant assez loin sur les remparts orientaux, le blesse à l'épaule et lui inflige 4 points de dégâts !
13 et plus	Coup de maître ! Prenant le risque d'abaisser sa garde et de s'exposer aux attaques de son adversaire, le chevalier se retourne et lève la tête dans votre direction. Erreur ! Fatale erreur ! Au faite de votre concentration, vous réussissez le plus beau tir de votre existence ! La pointe de votre carreau se faufile dans le ventail de son heaume et lui transperce la tête. Gémissant de douleur, le Seigneur Ernoult de Redewâtre tombe à genoux, puis, poussant un dernier râle, s'effondre dans la boue de la basse-cour. C'est la victoire ! Comme cette arme est considérée être une arme de crapule, notez le code « CRAPULARD » sur votre feuille d'aventure, puis allez profiter de votre victoire au 198.

167.

Votre trahison envers Croquart a été remarqué par tous, et c'est une chance que ses hommes se soient mis en débandade et aient fui les lieux car sinon, ils se seraient déjà jetés sur vous ! Vipistrel, radieux et portant de nouvelles bagues ornées de cabochons précieux aux doigts, vous prend en accolade et vous félicite devant ses « ceux-derrrière » ; puis, après la promesse de reparler bien vite de votre admission dans sa Compagnie, retourne sans tarder au pillage...

Vous êtes l'objet de nombreuses conversations : certains vous tapent dans le dos et vous félicitent pour votre habileté et votre intelligence, louant votre ruse et l'efficacité de vos méthodes ; d'autres vous regardent avec mépris et font la grimace à votre passage... Votre trahison envers Croquart ne vous amènera pas que des amis, loin s'en faut, mais tous ont vu également votre combat contre Redewâtre et beaucoup de ces mercenaires, épuisés par la bataille, savent que votre victoire contre lui a amplement participé de la victoire et leur a peut-être bien sauvé leur misérable vie ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune et vous serez probablement admis dans la Compagnie du Goupil, ce qui vous permettra de passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous êtes bien battu et que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, il vous fallait choisir tôt ou tard, et c'est arrivé bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé.

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez de l'issue de la bataille, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... **Rendez-vous au 202.**

168.

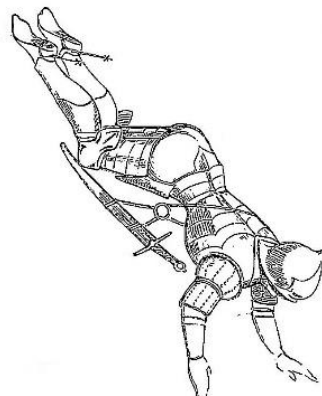
Vous tentez de retrouver votre équilibre, mais votre adversaire en profite pour vous donner un grand coup de pied et vous pousser dans le vide.

Vous chutez bruyamment dans l'eau glacée, dans une magnifique gerbe d'éclaboussures ; immédiatement, un des hommes d'armes présents sur la petite muraille vous repère sans difficulté. Vous comprenez vite que votre seule chance de vous en tirer est de sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous vous mettez à nager le plus vite possible, comme pour quitter les eaux terribles de l'Achéron.

Hélas... Un des mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.



169.

Comme cela était à prévoir, vous n'y trouvez rien de bien intéressant. Pourtant, alors que vous alliez abandonner vos recherches et que vous vous apprêtiez à franchir la porte, vous apercevez dans la pénombre un morceau de papier chiffon plié et glissé entre deux moellons disjoints, dans un recoin peu visible ; probablement quelqu'un a-t-il voulu l'y dissimuler. En le dépliant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un dessin érotique figurant une scène osée, ô combien : une femme aux seins pendants, prise en levrette par un premier joveuseau, suce le vi d'un deuxième debout en face d'elle, pendant qu'une comparse, en prières, se fait brouter le con !

On n'expulse pas, en ces lieux d'aisance, que des matières fécales.. !

Ce genre de dessin pourra certainement intéresser l'un ou l'autre de vos futurs compagnons mercenaires, et vous en tirerez probablement plusieurs mailles, voire quelques sols. Enfin... Disons **5 sols**, vu la qualité du dessin...

Vous rangez votre trouvaille dans votre besace et vous ouvrez enfin la porte.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Découvrez l'intérieur de la tour au 17.



170.

Malgré la lumière du petit matin et surtout occupés par le bruit que font les Compagnies qui ont dû atteindre le pied des remparts orientaux, les gardes dirigent leurs lanternes vers les berges et la douve...et ne vous voient pas. Quelques instants plus tard, après avoir mis le bruit sur le compte d'un poisson, les mercenaires regardent à nouveau vers la cour en vous tournant donc le dos.

Il faut maintenant choisir votre direction : **si vous possédez des griffes d'escalade**, allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? **Continuez au 32.**

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. **Bifurquez au 8.**

A moins que vous ne soyez déjà au troisième étage : **accédez alors au toit au 13.**

171.

08h15 : Vous entendez Croquart interpeler en hurlant le Seigneur de Redewâtre pour le défier en duel. Celui-ci accepte et le bruit de leur combat commence, pendant que le vacarme des autres combats diminue ; manifestement, de nombreux mercenaires, assaillants comme défenseurs, observent le duel, curieux d'en connaître l'issue...

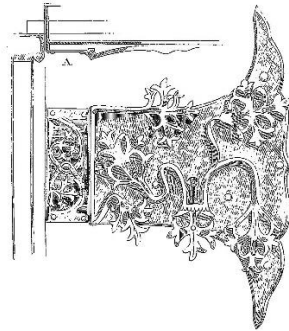
172.

La serrure est relativement complexe mais elle ne vous résiste pas très longtemps : au bout de quelques minutes, vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Vous y trouvez les bijoux de la Dame de Redewâtre : colliers, bagues et anneaux, quelques bracelets... Jolis et de bonne facture, ils ne sont pas non plus des atours princiers, et la plupart sont en argent plutôt qu'en or. L'ensemble devrait néanmoins se vendre pour pas loin de 3 livres, c'est-à-dire 600 sols.

Si vous le voulez, **faites un autre choix : crochetez le coffre-fort au 164 ou retournez dans l'escalier au 17.**



173.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le premier étage.

Il faut maintenant choisir votre direction : allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? **Continuez au 32.**

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. **Bifurquez au 8.**

174.

Vous avez pourtant fait tout ce que vous avez pu pour rester le plus discret possible ! Hélas... Peut-être est-ce dû à l'ombre que vous portez sur le vitrail dans le contre-jour du petit matin, ou peut-être que vous jouez de malchance et qu'un moutard ennuyé par la Messe regardait justement à ce moment-là au dehors ? Toujours est-il que vous entendez un enfant crier et alarmer le reste des ouailles de votre présence ! Ceux-ci avertissent bien vite les gardes postés sur la petite muraille et, immédiatement, un des deux gardes, braquant son faisceau de lumière dans votre direction, finit par vous repérer. Au moment où il corne l'alarme, vous comprenez vite que votre seule chance de vous en sortir est de sauter dans la douve, sortir de l'eau et déguerpir le plus loin et le plus vite possible vers l'ouest...

Vous plongez donc précipitamment dans l'eau glaciale et vous vous mettez à nager aussi vite que pour échapper aux eaux du Styx !

Hélas... Un des deux mercenaires qui vous a repéré, nommé Conon Mesnil, est un champion local bien connu qui faisait tous les concours de tir à l'arc avant l'arrivée de la Mort Noire... Même qu'on l'appelait « le fléchu » ! Et à cette distance, avec la lumière du matin, le fléchu, il peut pas vous rater... Vous ressentez une grande douleur pointue dans le dos, et c'est miracle que vous réussissiez à atteindre la berge où vous vous écroulez face contre l'herbe... Un instant, là-bas, tout à l'ouest, il vous semble apercevoir la mer... Puis tout s'assombrit et vous perdez connaissance.

Allez reprendre connaissance au douloureux paragraphe 14.

175.

08h30 : Aux cris de victoire, vous comprenez que le duel a trouvé son vainqueur : il s'agit de Croquart, et le Seigneur Ernoult de Redewâtre est vaincu ! Aussitôt, les défenseurs se rendent et c'est la fin de la bataille. Quoique vous soyez en train de faire, il est temps de conclure...

Rendez-vous directement au 201.

176.

En tentant de vous approcher des berges pour observer la rivière d'un peu plus près, vous marchez sans le vouloir sur une litière de grenouilles, cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour hiverner, et les batraciennes se réveillent à grands coups de Côtôt tonitrueux ! Vous êtes obligé de vous coucher à plat ventre dans les hautes herbes humides, car très vite et comme vous vous y attendiez, deux hommes d'armes sortent immédiatement du premier étage de la tour sud-ouest par une porte donnant sur la petite muraille...

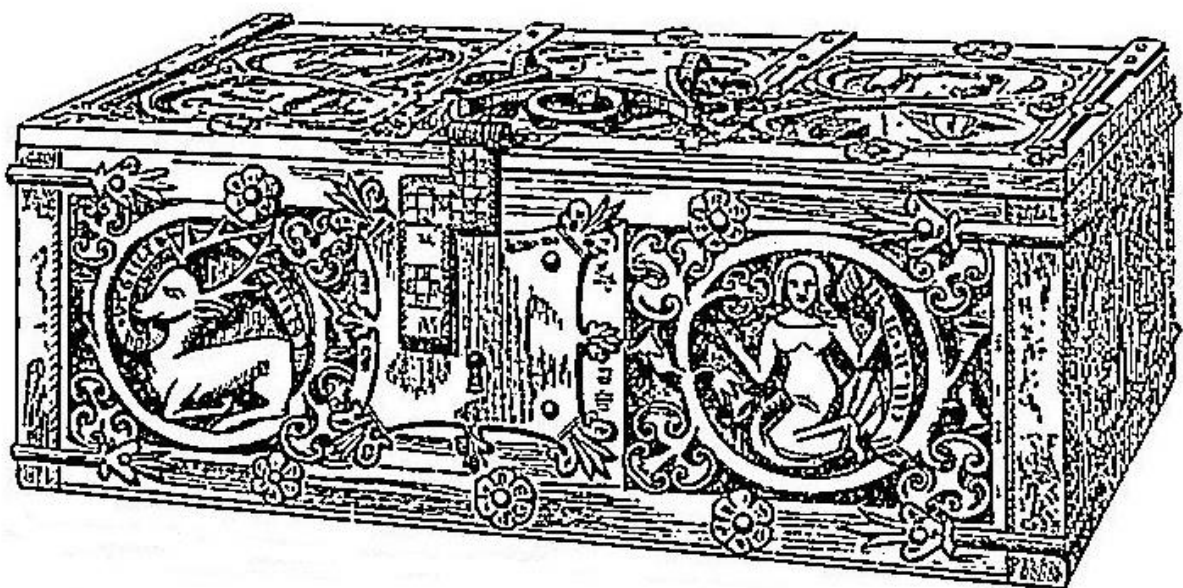
Faites-vous tout petit au paragraphe 40.

177.

Au moyen d'un rossignol presque aussi fin qu'une épingle, vous triturez la minuscule serrure.

- vous devez posséder la compétence et les rossignols de coquillard ; faites un jet de Crochetage :

2-5	<i>Pas de dé clic au 118...</i>
6-9	<i>Allez au 128.</i>
10-12	<i>Hooo... Le joli dé clic au 172 !</i>



178.

Vous estimez qu'il sera plus prudent d'attraper la base de l'égouttoir, là où il a l'air le plus solidement fiché dans le mur, pour pouvoir ensuite vous hisser à la force des bras et grimper dessus. En serrant les dents, vous vous soulevez et passez finalement les jambes en travers du conduit. Comme vous l'aviez deviné, celui-ci est moussu et glissant et vous prenez bien garde de ne pas glisser quand vous vous redressez et vous reprenez votre ascension en grim pant sur les volets de la fenêtre du premier étage.

Poursuivez votre lecture au 163.

179.

Vos vêtements étant imbibés d'eau glacée, vous êtes bien obligé de les enlever en frissonnant afin de pouvoir les essorer le plus discrètement possible. C'est une véritable torture de les ôter, mais surtout de les remettre tant ils sont froids ! Vous grelottez et vous devez lutter contre vous-même pour ne pas claquer des dents. De plus, vos habits glacés vous collent à la peau et entravent vos mouvements, ce qui risque fort de vous gêner pour la suite. Comme si ça ne suffisait pas, un petit vent marin se met à souffler de l'ouest et finit par vous engourdir encore un peu plus...

La morsure du froid vous fait perdre 2 points de vie.

Cochez 2 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure, le temps de tordre vos frusques et de vous rhabiller.

Gardez le code « SOUCHE » noté sur votre feuille d'aventure. Tant qu'il y sera écrit, vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, de Crochetage, ainsi qu'à vos jets de COMBAT (de contact et de Tir), et ce tant que vous n'aurez pas pu vous réchauffer correctement et trouver des vêtements secs.

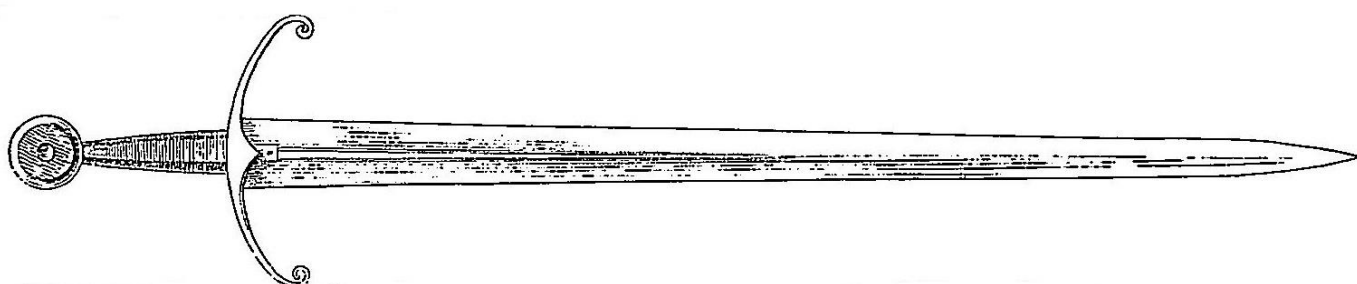
Continuez la grimpe au 23 sans plus tenir compte du code « SOUCHE » mais en appliquant ce malus dès ce paragraphe.

180.

Vous tentez de retrouver votre équilibre, mais votre adversaire en profite pour vous donner un grand coup d'épée au visage afin de vous faire basculer dans le vide. Vous évitez le pire en protégeant votre tête de votre bras droit, mais celui-ci est profondément entaillé par la lame du mercenaire, et se met à saigner abondamment. Rassuré néanmoins d'avoir évité la chute, vous continuez tant bien que mal le combat.

Votre blessure vous fait perdre 4 points de vie, mais surtout vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, de Crochetage, ainsi qu'à vos jets de COMBAT (de contact et de Tir), et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner correctement.

Retournez à votre paragraphe d'origine et continuez le combat.



181.

En votre for intérieur, honteusement, vous avouez ne plus vous rappeler le surnom de la puterelle du camp de Frémont, mais vous vous rappelez très bien ses amères remarques et vous examinez d'un peu plus près la plus grande des deux poupées. Bien vite, vous sentez du bout des doigts qu'elle cache en son sein un petit objet, et vous l'ouvrez délicatement de la pointe de votre miséricorde : sitôt le tissu écarté, votre œil se garnit du lumineux éclat de l'or, et vous y découvrez une splendide broche de style byzantin, sertie de cabochons d'émeraudes et de perles fines ! En son centre, une précieuse cornaline, gravée en intaille du visage d'un empereur romain tout droit sorti du passé lointain des Anciens, resplendit de sa douce couleur rougeâtre : le portrait du grand Constantin, premier du nom, fondateur de la Sublime Porte ! Voilà qui devrait plaire à beaucoup de monde en ville ! Nul doute que tous, Vénitiens, Génois, Byzantins fidèles ou renégats, voire Turcs Ottomans, tous devraient être séduits par ce splendide bijou, que ce soit pour sa valeur historique, symbolique ou simplement... marchande !

A ne pas en douter, cet étrange voyage à reculons en valait la peine et le plus difficile à présent va être de décider à qui vous allez proposer ce bijou. Mais avant tout, il vous faut retrouver Caterina...

Effacez le code « BYZANCE » et remplacez-le par le code « CONSTANTINOPLE », puis rendez-vous sans tarder au 77.



182.

Avec tout ce bruit et en plein milieu d'un rude combat contre un adversaire de la trempe d'un Croquart, il est impossible au chevalier de vous repérer ou d'esquiver votre attaque de crapulard. Visant son dos, vous profitez qu'il recule pour reprendre son souffle pour attaquer : le tir est magnifique ! Direct, précis, et sans échappatoire. Votre carreau trouve le défaut de son gorgerin, et vous l'atteignez d'un coup sec et puissant à la nuque.

Gémissant de douleur, le Seigneur Ernoult de Redewâtre tombe à genoux, puis, poussant un dernier râle, s'effondre aux pieds du capitaine Croquart. C'est la victoire !

Notez le code « CRAPULARD » sur votre feuille d'aventure, puis allez profiter de votre victoire au 198.



183.

Les berges de la rivière, couvertes d'une herbe haute et trompeuse, ont l'air fort boueuses et glissantes et il serait facile de déraper bruyamment et de tomber dans l'eau glacée, ce qui ne serait ni discret, ni bon pour rester au sec. Mais en farfouillant prudemment entre les touffes d'herbe, vous repérez un endroit plus rocheux d'où vous pourriez plus discrètement pénétrer dans l'eau.

Notez le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure et poursuivez au paragraphe 27.



184.

Votre trahison envers Vipistrel a été remarquée par tous, et c'est une chance que ses hommes se soient mis en débandade et aient fui les lieux car sinon, ils se seraient déjà jetés sur vous ! Croquart, radieux malgré ses nombreuses blessures, vous prend en accolade et vous félicite devant ses Grands Loups ; puis, après la promesse de reparler bien vite de votre admission dans sa Compagnie, retourne sans tarder auprès de ses précieux otages pour commencer déjà à négocier leurs rançons...

Vous êtes l'objet de nombreuses conversations : certains vous tapent dans le dos et vous félicitent pour votre habileté et votre intelligence, louant votre ruse et l'efficacité de vos méthodes ; d'autres vous regardent avec mépris et font la grimace à votre passage ; et d'autres encore crachent dans votre ombre en vous traitant entre leurs dents de « *chiabrena* » ... Votre trahison envers La Grêle ne vous amènera pas que des amis, loin s'en faut, mais tous ont vu également votre combat contre Redewâtre et beaucoup de ces mercenaires, épuisés par la bataille, savent que votre victoire contre lui a amplement participé de la victoire et leur a peut-être bien sauvé leur misérable vie ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune et vous serez probablement admis dans la Compagnie des Grands Loups, ce qui vous permettra de passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous êtes bien battu et que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, il vous fallait choisir tôt ou tard, et c'est arrivé bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé.

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez de l'issue de la bataille, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... **Rendez-vous au 202.**



185.

Celle que l'on surnomme « La Gaupe » se révèle moins godiche qu'elle n'en n'avait l'air, et vous finissez même par recueillir une confession des plus intéressantes !

Elle a travaillé plusieurs mois l'été dernier comme lavandière à la ferme de Redewâtre, précisément cette ferme que vous attaquez demain, et elle en connaît quelques recoins et mystères... Mais elle s'est bien gardée de le signaler, car elle a entendu dire que Croquart avait, lors d'une bataille récente, tué le fils Redewâtre, et elle a elle-même plusieurs fois entendu le Seigneur fermier jurer la perte du capitaine mercenaire ; à son avis, le choix de la ferme n'est pas totalement dû au hasard de vos maraudes, et elle est convaincue que c'est Croquart lui-même qui est derrière tout ça !

Elle se méfie aussi de la Grêle : il est certainement juif, ce qui expliquerait d'ailleurs pourquoi la peste l'a épargné lui et tous ses hommes, et elle n'aime pas beaucoup frayer avec des païens dans son genre... C'est d'ailleurs certainement pour ça que Dieu le Père lui a donné un si laid visage !

Elle finit par cracher des remarques jalouses et amères concernant l'épouse et la fille du Seigneur qu'elle considère comme des harpies : c'est la mère qui est la véritable maîtresse de la ferme, et elle est prête à tout pour en garder le contrôle et le bénéfice ; quant à la fille chérie de son noble papa, elle est jeune, belle et couverte de fourrures, de soies et de velours, autant de raisons de la haïr, et possède le plus beau bijou de la maison, et même probablement de tout le Comté !

Même qu'elle le cache prudemment dans sa grande poupée de chiffon...

Tout cela ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd, et vous saurez vous en rappeler le moment venu !

Règle : *si pendant votre aventure vous vous trouvez dans la chambre de la fille du Seigneur de Redewâtre, soustrayez 10 au paragraphe où vous trouvez et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat de cette soustraction.*

Vous la remerciez pour ces intéressantes révélations et *retournez à votre paragraphe d'origine.*

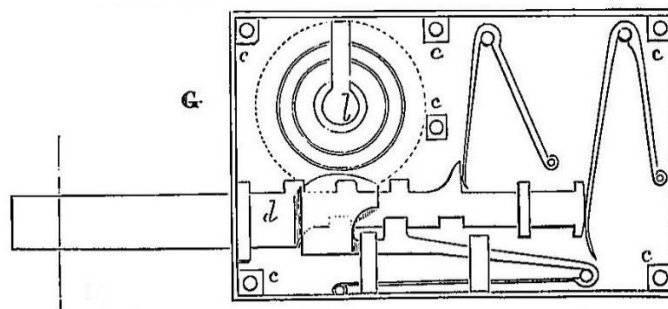
186.

La serrure est vraiment très complexe, et il vous faut un bon quart d'heure de manipulation, employant plusieurs crochets aux formes diverses et de tailles variées, mais elle finit par céder et vous parvenez à l'ouvrir.

Cochez 3 cases de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

A l'intérieur, vous n'y trouvez... rien du tout ! Le coffre -fort est vide, et semble n'avoir d'autre rôle que de distraire les voleurs cupides et leur faire perdre leur temps ! Vous enragez, mais ce qui est fait est fait, et le temps qui est perdu ne sera pas retrouvé...

Si vous le voulez, *faites un autre choix : crochetez la cassette au 177 ou retournez dans l'escalier au 17.*



187.

Malgré la lumière du petit matin et surtout occupés par le bruit que font les Compagnies en train de se ruer à l'assaut des remparts orientaux, les gardes dirigent leurs lanternes vers les berges et la douve...et ne vous voient pas. Vous restez immobile, caché dans l'eau jusqu'à hauteur de votre nez, et même si vous êtes transpercé par les centaines d'aiguilles dont vous darde le froid, vous parvenez à rester discret. Quelques instants plus tard, après s'être bruyamment raclé la gorge et avoir craché un molard de belle taille dans l'eau à seulement quelques mètres de vous, l'un d'entre eux repart vers la tour sud-ouest ; aux bruits que vous entendez au loin vers l'est, vous comprenez que vos compagnons d'infortune sont arrivés au pied des remparts et que l'assaut commence ou que cela ne va pas tarder ! Le second mercenaire reste sur la petite muraille en regardant vers la cour et en vous tournant donc le dos.

Sans pouvoir attendre une minute de plus dans cette glaçante position, vous nagez en frissonnant en direction de la petite grève. Vous êtes écorché de froid mais, au moins, vous n'êtes pas repéré et vous pouvez sortir de l'eau au pied des murs.

Le froid vous fait perdre 2 points de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Nagez jusqu'à l'autre rive au 19.

188.

Vous avez pourtant fait tout ce que vous avez pu pour rester le plus discret possible ! Hélas... Peut-être est-ce dû à l'ombre que vous portez sur le vitrail dans le contre-jour du petit matin, ou peut-être que vous jouez de malchance et qu'un moutard ennuyé par la Messe regardait justement à ce moment-là au dehors ? Toujours est-il que vous entendez un enfant crier et alarmer le reste des ouailles de votre présence ! Ceux-ci vont certainement avertir bien vite les gardes postés sur la petite muraille, et il n'y a pas une minute à perdre ! Vous franchissez les derniers mètres, faciles à escalader, en grim pant le plus rapidement possible, mais cela n'empêche tout de même pas une sentinelle de vous tirer dessus à l'arc ; sa flèche traverse douloureusement votre épaule droite au moment où vous atteignez le toit. Vous parvenez heureusement à garder l'équilibre et à ne pas dévaler les trois étages...

Votre blessure vous fait perdre 2 points de vie, mais surtout vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, de Crochetage, ainsi qu'à vos jets de COMBAT (de contact et de Tir), et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner correctement.

Notez le code « VIOLON » sur votre feuille d'aventure.

Rendez-vous directement au 13.

189.

Les berges de la rivière, couvertes d'une herbe haute et trompeuse, ont l'air fort boueuses et glissantes et il serait facile de déraper bruyamment et de tomber dans l'eau glacée, ce qui ne serait ni discret, ni bon pour la santé. Mais en farfouillant prudemment entre les touffes d'herbe, vous repérez un endroit plus rocheux d'où vous pourriez plus discrètement pénétrer dans l'eau.

Notez le code « BERGE » sur votre feuille d'aventure et poursuivez la lecture du paragraphe.

En tentant de vous approcher des berges pour observer les murs d'un peu plus près, vous vous rendez compte que plusieurs litières de grenouilles sont cachées sous des feuilles mortes et des herbes pourrissantes pour leur permettre d'hiverner. Si quelqu'un marchait dessus, les batraciennes se réveilleraient à grands coups de Côtôtâ

tonitruants ! Un bon moyen de se faire repérer, tant ce genre de coassements est inhabituel en cette saison... Vous retenez bien les endroits à éviter.

Notez le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure et poursuivez au paragraphe 27.

190.

Malgré la lumière du petit matin et surtout occupés par le bruit que font les Compagnies en train de se ruer à l'assaut des remparts orientaux, les gardes dirigent leurs lanternes vers les berges et la douve...et ne vous voient pas. Quelques instants plus tard, après s'être bruyamment raclé la gorge et avoir craché un molard de belle taille dans l'eau au pied du rempart, l'un d'entre eux repart vers la tour sud-ouest ; aux ordres que vous entendez aboyés au moment où il franchit la porte, vous comprenez que tous les hommes vivant dans la ferme et capables de tenir une arme vont défendre chèrement leur peau ! Le second mercenaire reste sur le rempart ouest en regardant vers la cour et en vous tournant donc le dos.

Vous attendez encore quelques minutes puis vous vous relevez en frissonnant. Vos chausses sont trempées et vous êtes percé de froid ! Mais au moins, vous n'êtes pas repéré et vous pouvez vous diriger vers la douve... en évitant désormais de piétiner les litières de grenouilles.. !

Le froid vous fait perdre 1 point de vie.

Cochez 1 case de « Temps écoulé » sur votre feuille d'aventure.

Notez le code « CÔÔÔÂ » sur votre feuille d'aventure.

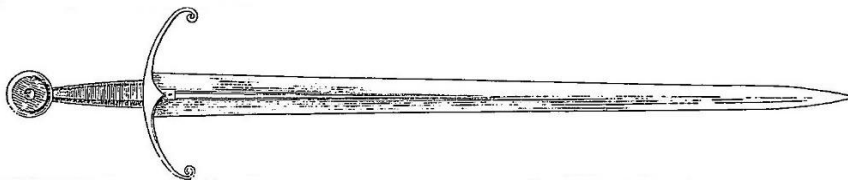
Il n'est plus temps de faire des observations car bientôt vos compagnons seront au pied des remparts est ! Descendez dans les eaux glacées de la douve au 27.

191.

Vous tentez de retrouver votre équilibre, mais votre adversaire en profite pour vous donner un grand coup d'épée dans les jambes afin de vous faire basculer dans le vide. Vous évitez le pire, mais la lame du mercenaire entaille profondément votre cuisse qui se met à saigner abondamment. Rassuré néanmoins d'avoir évité la chute, vous continuez tant bien que mal le combat.

Votre blessure vous fait perdre 3 points de vie, mais surtout vous appliquerez désormais un malus de 1 point à tous vos jets d'Escalade, et ce tant que vous n'aurez pas pu vous soigner correctement.

Retournez à votre paragraphe d'origine et continuez le combat.



192.

Vous franchissez sans problème les premiers mètres et atteignez sans encombre le premier étage.

A vrai dire, cela vous paraît tellement facile que vous pensez bien atteindre le toit ou le conduit des latrines sans difficulté, mais il vous faut choisir votre direction : allez-vous continuer à grimper le long du chaînage d'angle de la tour pour en atteindre le toit ? *Continuez au 13.*

Ou voulez-vous vous diriger sur votre gauche et accéder au conduit des latrines. *Bifurquez au 5.*

193.

Hélas... Si ces temps sont incertains, l'hygiène l'est plus encore !

Et les ennemis les plus redoutables ne sont pas forcément ceux que l'on remarque le plus...

Alors que débute le printemps de cette malheureuse année 1350, après quelques mois de repos mérité, vous commencez à ne pas vous sentir très bien. Rien de très spectaculaire, mais vous vous sentez faible et un peu fiévreux. Quelques jours plus tard, vous souffrez de migraines et de courbatures et, bientôt, votre corps est tout entier pris de frissons... Enfin, le lendemain, des bubons violacés, enflés et douloureux, font leur apparition sur vos aisselles. La Mort noire...

Se pourrait-il que vous ayez fait tout ça pour rien.. ? Pour pire que rien ! Crever comme un chien scrofuleux, les doigts, les orteils, le nez noircis comme du mauvais charbon, seul et rejeté par tous.

Prendre la ferme de Redewâtre n'était pas votre plus grand combat, celui que vous allez mener contre la Faucheuse le sera plus encore ! Vous ne baisserez pas les bras !

Il paraît qu'à Calais il y a un alchimiste juif qui connaît des choses, des secrets, des remèdes... Et puis... on dit qu'un certain médecin de la Sorbonne de Paris a guéri de nombreux malades...

Enfin, vous avez entendu parler d'un bateau qui part la semaine prochaine de Boulogne et qui se rend dans le lointain Orient. Vous pourriez y trouver un savant, un mage, un miracle... Peut-être même y rencontrer le Prêtre Jean en personne, qui est un grand thaumaturge !

Qui sait ? Mais ceci aussi est une autre histoire...

194.

« La fourmi » se sent bien obligée de faire de votre cas un exemple, pour empêcher d'autres cigales de mal chanter : le « Grand Martel » vous colle une magistrale torgnole, heureusement de sa main nue, et vous envoie vous vautrer dans la boue.

Votre mâchoire douloureuse et vos sanglantes gencives vous font perdre 3 points de vie, une sacrée baffe !

Pire encore, il vous ramasse en vous prenant par les cheveux et le fond de vos braies, et vous traîne à la grande tente qui sert de cuisine. Vous y êtes obligé de passer le reste de la nuit à surveiller la cuisson du ragoût et à la plonge ! ***Cochez toutes les cases de Temps écoulé de la section Introduction sur votre feuille d'aventure et rendez-vous directement au 37.***



195.

Vous estimez qu'il sera plus prudent d'attraper la base de l'égouttoir, là où il a l'air le plus solidement fiché dans le mur, pour pouvoir ensuite vous hisser à la force des bras et grimper dessus. En serrant les dents, vous vous soulevez et passez finalement les jambes en travers du conduit. Comme vous l'aviez deviné, celui-ci est moussu et glissant et vous prenez bien garde de ne pas glisser quand vous vous redressez et vous observez la partie du mur qu'il vous reste à escalader. Ce faisant, vous vous rendez compte qu'il serait certainement plus discret en escaladant le côté du piédroit de gauche de la fenêtre de la Chapelle : les pierres de taille qui le constituent vous offriront des prises solides et cela vous permettra de ne pas passer devant la fenêtre au risque de vous faire repérer par les occupants du sanctuaire. Vous reprenez donc votre ascension en grimpant sur les volets de la fenêtre du premier étage, puis le long du piédroit de la petite fenêtre du bâtiment sacré. Celle-ci, trop petite pour que puissiez la franchir, possède des vitraux simples mais colorés, qui brillent des feux des chandelles qui brûlent à l'intérieur. Vous entendez le curé réciter avec anxiété sa Messe, et aux sanglots et cris d'enfances, vous comprenez que les femmes et les enfants y ont trouvé refuge pendant les combats. Mais si vous pouvez les entendre, ils le peuvent aussi... Vous redoublez donc de prudence en franchissant les derniers mètres, faciles à escalader, et atteignez le toit.

Rendez-vous directement au 13.

196.

Tout cela est bien laid, mais vous avez un souci plus direct, et il dévale derrière vous les marches de l'escalier quatre à quatre ! Même couvert par le tonnerre des batailles, vous entendez le bruit des bottes qui se rapproche dangereusement ...

- Voulez-vous l'attendre de pied ferme, l'épée à la main, prêt à défendre chèrement votre vie ? ***Notez le code « COUR » ainsi que le numéro de ce paragraphe et battez-vous au 102.***

- Si vous trouvez ça plus prudent, vous pouvez aussi essayer de vous planquer derrière le tas de foin et de bûches qui se trouve sous un petit appentis au pied de la tour juste sur votre gauche. Juste avant qu'il ne déboule de la tour, vous sautez derrière un tas de bois et vous plongez dans un tas de foin !

Faites un jet de Discrétion :

2-4	<i>Rendez-vous au 116.</i>
5-9	<i>Allez au 139.</i>
10-12	<i>Poursuivez votre lecture au 150.</i>

197.

Le Seigneur de Redewâtre étant vaincu, les mercenaires à sa solde ne tardent pas à cesser les combats et à se rendre, levant leurs épées au-dessus de leur tête en signe de soumission. Leur employeur mort, ils ne trouvent plus aucun intérêt à défendre encore cette ferme et préfèrent plutôt sauver leur couenne !

Vos compagnons, du Loup comme du Goupil, poussent de grands cris de victoire et de nombreux « *Noel !* », « *Piquemerdes !* » et « *Au butin !* » se font entendre...

Ensuite, c'est la curée : les presque morts, amis ou ennemis, sont détroussés et on met fin à leur agonie à coup de miséricorde ; la Dame et sa fille, rançons non négligeables, sont mises en sûreté auprès d'un sergent

mercenaire à la réputation d'eunuque, tandis que pour les autres femmes, jeunes ou vieilles, commence un véritable calvaire : elles sont violées chacune à plusieurs reprises par des hommes, vieux ou jeunes, que la concupiscence ramène à l'état de bêtes sans feu ni lieu, dans de grands éclats de rires gras et lubriques, et dans de petits sanglots étouffés de désespoir... Et de toutes les portes sortent des mercenaires plus cupides que vicieux, les bras chargés d'un lourd butin supposé être partagé entre tous.

Si vous avez les codes « EPEE » et « LAURIER » notés sur votre feuille d'aventure, récoltez la gloire au 154.

Si vous avez les codes « EPEE » et « DOS » notés sur votre feuille d'aventure, poursuivez votre lecture au 161.

Si vous avez le code « CROQUART » noté sur votre feuille d'aventure, découvrez les réactions de vos compagnons mercenaires au 167.

198.

Le Seigneur de Redewâtre étant vaincu, les mercenaires à sa solde ne tardent pas à cesser les combats et à se rendre, levant leurs épées au-dessus de leur tête en signe de soumission. Leur employeur mort, ils ne trouvent plus aucun intérêt à défendre encore cette ferme et préfèrent plutôt sauver leur couenne !

Vos compagnons, du Loup comme du Goupil, poussent de grands cris de victoire et de nombreux « *Noel !* », « *Piquemerdes !* » et « *Au butin !* » se font entendre...

Ensuite, c'est la curée : les presque morts, amis ou ennemis, sont détroussés et on met fin à leur agonie à coup de miséricorde ; la Dame et sa fille, rançons non négligeables, sont mises en sûreté auprès d'un sergent mercenaire à la réputation d'eunuque, tandis que pour les autres femmes, jeunes ou vieilles, commence un véritable calvaire : elles sont violées chacune à plusieurs reprises par des hommes, vieux ou jeunes, que la concupiscence ramène à l'état de bêtes sans feu ni lieu, dans de grands éclats de rires gras et lubriques, et dans de petits sanglots étouffés de désespoir... Et de toutes les portes sortent des mercenaires plus cupides que vicieux, les bras chargés d'un lourd butin supposé être partagé entre tous.

Si vous avez le code « CRAPULARD » noté sur votre feuille d'aventure, assumez votre rouerie au 161.

Si vous avez le code « GRELE » noté sur votre feuille d'aventure, découvrez la réaction de vos compaings mercenaires au 184.

Si vous avez le code « CROQUART » noté sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 167.

199.

Talochant la mère d'une grande claque qui la fait tomber au sol et pleurer un peu plus les mioches et les lavandières, vous empoignez la fille par les cheveux. Elle crie et hurle, bien sûr, mais elle arrête de s'égosiller sitôt votre miséricorde pointant sur sa gorge, et vous la traînez de force vers la porte qui mène à la petite muraille, puis, sans hésiter, vous sortez de la chapelle.

Vous rejoignez le petit rempart, déserté par les gardes descendus dans la cour se joindre à la mêlée, et piquant cette fois-ci le dos de la pauvrete pour lui faire reprendre ses cris, vous interpelez le Seigneur de Redewâtre, en plein duel contre Croquart. Les deux adversaires marquent une pause, et lorsque Ernoult aperçoit sa fille chérie aux mains d'un coquin de votre trempe, immédiatement, il jette sa belle flamberge dans la boue au pied du puits et vous supplie de ne pas lui faire plus de mal.

Sa paternelle reddition met un terme au duel, et les combats s'arrêtent sur le champ !

Le Seigneur de Redewâtre étant vaincu, les mercenaires à sa solde lèvent leurs épées au-dessus de leur tête en signe de soumission. Leur employeur ayant choisi de sauver sa fille plutôt que de combattre, ils ne trouvent plus aucun intérêt à défendre encore cette ferme et préfèrent plutôt sauver leur couenne !

Vos compagnons, du Loup comme du Goupil, poussent de grands cris de victoire et de nombreux « *Noel !* », « *Piquemerdes !* » et « *Au butin !* » se font entendre...

Ensuite, c'est la curée : les presque morts, amis ou ennemis, sont détroussés et on met fin à leur agonie à coup de miséricorde ; la Dame et sa fille, rançons non négligeables, sont mises en sûreté auprès d'un sergent mercenaire à la réputation d'eunuque, tandis que pour les autres femmes, jeunes ou vieilles, commence un véritable calvaire : elles sont violées chacune à plusieurs reprises par des hommes, vieux ou jeunes, que la concupiscence ramène à l'état de bêtes sans feu ni lieu, dans de grands éclats de rires gras et lubriques, et dans de petits sanglots étouffés de désespoir... Et de toutes les portes sortent des mercenaires plus cupides que vicieux, les bras chargés d'un lourd butin supposé être partagé entre tous.

Votre prise d'otage a été remarqué par tous, et Vipistrel, radieux et portant de nouvelles bagues ornées de cabochons précieux aux doigts, vous prend en accolade et vous félicite devant ses « ceux-derrière » ; puis, après la promesse de reparler bien vite de votre admission dans sa Compagnie, retourne sans tarder au pillage...

Vous êtes l'objet de nombreuses conversations ! Certains vous tapent dans le dos et vous félicitent pour votre habileté et votre intelligence, louant votre ruse et l'efficacité de vos méthodes ; d'autres vous regardent avec mépris et font la grimace à votre passage ; et d'autres encore, nombreux parmi les Grands Loups, crachent dans votre ombre en vous traitant entre leurs dents de « *chiabrena* » ... Votre entorse à l'honneur ne vous amènera pas que des amis, loin s'en faut, mais beaucoup de ces mercenaires, épuisés par la bataille, savent néanmoins que votre geste a amplement participé de la victoire et leur a peut-être bien sauvé leur misérable vie ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune et vous serez probablement admis dans la Compagnie du Goupil, ce qui vous permettra de passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous êtes bien battu et que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, il vous fallait choisir tôt ou tard, et c'est arrivé bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé.

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez de l'issue de la bataille, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... ***Rendez-vous au 202.***

200.

Dès la mort du capitaine, ses hommes paniquent et partent en débandade. Leur employeur mort, ils ne trouvent plus aucun intérêt à se battre encore pour cette ferme et préfèrent plutôt sauver leur couenne ! Les plus rapides parviennent à s'enfuir à travers les campagnes, et les autres se contentent de se rendre, levant leurs épées au-dessus de leur tête en signe de soumission.

Le Seigneur de Redewâtre, vous toisant d'un air étonné et dubitatif, se fait bien vite expliquer la situation par sa mégère et, la famineuse solde qu'elle a promis de vous donner mise à part, il a l'air d'être amplement satisfait de la situation et salue son intelligence pratique.

Partout dans la cour et sur les remparts, les défenseurs poussent de grands cris de victoire et de nombreux « *Noel !* », « *Piquemerdes !* » et « *On va vous crever !* » se font entendre...

Ensuite, c'est la curée : parmi les assaillants, les presque morts sont détroussés et on met fin à leur agonie à coup de miséricorde ; la Dame et sa fille refusant d'assister à ce macabre spectacle, retournent séance tenante

dans leurs appartements, et vous restez là, les bras ballants, vous demandant quelle pourra être la suite des événements.

Votre trahison envers vos compagnons a été remarquée par tous, et c'est une chance que ces hommes se soient rendus ou aient fui les lieux car sinon, ils se seraient déjà jetés sur vous ! Ernoult, plus diplomate que sincère, vous prend en accolade et vous félicite devant ses hommes d'armes et ses valets de ferme, puis, après la promesse de reparler bien vite de votre place de sergent dans sa ferme et de votre solde, retourne sans tarder auprès de ses blessés pour commencer déjà à organiser les secours...

Vous êtes l'objet de nombreuses conversations : certains vous tapent dans le dos et vous félicitent pour votre habileté et votre intelligence, louant votre ruse et l'efficacité de vos méthodes ; d'autres vous regardent avec mépris et font la grimace à votre passage ; et d'autres encore crachent dans votre ombre en vous traitant entre leurs dents de « *chiabrena* » ... Votre trahison envers La Grêle et Croquart ne vous amènera pas que des amis, loin s'en faut, mais beaucoup de ces mercenaires, épuisés par la bataille, savent que votre retournement de veste a amplement participé de la victoire et leur a peut-être bien sauvé leur misérable vie ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront à nouveau repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune et vous finirez probablement par vous faire admettre par ces hommes qui ne sont, après tout, rien de plus que d'autres mercenaires... Tout cela devrait vous permettre de passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour la défense de laquelle vous vous êtes bien battu et à une place de sergent que vous avez méritée !

Bien sûr, entre les Loups et les Renards, il vous fallait choisir tôt ou tard, et c'est arrivé bien plus vite que vous ne l'auriez imaginé : vous avez choisi de vous montrer plus malin que ça, et vous avez bon espoir de ne rien regretter !

Pour l'heure, vous vous réjouissez de l'issue de la bataille, et la lumière d'un sourire devenu rare sur votre visage ces derniers mois vient même se mêler aux lueurs du petit matin... ***Rendez-vous au 202.***

201.

De là où vous êtes, vous entendez clairement que quelque chose de décisif a lieu, et vous rejoignez une position qui vous permet d'y voir plus clair.

Dans la cour, le capitaine Croquart a fini par remporter son duel contre son noble adversaire, et le Seigneur Ernoult de Redewâtre gît désormais à ses pieds.

Le Seigneur de Redewâtre étant vaincu, les mercenaires à sa solde ne tardent pas à cesser les combats et à se rendre, levant leurs épées au-dessus de leur tête en signe de soumission. Leur employeur mort, ils ne trouvent plus aucun intérêt à défendre encore cette ferme et préfèrent plutôt sauver leur couenne !

Vos compagnons, du Loup comme du Goupil, poussent de grands cris de victoire et de nombreux « *Noel !* », « *Piquemerdes !* » et « *Au butin !* » se font entendre...

Ensuite, c'est la curée : les presque morts, amis ou ennemis, sont détroussés et on met fin à leur agonie à coup de miséricorde ; la Dame et sa fille, rançons non négligeables, sont mises en sûreté auprès d'un sergent mercenaire à la réputation d'eunuque, tandis que pour les autres femmes, jeunes ou vieilles, commence un véritable calvaire : elles sont violées chacune à plusieurs reprises par des hommes, vieux ou jeunes, que la concupiscence ramène à l'état de bêtes sans feu ni lieu, dans de grands éclats de rires gras et lubriques, et dans de petits sanglots étouffés de désespoir... Et de toutes les portes sortent des mercenaires plus cupides que vicieux, les bras chargés d'un lourd butin supposé être partagé entre tous.

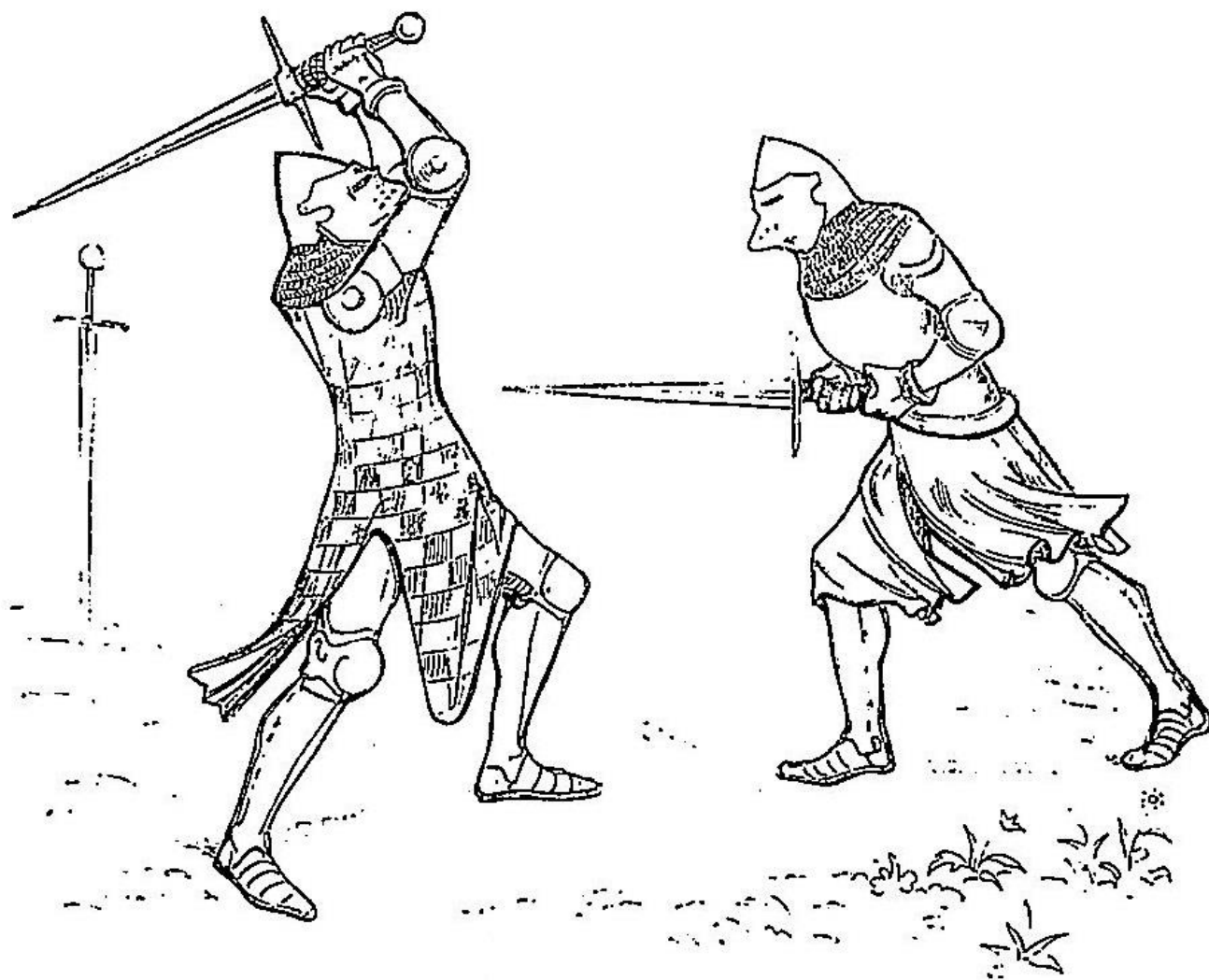
Vous les rejoignez avec le sentiment d'avoir perdu votre course contre le temps, et personne ne prête réellement attention à vous ; il vous faudra prouver vos talents et votre valeur à une autre occasion.

Ce n'est pas totalement une défaite, mais ce n'est certainement pas la victoire que vous espérez ! Au moins pourrez-vous passer cet hiver tranquille, à l'abri des murs de cette ferme pour laquelle vous vous êtes démené au mieux, sans toutefois arriver à grand-chose de bien glorieux.

A moins que votre besace et votre bourse ne soient plus remplies qu'elles en ont l'air...

Enfin.. ! Tout cela sera bien vite oublié quand les estomacs seront repus et les pieds bien chauffés au feu de la cheminée de la grande salle commune, et vous aurez sûrement d'autres occasions au prochain printemps de trouver un moyen de vous faire admettre dans l'une ou l'autre de ces Compagnies, ou, qui sait, dans une autre encore !

Mais pour l'heure, vous vous réjouissez d'avoir survécu à cette bataille, et vous vous dirigez vers la salle commune pour réchauffer vos doigts gourds au feu de la grande cheminée... *Rendez-vous au 202.*



Epilogues...

Si vous avez le code « BYZANCE » noté sur votre feuille d'aventure, passez le 202 et poursuivez directement votre lecture au 203.

Vous passez les mois suivants calfeutré et bien au chaud dans la ferme de Redewâtre, et vous ne manquez de rien. Vous n'y trouvez pas que des alliés, bien entendu, mais qui peut se vanter d'avoir des amis fidèles en ces temps de malheurs ? Vous entendez régulièrement parler de la Mort noire qui rôde partout aux alentours, des paysans qui crèvent de faim, l'estomac gonflé et la peau sur les os, ou encore de froid, les orteils noircis et aussi gelés que le sommet du mont Saint Frieux... Votre situation susciterait l'envie de beaucoup, et vous savez pertinemment bien que vous n'avez pas à vous plaindre !

Lorsque revient le joli mois de mars revient aussi la guerre. Aux premières rumeurs qui vous arrivent au printemps, vous apprenez que la bonne ville de Calais a bien failli être vendue aux Français par la trahison du gouverneur qui la tient pour le compte du roi Edouard III, et le Prince noir va sans aucun doute avoir à nouveau besoin de mercenaires aguerris. Le roi Philippe VI de France aussi...

Un beau matin, un messager se présente à la grand'porte rafistolée, et demande à être reçu ; difficile de dire s'il est anglais ou français, tant ses habits sont crottés, mais vous vous doutez bien de ce qu'il vient quérir, et tout cela pourrait bien être le début de nouvelles aventures !

Mais ceci est une autre histoire...

Si vous possédez le Gambison teinté de noir de Frémont, le Grand Harnois de Jacquet ou encore des Vêtements secs, une *petite surprise vous attend au 193.*



203.

Vous passez les mois suivants calfeutré et bien au chaud dans la ferme de Redewâtre, et vous ne manquez de rien. Vous n'y trouvez pas que des alliés, bien entendu, mais qui peut se vanter d'avoir des amis fidèles en ces temps de malheurs ? Vous entendez régulièrement parler de la Mort noire qui rôde partout aux alentours, des paysans qui crèvent de faim, l'estomac gonflé et la peau sur les os, ou encore de froid, les orteils noircis et aussi gelés que le sommet du mont Saint Frieux... Votre situation susciterait l'envie de beaucoup, et vous savez pertinemment bien que vous n'avez pas à vous plaindre !

Lorsque revient le joli mois de mars revient aussi la guerre. Aux premières rumeurs qui vous arrivent au printemps, vous apprenez que la bonne ville de Calais a bien failli être vendue aux Français par la trahison du gouverneur qui la tient pour le compte du roi Edouard III, et le Prince noir va sans aucun doute avoir à nouveau besoin de mercenaires aguerris. Le roi Philippe VI de France aussi...

Un beau matin, un messager se présente à la grand'porte rafistolée, et demande à être reçu ; difficile de dire s'il est anglais ou français, tant ses habits sont crottés, mais vous n'en avez cure ! Vous finirez bien par trouver, à Boulogne ou Calais, un riche receleur, qui vous rachètera la précieuse broche que vous avez volée à la fille Redewâtre et vous pourrez alors, riche comme un Comte, vous lancer dans de nouvelles aventures !

Mais ceci est une autre histoire...

Si vous possédez le *Gambison teinté de noir* de Frémont, le *Grand Harnois de Jacquet* ou encore des *Vêtements secs*, une *petite surprise vous attend au 193.*



204.

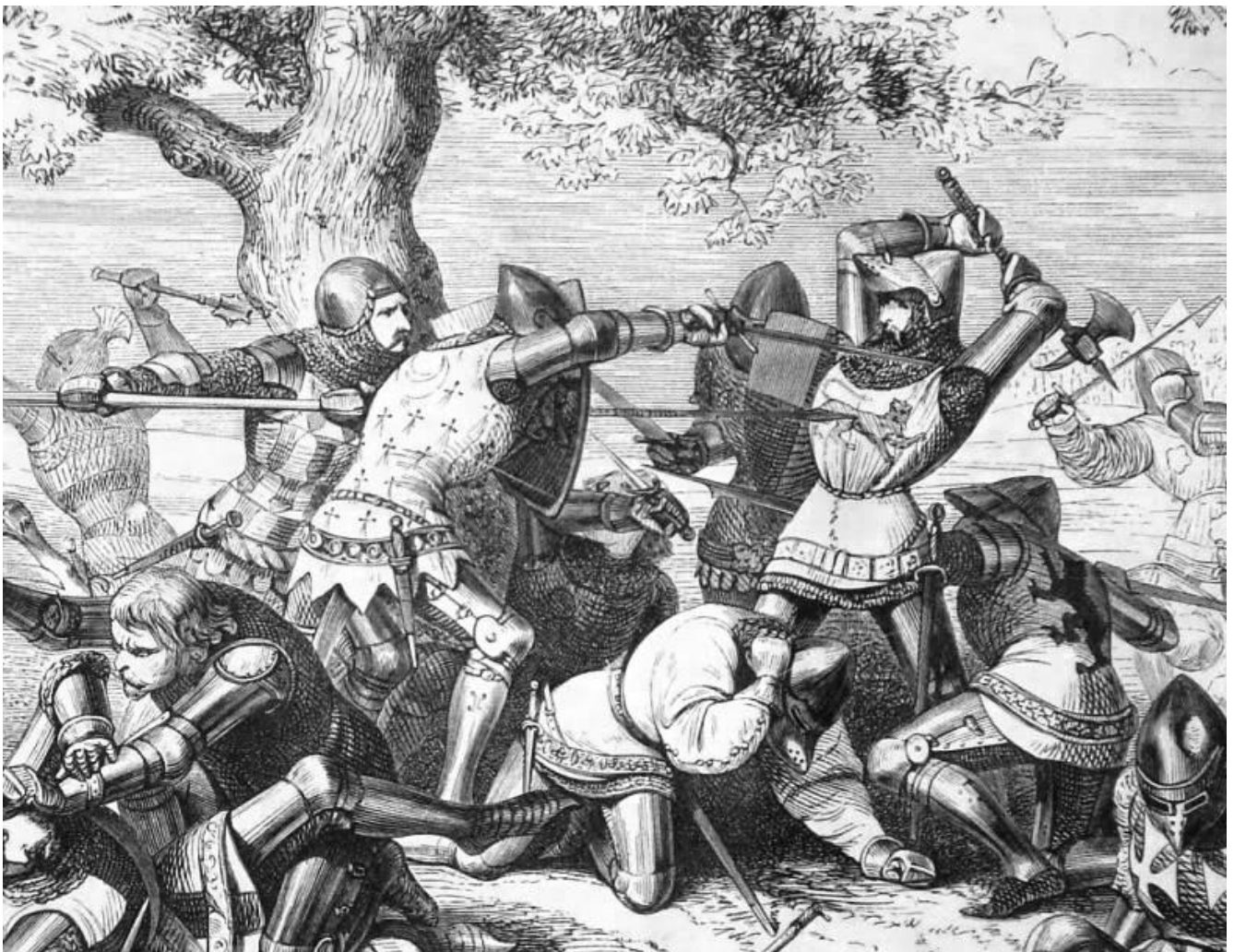
Le seigneur de Redewâtre est un chevalier, c'est-à-dire un homme de guerre, et c'est en homme de guerre qu'il vous frappe de toutes ses forces avec sa flamberge ! Prenant pivot sur son soleret gauche bien en avant, il entame un grand moulinet de son immense lame vers la droite, un coup duquel ni vous ni votre armure ne pouvez vous protéger ; l'acier se fraie un bruyant et douloureux passage, sectionnant protections et chairs, tranchant votre épaule gauche et s'enfonçant profondément dans votre poitrail et, dans un flot de sang écarlate, vous vous effondrez à ses pieds dans la boue...

Et c'est ainsi la fin de votre aventure.

205.

Mercenaire professionnel, on aurait pu croire que Croquart aurait réussi à garder son calme, mais votre trahison semble au contraire l'avoir rendu furieux ! En hurlant de rage, et sans plus s'occuper de qui que ce soit d'autre, ennemi ou allié, il saute littéralement sur vous de tout son poids de chair et d'acier et finit fatalement par vous renverser ; profitant que vous êtes à terre, dérapant des talons de vos bottes dans la boue de la basse-cour, il vous cloue d'estoc avec sa flamberge, et la pointe vous traverse de part en part, s'enfonçant profondément dans le sol sous votre dos, transperçant au passage vos poumons et disloquant votre colonne vertébrale. Vous ne souffrez pas longtemps et n'aurez pas l'occasion de voir qui sera le vainqueur de ce matin, car vous rendez très vite votre dernier soupir...

Et c'est ainsi la fin de votre aventure.



Job ou Crésus ?

Comptez le nombre de vos sols et évaluez dans le tableau suivant votre réussite... en termes de monnaies sonnantes (pour déterminer l'aloi des monnaies) et trébuchantes (pesées sur une balance à trébuchet) :

Moins de 0 (dettes)	Ce long hiver passé à trimer à la forge du gros Jacquet vous aura au moins permis d'éviter le froid, à défaut d'être correctement nourri et considéré... Mais pour l'heure, vous actionnez encore le gros soufflet. Encore ! Et encore... Vous n'en pouvez plus ! Pourtant, malgré votre extrême fatigue, vous avez eu une idée pour vous sortir de là, une idée audacieuse, certes, mais qui pourrait bien changer la donne...
0 à 100	En aucun temps ni aucun lieu la pauvreté n'a été facile... mais en ces Temps de Malheurs, être pauvre, c'est souffrir ! Et risquer de ne pas survivre... Vous vivotez tout l'hiver, tentant des maraudes dans les campagnes ou ramassant les charognes figées de froid ; parfois, Frémont vous donne un peu de travail... Mais vous comprenez très vite qu'il va vous falloir trouver une solution et vous sortir de cette situation ! En attendant, il vous semble que le collet posé la veille ait donné quelque chose ; discrètement, vous vous approchez des fourrés...
101 à 500	Comme tout le monde, vous avez constitué un joli butin et, même s'il ne vous permet pas de vous la jouer grand seigneur, cela suffira pour passer l'hiver sans crever la dalle dans une couverture presque neuve. Voire même payer des coups de temps en temps, histoire de pas trop passer pour un « fesse-Mathieu » ! Et puis revient le printemps. Et votre bourse presque vide vous rappelle qu'il est temps de reprendre les chemins des champs de bataille...
501 à 5.000	Le moins qu'on puisse dire, c'est que le siège de cette bonne et grasse ferme vous aura été profitable ! Votre joli bas-de-laine va vous permettre de passer un hiver plus que tranquille : une couche bien à vous, non loin de la cheminée de la grande salle, un estomac bel et bien rempli et la meilleure gnôle que le père Frémont pourra vous servir ! Vous songez même à vous faire ajuster une armure de bel acier des Flandres. Et pour claquer le bec des jaloux qui se demandent comment vous avez fait pour avoir tout ce bel argent, vous payez moult coups aux moins pleurnichards de vos compains... Il sera bientôt temps de reprendre les chemins des champs de bataille !
5.001 à 9.999	Vous voilà riche, fort riche, même ! Evidemment, vous n'êtes pas assez fol pour dilapider votre fortune en Grand Seigneur de France, car pour gagner tout ce bel argent, il vous aura fallu plus farfouiller comme une fouine que combattre comme un lion... Et ça pourrait attiser des jalousies. Il n'empêche : vous avez pu négocier avec le maître actuel de la ferme une couche bien à vous, dans une chambre avec cheminée, et ce sont désormais les « filles chéries » de Frémont qui montent vous voir, et non l'inverse ! Quand ce n'est pas vos nombreux nouveaux compains, qui savent tous que le vin que vous avez à leur offrir est toujours bon. Et vous avez quelques idées ambitieuses pour utiliser cette véritable fortune ! Mais ça risque de ne pas plaire, ni aux Capitaines, ni aux Seigneurs...
Plus de 10.000...	Un tel trésor impose forcément la plus grande discrétion. Il ne faudrait pas qu'un trop seigneurial train de vie ou qu'une Gaupe trop bavarde ne fasse de vous l'objet de trop d'envies ou de trop de cupidités... Après avoir caché dans les environs votre fortune princière, vous avez passé l'hiver tranquille, sans trop vous faire remarquer et profil bas. Vous attendez les premiers jours du printemps pour quitter discrètement la ferme et vous diriger vers Boulogne ou Calais ; il paraît que les grandes maisons n'y sont pas chères, les médecins compétents, et qu'avec de l'or, on peut encore y vivre en grand bourgeois, malgré ces Temps Incertains.... Et qui sait ? Paris la française ou les remparts godons de Londres ne sont pas si loin...

