

DES  
Larmes  
Rouges  
en  
Lauragais

Un livre interactif, dont  
VOUS êtes le  
protagoniste

# Fiers de Ton Histoire

Dans le cadre d'un projet 100% Gagnant CAF de l'Aude de 2019



## « Jouons notre histoire »

*Un livre interactif, dont VOUS êtes le protagoniste,  
de l'Espace Jeunes de la Ville de Castelnaudary*



Ville de Castelnaudary

# Des Larmes Rouges en Lauragais

*Auteurs :*

Alexis LHOPITEAU,

Corentin BERNON,

Élisa MIRC,

Johann FABRE,

Yacin BOURAÏ

*Avec la participation de :*

Nicolas MARTY

*Illustrations :*

Aurélien BELLOC

Bryan COVA

Zayna BOURAÏ

*Avec la participation de :*

Stéphanie AMIC

# Introduction

Si vous lisez ce livre comme un livre habituel, vous vous rendrez vite compte que les pages ne racontent pas une histoire cohérente. En effet, il vous sera demandé à plusieurs reprises de faire des choix qui modifieront le cours-même de cette fable. À chacun de ces choix, le texte vous invitera à consulter le texte d'un paragraphe particulier dont le numéro sera indiqué en gras. Vous devrez alors vous rendre à la page où figure ce numéro pour y lire le paragraphe correspondant. Alors seulement la fable aura du sens.

Vous allez également vous apercevoir que, contrairement à la plupart des livres qui racontent une histoire à la première ou à la troisième personne du singulier, celui-ci raconte l'histoire à la seconde personne du pluriel ou, plus exactement, à la personne dite de politesse. En effet, ce livre s'adresse directement à vous, qui lisez ces présentes lignes.

Pour le moment, il faut vous familiariser avec le personnage principal de l'histoire, le protagoniste, c'est à dire VOUS.

## Votre Personnage

L'intrigue prend place dans les temps médiévaux, en 1355, dans la région du Languedoc et, plus précisément, aux alentours de Castelnaudary. Vous êtes chevalier, sans fortune ni noble lignée. Votre dévouement va à défendre les justes et à redresser les torts qui sont portés à votre attention. Quoique n'appartenant à aucun ordre fameux et quoique n'ayant aucun Seigneur auquel vous auriez fait actuellement allégeance, vous portez sur votre conscience et sur vos épaules le lourd fardeau des paladins, des preux, des chevaliers errants. Votre vie est de voyages incessants et de combats ponctuels. Vous marquerez l'imaginaire des époques à venir mais l'ignorez encore.

Commencez par renseigner le nom de votre personnage dans la case prévue à cet effet de votre Feuille de Personnage, qui se trouve à la suite des présentes indications.

À présent, vous devez déterminer les forces et les faiblesses de votre avatar. Pour cela, il vous suffit de répartir 20 Points dans les cases Points de Vie et Combat de votre Feuille de Personnage. Ces totaux ne peuvent pas excéder 19 ni se situer en deçà de 1. Les Points de Vie indiquent si votre personnage est endurant et coriace physiquement, apte à survivre aux blessures. Le total de Combat renseigne sur la qualité de guerrier de votre avatar. Bien entendu, plus ces totaux sont élevés, plus votre personnage a ses chances dans le domaine concerné.

De plus, vous pouvez choisir deux compétences parmi celles qui vous sont proposées ci-dessous et les noter dans la case appropriée de votre Feuille de Personnage :

**Chasse** : Vous savez pister, tuer puis dépecer du gibier et enfin le préparer pour manger.

**Diplomatie** : Vous avez la prédisposition des mots et des gestes pour gagner la confiance de vos interlocuteurs.

**Équitation** : Posséder cette compétence permet d'être parfaitement à l'aise au galop, au saut d'obstacles et surtout au combat monté.

**Héraldique** : La lecture des écussons et symboles religieux ou politiques permet de

connaître les grandes factions et institutions qui composent et dirigent le monde.

**Linguistique** : Vous parlez couramment toutes les langues utilisées par les communautés présentes dans le Lauragais et même quelques langues lointaines.

**Négoce** : Vous connaissez la valeur marchande moyenne des objets et autres biens. Ainsi, aucun commerçant ne peut vous arnaquer.

**Orientation** : Grâce à cette compétence, vous savez toujours dans quelle direction cardinale vous faites face et avez en tête une cartographie de vos pérégrinations.

**Robustesse** : Votre condition physique exceptionnelle vous préserve généralement des maladies et autres contrariétés gastriques.

**Survie** : Il s'agit de savoir faire un feu de camp, des outils ou un abri avec un minimum de matériel, ou mieux, juste avec des éléments récupérés directement dans la nature.

## Vos Possessions

Au début du récit, votre personnage possède une solide cuirasse de cuir bouilli flanquée de vêtements laissant paraître votre fière condition. Sur votre flanc, une épée est engagée dans un fourreau, à la ceinture-même où pend une bourse de jolie toile contenant 50 écus d'argent, la monnaie en cours. Vous disposez également d'une large besace, que vous portez en bandoulière, pour y fourrer tous les objets que vous jugez utile d'emporter. Elle contient d'ores et déjà un message important que nous évoquerons plus loin. Enfin, vous montez un puissant cheval alezan qui répond au nom que vous souhaitez lui attribuer. Vous pouvez noter ces possessions dans les cases Inventaire et Monnaie de votre Feuille de Personnage. Au cours de l'aventure, il vous sera possible d'abandonner des possessions, d'en trouver ou d'en être privé, aussi tenez avec soin cette liste d'équipement.

## Les Combats

Lorsque vous rencontrez des ennemis, vous devez parfois les combattre pour sauver votre peau. Pour cela, renseignez le nom, les Points de Vie et le total de Combat de l'adversaire dans une case de la Feuille des Combats, à la suite des présentes indications.

Lancez ensuite un dé à six faces (d6) pour l'adversaire et un pour vous. Ajoutez ces résultats respectivement au total de Combat de l'adversaire puis au votre. Celui des deux qui obtient le plus haut score parvient à blesser l'autre. L'égalité est en votre faveur. Chaque blessure inflige une pénalité de 2 Points de Vie, sauf indications contraires dans le texte. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que les Points de Vie de l'un ou de l'autre soient réduits à 0 ou moins, ce qui signifie la mort.

Si votre personnage périt, vous devez hélas recommencer toute l'aventure ou simplement rejouer cet affrontement. Si c'est l'adversaire qui succombe, vous poursuivez votre route.

## Feuille de Personnage

Nom du Personnage	Points de Vie	Combat
Compétences	Inventaire	Monnaie
Notes		

## Feuille des Combats

Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :
Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :
Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :
Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :	Ennemi : Points de Vie : Combat :

## Derniers Conseils

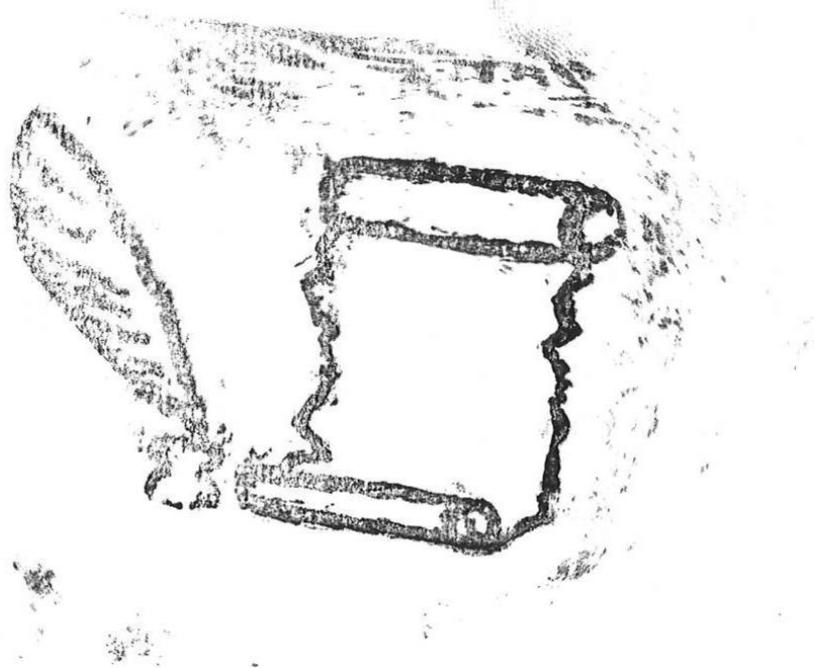
Gardez un crayon et une gomme à portée car ils vous seront probablement utiles tout au long de votre lecture pour garnir ou modifier votre Feuille de Personnage et la Feuille des Combats.

Parfois, vous aurez des décisions morales à prendre. Vous ne devrez alors vous fier qu'à votre seul jugement. Plusieurs "cheminements" de lecture permettent d'arriver à la fin de l'histoire. C'est à vous de décider comment y parvenir.

Maintenant que votre personnage est prêt, que VOUS voulez vivre cette aventure, il ne vous reste plus qu'à tourner la page. Puissent bravoure et perspicacité vous guider dans votre périple !

## Avertissement

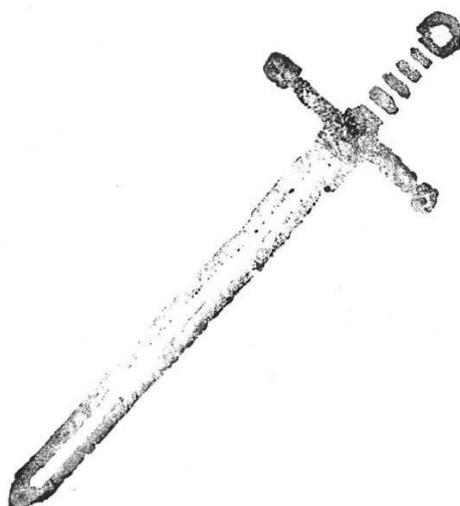
Ce livre est une fiction et ne saurait en aucun cas se réclamer d'une teneur strictement historique. Les références qui y sont faites ne sont que pour servir le vraisemblable d'une fable destinée au divertissement.



## Avènement

Le Comte d'Armagnac vous a fait porter, par le biais d'un émissaire secret, une missive de la plus haute importance. Il y écrit s'être établi à Toulouse et devoir y demeurer pour gouverner et défendre la ville d'un immense danger. La lettre mentionne d'abord des cas de peste noire, épidémie préoccupante et qui a déjà ravagé la région sept années auparavant. Mais le sujet majeur qui y est évoqué est celui d'Édouard de Woodstock, le Prince de Galles, Comte de Chester, fils aîné du Roi Édouard III d'Angleterre. Il aurait entamé un vaste pillage du Languedoc ! Bien qu'étant un descendant direct des Capétiens et des Plantagenêt, il n'en demeure pas moins un puissant seigneur de guerre venu affaiblir ses cousins français, tant moralement qu'économiquement. Si sa guerre n'a pas pour but la conquête et l'annexion des terres, elle est clairement destinée à appauvrir le Royaume de France au bénéfice de celui d'Angleterre. Dans le document, le Comte fait notamment référence à un lieutenant du Prince Édouard, Sir Stephen de Cusyngton, qui commet moult rapines et massacres en Lauragais, sans pitié ni vergogne, en amont de la chevauchée de son Prince. Sir Stephen de Cusyngton s'en prend aux habitants, aux fermiers, aux commerçants et fonctionnaires du pays Lauragais, sans distinction, et assassine ceux qui refusent de payer une écrasante rançon pour leurs vies ou qui n'ont pas les moyens de le faire. Ces tueries sont insupportables ! Même pour une guerre, ces procédés vont à l'encontre des protocoles de l'art militaire. Dans ces difficiles conditions, seul un chevalier de votre trempe peut apporter justice et réconfort au peuple. Le Comte d'Armagnac vous supplie d'éliminer Sir Stephen de Cusyngton par tous les moyens possibles. À la missive, il a joint une bourse contenant 50 écus d'argent. C'est dire si sa requête est urgente et désespérée. Vous avez donc décidé d'apporter votre aide au Comte et au peuple du Lauragais tout entier en répondant à cet appel. Vous passerez Sir Stephen de Cusyngton au fil de votre épée ou mourrez en essayant !

Maintenant, rendez-vous au **1**.



## 1

Vous chevauchez en direction de Castelnaudary. Les troupes du Prince de Galles ont, paraît-il, déjà menacé la ville de Toulouse d'un siège, fort heureusement avorté, et ces rumeurs font état de leur audacieuse avancée dans la plaine, vers la cité de Carcassonne. Si Sir Stephen de Cusyngton précède cette armée, ses troupes doivent actuellement se trouver dans le secteur chaurien, ni trop proche ni trop loin de son Prince. Votre instinct se révèle généralement infaillible et vous pariez pouvoir trouver des informations sur la position du camp ennemi à Castelnaudary. Au petit matin, les murs de petites pierres scellées à la terre, qui forment un rempart incomplet au sommet de la colline, vous apparaissent à l'horizon. Vous conduisez votre monture au trot vers l'humble ville et y parvenez bien vite quand le soleil a seulement commencé son ascension dans un ciel d'automne dégagé. Les sentinelles du poste de guet vous laissent paresseusement entrer en vous toisant tout de même de pied en cap. Les rues de terre battues sont légèrement boueuses et fréquentées, si bien que vous devez ralentir l'amble de votre canasson auquel vous commandez le pas d'un coup de bride. Vous repérez rapidement quatre lieux en lesquels vous devriez glaner les renseignements qui vous satisferaient mais optez pour n'en visiter que deux, car le temps est un allié capricieux et vous avez dans l'idée de prendre votre cible par surprise en vous abattant sur lui avant qu'il ne comprenne que quelqu'un le traque.

Si vous choisissez d'enquêter en premier lieu à l'auberge locale, rendez-vous au **87**.

Si vous décidez de fureter d'abord sur la place du marché, rendez-vous au **23**.

Si vous penchez pour entamer des recherches à la judicature, plus institutionnelle, rendez-vous au **46**.

Si vous préférez commencer par le poste de guet que vous aviez dépassé en entrant dans la ville, rendez-vous au **70**.

## 2

Vous tirez l'aiguille et la petite bobine de fil de votre besace, non pour recoudre votre tunique rudoyée par votre récent accident mais pour utiliser un stratagème mis au point par les astronomes arabes voilà un siècle de cela. Vous frottez énergiquement l'aiguille contre votre capuche de laine pour la magnétiser puis la suspendez par son exact milieu à un bout de fil. Très vite, la pointe cherche fébrilement le nord et vous en déduisez approximativement cette direction. Quand vous retrouvez le sentier de forêt que vous aviez égaré plus tôt, vous louez silencieusement votre mentor qui, enfant, contre votre avis, vous obligeait à lire des livres pour vous instruire de toutes les façons possibles.

Rendez-vous au **54**.

## 3

L'aubergiste vous demande 5 écus pour les provisions et vous lui donnez la somme d'argent. *Notez ces Provisions dans votre Feuille de Personnage et soustrayez 5 écus de votre total actuel.*

À présent que vous sortez de l'établissement et détachez votre canasson de l'enclos, vous devez choisir votre prochaine et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre la place du marché (rendez-vous dans ce cas au **97**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

#### 4

Vous expliquez aux deux sentinelles que vous n'êtes pas une menace et que vos affaires ne sauraient supporter de telles contrariétés. Comme de bien entendu, cette fragile dialectique ne prend pas et les gardes se mettent à glousser en se dandinant pour imiter votre timide mécontentement. Vous les noyez alors sous une rude bordée de réprimandes piquantes, les avertissant des risques à entraver un chevalier dans sa mission sacrée et des répercussions pécuniaires et divines sur des générations entières de leurs rejetons. Les bougres en lâchent presque les armes et leurs faciès se déforment à mesure que leur imagination leur fait effleurer un avenir miséreux et paria. Sans demander votre reste, vous remontez à dos de cheval et lui donnez un petit coup d'étriers pour le mettre au pas sur le pont. Vous poursuivez votre route sous les regards craintifs des deux gardes, sans doute peu habitués à laisser des voyageurs franchir leur barrage sans les chahuter tout leur content.

Rendez-vous au **32**.

#### 5

La nuit tombe sur la Montagne Noire et vous apercevez un campement d'une quarantaine de personnes. Votre cœur bat la chamade car vous devinez que vous touchez au but. Pour plus de sûreté, vous laissez votre monture près d'un buisson en contrebas d'un massif rocheux et poursuivez à pieds. Vous souhaitez vous rendre compte, sans faire de bruit et en profitant de la pénombre qui s'installe, de la manière dont ce bivouac est protégé et gardé. Lorsque vous n'êtes qu'à quelques dizaines de mètres des feux de camp, vous comprenez que des sentinelles bien placées guettent les alentours. Il serait malaisé de les berner, à moins d'attendre que la nuit soit noire. Mais vous ne comptez pas patienter jusque-là et vous réfléchissez à la manière de franchir sans tarder la surveillance.

Si vous possédez la compétence Linguistique, vous prévoyez de vous faire passer pour un anglais. Rendez-vous alors au **53**.

Si vous disposez d'une Clochette, vous imaginez à la hâte une subtile distraction. Rendez-vous dans ce cas au **80**.

Si vous disposez d'un Bouclier, vous reconnaissez les mêmes armoiries sur le tabard de l'une des sentinelles et choisissez de vous présenter au culot devant elles. Rendez-vous au **16**.

Faute de solution, rendez-vous au **103**.

## 6

Vous reprenez votre souffle en essuyant la lame de votre épée et considérez un instant ce bouclier qui semble décidément vous avoir causé ces ennuis. Puis, sans trop tarder, vous continuez votre route.

Rendez-vous au **41**.

## 7

Vous repérez un certain nombre d'articles avec leurs prix respectifs.

Aiguille et Fil de Coton	11	écus
Clochette en Laiton	23	écus
Couverture	6	écus
Lime à Métaux	18	écus
Outre d'Eau	5	écus

*Vous pouvez noter les articles acquis dans votre Feuille de Personnage.* Lorsque vous avez terminé vos achats, vous quittez la place du marché.

Rendez-vous au **42**.

## 8

Vous attaquez les quatre spadassins en même temps du haut de votre monture. Votre Hallebarde vous permet d'augmenter votre total de Combat de 4 pour la durée de cet affrontement.

	Points de Vie	Combat
SOUDARDS GASCONS	22	12

Si vous triomphez de ces mercenaires, rendez-vous au **64**.

## 9

Vous restez là à appuyer sur votre ventre rageur. Cette privation vous tourmente et risque bien de vous gâcher le sommeil. *Vous perdez 1 Point de Vie à cause de la non-alimentation.* À présent que la nuit se fait sombre et mystérieuse, vous évaluez le moyen de vous installer le plus confortablement possible pour tenter de dormir.

Si vous possédez la compétence Survie, rendez-vous au **105**.

Si vous disposez d'une Couverture, rendez-vous au **18**.

Sinon, rendez-vous au **91**.

Parmi tous les coffres entreposés là, l'un renferme une panoplie qui ne manque pas de vous arrêter net : un ensemble complet d'armure de corps en écailles et cuir riveté, de style celtique. Seule manque une protection pour la tête. Qu'à cela ne tienne ! Vous revêtez les pièces d'armure, l'une après l'autre, et constatez que votre défense est largement assurée dans un tel accoutrement. *Vous pouvez noter cette Armure d'Écailles dans votre Feuille de Personnage. Lors d'un combat, elle vous permet de ne subir qu'une pénalité de 1 Point de Vie par blessure au lieu des 2 Points de Vie habituels.* Plus rien ne vous retient à présent et vous voulez en découdre au plus vite. Vous quittez cette tente en passant entre les deux hallebardiers en faction pour vous diriger d'un pas déterminé vers la seconde tente, un peu plus loin.

Rendez-vous au **76**.

Une paire de braves, dont un robuste gaillard, casqués et armés de vouges rouillés, vous regardent fixement tandis que vous approchez du poste de guet. Comme ils ne s'attendaient pas à ce que vous leur adressiez la parole, ils ont un léger sursaut de stupeur lorsque vous les saluez en vous arrêtant à leur hauteur. De prime abord sur la défensive, ils se révèlent agréablement loquaces lorsque vous les questionnez sur les soldats anglais qui arpentent la région. Où que se trouve leur camp, vous enseignent-ils, il ne doit comporter aucune palissade ni fossé. On ne protège jamais de la sorte un camp mobile. Or, ils doivent se déplacer régulièrement pour effectuer une sorte de circuit. De ce fait, selon eux, seule une ou deux tentes y sont dressées : une pour le chef et une pour le matériel qui ne supporte pas les intempéries. Ces informations vous paraissant précieuses, vous gratifiez les deux gardes d'une inclination solennelle, propre au code gestuel des chevaliers. L'un d'eux reconnaît aussitôt ce geste et s'exclame :

- « Mais... c'est que vous êtes ch'valier, est-ce pas ? J'me suis battu y a trois ans aux côtés de ch'valiers contre les béarnais du Comt' de Foix. Les ch'valiers saluent comme ça. J'm'en souviens bien ! »

Vous esquissez un sourire déférent mais n'avez pas fini de tourner bride que le type vous prie avec enthousiasme d'attendre là un instant. Il revient une poignée de secondes plus tard, une hallebarde luisante à la main.

- « C't une arme de ch'valier, ça », déclare-t-il enjoué. « J'l'ai ramassée après une bataille et personne m'l'a jamais d'mandée d'la rendre. Mais nous aut' on s'en sert pas, au cas qu'on se f'rait engueuler cause not' condition. Autant qu'elle revienne dans les paluches d'un ch'valier. »

Sur ce, il vous la tend avec les poumons remplis de fierté. Dans votre noble ordre, un tel présent ne se refuse pas, surtout lorsqu'il est argumenté de la sorte. Vous acceptez donc l'arme d'hast en promettant d'en user avec honneur. *Notez cette Hallebarde dans votre Feuille de Personnage.* C'est le cœur gonflé de courage que vous vous éloignez du poste de guet.

Rendez-vous au **42**.

## 12

Vous délestez votre monture de votre propre poids et, à son instar, allez éteindre votre soif à l'eau trouble du ruisseau. Le manque d'habitude de cette manœuvre vous met hélas à la portée des contrariétés gastriques et vous tombez malade. *Retirez 1 Point de Combat à votre total pour la durée de votre prochain affrontement.* Alors que vous buvez, vous repérez une forme qui luit sous l'eau du ruisseau, immobile et intrigante. Vous vous avancez pour voir plus distinctement. Le sort est décidément bien capricieux : tantôt il vous condamne, tantôt il vous rétribue. Vous venez de trouver, par le plus grand des hasards, un bouclier blasonné en parfait état !

Si vous possédez la compétence Héraldique, rendez-vous au **71**.  
Sinon, rendez-vous au **45**.

## 13

Alors que vous dépassez le pauvre biquet, celui-ci ne se montre pas impressionné par votre monture ni par votre aspect vaguement guerroyeur. Au contraire, il se met à vous suivre tout en continuant à appeler ses pairs de son lamentable chevrottement. Plus loin, vous rencontrez un berger qui semble immédiatement reconnaître la petite bête et se précipite vers elle.

- « Oh ! Vous avez r'trouvé le T'ti Dernier ! Grand merci ! Vous êtes une bonne âme ! »  
Comme vous indiquez n'avoir rien fait d'autre que le laisser marcher sur vos pas, l'homme vous assure que vous avez sauvé son protégé et que vous lui avez permis de le retrouver facilement. Il s'obstine à vouloir vous donner quelque chose en récompense de votre générosité, malgré vos humbles protestations, et vous tend une écharpe tricotée en grosse laine en vous expliquant qu'elle est traitée au musc de chevrotin et parfum de myrrhe. Il ajoute que cette odeur est fortement répulsive pour les loups qui se font nombreux dans les parages. En effet, le tanin est puissant et vous ne pouvez porter cette étoffe que du bout des bras. *Vous pouvez noter cette Écharpe Parfumée dans votre Feuille de Personnage.* Le berger s'éloigne alors avec son petit avorton, le torse fièrement bombé à l'idée de le ramener bientôt à la maison.

Rendez-vous au **99**.

## 14

- « La science des plantes », commente le curé avec un air badin, « je m'y fie moi-même autant qu'à la croix. »

*Vous pouvez noter ces Herbes Médicinales dans votre Feuille de Personnage.* Saluant l'homme d'église aussi respectueusement que possible, vous faites sans plus tarder volte-face pour retrouver votre canasson qui, le plus fidèlement du monde, vous attend à l'endroit-même où vous l'aviez laissé. Vous l'enfourchez après avoir succinctement vérifié que son harnachement est demeuré intact et tournez bride vers la sortie de la ville.

Rendez-vous au **25**.

## 15

Grâce à cet outil parfaitement adapté, vous faites sauter une goupille de fer qui retenait la bande métallique. Il ne vous reste plus qu'à pousser de toutes vos forces pour faire pivoter le couvercle de pierre du compartiment adjacent au tombeau proprement dit. Dans cette loge plus étroite et moins profonde, vous découvrez, le front dégoulinant de sueur, une magnifique épée longue à la garde ouvragée et au pommeau marqué du sceau des Templiers. Vous vous en emparez avec une lenteur respectueuse et en vérifiez l'équilibre. L'arme est d'une facture bien meilleure que celle que vous portez ! Qui plus est, son état de conservation est irréprochable. L'épée du Templier était bien mieux protégée que le corps de son propriétaire. *Vous pouvez noter cette Épée du Templier dans votre Feuille de Personnage. Elle occasionne 3 Points de Vie de dommages à concurrence des 2 points pour les armes conventionnelles.* Vous posez maintenant le genou à terre, de même que la pointe de votre nouvelle arme, baissez la tête et prononcez comme au jour de votre adoubement les vœux d'humilité et de bravoure pour lesquels vous avez choisi la voie de la chevalerie. Vous ajoutez à cette promesse de foi une pensée bienveillante pour l'âme de ce défunt dont vous ne saurez peut-être jamais le nom. Le cœur rempli de confiance, vous vous préparez pour la nuit qui s'annonce et un repos amplement mérité.

Rendez-vous au **26**.

## 16

Tandis que vous approchez des deux gardes, vous vous interrogez sur l'efficacité de votre hasardeuse entreprise. Trop tard, ils vous ont vu à leur tour et vous regardent avancer. Lorsque vous passez près d'eux, ils vous causent brièvement dans un charabia que vous interprétez comme un « salut » tout en avisant les armoiries du bouclier. Une poignée de secondes plus tard, deux ou trois gouttes de sueur ont glissé sur votre nuque et vous avez franchi le seuil du campement. Quand soudain, l'une des sentinelles derrière vous vous interpelle sévèrement. Vous vous figez d'effroi, pressentant que votre aventure va s'achever ici, pour un stupide détail auquel vous n'avez pas songé. La sentinelle vous interpelle à nouveau, très vivement. Vous posez votre main sur le pommeau de votre épée, craignant le difficile combat que vous allez avoir à mener à partir de maintenant contre tous les hommes de ce bivouac. Vous n'imaginez que votre échec sous les coups de lames de tous ces soudards belliqueux. Vous vous retournez, le cou raidi par la peur. En réalité, la sentinelle est en train d'invectiver un autre soldat, plus loin, qui se débat avec un cordage à côté d'une rôtissoire de fortune. Vous ne faites déjà plus partie de ses préoccupations. Votre soupir de soulagement est long et puissant.

Rendez-vous au **31**.

## 17

- « Notre office n'est pas encore ouvert, à la vérité », répond le consul d'un air las accompagné d'un haussement d'épaules. « Repassez tantôt dans la matinée et je vous rédigerai ce document. »

Vous rétorquez que le temps n'est pas un luxe dont vous disposez et prenez congé

d'eux, sans masquer votre déception. Vous retrouvez ensuite votre destrier qu'un palefrenier a pris soin de mener à l'abreuvoir puis quittez les lieux.

Vous réfléchissez maintenant à votre seconde et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la place du marché (rendez-vous alors au **97**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 18

Vous extrayez la Couverture de votre besace, la déployez sur vous et vous calez au mieux contre une racine, tout près de votre cheval. Ce tissu prend beaucoup de place dans votre paquetage mais vous confirmez maintenant l'utilité de son épaisseur. Cette pensée est la dernière que vous avez avant de vous réveiller, à l'aube, avec une vigueur nouvelle dans les bras et les jambes. Votre monture aussi est prête à poursuivre la route et, après quelques étirements nécessaires, vous repartez sur le sentier que vous aviez quitté la veille au soir.

Rendez-vous au **30**.

## 19

Vous rangez tranquillement votre arme dans son fourreau en contemplant la vindicte populaire, vous félicitant que votre place ne soit pas échangée avec celle de l'indigent que l'on bastonne de plus belle. Pendant que l'on traîne sans ménagements cette canaille vers le centre d'une place occupée par un carcan, l'ecclésiastique vous tapote l'épaule et vous gratifie d'un large sourire dénué de cérémonie.

- « Le Tout Puissant reconnaît la vertu et en son nom je vous bénis », dit-il en fouillant les amples replis de son accoutrement. « La peste noire est revenue, hélas, car Notre Seigneur Dieu nous blâme encore pour nos pêchés trop abondants. Si vous êtes de ses protégés, vous n'avez rien à craindre du fléau mais prenez l'un de ces deux objets pour vous en assurer, je vous y convie. »

Son œil malicieux frise l'inconvenance tandis qu'il vous tend un crucifix en bois ouvragé dans une main et un sachet d'herbes médicinales dans l'autre.

Si vous acceptez le crucifix en cadeau, rendez-vous au **37**.

Si vous optez pour les herbes médicinales, rendez-vous au **14**.



## 20

Vous vous détournez à temps des sympathiques ivrognes pour voir entrer un chevalier en armure dans l'une des tentes. Et pas n'importe quel chevalier : un aristocrate au casque à plumets et à la longue cape blasonnée, à la posture altière et tenant sous un bras le cahier de commandement où doivent être consignés tous les faits d'armes de cette compagnie. Autrement dit, le chef de cette troupe : Sir Stephen de Cusyngton !

Allez-vous pénétrer à sa suite dans cette tente surmontée d'un étendard militaire (rendez-vous au **76**), ou inspecter d'abord le contenu de l'autre tente, gardée par deux sentinelles munies de hallebardes (rendez-vous au **43**) ?

## 21

Vous portez l'outre à vos lèvres et laissez entrer quelques goulées avec parcimonie. Alors que vous buvez, vous repérez une forme qui luit sous l'eau du ruisseau, immobile et intrigante. Vous délestez votre monture de votre propre poids et allez regarder de plus près. Le sort est décidément bien capricieux : tantôt il vous condamne, tantôt il vous rétribue. Vous venez de trouver, par le plus grand des hasards, un bouclier blasonné en parfait état !

Si vous possédez la compétence Héraldique, rendez-vous au **71**.  
Sinon, rendez-vous au **45**.

## 22

Vous affrontez ces trois guerriers simultanément.

	Points de Vie	Combat
SOLDATS DE FRANCE	25	13

Si vous triomphez de ces troupiers, rendez-vous au **6**.

## 23

Vous menez votre destrier par la bride à travers les étals de sacs de céréales, de rouleaux d'étoffes et de produits de teinture. Les vendeurs à la criée redoublent sans cesse d'efforts et les badauds semblent déterminés à marchander furieusement le moindre bout de ficelle. Le vacarme est ébouriffant et vous avez peine à discerner une conversation d'une autre dans ce brouhaha ambiant. Vous devez questionner ici et là pour obtenir des informations, tout en prenant bien garde de n'éveiller aucun soupçon quant à l'objet-même de votre course car les nations de tous horizons regorgent de malveillants et de traîtres qui n'attendent qu'une opportunité pour nuire à autrui. Aussi vous faut-il plusieurs minutes pour entreprendre commerçants et habitants de la plus subtile des façons en feignant de vous intéresser aux articles présentés sur cette place. Vous entendez ainsi que des soldats anglais, qui rôdent dans les environs, ne portent que

des tuniques aux couleurs ternes et aux coutures abîmées et que le cuir de leurs ceinturons mériterait un bon entretien à la graisse d'oie, comme l'une de celles qui est vantée ici. Au-delà des considérations mercantiles et esthétiques, vous en déduisez quelque chose d'assez important : ces spadassins anglais ne portent qu'un équipement usé et dépareillé, aussi miteux que ceux des mercenaires gascons et béarnais qui accompagnent le Prince Édouard, plus en retrait. Sir Stephen de Cusyngton se serait donc accommodé de troupes apprêtées à la hâte pour accomplir sa besogne, ce qui peut expliquer avec quelle rapidité il a déjà pu tourmenter les populations locales. Jugeant que vous en avez suffisamment appris pour le moment, vous avisez quelques étals dont les articles vous ont interpellé durant votre espiègle enquête. Il s'agit là de fournitures susceptibles de vous aider lors de votre mission.

Si vous désirez refaire un petit tour devant ces marchandises et possédez la compétence Négocier, rendez-vous au **55**.

Si vous désirez refaire un petit tour devant ces marchandises mais ne possédez pas la compétence Négocier, rendez-vous au **106**.

Si vous souhaitez vous hâter vers votre prochaine et dernière destination dans la bourgade chaurienne, vous choisissez entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 24

Vous savourez la victoire en observant votre ennemi se traîner lamentablement sur le parterre de tapis crasseux, suffoquant plus encore à chacune de ses tentatives d'avancer vers l'extérieur. Vous appréciez surtout la sanction cuisante que vous lui avez appliquée. C'est alors qu'il cesse de ramper et tourne vers vous un visage soudain effrayé et éploré. Vous lisez dans ses yeux les regrets des actes qu'il a récemment commis et l'accablement qui pèse sur sa conscience. Vous y apercevez surtout l'incontrôlable terreur de la mort et les conciliations qu'il serait prêt à concéder pour ne pas la rencontrer ce jour.

Souhaitez-vous finalement l'épargner, considérant que tout homme mérite une chance de remettre en question ses valeurs et que la justice divine prévaut sur la Justice des Hommes (rendez-vous au **40**) ?

Préférez-vous plutôt en finir une bonne fois pour toutes, mettant un terme à son existence en même temps qu'à la mission qui vous a été confiée (rendez-vous au **86**) ?

## 25

Après avoir passé le guet, vous contournez Castelnaudary pour vous engager sur la route menant vers Labécède. Le soleil est encore assez loin de son zénith et vous estimez que votre quête avance à un bon rythme. Vous parvenez bientôt à un modeste pont de bois qui enjambe le Fresquel, une rivière non moins modeste. Franchir ce pont serait d'une aisance enfantine si les deux gardes qui en commandent l'accès étaient moins bourrus et démonstratifs. Ils pointent leurs piques de guerre bien avant que vous ne soyez sur eux et vous aboient dessus comme si vous étiez l'un de leurs garnements indisciplinés. Vous reconnaissez sans peine des miliciens de Castelnaudary. Hélas, ceux-ci sont particulièrement zélés. Lever les mains en signe d'apaisement ne les convainc

pas de votre humeur bienveillante et ils vous ordonnent en postillonnant allègrement de descendre de votre monture. Ce que vous faites dans l'espoir de les calmer un peu. Cependant, rien n'y fait et ils commencent à s'approcher de vous en beuglant comme des bêtes enragées. Vous comprenez bien vite ce qui les affole autant : votre visage leur est étranger et les vagabonds ne sont pas les bienvenus par les temps qui courent. Ils sont déterminés à vous interdire la traversée du Fresquel par ce pont.

Si vous disposez d'un Laisser-Passer et désirez le leur présenter, rendez-vous au **67**.

Si vous tentez de les corrompre en leur offrant 12 Écus d'Argent, dans le cas où il vous reste suffisamment de monnaie, rendez-vous au **110**.

Si vous possédez la compétence Diplomatie et souhaitez en faire usage dans cette regrettable circonstance, rendez-vous au **4**.

Si vous n'avez pas d'autre choix, ou si cette alternative vous agréée mieux, vous décidez de leur rabattre leur caquet, l'épée à la main. Rendez-vous alors au **52**.

## 26

Vous prévoyez de rester auprès de la chapelle pour la durée de la nuit, afin de bénéficier d'un abri au cas où surviendraient des intempéries. En premier lieu, il vous faut manger car votre estomac ne cesse depuis peu de crier famine.

Si vous disposez de Provisions, rendez-vous au **44**.

Si vous possédez la compétence Chasse, rendez-vous au **72**.

Sinon, rendez-vous au **9**.

## 27

Vous tentez de vous accrocher à la bride ou à n'importe quelle partie du harnais pendant votre chute. Tout ce que vous parvenez à faire est de bloquer votre pied dans un étrier alors que vous heurtez le sol. Malheureusement, votre cheval s'enfuit au triple galop et vous vous libérez promptement avant que le moindre de ses mouvements ne vous arrache le genou ou la cheville. Cette vilaine cascade vous coûte finalement une foulure au pied et un tibia fort endolori. *Vous perdez 2 Points de Vie*. Vous vous relevez péniblement et réalisez que le sanglier a disparu. L'ennui, c'est que votre monture est également en train de s'éloigner rapidement entre les arbres. Vous vous mettez à courir en boitant après lui et il vous faut bien plus d'une heure avant de pouvoir remettre la main sur sa bride. L'animal et vous êtes tous deux épuisés et vous devez encore rassurer votre compagnon d'infortune en le caressant et en lui parlant doucement. Un bon moment plus tard, vous remontez sur son dos en vous efforçant d'oublier cette triste péripétie. Vous faites le point sur votre position dans la forêt pour estimer l'écart que vous avez dû effectuer par rapport à votre itinéraire initial.

Si vous possédez la compétence Orientation, rendez-vous au **61**.

Si vous disposez d'une Aiguille et de Fil de Coton, rendez-vous au **2**.

Sinon, rendez-vous au **93**.

## 28

Vous faites halte au premier arbuste que vous voyez et y attachez votre monture afin, d'une part, qu'elle ne s'enfuie pas lors du combat et, d'autre part, qu'elle remplisse son rôle d'appât. Vous n'avez pas longtemps à patienter avant que deux loups, maigres et véloces, ne prennent votre canasson effrayé pour cible. Vous surgissez alors d'entre les rochers pour leur barrer la route d'un festin qui ne vous conviendrait pas et devez les combattre ensemble.

	Points de Vie	Combat
LOUPS	15	12

Si vous triomphez de ces créatures sauvages, rendez-vous au **56**.

## 29

Si vous avez la compétence Négocier, rendez-vous au **83**. Sinon, rendez-vous au **50**.

## 30

Dans le milieu de la matinée, vous sortez enfin de la forêt. Le ciel s'est couvert de nuages noirs qui laissent filtrer quelques rayons de soleil en oblique. À présent, vous évoluez sur une route de basse montagne, bordée d'arbustes rabougris et de rochers saillants. De temps à autre monte le grondement timide d'un tonnerre, tapis derrière les lignes d'horizon et guettant sûrement l'opportunité de surgir avec sa brutalité coutumière. Votre cheval n'est pas serein et vous savez bien que cela annonce du grabuge pour ce soir ou cette nuit. Le vent marin commence aussi à entrer dans la partie, qui vous fouette le visage sans fureur mais avec l'insolence des mauvais galopins. Vos yeux sont rivés sur le paysage buriné et ascendant lorsque vous percevez, sur le côté, des cliquetis d'armures. Derrière des éminences de roc, trois hommes solidement équipés et armés tentent de se dissimuler pour vous surprendre. Ils ne se doutent pas encore que vous les avez vus et vous faites stopper votre monture face à eux. Dès qu'ils s'en aperçoivent, ils quittent leurs maladroitesses cachettes. Vous comprenez à leurs surcotes bleues et parsemées de fleurs de lys dorées qu'ils sont des soldats du Royaume de France, peut-être en repérage dans la région. Leurs mailles sont épaisses, leurs casques fuselés et leurs lourdes armes à deux mains en dissuaderaient plus d'un de les provoquer.

Si vous portez un Bouclier, rendez-vous au **75**.  
Sinon, rendez-vous au **58**.

## 31

Vous arpentez à présent le campement anglais, le plus calmement que vous pouvez, et nul ne se préoccupe de vous, ce qui confirme que votre infiltration est un succès. En parcourant le bivouac, vous dénombrez bel et bien une quarantaine de

soldats et mercenaires aux équipements mal entretenus ou trop usés. Aucun cavalier n'y est présent. Ce ne sont là que des fantassins aux allures délabrées et féroces, prenant repos auprès de feux de camp de misère et s'y disputant presque la place.

Si le mot de passe *Nausée* est inscrit dans votre Feuille de Personnage, rendez-vous immédiatement au **66**. Sinon, rendez-vous au **82**.

### 32

Vous trottez depuis près d'une heure lorsque vous apercevez, plus loin sur la route de campagne, un groupe de personnes engagées dans une querelle. Comme vous forcez l'allure pour vous en approcher, vous finissez par comprendre qu'il s'agit d'une demi-douzaine de paysans cherchant à défendre chèrement leur peau face à quatre soudards gascons, des mercenaires employés par le Prince Édouard de Woodstock et donc probablement sous le commandement actuel de Sir Stephen de Cusyngton. Ni une ni deux, vous foncez à bride abattue pour porter secours aux agriculteurs dans ce combat héroïque.

Si vous disposez d'une Hallebarde et possédez la compétence Équitation, rendez-vous au **95**.

Si vous possédez seulement une Hallebarde, rendez-vous au **8**.

Sinon, rendez-vous au **57**.

### 33

Vous savez que manger le foie d'un agneau, même cru, constitue, selon les dires ancestraux, une formidable source de santé. *Cette manœuvre pourrait vous rendre quelques Points de Vie !* Que décidez-vous de faire ?

Étripper le jeune animal pour croquer dans son foie ?

Rendez-vous au **84**

Épargner la bête ?

Rendez-vous au **13**

### 34

Vous remontez les rues jusqu'au majestueux bâtiment de l'administration judiciaire et, après avoir confié votre monture au maréchal-ferrant dont l'office est voisin, vous gravissez les marches qui précèdent l'entrée. Près d'une colonne discutent deux messieurs portant habits de clercs et cahiers sous le bras. Présument qu'ils sont soit fonctionnaires de la magistrature soit nobles, vous les accostez sans réserve. Sans directement leur révéler l'objet de votre quête, vous vous présentez à eux et leur demandez la permission de les interroger sur ce qu'ils savent des anglais qui parcourent les environs. Ne récoltant d'abord que des rictus narquois ou défiants, vous leur montrez le sceau qui orne la lettre du Comte d'Armagnac car ces deux-là n'entendent rien d'autre que les formalités, semble-t-il. À la vue de la missive cachetée, les gentilshommes se ravissent et se présentent à leur tour comme juge et consul, vous priant également de les pardonner pour leur imprudence. Ils vous renseignent sans réserve sur les rapports des éclaireurs de la milice locale. Leur témoignage vous donne une idée

approximative du nombre réduit de soldats qui doivent composer les troupes de Sir Stephen de Cusyngton : quelques dizaines de soudards tout au plus. Le lieutenant anglais compterait donc sur de maigres effectifs pour assurer un saccage fugace et difficile à contrer. Les gens du Lauragais n'étant plus habitués aux circonstances de la guerre, ce modeste contingent lui suffit amplement. Vous remerciez les deux magistrats pour leur fidélité au Royaume de France puis leur demandez s'il leur est possible de vous fournir un laissez-passer au cas où vous croiseriez des représentants de l'ordre aussi méfiants et avisés qu'eux.

Si vous avez la compétence Diplomatie, rendez-vous au **60**. Sinon, rendez-vous au **101**.

### 35

Bien vite, les carnassiers abandonnent d'eux-mêmes leurs prétentions. Soit ils n'avaient pas suffisamment faim pour vous traquer soit le berger avait raison en présentant le parfum de myrrhe imprégnant l'écharpe comme un véritable répulsif à canidés. Vous songez à apporter cette fascinante information au Comte de Foix, Gaston Fébus, passionné par les arts de la chasse, sitôt que votre mission sera achevée. C'est en totale décontraction que vous poursuivez votre périple sur le sentier de montagne.

Rendez-vous au **5**.

### 36

Aussitôt qu'il entend prononcer votre langue, il se retourne, interloqué et méfiant. En vous voyant foncer sur lui, il saisit son arme, posée tout près, et tente de parer votre premier assaut. Vous ne lui en laissez pas le temps et lui entaillez la hanche avant qu'il ait pu riposter. Le combat promet d'être des plus féroces contre un tel adversaire.

	Points de Vie	Combat
SIR STEPHEN DE CUSYNGTON	9	11

Si vous triomphez du chef anglais, rendez-vous au **48**.

### 37

- « Loué soit Notre Seigneur », proclame le curé avec une soudaine emphase. *Vous pouvez noter ce Crucifix dans votre Feuille de Personnage.* Saluant l'homme d'église aussi respectueusement que possible, vous faites sans plus tarder volte-face pour retrouver votre canasson qui, le plus fidèlement du monde, vous attend à l'endroit-même où vous l'aviez laissé. Vous l'enfourchez après avoir succinctement vérifié que son harnachement est demeuré intact et tournez bride vers la sortie de la ville.

Rendez-vous au **25**.

## 38

Vous peinez à repérer le moyen de retourner à votre point de rupture sur le chemin, les pentes abruptes interdisant à votre monture de les gravir sans risquer de se blesser. Bientôt, vous ne savez même plus où vous vous tenez par rapport au sentier que vous aviez quitté tantôt pour vous occuper des loups. La progression dans les escarpements est éreintante pour vous comme pour votre cheval. *Retirez 1 Point de Combat à votre total pour la durée de votre prochain affrontement.* Bien plus tard, alors que vous commencez à vous agacer de la situation, vous retrouvez le sentier en pointillés sur des faîtes de collines rocheuses et poursuivez votre périple dans la montagne.

Rendez-vous au **5**.

## 39

La peur vous tenaillant, vous sortez de votre besace les herbes médicinales que vous frottez dans votre bouche pour les mâcher, faute d'avoir les moyens immédiats de les préparer autrement. Des saveurs se mélangent sous votre palais, pas toujours agréables certes, mais le contenu chimique de ces plantes devrait se répandre en vous sitôt que vous les avalerez. Éperonnant avec hardiesse, vous filez sur la route en direction de la Montagne Noire et ne tardez pas à mettre de la distance entre ce village désolé et vous.

Rendez-vous au **77**.

## 40

Vous abaissez votre lame, le bras qui la soutient ne parvenant pas à se détendre pour autant. Vous renoncez à mettre à mort un homme défait et à procéder à ce qui s'appellerait de toute manière un assassinat. Sir Stephen de Cusyngton s'immobilise subitement et son crâne retombe pesamment sur le sol en même temps que sa main tendue en supplication. Vous entendez son ultime soupir et réalisez que ses yeux grands ouverts sont ceux d'un trépassé. Il n'a pas pu survivre aux blessures qu'il a reçues de vous, tout compte fait. Du revers de la main, vous essuyez votre front et, à mesure que vous reprenez votre respiration, un tumulte emplit peu à peu vos oreilles, qui provient du dehors, juste à la sortie de la tente.

Rendez-vous au **111**.



À présent que le soleil s'affiche en son zénith, vous arpentez une petite route de montagne qui sillonne entre les massifs. Le ciel se charge encore de grisaille épaisse et menaçante. Vous étiez à considérer le devenir météorologique de la journée lorsqu'un frêle bêlement vous parvient. Au-delà d'une crête de haute colline caillouteuse, un agneau se tient sur le chemin, immobile, tremblant de froid et de solitude.

Si vous possédez la compétence Chasse, rendez-vous au **33**. Sinon, rendez-vous au **69**.

Tandis que vous vérifiez machinalement les sangles de votre monture, vous faites le point sur les renseignements que vous avez pu collecter. Le matin est déjà bien entamé et il est grand temps de partir. L'ennui, c'est que vous n'avez aucune idée de l'emplacement actuel du camp de Sir Stephen de Cusyngton. Vous en êtes là de vos réflexions quand vous percevez soudain du raffut devant la collégiale Saint Michel, l'église de Castelnaudary. Un prêtre en robe de bure et agitant frénétiquement une bible s'est lancé à la poursuite de quelqu'un au milieu d'une petite foule rassemblée près de l'impressionnant édifice religieux. Les gens réunis là ne semblent pas bien comprendre ce qui se passe mais votre œil averti a repéré le quidam qui cherche à s'esquiver par une ruelle adjacente. Sans réfléchir, vous lâchez les rênes de votre cheval pour foncer à la rencontre du fuyard. Comme vous vous engagez en même temps dans la ruelle en laquelle il comptait disparaître, vous le bousculez violemment de côté, profitant de ce qu'il n'a pas eu le loisir de vous voir fondre sur lui. Pris dans son propre élan, il ne peut réagir à votre manœuvre et vient percuter la façade d'uneasure dans un choc inouï pour enfin s'écrouler sur un tas de foin pourri, à moitié inconscient. Pour plus de sûreté, vous dégainez votre épée avec l'intention de le menacer s'il affichait la moindre agressivité en reprenant ses esprits. C'est alors que le prêtre arrive à son tour et se rue sur le lascar, le battant avec sa bible, à deux mains, d'une énergie plus que dévote et empruntant pour l'occasion un vocabulaire parfaitement indigne de sa sainte maison. Vous écartez l'ecclésiastique du fugitif qui, décidément, a bien du mal à revenir à lui. L'abbé ne démord pas de sa rage et dénonce une infamie qui doit être punie sévèrement : le bougre prétendait chercher la confession mais ce n'était qu'un leurre pour dérober un pendentif en or appartenant à l'Église ! En observant attentivement le criminel, vous avez une intuition dérangeante : yeux bleus, peau blanchâtre, taches de rousseur, traits fins... Vous jureriez avoir affaire à un anglais ! Ni une ni deux, vous saisissez l'homme par le col avec rudesse et appliquez la pointe de votre arme sur sa gorge. Tandis que le bon curé recule de quelques pas, surpris par votre subite fureur, vous demandez au roublard de s'expliquer. Il bredouille un début de justification à son forfait mais vous entendez sur l'instant l'accent anglais qu'il tente de dissimuler. Le tranchant de votre lame se fait alors plus pressant sur son cou et vous lui conseillez de ne pas bouger d'un cil. Vous priez ensuite le prêtre de le fouiller, ce que le prêcheur s'accorde à faire sur le champ. Il trouve sur le coquin le pendentif en or volé ainsi qu'une dague de facture clairement militaire. Pour vous, aucun doute n'est désormais permis : vous avez mis la main sur un espion anglais ! Vous lui intimez l'ordre de vous dire tout ce qu'il sait sur les déplacements de Sir Stephen de Cusyngton et il ne tarde pas à déballer les informations dont il dispose, votre regard froidement déterminé achevant de le convaincre du sérieux de vos projets. Vous apprenez ainsi que le camp

ennemi se situe dans les premiers contreforts de la Montagne Noire, peu après Issel, et qu'il ne compte pas y demeurer plus de deux ou trois jours. C'est alors que de nombreux citoyens de la ville se massent à l'entrée de la ruelle pour constater l'affaire du voleur de la collégiale que le prêtre dénonce encore à force cris. Fâchés par l'acte abominable et impie du gredin, et stimulés par sa prompte capture, les gens commencent à venir le malmener et à le tirer hors de l'étroite artère en l'invectivant et en lui promettant maintes sanctions avant et après sa mort. Il va certainement passer un très mauvais quart d'heure en leur compagnie. Bien vite, vous voyez des hardis lui administrer des coups de pied dans les côtes et même dans le visage. Si le luron est criminel en plus d'être votre ennemi anglais, il mérite peut-être un sort moins cruel que le courroux populaire.

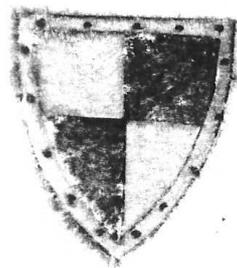
Si vous décidez de vous interposer contre la maltraitance du peuple pour proposer que les représentants de la justice se chargent honorablement du filou, rendez-vous au **104**. Si vous préférez laisser le peuple régler ses problèmes à sa manière, considérant que le voyou a bien mérité son infortune, rendez-vous au **19**.

### 43

Vous avancez tout en réfléchissant à la façon dont vous pourriez duper les deux gardes pour qu'ils vous autorisent l'accès à la tente. Les combattre attirerait ici tous les spadassins du camp, la manière forte est donc exclue. C'est alors que vous remarquez leur changement d'attitude lorsqu'ils vous aperçoivent. Ils se raidissent et lèvent le menton comme si vous étiez leur roi en personne. Votre incompréhension fait rapidement place à la surprise quand vous réalisez ce qui les met dans cette position très officielle : vous êtes chevalier, cela se voit dans votre fière posture ainsi que dans votre agencement général. Ces deux vigiles savent d'instinct à qui ils ont affaire et le fait de reconnaître ou non votre visage n'effleure même pas leur préoccupation, signe que cette troupe est constituée de soldats et de mercenaires de tous horizons qui ne se côtoient guère d'accoutumée. C'est là votre chance et vous comptez profiter de cet effet d'autorité que vous inspirez aux hommes d'armes. Vous entrez dans la tente, sans autre formalité qu'un léger salut de la tête à l'attention des cerbères. À l'intérieur, il fait relativement sombre. Hélas, le chef anglais n'est pas ici. Un coup d'œil vous permet de conclure que l'endroit est désert. Cette tente est un dépôt de matériel et d'équipements divers.

Si vous prenez le temps de fouiller les lieux, en quête de quelque objet qui pourrait vous être utile, rendez-vous au **10**.

Si vous préférez sans plus tarder vous rendre à l'autre tente qui n'est pas surveillée, pour sa part, rendez-vous au **76**.



## 44

Vous tirez les Provisions de votre besace et en sacrifiez un rationnement acceptable à votre ventre agité et grondant. À présent que la nuit se fait sombre et mystérieuse, vous évaluez le moyen de vous installer confortablement pour dormir.

Si vous possédez la compétence *Survie*, rendez-vous au **105**.

Si vous disposez d'une *Couverture*, rendez-vous au **18**.

Sinon, rendez-vous au **91**.

## 45

Cet écu pourrait améliorer vos performances lors des combats à venir. Toutefois, la question de la décence se pose : un chevalier est-il enclin à usurper du matériel qui ne lui appartient pas ou qui ne lui a pas été formellement offert ? *Si vous décidez de vous emparer de ce Bouclier, notez-le dans votre Feuille de Personnage. Il augmente votre total de Combat de 2 points lorsque vous vous battez à l'épée.* Vous remontez ensuite à cheval et poursuivez votre voyage.

Rendez-vous au **98**.

## 46

Vous remontez les rues jusqu'au majestueux bâtiment de l'administration judiciaire et, après avoir confié votre monture au maréchal-ferrant dont l'office est voisin, vous gravissez les marches qui précèdent l'entrée. Près d'une colonne discutent deux messieurs portant habits de clercs et cahiers sous le bras. Présument qu'ils sont soit fonctionnaires de la magistrature soit nobles, vous les accostez sans réserve. Sans directement leur révéler l'objet de votre quête, vous vous présentez à eux et leur demandez la permission de les interroger sur ce qu'ils savent des anglais qui parcourent les environs. Ne récoltant d'abord que des rictus narquois ou défiants, vous leur montrez le sceau qui orne la lettre du Comte d'Armagnac car ces deux-là n'entendent rien d'autre que les formalités, semble-t-il. À la vue de la missive cachetée, les gentilshommes se ravissent et se présentent à leur tour comme juge et consul, vous priant également de les pardonner pour leur imprudence. Ils vous renseignent sans réserve sur les rapports des éclaireurs de la milice locale. Leur témoignage vous donne une idée approximative du nombre réduit de soldats qui doivent composer les troupes de Sir Stephen de Cusyngton : quelques dizaines de soudards tout au plus. Le lieutenant anglais compterait donc sur de maigres effectifs pour assurer un saccage fugace et difficile à contrer. Les gens du Lauragais n'étant plus habitués aux circonstances de la guerre, ce modeste contingent lui suffit amplement. Vous remerciez les deux magistrats pour leur fidélité au Royaume de France puis leur demandez s'il leur est possible de vous fournir un laissez-passer au cas où vous croiseriez des représentants de l'ordre aussi méfiants et avisés qu'eux.

Si vous avez la compétence *Diplomatie*, rendez-vous au **92**. Sinon, rendez-vous au **17**.

## 47

Vous faites machinalement le lien entre le forcené étendu à terre et les outils de piètre fortune sur la tombe. Votre dernier opposant avait sans doute l'intention d'ouvrir le sarcophage, ce qui constitue un acte pervers et immoral. Vous détournant de ce spectacle figé et indigne, vous vous préparez pour la nuit qui s'annonce et un repos amplement mérité.

Rendez-vous au **26**.

## 48

Le dernier coup que vous lui avez porté le laisse exsangue de souffle et de force. Il rampe vers la sortie de la tente, baignant et balbutiant dans son sang. Il cherche certainement quelque secours auprès de ses hommes d'armes s'il parvenait à se montrer au dehors. Peut-être en obtiendrait-il, car vous entendez en effet une agitation toute particulière dans le camp, comme si une alerte avait été donnée et que des gens lourdement protégés couraient en tous sens. Quoi qu'il en soit, ce hobereau est maintenant à l'agonie et à votre merci.

Allez-vous l'achever sur le champ pour abrégier ses souffrances (rendez-vous au **73**), ou le regarder endurer ses insupportables douleurs (rendez-vous au **24**) ?

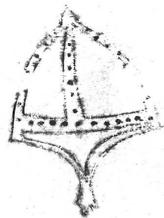
## 49

Vous vous laissez aller en arrière et vous mettez en boule pendant votre chute. Le choc est rude mais vous vous en sortez indemne, vous félicitant des nombreuses journées que vous avez passées à étudier l'art équestre. Malheureusement, votre cheval s'enfuit au triple galop. Vous vous relevez péniblement et réalisez que le sanglier a disparu. L'ennui, c'est que votre monture est également en train de s'éloigner rapidement entre les arbres. Vous vous mettez à courir après lui et il vous faut près d'une heure avant de pouvoir remettre la main sur sa bride. L'animal et vous êtes tous deux épuisés et vous devez encore rassurer votre compagnon d'infortune en le caressant et en lui parlant doucement. Un bon moment plus tard, vous remontez sur son dos en vous efforçant d'oublier cette triste péripétie. Vous faites le point sur votre position dans la forêt pour estimer l'écart que vous avez dû effectuer par rapport à votre itinéraire initial.

Si vous possédez la compétence Orientation, rendez-vous au **61**.

Si vous disposez d'une Aiguille et de Fil de Coton, rendez-vous au **2**.

Sinon, rendez-vous au **93**.



## 50

L'aubergiste vous demande 5 écus pour les provisions et vous lui donnez la somme d'argent. *Notez ces Provisions dans votre Feuille de Personnage et soustrayez 5 écus de votre total actuel.* À présent, vous sortez de l'établissement et détachez votre canasson de l'enclos.

Rendez-vous au **42**.

## 51

Vous essayez en vain de forcer la plaque en fer à l'aide des outils laissés sur le sarcophage puis finissez par renoncer quand vos doigts écorchés commencent à saigner. Non sans un profond soupir de déception, vous vous préparez pour la nuit qui s'annonce et un repos amplement mérité.

Rendez-vous au **26**.

## 52

Vous affrontez donc les deux sentinelles, l'une après l'autre.

	Points de Vie	Combat
1 <sup>er</sup> GARDE DU PONT	7	6
2 <sup>ème</sup> GARDE DU PONT	6	7

Si vous triomphez de ces deux hommes d'armes, rendez-vous au **89**.

## 53

Lorsque vous vous présentez à deux des sentinelles, vous annoncez dans un anglais impeccable et avec une ironique décontraction qu'uriner par un temps pareil est une épreuve de foi pour tout soldat qui se respecte. Les deux gardes ricanent complaisamment pendant que vous passez devant eux et vous répondent avec un anglais populaire et simpliste que ce fichu vent finira par avoir raison de tous les frères d'armes.

Rendez-vous au **31**.

## 54

Tandis que tombe le crépuscule, vous avisez un enfoncement de terrain dans la forêt et qui pourrait être propice pour passer la nuit, à l'abri du vent et des regards. Vous vous éloignez un peu du sentier pour gagner cette cuve naturelle lorsque vous apercevez une minuscule bâtisse en pierres grossières. Vous constatez qu'il s'agit là d'une chapelle isolée et abandonnée. La porte en est ouverte et votre curiosité irrésistiblement piquée au vif. Vous laissez en retrait votre canasson et entrez prudemment dans le sanctuaire,

profitant de la lueur de jour qui opère encore. Au milieu d'immondices divers, d'outils primitifs et de carcasses de petits mammifères est un simple sarcophage de pierre surmonté d'un gisant sommairement sculpté et représentant un noble ou un chevalier. Sur la tombe, des piolets et des surins sont disposés en vrac à côté d'une plaque métallique en forme de bande qui semble sceller un compartiment adjacent à la sépulture. Vous vous demandez depuis combien de temps ce matériel a pu être abandonné lorsqu'un cri dément retenti derrière vous. D'un bond, vous faites volte-face en dégainant votre épée pour vous retrouver nez à nez avec un fou furieux armé d'une vieille pioche tordue. Il ne vous laisse aucun autre choix que l'affronter et son aliénation est avérée par ses gestes frénétiques et ses mimiques convulsives.

	Points de Vie	Combat
PILLEUR DE TOMBES	5	5

Si vous triomphez de ce pauvre bougre halluciné, rendez-vous au **79**.

## 55

Vous repérez un certain nombre d'articles avec leurs prix respectifs, que vous parvenez sans mal à faire évaluer à la baisse grâce à votre maîtrise des cours actuels des matériaux et à votre harangue audacieuse.

Aiguille et Fil de Coton	6	écus
Clochette en Laiton	14	écus
Couverture	4	écus
Lime à Métaux	11	écus
Outre d'Eau	3	écus

*Vous pouvez noter les articles acquis dans votre Feuille de Personnage.*

Lorsque vous avez terminé vos achats, vous choisissez une seconde et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 56

Vous mettez un certain temps à calmer votre cheval, le traumatisme des loups étant profond pour un animal aussi paisible. Lorsque c'est chose faite, vous remontez en selle et poursuivez votre périple sur le sentier de montagne.

Rendez-vous au **5**.



## 57

Vous attaquez les quatre spadassins, l'un après l'autre, du haut de votre monture.

	Points de Vie	Combat
1 <sup>er</sup> SOUDARD GASCON	8	6
2 <sup>ème</sup> SOUDARD GASCON	6	7
3 <sup>ème</sup> SOUDARD GASCON	7	8
4 <sup>ème</sup> SOUDARD GASCON	9	7

Si vous triomphez de ces mercenaires, rendez-vous au **64**.

## 58

Les trois hommes vous observent scrupuleusement, intrigués par votre allure et vos bagages. L'un d'eux s'approche de vous avec prudence, s'appuyant sur le manche de sa grande hache de combat comme s'il s'agissait d'une canne ou d'une béquille, et fait mine de s'étonner de votre présence ici. Vous lui répondez d'un air peu affecté que vous êtes en pleine poursuite.

- « Et que poursuit-on dans ces pierrailles ? », interroge-t-il avec bonasserie.

- « Du gibier sur deux pattes », rétorquez-vous sans équivoque. « Mais pas de celui qui porte vos couleurs. L'autre. »

Le bougre passe sa main sur sa barbe fournie et vous toise avec malice.

- « C'est heureux », concède-t-il. « Nous vous suivrons à notre rythme, au cas où vous trouviez vos proies tantôt. »

Vous acquiescez aimablement, jugeant que des renforts-surprise sont toujours les bienvenus. Les gaillards vous saluent fugacement en retour. Puis vous reprenez votre route, mettant très vite de la distance avec eux qui n'ont pas la chance d'avoir comme vous un puissant bourrin pour charrier leurs pesantes armures.

Rendez-vous au **41**.

## 59

Vous assénez un puissant coup de votre lame en travers de ses omoplates. Le sang jaillit abondamment de sa plaie et sa tunique s'en imprègne sur une large surface. Le seigneur de guerre anglais se retourne en éructant de douleur et de colère mêlées. Il cherche à tâtons le manche de son arme, posée tout près de lui, en vous toisant avec une haine sournoise. Quand vous le frappez à nouveau, il tente de parer péniblement, nettement amoindri par le coup en traître que vous venez de lui infliger.

	Points de Vie	Combat
SIR STEPHEN DE CUSYNGTON	5	8

Si vous triomphez du chef anglais, rendez-vous au **48**.

## 60

- « Notre office n'est pas encore ouvert, à la vérité », répond le consul d'un air las accompagné d'un haussement d'épaules. « Repassez tantôt dans la matinée et je vous rédigerai ce document. »

Comme vous usez de moult arguments pour convaincre les deux dignitaires du caractère officiel et de l'urgence de votre tâche, le juge intervient pour presser son comparse de procéder à la formulation immédiate de l'acte que vous réclamez humblement. Le consul finit par acquiescer et entre dans l'édifice pour en ressortir quelques minutes plus tard avec un parchemin composé et visé en bonne et due forme. *Notez ce Laisser-Passer dans votre Feuille de Personnage.* Vous les remerciez à nouveaux tous les deux et prenez hâtivement congé. Vous retrouvez ensuite votre destrier qu'un palefrenier a pris soin de mener à l'abreuvoir puis quittez les lieux.

Rendez-vous au **42**.

## 61

Vous observez les mousses à la base des arbres mais il ne s'agit pas d'une sylve assez humide et l'humus y est rare. Vous considérez donc les ombres de la végétation sur le sol ainsi que l'heure du jour. Vos connaissances vous permettent de déduire approximativement la direction du nord et vous retrouvez le sentier de forêt que vous aviez égaré plus tôt.

Rendez-vous au **54**.

## 62

Votre résistance physique vous avait déjà permis d'échapper à cette contagion voilà sept années de cela. Aujourd'hui encore, vous vous soustrayez à l'épidémie. Éperonnant avec hardiesse, vous filez sur la route en direction de la Montagne Noire et ne tardez pas à mettre de la distance entre ce village désolé et vous.

Rendez-vous au **77**.

## 63

Grâce à votre sens de l'orientation, vous repérez sans mal le moyen de retourner à votre point de rupture sans mettre en difficulté l'équilibre et la santé de votre monture. Assez vite, vous retrouvez le sentier en pointillés que vous aviez quitté tantôt pour vous occuper des loups. Faisant face vers le nord, vous déduisez dans quelle direction il vous faut maintenant suivre ce chemin et vous poursuivez votre périple dans la montagne.

Rendez-vous au **5**.

## 64

Les paysans s'épandent en louanges pour votre bravoure et vous signifient humblement qu'ils vous doivent la vie. Hélas, même s'ils le voulaient, ils n'ont rien à vous offrir en récompense de votre généreux fait d'armes. Ils vous montrent leurs hottes et leurs sacs en toile de jute, leurs fourches en bois, leurs faux émoussées et leurs culottes rapiécées. Vous assurez d'un ton homérique que seule compte leur sécurité et vous contentez de leurs remerciements chaleureux. Tandis qu'ils s'éloignent en toute hâte en direction de Castelnaudary, vous laissez un moment de repos à votre loyal destrier. Ce combat, il l'a mené avec vous et mérite bien un tant soit peu d'égards. Sitôt qu'il fait montre de vigueur renouvelée, vous repartez au trot sur la route, vers la Montagne Noire qui se profile à l'horizon.

Rendez-vous au **81**.

## 65

Des 5 écus que vous demande initialement l'aubergiste pour les provisions, vous parvenez à abaisser le prix à 3 écus grâce à votre connaissance de l'économie et à votre baratin commercial. *Notez ces Provisions dans votre Feuille de Personnage et soustrayez 3 écus de votre total actuel.*

À présent que vous sortez de l'établissement et détachez votre canasson de l'enclos, vous devez choisir votre seconde et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre la place du marché (rendez-vous dans ce cas au **97**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 66

Soudain, une quinte de toux vous soulève les entrailles, insidieuse et dévastatrice. Vous vous courbez en deux sous l'effet du déchirement que subissent vos poumons et votre gorge. Ayant instinctivement porté votre main devant la bouche pour étouffer le bruit que vous faites, vous constatez avec effroi qu'elle est maculée du sang que vous venez de cracher. La peste noire est en vous, besogneuse et implacable ! *Vous perdez 2 Points de Vie.* Tâchant d'éloigner cette funeste pensée pour vous concentrer sur votre devoir impérieux, vous essuyez du revers de la manche l'hémoglobine qui souille vos lèvres et vous dressez de toute votre hauteur, comme si de rien n'était.

Rendez-vous au **82**.

## 67

Après avoir rapidement parcouru le parchemin, bien que vous suspectiez qu'ils ne savent pas lire et qu'ils reconnaissent seulement le cachet du consul de Castelnaudary, les deux sentinelles lèvent vers vous des yeux emplis de surprise. Un instant de flottement plus tard, l'un d'eux vous rend le document et déclare sur un ton de récitation :

- « Eh bien, tout me paraît en ordre. Vous pouvez circuler. »

Sans demander votre reste, vous remontez à dos de cheval et lui donnez un petit coup d'étriers pour le mettre au pas sur le pont. Vous poursuivez votre route sous les regards d'incompréhension des deux gardes, sans doute peu habitués à laisser des voyageurs franchir leur barrage sans les chahuter tout leur content.

Rendez-vous au **32**.

## 68

Les carnassiers ne vous lâchent évidemment pas d'une semelle. Ils réduisent petit à petit la distance qui vous sépare, enhardis par votre absence de réaction à leur étai. Il est grand temps de vous débarrasser de ces gêneurs.

Si vous possédez la compétence *Survie*, rendez-vous au **90**.

Sinon, ou si vous préférez en découdre à la dure, il ne vous reste plus qu'à les affronter pour de bon. Rendez-vous alors au **28**.

## 69

Vous ralentissez un court moment devant le jeune animal avec l'attitude attendrie d'un cœur compatissant.

- « Eh bien, mon petit ! Tu es perdu ? », questionnez-vous avec candeur comme s'il pouvait vous comprendre.

Alors que vous dépassez le pauvre biquet, celui-ci ne se montre pas impressionné par votre monture ni par votre aspect vaguement guerroyeur. Au contraire, il se met à vous suivre tout en continuant à appeler ses pairs de son lamentable chevrottement. Plus loin, vous rencontrez un berger qui semble immédiatement reconnaître la petite bête et se précipite vers elle.

- « Oh ! Vous avez r'trouvé le T'ti Dernier ! Grand merci ! Vous êtes une bonne âme ! »

Comme vous indiquez n'avoir rien fait d'autre que le laisser marcher sur vos pas, l'homme vous assure que vous avez sauvé son protégé et que vous lui avez permis de le retrouver facilement. Il s'obstine à vouloir vous donner quelque chose en récompense de votre générosité, malgré vos humbles protestations, et vous tend une écharpe tricotée en grosse laine en vous expliquant qu'elle est traitée au musc de chevrotin et parfum de myrrhe. Il ajoute que cette odeur est fortement répulsive pour les loups qui se font nombreux dans les parages. En effet, le tanin est puissant et vous ne pouvez porter cette étoffe que du bout des bras. *Vous pouvez noter cette Écharpe Parfumée dans votre Feuille de Personnage*. Le berger s'éloigne alors avec son petit avorton, le torse fièrement bombé à l'idée de le ramener bientôt à la maison.

Rendez-vous au **99**.

## 70

Une paire de braves, dont un robuste gaillard, casqués et armés de vouges rouillés, vous regardent fixement tandis que vous approchez du poste de guet. Comme

ils ne s'attendaient pas à ce que vous leur adressiez la parole, ils ont un léger sursaut de stupeur lorsque vous les saluez en vous arrêtant à leur hauteur. De prime abord sur la défensive, ils se révèlent agréablement loquaces lorsque vous les questionnez sur les soldats anglais qui arpentent la région. Où que se trouve leur camp, vous enseignent-ils, il ne doit comporter aucune palissade ni fossé. On ne protège jamais de la sorte un camp mobile. Or, ils doivent se déplacer régulièrement pour effectuer une sorte de circuit. De ce fait, selon eux, seule une ou deux tentes y sont dressées : une pour le chef et une pour le matériel qui ne supporte pas les intempéries. Ces informations vous paraissent précieuses, vous gratifiez les deux gardes d'une inclination solennelle, propre au code gestuel des chevaliers. L'un d'eux reconnaît aussitôt ce geste et s'exclame :

- « Mais... c'est que vous êtes ch'valier, n'est-ce pas ? J'me suis battu y a trois ans aux côtés de ch'valiers contre les béarnais du Comt' de Foix. Les ch'valiers saluent comme ça. J'm'en souviens bien ! »

Vous esquissez un sourire déférent mais n'avez pas fini de tourner bride que le type vous prie avec enthousiasme d'attendre là un instant. Il revient une poignée de secondes plus tard, une hallebarde luisante à la main.

- « C't une arme de ch'valier, ça », déclare-t-il enjoué. « J'l'ai ramassée après une bataille et personne m'l'a jamais d'mandée d'la rendre. Mais nous aut' on s'en sert pas, au cas qu'on se f'rait engueuler cause not' condition. Autant qu'elle revienne dans les paluches d'un ch'valier. »

Sur ce, il vous la tend avec les poumons remplis de fierté. Dans votre noble ordre, un tel présent ne se refuse pas, surtout lorsqu'il est argumenté de la sorte. Vous acceptez donc l'arme d'hast en promettant d'en user avec honneur. *Notez cette Hallebarde dans votre Feuille de Personnage.* C'est le cœur gonflé de courage que vous vous éloignez du poste de guet.

Vous choisissez maintenant votre prochaine et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la place du marché (rendez-vous alors au **97**) et la judicature (rendez-vous donc au **34**).

## 71

Vous observez les armoiries qui ornent l'écu et identifiez aussitôt l'emblème de Sir Stephen de Cusyngton. Votre cible est donc bel et bien dans les parages ! Vous réfléchissez un instant car non sans raison tombent les boucliers anglais sur les terres du Royaume de France. Des défenseurs français, peut-être des soldats du Roi Jean II le Bon, suffisamment forts pour vaincre l'ennemi, doivent donc également parcourir la région. Emporter cet écu avec vous serait un effet à double tranchant : cela pourrait vous poser des problèmes face aux compatriotes français autant qu'améliorer vos performances lors des combats à venir. *Si vous décidez de garder ce Bouclier, notez-le dans votre Feuille de Personnage. Il augmente votre total de Combat de 2 points lorsque vous vous battez à l'épée.* Vous remontez ensuite à cheval et poursuivez votre voyage.

Rendez-vous au **98**.

## 72

Vous ne mettez pas longtemps pour déloger un lapin de son terrier, après avoir piégé au collet l'entrée de sa cachette. Vous le dépecez superficiellement et mangez les quelques parties qui ne sont pas nocives lorsqu'elles sont ingurgitées crues. Une poignée de baies juteuses complète à merveille la collation. À présent que la nuit se fait sombre et mystérieuse, vous évaluez le moyen de vous installer confortablement pour dormir.

Si vous possédez la compétence *Survie*, rendez-vous au **105**.

Si vous disposez d'une *Couverture*, rendez-vous au **18**.

Sinon, rendez-vous au **91**.

## 73

Vous levez fermement votre épée au-dessus de lui, pointe vers le bas, pour l'exécuter avec égard. C'est alors qu'il cesse de ramper et tourne vers vous un visage soudain effrayé et éploré. Vous lisez dans ses yeux les regrets des actes qu'il a récemment commis et l'accablement qui pèse sur sa conscience. Vous y apercevez surtout l'incontrôlable terreur de la mort et les conciliations qu'il serait prêt à concéder pour ne pas la rencontrer ce jour.

Souhaitez-vous l'épargner, considérant que tout homme mérite une chance de remettre en question ses valeurs et que la justice divine prévaut sur la Justice des Hommes (rendez-vous au **40**) ?

Préférez-vous plutôt en finir une bonne fois pour toutes, mettant un terme à son existence en même temps qu'à la mission qui vous a été confiée (rendez-vous au **86**) ?

## 74

Vous repérez un certain nombre d'articles avec leurs prix respectifs, que vous parvenez sans mal à faire évaluer à la baisse grâce à votre maîtrise des cours actuels des matériaux et à votre harangue audacieuse.

Aiguille et Fil de Coton	6	écus
Clochette en Laiton	14	écus
Couverture	4	écus
Lime à Métaux	11	écus
Outre d'Eau	3	écus

*Vous pouvez noter les articles acquis dans votre Feuille de Personnage.* Lorsque vous avez terminé vos achats, vous quittez la place du marché.

Rendez-vous au **42**.

## 75

En voyant votre bouclier, les trois gaillards s'approchent avec la mine des conflits naissants.

- « Sus à l'anglais ! », braillent-ils avec motivation avant que vous n'ayez eu le temps d'ouvrir la bouche pour vous expliquer.

Si vous possédez la compétence Linguistique, rendez-vous au **96**.  
Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de les combattre du haut de votre monture, avec votre épée et le bouclier qu'ils semblent vous reprocher d'arborer. Rendez-vous alors au **22**.

## 76

Vous entrez dans la tente avec le plus de familiarité possible, afin de ne pas éveiller les soupçons des soudards qui pourraient être en train de vous regarder en ce moment. L'endroit est éclairé par de nombreuses bougies disposées ça et là. Sur un côté, une grosse cantine de voyage repose auprès d'un lit de camp flanqué d'épaisses fourrures. En face, de l'autre côté, une table est dressée sur laquelle est étendue une vaste carte en parchemin. Devant vous, au fond, un homme qui ne vous a pas vu ni entendu arriver remise son armure sur un portant prévu à cet effet. Votre cœur fait subitement du raffut dans votre poitrail. Bien qu'il soit de dos et que vous ne l'ayez jamais rencontré auparavant, votre sixième sens vous hurle que cet homme est votre cible : Sir Stephen de Cusyngton. Il se tient juste là, à quelques mètres de vous, dans une situation qui est loin d'être à son avantage.

Si vous souhaitez tirer parti de cette circonstance providentielle, à savoir que votre ultime ennemi vous expose son échine et qu'il ignore même votre présence, pour l'attaquer sur le champ, quitte à oublier pour un instant les préceptes d'honneur qui vous ont été inculqués tout au long de votre vie, rendez-vous au **59**.

Si vous attirez son attention en prononçant en français une sentence de mort tout en dégainant votre épée pour l'affronter sans autre forme de politesse, rendez-vous au **36**.

Si vous attendez qu'il se retourne de lui-même, en tirant simplement votre épée du fourreau et en prévoyant de lui laisser l'opportunité de se saisir de sa propre arme en signe de dignité, rendez-vous au **94**.

## 77

L'allure de votre chevauchée n'est pas à blâmer, somme toute, car vous avez déjà couvert un bon nombre de kilomètres. Vous renoncez cependant à l'idée de trouver votre cible d'ici la fin de la journée. Vous ne quitterez la large plaine du Lauragais que ce soir. Tandis que vous songez de la sorte, votre cheval donne des coups de tête vers la gauche, comme si quelque chose avait attiré son attention. Une allée d'arbustes et de végétation vous indique le passage d'un ruisseau de ce côté-là. Vous flattez l'encolure de votre canasson et le félicitez pour sa merveilleuse trouvaille. Parvenu au petit cours d'eau, l'animal ne se fait pas prier pour aller y boire tout son saoul. Quant à vous, une bonne rasade pour vous désaltérer ne vous ferait pas de mal non plus.

Si vous disposez d'une Outre d'Eau, rendez-vous au **21**.

Sinon, vous vous abreuvez au ruisseau. Rendez-vous alors au **108**.

Vous pénétrez dans l'établissement crasseux après avoir laissé votre monture attachée à un enclos à cochons près de l'entrée. L'auberge ne paie pas de mine mais elle est bondée de rustauds et de voyageurs. Comme vous vous y attendiez dans ce genre de lieu, vous entendez toutes sortes d'histoires et de rumeurs sans avoir besoin de les solliciter auprès de la clientèle bavarde, familière et le plus souvent diffamante. Au milieu des récits et commentaires enjolivés des autochtones, vous finissez par apprendre que des patrouilles peu discrètes de fantassins anglais ont été aperçues dans la région, faisant mine d'admirer le pays de cocagne mais préparant sans doute un mauvais coup. Ces anecdotes insistent sur le fait que ces troupes anglaises ne sont jamais montées, probablement parce que les anglais n'ont pas encore appris à dresser les chevaux. Si cette dernière remarque provoque l'hilarité générale et n'est en l'occurrence qu'une boutade destinée à se distraire sur le dos des cousins saxons, elle vous renseigne assurément sur le peu de mobilité des soldats de Sir Stephen de Cusyngton pendant leurs manœuvres d'observation dans ce secteur. Si tout ceci s'avère exact, le camp ennemi ne devrait pas se situer à plus de deux journées de chevauchée de Castelnaudary, ce qui limite grandement votre zone de recherche. N'ayant plus rien d'intéressant à écouter en ce bouge pétillant de caractère et d'humour, vous vous apprêtez à partir lorsque le tenancier, un homme corpulent et bonasse, s'en vient vers vous pour vous proposer ses services. Vous répliquez que vous n'avez guère plus le temps de déguster ses breuvages alcoolisés ou de vous asseoir pour un repas chaud. Toutefois, il se permet d'insister avec une humilité feinte en vous suggérant de lui acheter quelques rations pour votre voyage, ayant immédiatement détecté votre nature vagabonde. L'idée n'est pas si absurde, votre quête pouvant durer, selon vos estimations, trois jours tout au plus en dehors des villes et bourgs, à condition que vous consentiez à dépenser votre argent pour cela.

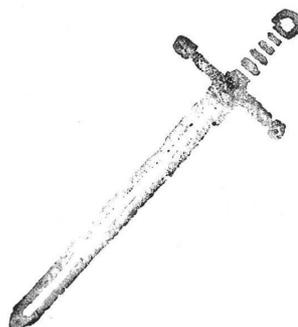
Si vous désirez lui payer des provisions pour trois jours, rendez-vous au **29**.

Si vous préférez vous éclipserez prestement de l'établissement, rendez-vous au **42**.

À présent que vous ne craignez plus, à priori, d'irruption belliqueuse, vous reportez votre attention sur le cercueil de pierre.

Si vous possédez la compétence Héraldique, rendez-vous au **102**.

Sinon, rendez-vous au **47**.



## 80

Vous lancez le minuscule instrument dans des fourrés, à quelques pas des vigiles. Le tintement les alerte aussitôt et ils s'approchent du taillis pour le contourner, en hélant l'intrus qu'ils suspectent de se tenir derrière. Pendant ce temps, vous vous faufilez dans leur dos et, dès que vous avez pénétré dans le camp, marchez d'une allure nonchalante pour ne pas éveiller l'attention des autres anglais. La supercherie, à votre grande satisfaction, a opéré à merveille.

Rendez-vous au **31**.

## 81

Alors que le soleil est déjà bien haut dans le ciel, vous voyez les contours d'un village se dessiner dans la plaine. Il s'agit de Peyrens. Plus vous vous en rapprochez, plus une sourde inquiétude vous envahit. En effet, vous ne percevez aucune activité provenant de là. Pas de marteau battant l'enclume, pas de chien aboyant après des oies farouches, pas même de chérubins qui jouent. En entrant dans le bourg, vous réalisez qu'il est simplement désert. Soudain, l'effroi vient soulever votre poitrine avec la force d'une rafale : en place de population, vous découvrez des cadavres de porcs, de bœufs et de canards que visitent avec grand intérêt des corbeaux déchaînés. Dans une maison aux volets ouverts, vous voyez avec horreur les dépouilles d'une famille entière, parents et enfants, couverts de bubons noirs comme cendre, un essaim de mouches tourbillonnant frénétiquement tout autour. Par réflexe, vous portez votre bras devant le visage. Vous venez de comprendre mais trop tard. C'est la peste qui a réglé son sort au village ! Les paysans que vous avez croisés plus tôt sur la route devaient fuir ce hameau damné et ils n'ont pas même pris la peine de vous prévenir. Voilà bien votre déveine. Vous maudissez ces manants à voix haute en traversant l'agglomération de masures à la hâte.

Si vous possédez la compétence Robustesse, rendez-vous au **62**.

Si vous disposez d'Herbes Médicinales et souhaitez en faire usage maintenant, rendez-vous au **39**.

Sinon, rendez-vous au **100**.

## 82

Vous apercevez deux grandes tentes au milieu de l'agitation lasse et harassée du bivouac. Tandis que vous vous en approchez, un groupe de soudards, sur votre droite, braille dans votre direction en brandissant des chopes remplies d'un breuvage mousseux. L'alcool semble les avoir rendus particulièrement dynamiques et enclins à partager leur boisson. L'un d'eux paraît insister pour que vous les rejoigniez et vous tend sa chope. Qu'allez-vous faire dans pareille situation ?

Acquiescer et boire en leur compagnie ?

Rendez-vous au **109**

Refuser en secouant la tête et poursuivre vos investigations ?

Rendez-vous au **20**

### 83

Des 5 écus que vous demande initialement l'aubergiste pour les provisions, vous parvenez à abaisser le prix à 3 écus grâce à votre connaissance de l'économie et à votre baratin commercial. *Notez ces Provisions dans votre Feuille de Personnage et soustrayez 3 écus de votre total actuel.* À présent, vous sortez de l'établissement et détachez votre canasson de l'enclos.

Rendez-vous au **42**.

### 84

Vous convenez de la véracité de ce conte de giboyeurs lorsque vous constatez les bienfaits curatifs de votre sanglant repas. *Vous regagnez l'équivalent de la moitié de votre total de Points de Vie.* Vous songez alors à rapporter cette expérience au Comte de Foix, Gaston Fébus, lui-même passionné par les arts de la chasse, sitôt que votre mission sera achevée. Tandis que vous essuyez vos mains et votre museau bavant de sang, un berger arrive à votre hauteur et, en découvrant le carnage que vous avez commis, s'arrête net, les yeux écarquillés d'une stupeur furieuse. Son immobilité se change en hystérie dès lors qu'il identifie l'agneau sous les traits pitoyables et déchiquetés de la carcasse. Son teint passe au carmin et ses gesticulations se font brutales à votre adresse. Votre condition d'armes ne lui permettant pas de venir vous rosser physiquement, il vous invective rudement avec une originalité que vous n'auriez pas soupçonnée chez lui, tout en allant se morfondre auprès de la dépouille informe. Vous vous éclipez aussi rapidement que possible afin que cette pénible situation ne s'éternise pas.

Rendez-vous au **99**.

### 85

Vous délestez votre monture de votre propre poids et, à son instar, allez étancher votre soif à l'eau trouble du ruisseau. L'habitude de cette manœuvre vous met hors de portée des contrariétés gastriques et vous consommez sans vous soucier de tomber malade. Alors que vous buvez, vous repérez une forme qui luit sous l'eau du ruisseau, immobile et intrigante. Vous vous avancez pour voir plus distinctement. Le sort est décidément bien capricieux : tantôt il vous condamne, tantôt il vous rétribue. Vous venez de trouver, par le plus grand des hasards, un bouclier blasonné en parfait état !

Si vous possédez la compétence Héraldique, rendez-vous au **71**. Sinon, rendez-vous au **45**.

### 86

Vous plongez votre lame dans son torse déjà rougi, au niveau du cœur, le regard rivé sur votre proie qui pousse son ultime soupir. Sir Stephen de Cusyngton a enfin trépassé ! Du revers de la main, vous essuyez votre front et, à mesure que vous reprenez

votre respiration, un tumulte emplit peu à peu vos oreilles, qui provient du dehors, juste à la sortie de la tente.

Rendez-vous au **111**.

## 87

Vous pénétrez dans l'établissement crasseux après avoir laissé votre monture attachée à un enclos à cochons près de l'entrée. L'auberge ne paie pas de mine mais elle est bondée de rustauds et de voyageurs. Comme vous vous y attendiez dans ce genre de lieu, vous entendez toutes sortes d'histoires et de rumeurs sans avoir besoin de les solliciter auprès de la clientèle bavarde, familière et le plus souvent diffamante. Au milieu des récits et commentaires enjolivés des autochtones, vous finissez par apprendre que des patrouilles peu discrètes de fantassins anglais ont été aperçues dans la région, faisant mine d'admirer le pays de cocagne mais préparant sans doute un mauvais coup. Ces anecdotes insistent sur le fait que ces troupes anglaises ne sont jamais montées, probablement parce que les anglais n'ont pas encore appris à dresser les chevaux. Si cette dernière remarque provoque l'hilarité générale et n'est en l'occurrence qu'une boutade destinée à se distraire sur le dos des cousins saxons, elle vous renseigne assurément sur le peu de mobilité des soldats de Sir Stephen de Cusyngton pendant leurs manœuvres d'observation dans ce secteur. Si tout ceci s'avère exact, le camp ennemi ne devrait pas se situer à plus de deux journées de chevauchée de Castelnaudary, ce qui limite grandement votre zone de recherche. N'ayant plus rien d'intéressant à écouter en ce bouge pétillant de caractère et d'humour, vous vous apprêtez à partir lorsque le tenancier, un homme corpulent et bonasse, s'en vient vers vous pour vous proposer ses services. Vous répliquez que vous n'avez guère plus le temps de déguster ses breuvages alcoolisés ou de vous asseoir pour un repas chaud. Toutefois, il se permet d'insister avec une humilité feinte en vous suggérant de lui acheter quelques rations pour votre voyage, ayant immédiatement détecté votre nature vagabonde. L'idée n'est pas si absurde, votre quête pouvant durer, selon vos estimations, trois jours tout au plus en dehors des villes et bourgs, à condition que vous consentiez à dépenser votre argent pour cela.

Si vous désirez lui payer des provisions pour trois jours, rendez-vous au **107**. Sinon, vous vous éclipserez prestement de l'établissement. Vous détachez votre canasson de l'enclos et devez choisir votre prochaine et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre la place du marché (rendez-vous dans ce cas au **97**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 88

Si vous disposez d'une Lime à Métaux, rendez-vous au **15**. Sinon, rendez-vous au **51**.

## 89

Vous décidez d'épargner les deux gardes et ne leur infligez pas de blessures mortelles car, a priori, ils ne font que leur devoir ici. Vous remontez à dos de cheval et lui donnez un petit coup d'étriers pour le mettre au pas sur le pont, contemplant avec amertume les deux hommes contrits de douleur. Vous poursuivez votre route, espérant en votre fort intérieur que d'autres rencontres malheureuses de ce type ne surviennent plus.

Rendez-vous au **32**.

## 90

Vous quittez l'inconstant sentier pour gagner le versant escarpé d'un contrefort rocheux. Le découpage du relief vous laisse à penser que des pans de roche ont dû s'y briser, provoquant des éboulements. Vous devriez y trouver une belle réserve de grosses pierres tranchantes, de celles dont on se sert pour fabriquer des armes de fortune. Ce sera suffisant pour vous constituer un lot de rocs à jeter sur les loups. Votre cheval rechigne un peu à suivre vos directives, apeuré par la présence de la meute de plus en plus oppressante, mais vous parvenez finalement à rejoindre la base d'une petite falaise au pied de laquelle un écoulement a constitué un amas de cailloux de toutes formes. Vous vous y arrêtez pour faire le plein de munitions et en profitez pour annoncer aux bêtes votre intention de lapider le moindre museau que vous verrez apparaître. Durant de longues minutes, à bas de votre monture peu rassurée, vous lancez énergiquement vos pesants graviers, ne touchant un canidé qu'une fois sur vingt mais refroidissant à coup sûr leurs ardeurs alimentaires. À force, les carnassiers finissent par abandonner leurs prétentions et vous pouvez reprendre la route, quoiqu'en demeurant aux aguets. Hélas, votre destrier ne peut plus remonter les pentes jusqu'aux faîtes des collines rocheuses. Vous devez donc contourner des massifs pour remonter vers les sommets et rattraper le sentier.

Si vous possédez la compétence Orientation, rendez-vous au **63**. Sinon, rendez-vous au **38**.

## 91

Vous tâchez de vous caler le plus confortablement possible contre une racine, tout près de votre cheval. Hélas, le froid nocturne vous assaille bientôt et l'immobilité devient votre faiblesse. Vous passez donc une bonne partie de la nuit à marcher en rond et, le reste du temps, à seulement somnoler par intermittences. Autant dire que vous ne vous reposez pas du tout. *Retirez 1 Point de Combat à votre total pour la durée de votre prochain affrontement.* L'aube vous trouve debout, les jambes flageolantes et les bras gelotants. Votre monture, elle, est prête à poursuivre la route et, après quelques étirements nécessaires et d'interminables bâillements, vous repartez sur le sentier que vous aviez quitté la veille au soir.

Rendez-vous au **30**.

## 92

- « Notre office n'est pas encore ouvert, à la vérité », répond le consul d'un air las accompagné d'un haussement d'épaules. « Repassez tantôt dans la matinée et je vous rédigerai ce document. »

Comme vous usez de moult arguments pour convaincre les deux dignitaires du caractère officiel et de l'urgence de votre tâche, le juge intervient pour presser son comparse de procéder à la formulation immédiate de l'acte que vous réclamez humblement. Le consul finit par acquiescer et entre dans l'édifice pour en ressortir quelques minutes plus tard avec un parchemin composé et visé en bonne et due forme. *Notez ce Laisser-Passer dans votre Feuille de Personnage.* Vous les remerciez à nouveaux tous les deux et prenez hâtivement congé. Vous retrouvez ensuite votre destrier qu'un palefrenier a pris soin de mener à l'abreuvoir puis quittez les lieux.

Vous réfléchissez maintenant à votre seconde et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la place du marché (rendez-vous alors au **97**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 93

Vous errez avec désœuvrement dans cette forêt qui vous semble alors bien morne et tournez probablement en rond durant de longues heures. Non seulement vous perdez du temps mais vous accumulez de la fatigue. *Retirez 1 Point de Combat à votre total pour la durée de votre prochain affrontement (il peut être cumulé avec d'éventuels points déjà retirés pour cette occasion).* En fin de compte, après bien des détours, des retours et des contours, après bien des invectives adressées à la destinée, vous retrouvez le sentier de forêt que vous aviez égaré plus tôt.

Rendez-vous au **54**.

## 94

Au bout d'un moment, il sent votre présence et, sans presque se retourner, vous fait signe de l'attendre à la table. Il croit probablement que vous êtes l'un de ses sbires venu préparer la prochaine manœuvre. Comme il perçoit que vous demeurez à la même place, il se détourne complètement pour vous envisager et lâche le tabard qu'il était en train de plier en vous voyant l'épée à la main. Il comprend immédiatement ce que vous vous apprêtez à faire. Lentement, il approche la main de son arme, posée tout près de lui, puis vous salue d'un mouvement silencieux de la tête, comme pour vous remercier du respect que vous lui accordez de se défendre décentement. Le combat s'engage alors, féroce et honorable.

	Points de Vie	Combat
SIR STEPHEN DE CUSYNGTON	12	13

Si vous triomphez du chef anglais, rendez-vous au **48**.

## 95

Vous défaites les quatre spadassins, l'un après l'autre, avec une précision mortelle et une aisance digne des tournois de joute, votre hallebarde et votre maîtrise du cheval vous permettant de vous en tirer sans aucun dommage.

Rendez-vous au **64**.

## 96

Vous affirmez aux troupiers avoir récemment trouvé ce bouclier et qu'en aucun cas il ne vous a jamais appartenu. Vous avouez de surcroît avoir commis là un terrible péché devant Dieu et la Sainte Vierge en feignant la naïveté et la bonhomie. Cet argument n'aurait pas percuté d'ordinaire. Mais vous avez pris soin de l'énoncer avec un fort accent local, votre discours lui-même ayant été parlé en occitan. Les soldats semblent bien reconnaître la langue chantante du sud du royaume et ne doutent pas de votre version, qu'ils ont saisie au moins partiellement. Ils vous proposent de leur céder le bouclier afin que vous n'ayez plus d'embarras si vous veniez à croiser un autre de leurs groupes. Vous déclarez pieusement que la vérité saura éclairer le jugement de leurs frères d'armes, sans vous départir de votre modulation occitane, et que, de toute manière, « trouver c'est garder ». Les trois gaillards n'insistent pas et vous saluent fugacement tandis que vous continuez votre route, considérant un instant cet écu qui semble décidément vouloir vous causer plus d'ennuis que d'agréments.

Rendez-vous au **41**.

## 97

Vous menez votre destrier par la bride à travers les étals de sacs de céréales, de rouleaux d'étoffes et de produits de teinture. Les vendeurs à la criée redoublent sans cesse d'efforts et les badauds semblent déterminés à marchander furieusement le moindre bout de ficelle. Le vacarme est ébouriffant et vous avez peine à discerner une conversation d'une autre dans ce brouhaha ambiant. Vous devez questionner ici et là pour obtenir des informations, tout en prenant bien garde de n'éveiller aucun soupçon quant à l'objet-même de votre course car les nations de tous horizons regorgent de malveillants et de traîtres qui n'attendent qu'une opportunité pour nuire à autrui. Aussi vous faut-il plusieurs minutes pour entreprendre commerçants et habitants de la plus subtile des façons en feignant de vous intéresser aux articles présentés sur cette place. Vous entendez ainsi que des soldats anglais, qui rôdent dans les environs, ne portent que des tuniques aux couleurs ternes et aux coutures abîmées et que le cuir de leurs ceinturons mériterait un bon entretien à la graisse d'oie, comme l'une de celles qui est vantée ici. Au-delà des considérations mercantiles et esthétiques, vous en déduisez quelque chose d'assez important : ces spadassins anglais ne portent qu'un équipement usé et dépareillé, aussi miteux que ceux des mercenaires gascons et béarnais qui accompagnent le Prince Édouard, plus en retrait. Sir Stephen de Cusyngton se serait donc accommodé de troupes apprêtées à la hâte pour accomplir sa besogne, ce qui peut expliquer avec quelle rapidité il a déjà pu tourmenter les populations locales. Jugeant que vous en avez suffisamment appris pour le moment, vous avisez quelques étals dont

les articles vous ont interpellés durant votre espiègle enquête. Il s'agit là de fournitures susceptibles de vous aider lors de votre mission.

Si vous désirez refaire un petit tour devant ces marchandises et possédez la compétence Négoces, rendez-vous au **74**.

Si vous désirez refaire un petit tour devant ces marchandises mais ne possédez pas la compétence Négoces, rendez-vous au **7**.

Sinon, rendez-vous au **42**.

## 98

Vous passez assez loin du village de Labécède afin de garantir la discrétion de votre entreprise et d'éviter d'éventuelles complications durant le trajet. Peu après, quittant la route de campagne pour un chemin plus étroit, vous pénétrez dans une forêt d'érables, de chênes et de peupliers. Le sous-bois étant relativement clairsemé, vous n'avez aucune difficulté à faire progresser votre monture sur le sentier. Soudain, un énorme sanglier hirsute surgit des fourrés avoisinants, juste sous les pattes de votre canasson, grognant comme une bête traquée. La surprise est totale et votre destrier cabre dangereusement en lâchant un long hennissement de frayeur. Vous basculez cul par-dessus tête.

Si vous possédez la compétence Équitation, rendez-vous au **49**. Sinon, rendez-vous au **27**.

## 99

Le début de l'après-midi se déroule sans incident, mais vous craignez ne jamais trouver ce camp anglais. La lande rocailleuse et pentue est partout autour de vous et, quelquefois, le sentier s'efface pour réapparaître plus loin, comme si le paysage lui-même voulait vous dire que vous êtes au milieu de nulle part. Plus tard, votre destrier montre des signes de nervosité. Vous scrutez de tous côtés pour comprendre ce qui peut l'inquiéter et saisissez bien vite ce qui s'apprête à se produire : des loups rôdent autour de vous, se dissimulant derrière les éminences rocheuses et vous suivant avec la facilité et l'audace des bêtes affamées. Vous n'en dénombrez pas moins de sept.

Si vous disposez d'une Écharpe Parfumée, rendez-vous au **35**. Sinon, rendez-vous au **68**.



## 100

Pour votre malheur, vous avez contracté la peste. Vous ignorez si elle finira par vous emporter ou non. Toutefois, ses effets ne tarderont pas à se manifester. *Retirez définitivement 1 Point de Vie de votre total. Notez également le mot de passe Nausée dans votre Feuille de Personnage.* Éperonnant avec hardiesse, vous filez sur la route en direction de la Montagne Noire et ne tardez pas à mettre de la distance entre ce village désolé et vous.

Rendez-vous au **77**.

## 101

- « Notre office n'est pas encore ouvert, à la vérité », répond le consul d'un air las accompagné d'un haussement d'épaules. « Repassez tantôt dans la matinée et je vous rédigerai ce document. »

Vous rétorquez que le temps n'est pas un luxe dont vous disposez et prenez congé d'eux, sans masquer votre déception. Vous retrouvez ensuite votre destrier qu'un palefrenier a pris soin de mener à l'abreuvoir puis quittez les lieux.

Rendez-vous au **42**.

## 102

Vous identifiez sans mal le blason des Templiers, gravé sur le flanc de la tombe. Avant de devenir des banquiers, ils étaient des chevaliers saints combattant aux côtés des croisés. Puis vous faites machinalement le lien entre le forcené étendu à terre et les outils de piètre fortune sur la tombe. Votre dernier opposant avait sans doute l'intention d'ouvrir le sarcophage, ce qui constitue un acte pervers et immoral. Toutefois, le code de chevalerie stipule que les biens d'un guerrier de cet ordre sacré peuvent être saisis par un autre chevalier, pourvu qu'un serment d'honneur soit fait auprès du défunt d'en user en noble cause.

Si vous désirez briser le scellement du caveau, rendez-vous au **88**.

Sinon, vous vous préparez pour la nuit qui s'annonce et un repos amplement mérité. Rendez-vous dans ce cas au **26**.

## 103

Faire face aux deux vigiles serait sans conteste se jeter dans la gueule du loup. Vous n'avez pas d'autre option que les esquiver en vous frayant un passage en rampant dans les rochers tranchants. Vous crapahutez de la sorte pendant d'interminables minutes, car chaque éclat de voix à l'intérieur du bivouac vous fige de prudence et parfois dans des positions bien malcommodes. Par malheur, dans votre pénible progression, votre bras a été profondément entaillé alors que vous vous teniez en suspens de tout votre poids sur lui. Vous avez soigneusement évité de hurler de douleur, mais la blessure est néanmoins sérieuse et fort handicapante. *Vous perdez 2 Points de*

*Vie.* Plus loin, à l'intérieur du campement, vous vous redressez vivement pour faire contenance au cas où un anglais passerait par ici.

Rendez-vous au **31**.

## 104

Votre épée est toujours dégainée lorsque vous exposez aux citoyens en colère votre point de vue sur la dignité, la considération et la droiture. Ce détail facilite sûrement l'écoute que vous font les personnes rassemblées ici. Au terme de votre plaidoyer, les gens approuvent les arguments que vous avez émis et conviennent de mener la canaille jusqu'à la judicature toute proche pour que la loi soit strictement observée en punition de ce forfait. Pendant que l'on bouscule l'indigent en direction du tribunal, l'ecclésiastique vous tapote l'épaule et vous gratifie d'un large sourire dénué de cérémonie. Observant la bienséance, vous rangez votre arme dans son fourreau devant ce saint homme.

- « Le Tout Puissant reconnaît la vertu et en son nom je vous bénis », dit ce dernier en fouillant les amples replis de son accoutrement. « La peste noire est revenue, hélas, car Notre Seigneur Dieu nous blâme encore pour nos péchés trop abondants. Si vous êtes de ses protégés, vous n'avez rien à craindre du fléau mais prenez l'un de ces deux objets pour vous en assurer, je vous y convie. »

Son œil malicieux frise l'inconvenance tandis qu'il vous tend un crucifix en bois ouvragé dans une main et un sachet d'herbes médicinales dans l'autre.

Si vous acceptez le crucifix en cadeau, rendez-vous au **37**.

Si vous optez pour les herbes médicinales, rendez-vous au **14**.

## 105

Vous rassemblez des brindilles et des herbes sèches, un morceau d'amadouvier que vous coupez en tranches grossières et deux éclats de silex que vous avez pris dans le lit asséché d'un ruisseau voisin. Vous confectionnez aussi un creuset de gros cailloux pour y faire naître un feu de camp que vous entretenez ensuite avec de petites branches cassées. La végétation de la région est idéale pour ce faire. Le crépitement des flammes est une berceuse très satisfaisante. Cette pensée est la dernière que vous avez avant de vous réveiller, à l'aube, avec une vigueur nouvelle dans les bras et les jambes quoique le froid soit déjà un peu sur vous. Votre monture aussi est prête à poursuivre la route et, après quelques étirements nécessaires, vous repartez sur le sentier que vous aviez quitté la veille au soir.

Rendez-vous au **30**.



## 106

Vous repérez un certain nombre d'articles avec leurs prix respectifs.

Aiguille et Fil de Coton	11	écus
Clochette en Laiton	23	écus
Couverture	6	écus
Lime à Métaux	18	écus
Outre d'Eau	5	écus

*Vous pouvez noter les articles acquis dans votre Feuille de Personnage.*

Lorsque vous avez terminé vos achats, vous choisissez une seconde et dernière destination dans la bourgade chaurienne, entre l'auberge (rendez-vous dans ce cas au **78**), la judicature (rendez-vous alors au **34**) et le poste de guet (rendez-vous donc au **11**).

## 107

Si vous avez la compétence Négocier, rendez-vous au **65**. Sinon, rendez-vous au **3**.

## 108

Si vous possédez la compétence Robustesse, rendez-vous au **85**. Sinon, rendez-vous au **12**.

## 109

Vous saisissez la chope qui vous est prêtée pour l'occasion en souriant un peu bêtement, veillant surtout à ne piper mot pour ne pas risquer de compromettre votre mission si proche de son dénouement. Fort heureusement, les lascars n'attendent pas de discours de remerciement de votre part, ni d'échange de plaisanteries. Ils se contentent de proposer à boire à qui passe près d'eux, sans distinction de grade ou de fonction. Vous vous humectez tout juste les lèvres, y laissant une belle épaisseur de mousse pour prouver que vous avez joué le jeu, puis rendez la chope à son propriétaire qui la récupère en vous gratifiant d'une tape amicale sur l'épaule. Tandis qu'ils poursuivent leur bruyante mais bienveillante beuverie, vous vous retournez pour aviser les deux tentes que vous aviez repérées quelques instants plus tôt. Votre cible doit se trouver dans l'une d'elles, mais laquelle ?

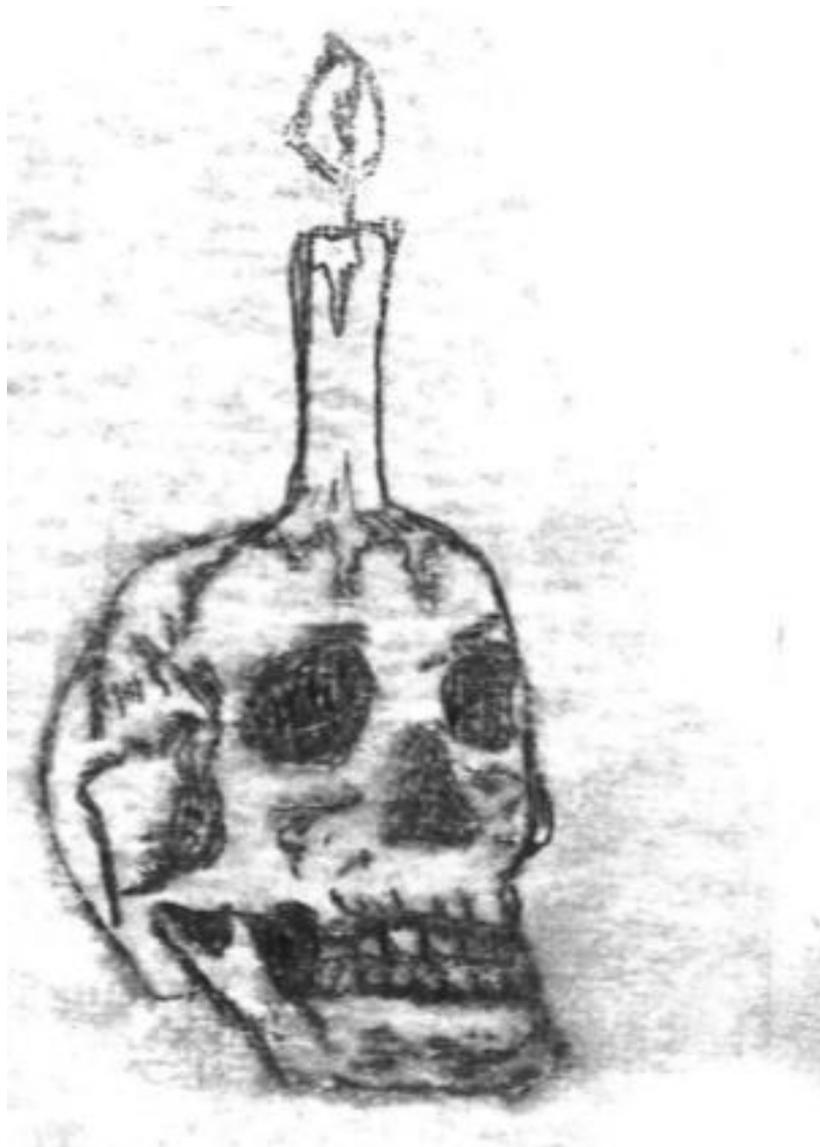
Allez-vous pénétrer dans la tente surmontée d'un étendard militaire (rendez-vous au **76**), ou dans celle gardée par deux sentinelles munies de hallebardes (rendez-vous au **43**) ?

Après avoir lestement empoché les pièces, les deux sentinelles lèvent vers vous des yeux emplis d'espièglerie. L'ennui et la cupidité font faire à l'esprit de grandes merveilles de facéties ! Tandis que son comparse affiche un large sourire mesquin, l'un d'eux, tâchant de conserver une mine sérieuse, déclare sur un ton de récitation :

- « Eh bien, tout me paraît en ordre. Vous pouvez circuler. »

Sans demander votre reste, vous remontez à dos de cheval et lui donnez un petit coup d'étriers pour le mettre au pas sur le pont. Vous poursuivez votre route sous les regards satisfaits des deux gardes, sans doute habitués à laisser les voyageurs franchir leur barrage pour peu de les avoir d'abord chahutés tout leur content.

Rendez-vous au **32**.



À présent que les bruits se font peu à peu plus distincts tout autour de la tente, vous réalisez l'évidence : votre dernier combat a été assez audible pour alarmer tous les résidents du bivouac. Voilà qui n'augure rien de bon pour vous. Vous craignez fort ne pas vous en tirer cette fois-ci. Reprenant une nouvelle et profonde inspiration, vous vous dirigez à pas lents vers la sortie et soulevez le pan de toile épaisse. La lumière du jour vous trouble un court instant, bien que le ciel soit toujours chargé de nuages gris et menaçants. Vous recevez une goutte sur le haut du visage. Devant vous, un mur compact de guerriers disposés en arc de cercle vous attend, lances et épées brandies vers vous. Ils ne disent rien et, en vous découvrant, se représentent le sort de leur chef, les yeux écarquillés de stupeur et d'angoisse. Certains d'entre eux piétinent d'incertitude, comme s'ils n'osaient pas s'en prendre au vainqueur de leur commandant ou comme s'ils reconnaissaient votre bravoure et votre force. Vous recevez une goutte sur le bout du nez et une autre sur la joue. Vous savez que, quoique vous tentiez maintenant, vous n'irez pas loin, ni longtemps. La quarantaine de fantassins, même désemparés ou hésitants, n'aura aucune difficulté à vous abattre sitôt que vous fondrez sur eux. Votre vigueur soit-elle pugnace et votre hardiesse impressionnante, vous ne pouvez venir à bout d'autant d'ennemis par la voie de la brutalité. Vous songez, l'espace d'un instant, qu'ils ne vous feront sûrement même pas l'honneur de la prison. Vous recevez plusieurs gouttes, un peu partout sur votre tête et sur vos épaules. Affichant alors un air serein et réjoui, vous élevez vos bras à l'horizontale, avec calme. Vos opposants accusent un moment de frayeur à l'idée de devoir vous combattre. Certains essaient de reculer dans leur rang serré. De nombreuses gouttes s'écrasent un peu partout alentours, sur vous comme sur le reste. Desserrant soudain l'étreinte de vos doigts apaisés, vous lâchez votre épée dont la lame vibrante n'émet que quelques brefs sons étouffés en heurtant la terre battue. La pluie tombe averse. Vous fermez les paupières avec quiétude et fierté. Le mugissement du déluge se fait assourdissant.

*Note des auteurs : Le 31 Octobre 1355, Édouard de Woodstock, le Prince Noir, détruisit Castelnaudary, brûlant et pillant avec une sauvagerie extrême, sans même proposer aux habitants de payer une rançon pour leur grâce.*

*... Peut-être avait-il découvert qu'un chevalier de cette région avait œuvré pour éliminer son fidèle lieutenant Cusynghon et triomphé dans cette audacieuse entreprise. La colère aurait alors poussé le Prince Édouard à faire représailles sur cette humble et bonne cité... Allez savoir.*

FIN

Cet ouvrage a été documenté avec la bande dessinée « Vent de Cocagne »  
De Alfred MORERA et Michel SURO

Imprimé par nos soins  
En Décembre 2019  
Espace Jeunes de la Ville de Castelnaudary

# DES LARMES ROUGES EN LAURAGAIS

Faites les choix qui vous correspondent.

Avancez sur les routes du Lauragais.

Remettez-vous en parfois au hasard.

Menez à bien votre quête.

A mi chemin entre le livre et le jeu de rôle,  
ce livre interactif vous emmènera  
à Castelnaudary, à l'époque du Prince Noir,  
en tant que chevalier protecteur du Lauragais.