

Robert Douglas

L'Appel de la Sainte

(A Saint Beckons)

© Robert Douglas 2015

traduit de l'anglais par Loi-Kymar

Much Wenlock et sa région
vers l'an de Notre Seigneur 1459

vers
Shrewsbury



Cressage 

Harley 


Sheinton


Homer


Much Wenlock
et son Prieuré

vers
Bridgnorth

Ferme de
Vineton 

Wyke


Garrow

vers
Birmingham



Feuille de Statut

Adresse :

Santé :

Armure :

Adresse au Tir :

Arme principale :

Fonds

Groats :

(1 Groat = 4 Pennies d'argent)

Pennies d'argent :

Notes et Objets découverts

Compagnons et Alliés

Ennemis rencontrés

Adresse :

Adresse :

Adresse :

Santé :

Santé :

Santé :

Armure :

Armure :

Armure :

Adresse :

Adresse :

Adresse :

Santé :

Santé :

Santé :

Armure :

Armure :

Armure :

Adresse :

Adresse :

Adresse :

Santé :

Santé :

Santé :

Armure :

Armure :

Armure :

Personnage et armement

Avant de jouer, vous devez choisir quel type de soldat vous serez. Chacun des profils décrits ci-après a ses avantages et désavantages vis-à-vis des autres. Faites votre choix, puis renseignez dans la Feuille de Statut les scores d'attributs qui en découlent, ainsi que l'armement pour lequel vous aurez opté en conséquence.

Homme d'armes

Toujours dans le feu du combat rapproché, vous portez de ce fait une armure de plates, dont la plupart des pièces ont été récupérées sur les champs de bataille. Votre tête est protégée par une solide barbute. Des années de combats rigoureux ont fortifié vos muscles, et vous pouvez manier avec aisance un éventail varié d'armes à une ou deux mains, voire des boucliers, *mais pas d'arcs*. Vos scores d'attributs sont les suivants : **Adresse 9, Santé 28, Armure 4**. Avec ce profil, vous pouvez commencer avec un armement choisi ci-après :

Hache à une main et Écu : Le poids de la hache peut enfoncer l'armure d'un ennemi ; en pratique, le score d'Armure de celui-ci sera réduit de 2 points avant même le début du combat. Cependant, cette arme peut s'avérer encombrante, et vous devrez réduire le Rapport d'Attaque de 1 point après le *quatrième* tour de combat (voir la section suivante Combat). Porter l'écu ajoute 1 point à votre score d'Armure.

Épée de chevalier et Écu : Une épée n'a aucune incidence sur le Rapport d'Attaque, bien qu'elle soit pratiquement inoffensive contre les adversaires en armure de plates. Porter l'écu ajoute 1 point à votre score d'Armure.

Hallebarde : Cette arme à deux mains est meurtrière quand elle est bien maniée, conçue pour mutiler, percer et déchirer à travers presque toutes les armures. Sa longue portée la rend adéquate contre un cavalier, mais fort peu pratique face à un fantassin ; dans ce dernier cas, vous devrez réduire le Rapport d'Attaque de 2 points après le *troisième* tour de combat.

Marteau de guerre : Cette arme à deux mains vraiment terrifiante enfonce les armures, traumatise les chairs, broie les os. Son usage vous permet, sauf instruction contraire, d'ignorer *toute* l'Armure de l'ennemi, tant le coup lui-même est puissant ! Cependant, son maniement exige une grande force, et vous devrez réduire le Rapport d'Attaque de 1 point *aux 3^e et 4^e tours*, de 2 points *aux 5^e et 6^e tours*, de 3 points *aux 7^e et 8^e tours*, et ainsi de suite.

Dague à rouelles (acquise d'office) : Idéale pour traverser les fentes des armures, cette arme peut être utilisée en complément d'une arme à une main, en lieu et place de l'écu (donc au détriment du bonus d'Armure qu'il confère), pour porter une attaque supplémentaire ; le Rapport d'Attaque est alors augmenté de 1 point. Mais vous pouvez également porter cette dague à la ceinture et y recourir pour remplacer une arme principale que vous auriez perdue : dans ce cas de figure, le Rapport d'Attaque est réduit de 2 points.

Fantassin léger

À la différence de fantassins plus lourdement armés, vous comptez sur la vitesse plutôt que sur la force pour combattre ; la combinaison légère d'une brigandine et d'un chapel de fer vous a sauvé de plus d'un coup de taille. Vos scores d'attributs sont les suivants : **Adresse 10, Santé 22, Armure 2**. Mais bien que vous préféreriez limiter les affrontements, il est inévitable qu'à certaines occasions un armement fiable s'avère approprié (l'écu inclus dans tous les choix proposés ajoute 1 point à votre score d'Armure) :

Épée de chevalier et Écu : Vous ne vous en sortez pas si mal avec cette combinaison, mais souvenez-vous que votre lame s'avérera dérisoire contre une armure de plates.

Serpe et Écu : L'extrémité crochue de la serpe peut servir à « saisir » un adversaire : si vous remportez deux tours de combat consécutifs contre lui, vous le faites chuter à terre et profitez de votre avantage pour lui infliger une perte supplémentaire de 2 points de Santé (ou 1 point si son Armure le protège). Cependant, cette arme s'avère délicate à manier, réduisant le Rapport d'Attaque de 1 point pour ce combat.

Masse d'armes et Écu : La masse d'armes est idéale contre tout type d'ennemi en armure ; elle vous permet de réduire de 2 points le score d'Armure de l'adversaire avant le début du combat. Cependant, après *quatre* tours de combat, vous commencerez à vous fatiguer de balancer un poids aussi lourd, et le Rapport d'Attaque sera alors réduit de 2 points.

Dague à rouelles (acquise d'office) : Idéale pour traverser les fentes des armures, cette arme peut être utilisée en lieu et place de l'écu (donc au détriment du bonus d'Armure qu'il confère) pour porter une attaque supplémentaire ; le Rapport d'Attaque est alors augmenté de 1 point. Mais vous pouvez également porter cette dague à la ceinture et y recourir pour remplacer une arme principale que vous auriez perdue : dans ce cas de figure, le Rapport d'Attaque est réduit de 2 points.

Archer

Le simple gambison sous mailles et la coiffe de cuir dont vous êtes vêtu ne vous protégeront que des coups les plus mal placés en combat rapproché. Mais avec votre habileté au maniement de l'arc, vous comptez plus sur vos tirs mortels et votre ruse pour affronter vos ennemis. Vos scores d'attributs sont les suivants : **Adresse 7, Santé 18, Armure 1, Adresse au Tir 8**. Vous êtes déjà équipé d'un arc simple d'if et d'un carquois, mais vous avez fait usage de toutes vos flèches lors de votre précédente bataille, et vous devrez donc vous en procurer de nouvelles au cours de votre quête ; vous en tiendrez le compte sur votre Feuille de Statut, déduisant toutes celles que vous utiliserez. Pour les situations où vous aurez recours au combat rapproché, vous avez accès aux choix d'armement suivants (le bocle inclus dans tous les choix proposés est un petit bouclier rond n'offrant qu'une protection minimale, sans incidence sur le score d'Armure) :

Hache kern et Bocle : La hache kern est grossière mais efficace contre tout ce qui ne porte pas d'armure de plates. Son maniement n'entraîne aucune pénalité pendant un combat (sauf instruction contraire).

Maillet de bois et Bocle : Le poids du maillet de bois fait qu'au cours d'un combat, vous devrez réduire le Rapport d'Attaque de 1 point après *cinq* tours. En contrepartie, tout assaut réussi avec cette arme contre un adversaire *sans* Armure lui inflige une perte supplémentaire de 1 point de Santé.

Messer long et Bocle : Cette épée plus légère qu'une épée standard favorise la vitesse d'exécution, augmentant de 1 point le Rapport d'Attaque pendant un combat, mais perd son efficacité contre un adversaire en armure : dans ce cas, tout assaut réussi ne lui fera perdre que 1 point de Santé, voire aucun si son Armure parvient à le protéger !

Dague à rouelles (acquise d'office) : Idéale pour traverser les fentes des armures, cette arme peut être utilisée en lieu et place du bocle pour porter une attaque supplémentaire ; le Rapport d'Attaque est alors augmenté de 1 point. Mais vous pouvez également porter cette dague à la ceinture et y recourir pour remplacer une arme principale que vous auriez perdue : dans ce cas de figure, le Rapport d'Attaque est réduit de 3 points.

Combat

Cette aventure se déroule dans la rudesse et la brutalité du Moyen-Âge ; vous croiserez sans nul doute les chemins de dangereux ennemis. Pour survivre à de telles rencontres en combat rapproché, des rapports de force favorables et/ou de la chance sont donc souhaitables. Vous devrez résoudre ces combats de la façon suivante :

1°) Calculez le *Rapport d'Attaque* par la différence entre votre score d'Adresse et celui de votre adversaire – par exemple, si votre Adresse est de 8 et la sienne de 6, alors le Rapport d'Attaque sera de +2.

2°) Résolez le premier *tour de combat* ainsi : lancez un dé et consultez le Tableau de Combat ci-après, à la ligne correspondant au résultat du lancer et à la colonne correspondant au Rapport d'Attaque ; la donnée lue sera le résultat du tour de combat, soit une perte de points de Santé pour vous ou pour votre adversaire. Par exemple, avec le Rapport d'Attaque calculé précédemment (+2), le lancer de dé donne 5 : la lecture du tableau donne alors E-3, soit une perte de 3 points de Santé pour l'adversaire.

Lancer de dé	-3 ou moins	-2	-1	0	+1	+2	+3 ou plus
1	HT	H-3	H-3	H-2	H-2	H-1	H-1
2	H-4	H-3	H-2	H-1	H-1	0	E-1
3	H-3	H-2	H-1	0	0	E-1	E-2
4	H-2	H-1	0	0	E-1	E-2	E-3
5	H-1	0	E-1	E-1	E-2	E-3	E-4
6	E-1	E-1	E-2	E-2	E-3	E-3	ET

Légende : H = Héros, E = Ennemi, HT = Mort subite du héros, ET = Mort subite de l'ennemi

3°) Répétez l'étape 2 jusqu'à votre mort ou celle de l'ennemi (Santé tombée à zéro ou en deçà, ou mort subite).

Armure

Porter une armure vous protégera souvent d'un coup ennemi. Quand un tour de combat vous fait perdre de la Santé, lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'Armure, réduisez votre perte de 1 point ; dans le cas contraire, vous subissez celle-ci intégralement. Cependant, la règle s'applique aussi à votre adversaire s'il porte une armure ! Quand un tour de combat lui fait perdre de la Santé, lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal à son score d'Armure, réduisez sa perte de 1 point.

Notes, objets et fonds

Tout au long de votre périlleuse quête, vous pourrez découvrir des objets utiles et des informations précieuses, lesquels s'avéreront essentiels à votre réussite. Notez toutes vos découvertes, ainsi que tous les changements, sur la Feuille de Statut. Il pourrait également être profitable de dresser la carte de la région de Much Wenlock, en particulier de noter les points de rencontres avec des ennemis, les lieux dignes d'intérêt, et ceux où vous pourriez trouver de l'aide ; il vous faudra plus d'une tentative pour surmonter les dangers de cette quête !

Le *groat* et le penny d'argent constituaient la principale monnaie en usage sous le règne de Henri VI. 1 groat vaut 4 pennies d'argent. Cette devise peut servir à acheter des objets utiles ou des informations. Notez vos gains et dépenses d'argent sur la Feuille de Statut comme indiqué dans le texte.

Compagnons et alliés

Sur votre route, vous aurez des occasions de vous faire des compagnons et des alliés. Assurez-vous de noter sur la Feuille de Statut leurs noms et, pour chacun d'eux, le « nombre spécial » qui lui est associé. Le texte vous indiquera quand et comment mettre ces soutiens à contribution. Les nombres spéciaux seront invariables tout au long de l'aventure.

Le 12 octobre de l'an de Notre Seigneur 1459

Vous vous effondrez à moitié contre un orme. La pointe de flèche est encore profondément logée dans votre cuisse, causant des palpitations infernales. Grinçant des dents, vous avancez en titubant à travers l'obscurité du crépuscule, haletant sous ce terrible effort. *Au nom du Ciel, où suis-je ?* Non que cela importe vraiment. Soudain le craquement d'une branche, le débattement d'un buisson qui bouge, et votre cœur bondit vers le ciel. Vous vous arrêtez net, dardant un regard fébrile vers les ombres de la forêt. Mais aucune attaque n'arrive. Le cri de quelque animal sauvage suivi du raclement de son galop effrayé et contrarié à votre approche. *Foutredieu !* gémissiez-vous presque sous le coup du soulagement. Une nouvelle embuscade semblable à la précédente vous achèverait à coup sûr.

Vous vous rassurez en pensant qu'il ne devrait pas y avoir de Yorkistes alentour, mais s'il y en avait, au pire, vous pourriez toujours cacher ou même arracher la rose rouge que vous portez en insigne, et feindre la loyauté à la Rose blanche. Vous avez conservé cet emblème du temps où votre commandant, Andrew Trollope, combattait pour le comte de Warwick, avant de changer de camp. Beaucoup d'autres, dont vous-même, avaient suivi son exemple. L'honneur ne se rencontre guère ces temps-ci, admettez-vous. Ni la confiance : comment se fier à un homme qui change si facilement d'allégeance pour choisir l'étendard ennemi ?

Mais ces sujets, et même la bataille, semblent de vagues souvenirs. Un rêve... non, un cauchemar infernal, qu'il vaut mieux oublier ! Votre préoccupation première est de chercher refuge, un abri, quelque endroit chaud, avec peut-être un bouillon de légumes et un petit morceau de pain pour supporter la froideur de l'automne. À ces idées, l'eau vous vient à la bouche, et un ventre vide proteste en gargouillant. Vous aviez réussi à descendre une petite chope d'hydromel et du bœuf dur comme du cuir de botte – ou peut-être était-ce bien du cuir de botte ! – mais même ce piteux repas ne constituait que votre petit-déjeuner ; vous n'avez pas mangé depuis, quoi... douze, treize heures ? À présent, l'alarmante quantité de sang que vous avez perdue empire votre situation, et affaibli comme vous l'êtes, votre seul espoir est d'atteindre une habitation proche. *Oui, je mourrais probablement ce soir, en ces lieux obscurs.* Vous vous appuyez contre la branche d'un robuste chêne, comme si vous espériez absorber sa force. Finalement, trop épuisé pour continuer, vous vous abandonnez aux pensées d'un repos éternel paisible, loin de ce monde de misère, froid, brutal et sans espoir. Vous reprenez votre appui contre le chêne, glissez sur l'écorce rugueuse pour vous asseoir les jambes étirées. Votre visage crasseux et strié de sueur s'élève vers les cieux étoilés. « C'est beau, suffoquez-vous, c'est si beau, je ne m'en rendais pas vraiment compte... »

À peine avez-vous fermé les yeux qu'un superbe chant détend tout votre esprit. *Merveilleux... Les Écritures avaient raison, en fin de compte. Rien ne trouble l'ascension de mon âme au Paradis.* Votre respiration se stabilise, reprenant le rythme des battements de votre cœur... vous sourcillez : *battements de cœur ?* Vos yeux s'ouvrent, non sur le Paradis, mais sur la même forêt avec ses branches grinçantes et ses senteurs de fleurs sauvages, tandis qu'une brise légère rafraîchit la transpiration sur votre front. Le hululement d'une chouette non loin vous tire encore plus de la torpeur. Pourtant, le chant résonne toujours. *Comment... ?* Il vous faut un moment pour comprendre : *Un chant de moines... J'approche d'un prieuré !*

Cela suffit à inciter vos muscles raides et endoloris à agir. La douleur lancinante dans votre jambe vous fait grimacer, ces mouvements soudains ayant relancé l'hémorragie. Mais vos prières ont été entendues (du moins au sens mortel du terme), ce qui vous propulse en avant avec un courage renouvelé. Le chant guide vos pas fatigués à travers la forêt ; les broussailles épaisses compliquent la progression, vous haalez sous l'effort. Et soudain, vous émergez de l'orée des arbres pour découvrir un mur à quelques mètres devant vous. Vous titubez vers lui et le longez, la main agrippant la pierre grise grossière pour vous soutenir. Au bout de ce qui semble une éternité, vous trouvez la grande porte ouest. Vous martelez le bois lourd avec toute la force qui vous reste, vos coups frénétiques résonnent à l'intérieur. Bientôt, le monde s'assombrit et vous perdez conscience...

—

Vous reprenez vos esprits pour croiser le regard du Sauveur en croix posé sur vous. La pièce est simple, peu meublée, à l'exception du lit où vous êtes allongé et d'un tabouret de bois à trois pieds où reposent votre chemise, vos braies et vos bottes. De l'extérieur parviennent des sons de moutons et de vaches paissant dans les champs, et même un coucou y ajoute son cri familier ; pour l'heure, vous vous contentez de rester allongé là, de vous égarer dans la cacophonie de la nature. Finalement, vous décidez de vous extraire de votre lit de repos et de chercher de l'eau dans le prieuré. Votre blessure à la jambe a été nettoyée et bandée avec soin, mais la soif vous tenaille.

Vous apprenez bientôt que le prieur-abbé est des plus intrigués par son mystérieux « invité ». Vous êtes également choqué de découvrir que près de trois jours se sont écoulés depuis qu'on vous a trouvé à la porte, affligé d'une forte fièvre, tandis que votre vie était emportée par la carresse froide de la mort. Et pourtant, vous avez le vague souvenir de quelque chose de fragile qu'on a posé sur votre front – après quoi vos traits pâles ont retrouvé de la couleur, la fièvre est passée, et au troisième jour s'est déclarée une guérison presque miraculeuse.

« Et donc, sourit le prieur-abbé Richmond, il semble au quatrième jour que le don de Sainte Milburge se soit manifesté une nouvelle fois. En vérité, sa bénédiction paraît vous sourire.

— Sainte Milburge ? répétez-vous sans être certain d'avoir compris. Qui... ?

— Pardonnez-moi, mon fils, le devoir réclame le peu de temps que je possède. Mais peut-être souhaiteriez-vous lui rendre grâce en prière à l'autel où sont conservés ses ossements ?

— Oui, prieur-abbé, je le souhaiterais. »

—

Malgré l'isolement du prieuré, la nouvelle du dernier « miracle de Milburge » s'est répandue d'une manière ou d'une autre au-delà de ses murs pour attirer la population à la vitesse d'une traînée de poudre. La plupart des gens de la ville ont trouvé des excuses pour venir en visite pour affaires « officielles », en réalité dans le seul but de vous considérer avec une admiration mêlée de crainte.

Puis, au septième jour, les soldats sont venus.

Les quinze hommes arborent la rose rouge des Lancastre, les partisans de Henri VI et Marguerite d'Anjou. Le capitaine de cette patrouille est Sir Cecil de Kinlet, surnommé « le Corbeau » en raison de sa chevelure noir de jais et de ses troublants yeux verts. Ce vétéran a acquis une effrayante réputation au combat. On connaît également son obsession à rechercher la « racaille des traîtres de York », au point qu'on le croirait presque capable de les traquer jusqu'aux confins de la Terre ; il est évident que son surnom se rapporte à plus que son apparence. Bien sûr, à présent complètement rétabli, vous estimez que ce n'est que prudence de joindre de nouveau la cause : « J'ai su qu' vous étiez ici, gronde-t-il en vous serrant la main dans une poigne d'étau qui pourrait la broyer. Content d'vous voir de r'tour chez les vivants, mon gars !

— Oui, content d'être de retour, sir. »

Vous partagez un dernier souper avec le prieur-abbé et les moines de Wenlock, échangeant des adieux chaleureux avant qu'ils soient appelés aux complies. Tous sont attristés par votre départ imminent, mais celui-ci est inévitable : après tout, vous êtes un soldat, qui a juré de défendre la Rose rouge. *Jamais* vous n'envisageriez de désertir, si ténébreux que le monde puisse être. Peut-être la présence de la patrouille est-elle un signe que vous devriez retourner au monde extérieur. De surcroît, vous ne voulez pas encourir la colère du terrible Corbeau en vous désistant !

Par camaraderie, vous passez la nuit dans la nef avec la patrouille plutôt que dans l'infirmierie plus confortable, mais les moines attentionnés y ont allumé deux braseros pour préserver vos os de la fraîcheur de l'air nocturne. Les charbons ardents émettent une lumière ambrée, adoucissant presque l'atmosphère ; bientôt, les hommes fatigués par les voyages ronflent malgré l'inconfort d'un sol dallé dur et froid – à l'exception, cependant, de deux d'entre eux qui continuent de converser par des murmures pressants. De temps à autre, ils jettent des coups d'œil dans votre direction. Les deux soldats finissent par s'approcher timidement.

« Salut, l'ami », sourit le premier. Il porte l'accoutrement typique d'un archer : gambison sous mailles crasseux, coiffe de cuir cabossée. L'arc simple d'if et le carquois qui lui sont chers sont soigneusement posés contre le mur, mais son bocle et sa dague à rouelles restent attachés à sa ceinture. Ses yeux bleus perçants vous considèrent avec une apparente curiosité, peut-être un peu de méfiance, mais sans hostilité. « Bienvenue dans le Perchoir du Corbeau !

— Le Perchoir du Corbeau ? »

À ce moment, son compagnon se rapproche, et un godendac, singulière combinaison de gourdin et d'épieu, cogne lourdement contre le sol tandis qu'il pose les mains sur son pommeau. L'homme est un géant vêtu d'une armure de plates germanique bon marché qui, à en juger par les bosses et les éraflures, a dû connaître son lot de batailles. Lentement, il retire sa barbute, et vous observe de ses yeux sombres et durs, découvrant ses cheveux roux bouclés à la flamboyance bien plus terrible que le feu du brasero. « Le Perchoir du Corbeau », répète-t-il d'un ton bourru, avec un accent incontestablement étranger... Allemand, ou peut-être suisse ? « Je t'en prie, dis-moi que tu as entendu parler de nous !

— Ah, eh bien...

— Laisse tomber, Lukas ! intervient l'archer. Je te demande pardon, l'ami, c'est ainsi qu'il conçoit la plaisanterie. » Il se penche vers vous et feint de murmurer : « Après tout, tu sais ce qu'on dit de l'humour des Flamands – ou de leur manque d'humour !

— Encore une remarque sur mon glorieux *volk*, Hugh Riverton, et je te défonce le crâne. Parole de Lukas Tillens !

— Oh, et si je gagnais un penny à chaque fois que tu dirais ça...

— ... tu serais plus riche que le roi ! achève Lukas en éclatant de rire.

— Silence, crétins ! éclate une voix parmi les hommes endormis.

— Oh, va te plonger la tête dans une bouse de vache !

— Hé, fait Lukas en caressant sa barbe, je suis sûr qu'il fait ça tous les matins. Une habitude chez lui, je parie. »

Hugh rit de bon cœur et secoue la tête. « Oh là là ! Crois-moi, tu vas prendre le Perchoir pour ton second foyer. »

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire aux plaisanteries entre ces deux hommes. Endurcis par la bataille, et pourtant liés par elle. L'humour de caserne est tout ce qu'ils ont pour tenir jour après jour. Braver le visage de la mort, aussi longtemps qu'ils le peuvent, c'est tout ce qu'il leur est permis de faire... « J'ai failli perdre la vie pas loin d'ici, lâchez-vous soudain.

— Oui, acquiesce Hugh en serrant votre épaule en signe de sympathie. J'ai entendu ce qui s'est passé.

— Enfin, il n'y a pas de mal à un peu de chance dans la vie, *ja* ?

— Certes, admettez-vous, ou peut-être était-ce plus que cela. »

Hugh fronce les sourcils. « La foi. Tu parles de la foi en une puissance supérieure, dans la volonté de Dieu.

— Ce chant était bien réel, mais que je l'entende à ce moment-là, ce fut incroyable.

— Et la main de Sainte Milburge t'a guéri.

— Sa... "main" ? suffoquez-vous. M-mais elle est morte depuis... »

Hugh secoue la tête avec solennité. « Lukas ne se trompe pas, l'ami. Les moines nous ont informés de ce qui est arrivé. Ils ont fait usage du squelette de sa main pour soigner tes maux, chasser la fièvre et guérir cette blessure que tu avais. Le pouvoir vertueux d'un saint ne s'éteint jamais.

— Je partage ta fascination pour de tels miracles, explique Lukas. Hugh et moi serions ravis d'avoir l'occasion de voir la main bénite de Sainte Milburge. Mais, maudite soit notre hâte, nous oublions de demander où elle repose !

— Ah, je vois. »

Mais ce que vous voyez en réalité est quelque chose qui vous dérange : une forme d'instinct vous fait percevoir une certaine lueur de malice dans leur attitude. Peut-être n'est-ce qu'une excitation débridée à la perspective de contempler la main squelettique sacrée. Les pèlerins visitent fréquemment des saintes reliques comme celle-ci pour prier tout en faisant un don à l'église. Mais des tels hommages sont rendus à des heures plus raisonnables ; pourquoi donc ces deux hommes adressent-ils une telle requête à une heure si tardive ?

Vous décidez de les mettre à l'épreuve avec une question innocente : « Ne pourriez-vous pas attendre le matin ? Le prieuré s'éveille à la sixième heure ; il serait alors temps d'exprimer votre requête. Je suis sûr que le prieur-abbé...

— Il se peut que nous partions plus tôt que cela, interrompt Lukas, quelque peu abruptement. Le Corbeau a l'intention de traquer d'autres Yorkistes avant qu'ils ne se rassemblent et ne nous causent d'autres ennuis. Qui sait quand nous pourrions revenir ici ? »

Il y a vraiment quelque chose d'anormal – deux choses, plus précisément. Le Corbeau n'a aucun intérêt à se lever tôt : il compte capturer le moindre ennemi dans la nature, quel que soit le moment ou le lieu, en s'en remettant au hasard sans objectif spécifique ; du reste, à une heure trop

précoce, il ferait trop sombre pour retrouver quelqu'un. D'autre part, l'affabilité des deux hommes cède progressivement la place à l'impatience et à l'agitation. Vous n'aimez pas la tournure que prend cette rencontre. Qui plus est, Hugh et Lukas ont conservé leurs armes... Ô Seigneur Dieu, pourquoi l'abbé-prieur Richmond n'a-t-il pas imposé de laisser les armes hors de ce lieu sanctifié ? Néanmoins, les défier ici, à un jet de pierre de leurs compagnons, serait des plus téméraires ; vous devez les attirer plus loin et vous occuper d'eux aussi discrètement que possible avant de faire intervenir le prieur-abbé. Seules deux possibilités s'offrent à vous : feindre d'accepter de les conduire à la chapelle mariale avant de les neutraliser (rendez-vous au [88](#)), ou prétendre ignorer l'endroit où est gardée la main de la sainte, tout en surveillant de près leurs faits et gestes (rendez-vous au [59](#)).

2

Avec une loyauté sans faille, Spectre bondit sur le bandit et le fait tomber de votre dos, tandis que Fantôme contient la menace qui s'avance. « Attrapez-les ! », ordonnez-vous, et tirant une dague, vous vous vengez en éventrant le bandit qui reprenait son souffle. D'ordinaire, vous préférez faire quartier ; mais vous n'êtes pas d'humeur à la pitié face à une telle vermine.

Pillards de grand chemin :

Adresse 8 Santé (voir ci-après) Armure 0

Après quatre tours, vos ennemis rompent le combat et s'enfuient dans un bois voisin. Si vous le désirez, Fantôme et Spectre peuvent vous aider à les retrouver (rendez-vous au [17](#)) ; autrement, vous poursuivez votre chemin vers Harley (rendez-vous au [61](#)).

3

Jeremiah vous flanque un bon coup de poing dans l'œil droit. Vous chancelez en arrière, à moitié étourdi, à moitié aveuglé. Votre adversaire prend l'initiative et charge votre estomac avec sa tête tel un taureau. Pour sûr, Jeremiah possède aussi la force de cet animal ! Vous êtes soulevé, retourné et projeté au sol. La douleur est si intense que vous perdez connaissance. Quand vous revenez à vous, votre estomac et votre bras gauche sont comme en feu (vous perdez 1 point d'Adresse), et vous réalisez froidement que votre bourse a disparu (effacez tout l'argent de votre Feuille de Statut). Le mendiant a fui depuis longtemps, mais il est probable que ce soit la brute Jeremiah et ses acolytes qui l'ont prise pour leur peine. À présent, lancez un dé : si vous tirez 1 ou 2, effacez aussi votre arme principale de la Feuille de Statut. Sans argent, vous ne pouvez pas vous payer à boire, encore moins des informations. Voilà qui ne présage rien de bon pour votre quête. Allez-vous maintenant boitiller vers l'est en direction de Barrow (rendez-vous au [42](#)), ou vers le nord en direction de Homer (rendez-vous au [27](#)) ?

4

Vous émettez quatre sifflements stridents. Oculus accuse réception par un cri et descend en piqué vers votre bras tendu. En lui désignant les cadavres de bandits, vous murmurez : « Cherche. » Sans attendre, il s'éloigne en quelques battements d'ailes et se met à voler en cercles haut dans le ciel, jusqu'à ce qu'il soit attiré vers une zone particulière. Vous vous dirigez à la hâte dans cette direction. Oculus se contente de se percher dans les branches pendant que vous explorez (rendez-vous au [17](#)).

5

Tandis que vous scrutez l'orée des arbres à l'affût de signes de vie, un cri soudain retentit derrière vous : trois cavaliers se ruent vers votre position, brandissant des armes ! Leurs intentions

sont manifestement hostiles, mais comment allez-vous contrer cette menace sur votre vie ? Si vous êtes un Archer et possédez au moins une flèche, rendez-vous au [29](#) ; autrement, vous devez prendre la fuite pour vous cacher dans la forêt en vous rendant au [52](#).

6

Vous vous trouvez en phase avec cet aimable pèlerin cornique. « Ouais, j'retourne à mon cher vieux Tavistock. Une dernière coupe des larmes d'la Dame, et j'm'en vais.

— Et quant à moi, je suis tenu de répondre à l'appel de la Dame – où qu'il puisse me conduire.

— Hum, sombre affaire, ça, pour sûr. Que c'la arrive en terre sanctifiée, c'est sacrilège !

— En effet. »

Vous faites silence pendant un moment, méditant sur la tâche immense qui vous attend alors que vous tournez tous les deux dans Callaughton Lane. « C'plus très loin, assure Seb. T'sais, j'me rappelle que l'... » Les rides de son front se déforment, la vieillesse troublant sa mémoire. « ... l'Freux v'lait partir parc' qu'il avait peur d'quelqu' chose. »

Voilà une coïncidence, l'abbé-prieur Richmond ayant fait la même observation. « C'est compréhensible, le Corbeau avait de bonnes raisons : il voulait traquer les responsables, faire amende honorable avec Dieu, et se venger d'avoir été trahi.

— Ah, c'est "l'Corbeau" qu'on l'appelle ? Bah, tous pareils pour moi ! », ricane-t-il, et vous de même. « Eh ben, tous les Plumes-noires s'sont envolés, j'sais pas où – mais y en a deux posés pas loin.

— Oh ?

— Ouais, maint'nant où... ? L'Oie dorée ! Oui, oui, c'est ça. Avec des ord' clairs d'rester vigilants.

— Cherchent-ils des informations ? Sur la relique de Milburge ? Ou l'endroit où trouver ces deux voleurs ? Peut-être les deux ?

— Non, non, sur une *personne*. » Seb imite le Corbeau : « "Gardez vos yeux ouverts et voyez si vous r'pérez cette fripouille ! Prév'nez-moi dès qu'y met l'pied en ville !" Hum, furieux, le gars. »

Vous fronchez les sourcils : voilà une autre étrange coïncidence. « "Il" ? demandez-vous. Pas "Ils" ?

— Non, y sont après un seul homme, c'est sûr. »

Un seul homme ? Cela n'a aucun sens ! Les paroles du prieur-abbé reviennent hanter vos pensées inquiètes : il est clair que le Corbeau manigance quelque chose. Mais quoi ?

« Nous y v'la », soupire Seb.

De l'eau de source se répand sur la croix de bois fissurée par les ans où est gravée l'inscription :

LA BENECTION DE SAINTE MILBURGE

« La légende raconte que l'eau sacrée guérit la cécité, explique Seb, et l'Bon Dieu sait qu'j'en ai b'soin. Trop d'années passées dans les mines d'étain ont vieilli mes yeux avant l'âge, t'sais. »

Vous vous demandez si boire l'eau de la source bénite vous offrirait d'autres visions – et d'autres réponses – concernant l'emplacement de la relique. Bon, cela ne peut pas faire de mal ! Seb et vous en buvez une bonne quantité ; elle est d'une pureté rafraîchissante. Vous regagnez tous les points de Santé que vous avez perdus. Seb se met alors à remplir une flasque d'eau en prévision de son long voyage de retour. « Tiens », dit-il en vous offrant son symbole en forme de coquillage, marque d'un pèlerin. « J'veux qu'tu portes ceci, jeune homme, avec ma b'nédiction. Et puisse Sainte Milburge guider tes pas vers sa présence.

— Seb, je... Je te remercie. » Ajoutez l'Insigne du Pèlerin sur votre Feuille de Statut. « Fais attention à toi sur le chemin du retour.

— Oui, sourit-il, j'n'y manqu'rai pas. Adieu ! »

Après l'avoir regardé marcher lentement sur la voie, vous devez décider de votre propre itinéraire. Concernant ces deux « Plumes-noires », allez-vous à présent vous diriger vers la taverne de l'Oie dorée (rendez-vous au [81](#)), ou préférer l'animation du marché de la ville (au [48](#)) ?

7

Vous arrivez à moins de vingt mètres de l'origine de la clameur et pouvez maintenant distinguer cinq combattants, quatre contre un, engagés dans une lutte à mort. À en juger par sa tenue vestimentaire, l'homme en infériorité numérique est manifestement un soldat, tandis que ses ennemis sont habillés d'une variante de cuir et d'armure rouillée... Des vagabonds ? Des mercenaires, peut-être ? Vous êtes soulagé de constater que Lukas n'est pas du nombre. Cependant, à cette distance, il est difficile de distinguer si le quidam seul est un Lancastrien ou un traînard yorkiste – et s'il s'avérait dans ce dernier cas, alors ses assaillants pourraient être des Lancastriens. Ou vice versa.

« Il se fatigue, jubile le chef barbu en brandissant une hache à une main et un couteau. Prends-le par le flanc ! »

Ce dernier ordre est donné à un arbalétrier. Celui-ci charge son arme et la pointe vers le dos sans protection du défenseur isolé ! Si vous considérez que les chances sont trop inégales, ou ne désirez pas prendre le risque d'aider un possible ennemi, rendez-vous au [60](#) pour poursuivre votre chemin vers Barrow. Mais si vous souhaitez intervenir, rendez-vous au [99](#) si vous êtes un Archer et possédez au moins une flèche, ou au [32](#) dans les autres cas.

8

« Eh bien, dit Peter en se penchant vers vous, le Corbeau est à Sheinton pour le moment, à envoyer des hommes à la recherche de ces deux renégats.

— Donc il se pourrait que je croise le chemin de ses hommes ?

— Oui, c'est possible. Tu pourrais te joindre à eux, et même découvrir ce qu'ils ont pu apprendre.

— Bien, où Hugh et Lukas ont-ils été vus pour la dernière fois ? » demandez-vous en marquant une pause pour prendre une petite gorgée d'ale... Si vous avez noté le nom « Godfrey », rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

9

Soudain, un des hommes fixe l'anneau sur la chaîne que vous portez autour du cou. « Où avez-vous eu ça ? gronde-t-il d'un ton accusateur.

— Je le lui ai donné, répond une voix familière.

— Mary !

— Oui, dit-elle en vous rendant votre sourire. C'est moi, saine et sauve.

— Tu-tu *connais* cet homme ? hoquette le frère aux cheveux foncés.

— Oui, idiot, c'est *lui*, le brave homme qui m'a sauvé de cette foule ! »

Les trois hommes demeurent bouche bée pendant un long moment, puis se pressent autour de vous, vous serrent la main et vous étreignent dans leurs bras avec la plus profonde gratitude.

« Permettez-moi de vous présenter Basil, Michael et Ralph, mes frères.

— Oui, rayonne le jeune Ralph, pour votre noble action, nous vous sommes redevables, soldat.

— *Nous trois*, affirme Basil.

— Eh bien, répondez-vous en fronçant les sourcils, je suis en quête sainte, à la recherche de la main de Sainte Milburge. »

Michael, l'aîné, se frotte le menton. « Oui, le péché commis au prieuré de Much Wenlock ? Nous en avons tous entendu parler. Sombre affaire !

— Néanmoins, dit Basil, nous pouvons sûrement vous assister dans cette quête ?

— Attendez, les gars... »

Michael interrompt votre protestation. « Votre devoir sacré a peu d'espoir d'être accompli par vous seul, soldat. En revanche, nous *connaissons* cette région et, avec nos nombreux amis, quelqu'un *pourrait* savoir quelque chose !

— Oui, sourit Ralph, laissez-nous vous aider. C'est le moins que nous puissions faire ! »

Notez les « Frères de Mary » parmi vos alliés, ainsi que leur nombre spécial 3.

Rendez-vous au [74](#).

10

Vos compagnons canins semblent se rapprocher de l'étendue forestière à l'ouest. « Il n'y a pas de chemin par là, idiots ! »

Cependant, les deux guides ignorent votre fausse réprimande, déterminés néanmoins à ce que vous les suiviez. Vous le faites à contrecœur en soupirant. Mais il semble qu'Annabel soit passée par ici, car un sentier obscur s'enfonce à travers les arbres. « A-ha ! souriez-vous. Je comprends mieux. Bien joué, vous deux ! »

Remuant la queue, ils vous conduisent vers l'ouest (rendez-vous au [85](#)).

11

« Salut, gamin !

— Qu-quoi ? » halète-t-il en se renfrognant d'impatience – mais vous pouvez aussi sentir de l'agitation.

« Quelque chose te tourmente ?

— Ouais, (il hoche la tête) ça, on peut bien le dire !

— Quelqu'un te poursuit ? »

Le jeune garçon jette un coup d'œil le long de la piste derrière lui, d'un regard effrayé. « Non, plus maintenant. Mais foutredieu, ce géant ! »

Vous levez un sourcil. « Géant ?

— Ouais, confirme-t-il fermement. Je te dis la vérité, étranger !

— Je n'ai jamais dit que tu mentais. Alors, me dirais-tu où cela s'est passé ? »

Une lueur apparaît dans ses yeux. « Ouais... si tu me payes : un groat ! »

Le gamin n'a qu'une dizaine d'années : il se pourrait qu'il ne vous fasse payer que pour un conte fantaisiste. Avec cela à l'esprit, et si vous pouvez vous le permettre, allez-vous accepter son offre (rendez-vous au [92](#)), ou lui faire signe de passer son chemin et vous diriger vers la taverne (rendez-vous au [62](#)) ?

« Bon, très bien, vous radoucissez-vous. Raconte-moi ce qui s'est passé depuis la nuit dernière. » Lukas hoche la tête et commence : « Après que tu aies été assommé, Hugh et moi avons couru à la chapelle mariale, pour déverrouiller le coffret – mais le couvercle avait été forcé, et la relique avait disparu.

— Disparu ?

— *Ja*, acquiesce-t-il avec impatience, *quelqu'un* était passé avant nous.

— Le Corbeau, tentez-vous de deviner, peut-être s'est-il servi de vous pour faire diversion ?

— C'est peu probable.

— Pourquoi ?

— Parce que quand nous l'avons retrouvé ce matin à Sheinton, selon ses instructions, il ne semblait pas savoir plus que nous où elle se trouvait. Notre échec l'avait mis dans une colère noire ! Corbeau a ordonné de confisquer nos armes et de nous emprisonner dans un entrepôt. Hugh a crochété la serrure, nous avons assommé les gardes et récupéré nos armes avant de nous éclipser. Mais c'est là que la chance nous a abandonnés : nous avons été repérés. J'ai pu échapper à nos poursuivants. Pas Hugh.

— Attends... Tu dis que le Corbeau était en rage à propos de votre "échec", plutôt que "crime".

— *Ja*, exactement, c'est *lui* qui a planifié le vol. Nous suivions les ordres du Corbeau, mais...

— ... Les choses se sont détériorées et il a trahi votre loyauté pour ne pas être impliqué, comprenez-vous.

— Aucun de nous n'a envisagé que tu verrais clair dans notre jeu, ce qui a causé des complications en retour.

— La plupart des plans ont une faiblesse dans leur fonctionnement.

— *Ja*, et nous aurions réussi sans ce mystérieux voleur ayant eu la même idée...

— Je me demande qui l'a réellement volée.

— Dieu seul le sait, gronde-t-il, et je doute que nous le sachions un jour ; ils doivent être bien loin à l'heure qu'il est.

— Alors tiens, dites-vous en lui rendant son godendac, tu en auras besoin. »

Il fronce les sourcils de perplexité. « Tu me fais confiance ?

— Je te *crois*, au moins. Et ton désir de sauver Hugh saute aux yeux.

— *Ja*, et j'ai fait vœu de me venger du Corbeau : il est mon ennemi mortel, désormais !

Vous paieriez cher pour assister à un duel si titanesque entre Lukas et son ancien commanditaire. « Peux-tu le battre ?

— Cela reste à voir, admet-il, mais sache ceci : à la bataille de St Albans, j'ai eu à combattre seul *dix* hommes à la fois, et je les ai vaincus !

— Oui, je peux le croire. »

Lukas est à présent votre allié. À chaque fois que le texte vous invitera à solliciter son aide, retranchez 10 du numéro de la section où vous vous trouvez pour obtenir le numéro où vous rendre. De plus, si vous avez déjà pris deux compagnons canins, dans une telle situation vous ajouterez leur nombre spécial à celui de Lukas avant de retrancher la somme (et non 10) du numéro de la section en cours. Si vous n'avez pas déjà noté les mots « Corbeau mantelé », notez-les maintenant.

« Le Corbeau est-il toujours à Sheinton ?

— Il a son campement là-bas, confirme Lukas. Débrouillard, impitoyable, une vingtaine d'hommes loyaux derrière lui, avec des espions partout. Je l'ai vu à l'œuvre. Si quelqu'un peut chasser la relique, c'est lui. On ne l'appelle pas le "Corbeau" pour rien !

— Alors espérons que nous pouvons faire mieux. » Sur ces mots, vous devez poursuivre votre chemin. Lukas est impatient de prendre la route nord vers Sheinton dans le but de sauver Hugh. Cependant, si vous possédez un Silex et une Boîte d'amadou, vous pouvez récupérer 4 points de Santé en vous sustentant d'un lapin que Lukas était jusqu'alors incapable de cuisiner. Rendez-vous au [15](#).

13

Son sourire s'élargit quand il empoche vos 3 pennies d'argent (retirez-les de votre Feuille de Statut). « En effet, j'ai entendu une ou deux choses intéressantes. Il y a deux Roses rouges qui traînaient dans le coin, à la recherche de l'un des leurs.

— Qui ? demandez-vous, soupçonneux.

— Ils ne l'ont pas dit. Mais cela semblait urgent qu'ils le trouvent. Ils se sont posés à l'Oie dorée, là-haut.

— C'est tout ? »

Il lève les yeux des plumes qu'il mettait en place et caresse son menton barbu d'un air pensif. « Eh bien, il se dit que la fille de Tobias Perch a disparu.

— Vous voulez dire qu'elle a été enlevée ?

— Ah, ou alors elle a fui de son plein gré. C'est un joyau rare, à ce qu'on dit.

— Et son père ?

— Vieux et grisonnant... quoi qu'il soit peut-être plus ton genre !

— Pas vraiment, rétorquez-vous en levant un sourcil à sa plaisanterie grossière. Je voulais dire...

— Oui, oui, rit-il, je t'avais compris. Tobias Perch. C'est un marchand qui fait dans les gants. Il crèche sur Spittle Street. » Hum, intéressant. « Oh, et si tu voyages vers le nord, prends garde à toi : il y a un dément en liberté.

— Dément ?

— Oui, un des marchands d'ici, son cheval a pris peur quand une montagne d'homme a traversé la route en courant comme si les feux de l'Enfer lui léchaient les talons. On a su que les hommes du shérif étaient à ses trousses. Un hors-la-loi, on dirait. Je te le dis, si tu vas vers le nord, prie pour qu'un géant comme celui-là danse bientôt la gigue du pendu ! »

Un géant... ? C'est impossible ! « Attendez, est-ce qu'il portait une énorme masse d'armes ?

— Hum, eh bien... » Il vous considère avec un air de perplexité qui se transforme en étonnement. « Oui. Le vieux Roger a parlé de ça aussi. Comment... ?

— Maître artisan, j'en ai bien eu pour mes trois pennies. Adieu ! »

Foutredieu ! Ainsi, Lukas Tillens a été aperçu, et il est en fuite ! Et sans son ami Hugh Riverton, semble-t-il. Mais même seul, un mercenaire féroce et redoutable devenu vagabond tel que lui n'abandonnera pas sans un combat meurtrier. Assurément, ce marchand de flèches a donné un bon conseil. Allez-vous trouver Tobias Perch sur Spittle Street (rendez-vous au [53](#)), vous diriger vers la taverne de l'Oie dorée si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [81](#)), prendre la route

du nord pour vous joindre à la poursuite de Lukas (rendez-vous au [27](#)) ou continuer de visiter le marché ? Dans ce dernier cas, noter le numéro de cette section et rendez-vous au [68](#).

14

La mort arrive de nulle part. Vous ne saurez jamais que c'est un carreau d'arbalète qui a percé votre casque comme du fer blanc pour se ficher dans votre cervelle, vous tuant net.

15

Vous sortez de la grange pour découvrir que la pluie s'est heureusement calmée, laissant la place à un après-midi ensoleillé, bien que l'air demeure rafraîchi par l'automne. Barbotant dans les flaques de pluie et la boue, vous ne pouvez que vous diriger vers le nord en direction de Sheinton (rendez-vous au [46](#)), à *moins que* vous n'ayez un moyen de déterminer un autre itinéraire.

16

Avec un ricanement de défi, Harry éperonne son cheval et fonce sur vous au galop. Vous esquivez adroitement sa course et calmement, encochez une flèche. La corde de l'arc est tendue. Un bref instant, vous retenez votre souffle, puis relâchez. La flèche frappe votre cible dans son dos, perçant son poumon droit. Ses mains s'élèvent sous le choc et il tombe de la selle, s'abattant dans la poussière tel un quartier de viande. Rendez-vous au [39](#).

17

Vous vous faufilez prudemment entre les arbres, et finissez par apercevoir une maison au milieu d'une clairière. C'est délabré, aucun signe de vie... Si vous êtes un Archer et possédez au moins une flèche, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).

18

... La silhouette nimbée de lumière tend les mains vers vous, et dans leur creux apparaît...

Vous reprenez conscience à l'infirmerie pour la seconde fois, et avec un cinglant mal de tête (vous perdez 2 points de Santé). Groggy, vous vous dressez sur votre séant.

« Prenez un moment pour boire ceci », dit le novice assis derrière vous.

Reconnaissant, vous sirotez une flasque d'hydromel avant d'articuler : « La... la relique, Sainte Milburge... »

Le novice baisse lentement la tête avec une profonde tristesse. « On nous l'a prise. »

Vous fermez les yeux, gémissiez et vous rallongez sur le lit, accablé par ce lamentable échec. À ce moment, la porte s'ouvre. Frère Jacob se tient dans l'embrasure, ses traits étroits tordus de dégoût. De sa part, ni inquiétude ni sympathie pour votre sort, seulement un ordre : « Venez avec moi. »

Le jeune novice vous aide à vous lever. « Je vous suis reconnaissant. À présent, je peux marcher. — Très bien. »

Tout en supportant le silence minéral de Frère Jacob, vous vous réjouissez qu'au moins la salle capitulaire ne soit qu'à quelques pas. C'est là que les moines se réunissent pour discuter des affaires du prieuré et publier de nouveaux décrets. Vous ne pouvez qu'espérer que vous n'encourrez aucune forme de châtement. Une arcature élaborée orne les murs de plâtre environnants, un mélange flamboyant de vert, de rouge et de violet, complété par de la dorure. Une grande fenêtre teintée permet au soleil d'automne de baigner le sol en dalles grises d'un arc-en-ciel de couleurs. Tous les moines du prieuré de Wenlock se sont rassemblés pour assister à ces débats,

assis sur des bancs de bois le long des murs. Une chaise de bois a été disposée au centre de la pièce ; on vous demande de vous y asseoir. Le prieur-abbé Richmond prend place derrière le lutrin et pose les mains sur sa surface plane, soutenue par les ailes d'un ange doré. Après un long moment, il lève les bras ; l'assemblée se conforme à cet ordre de silence.

« Mes frères, commence-t-il, la nuit dernière, notre prieuré a subi un préjudice des plus graves. Je le confirme : la main bénite de Sainte Milburge nous a été enlevée. »

Des murmures inquiets et des soupirs de désespoir commencent à s'élever dans l'air froid. Le prieur-abbé Richmond lève une main pour refréner cette réaction naturelle.

« Oui, c'est un terrible crime dont a été victime notre très saint ordre. Mais nous devons porter ce fardeau avec une force d'âme digne de notre monastère, et ne pas laisser le péché de la colère obscurcir nos cœurs et notre jugement...

— Pardonnez-moi, prieur-abbé, tempête Frère Jacob, mais nous ne pouvons pas nous contenter de rester sans agir tandis que ce *pécheur* (appuie-t-il en pointant vers vous un doigt accusateur) siège parmi nous ! »

Certains des clercs répondent par des protestations, d'autres hochent la tête avec véhémence, d'autres encore vous scrutent attentivement comme s'ils prenaient la mesure de votre âme.

Le prieur Richmond apaise à nouveau les débats. « Je vous en prie, Frère Jacob, expliquez-vous.

— Cet homme a été vu en conversation avec deux des hommes de Sir Cecil de Kinlet. Ils l'ont convaincu de les conduire à la dernière demeure de la bienheureuse Sainte Milburge. Ou peut-être l'ont-ils payé pour cela ?

— Hum, alors peut-être pourriez-vous expliquer pour quelle raison ils se sont battus ?

— Eh bien, de toute évidence, ils ont eu un accord qui a tourné à l'aigre et se sont disputés, frustrés de ne pas trouver la clé... »

Un moine âgé se penche en avant. « Nous n'en savons rien, Frère Jacob.

— Cet homme était de mèche avec...

— Je suis d'accord avec Frère Thomas, intervient le prieur, la vérité nous échappe sur cette affaire. Il y a trop de conjectures dans votre affirmation, Frère Jacob.

— Oh, fait Frère Jacob en vous fixant, alors peut-être notre estimé "invité" désirerait-il nous éclairer ? »

Le prieur Richmond lève un sourcil. « Hum, je suis d'accord, nous devrions au moins lui permettre de se faire entendre... »

Et vous relatez donc tout ce qui est arrivé depuis votre rencontre avec Hugh et Lukas, vos soupçons et vos motivations, en décrivant la lutte qui s'en est suivie. Quand vous avez terminé, Frère Jacob crache : « Qu... Vous osez produire un tissu de mensonges, jeter la calomnie sur le noble comte de Kinlet, un homme renommé dans toute l'Angleterre...

— Cela *suffit*, Frère Jacob ! »

Intimidé par la réprimande du prieur-abbé, il continue néanmoins de vous foudroyer du regard, ses yeux sombres brûlant d'une méfiance sans équivoque.

Le prieur Richmond se tourne vers vous : « Je sens que vous dites la vérité. Bien sûr, les vrais coupables ont fui depuis longtemps. Nous ne pouvons donc pas les interroger. Mais Cecil de Kinlet s'est senti trahi et, en un sens, responsable des actions immorales commises par des hommes qu'il avait amenés dans ces murs. Ce matin, il m'a juré qu'il traquerait ces deux hommes et ramènerait la relique bénite de Sainte Milburge à sa dernière demeure. En atten-

dant, j'ai informé du vol le shérif de la ville. Espérons que Hugh et Lukas seront appréhendés et traduits en justice, même si nous devrions tous prier pour leurs âmes. Et pour l'heure, il n'y a plus rien à ajouter sur ce sujet.

— Mais...

— Et c'est aussi valable pour vous, Frère Jacob, coupe-t-il en jetant au moine malveillant un regard sévère. Nous avons d'autres affaires importantes à régler ; nous ne devons pas faiblir dans nos devoirs, la vie du prieuré continue comme à l'ordinaire. »

Rendez-vous au [73](#).

19

Vos pérégrinations vous ont appris avec certitude que le Corbeau manigance quelque traîtrise, et que vous devez l'éviter à tout prix. Cependant, il devient vite évident que ses espions infestent ce village : un appel aux armes est envoyé, et bientôt les Plumes-noires vous talonnent. Flèches et carreaux d'arbalètes sifflent autour de votre tête. Fortement surpassé en nombre, vous réagissez promptement en cherchant asile dans l'église Saint-Pierre-et-Saint-Paul. Mais ce refuge est aussi un piège. Et le caractère sacré d'une église pourrait ne pas suffire à tenir longtemps à distance un ennemi impitoyable...

Consultez sur votre Feuille de Statut tous les compagnons et alliés que vous vous êtes faits au cours de l'aventure. Additionnez *tous* leurs nombres spéciaux pour obtenir le numéro où vous rendre.

Si vous n'avez ni compagnon ni allié, ou si la section où vous êtes envoyé n'a aucun rapport avec celle-ci, les hommes du Corbeau finissent par défoncer les portes verrouillées de l'église. Vous combattez vaillamment avec toutes les forces dont vous disposez, mais face à une adversité aussi écrasante, vous cédez à l'étreinte ténébreuse et froide de la mort.

20

La route de Harley est sinueuse. Cependant, juste au moment où vous abordez un nouveau virage, quelque chose de lourd atterrit sur votre dos. Vous manquez perdre l'équilibre – plus de surprise que sous le poids – et chancelez en tentant de faire basculer votre assaillant.

« Argh ! Foutredieu ! gronde-t-il. Oh, grouillez-vous, les gars ! Il est vif, çui-là ! »

Si vous avez deux compagnons canins, retranchez 3 de leur nombre spécial pour obtenir le numéro où vous rendre. Sinon, portez-vous un écu (rendez-vous dans ce cas au [78](#)) ? Autrement, vous devez tenter de vous débarrasser de votre assaillant avant d'être cerné par ses complices. Lancez trois dés ; si vous portez une armure lourde (c'est-à-dire si vous êtes un Homme d'armes), ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est égal ou inférieur à votre score actuel de Santé, rendez-vous au [93](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [38](#).

21

Ce qui reste des bandits se rassemble autour du corps de leur chef tué. L'un d'eux se penche pour l'examiner. « I-il est mort, suffoque-t-il. Tu l'as battu !

— ... J'aurais jamais cru ça possible...

— ... 'est plus là !...

— ... On fait quoi maintenant ?... »

Vous levez la main pour interrompre leur bavardage. « Je cherche la main sacrée de Sainte Milburge. » L'un des bandits s'approche de vous. « Reste en arrière, tu es prévenu ! »

Mais il sourit simplement, avant de laisser tomber au sol son couteau et sa matraque. Il signale aux autres de faire de même ; toutes les armes sont rendues sur le plancher. Les bandits sont à votre merci.

« Sois not' chef, insiste le premier.

— Bien que j'en sois honoré, soupirez-vous en frottant avec irritation votre visage fatigué, je mène une quête sainte, à la recherche de la relique de Sainte Milburge.

— On en a entendu parler, dit un autre, mais Eli l'a jamais eue. 'l'a volé beaucoup de jolies choses, mais jamais la main d'Milburge.

— Comment ?

— C'est vrai, acquiesce le premier, à not' connaissance, en tout cas. »

Foutredieu ! Vous vous effondrez d'épuisement. Alors tout ceci, l'assaut sur ces bandits, la fin d'Eli Silvers (certes méritée depuis longtemps), s'avère une entreprise futile et vaine ! Vous fouillez le justaucorps d'Eli pour y trouver, non la relique insaisissable, mais 2 groats, 5 pennies d'argent et une clé en laiton.

« Ça dév'rouille le cof'-fort, explique le bandit à propos de cette dernière.

— Qui se trouve où ?

— Caché, répond-il en secouant la tête de désarroi. Eli n'nous a jamais fait confiance, mais y nous payait d'temps en temps sur les prises. »

C'est sensé. « Et ça, qu'est-ce que c'est ?

— Ah, cette corne, sourit le bandit, elle sert... *servait* à nous app'ler. Juste au cas où 'l'avait des problèmes. » La corne n'est pas de cette région, elle semble sortie des légendes nordiques, portant des motifs complexes incrustés d'or avec trois têtes de loup sur le contour. Un objet étrange, mais beau. « Eli disait s'vent en plaisantant qu'il était l'nouveau Robin des Bois !

— Oh certes, riez-vous sarcastiquement, en tout sauf le nom !

— Vu qu't'as tué Eli Silvers, not' loyauté passe maint'nant sous ton command'ment. C'est un d'nos... principes, tu vois. Souff' dans cette corne et on f'ra d'not' mieux pour rejoind' ta position. »

Les choses ont vraiment pris une étrange tournure ! Néanmoins, vous acceptez leur offre. « En attendant, ordonnez-vous en agitant la clé en laiton, allez chercher le coffre au trésor d'Eli. Nous partagerons le butin, après quoi vous partirez, disparaîtrez et nous ne nous reverrons plus jamais. Compris ? »

Tous les bandits hochent la tête avec empressement. Pour l'heure, notez ces « Pas si joyeux compagnons » comme alliés, avec leur nombre spécial 3. Le texte vous indiquera quand faire usage de la corne nordique. À présent, rendez-vous au [61](#) pour poursuivre votre route vers Harley.

22

« Maudit moins-que-rien ! » gronde le type grand et chauve, qui envoie un nouveau coup de pied aux fesses de l'infortuné mendiant. « T'es pas le bienvenu ici. J'te l'ai d'jà dit : interdit d'mendier !

— S... s'y vous plaît, messire, gémit le mendiant, j'ai b'soin que d'deux ou trois pennies...

— Alors va les *gagner* ! » rétorque sèchement l'autre, élevant ses mains cloquées pour appuyer son propos. « Celles-là ont *jamais* tenu d'sébile, mais elles portent la charrue, avec fierté ! » Un

autre coup de pied féroce, un autre glapissement plaintif. « Pareil pour les gars derrière moi, dit-il en agitant un pouce, et c'est pour ça qu'y t'aideront pas... Qu'est-ce que tu veux, toi ? »

Ses yeux bleus perçants vous observent d'un air menaçant, vous mettant au défi de vous interposer. Comment allez-vous gérer cette situation : « Tout le monde a droit à un sentiment de fierté, et vous avez blessé le sien » (rendez-vous au 37), ou « Allons, les gars, regardez ce que vous faites à ce pauvre hère ! Que diriez-vous d'une autre tournée de boissons ? C'est la mienne ! » (rendez-vous au 77) ? Notez que le second choix nécessite 6 pennies d'argent.

23

Votre décision est donc prise : voyager avec Maître Yaxley, entrer à son service, gagner un peu d'argent. Peut-être apprendrez-vous quelque chose en chemin, peut-être pas. Plusieurs fois la caravane est attaquée, à chaque fois vous survivez. Vos revenus s'accroissent sensiblement avec ce qui est prélevé sur les cadavres des hors-la-loi.

Vous finissez par atteindre Birmingham avec une bourse gonflée. « Prends-y garde en ville, rit Thomas, les pickpockets prospèrent ici ! »

Vous espérez que les rumeurs prospèrent également dans une ruche humaine si animée. Vous passez du temps dans les tavernes et les tripots, posant des questions sur la main toujours hors d'atteinte de Sainte Milburge. Les jours deviennent des semaines. Toujours aucun signe. Vous vous faites de nombreux amis qui promettent de garder l'oreille aux aguets du moindre murmure concernant la relique.

« Je pars bientôt, annonce Reginald. Il y a une place pour un vétérán tel que toi. »

Cependant, votre cœur est lourd comme une meule ; il en est ainsi depuis que vous avez quitté le Shropshire. Vous secouez la tête. « Navré, Reg, mais je dois rentrer, voir s'il y a eu des nouvelles. Ou quoi que ce soit d'autre !

— Oui, dit-il en posant une main rassurante sur votre épaule, je comprends. Mes affaires requièrent ma présence à Lincoln pour un moment. Retrouve-moi là-bas si tu ne trouves rien à l'ouest. »

Quelques jours plus tard, vous êtes revenu à Much Wenlock, sans rien y apprendre concernant la relique. Néanmoins, le prieur-abbé Richmond vous reçoit chaleureusement. Autour d'un repas, il explique que Cecil de Kinlet a bien appréhendé Hugh et Lukas. « Bien que leurs âmes misérables aient quitté ce monde depuis longtemps, soupire-t-il, le comte a présenté leurs corps ; mais pas la main bénite de Sainte Milburge. Je crains que nous ne l'ayons perdue à jamais.

— Prieur-abbé, je... Pardonnez-moi. »

Il sourit et secoue la tête avec douceur. « Étrangement, Cecil de Kinlet a prononcé à peu près les mêmes paroles. Mais les vôtres sont sincères. Il n'est revenu avec rien d'autre à offrir que la mort et la vengeance, or vous êtes revenu avec la conscience troublée. Ce n'est pas le pardon que vous devriez chercher, mon fils, mais autre chose.

— Et c'est ?

— Une destinée. À présent, allez la trouver, avec notre bénédiction.

— Oui, acquiescez-vous avec une ferme résolution. Lincoln est donc ma destination. Espérons qu'un jour, la relique de Sainte Milburge reviendra à Much Wenlock. »

Le prieur-abbé Richmond écarte les mains et sourit : « Si Dieu le veut. »

Commence alors votre nouvelle vie de garde de caravane. La quête de Sainte Milburge, elle, prend fin ici.

24

Votre flèche se plante avec un bruit sourd dans le pavois de l'arbalétrier. Avant que vous ne puissiez même penser à lancer un cri d'alarme désespéré, son carreau s'enfonce dans le crâne du pauvre homme, le tuant net. Le chef barbu braille de triomphe, avant de rejoindre ses deux autres hommes pour vous attaquer. À chaque fois que vous perdrez un tour de combat, lancez deux dés ; si vous tirez un *double*, rendez-vous au [66](#). Après cinq tours de combat, vous aurez une occasion de fuir en vous rendant au [60](#) pour poursuivre votre route vers Barrow. Défendez-vous contre ces trois vagabonds !

Vagabonds :

Adresse 9 Santé 18 Armure 3

Si vous êtes vainqueur, l'arbalétrier a fui depuis longtemps. Une fouille rapide des corps vous permet de trouver 2 groats et 3 pennies d'argent, une grande clé en fer et un lapin comptant pour 1 repas (vous ne pourrez le cuire et le manger que si vous possédez un Silex et une Boîte d'amadou, ou alors quand vous atteindrez une taverne ; vous récupérerez alors 4 points de Santé). Malgré votre victoire, cependant, vous ne pouvez rien faire pour l'homme que ces vagabonds ont tué, et vous reprenez votre route vers l'est (rendez-vous au [60](#)).

25

« Au nom du Ciel, que fais-tu ? », s'exclame Lukas.

À la hâte, vous griffonnez un message pour Percy que vous donnez à porter à Occulus, puis soufflez trois fois dans la corne nordique ornée. « J'envoie chercher de l'aide, expliquez-vous, souriant à cette perspective.

— Fantôme et Spectre s'agitent », observe Ralph.

Michael rit. « Il leur tarde de combattre ! »

Basil regarde par une fenêtre. « Ils sont tout de même trop nombreux dehors. Nos chances ne me plaisent pas.

— Combien ?

— Une trentaine, je dirais, Lukas.

— De bonnes chances ! clame l'intéressé.

— Mais avec le Corbeau à leur tête, soupirez-vous, le combat serait beaucoup plus difficile.

— *Sortez, petites souris d'église !* croasse le Corbeau. *Sortez...* » Vos yeux s'écarquillent sous le choc de la vision d'un visage familier. « ... *ou y danse la gigue du pendu !* »

L'archer est ligoté et monté sur un cheval, un nœud coulant autour du cou.

« HUGH ! rugit Lukas.

— Calme-toi, calme-toi ! »

Il vous passe devant. « Ce scélérat au cœur noir est sur le point de le pendre... !

— Si nous sortons, prévient Basil, ils nous abattront de leurs flèches.

— Et ce qui restera de nous, ils le couperont en morceaux, ajoute Michael.

— Mais nous ne pouvons pas rester là... !

— Des amis à moi sont en route, Lukas. Une fois qu'ils auront fait diversion sur les Plumes-noires, alors seulement nous pourrons les attaquer de ce côté-ci.

— Nous sommes piégés comme des rats ! », ricane le jeune Ralph avec mépris.

Lukas s'adoucit, un peu, mais cela ne lui plaît pas. Il fait les cent pas, regardant dehors de temps à autre en direction de Hugh Riverton qui, en dépit de sa fâcheuse situation, se tient avec fierté, relevant bravement le défi jusqu'à la fin. Il aperçoit Lukas à la fenêtre et lui adresse un sourire et un clin d'œil.

Puis : « *C'est l'heure ! Montrez-vous, ou y meurt c'mme un criminel !* »

— Bon, ça suffit ! gronde Lukas. Tes satanés amis tardent trop ! Il faut frapper *maintenant* !

— Foutredieu... Aidez-moi, les gars ! » Mais tenter de retenir Lukas revient à vouloir dompter un ours sauvage enragé avec une épine dans le flanc. Il faut toutes vos forces combinées pour seulement ralentir son avancée !

« HUGH ! tonitrué-t-il. J'ARRIVE !

— Lukas, halète Michael, pour l'amour du Ciel... !

— MORT AU CORBEAU ! »

Incapables de le contenir, vous trébuchez ensemble hors de l'église.

Vous tressaillez, vous attendant à une pluie de flèches.

Mais rien ne vous tombe dessus. Au lieu de cela, se révèle devant vous le spectacle d'une âpre bataille en cours. Vos alliés sont arrivés ! Bien sûr, Lukas n'a pas besoin d'invitation, et son puissant godendac balaie l'espace en des arcs dévastateurs, déchaînant une fureur infernale. Puis, Fantôme et Spectre se jettent en avant, crocs et griffes dehors pour déchirer, saigner, briser les os, habités par le sang des antiques chiens de guerre meurtriers qui coule dans leurs veines.

« Tant pis, lâche Basil en haussant les épaules.

— Tous pour un... ! déclare Michael.

— ... et un pour tous ! », conclut Ralph.

Vous tirez sinistrement votre arme avant de vous avancer dans la mêlée...

Cavalier Plume-noire :

Adresse 8 Santé 10 Armure 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [84](#).

26

La flèche égratigne la tête de Lukas. Il chancelle en arrière, la main pressée sur la plaie. Vous saisissez l'occasion pour pénétrer sa défense et lui faire un croc-en-jambe. Une forte bousculade fait tomber à la renverse ce grand chêne humain, qui s'écrase au sol. Rendez-vous au [49](#).

27

Cette route vous mène à travers des prés drapés de rosée, jusqu'à ce qu'une ligne d'arbres apparaisse. Le Shropshire est peut-être l'un des comtés les plus boisés d'Angleterre : un abri utile pour toutes sortes de hors-la-loi. Si vous avez noté les mots « Corbeau mantelé », rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

28

Des clients commencent à tourner la tête avec une légère curiosité : un homme en manteau à capuche se fraie un chemin dans la foule en se dirigeant vers vous. Un assassin ne tenterait sûrement rien ici, n'est-ce pas ? Néanmoins, vous vous tendez, préparé à un danger imminent.

« C'est bien vous ! suffoque-t-il. Celui dont Seb parlait, le soldat !

— Beaucoup de soldats par ici, vous renfrognez-vous, et alors... prêtre ? »

Ses yeux d'un vert intense s'illuminent. « *Oui*, d'une certaine façon, *mon ami*. Un... comment dites-vous ? Moine guerrier, de l'ordre de Cluny.

— De France, je suppose, d'après votre accent.

— *Oui, oui*, acquiesce-t-il ardemment. Très perspicace de votre part. J'ai fait un long voyage pour vous trouver.

— Pourquoi moi ?

— La voix de Sainte Milburge m'a guidé, une vision, pourrait-on dire. Je vous en prie, vous devez m'accompagner à l'église Sainte-Marie, ici à Harley. Nous n'avons pas de temps à perdre ! Mais... vous devez venir seul. »

Voilà qui semble inquiétant ! « Oh, et pourquoi "seul" ?

— Ce que j'ai à transmettre porte le sceau du secret pour mon ordre. Même en ces temps de désespoir, de peur que des âmes ambitieuses et maléfiques n'obtiennent une arme véritablement divine destinée à châtier les pécheurs ! »

Tout ceci pourrait être une ruse élaborée pour vous leurrer. Mais d'un autre côté, s'il disait la vérité ? Allez-vous accepter de l'accompagner (rendez-vous au [83](#)), ou passer devant lui et partir prestement pour Sheinton (rendez-vous au [46](#)) ?

29

Vous devez tuer les trois cavaliers avant qu'ils n'arrivent à votre hauteur. Lancez deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'Adresse au Tir, vous abattez le premier d'entre eux. S'il est supérieur, votre tir est manqué. Puis, si vous possédez encore une flèche après cette tentative, répétez la procédure pour un autre cavalier, puis encore une fois pour le dernier s'il vous reste un autre projectile. Si vous parvenez à *les tuer tous les trois* à distance, rendez-vous au [82](#). Mais si les trois *en réchappent*, rendez-vous au [52](#). Dans tout autre cas, défendez-vous en combat rapproché, en fonction du nombre d'ennemis survivants :

Brigand seul :

Adresse 8 Santé 10 Armure 2

ou

Deux Brigands :

Adresse 9 Santé 16 Armure 3

Si vous vous débarrassez de vos adversaires, rendez-vous au [82](#).

30

« Tenez, dit le prieur-abbé Richmond en fourrant une bourse dans votre main. Ceci devrait alléger le fardeau de votre route. Acceptez nos bénédictions, mon fils, et puisse Dieu veiller sur votre quête des plus saintes. » Notez que vous possédez un total de 20 pennies d'argent. Rappelez-vous qu'un groat (si vous en acquérez) vaut 4 pennies d'argent, au cas où vous souhaiteriez récupérer la monnaie d'une transaction.

« Merci, prieur-abbé. »

Vous n'avez parcouru que quelques pas lorsqu'un homme âgé aux cheveux blancs apparaît en titubant. « 'lors, on s'en va, jeune homme ?

— Seb, répondez-vous avec un sourire affectueux, tu es là depuis un moment. Quelque chose te tourmente ?

— Non, non, c'est jus' que j'voudrais goûter aux larmes d'la Dame une dernière fois avant l'long voyage p'r rentrer. T'voudrais pas m'accompagner ? »

La Croix en Pleurs n'est pas très loin. Cependant, le temps presse et le moindre retard compliquerait sérieusement votre quête. Allez-vous accompagner Seb (rendez-vous au [6](#)) ou pour suivre votre route (rendez-vous au [48](#)) ?

31

Au dernier moment, vous apercevez le tireur dissimulé derrière un trou rudimentaire dans le chaume. Vous baissez la tête et courez vers la maison en ruines, juste au moment où un carreau d'arbalète fatal frôle votre tête en sifflant. À un pouce près, il me tuait ! réalisez-vous, glacé d'effroi. Cependant, dans votre hâte, vous vous êtes stupidement jeté droit dans la gueule du loup : cette ruine est un repaire de bandits ! Rendez-vous au [50](#).

32

Le carreau se fiche dans l'épaule du malheureux. Cependant, vous parvenez à l'atteindre à temps pour repousser une attaque brutale de l'homme barbu. À chaque fois que vous perdrez un tour de combat, lancez deux dés ; si vous tirez un double, rendez-vous au [66](#). Tandis qu'ils se rapprochent, vous vous préparez ensemble à une dure bataille !

Vagabonds :

Adresse 8

Santé 16

Armure 3

Si vous parvenez à vaincre les trois vagabonds, l'arbalétrier a fui depuis longtemps (rendez-vous au [72](#)).

33

Comme mue par une volonté propre, la masse d'armes fait des mouvements amples pour s'abattre violemment sur le bouclier de votre adversaire, une fois, deux fois, trois fois. Même le Corbeau chancelle sous la puissance de cette arme surnaturelle. Il se rétablit vite et charge, préparant un grand coup de sa hache visant votre tête. Vous le laissez venir, puis soudain vous faites un pas de côté et pivotez, faisant faire à la masse un mouvement circulaire. Il s'arrête et lève son bouclier une nouvelle fois, mais à une vitesse si époustouflante que le bras qui tient le bouclier est brutalement déporté, exposant son ventre. Il pousse un cri de défi, accompagnant son mouvement d'un balayage latéral de sa hache à une main. Mais vous avez déjà pénétré sa défense. La masse matraque devant elle et entre sèchement en contact avec son casque, cabossant la plate. Le Corbeau gronde de douleur et chancelle en arrière, tandis qu'un autre balancement vigoureux de la masse lui arrache son bouclier. Cette fois, il pivote avec un coup latéral visant votre ventre. Vous faites simplement un pas en arrière pour le laisser passer. À présent il est déséquilibré, vous faites un pas en avant et abattez violemment la masse sur sa tête. L'esprit vertueux de Conrado Montero et vous ne faites qu'un. Les mouvements sont rapides comme l'éclair et efficaces. Le Corbeau chute durement sur les dalles. Haletant sous la douleur épouvantable, groggy, il tente de se relever. Un coup de masse remontant l'atteint en plein dans la visière, l'étendant sur le dos ; son casque vole de sa tête. Ce redoutable combattant trouve on ne sait où la force de se déplacer, sa main gratte le sol en quête de sa hache. Il la trouve. Mais du pied, vous plaquez violemment l'arme au sol. Il hoquette, lève les yeux, son visage est un masque de haine et de sang. « ... 'spèce de..., halète-t-il, ... sale... trouble-fête !

— Toute cette souffrance et ces morts, dites-vous en secouant la tête devant la futilité de cette violence, à cause de ta cupidité.

— N-non, lâche-t-il d'une voix râpeuse. J-j'suis l'homme... du *Roi*. P-pour toujours... ! »

Écartant la hache d'un coup de pied, vous le soulevez et le poussez violemment contre les remparts. Sa seule main valide trouve une dague à sa ceinture. Il tente de vous étripier, mais vous saisissez son poignet, et la masse frappe son visage sans protection. Le sang coule de son nez. Elle frappe encore. Le sang ruisselle de sa bouche. Il lâche la dague et s'affaisse contre la pierre froide. À ce moment, le combat l'a abandonné.

« Oh non, murmurez-vous à son oreille, je veux que tu restes conscient pour ce qui va suivre. »

Un coup brutal à l'estomac le fait se plier en deux. Puis, pour finir, vous balancez la masse en un puissant coup remontant. La force d'impact l'envoie voler par-dessus les remparts et tomber, loin en contrebas. Vous vous appuyez sur le parapet et baissez les yeux pour observer. Il ne bouge pas. Même le redouté Corbeau ne pourrait survivre à une telle chute. Il *semble qu'une éternité se soit écoulée*, vous étonnez-vous, depuis qu'il m'a accueilli au Perchoir du Corbeau. Mais à présent vous en avez fini avec ce moment, devenu un vague souvenir. Rendez-vous au [65](#).

34

Il s'écoule un certain temps avant qu'on vous serve, mais vous finissez par attirer l'attention du propriétaire. « Qu'est-ce que ce sera, Monsieur ? demande-t-il.

— Qu'est-ce que vous recommandez ?

— Hum... la Runnymede est une excellente bière. »

Pour 2 pennies d'argent, un pichet d'ale vous rendra 2 points de Santé. « De plus, je me demandais si vous pourriez m'aider...

— Ne le prenez pas mal, Monsieur, mais comme vous pouvez le voir... (il désigne d'un geste ce qui l'entoure) ça s'agite chez moi ! Oh, très bien, mais merci de ne pas traîner.

— Auriez-vous entendu quoi que ce soit à propos d'une relique volée ?

— La relique de Sainte Milburge, comprend-il. Non, rien entendu. Mais si je devais penser à quelqu'un, je parierais que c'est un coup de ce voleur, Eli Silvers. Cela fait des années qu'il est un fléau pour la région de Much Wenlock !

— Une idée d'où il est ? »

Il rit. « Elle est bonne, celle-là ! Mais si je savais ça, je serais riche avec la prime que les autorités ont mise sur sa tête. Bon, on dit qu'il a son repaire quelque part du côté de Harley. Lui et ses bandits de grand chemin, ils ont été vus deux ou trois fois, en chasse. Voilà, mon bon Monsieur, si vous voulez bien m'excuser... »

Voilà qui pourrait s'avérer une piste précieuse. Allez-vous poser vos questions aux clients de la taverne qui ont certainement plus de temps pour parler (rendez-vous au [69](#)) ou, si vous pensez avoir assez traîné, vous diriger vers le nord en direction de Homer (rendez-vous au [27](#)) ou vers l'est en direction de Barrow (rendez-vous au [42](#)) ?

35

« Tu veux parier là-dessus, Eli ? »

Il vous adresse un regard perplexe. « Qu... ?

— *Attention !* »

Les deux chiens fidèles bondissent à votre secours, provoquant momentanément confusion, douleur et souffrance. Soudain, l'une des fenêtres implose. Plusieurs bandits se recroquevillent sous le choc et chancellent en arrière pour éviter les éclats de verre (qui vous font perdre 1 point

de Santé). Puis, le massacre commence quand Lukas Tillens se lâche, avec son godendac meurtrier et son insatiable soif de bataille.

« Qu'est-ce qui t'a retenu ?

— Garde les plaisanteries pour plus tard, gronde-t-il avec délectation, nous avons du travail ! »

Vous pouvez à présent lutter contre ces racailles en des termes plus équitables :

Horde d'Eli :

Adresse 8 Santé 14 Armure 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [21](#).

36

Fuyant la pluie froide et incessante, vous vous mettez à l'abri dans la grange délabrée. Cependant, quelqu'un d'autre semble avoir eu la même idée...

« TOI ! », gronde une voix bien trop familière.

« Lukas Tillens », suffoquez-vous sous le choc.

Le redoutable mercenaire bondit sur ses pieds, tenant fermement son godendac, prêt à vous broyer le crâne. Si vous êtes un Archer et possédez au moins une flèche, rendez-vous au [97](#). Si ce n'est pas le cas et si vous n'avez qu'une dague pour toute arme, rendez-vous au [64](#). Autrement, préparez-vous à vous défendre contre ce géant !

Lukas Tillens :

Adresse 8 Santé 16 Armure 4

Dès que vous réduisez son score de Santé à 4 ou moins, cessez le combat et rendez-vous au [76](#).

37

Les yeux de l'homme se rétrécissent. « Tu f'rais bien d't'occuper d'tes affaires, étranger.

— Et vous, vous feriez bien de vous occuper de vos manières.

— O-ho ! réplique-t-il avec un regard mauvais. Mes poings sont bien plus rapides que ta langue, canaille ! »

Ses amis l'encouragent en criant : « Vas-y, Jeremiah, donne une leçon à cet étranger ! »

Vous ne devez faire usage d'aucune arme pour ce combat ; par conséquent, ignorez toutes les caractéristiques de la vôtre. De plus, considérez que votre score d'Armure sera momentanément de zéro. Cependant, Jeremiah est un bagarreur chevronné, aux poings durs comme du fer ! Si vous êtes touché, votre perte de Santé sera de 1 point.

Jeremiah :

Adresse 8 Santé (voir ci-après)

C'est une bagarre non mortelle qui durera en tout *neuf* tours de combat. Si à la fin vous avez remporté plus de tours que lui, rendez-vous au [98](#). Si c'est lui qui remporte le plus de tours, rendez-vous au [3](#). Notez que si un tour de combat donne un résultat d'égalité (« 0 » dans le Tableau de Combat), il doit être rejoué.

38

Tandis que vous titubez et luttez pour soulever le poids sur votre dos, deux couteaux de lancer vous atteignent à la gorge. « Pas trop tôt ! », beugle le bandit. Vous vous effondrez à genoux, impuissant à repousser la multitude de gourdins et d'armes blanches venue vous massacrer.

Harry est mortellement blessé ; vous le regardez et demandez simplement : « Pourquoi ?

— Ah, rétorque-t-il en crachant du sang, c-c'est... au C-C... Corbeau d-de... répondre ! M-mais tu... seras... m-mort... a-avant ! »

Il crache son dernier mot et s'effondre en arrière, les yeux ouverts mais vides, sans vie. Votre sang se glace alors que vous réalisez que le Corbeau veut votre mort. Mais pourquoi ? Tout le monde sait que Lukas et Hugh sont responsables du vol de la relique. Alors, pourquoi ces hommes ont-ils reçu pour instruction de vous assassiner ? Assurément, cela confirme les soupçons du prieur-abbé Richmond ; mais quels sont les motifs de Cecil de Kinlet ?

« Deux Plumes-noires à plumer », glousse Godfrey. Sa présence soudaine vous fait sursauter.

Tout à coup, Jeremiah apparaît, rouge de colère. « Foutredieu ! Sale petite crotte collante ! » Il s'interrompt vite, surpris de vous trouver là. Il fixe alors le corps sans vie étendu à vos pieds.

« Godfrey est avec moi, Jeremiah. Compris ?

— Oui, encaisse-t-il, j'ai compris. »

Il recule, jette au mendiant un regard bien réprobateur, puis fait demi-tour et revient à grands pas vers l'Oie dorée en grommelant : « Oh, ce tas d'guenilles me f'ra mourir ! »

« Merci encore, messire, vous v'nez d'me sauver d'une aut' raclée.

— Et toi, tu m'as sauvé la *vie*, Godfrey ! Tu savais que ma boisson était empoisonnée ?

— Ouais, fait-il dans un sourire tordu, tapotant ses oreilles affûtées en guise d'explication.

— Une méthode originale pour contrarier leurs plans.

— Et drôle, messire !

— J'ai une dette envers toi, mon ami.

— Et moi d'même. »

Vous poussez le corps avec votre botte. « Je me demande ce qu'il a sur lui...

— Laissez-moi faire, messire ! » Les doigts agiles de Godfrey se mettent au travail avec l'aisance de la pratique, et trouvent assez facilement la bourse de Harry. Il regarde attentivement à l'intérieur. « Un, deux, trois... qu'est-ce qu'y a après ? Heu, messire...

— Laisse-moi compter. Hum, quatre groats et... sept pennies d'argent. Une belle somme, hein ? Voilà pour toi. »

La mâchoire de Godfrey tombe. « Vous... vous m'la donnez, messire ?

— Pourquoi pas ? Tu l'as gagnée, après tout. »

Godfrey se contente de fixer la bourse des yeux, la soupesant dans sa paume, y croyant à peine.

« Oh, et son épée...

— Ouais, messire ?

— Tu es sûr d'en tirer un bon prix, c'est une bonne lame. Prends soin de toi, Godfrey !

— Qu'la bénédiction d'Dieu soit sur vous, messire ! Ami d'Godfrey ! » hurle-t-il tandis que vous vous éloignez.

Notez les mots « Corbeau mantelé ». À présent, si vous ne l'avez déjà fait, allez-vous explorer la ville (rendez-vous au [48](#)), ou bien quitter Much Wenlock et vous diriger vers le nord en direction de Homer (rendez-vous au [27](#)) ou vers l'est en direction de Barrow (rendez-vous au [42](#)) ?

40

Soudain, l'une des fenêtres implose. Plusieurs bandits se recroquevillent sous le choc et chancellent en arrière pour éviter les éclats de verre (qui vous font perdre 1 point de Santé). Puis, le massacre commence quand Lukas Tillens se lâche, avec son godendac meurtrier et son insatiable soif de bataille.

« Qu'est-ce qui t'a retenu ? »

— Garde les plaisanteries pour plus tard, gronde-t-il avec délectation, nous avons du travail ! »

Horde d'Eli :

Adresse 8 Santé 20 Armure 2

Si vous triomphez de l'ennemi, rendez-vous au [21](#).

41

Mais attendez ! Vos yeux vifs distinguent une silhouette tapie dans l'ombre à travers l'un des trous rudimentaires dans le chaume. Quelques instants plus tard, la lumière pâle du soleil fait scintiller l'acier poli d'une arbalète. Si cette sentinelle vous voit approcher, cela compliquera votre tâche. Cependant, vous êtes un archer vétéran avec des années de pratique : une flèche vole proprement à travers l'ouverture et transperce la gorge du bandit, le tuant net.

Vous escaladez adroitement le mur ; l'état d'érosion de la pierre et du torchis fournit quantité de prises pour les mains et les orteils. Prenant le trou maintenant vide comme entrée improvisée, vous vous glissez à l'intérieur comme un serpent. Vous êtes sur un palier avec trois portes de chambre à coucher pour issues. D'en bas, vous pouvez entendre des voix élevées, des cris d'urgence, le son caractéristique des épées qu'on tire ; les bandits que vous avez défaits tout à l'heure alertent leurs camarades.

« *Eli !* crie l'un d'eux d'en bas. *Eli, ya eu un problème !* »

En réponse, une porte s'ouvre. Prenant l'initiative, vous bousculez leur chef. Cette puissante attaque surprise le rejette à l'intérieur avec fracas.

« *Eh, qu'est-ce qu... 'L'est là-haut !* »

Pendant qu'Eli est occupé à se rétablir, vous abattez la barre de fer et les verrous, et déplacez un bureau en travers de la porte pour faire bonne mesure. Cela pourrait les tenir à distance pendant un court moment.

« Espèce d'idiot ! gronde Eli, son seul œil valide luisant d'un sinistre présage. Tu es piégé ! »

— Étrangement, tu l'es aussi.

— Ha ! Mes hommes vont te mettre en pièces !

— Pas avant que je ne te tue. »

Les coups paniqués et les cris de derrière la porte lui inspirent un regard rusé. Lentement, il tire un couteau affûté et une serpe. « Oh, nous verrons ça », glousse-t-il.

Eli Silvers :

Adresse 9 Santé 13 Armure 2

Si vous réussissez à le vaincre en 8 tours ou moins, rendez-vous au [21](#), sinon rendez-vous au [50](#).

42

La route de Barrow est bientôt entourée d'arbres, bien qu'à cette époque de l'année leurs feuillages soient moins denses ; la plupart des feuilles sont tombées pour former un tapis ambré qui bruit fort sous vos pieds. Vous espérez seulement ne pas être entendu par des vagabonds

alentour. La plupart des oiseaux ont fui vers des climats plus chauds au sud, et leur chant est maintenant réduit à quelques trilles et un croassement affreux de corneilles. De la fumée de cheminée se mêle à un air froid. La terre est enveloppée de la sombre étreinte de l'automne, avant-garde du joug blanc de l'hiver.

Un petit peu plus tard, vous entendez la clameur prononcée d'une bataille : des épées qui tintent, des cris d'efforts frustrés et de douleur. Allez-vous observer ce qui se passe (rendez-vous au [7](#)) ou, désireux d'éviter les risques inutiles, poursuivre votre chemin vers Barrow (rendez-vous au [60](#)) ?

43

Le danger étant passé, vous barrez à la hâte la porte de l'église, puis vous précipitez aux côtés de Gilles. Il respire à peine, mais parvient à articuler en haletant : « L-la... clé, le... *Liv...* ! » Il devient alors inerte dans vos bras. Bien qu'il soit à présent trop tard pour l'aider, vous pouvez au moins tenter d'accomplir son dernier vœu en ouvrant la tombe. À quel âge Sir Conrado est-il mort ? Si vous pensez connaître la réponse, rendez-vous au numéro correspondant. Si vous l'ignorez ou si votre réponse vous envoie à une section sans rapport avec celle-ci, le sceau revient brusquement à sa position initiale et n'en bougera plus. Vous fouillez les brigands pour trouver 1 groat, 2 pennies d'argent et 2 flèches. Soupirant en pensant au sacrifice inutile de Gilles, vous n'avez guère d'autre choix que de poursuivre votre route vers Sheinton (rendez-vous au [46](#)).

44

En un mouvement fluide, vous lui avez fait passer proprement la lame à travers la gorge. Ses yeux s'écarquillent, il émet un gargouillis de surprise, puis reste inerte. Sa mort ne vous procure aucun sentiment de satisfaction, seulement de la tristesse, à laquelle s'ajoute la frustration de ne pas vous être rapproché de votre objectif de reprendre la main de Sainte Milburge. Tout ce qui reste à présent est la suite de votre voyage. Rendez-vous au [15](#).

45

Les deux chiens fidèles bondissent à votre secours, provoquant momentanément confusion, douleur et souffrance. Pourtant, même avec des alliés aussi féroces, cette bataille sera dure et sanglante :

Horde d'Eli :

Adresse 8 Santé 30 Armure 2

Si, étonnamment, vous l'emportez sur l'adversité, rendez-vous au [21](#).

46

Vous apercevez enfin l'église Saint-Pierre-et-Saint-Paul sur une colline dans les limites de Sheinton. Au pied de cette colline, vous trouvez trois hommes assis, épuisés, ensanglantés et contusionnés. Le curé s'occupe d'eux, ayant apparemment quelques connaissances des blessures et de la médecine.

« Qu'est-ce qui ne va pas ?

— Ceci, soupire le prêtre, est l'œuvre de Cecil de Kinlet. »

Un des trois hommes, un type musculeux aux cheveux et à la barbe foncés, repousse avec irritation la main qui lui lave le front. « Un peu que c'était lui ! Ce... *Corbeau* est responsable d'avoir condamné notre sœur bien-aimée aux flammes !

— Une sorcière ?

— Non, elle était *innocente*, gronde un deuxième, il... »

Le troisième se lève en posant une main rassurante sur l'épaule de son frère. « Oui, il n'a pu disposer d'elle à sa guise, alors il l'a condamnée au bûcher.

— Cet homme, commente le prêtre en secouant la tête pour marquer la futilité des faits, a l'âme noire comme l'ombre de Satan lui-même. »

Possédez-vous une Alliance ? Si oui, multipliez le nombre de ses perles par le nombre de ses émeraudes pour obtenir le numéro où vous rendre. Sinon, rendez-vous au [74](#).

47

Le Corbeau tombe à genoux, mortellement blessé. « Tout ceci, dites-vous en secouant la tête devant la futilité de cette violence, à cause de ta cupidité ?

— N-non, lâche-t-il d'une voix râpeuse. J-j'suis l'homme... du *Roi*. P-pour toujours... ! »

Il s'étale alors face contre les dalles, mort. Sir Cecil de Kinlet, le redouté et impitoyable Corbeau, n'est plus.

Il semble qu'une éternité se soit écoulée, vous étonnez-vous, depuis qu'il m'a accueilli au Perchoir du Corbeau. Mais à présent vous en avez fini avec ce moment, devenu un vague souvenir.

Rendez-vous au [65](#).

48

Pour une petite ville comme Much Wenlock, son quartier commerçant, le Bull Ring, est bondé. « Est-ce une sorte de festival ? », demandez-vous à un fabricant d'arcs et de flèches à proximité.

Il considère votre étonnement d'un air perplexe, puis hausse les épaules : « Ça l'est maintenant, tout en l'honneur du dernier miracle.

— Vous y croyez, alors ?

— Non, je vais simplement là où est l'argent. Faut que je gagne ma vie, soldat.

— D'où venez-vous ?

— Bristol.

— Une longue route.

— Oui, ça l'est, mais mes deux frères sont de retour à la maison, à gérer les affaires là-bas. Pendant ce temps, je voyage, et je me retrouve ici, à tirer profit du... désaccord. »

Vous hésitez, puis : « Quelle maison soutenez-vous ?

— La Rose rouge, la blanche... » Il hausse encore les épaules. « Pas vraiment de différence pour un commerçant comme moi. Et la plupart apprécient ma marchandise. C'est mauvais pour les affaires de prendre parti, ça réduit les profits de moitié, tu comprends ?

— Je comprends. Combien pour vos flèches ?

— Pour toi, deux pennies pièce. »

Si vous êtes un Archer, vous pouvez acheter des flèches à raison de 2 pennies d'argent chacune ; cependant, vous jugez sage de garder au moins 4 pennies d'argent dans votre bourse pour des dépenses à venir.

« Au fait, y a-t-il des rumeurs intéressantes en ville ?

— Ça se pourrait, fait-il avec un léger sourire, combien crois-tu que ça vaut ? Trois pennies, il me semble... »

Allez-vous répondre « Marché conclu ! » (rendez-vous au [13](#)) ou « Trop raide pour moi ! Bonne journée, maître artisan ! » (rendez-vous au [68](#)) ?

49

Vous vous ruez sur son corps étendu avant qu'il n'ait l'occasion de se rétablir. La pointe d'une dague se pose contre sa gorge. Lukas halète lourdement, tandis que ses yeux durs se plantent dans les vôtres, vous défiant jusqu'au bout.

« Vas-y, crache-t-il, c'est le moment de conclure ta trahison, *schwein* !

— Où est la relique de Sainte Milburge ? Réponds-moi, et j'épargnerai ta vie. »

Il ricane. « M'épargner ? Pourquoi ? Pour m'envoyer au gibet ! »

Vous secouez la tête : « C'est la main que je cherche, pas ta misérable vie de voleur. Rends la relique et tu seras libre. Tu as ma parole, Lukas.

— Une offre intéressante, se renfrogne-t-il. Malheureusement... je n'ai aucune idée d'où elle est.

— Comment ?

— C'est la vérité, je le jure.

— D'une certaine façon, j'ai du mal à le croire.

— C'est vrai ! Ce... Corbeau (il crache le nom) nous a donnés aux autorités. »

Voilà une situation des plus difficiles à évaluer : Lukas pourrait probablement dire n'importe quoi pour se sortir de sa fâcheuse posture – même si, compte tenu de la réputation impitoyable du Corbeau, ses paroles prennent un sens inquiétant. Cependant, s'il mentait, vous ne pourriez prendre le risque de laisser en vie un soldat si dangereux. Allez-vous lui trancher promptement la gorge (rendez-vous au [44](#)) ou lui laisser une chance de s'expliquer (rendez-vous au [12](#)) ?

50

Vous êtes à présent cerné par des bandits impatients de vous achever. « Tu n'as qu'un ordre à donner, Eli, jubile l'un d'eux, et on s'occupe de lui ! »

Leur chef glousse de triomphe. « On dirait que ce n'est pas ton jour de chance, soldat... »

Si vous avez des compagnons ou des alliés, alors le moment serait bien choisi pour faire appel à eux ! Sinon, rendez-vous au [96](#).

51

« Maudit soit ce gêneur d'archer ! Vous deux, occupez-le ! »

Vous devez passer à une arme de combat rapproché et faire face à ces deux vagabonds.

Vagabonds :

Adresse 8

Santé 14

Armure 2

Si vous battez vos deux adversaires, rendez-vous au [72](#).

52

Désespérément, vous esquiverez et tentez de repousser ces féroces assaillants aux visages encapuchonnés. Mais vous êtes largement débordé, et ils ont gagné un temps précieux pour leurs camarades qui arrivent de la forêt. Contre une adversité si écrasante, vous n'avez aucune chance de vous en tirer vivant.

L'une des plus grandes maisons de Spittle Street consacre tout son rez-de-chaussée à une ganterie tenue par Tobias Perch. Deux danois – un noir et un blanc – se reposent sur le pas de la porte, mais à votre approche, ils s'agitent. Ils se dressent, les muscles tendus, montrant les crocs en vous adressant un grondement de mise en garde. Vous hésitez. « Couchés ! aboie une voix tout aussi féroce. Fantôme ! Spectre ! Couchés, les garçons, couchés ! »

Surpris, vous pivotez pour découvrir un homme dont la taille assez courte contredit l'attitude confiante. Ses yeux sombres vous considèrent avec prudence et sa moustache blanchâtre tressaute quand il parle. « Cet homme ne présente aucune menace, *j'espère* », dit-il en appuyant sur les derniers mots ; son ton d'avertissement ne vous échappe pas, mais il devient alors un ton d'espoir : « Peut-être, encore mieux, serait-ce un client ? »

— Assurément, vos marchandises égalent celles des plus grands artisans, Maître Perch, répondez-vous diplomatiquement.

— C'est gentil à vous de le dire, l'ami, mais au bout du compte elles servent d'autres propriétaires, et cela me suffit. J'ai des gants pour toutes sortes de gens et d'occasions. En fait, pas plus tard qu'hier après-midi, un des hommes du Roi est venu me demander une nouvelle paire de gants renforcés de bandes d'acier. Oui, un chevalier, mais qui désirait *plus* que vêtir sa main dans l'affaire.

— Oh ?

— Il faisait de l'œil à mon Annabel !

— C'est au sujet de votre fille que je suis venu vous voir.

— Je vois, répond-il en remarquant la rose rouge en emblème sur votre poitrine. Êtes-vous un homme à lui ?

— Non, n'ayez crainte ! Je n'ai eu... euh, l'honneur de le rencontrer qu'hier matin.

— Hah, "honneur" ! grommelle-t-il.

— En fait, je me suis battu avec deux de ses hommes la nuit dernière, ils ont tenté... »

Ses yeux s'écarquillent alors sous le choc. « Ça alors... Vous êtes ce soldat du monastère. Celui que Sainte Milburge a guéri ! Toute la ville a appris ce qui s'est passé là-bas : une farce impie ! Pendant que nous parlons, les autorités traquent ces deux hors-la-loi sacrilèges. Loué soit Dieu, (il se signe) ils seront bientôt pris. Mais pour l'heure, entrez, nous poursuivrons cette discussion autour d'un peu d'hydromel. »

Une fois à l'intérieur, il ferme la porte et vous invite à vous asseoir dans la pièce du fond faisant office de bureau et d'étude. « Oh oui, gronde-t-il sarcastiquement tout en servant l'hydromel, le *noble* Sir Cecil de Kinlet que j'ai eu le plus grand déplaisir de rencontrer, permettez-moi de vous le dire !

— Il a fait des avances à votre fille ?

— Oui, et elle ne les a pas acceptées. Preuve que ma fille a du bon sens en plus d'un bon cœur. Mais les... *lorgnades* de cet homme ont mis même sa patience à l'épreuve, croyez-moi !

— Hum », faites-vous en vous penchant en arrière, sirotant l'hydromel doux, plongé dans vos pensées. « Pardonnez-moi cette question, Maître Perch, mais pensez-vous qu'elle a pu été...

— Enlevée ? achève-t-il. C'est possible. Mais je n'en sais rien. » Il secoue la tête, frustré. « Je veux dire, quelque chose la tourmentait, la nuit dernière. Elle était maladroite, distraite, troublée.

— Vous pensez que le Corbeau ou ses hommes lui ont dit quelque chose ?

— Je n'en suis pas sûr. Mais au milieu de l'après-midi, après le départ de Kinlet pour le prieuré, elle a ressenti du vertige et un malaise. Sous mon insistance, elle s'est reposée pendant quelques heures. À son réveil, elle semblait, comme je l'ai dit, profondément troublée. Mais aussi avec un sentiment d'urgence, comme si elle avait une tâche importante à accomplir. »

Vous fronchez les sourcils. « Curieux.

— Oui, vraiment. J'ai constaté sa disparition quelques heures avant le... vol au prieuré. »

Vous ne pouvez qu'espérer qu'elle ne s'est pas trouvée mêlée aux plans perfides de Lukas et Hugh ; mais vous vous gardez de partager ces inquiétantes pensées avec un Tobias désarmé. « J'ai alerté la ville, envoyé des messagers dans les villages voisins en quête du moindre signe d'elle. Même offert une grosse récompense pour toute information qui pourrait permettre de la retrouver.

— Je guetterai toutes les nouvelles, Maître Perch.

— Oui, approuve-t-il avec un faible sourire, c'est tout ce que je puis demander et implorer. Mais peut-être y a-t-il un moyen de nous aider l'un l'autre... Fantôme ! Spectre ! Ici, fainéants ! »

Les fidèles chiens de garde bondissent à l'intérieur, haletant et remuant la queue. « Regardez-les, glousse Tobias en les caressant, adorables comme des chiots à présent. Mais donnez-leur-en l'ordre, et ils se changeront en possédés des démons ! Et c'est pourquoi ils viendront avec vous.

— Plaît-il ?

— Ils sont capables de flairer l'odeur d'Annabel, explique-t-il. Et votre route sera dangereuse ; ils sont doués au combat.

— Je peux le croire. » Vous vous rappelez distinctement Frère Roubert citant d'anciens écrits qui décrivaient comment les Romains, les Celtes et les tribus germaniques élevaient de féroces chiens de guerre.

Il vous étreint alors comme un frère afin que les chiens comprennent la situation. Puis, une main sur votre épaule, il leur dit : « Allez avec lui. Fantôme, Spectre. *Allez avec lui*. Cherchez *Annabel* ! » Il se tourne vers vous : « Maintenant, faites-les venir. »

Vous suivez l'instruction de Tobias, avec hésitation.

« Soyez ferme ! fait-il d'un air réprobateur.

— Ici, ordonnez-vous d'un ton plus strict. Fantôme, Spectre, *ici* ! »

Indécis, ils regardent vers leur maître en penchant la tête. Tobias les dirige vers vous d'un geste. « N'ayez pas peur, leur assure-t-il, *allez avec lui* ! »

Lentement, ils se fauflent à vos pieds et s'y assoient. Vous leur caressez les oreilles tandis qu'ils lèvent les yeux vers vous. « Ah, ils se sont pris d'amitié pour vous, sourit Tobias.

— Nous trouverons Annabel, le rassurez-vous, ou plutôt Fantôme et Spectre la trouveront.

— Oui, au moins, cela nous donne une chance convenable. Bonne fortune sur votre route, soldat. »

Fantôme et Spectre portent chacun un collier à cinq pointes. Ils vous aideront dans les situations difficiles : à certains moments de l'aventure, le texte vous demandera si vous avez des compagnons, ou un moyen de déterminer la meilleure direction à prendre : retranchez alors 5 du numéro de la section où vous vous trouvez pour obtenir le numéro où vous rendre.

Tobias vous fait également don d'un Gantelet clouté. Si vous remportez deux tours de combat consécutifs, vous infligez à l'ennemi une perte supplémentaire de 2 points de Santé. Prenant congé de Tobias Perch, ses fidèles danois sur vos talons, vous vous interrogez sur votre pro-

chaîne direction. Cependant, vos deux compagnons canins semblent faire un écart vers la route est en direction de Barrow. Si vous désirez les suivre, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez visiter le marché pour faire des achats utiles, notez le numéro de cette section et rendez-vous au [68](#).

54

Le sceau émet un « clunk » satisfaisant, puis fait un tour complet sur lui-même, tandis qu'un mécanisme rétracte des ergots sous le couvercle de la tombe de Conrado Montero. Timidement, avec une brève prière d'excuse à l'esprit du chevalier et à Dieu, vous faites basculer le lourd couvercle de marbre. Là, serrée dans une main osseuse, repose une masse d'armes. Elle semble vraiment des plus ordinaires en apparence ; pourtant, au moment où vous saisissez sa poignée, une chaleur soudaine parcourt la longueur de votre bras, et imprègne votre esprit d'une résolution calme et confiante. Vous regagnez 4 points de Santé. « *L'honneur de Sir Conrado vous bénisse, paladin* », murmure une voix de femme. Vous jetez un coup d'œil aux ombres qui vous entourent dans cette église froide, avant de comprendre que c'est l'esprit vertueux de Sainte Milburge qui est, une fois encore, entré en communication avec vous.

« Oui, dites-vous en hochant la tête. Je ne faillirai pas à ma dévotion envers vous. »

Notez la Masse d'armes divine de Conrado Montero sur votre Feuille de Statut. Avec une dernière prière de gratitude, vous refermez le couvercle sur la tombe du chevalier. Vous fouillez rapidement les brigands pour trouver 1 groat, 2 pennies d'argent et 2 flèches. Vous répugnez à laisser le noble Frère Gilles sans sépulture, mais au moins son dernier devoir a été accompli. Rendez-vous au [46](#).

55

Fantôme et Spectre vous conduisent vers un chemin dont vous savez qu'il mène au nord en direction de Wyke. Annabel a dû passer par ici. Néanmoins, allez-vous d'abord vous rendre au Suaire & Sceptre en quête d'autres informations (rendez-vous au [62](#)), ou partir pour Wyke sans délai (rendez-vous au [95](#)) ?

56

« WAHEY ! »

L'instant d'après, on envoie valser le pichet de votre main. « Que diable... ? »

Godfrey bondit sur la table et exécute une gigue endiablée accompagnée de gloussements de dément. « Cœurs honnêtes, chante-t-il faux, faciles à berner ! WOU-HOU ! » Il vous adresse le plus minuscule des clins d'œil, mais vous ne manquez pas de le remarquer.

« Ça alors, espèce de..., rugit Peter.

— Plume-noire, tu peux pas m'attraper. T'as été piqué par l'péché ! *Wahey !* »

Godfrey a sauté de la table, esquivant de justesse un féroce coup de dague de Peter. Celui-ci se tourne alors vers vous, mais vous l'attendiez. Au moment où il plonge vers votre estomac, vous levez un tabouret. La lame s'enfonce dans le bois sous la force du coup. Sans effort, vous lui faites lâcher la poignée, vous emparez de la dague, puis bondissez par-dessus la table et lui plongez la lame dans le cou. Il émet un gargouillis de surprise avant de s'effondrer inerte.

« Appelez la garde ! » crie une voix au milieu des hurlements de panique, des railleries et des acclamations.

« L'copain au Plume-noire a filé ! chante Godfrey. Y va r'joind' ceux qui veulent vous tuer ! »

Dieu te bénisse, Godfrey !

Bousculant la foule, vous vous précipitez dehors, juste à temps pour apercevoir Harry déliant les rênes de son cheval avant de sauter en selle. Si vous êtes un Archer et possédez au moins une flèche, rendez-vous au [16](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

57

Tandis que vous vous débattez avec la décision à prendre, Fantôme et Spectre à vos pieds paraissent agités. Ils donnent des coups de patte à la porte de la taverne en gémissant, vous regardent, puis tapent de nouveau à la porte.

« Oui, soupirez-vous, du calme. Nous partons. »

Cependant, ils se montrent très impatients de prendre le chemin nord en direction de Wyke. Vous fronchez les sourcils : *Annabel est donc certainement passée par ici ?* Vous hésitez, fixant Saint-Gilles du regard, avant de réaliser que votre promesse à un père désemparé a bien plus de valeur qu'un gain financier. Du reste, même si vous échouez à trouver la relique, au moins quelque bien pourrait sortir de votre voyage... si toutefois vous pouvez survivre à ses périls.

« Ralentissez, vous deux ! », criez-vous en suivant vos guides canins.

Rendez-vous au [95](#).

58

Vous décidez de retrouver le Corbeau pour savoir s'il a eu des nouvelles de l'emplacement de la relique. Avec un peu de chance, il pourrait l'avoir déjà récupérée. Ses hommes semblent quelque peu surpris par votre arrivée soudaine.

« Salut à toi, Cecil de Kinlet ! annoncez-vous. Quelles sont les nouvelles ? »

Il vous regarde attentivement, émet un petit rire, puis monte sur son destrier qui avance vers vous d'un pas régulier. « Z'êtes un homme dur à tuer », dit-il.

Étranges paroles de bienvenue, pensez-vous soupçonneux. « Oui, eh bien... il est vrai que mon voyage a été difficile.

— Et y s'termine ici. V's autres, tuez-le sur-l'champ ! »

Déjà, vous revenez en courant vers l'église, sanctuaire sacré ; mais vous entendez derrière vous les sabots du cheval qui se rapprochent, se rapprochent, le fer de lance qui fond sur vous. Désespérément, vous feintez et esquivez les coups qui arrivent de tous côtés, mais leur seul but est de vous coincer. À une telle vitesse, entre les mains d'un vétéran chevronné, cette lance lourde et meurtrière vous empale.

59

Des flammes vacillantes exécutent au plafond une danse hypnotique qui vous endort...

« Roubert... »

Vous vous réveillez en sursaut. Quelle était cette voix ? Une femme – mais vous n'en voyez aucune ici. Alors, vous vous rappelez : Hugh et Lukas ! Vous ne les trouvez pas parmi les hommes endormis, et votre cœur se serre.

D'instinct, vous vous dirigez vers là où devrait être Frère Roubert, le gardien de la bibliothèque. Il reste souvent éveillé tard pour parcourir de vieux documents et manuscrits. Vous savez qu'il est également le gardien de la clé du coffret contenant la main de Sainte Milburge. Alors que vous approchez de la bibliothèque, vous entendez des voix en colère (surtout celle de Roubert, Dieu le bénisse !), suivies de bruits de lutte. Roubert est un gars impressionnant, mais aussi le moine le plus âgé du prieuré de Wenlock ; face à deux soldats vétérans, il n'a aucune chance. Il

ne les en brave pas moins du mieux qu'il peut. Le spectacle d'un comportement si brutal envers un homme âgé – un ecclésiastique, qui plus est – vous fait bouillir le sang.

« ARRÊTEZ ! les défiez-vous. Déposez vos armes immédiatement ! Ou affrontez-moi ! »

Lukas soulève son godendac et s'avance vers vous en grondant : « Qu'il en soit ainsi. »

Lukas Tillens :

Adresse 8 Santé (voir ci-après) Armure 4

Après *trois* tours de combat, vous découvrez que Frère Roubert a été assommé par Hugh. La colère vous distrait du combat, et Lukas saisit cette occasion pour frapper. Le pommeau de son godendac vous cogne violemment la tête. Tout devient noir... Rendez-vous au [18](#).

60

Saint-Gilles forme le centre de Barrow. Avec sa tour trapue et carrée, cette église ne s'avère pas un lieu de culte très inspirant. Ce qui attire votre attention, c'est une congrégation assez importante assemblée devant ses portes : trois charrettes gardées par une demi-douzaine de mercenaires à gages.

« Que se passe-t-il ici ?

— La mort. »

Vous êtes quelque peu surpris par cette réponse brève et lugubre.

« On enterre un des nôtres, explique un autre plus obligeamment. Excusez Thomas, lui et Basil ont servi ensemble pendant un temps, des amis chers l'un à l'autre, vous comprenez.

— Oh, c'est moi qui m'excuse.

— Des bandits de grand chemin, crache Thomas, des vagabonds... Que le Diable les emporte !

— Ils ont tué trois des nôtres. Le prêtre prie pour leurs âmes à cette heure.

— Je vois. Où est votre commanditaire ?

— Il boit un coup au Suaire & Sceptre, rétorque Thomas, pour se donner le courage de voyager sur cette maudite route de Birmingham, je suppose. »

Peut-être ce marchand a-t-il appris quelque chose d'utile au cours de ses voyages ? À moins qu'un autre chemin ne s'offre à vous, vous n'avez rien à perdre à aller le rencontrer à la taverne. Sur le chemin, vous croisez un jeune garçon qui arrive en courant d'une piste menant au nord. Allez-vous l'arrêter pour lui demander la raison de cette hâte (rendez-vous au [11](#)) ou poursuivre votre chemin vers le Suaire & Sceptre (rendez-vous au [62](#)) ?

61

En arrivant à Harley, vous décidez de vous arrêter au Freux & Évêque. Comme de nombreuses tavernes, celle-ci est bien remplie de gens du coin et de voyageurs. Bien que vous puissiez dépenser 1 penny d'argent pour un pichet d'ale (qui vous rendra 2 points de Santé), 3 pennies d'argent pour un repas de bouillon de bœuf et de pain (4 points de Santé) ou 1 groat pour les deux (6 points de Santé), vous n'êtes ici que pour les rumeurs et les ragots touchant à l'emplacement de la relique. Cependant, vous commencez à désespérer d'apprendre quelque chose d'utile... Si vous portez un Insigne de Pèlerin, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [46](#) pour continuer jusqu'à Sheinton.

Le Suaire & Sceptre est une taverne en bord de route, un répit bienvenu pour les voyageurs et les commerçants. Les clients ne sont pas nombreux : seul un homme replet et dégarni, avec une moustache et une barbe taillées, régale une petite foule de ses histoires de villes étrangères.

« Pardonnez-moi, l'abordez-vous avec un signe de tête, vous devez être le marchand dont les chariots sont là-bas près de l'église ? »

Il cligne des yeux de surprise. « En effet, Reginald Yaxley, marchand d'épices, à votre service, euh... ? »

Vous vous présentez, puis remarquez : « Vous me semblez quelqu'un d'érudit ! Dites-moi, avez-vous entendu parler d'un vol récemment ? »

— Vous parlez certainement de ce qui est arrivé au prieuré de Wenlock ? Oui, c'est maintenant de notoriété publique.

— Je pensais que vous auriez peut-être pu apprendre où elle se trouverait...

— Soldat, laissez-moi vous dire qu'il est probable qu'une relique si précieuse se terre avec les hors-la-loi qui la détiennent. Bon, elle a été volée par deux hommes ? Malheureusement, je n'ai rien entendu ni vu qui corresponde à leurs descriptions. Pardonnez mon... blasphème, mais votre quête sainte semble des plus difficiles et désespérées. Peut-être sont-ils à la solde d'un autre qui la convoite. Qui peut le dire ? »

Vous acquiescez sincèrement. « Je me suis souvent posé ces questions – mais je n'ai pas de réponses.

— Écoutez, dit-il en se penchant vers vous, je compatis à votre sort, l'ami. Cependant, nous pouvons peut-être nous entraider. Je manque d'hommes, et vous avez besoin de fonds pour faire avancer votre cause. Je me rends à Birmingham et, qui sait, peut-être le but de votre quête se trouve-t-il sur cette route ?

— Vous êtes un commerçant très malin, Maître Yaxley.

— Oui, en effet. » Il vide son pichet, puis se lève. « Réfléchissez au moins à mon offre. Je paie un groat par homme et par jour. Le butin pris sur les brigands, vagabonds et autres que vous tuez est partagé entre les gardes de la caravane. Retrouvez-moi à Saint-Gilles dans une heure, quand nous partirons. »

L'offre est alléchante, en effet. Et vous vous rangez à son argument : à l'heure qu'il est, la relique pourrait être à des dizaines de kilomètres d'ici, dans n'importe quelle direction. Qui sait quelle route vous devriez prendre à présent ? À moins que vous n'ayez quelque autre indication pour vous orienter, vous jugez qu'entrer au service de Reginald Yaxley peut être une meilleure solution, en vous rendant au [23](#).

« Quel est ton nom, mon gars ? »

— Godfrey, messire. Et l'vôtre ? »

Vous répondez, mais vous retrouvez bientôt à en dire plus que votre simple présentation, sentant que vous pouvez vous fier à la gratitude de ce mendiant pour vous assurer de sa discrétion. Du reste, il vous faut trouver des indices sur l'emplacement de la relique.

« Hum, fait Godfrey en caressant sa barbe, les gens ont plus envie de m'cracher d'sus que de m'parler. Y s'parlent entre eux, vous comprenez, mais qu'est ce que *j'écoute*, messire ! »

— Tu as entendu des choses intéressantes ?

— Pour c'mencer, deux d'vos satanées Roses... euh, Lancastriens, corrige-t-il à la hâte, sirotent leur ale là-bas.

— Ils sont restés pour garder un œil sur Much Wenlock, je suppose, à l'affût de nouvelles de Hugh et Lukas. »

Godfrey secoue la tête. « Ça n'me dit rien, messire. Z'ont parlé d'un seul homme, qui v'nait d'la direction du prieuré.

— Peut-être ont-ils découvert quelque chose et désirent-ils le révéler.

— P't-êt' », répète-t-il tout en vous adressant un regard rusé. « 'tention, messire : l'plus souvent, un cœur honnête est l'plus facile à berner.

— Eh bien... je garderai cela à l'esprit, Godfrey. Autre chose ?

— Hum, la garde de Wenlock est à l'affût d'signes de la peste. L'bruit court qu'y en a eu une poussée à Cressage, mais (il hausse les épaules), d'nos jours, qui peut l'dire ? Et puis y a un type très... (il lutte sur le dernier mot) *bizarre*, vraiment ! Un Français, j'dirais, d'après son accent.

— En quoi est-ce bizarre ?

— 'L'est passé par ici, habillé en moine, 'vec le capuchon et tout, mais... il portait une hache de guerre – *énorme*, qu'elle était, plus grande qu'un homme, j'parie ! »

Un moine combattant ? « Étrange. Vers où se dirigeait-il ?

— Ben, y questionnait à la ronde, y cherchait un homme en quête sainte, et puis 'l'est parti vers le nord en direction de Harley, pas loin d'ici.

— Bien, s'il y est encore...

— Oh, 'l'y sera, messire.

— Tu sembles sûr de toi.

— Y rendait les gens dingues avec ses questions. 'N'arrêtait pas, messire, '*n'arrêtait pas* ! 'L'a fini par partir, mais 'l'a pas r'noncé. Çui-là, 'l'avait une mission.

— D'autres nouvelles ?

— Rien d'aut' d'intéressant, messire, soupire-t-il, du moins pour l'moment.

— Prends soin de toi, Godfrey. Je te paierai une pinte de Summer's Haze, quand je reviendrai avec la main de Sainte Milburge.

— Ouais, bonne chance avec elle, messire. Godfrey s'ra ici, en attendant d'trinquer à ça !

Notez le nom « Godfrey ». Allez-vous maintenant entrer dans l'Oie dorée (rendez-vous au [91](#)), vous diriger vers le nord en direction de Homer (rendez-vous au [27](#)) ou vers l'est en direction de Barrow (rendez-vous au [42](#)) ?

64

Hélas, armé d'une simple dague, vous ne pouvez espérer faire le poids face à un si redoutable adversaire en armure de plates. Il enfonce votre piteuse défense avant de vous porter le coup fatal.

65

« Êtes-vous blessée ?

— N-non, répond-elle en prenant la main que vous lui tendez. Juste secouée.

— Venez, quittons cet endroit...

— Non, *non* ! » Elle s'écarte. « Je suis venue guérir les malades et les souffrants. Sainte Milburge a fait appel à moi, dans une vision. »

Vous soupirez, trop las pour débattre. « Bon, très bien... Qu... Que faites-vous ici, *vous deux* ?

— Fantôme ! crie-t-elle de bonheur. Spectre !

— Vous... Vous les connaissez ?

— Mais *évidemment* ! Ce sont les chiens de garde de mon père. »

Vous manquez vous effondrer, pris d'un rire incontrôlable. Tout s'explique à présent, mais les voies du Seigneur sont assurément impénétrables. « C'est vous, Annabel !

— Oui, se renfrogne-t-elle, et alors ?

— Et alors, votre père m'a confié pour mission de vous retrouver ! »

Tandis que vous vous occupez des victimes de la peste à Cressage, les derniers mots du Corbeau reviennent vous hanter : « *un homme du Roi, pour toujours* ». Ce n'est qu'à votre retour à Sheinton que les choses deviennent claires dans votre esprit.

« Étalez du sang sur vos roses blanches, en toute hâte ! conseillez-vous à Percy et ses hommes. Et prions pour que notre prochain invité ne reconnaisse pas la majorité des cadavres comme des Plumes-noires. Ou il se doutera de quelque chose.

— Invité ? »

Effectivement, alors que le soir tombe, trente cavaliers armés arrivent sur les lieux, arborant la bannière royale. « Le voici. Tout le monde à genoux », ordonnez-vous.

Le roi Henri fait avancer son cheval, inspectant pendant un long moment l'affreux carnage, affichant un visage aristocratique calme mais blême. C'est de notoriété publique qu'il est d'un naturel délicat, prompt à reculer devant une telle boucherie. « Où..., demande-t-il en toussant, où est Sir Cecil de Kinlet ?

— Avec votre permission, Sire, répondez-vous, il est parti pour Cressage.

— Cressage ? Au nom du Ciel, que fait-il là-bas ? Il m'a envoyé un message requérant ma présence à Sheinton. Il détient un certain... objet digne d'intérêt. » Exactement ce que vous soupçonnez ! « Est-ce vous le responsable ici ? vous demande-t-il. Relevez-vous, sujet !

— Oui, Sire, il y a eu une... complication au prieuré. Le Corbeau a suivi la trace de la relique jusqu'à Cressage, mais il n'en est pas revenu. C'était il y a plus d'une journée.

— Que le Seigneur nous sauve ! Que s'est-il passé ici ?

— Des chiens de York, Sire ! répond Lukas. Ils ont tenté de reprendre le village, mais nous les en avons empêchés, sans ménagement !

— Ah ! » Le roi sourit en reconnaissant son interlocuteur. « Lukas Tillens, n'est-ce pas ? Je me rappelle ! Comment allez-vous, mon géant de Flandre ?

— Je suis vivant, Sire ! », sourit l'autre en soulevant son godendac en guise de salut.

Merci mon Dieu ! soupirez-vous de soulagement : la nouvelle de l'implication du mercenaire n'est pas encore parvenue aux oreilles royales.

« Bien, bien. Bon, Cressage se trouve plein ouest...

— La peste sévit là-bas, Sire. »

Il vous regarde, et son visage prend une blancheur de glace. « La peste ?

— J'en ai bien peur, Sire », confirme Basil.

Lukas hoche la tête. « Et le Corbeau, ignorant nos suppliques, y est allé chercher la relique. »

Le roi Henri regarde vers l'est par-delà les champs, comme s'il envisageait d'y suivre et retrouver son fidèle capitaine.

« Sauf votre respect, Sire, ose un de ses sergents d'arme, votre royale personne n'oserait s'aventurer là où la peste...

— Oui, oui », soupire-t-il d'impatience, avant de pointer le doigt sur... « Vous ! À son retour, dites au Corbeau de me retrouver à mon campement à Ludford. Sans délai !

— Oui, Sire ! Je lui transmettrai vos ordres à l'instant où je le verrai. »

Il tousse de nouveau, se serre la poitrine, suffoque : le roi souffre de diverses maladies, dont des crises de folie occasionnelles. Peut-être est-ce la cause de toutes ces manigances pour voler la main bénite de Sainte Milburge. Il n'aurait pas osé recourir à des méthodes plus... *directes* en la confisquant au prieuré : la population locale se serait rebellée contre une tyrannie si manifeste ! Même un roi doit réfléchir à deux fois avant de franchir certaines lignes, surtout à l'égard de Dieu. Et en des temps si agités, son règne reste fragile. Dès lors, le plan élaboré pour voler cette relique aux pouvoirs guérisseurs s'avérait des plus tentants et bénéfiques pour lui. Sans nul doute, la faute aurait été injustement rejetée sur quelque infortuné présent à ce moment-là, un pèlerin, voire vous-même. Si le plan du roi avait réussi, il aurait fini par rendre la relique, peut-être par l'entremise du Corbeau lui-même revendiquant la gloire du « noble et héroïque » capitaine qui aurait récupéré la relique sacrée de Sainte Milburge, renforçant davantage l'emprise de Henri VI sur le trône à plusieurs égards. Vous pouvez vous imaginer les possibilités. Ou plus précisément, ce qui *aurait pu être possible*. Mais, dans l'état où étaient les choses, Lukas et Hugh étaient condamnés à l'échec dès le départ : Annabel a eu vent de l'intrigue, guidée par Sainte Milburge elle-même, elle est partie protéger la relique en s'en emparant. Et vous vous êtes engagé sur un chemin qui vous a inexorablement conduit à les protéger, elle et la relique, du courroux du Corbeau. Peut-être est-ce dans ce but que Sainte Milburge vous a choisi, pour intervenir comme son champion ? Peut-être un plus haut dessein vous est-il réservé en ce monde matériel ?

Le roi parti, vous faites vos adieux à tous vos compagnons et alliés. Seul Lukas reste pour enterrer Hugh.

Vous adressez une dernière requête aux frères de Mary : « Faites savoir à Tobias Perch que sa fille est sauvée.

— Que... ? Où allez-vous maintenant ?

— Annabel et moi sommes toujours liés à Sainte Milburge pour une mission sainte. N'est-ce pas ? »

Elle vous rend votre sourire.

Rendez-vous au [100](#).

66

Durant le combat, l'arbalétrier a rechargé son arme et attendu l'occasion de tirer. Une opportunité se présente, et à si courte portée il ne manque pas sa cible. Le carreau se fiche dans votre épaule. Vous pressez la main sur l'insoutenable blessure et, profitant de votre distraction, les va-gabonds se resserrent autour de vous pour la mise à mort...

67

« Sale lâche ! », gronde-t-il, se baissant davantage derrière son bouclier, mais avançant lentement. Vous aurez les meilleures chances de succès en visant la fente oculaire de sa visière. Cependant, même à si courte portée, le tir s'avérera des plus difficiles ! Lancez un dé et ajoutez 5 au chiffre obtenu. Si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'Adresse au Tir, rendez-vous au

[47](#). Sinon, la flèche siffle à côté de son casque. S'il vous reste une autre flèche, répétez la procédure précédente, à ceci près qu'à présent il commence à accélérer pour tenter de vous faire paniquer et lâcher votre visée, si bien que cette fois vous ajouterez 6 au chiffre obtenu sur le dé. Si cette seconde tentative réussit, rendez-vous au [47](#). Si vous n'avez pas de seconde flèche ou si les deux tentatives échouent, retournez au [89](#) pour l'affronter en combat rapproché.

68

Quelques étals vendent des tourtes à la viande, du poisson salé, des légumes, du cidre, de l'ale, de l'hydromel... 1 penny d'argent vous permettra d'acheter 2 repas, et chaque repas vous rendra 3 points de Santé perdus. D'autres étals et boutiques vendent de beaux chapeaux, gants et bottes, des bijoux élaborés et de nombreux autres articles du quotidien de bonne facture ; mais rien de tout cela n'a d'intérêt pour un soldat. Cependant, vous remarquez une épaisse Couverture en laine (vendue 4 pennies d'argent ou 1 groat), ainsi qu'un Silex et une Boîte d'amadou (d'une valeur de 3 pennies d'argent) qui peuvent s'avérer utiles sur votre route. Décidez si vous souhaitez les acheter ou non. À présent, si vous avez noté un numéro de section, retournez à ce numéro pour faire un nouveau choix. Sinon, vous devez décider quelle route prendre dans votre quête de la relique de Sainte Milburge. Allez-vous vous diriger vers le nord à travers les prés de Wenlock (rendez-vous au [27](#)), ou vers l'est sur la route de Barrow (rendez-vous au [42](#)) ?

69

Ces gens sont disposés à bavarder sans rien faire et à spéculer sur les sujets récents relatifs au prieuré. Cependant, il semble qu'aucun d'eux n'ait rien vu ni entendu en ce qui concerne la relique volée. Alors que vous commencez à perdre espoir, deux hommes assis non loin vous appellent. « Salut, l'ami ! sourit l'un d'eux. Je me disais bien que c'était toi. Nous nous sommes rencontrés brièvement au prieuré », explique-t-il avant de rire : « Le Perchoir du Corbeau.

— Ah oui, je me rappelle. Pourquoi êtes-vous encore ici, tous les deux ?

— À peu près la même chose que toi : essayer d'apprendre quelque chose sur la main de Sainte Milburge. Même si, sans vouloir t'offenser, nous nous y prenons de façon un petit peu plus discrète : en nous servant de nos oreilles plutôt que de nos bouches.

— Oui, mon approche était malhabile, certes. Et pourtant...

— Et pourtant, aucun indice ni aucune nouvelle, soupire le second en hochant la tête. C'est Dieu qui nous punit. Il nous a retiré la bénédiction de Sainte Milburge pour nos péchés.

— Elle a été volée, Harry, et rien de plus, réplique patiemment son ami. Sois sûr que Lukas et Hugh seront *châtiés*. Néanmoins, ce pourrait être la voie du Seigneur pour dénicher ceux dont le cœur est perfide.

— Tu as peut-être raison, Peter.

— Eh bien, elle n'a pas disparu par magie noire, mais par des mains humaines corrompues par la cupidité. Et pour prouver notre valeur, nous devons chercher et récupérer cet objet sacré.

— En parlant de cela, intervenez-vous, nous n'allons rien accomplir de tel en restant assis ici.

— Oui, admet sèchement Peter, je reconnais que l'Oie est une impasse – du moins pour le moment...

— Je ferais mieux de partir, les gars, dites-vous en vous levant, je crains qu'un devoir difficile ne m'attende... »

Peter hoche la tête. « Oui, tu as raison. Tu ferais mieux de te diriger vers le nord : des bandits rôdaient sur la route de Barrow dernièrement. Mais si tu as le temps, je pourrais te donner

quelques conseils de plus autour d'une autre bière, c'est ma tournée ! » Vous pouvez accepter sa proposition (rendez-vous au [8](#)) ou la décliner, sur quoi il conclut par un « Bonne chance sur ta route ! » (rendez-vous au [27](#) pour vous diriger vers le nord).

70

La vision cumulée du puissant Lukas et de vos compagnons canins grondants intimide la foule, et le peu de courage qu'ils possèdent se ratatine. Toute idée de brûler la jeune femme perd rapidement son attrait, et ils disparaissent dans leurs demeures.

« Et maintenant, dites-vous à l'homme à la hache isolé, il semble que ce soit toi qui es inférieur en nombre. »

Son visage est tordu par la colère et la frustration : « Qu'il en soit ainsi, étranger ! Emporte ta sorcière ! Mais (il vous touche de son doigt tendu) la loi est de notre côté, et le prévôt lui-même sera informé de cette... violation de la justice. Crois-moi !

— Ah, va-t-en, *dumkopf* ! », balaie un Lukas désinvolte.

Rendez-vous au [71](#).

71

« Tenez, prenez mon bras, dites-vous à la jeune femme en l'aidant à se lever. Pouvez-vous marcher ?

— O-oui, suffoque-t-elle. Je vais devoir me reposer un moment.

— Ils pensaient que vous étiez une sorcière ?

— Oui, mais c'est faux ! C'était ce maudit chevalier !

— Chevalier ?

— Oui, acquiesce-t-elle avec véhémence, *Sir Cecil de Kinlet*. »

Ainsi, comprenez-vous, il semble que le Corbeau soit bel et bien passé par ici. « Il est la cause de votre persécution ?

— En effet. Je travaille aux Trois Cloches, près d'ici. Vers l'heure du déjeuner, lui et ses hommes se sont entassés pour avoir le manger et la bière. Nous tous par ici, nous avons entendu parler de sa sombre réputation, celle d'un homme puissant qu'il faut craindre. Mais aujourd'hui, il était d'une humeur encore plus sombre. Quand il m'a aperçue, il n'a reculé devant rien pour m'avoir !

— Mais vous lui avez résisté.

— Exactement ! Cependant, mes trois frères se sont montrés à ce moment-là, ils sont intervenus et ont combattu ses hommes en essayant de me protéger...

— Ils ont été tués ?

— Non, gémit-elle presque de soulagement, grâce à Dieu ! Mais ils ont été chassés hors de Homer. Alors, Sir Cecil est entré dans une rage noire d'avoir été défié si ouvertement. Il m'a condamnée à payer pour les "crimes de trahison" de ma famille, m'a traînée dehors, et a répandu dans le village la fausse rumeur selon laquelle j'étais une sorcière. Il a exhorté les gens à leur devoir envers Dieu, à purger toutes formes de pratiques hérétiques. »

Elle vous demande alors votre nom. Vous vous présentez et elle sourit : « Je m'appelle Mary. Et je vous remercie de m'avoir sauvée de cette... populace !

— Les gens simples sont souvent facilement fourvoyés, expliquez-vous. Tâchez de trouver dans votre cœur la force de leur pardonner.

— Je le ferai peut-être, mais pour l'heure je quitte Homer. Je ne peux pas rester en un lieu où les gens ont tenté de me brûler vive !

— Avez-vous de la famille près d'ici, chez qui vous pourriez rester ?

— En fait, mes frères vivent à Sheinton, le prochain village au nord. Peut-être ont-ils pu s'y réfugier. »

Un cheval bai est attaché non loin, propriété d'un des lyncheurs. « Tenez, dites-vous en lui tenant les rênes, savez-vous monter à cheval ?

— Oui, assez bien.

— Alors rendez-vous prestement à Sheinton. Avant que la foule ne reprenne courage, et vous devez empêcher un autre sauvetage impétueux par vos frères !

— Oui ! » Elle saute en selle. « Oh, attendez... » Elle retire de son doigt une bague incrustée de petites pierres : trois perles et trois émeraudes. « L'alliance de ma mère, explique-t-elle, m'a été transmise. À présent, soldat, je vous prie de l'accepter comme un gage de ma gratitude éternelle. » Sur ces mots, Mary se lance dans sa chevauchée vers le nord. Notez l'Alliance (et le nombre de ses bijoux) sur votre Feuille de Statut. À présent, quelle route prendre ? Si vous avez deux compagnons canins, multipliez leur nombre spécial par 4 pour obtenir le numéro où vous rendre. Autrement, vous décidez de suivre la trajectoire de Mary et de vous diriger vers Sheinton, en vous rendant au [46](#).

72

« Merci beaucoup ! articule le jeune soldat entre deux halètements. Heureux que vous soyez arrivé au moment où... » Sa voix s'éteint alors tandis qu'il fixe votre rose rouge, et ses yeux s'emplissent d'une grande anxiété. L'instant d'après, il a tiré son épée en grondant : « Reste en arrière, Lancastrien ! »

Vous contemplez calmement sa lame pendant un court moment. Puis, vous soupirez simplement et vous baissez pour piller les cadavres des vagabonds.

« Qu-que fais-tu ?

— Je suis las, expliquez-vous. Du reste, je ne suis pas venu à ton aide juste pour te tuer ensuite. »

Le Yorkiste se renfrogne, hésite, puis baisse lentement sa lame. « Sommes-nous en paix ? demande-t-il indécis.

— Oui, voilà qui est sensé. Il n'y a pas lieu de poursuivre cette guerre, du moins en ce qui nous concerne. » Vous trouvez 2 groats et 3 pennies d'argent. « Tiens, dites-vous en lui lançant 1 groat, tu en auras besoin.

— Tu as ma gratitude, répond-il avec un signe de tête. Alors, qu'est-ce qui t'amène dans cette partie du Shropshire ? »

Vous trouvez également une clé en fer et un lapin que vous partagez avec le Yorkiste (vous regagnez 2 points de Santé), lequel se présente sous le nom de Percy Werrington. Autour d'un feu de rôti, vous répondez à sa question. À la fin de votre histoire, Percy est complètement stupéfié.

« Une histoire fascinante, admet-il. Je te souhaite bonne chance dans ta quête sainte, Lancastrien. J'avoue que je ne peux pas faire grand-chose pour te récompenser de ta noble action, du moins pour le moment. Mais... (brusquement, il siffle quatre fois) je vais te faire don de mon fidèle compagnon. »

Sur ces mots, un splendide faucon descend du ciel et se pose avec grâce sur son bras tendu. « Je te présente Oculus, dit-il fièrement. Il est mon œil céleste, pour ainsi dire, et il est dressé pour

porter des messages. J'étais en chemin pour rejoindre mes frères d'armes quand je suis tombé dans l'embuscade de ces fripouilles. Mes camarades campent près d'ici. Si tu rencontres des problèmes, griffonne ta position sur un bout de parchemin ; nous viendrons à ton aide. »

Occulus est à présent à vos côtés. Notez-le comme compagnon, ainsi que son nombre spécial de 4 sifflements d'appel. Le texte vous indiquera quand le moment viendra de faire appel à lui.

« Percy, je...

— Non, c'est le moins que je puisse faire. Adieu, paladin. »

Sur ces mots, vous regagnez la route et poursuivez votre chemin vers l'est (rendez-vous au [60](#)).

73

Votre rôle dans les débats du prieuré étant terminé, vous êtes congédié. Le prieur-abbé désire cependant s'entretenir de nouveau avec vous ; vous arpentez donc le cloître, permettant à l'air frais automnal de soulager votre mal de tête. Mais vos pensées inquiètes persistent. Parmi elles, le souvenir de la nuit d'inconscience qui a suivi votre confrontation avec Lukas et Hugh vous déconcerte d'une singulière façon, à cause de l'étrangeté étonnamment nette du rêve que vous avez fait peu avant votre réveil, celui où la silhouette nimbée de lumière vous est apparue, sans doute alors que le sommeil avait remplacé l'inconscience consécutive à la commotion. Pour vous distraire de ces sombres sujets, vous vous arrêtez pour vous émerveiller devant le lavabo circulaire et ses panneaux savamment gravés représentant le Christ et les Apôtres. Une voix dans votre dos vous surprend dans votre rêverie.

« Très rare dans nos contrées, mais chose commune dans les monastères de nos frères clunisiens de France.

— Superbe, commentez-vous.

— Façonné dans le meilleur marbre de Wenlock, poursuit fièrement le prieur-abbé Richmond. Il reluit à la perfection, même sous cette pâle lumière d'automne.

— C'est tout à fait vrai. Vous vouliez vous entretenir avec moi d'autres sujets ?

— Oui, soupire-t-il, je le crains. Il est un point sur lequel Frère Jacob a parfaitement raison : le statut de Cecil de Kinlet. C'est un homme puissant avec une effrayante réputation, qui ne rend de comptes qu'au Roi lui-même. Mais il est aussi ambitieux...

— Un brassage fort, acquiescez-vous.

— Certainement. Mais il y a... autre chose. » Le prieur Richmond hésite, l'air troublé, jetant un coup d'œil à l'image de Saint Pierre et Saint André comme s'il sollicitait leur conseil. Puis : « Que Dieu me pardonne, mais je ne peux pas me fier à cet homme.

— Que voulez-vous dire ?

— C'est son attitude, le désir urgent qu'il avait de partir. »

Vous haussez les épaules. « L'embarras ? En tant que chef, il est responsable des actions de ses hommes. Dans son désir de les trouver, les capturer et leur infliger un juste châtimement, il est sans nul doute pressé de s'absoudre à vos yeux, et à ceux du Seigneur.

— Hum, peut-être craint-il sincèrement Dieu, admet le prieur, mais même dans ce cas...

— Mais vous craignez que ce vol ne soit qu'une partie du mystère ?

— C'est cela. Vous comprenez, il est insensé que deux loyaux vétérans, au service de Kinlet depuis des années, prennent soudain le risque de se mettre hors-la-loi – et d'encourir le courroux du Seigneur ! – en osant dérober la relique bénite de Sainte Milburge.

— Des hommes désespérés prennent des mesures désespérées, faites-vous remarquer, néanmoins vous avez raison sur le fait que c'était une initiative quelque peu téméraire de leur part... Cependant, je sens que cette discussion concerne plus que mon opinion sur le sujet. »

Il hoche la tête en souriant de votre perspicacité, puis pousse un profond soupir. « Oui, vous êtes un soldat. Un homme de ressources et d'endurance...

— Ces deux qualités m'ont fait défaut il y a juste une semaine, prieur.

— Naturellement. Mais je suis sûr que vous comprenez aussi combien il est nécessaire que la main bénite soit récupérée ? Pas pour notre humble monastère, non, mais pour les innocents destinés à tomber malades – comme vous-même. »

Vous observez son sourcil dressé, d'abord agacé à l'idée que ce prieur-abbé tente de vous manipuler. Mais il dit la pure vérité. « Oui, admettez-vous, sans la grâce de Sainte Milburge, j'aurais probablement cédé à la froide étreinte de la mort. Mais j'ai une autre raison de vous aider à la retrouver... »

Vous décrivez alors dans le détail le rêve saisissant que vous avez fait la nuit dernière.

« Fascinant, murmure-t-il stupéfait. On sait que notre Seigneur et Ses Saints ont par le passé daigné "s'adresser" à ceux qu'ils en jugeaient dignes, influençant ainsi le grand dessein de notre monde matériel. En vérité, vous avez été béni, mon fils, sourit-il en encouragement, et de tels signes ne doivent pas être ignorés. »

Si Frère Roubert a échappé à l'affrontement de la veille, rendez-vous au [94](#). Mais si ce combat l'a laissé inconscient, rendez-vous au [30](#).

74

Vous pouvez payer 2 pennies d'argent au prêtre pour qu'il guérisse vos blessures, et ainsi regagner 8 points de Santé perdus. Avant que vous ne vous investissiez dans la recherche d'indices dans le village, il vous dit : « En parlant de Cecil de Kinlet, il campe aux abords de Sheinton. Prenez garde, mon fils ! » Si vous avez noté les mots « Corbeau mantelé », rendez-vous au [19](#). Sinon, rendez-vous au [58](#).

75

Lukas soulève son godendac et s'avance à grands pas. « *Ja*, une foule difficile, on dirait.

— Oui, souriez-vous avec confiance, mais qui ne fait pas le poids face à *nous deux*.

— Hé, revenez ici ! » gronde l'homme à la hache à l'adresse des moins motivés, qui déjà reculent prudemment devant l'imminence d'un combat sanglant. « On peut les avoir !

— Il semble que certains de vos amis aient plus de bon sens », commentez-vous en hochant la tête, espérant encourager le reste de la foule à suivre l'exemple... Lancez un dé. Si vous tirez un 5 ou un 6, vous réussissez à les effrayer tous sans avoir à combattre (rendez-vous au [71](#)). Autrement, vous devrez vous défendre :

Lyncheurs :

Adresse 7

Santé 13

Armure 0

Si vous êtes vainqueur, les villageois ont été neutralisés ou ont fui (rendez-vous au [71](#)).

76

Lukas est fort, mais vous aussi. Le godendac s'avère une arme redoutable, mais aussi pesante. Il commence à se fatiguer, et enfin vous trouvez une ouverture dans sa défense que vous exploitez. Vous lancez de toutes vos forces votre épéule dans sa cuirasse – c'est presque comme essayer de

déplacer du granit ! Mais vous parvenez à lui couper le souffle. Lukas chancelle en arrière, et vous lui faites un croc-en-jambe. Tel un grand chêne, il tombe à la renverse avec un lourd fracas. Rendez-vous au [49](#).

77

Il fronce les sourcils de perplexité, décontenancé par votre réponse inattendue. Pourtant, il se radoucit un peu.

« Ouais, sourit un de ses amis, l'offre a l'air trop bonne pour qu'on la laisse passer, hein, Jeremiah ?

— Ouais, admet-il. Très aimab' de ta part, étranger.

— Une gentillesse en mérite une autre, vous ne trouvez pas ? »

Votre astuce le fait légèrement sourire. « Mais, dit-il en levant un doigt pour le pointer vers le mendiant, *lui* n'ent' pas dans l'Oie. D'accord ?

— D'accord. »

Vous vous tournez alors vers le mendiant. « Et qu'est-ce que tu recommanderais à boire ?

« Eh-eh bien..., se trouble-t-il, euh... la Summer's Haze c'est la meilleure, messire. »

Vous entrez avec Jeremiah et ses amis, leur payez une tournée (n'oubliez pas de déduire 6 pen-nies d'argent de vos fonds), et apportez un sixième pichet à un mendiant stupéfait – après tout, rien n'a été dit sur son droit à boire *dehors* !

« Je... pleure-t-il presque, ... j'suis confus, messire. D'abord vous m'évitez une raclée, puis vous m'servez la meilleure ale. Pour sûr, c'est l'temps des miracles ! »

Rendez-vous au [63](#).

78

Au cours de la lutte, vous percevez du mouvement devant vous ; deux couteaux de lancer arrivent alors sur vous en tournoyant dans les airs ! D'instinct, vous vous accroupissez derrière votre bouclier. Les deux lames s'enfoncent dans le bois avec deux bruits sourds. La colère et l'impatience guident votre mouvement d'après : le bandit hurle quand vous l'expulsez avec une force presque surnaturelle. Votre vision se voile de rouge. Vous poignardez à terre le corps affalé, qui gargouille du sang. Puis, vous vous lancez à l'assaut de ses complices.

Pillards de grand chemin :

Adresse 8 Santé 18 Armure 0

Si vous êtes vainqueur, les bandits survivants détalent comme des lapins pour se cacher dans un bois voisin. Marquant une pause pour reprendre votre souffle, vous réalisez alors seulement que ce sont peut-être eux qui ont volé la relique. Une fouille sommaire des tués ne donne rien. Vous ne pourrez localiser les survivants que si vous avez un ami à plumes, en vous rendant au numéro correspondant à son nombre spécial. Autrement, vous devrez poursuivre votre chemin (rendez-vous au [61](#)).

79

Tirant votre arme, vous maintenez résolument votre position. Une bravade aussi entêtée fait exulter Harry. Vous allez être piétiné dans la boue ! Mais au dernier moment, vous faites un bond de côté tout en balançant votre arme dans le champ de vision du cheval. La pauvre bête terrifiée se cabre. Harry lâche les rênes et tombe de la selle. Il se relève en chancelant, tire son épée et se défend contre votre assaut.

Harry (Plume-noire) :

Adresse 6 Santé 10 Armure 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

80

Fantôme et Spectre grondent de façon menaçante à l'adresse de la petite foule. L'homme à la hache recule prudemment, son visage grisonnant exprimant clairement l'inquiétude. « Rappelle tes chiens, avertit-il, et va-t-en.

— Non, répondez-vous calmement, c'est vous qui partez.

— Je ne peux pas faire ça, étranger. C'est ta dernière ch...

— *Fantôme ! Spectre ! Attrapez-le !* »

Comme vous l'avez prévu, certains des villageois n'ont guère envie de faire face à deux féroces chiens de garde ; ils hurlent de peur et fuient pour sauver leurs vies. Quant aux autres, vous devrez les affronter aux côtés de vos loyaux compagnons :

Lyncheurs :

Adresse 7 Santé 16 Armure 0

Si vous remportez ce combat, ils ont tous été neutralisés ou chassés. Rendez-vous au [71](#).

81

Much Wenlock se trouve au bord d'une route principale reliant Londres et Shrewsbury ; de ce fait, la taverne de l'Oie dorée peut se targuer d'un commerce florissant. Peut-être des voyageurs ont-ils vu ou entendu sur cette route quelque chose en rapport avec l'emplacement de la relique de Sainte Milburge ? Cela vaut toujours le coup d'essayer. C'est maintenant l'heure du déjeuner ; la plupart des gens ont convergé ici pour manger et boire. Plusieurs hommes sont debout ou assis à l'extérieur sur le mur de pierre bas, sirotant de temps en temps des pichets d'ale, et regardent fortuitement une silhouette dépenaillée se faire pousser sur les pavés sales. Personne ne lève le petit doigt pour y mettre fin ! Une telle brutalité injustifiée vous rend le cœur lourd... Allez-vous intervenir pour aider le mendiant (rendez-vous au [22](#)), ou considérer que ce ne sont pas vos affaires et vous frayer un chemin au milieu des railleurs (rendez-vous au [91](#)) ?

82

Vous avez à peine porté le dernier coup lorsqu'un carreau d'arbalète frôle votre tête en sifflant : plusieurs autres brigands surgissent soudain de la forêt ! Vous ne pourrez pas combattre tous ces renforts ennemis ; c'est le moment de battre promptement en retraite. D'autres arbalètes se pointent dans votre direction ; à la hâte, vous montez sur un des chevaux sans cavalier et retournez au galop vers la sécurité de Much Wenlock. Un carreau se plante avec un bruit sourd dans un poteau de portail, le deuxième atteint votre monture à la croupe. Le cheval hennit de douleur, s'agite, et un troisième carreau vous érafle le bras (vous perdez 2 points de Santé), ce qui vous fait lâcher les rênes. Lancez deux dés : si le résultat est *supérieur* à votre score d'Adresse, vous lâchez également votre arme principale (effacez-la de votre Feuille de Statut). Vous chutez sur l'herbe douce et humide, mais vous reprenez vite votre course jusqu'à être entré dans Much Wenlock. De là, vous prenez la route est. Rendez-vous au [42](#).

83

Vous quittez la taverne en compagnie de ce prêtre mystérieux, tout en restant sur vos gardes pour prévenir une attaque surprise. « Alors, demandez-vous, quel est votre nom ?

— Frère Gilles », sourit-il.

Vous observez la grande hache d'armes sur son dos. « Un prêtre guerrier, en effet !

— Eh bien, seul un fou se risquerait si loin sans arme.

— Tout à fait, admettez-vous.

— Nous y sommes ! s'exclame-t-il en pointant l'église Sainte-Marie avec enthousiasme. Sainte Milburge soit louée, mon rôle dans cette affaire sera bientôt achevé ! »

Il n'y a personne alentour par ce morne après-midi d'automne. Gilles vous conduit au centre de la nef, où une dalle géante porte un symbole de métal.

« Curieux, remarquez-vous.

— Ceci, mon ami, est une serrure, le sceau de la tombe de Conrado Montero ! »

Le sceau lui-même présente des similitudes avec un cadran solaire, mais avec des nombres sur sa circonférence, de **I** à **IC**.

« Et maintenant, méditez-vous, son âge, son âge... Voyons, il est né en 1331..

— Euh, Gilles ? interrompez-vous. Ai-je raison de supposer que vous avez l'intention d'ouvrir la tombe de ce chevalier ?

— Hum ? Oh ! Que Dieu me pardonne ! *Oui, oui*, je dois accomplir au préalable les prières nécessaires pour l'âme de Montero... »

Gilles tombe à genoux, joint les mains en une prière sincère, ferme les yeux. Ce qui arrive ensuite, vous êtes impuissant à l'empêcher. Il lâche un gargouillis de surprise étranglée quand deux flèches s'abattent dans son dos.

« Une arme divine, hein ? rit l'un des brigands. Oh oui, ça doit sûrement avoir de la valeur. On a eu raison de vous suivre depuis le Freux.

— Racaille meurtrière ! », grondez-vous. Si vous êtes un Archer et possédez encore au moins une flèche, vous en tirez rapidement une, réduisant leurs scores d'Adresse de 1 et de Santé de 4. Mais c'est la seule flèche que vous aurez le temps de tirer avant d'affronter les trois brigands en combat rapproché :

	Brigands :	
Adresse 7	Santé 18	Armure 3

Si vous les battez, rendez-vous au [43](#).

84

À présent, ce qui reste de l'ennemi est en déroute et se replie. « Sus à eux ! rugit Lukas.

— Attendez ! ordonnez-vous pour arrêter votre avancée. Ils se rendent, laissez-les faire. »

Diverses armes tombent au sol avec des bruits sourds et des cliquetis, tandis que les Plumes-noires survivants se tiennent debout, têtes baissées en reconnaissance de votre supériorité. Si vous n'utilisiez qu'une dague pour arme principale, ou si vous désirez remplacer votre arme principale actuelle, vous pouvez en récupérer une nouvelle, plus fiable, conformément à votre profil de personnage ; à cet effet, consultez dans les règles de jeu la liste des armes qui vous sont accessibles. Vous saluez Percy et ses camarades yorkistes, et vous serrez la main en signe d'affinité ; au moins pour l'heure, les divergences entre les Roses blanche et rouge ont perdu de leur sens à Sheinton. « Belle rencontre, les amis. Vous m'avez rendu un fier service en ce jour. Vous avez ma gratitude !

— Et ma dette de vie est payée, acquiesce Percy.

— Assurément... Attendez, où est le Corbeau ?

— Il n'est pas au nombre des prisonniers, gronde Lukas, ni des tués, je suis au regret de le dire.

— Là ! » pointe Michael.

Vous suivez son doigt vers un cheval galopant vers l'ouest.

« SOIS MAUDIT ! », rugit Lukas.

Si vous êtes un Archer, possédez au moins une flèche et souhaitez tirer, le Corbeau est à portée de tir. Dans ce cas, lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu : si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'Adresse au Tir, votre flèche se plante dans son épaule ; notez alors que son score d'Adresse est réduit de 1 point et son score de Santé de 4. Néanmoins, il maintient les rênes et réussit à s'enfuir.

« Qu'y a-t-il dans cette direction ?

— Cressage », répondent les trois frères sans hésitation.

Vous riez. « Alors, cela ne fait aucun doute ! Mais que pourrait-il vouloir là-bas ?

— D'autres troupes ? suppose Percy.

— Pardonnez-moi, messire, se hasarde un des captifs Plumes-noires, mais cet endroit est affligé par la peste. »

Michael tressaille. « Oui, il a raison. Mieux vaut ne pas s'y aventurer !

— D'un autre côté, néanmoins, sourit Ralph, peut-être la peste finira-t-elle le travail pour nous.

— Il a tout de même une raison de se rendre là-bas, assez importante pour prendre le risque de contracter le mal. »

Le Plume-noire acquiesce. « Il a compris, messire, que là où se trouvait la pestilence, le pouvoir guérisseur de Milburge se trouverait sans doute aussi.

— Alors... quiconque est en possession de la relique... », réalise Ralph.

Vous hochez la tête en comprenant : « ... pourrait en faire usage pour soigner la population. »

Tout cela prend un sens inquiétant. Et il ne fait aucun doute que le Corbeau est parti revendre la relique pour son propre compte. Dans un village pestiféré. Où vous devez le suivre.

« Lukas, dites-vous en tirant le bras du mercenaire, nous devons poursuivre le Corbeau, il cherche... »

Mais votre compagnon se tient aussi immobile qu'une statue. Ses yeux baignés de larmes regardent fixement...

... le corps sans vie de son ami Hugh Riverton, qui se balance sous la brise d'automne. Le cheval qui le soutenait a dû filer quand la bataille a commencé.

« Va, répond-il d'une voix atone, trouve-le et tue-le. Je dois rester avec mon ami.

— Oui », dites-vous avec un signe de tête. Et aux autres : « C'est à moi de mettre fin à tout ceci. Seul. Aucun de vous ne m'accompagne ! Ma quête me conduit à Cressage. »

Pour attraper un Corbeau.

Et récupérer une relique bénite.

Rendez-vous au [89](#).

La marche à travers la forêt s'avère sans incident jusqu'à ce que vous atteigniez Homer. Cependant, vous découvrez un village loin d'être idyllique : les gens y sont en agitation. Brandissant

des faux, des fourches et des haches de bûcheron, ils traînent une jeune femme en larmes sur la place du village. Elle est belle, mais sa robe est déchirée, son visage d'ange abîmé par des éraflures sanglantes, ses longs cheveux noirs ébouriffés. Ses pieds nus sont meurtris par des pavés sans pitié tandis qu'elle est secouée et poussée en avant par la foule vengeresse.

« Que se passe-t-il ici ? », interrogez-vous.

Un homme d'âge mûr serrant dans sa main une hache s'arrête pour vous faire face. « Une sorcière ! crache-t-il. Si tant est que ça te concerne, étranger.

— Comment savez-vous qu'elle en est une ? Y a-t-il eu un procès ?

— Oui, elle a choisi le poignard, pas la sainte croix.

— Oh, raillez-vous, alors il n'y a plus aucun doute !

— Ton opinion n'a pas vraiment de valeur, soldat, gronde-t-il d'un ton menaçant. Cela t'a peut-être échappé, mais nous sommes bien plus nombreux que toi. » Il crie par-dessus son épaule : « Hé ! On dirait qu'on a un fauteur de trouble ici ! » Plusieurs autres villageois soutiennent loyalement leur camarade, grondant des menaces. « À présent, je te laisse une chance de partir, tranquillement. »

Il n'y a rien que vous puissiez faire dans cette situation – *à moins que* vous n'ayez quelques compagnons à qui faire appel ? Si c'est le cas, vous savez quoi faire. Sinon, vous jugez que Homer n'est pas tout à fait le lieu hospitalier où vous attarder, ce qui vous oblige à vous diriger soit vers l'ouest en direction de Harley (rendez-vous au [20](#)), soit vers le nord en direction de Sheinton (rendez-vous au [46](#)).

86

Vous prenez une gorgée d'ale, au goût plus aigre qu'à l'ordinaire. « Il est possible que Lukas soit encore en possession de la relique, dit Peter, mais je te conseillerais de ne pas l'affronter seul.

— Pas très chevaleresque, acquiescez-vous, mais judicieux.

— Oui... »

Peter continue de parler, mais votre vision commence à se brouiller, et ses mots se réverbèrent dans votre esprit. Vous tentez de vous lever, mais un vertige écœurant vous saisit. Votre estomac vous fait atrocement mal. *Du poison !* Mais il est trop tard, à présent : vous vous écroulez par terre et perdez conscience, pour ne jamais vous réveiller.

87

Prenant une grande inspiration, vous vous risquez hors de la couverture des arbres pour vous diriger vers le bâtiment en ruines... Si vous portez un écu, rendez-vous au [31](#). Sinon, lancez un dé : si vous tirez un 1 ou un 2, rendez-vous au [14](#) ; si vous tirez 3 ou plus, rendez-vous au [31](#).

88

« Très bien, je vous y emmène tout de suite. »

Vous les conduisez à travers les passages de pierre froide et grise jusqu'à la chapelle mariale située dans la partie la plus occidentale du prieuré. Là, une statuette de Sainte Milburge se dresse à hauteur de poitrine, pieds nus et vêtue de simples robes de tissu, son beau visage levé vers le ciel avec dévotion. Dans ses paumes levées est logé un coffret contenant la sainte relique.

Hugh tente de l'ouvrir : « Fermé », se renfrogne-t-il.

« Bien sûr ! Pardonnez-moi, les gars, c'est Frère Roubert qui a la clé.

— À quoi cela nous sert-il ? grommelle Lukas. Tous les moines ont dû se retirer à l'heure qu'il est...

— Ah, souriez-vous d'un air entendu, mais pas Frère Roubert. Il reste souvent assis jusque tard dans la nuit, parcourant de vieux manuscrits et autres. »

Hugh hoche la tête ; les deux hommes sont pressés de vous accompagner. « Cependant, les refré-
nez-vous en levant la main, il peut se montrer quelque peu... fâché d'être dérangé. Il vaut mieux
que seuls Hugh et moi nous y rendions pendant que toi, Lukas, restes ici pour limiter les dé-
gâts. »

Le géant hésite, puis finit par acquiescer. « *Ja*, très bien. Mais n'y passez pas toute la nuit ! »

Frère Roubert est un vieux moine. Et pourtant, quand il s'agit de veiller sur la bibliothèque du
prieuré, sa passion effrénée pour les manuscrits évoque davantage celle d'un jeune novice. De
fait, cette exubérance provoque souvent une certaine désapprobation parmi ses frères ; mais le
prieur-abbé Richmond, dans son estime pour une telle expertise, tolère tous ses « méfaits » mi-
neurs.

En vous voyant à cette heure tardive, il semble d'abord surpris, puis se renfrogne : « Oh, pour
sûr, la Fin des Temps est arrivée, se lamente-t-il. Il fut un temps où ce prieuré était un havre
sanctifié à l'écart du monde extérieur. À présent, regardez ! Des foules de gens du commun dé-
ambulant dans nos couloirs à leur guise, réclamant des *miracles*, rien de moins ! Comme si
c'était jour de marché ! Vous arrive-t-il de dormir ? Dites-moi donc, pour quelle piètre raison dé-
rangez-vous mes études à cette heure infernale ? » Il agite une main dédaigneuse : « Ah, à en ju-
ger par ce sourire ridicule sur votre visage, une raison tout aussi absurde. Eh bien, soupirez-t-il,
parlez ! »

Hugh tourne vers vous une expression horrifiée. Vous ne lui rendez qu'un clin d'œil.

« Frère Roubert, toujours aussi charmant.

— Vous voulez du charme ? Trouvez-vous une compagne. Ces volumes ne se lisent ni s'écrivent
tout seuls, vous savez ! Que le Seigneur nous préserve... » Son regard perçant considère Hugh
pour la première fois : « Encore un ! Ils doivent être engendrés quelque part... »

Face à tant de colère venant d'un ecclésiastique, Hugh balbutie, puis se contente de rester sur
place, les yeux écarquillés de stupeur.

« Vous m'avez amené un muet. Merveilleux ! Excellent choix pour une conversation des plus in-
téressantes, hein ? Même si je n'ai pas le temps pour cela...

— Oui, pardonnez-nous de vous déranger, Frère Roubert. Mais nous sommes venus vous de-
mander quelque chose.

— Oh, voilà qui devrait être bon.

— La clé du coffret de Sainte Milburge. L'avez-vous ? »

Sa plume cesse de gratter le parchemin, et il lève lentement les yeux, tandis qu'un froncement
de sourcils préoccupé barre son front ridé. « La clé ? Pour quoi faire ?

— Mes amis souhaitent contempler la relique.

— À cette heure ? »

Hugh s'avance, enhardi par l'empressement. « Je m'excuse, Frère Roubert, mais...

— Euh, nous allons la chercher. Ne l'avez-vous pas dissimulée dans un des livres ?

— Hein ? » Ses sourcils restent froncés. « De quoi parlez-v... ?

— Vous savez, insistez-vous en faisant des gestes alors que Hugh a le dos tourné, vous l'avez conservée dans cet écrit sur les *trente-et-une pièces d'argent*. »

Mais Frère Roubert est totalement déconcerté.

Vous roulez des yeux exaspérés et faites un geste du menton vers Hugh qui ne se doute de rien. « Trente-et-une pièces d'argent », répétez-vous, cette fois entre vos dents serrées.

Le vieux moine saisit soudain le message codé. « Ah, je vois... vous avez raison ! Je vais...

— Euh, écoutez, dites-vous en lui prenant le bras, vous feriez mieux de réveiller l'abbé et de demander sa permission. Hugh et moi attendrons votre retour.

— Il n'appréciera pas d'être dérangé...

— Oui, mais ceci est *exceptionnel*. Comprenez-vous ? »

Il jette un coup d'œil à Hugh, son visage sévère trahissant maintenant l'inquiétude. Il murmure un « oui » de compréhension avant de sortir précipitamment : pour un vieil homme, il peut se déplacer à une bonne vitesse quand la nécessité l'exige.

« Regarde cet endroit, s'exclame Hugh le souffle coupé. Songe à toutes les histoires et les secrets fascinants contenus dans ces livres poussiéreux !

— Hum, tu as raison. En voici un là-bas, tu le vois ? Frère Roubert m'a raconté qu'il datait du temps de la guerre civile entre Étienne et Mathilde... »

Tandis qu'il se penche pour examiner le livre, vous attrapez un tabouret à portée de main, prêt à frapper...

« *HUGH ! DERRIÈRE TOI !* »

La voix tonitruante vous prend au dépourvu, figeant vos bras et le tabouret, juste avant que celui-ci soit arraché à votre poigne par le poids dévastateur d'un godendac.

« Chien perfide ! », rugit Lukas.

Hugh tire son couteau et recule. « Occupe-le pendant que je retire la main ! »

Alerté, vous tentez d'empoigner Hugh, mais Lukas s'y est préparé. Il vous fait un croche-pied et vous pousse contre l'étagère la plus proche. Votre tête heurte quelque chose de dur, et tout devient noir... Rendez-vous au [18](#).

89

Un donjon normand en ruine domine la limite nord de Cressage. C'est là que vous trouvez le cheval abandonné du Corbeau. Un pestiféré apparaît en titubant, et fait un grand effort pour pointer son doigt vers le haut : « Y-y l'a... emm'née, soldat. Là-bas... la tour ! halète-t-il.

— Oui, tu as ma gratitude. »

Si vous avez été contaminé, eh bien, cela n'aura plus d'importance une fois que vous aurez récupéré la main bénite pour vous soigner (une seconde fois). Et si vous échouez ? Vous serez mort de toute manière. Vous montez à pas lourds les marches usées vers le sommet aux remparts déchiquetés et brisés. Là, vous contemplez la plus belle et vive des femmes que vous ayez jamais vues. Et, sans nul doute, l'homme le plus vil de toute la Chrétienté, qui la retient en otage.

« Arrête de t'débattre, traînée ! gronde le Corbeau. Et donne-moi la main !

— Non ! crie-t-elle. Jamais tu ne la toucheras, créature du Diable !

— *Lâche-la !* »

Tous deux s'arrêtent pour assister à votre arrivée soudaine. « Maudits soient tes yeux ! crache-t-il. Sale trouble-fête ! T'es plus tenace que cette foutue peste !

— Lâche-la, Kinlet !

— Non ! », gronde-t-il en appliquant la lame d'une dague sous la gorge de la jeune femme. « Un ges' stupide, glousse-t-il, et j'coupe d'une oreille à l'autre !

— Ah, c'est donc *ainsi* que se bat le puissant Corbeau ? Derrière les jupes d'une femme.

— Ha ! » Il la pousse brutalement de côté. « Qu'il en soit ainsi ! J'te montrerais bien comment on s'y prend avec les traînées, vermisseau, mais d'toute façon tu s'ras bientôt mort ! Viens donc ! » Il saisit une monstrueuse hache à une main, fait claquer la visière de son casque, lève son bouclier armorié du corbeau aux yeux incandescents enserrant une rose blanche ensanglantée. « Au combat ! »

Si vous possédez la Masse d'armes divine de Conrado Montero, rendez-vous au [33](#). Si vous ne l'avez pas, mais si vous êtes un Archer *et* possédez au moins une flèche, rendez-vous au [67](#). Autrement, votre ennemi juré porte une armure de plates italienne de la meilleure facture. Si vous maniez une masse d'armes ou une hache à une main, la réduction de son score d'Armure avant le début du combat ne sera que de 1 point au lieu des 2 habituels. Mais un marteau de guerre réduira son score d'Armure de 2 points (au lieu d'annuler celui-ci) *et* lui infligera à chaque blessure une perte supplémentaire de 1 point de Santé. Toute blessure infligée par une épée ou une hache kern ne lui fera perdre que 1 point de Santé – voire *aucun* si son armure le protège ! De plus, si vous maniez une dague à la place d'un bouclier, le bonus qu'il confère habituellement est inopérant contre une armure de plates. Si vous avez précédemment blessé le Corbeau, n'oubliez pas d'ajuster ses scores en conséquence avant de commencer le combat. À présent, que Dieu soit avec vous dans ce duel à mort !

Sir Cecil de Kinlet, dit « Le Corbeau » :

Adresse 10 Santé 18 Armure 5

Si, d'une manière ou d'une autre, vous battez ce redoutable maître d'armes, rendez-vous au [47](#).

90

Vos compagnons canins semblent se rapprocher de l'étendue forestière à l'ouest. « Il n'y a pas de chemin par là, idiots ! »

Cependant, les deux guides ignorent votre fausse réprimande, déterminés à ce que vous les suiviez. Vous le faites à contrecœur en soupirant. Mais il semble qu'Annabel soit passée par ici, car un sentier obscur s'enfonce à travers les arbres. « A-ha ! souriez-vous. Je comprends mieux. Bien joué, vous deux ! »

Remuant la queue, ils vous conduisent vers l'ouest (rendez-vous au [85](#)).

91

Vous vous frayez un chemin à travers la foule, et finissez par atteindre le bar. L'endroit est bondé de gens du coin et de commerçants itinérants ; vous avez l'embarras du choix pour obtenir des informations – gardez tout de même à l'esprit que beaucoup d'entre elles pourraient être de simples rumeurs ou des histoires fantaisistes. Mais peut-être le propriétaire pourrait-il vous orienter dans la bonne direction (rendez-vous au [34](#)). Autrement, vous pourriez simplement commencer par le groupe le plus proche (rendez-vous au [69](#)).

92

Le gamin arrache avidement la pièce de votre paume. Il la fixe avec de grands yeux. « Alors, ce "géant", où l'as-tu rencontré ?

— À Wyke, répond-il, les yeux toujours posés sur son gain facile. La ferme de Vineton, la vieille grange en ruines.

— Et peux-tu le décrire ?

— Ouais... un soldat, comme toi, avec la rose rouge sur la cuirasse. Une crinière enflammée, comme si les feux de l'Enfer faisaient fumer son crâne ! Oh, et il avait une masse d'armes à deux mains. Une lourde ! Je parie qu'il pourrait tuer une dizaine d'hommes d'un seul coup ! »

Cette exagération n'est pas loin de la réalité, vous dites-vous en frémissant à ce que vous comprenez de ce récit : Lukas Tillens ! « Oui, tu as sûrement raison. Ma gratitude, gamin, pour ton grand service. Maintenant, file ! »

Il détale, le groat serré dans sa petite main, vous laissant à vos réflexions. Trouver Lukas est une chose, mais le convaincre de se séparer de la relique sacrée en est une autre... *si* elle est toujours en sa possession. Mais qu'en est-il de Hugh ? A-t-il été capturé par les autorités, ou même par le Corbeau ? A-t-il fui ailleurs ? Il n'y a plus lieu de rencontrer le marchand ; vous décidez donc de vous diriger vers le nord pour chercher des réponses, en vous rendant au [95](#).

93

Vous parvenez à tirer le bandit hurlant par-dessus votre épaule... et sur la trajectoire de deux couteaux de lancer ! Tandis qu'il pousse son dernier gargouillis, vous vous remettez sur vos pieds et chargez ses complices qui viennent d'apparaître, espérant les prendre au dépourvu.

Pillards de grand chemin :

Adresse 8 Santé 18 Armure 0

Si vous êtes vainqueur, les bandits survivants détalent comme des lapins pour se cacher dans un bois voisin. Marquant une pause pour reprendre votre souffle, vous réalisez alors seulement que ce sont peut-être eux qui ont volé la relique. Une fouille sommaire des tués ne donne rien. Vous ne pourrez localiser les survivants que si vous avez un ami à plumes, en vous rendant au numéro correspondant à son nombre spécial. Autrement, vous devrez poursuivre votre chemin (rendez-vous au [61](#)).

94

« Ô Seigneur, préserve-nous ! se lamente Frère Roubert. N'as-tu pas eu assez de plaisir et de jeux, gredin ?

— Salutations, Frère Roubert, en ce beau matin !

— Et d'où te vient cette gaité exaspérante ?

— Eh bien, riez-vous, nous sommes tous les deux en vie.

— Hum, je te le concède. Mais tout de même », dit-il en balayant du bras vers l'étagère effondrée où des novices s'affairent à ranger le désordre, « regarde donc ma... la bibliothèque du *prieuré* ! Ces œuvres sont anciennes, vous comprenez ? Plus anciennes que moi ! Ce sont comme mes enfants. »

Vous feignez l'étonnement. « Tes "enfants" ? Alors ils doivent assurément dater de quelques siècles !

— Impudent fripon ! éclate-t-il. Retourne à ton tas de fumier.

— Sincèrement, comment vas-tu ?

— Ah ! » Il agite une main dédaigneuse. « La vie continue. J'écrirai probablement un compte-rendu de la filouterie de la nuit dernière. Il sera sur l'étagère là-bas, à la disposition de ta descendance de gredins – *si tant est* qu'ils apprennent à lire !

— Je n'en doute pas. En parlant de cela, j'ai besoin de tes conseils. »

Frère Roubert reste bouche bée de stupeur.

« Quelque chose te tourmente ?

— Que... Quoi ? balbutie-t-il. Oh, rien, rien du tout ! Mais je jure qu'un miracle vient de se produire : tu as besoin de *mon* aide !

— Oui, en effet, vieux moine orgueilleux. C'est à propos d'un rêve que j'ai fait la nuit dernière... »

« Fascinant, fascinant ! souffle-t-il quand vous avez terminé votre récit. Le prieur-abbé avait raison, c'est assurément une vision ! Hum, maintenant où... » grommelle-t-il en ouvrant des tiroirs pour chercher du parchemin, une plume et de l'encre. « À présent, dit-il en vous regardant sévèrement, pas de bêtises ! Repassons en revue les images symboliques... Bien, tu as mentionné qu'elle tendait les mains et qu'une oie "d'or" apparaissait ? Hum, l'oie est le symbole de Sainte Milburge. » Il ferme les yeux et se concentre. « L'oie, l'oie... Ah ! Il y a une taverne de "L'Oie dorée" à Much Wenlock – je me demande si c'est la signification... Bien, continuons, c'est alors que deux corbeaux ont jailli de cette oie, et que tu as tenté en vain de saisir un parchemin pris dans les serres du premier, tandis que le second fondait à l'attaque. Hum, *corvus corax*, en effet ! Peut-être Sainte Milburge cherche-t-elle à te mettre en garde contre une possible menace ? Mais si c'est le cas, pourquoi sont-ils sortis de la sainte oie ? Étrange ! Et ensuite, quatre choucas étaient posés sur un panneau indicateur, euh...

— En direction de Barrow.

— Oui, je vois. Le choucas est... connu pour voler des objets brillants et précieux, des bijoux et autres. Et tu dis qu'ensemble ils ont attaqué un faucon, pas moins, qui portait une rose blanche autour du cou ? Très singulier, encore une fois...

— Et qu'en est-il du corbeau blessé ?

— Oui, oui, dit-il irrité, impatiente fripouille, j'allais y venir ! Un grand corbeau, hum... et il a volé jusqu'à une grange faite de... raisins ? Bacchus... Non, non... Le vin, la vigne... Vineton ! Harold Vineton. C'est un fermier du bois de Wyke. Mais ce corbeau *fuyait* une dizaine d'autres corbeaux ? Et une oie volait en cercle au dessus de la grange, en poussant des cris frénétiques... Cher Seigneur des Cieux, tout ceci n'a aucun sens pour moi. Et ensuite, tu décris l'apparition d'un destrier sans cavalier entrant dans une église, pour en ressortir monté par un chevalier brandissant une masse d'armes qui rayonnait d'une lumière surnaturelle. Un instant... », fait-il en fronçant les sourcils. « Bertrand ! Va me chercher ce livre... non, imbécile, *celui-là*... oui, oui, amène-le ici ! » Frère Roubert feuillette des pages moisies que l'âge a décolorées, jusqu'à ce que son doigt s'abaisse : « Ah, voilà ! C'est ce que je pensais ! Conrado Montero est enterré près de là.

— Qui était-ce ?

— Qui ? répète-t-il, parfaitement surpris. *Qui* était-ce ? Ignare ! Il accompagna un prieur de notre ordre dans le Mâconnais, en France. Il y a longtemps. Oui, il rencontra une jeune fille et l'épousa, et plus tard il combattit sous les ordres du Prince Noir, vois-tu.

— Un chevalier espagnol, méditez-vous.

— Tout à fait. Il fut enterré à l'église de Harley en... voyons... 1385. Je ne suis pas certain de ce qu'indique la masse d'armes rayonnante – quoique certains prétendent que la masse de Montero fut bénie par Dieu.

— Oui, c'était la dernière image. »

Il hoche la tête, puis vous tend le parchemin. « Garde ceci avec toi, et *ne le perds pas*, sot que tu es ! Cela pourrait guider tes pas sur la route difficile qui t'attend. Maintenant, laisse un vieil homme en paix ! »

Notez le numéro de cette section pour vous y référer plus tard ; la dissertation de Frère Roubert pourrait vous fournir des indices sur le chemin à prendre dans votre quête pour récupérer la relique.

« Je te remercie, Frère Roubert.

— Oh, et... que Dieu soit avec toi. » Il vous offre l'aperçu bref et rare, mais sincère, d'un sourire. Vous levez le parchemin qu'il vous a remis, en un dernier geste d'adieu.

Rendez-vous au [30](#).

95

Vous avez à peine commencé à emprunter le chemin lorsqu'une bruine froide se met à tomber en cascade. Elle devient de plus en plus dense. Le temps que vous atteigniez Wyke, un petit hameau de fermiers, vous êtes complètement trempé. À moins de posséder une Couverture en laine, vous perdez 2 points de Santé. Vous remarquez une grange abandonnée non loin ; ce serait une bonne idée de vous abriter par un temps si exécrable. Si vous désirez faire ainsi, rendez-vous au [36](#), sinon vous poursuivez votre route vers le nord en direction de Sheinton en vous rendant au [46](#) – à moins qu'une autre direction ne vous soit offerte.

96

Vaillamment, vous combattez de toutes vos forces l'adversité. Mais les bandits vous submergent à vingt contre un. Inéluctablement, ils se rassemblent autour de votre cadavre pour le dépouiller de tout ce qui a de la valeur, avant de jeter le reste aux loups.

97

À la hâte, vous encochez une flèche à votre arc, tendez la corde et tirez. Vous avez à peine eu le temps de viser la brute qui vous charge ! Lancez deux dés ; si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'Adresse au Tir, rendez-vous au [26](#), mais s'il est supérieur, êtes-vous armé seulement d'une dague ? Si oui, rendez-vous au [64](#), sinon retournez au [36](#) pour vous défendre en combat rapproché.

98

Un coup à l'estomac fait chanceler Jeremiah en arrière. Il tousse, puis vomit de l'ale sur la rue pavée. Avec lassitude, il lève une main en signe de soumission. « C'est bon, suffoque-t-il, t-t'as gagné, étranger. » Ses amis restent tous cois devant votre victoire inattendue ; deux d'entre eux aident Jeremiah à retourner dans la taverne. Rendez-vous au [63](#).

99

Sans hésitation, vous encochez une flèche à votre arc et tirez. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'Adresse au Tir, vous réussissez à tuer l'arbalétrier afin qu'il ne puisse tirer sur sa cible (rendez-vous au [51](#)). S'il est supérieur, vous devez relancer un dé : si vous tirez un 1 ou un 6, rendez-vous au [24](#) ; sinon, rendez-vous au [32](#).

Le prieur-abbé Richmond est totalement stupéfié par votre arrivée soudaine. « Vous... Vous êtes revenu ! suffoque-t-il. Ça alors, la dernière fois que je vous ai vu, ce devait être...

— Il y a presque un an, confirmez-vous avec certitude. Pardonnez-moi, prieur-abbé, mais la main bénite de Sainte Milburge (vous posez l'objet sur son bureau) a fait un voyage un peu plus long que nous nous y attendions en premier lieu. Mais, je vous l'assure, un voyage des plus bénéfiques pour bien des brebis du Seigneur. »

Il baisse les yeux sur le paquet, et place révérencieusement sa propre main sur la relique sacrée qu'il contient. Il hoche la tête et sourit d'un air entendu : « Je comprends, mon fils. Nous avons tous entendu des histoires de disparitions miraculeuses de la peste dans les pays de Galles et d'Angleterre. Alors, quels sont vos projets après un voyage si riche en accomplissements ?

— J'envisage de m'installer. Much Wenlock, peut-être ?

— S'il en est ainsi, alors vous êtes toujours le bienvenu au prieuré.

— Adieu, prieur-abbé.

— Que Dieu vous accompagne, mon fils. »

Dehors, les cieux maussades du nouvel automne sont figés au-dessus de votre tête. Vous inspirez l'air froid, l'esprit en paix. Oui, le moment est bien choisi pour se reposer...

« Qu'est-ce qui t'a retenu ? gronde Lukas. Nous prenons froid ici, *dumkopf!*

— Navré. » Vous placez un bras protecteur autour des épaules d'Annabel, tandis que votre autre main va à son ventre gonflé. « Et comment se portent ma femme et mon fils ?

— Fils ? se renfrogne-t-elle avec un faux air de réprimande. *Notre* enfant pourrait être une fille !

— Oui, c'est possible...

— Eh bien, grogne Lukas, cet argent s'est avéré un don du Ciel ! »

Vous faites un signe d'accord. « Une bonne chose que j'aie trouvé cette clé en fer sur ces vagabonds, ceux qui avaient attaqué Percy.

— Ah, ces bandits, confondus par une double serrure !

— Que feras-tu avec ta part, Lukas ?

— Eh bien, Annabel, il me paraît raisonnable de lancer ma propre compagnie de mercenaires...

— Les Rustres de Lukas, peut-être ? taquinez-vous en riant.

— Sois aimable ! commande-t-elle en vous tapant sur le bras par jeu.

— Non, non, peut-être... "Les Lames de Riverton" ?

— Oui, approuvez-vous solennellement, il en serait fier.

— Et nous nous établirons ici, à Much Wenlock ! Père pourra apprendre le métier à son premier petit-enfant.

— Et je le... (vous ajoutez à la hâte :) *ou* la formerai à la maîtrise des armes.

— Oh, vous les *hommes*, soupire-t-elle, toujours à vous battre !

— *Et* il y aura un temps pour que notre enfant apprenne à lire. Hum, ce sont des journées chargées qui nous attendent. Peut-être Frère Roubert nous donnerait-il un coup de main à ce sujet...

Note de l'auteur

La bataille de Ludford Bridge, les 12 et 13 octobre 1459, fut peut-être l'une des actions militaires les moins sanglantes de l'Histoire. Elle s'avéra plus une occasion pour les Lancastriens de faire étalage de leur force et, comme décrit dans le contexte du récit, d'affirmer leur contrôle sur la région. Cependant, en l'espace de six mois, le bénéfice de ce succès facile serait dilapidé ; la cause de York allait en profiter, gagner du terrain et finir par prendre le dessus. Le destin du roi Henri serait d'être emprisonné, libéré, puis de nouveau emprisonné jusqu'à sa mort en 1471 – probablement un assassinat discret, étant donné l'équilibre politique précaire souvent associé à la guerre des Roses.

Henri VI se montra en fait un administrateur efficace plutôt qu'un roi guerrier. Il est exact qu'il souffrait d'un tempérament délicat ; la gloire de mener des armées dans des batailles sanglantes ne l'attira jamais. Il est en effet bien attesté que son état d'esprit traversa des phases de démente, si bien que, dépourvue d'un dirigeant fort et capable, la cause de Lancastre périclita jusqu'à un renversement décisif à Bosworth en 1485. Sa seule réussite fut peut-être la stabilisation du système monétaire : l'usage des shillings, groats et pennies (les deux derniers figurent dans ce livre-jeu) était déjà généralisé en 1459, bien que les monnaies étrangères telles que les florins, ducats et autres y eussent été auparavant mêlées et fussent répandues durant cette période. Par souci de simplicité, cependant, j'ai décidé de n'inclure que les groats et les pennies. Mais il s'est avéré difficile de ne pas aller chercher du côté de l'humour : les fans de la première série *Blackadder* se rappellent probablement bien les « galets », « demi-œufs » et même « vers de terre » présentés comme une monnaie acceptable !

Mis à part Henri VI, tous les personnages de ce livre-jeu sont de ma création : le prieur-abbé Richmond, Tobias Perch, Frère Roubert... même l'infâme Corbeau (Sir Cecil de Kinlet) avec son effroyable blason, relèvent de la pure fiction. Néanmoins, des gens comparables de personnalités et de milieux variés ont certainement existé à l'époque. Much Wenlock, ainsi que les hameaux et villages environnants, existent encore aujourd'hui (bien qu'il soit possible qu'à l'époque ces noms de lieux aient été prononcés avec de légères variations). Mais toutes les tavernes et la ferme de Vineton sont de mon invention. Et, à ma connaissance du moins, il n'y a eu aucun donjon normand en ruines à Cressage. Mais le Bull Ring et Spittle Street faisaient et font toujours partie de l'histoire mouvementée de Much Wenlock. Je n'ai fait aucune mention de Telford, parce que cette commune n'existait même pas au 15^e siècle ! Cette « ville (très) nouvelle » s'est vue accorder ce statut dans les années 1960.

Sainte Milburge a été rapportée comme un personnage tout à fait authentique : la fille aînée du roi Merewalh de Mercie, un monarque régnant sur des terres qui deviendraient des siècles plus tard le Shropshire. Elle s'éleva au rang d'abbesse d'un des premiers monastères à Wenlock (qu'on appelait alors Wimnicas ou Wininicas), à la tête de nonnes et de moines, et elle gouverna la communauté. On prétend qu'elle fut capable d'accomplir divers miracles au cours de sa vie ; le fait qu'elle vécut jusqu'à dépasser les soixante ans était peut-être en soi un miracle mineur, en un haut Moyen-Âge où l'espérance de vie ne tournait qu'autour de la quarantaine. L'ordre clunisien qui s'implanta ensuite à Much Wenlock se vouait à Sainte Milburge et à Saint Michel. Il y avait réellement un splendide monastère de cet ordre situé dans ce qui est aujourd'hui le département de Saône-et-Loire, en France, bien qu'il n'en reste malheureusement que des ruines, en grande partie à cause de la Révolution française de la fin du dix-huitième siècle. J'ai senti que la connexion clunisienne fournissait à l'histoire une facette supplémentaire...

Le prieuré de Wenlock lui-même s'attira les foudres du pouvoir Tudor en plein essor : en janvier 1540, des commissaires de Henri VIII y portèrent un acte royal le contraignant à la fermeture, comme pour beaucoup d'autres victimes de la « Dissolution des monastères ». Tandis que la plupart des superbes bâtiments furent systématiquement démolis, l'infirmerie et le logement du prieur-abbé furent vendus, et devinrent ainsi une résidence privée. Au cours du temps, les ruines furent occupées par une cour de ferme, où les vaches étaient traites dans l'ancien transept sud. De nos jours, heureusement, ce site historique est sous la protection de l'English Heritage, à qui j'adresse mes sincères remerciements pour ses précieuses explications sur le prieuré (à travers un fantastique guide acheté lors de ma visite du lieu !). Le jeu en ligne *Wars of the Roses* a également aidé à détailler quelques idées d'armes et d'armures. Enfin, merci à l'incalculable Wikipédia pour les informations historiques complémentaires que j'y ai trouvées quand le besoin s'en faisait sentir.

Mais quel destin attend la main bénite de Sainte Milburge ? Tomberait-elle entre les mains des descendants de Henri VIII ? Peut-être un fidèle serviteur catholique s'enfuirait-il avec la relique dans un sanctuaire secret ? Et ensuite ? Quoi qu'il en soit, si jamais elle devait être perdue une fois encore, je suis sûr qu'une certaine sainte enverrait de nouveaux signes...