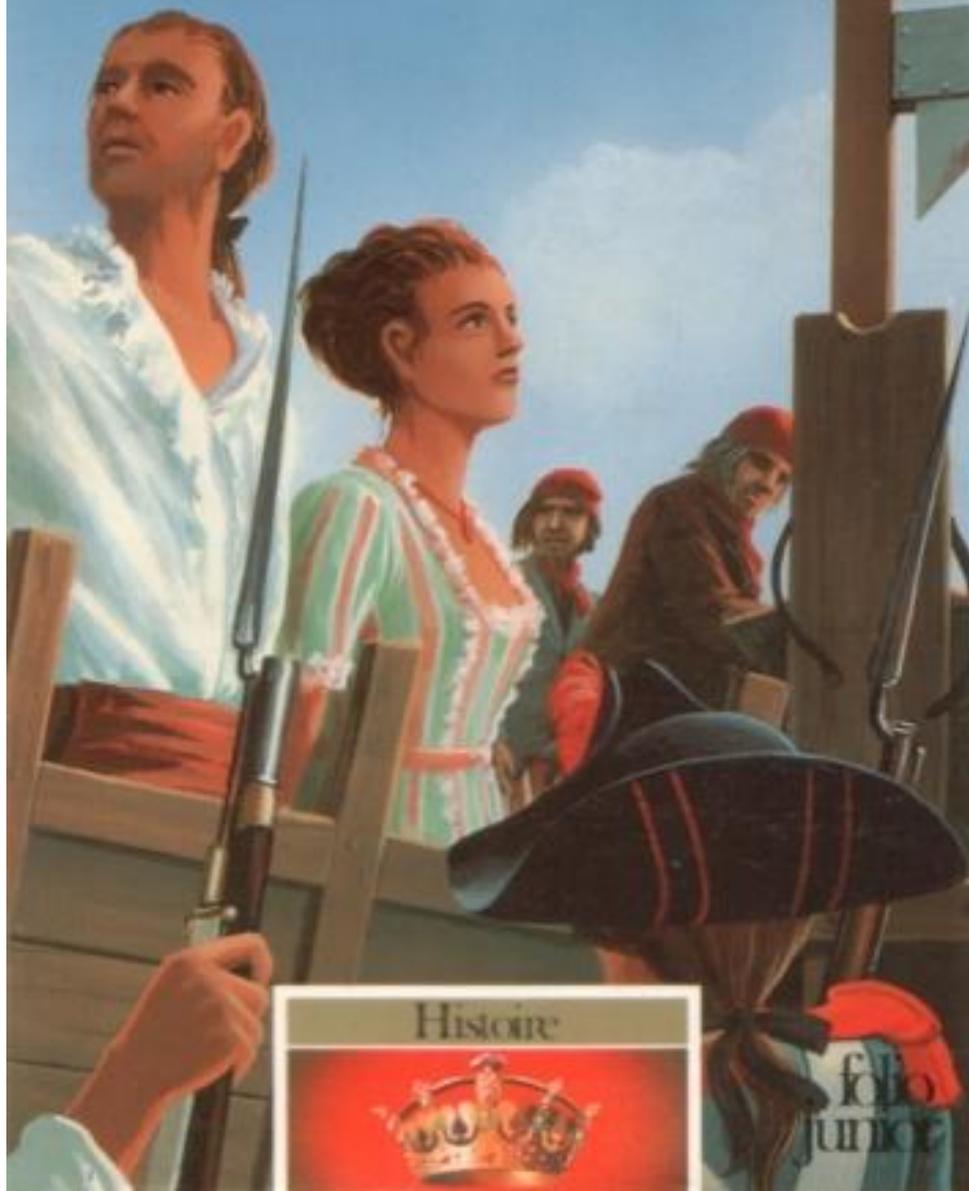


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

L'Ombre de la Guillotine



Simon Farrell et Jon Sutherland

L'Ombre de la Guillotine

Histoire/1

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau
Scan, OCR et mise en page : Alambix
Illustrations de Brian Williams

Gallimard

Voici une nouvelle série de Livre dont VOUS êtes le Héros, « Histoire », des livres-jeux historiques qui vont vous entraîner dans le passé et vous permettront de vivre par vous-même de grands moments de l'histoire.

Dans cette série, vous devenez un homme de l'époque, amené à prendre une succession de graves décisions qui vous font pénétrer au cœur des événements et de la vie quotidienne de cette période. Vous ferez la connaissance de personnages historiques célèbres, vous leur parlerez, vous serez dans la confidence de leurs pensées et de leurs actes, peut-être même pourrez-vous influencer personnellement sur leurs résolutions !

Chaque fois que vous vous trouverez devant une alternative, pesez soigneusement le pour et le contre, car, en ces temps troublés, bien des dangers guettent les imprudents, et un choix malheureux risquerait de mettre un terme à votre aventure avant même qu'elle n'est réellement commencé.

Vous trouverez dans ce livre les règles du jeu des livres-jeux historiques (vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et deux dés à jouer ordinaires, ces derniers pouvant être remplacés par la Table de Hasard de la page 23, un résumé des événements dont le monde est alors le théâtre, et la description détaillée du personnage que vous allez incarner et de ce que l'on peut attendre de vous.

En pages 10 et 11, vous trouverez une Feuille d'Aventure (et une Feuille de Combat) sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de noter vos points dans les cases correspondantes de cette Feuille d'Aventure avec un crayon, ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Feuille d'Aventure

TALENTS

(de 2 à 12)

Force

Agilité

Chance

Diplomatie

Adresse

Habilité

Equitation

ENDURANCE (Force : arrondie au chiffre
2 supérieur)

Feuille de Combat

Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :

La France au XVIII^e siècle

Nous sommes en 1789, et la dernière décennie n'a pas été clémente pour le royaume de France. Les récoltes ont été désastreuses et, si les paysans sont convenablement nourris, les habitants des villes ont dû se serrer la ceinture. Le mécontentement est encore accru par l'effet déplorable des impôts que le roi, Louis XVI, prélève sur tous ses sujets. Ces derniers temps, la situation s'est brusquement dégradée. Un nouveau relèvement des impôts, annoncé par le roi, a été si mal accueilli par les habitants des villes, particulièrement ceux de Paris, que le souverain a été contraint de convoquer les États généraux, une assemblée composée de représentants de l'aristocratie — la noblesse terrienne —, du clergé et du tiers état, ou bourgeoisie. Ce tiers état est formé de bourgeois sans titre nobiliaire, enrichis par le négoce ou par tout autre moyen, et de quelques nobles se prétendant les porte-parole du peuple. Les États généraux se sont réunis à Versailles, dans le palais du roi, mais, jusqu'ici, ils ne sont pas parvenus à prendre la moindre décision. Le tiers état s'est opposé à toutes les tentatives de ratification des nouvelles lois fiscales et, tout récemment, il s'est déclaré lui-même seul représentant du peuple, refusant de siéger avec le reste de l'assemblée et se réunissant séparément dans un jeu de paume de Versailles.

La turbulente population parisienne s'est livrée à de nombreuses manifestations pour soutenir l'action du tiers état, et le roi passe pour être fort mécontent de cette agitation. De part et d'autre, les esprits sont très échauffés.

La Révolution française

1789

5 mai — Les États généraux se réunissent à Versailles.

17 juin — Le tiers état se proclame lui-même Assemblée nationale.

14 juillet — Pillage de l'armurerie des Invalides.

Prise de la Bastille.

Début de la Révolution française.

1790

L'agitation continue.

1791

21 juin — Le roi Louis XVI tente de quitter la France avec sa famille. Ils sont arrêtés à Varennes et ramenés à Paris.

1792

10 août — La populace parisienne attaque le palais des Tuileries, massacre les gardes et emprisonne le roi.

21 septembre — Une nouvelle assemblée, la Convention, décrète l'abolition de la monarchie et proclame la république.

11 décembre — Le roi est jugé pour trahison.

1793

14 janvier — Le roi est déclaré coupable et condamné à mort.

21 janvier — Exécution du roi Louis XVI. La France est gouvernée par le Comité de salut public, dominé par Maximilien

Robespierre, qui se débarrasse de tous ses opposants par un bain de sang connu sous le nom de Terreur.

1794

La Terreur atteint son paroxysme en mars, mais un soulèvement au sein de la Convention conduit à l'arrestation et à l'exécution de Robespierre. La Terreur est terminée.

1795

La France est maintenant gouvernée par le Directoire, et l'ordre est rétabli.

Les sept talents

Il existe sept domaines principaux dans lesquels un Héros, en ces temps troublés, doit faire preuve de compétence. Le niveau de ses capacités dans chacun de ces sept talents se traduit par un chiffre compris entre 2 (le plus bas) et 12 (le plus élevé). Le choix de vos talents dépend uniquement de vous. Au début du jeu, vous êtes crédité d'un pécule de 50 points, que vous pouvez répartir comme vous l'entendez entre vos sept talents, à condition d'attribuer à chacun un minimum de 2 points et qu'aucun d'entre eux n'en reçoive plus de 12. Dans *L'Ombre de la Guillotine*, les sept talents sont les suivants : Force, Agilité, Chance, Diplomatie, Adresse (armes à feu), Habileté (armes blanches) et Équitation. Lisez les précisions données ci-après sur chacun de ces talents et examinez le Modèle de Héros figurant à la page 22 avant de répartir vos points et de noter vos totaux sur votre Feuille d'Aventure, à la page 10.

Force : c'est l'aptitude de base de votre personnage à supporter ou à infliger des dommages. Lorsque vous avez déterminé le nombre de points que vous désirez attribuer à la Force et rempli la case appropriée de votre Feuille d'Aventure, divisez ce chiffre par deux (en arrondissant, au besoin, au chiffre supérieur : si, par exemple, votre total de Force est 7, la moitié arrondie est 4) et inscrivez le résultat en face de la mention Endurance de votre Feuille d'Aventure.

Agilité : ce talent permet à votre personnage de se tirer d'un mauvais pas en esquivant un coup d'épée, en sautant par une fenêtre ou en se mettant rapidement hors d'atteinte.

Chance : dans certaines occasions, vous n'aurez pas d'autre solution que de remettre la vie de votre personnage entre les mains du destin. Il est souvent utile d'être très chanceux !

Diplomatie : certaines circonstances exigeront de la subtilité. Si vous êtes pris au dépourvu, sans arme ni possibilité de fuite, un peu de Diplomatie vous permettra souvent de vous en tirer.

Adresse : normalement, votre personnage est armé d'un pistolet, et il doit savoir s'en servir. L'Adresse peut faire toute la différence entre tuer ou se faire tuer. C'est un talent extrêmement précieux si vous êtes provoqué en duel.

Habilité : le combat à l'épée est la forme d'affrontement la plus courante à cette époque. Un homme décidé, sachant manier l'épée avec suffisamment d'Habilité, peut être redoutable.

Équitation : dans les situations délicates, un bon cavalier mordra probablement la poussière. Ce talent est votre aptitude à tirer le meilleur parti possible de votre monture avec un minimum de risques.

Utilisation des talents

Combat

Au cours de l'aventure, votre personnage sera parfois obligé de se battre. Bien que cette issue puisse le plus souvent être évitée par des décisions judicieuses, vous n'aurez pas toujours intérêt à esquiver l'affrontement. Dans ces cas-là, le paragraphe dans lequel le combat a lieu vous donnera toutes les indications utiles. On vous dira trois choses : quelle arme vous devez utiliser (si vous avez le choix, on vous le précisera), quel genre d'adversaire vous affrontez, et le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre selon que vous serez vainqueur ou vaincu.

Votre antagoniste sera décrit de la façon suivante :

BARON

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

Chaque fois que vous vous apprêtez à livrer un combat, notez sur la Feuille de Combat les caractéristiques de votre adversaire et les vôtres. Ces caractéristiques comprennent le talent de votre adversaire dans le maniement de l'arme utilisée, son total d'Endurance, votre propre talent (sauf indication contraire, vous devez utiliser la même arme que votre adversaire ; si, par exemple, il se bat à l'épée, c'est votre Habileté qui entre en compte), votre total actuel d'Endurance et — c'est le plus important ! — le numéro du paragraphe où a lieu le combat. L'issue du combat est facile à déterminer. Lancez deux dés : si le nombre de points amené est *inférieur ou égal* à votre total de talent, vous avez touché votre adversaire en lui infligeant une blessure. (Si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 23 en vous conformant

au mode d'emploi.) Avec une arme blanche (talent d'Habilité) ou à mains nues (talent de Force), vous réduisez de

1 point l'Endurance de votre adversaire chaque fois que vous lui infligez une blessure. Avec un pistolet ou un fusil (talent d'Adresse), vous la réduisez de

2 points. Déduisez du total d'Endurance de votre adversaire le nombre de points correspondant à la blessure que vous lui avez infligée.

Après avoir lancé les dés pour votre propre Assaut, vous en faites autant pour le compte de votre adversaire. Si le nombre de points que vous amenez est *inférieur ou égal* à son total de talent, il vous atteint et vous inflige une blessure. Déduisez alors de votre propre total d'Endurance le nombre de points correspondant. Vous les récupérerez lorsque vous ferez soigner votre blessure.

Le combat se poursuit de cette manière, en lançant les dés alternativement pour vous-même et pour votre adversaire, jusqu'à ce que l'un de vous deux soit tué en recevant suffisamment de blessures pour que son total d'Endurance soit réduit à zéro. La mort de chacun des combattants intervenant aussitôt que son total d'Endurance est réduit à zéro, il est indispensable de modifier ce total après chaque blessure.

La plupart du temps, vous aurez le bénéfice du premier Assaut. Si tel n'est pas le cas, cela vous sera clairement précisé dans le paragraphe. Si, à un moment quelconque du combat, votre personnage amène un double-as (c'est-à-dire si les dés s'immobilisent tous les deux avec le chiffre 1 sur le dessus), ou si vous pointez un 2 sur la Table de Hasard, vous tuez automatiquement votre adversaire. Malheureusement, la règle s'applique également dans

l'autre sens : si vous amenez un double-as ou si vous pointez un 2 sur la Table de Hasard pour le compte de votre adversaire, c'est vous qui êtes tué.

En cas de combat rapproché, que ce soit à l'épée ou à mains nues, vous avez le droit d'adopter une règle facultative : vous pouvez décider, au début de l'Assaut, de diviser votre total de talent par deux (en arrondissant au chiffre supérieur). Cela diminue vos chances d'atteindre votre adversaire, mais, quand viendra son tour de vous attaquer, son talent sera également réduit de moitié, et il aura plus de mal à vous atteindre. Ce qui peut être un avantage s'il est plus fort que vous.

Autres talents

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'utiliser vos autres talents. Vous pourrez, par exemple, avoir à convaincre une sentinelle de vous laisser passer (talent de Diplomatie), ou à vous en remettre à la Chance pour vous tirer d'une situation inextricable.

Chaque fois que l'on vous demandera de faire appel à l'un de vos autres talents, lancez deux dés en essayant d'amener un nombre de points *inférieur ou égal* à votre total dans le talent considéré. (Si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 23 en vous conformant au mode d'emploi.) Si vous y parvenez, vous serez prié de vous rendre à un certain paragraphe. Si vous échouez, vous devrez gagner un autre paragraphe. Pour venir à bout d'une entreprise, vous serez parfois forcé de tester avec les dés plusieurs talents différents.

Modèle de Héros

Force : 12 En cas de bagarre, ou s'il a décidé d'enfoncer une porte, il ne sera pas facile de lui tenir tête.

Agilité : 5 Pas très agile. Ne comptez pas sur ce talent en cas de pépin.

Chance : 8 Relativement élevée. Le Héros est un veinard.

Diplomatie : 6 Talent moyen. Devrait pouvoir se sortir d'un mauvais pas.

Adresse : 8 Pas un tireur d'élite, mais devrait toucher la cible plus souvent qu'il ne la manque.

Habilité : 7 Escrimeur standard. Pourra tenir sa place dans un combat à l'épée.

Équitation : 4 Pas fameux ! Pas de voltige équestre pour ce Héros.

Endurance : 6 Doté d'une grande vigueur physique, ce Héros est capable de supporter de nombreuses blessures. Il devrait survivre longtemps.

Remplissez la Feuille d'Aventure au crayon pour pouvoir gommer les scores et la réutiliser ultérieurement. Rien ne vous oblige à adopter les scores de talent figurant dans le Modèle de Héros : c'est à vous de déterminer le nombre de points que vous entendez affecter à chaque talent, pourvu que le total de tous ces points s'élève à 50.

Procédez de même pour la Feuille de Combat. Ses huit cases ne seront peut-être pas de trop pour vous amener à la fin de votre aventure.

Table de Hasard

Si vous n'avez pas de dés à jouer à portée de la main, vous pouvez utiliser à la place le tableau ci-dessous. Posez simplement le livre ouvert devant vous, fermez les yeux, et pointez l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la Table en laissant faire le hasard. Ouvrez alors les yeux et regardez quel chiffre vous avez « amené ». Si, dans un paragraphe quelconque, on vous demande un nombre compris entre 1 et 6, procédez de la même manière, mais divisez le chiffre « amené » par deux, en arrondissant au chiffre inférieur.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	9
7	9	7	3	10	6	5	4	8	8	7	5
6	6	9	8	2	10	5	4	8	7	4	9
5	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
7	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
5	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10

Portrait du Héros

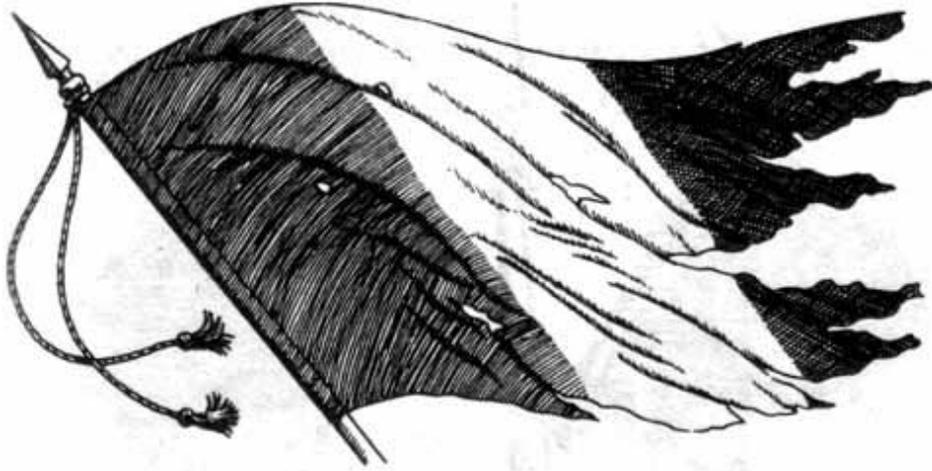
Vous vous appelez Philippe d'Auvergne et vous êtes le fils unique d'un aristocrate terrien. Le domaine de votre père est situé assez loin de Paris, et il y a plus d'un an que vous n'y avez pas mis les pieds. Vous êtes officier au 21^e régiment d'infanterie, l'un des plus dévoués au roi, dont les quartiers se trouvent dans la capitale.

En tant que militaire, vous êtes resté, dans une large mesure, étranger à l'agitation qui règne dans le pays, mais vous n'avez pu éviter de remarquer que l'humeur des habitants de Paris devient de plus en plus virulente.

Vous avez entendu quelques murmures de mécontentement, tant chez votre père que chez d'autres aristocrates de vos relations, au sujet des nouvelles lois fiscales que le roi cherche à imposer, mais l'armée, à une seule exception près, reste dévouée à la Couronne. Cette exception, c'est le régiment de la Garde nationale, dont les officiers sympathisent avec les doléances du petit peuple et dont les soldats sont grossiers et peu sûrs. Vos propres sentiments sur les problèmes qui menacent de diviser le pays sont confus. D'un côté, c'est le roi qui détient l'autorité suprême, mais, de l'autre, c'est le peuple qui constitue la France. La hantise d'une guerre civile vous obsède. Votre loyalisme est incertain, mais vous n'avez fait part de vos doutes à personne.

La turbulente populace parisienne a organisé plusieurs manifestations en faveur du tiers état, et c'est l'une de celles-ci qui vous avez été chargé de disperser, en ce jour du début de l'année 1789. Lorsque vous pénétrez dans la ville à la tête de vos hommes, votre esprit est troublé.

Et maintenant, rendez-vous au paragraphe **1**, où l'aventure vous attend. Bonne chance !



1

Vous vous trouvez à l'extrémité nord du Palais-Royal, à la tête de vos hommes. Vos instructions sont formelles : attendre qu'on vous en donne l'ordre pour ouvrir le feu sur les quelque dix mille manifestants qui ont envahi les jardins. Le régiment royal allemand et la Garde suisse, épaulés par la cavalerie du prince de Lambesc, bloquent les issues. La foule se met en branle dans votre direction en brandissant des bustes de Necker, le ministre récemment limogé qui avait la faveur du petit peuple. Vous remarquez la présence, parmi les manifestants, de quelques gardes nationaux, que vous pensiez être consignés dans leurs quartiers. Sur le côté, derrière la foule en marche, vous remarquez que les cavaliers commencent à éperonner leurs chevaux, et vous comprenez qu'ils ont dû recevoir l'ordre de charger. La populace se disperse. Beaucoup de manifestants s'enfuient de votre côté, et d'un geste bref votre



1 *La foule des manifestants se met en branle dans votre direction.*

Commandant vous fait signe d'ouvrir le feu. Qu'allez-vous faire ? Tirer sur la foule (rendez-vous au [110](#)) ou enfreindre les ordres (rendez-vous au [60](#)) ?

2

Votre petite troupe dévale la route au grand galop pendant plusieurs kilomètres avant que vous ne vous rendiez compte que cela ne sert à rien de continuer. Vous n'avez pas la moindre idée de la direction que les aristos ont prise après avoir abandonné leur carriole, et ce n'est pas en chevauchant à bride abattue sur cette route que vous vous procurerez des renseignements utiles. Vous décidez donc de retourner à la carriole. Rendez-vous au [20](#).

3

Le fait que vous soyez un déserteur pèse lourdement contre vous, et, dès le départ, il est manifeste que vos protestations seront vaines. La Cour se prononce en faveur du baron. Votre mère quitte le tribunal en larmes, et c'est humilié et la rage au cœur que vous lui emboîtez le pas. Durant les deux semaines suivantes, vous voyez la santé de votre mère se dégrader de jour en jour. Ne pouvant récupérer le domaine légalement, vous cherchez d'autres moyens de vous faire rendre justice. La fureur flambe en vous comme les bûchers des émeutiers, et vous envisagez sérieusement de tuer le baron pour le punir du tort qu'il a causé à votre mère. Qu'allez-vous faire ? Partir exiger réparation (rendez-vous au [245](#)) ou demeurer comme un bon fils au chevet de votre mère (rendez-vous au [226](#)) ?

4

Vous vous êtes bien battu, mais vous aviez affaire à trop forte partie. Votre sang se répand sur la plage de la petite crique, et vous rendez le dernier soupir. C'est là que votre aventure se termine, si près et néanmoins si loin du refuge.

5

— Le vieux GrosPierre ? dit jovialement le tenancier. Oh ! il a pris sa retraite. Il habite dans la rue Saint-Michel. Si vous voulez le voir, il doit être chez lui en ce moment.

Vous le remerciez et vous quittez la taverne. Rendez-vous au [249](#).

6

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous pivotez sur vos talons et prenez la fuite. Grâce à votre vigueur et à votre rapidité, vous avez tôt fait de distancer les soldats. Tapi dans une ruelle, vous reprenez haleine et, quelques secondes plus tard, vous les voyez passer, jurant comme des charretiers et soufflant comme des bœufs. Le sourire aux lèvres, vous attendez qu'ils aient tourné le coin de la rue pour repartir dans la direction opposée. Vous n'avez plus le choix. Il faut que vous pénétriez vous-même dans cette auberge. Rendez-vous au [33](#).

7

En piquant des deux pour rejoindre la carriole, vous réalisez que vous n'avez pas rechargé votre pistolet. Vous amenez votre monture au niveau de la voiture et criez au comte de fouetter ses chevaux. Il le fait, et la carriole bondit en avant. Pris au dépourvu,

le soldat lâche prise et tombe. La carriole poursuit sa route, et vous galopez à côté d'elle. Rendez-vous au [193](#).

8

Notre épée tombe bruyamment sur le sol. La douleur fulgurante qui vous transperce la poitrine est suivie de près par un choc sourd, lorsque votre dos entre brutalement en contact avec le bois de la porte qui se trouve derrière vous. Vous vous débattez au bout de la fourche du paysan qui regarde en ricanant votre vie ^échapper de votre corps. C'est ainsi que vous terminez votre aventure, cloué sur une porte de ferme.

9

— La torture a eu raison de l'un des prisonniers, annonce le capitaine avec satisfaction. Il a révélé qu'un deuxième groupe du même acabit empruntait le même itinéraire. Ils devaient retrouver des amis... (il fait une pause pour cracher par terre, afin de montrer l'opinion qu'il a de ceux qui aident les ennemis de la France)... dans la forêt, à une dizaine de kilomètres de la ville. Demain, prenez un détachement de cavaliers et rattrapez ces traîtres. Je veux ces aristos... morts ou vifs.

C'est en songeant à la journée du lendemain et en vous refusant fermement à penser au sort des prisonniers que vous regagnez vos quartiers. Rendez-vous au [153](#).

10

Après avoir fait votre rapport au capitaine de la Garde, vous vous faites panser pendant qu'il va consulter d'autres officiers. A son retour, il vous donne l'ordre de poursuivre les nobles en fuite. — Prenez une bonne dizaine d'hommes avec vous, dit-il. Et assurez-

vous que ce sont tous de bons cavaliers. Votre mission est de ramener tous ces maudits aristos, morts ou vifs. Vous partez demain à la première heure. Rendez-vous au [146](#).

11

Lorsque vous approchez du rivage, la lumière du feu se reflète sur la crête des vagues. Le bateau est maintenant tout proche, et vous entendez les femmes crier aux marins de se hâter. Mais ils n'arriveront pas à temps. Derrière vous, à quelques mètres de distance, claque la détonation d'un fusil, et une douleur fulgurante vous transperce le dos. Vous tombez, et votre sang imbibe aussitôt le sable de la plage. Abattu dans le dos... Quelle fin ignominieuse pour votre aventure !

12

Dans l'obscurité, vous éprouvez de la difficulté à recharger votre arme. Lorsque le pistolet est enfin prêt à faire feu, les fuyards sont déjà loin du rivage. La distance est trop grande pour que vous ayez la moindre chance de les atteindre, mais, en partie par fureur, en partie par désespoir, vous tirez quand même. Votre balle fait gicler l'eau à plusieurs mètres de l'embarcation. Vous n'avez pas réussi à les arrêter. En jurant, vous commencez à vous préparer à affronter le courroux de vos supérieurs. Votre aventure est terminée.

13

Vous vous laissez tomber sur le sol en dégainant votre pistolet. Le comte vous en passe un second et s'allonge à vos côtés. Derrière vous, les femmes et les enfants descendent jusqu'au bord de l'eau pour attendre anxieusement l'arrivée du bateau. La plage est complètement obscure, en dehors du cercle de lumière vacillante

qui entoure le feu. Vous voyez quelque chose bouger à la lisière de cette zone éclairée et vous tirez. Ignorant si vous avez ou non atteint votre cible, vous rechargez fébrilement votre pistolet et scrutez les ténèbres, guettant un autre mouvement. Près de vous, vos compagnons déchargent également leurs armes. Rendez-vous au [263](#).

14

Vos adversaires gisent sur le sable, morts. Les autres aristos se rendent. Vous les ramenez à Calais et prenez vos dispositions pour qu'ils soient conduits à Paris et jugés. Votre succès va servir à la fois votre carrière et la cause de la Révolution. Votre aventure est terminée. Félicitations !

15

Comprenant que la populace n'entendra pas raison, vous éperonnez votre monture et foncez à travers la foule compacte. Au passage, des mains se cramponnent à vos jambes, mais vous parvenez à leur faire lâcher prise et vous continuez à galoper. C'est seulement au bout de plusieurs minutes, à bonne distance de la caserne, que vous mettez votre cheval au pas et commencez à réfléchir plus calmement. D'après ce que le colonel vous a dit, il semblerait qu'il soit plus difficile de sortir de Paris que d'y entrer. Et même si vous y parveniez, où iriez-vous ? Apparemment, les troubles de la capitale ont gagné la campagne environnante, et la France entière sera bientôt sous le contrôle de l'Assemblée nationale. En chevauchant dans les étroites rues parisiennes, vous ne tardez pas à vous rendre compte que votre monture attire bien des regards. Personne d'autre ne va à cheval, et il est évident que vous devez renoncer au vôtre si vous voulez avoir le moindre espoir de passer

inaperçu. Vous mettez pied à terre dans une venelle, abandonnez votre cheval et partez résolument à pied, sans savoir ce que vous réserve l'avenir, même immédiat. Rendez-vous au [167](#).

16

L'officier fait un pas en avant et vous gifle à toute volée. La joue cuisante du coup reçu, vous l'écoutez vociférer.

— Vous êtes aveugle ou quoi ? Vous n'avez pas vu mon signal ? Commandez à vos hommes de tirer sur ces manants. A moins que vous ne soyez trop lâche pour ça ?

Ces derniers mots vous font bouillonner de rage. Allez-vous exécuter cet ordre cinglant (rendez-vous au [110](#)) ou riposter à son geste (rendez-vous au [69](#)) ?

17

Le sabre du cavalier vous fauche. Pendant que vous vous écroulez, l'homme vous assène un dernier coup de lame pour s'assurer que vous êtes bien mort. C'est ici que se termine votre aventure.

18

Les deux hommes sont bien décidés à se défendre. L'un d'eux vous contourne par la gauche pendant que l'autre s'avance droit vers vous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier PAYSAN

6

3

Second PAYSAN

5

3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [8](#).

19

Des mains rugueuses vous empoignent et vous traînent sans ménagement devant le magistrat local. Votre Diplomatie ne vous sera ici d'aucun secours, et le tribunal est décidé à faire un exemple. — N'étaient votre famille et votre bonne conduite antérieure, le meurtre abject que vous avez commis m'obligerait à vous condamner à mort, déclare le juge. Compte tenu des circonstances, je vous condamne à trente ans de prison. Vous serez transféré à Paris dans le courant de la semaine. Le voyage jusqu'à Paris est probablement le plus pénible de toute votre existence, mais ce n'est rien à côté des atrocités qui vous attendent dans la petite prison des faubourgs de la capitale. Les conditions d'incarcération y sont positivement indescriptibles.

Jour après jour, vous croupissez dans vos propres excréments, pratiquement sans manger et sans boire. Pour ne pas mourir complètement de faim, vous devez disputer quelques détritibus aux rats qui infestent votre cellule, et le bruit de leurs constants trottements hante vos cauchemars. Vous n'êtes bientôt plus qu'une épave émaciée, se cramponnant à un infime souffle de vie, avec bien peu d'espoir, si ce n'est aucun, d'un avenir meilleur. Rendez-vous au [87](#).

20

Vous scrutez le sol aux alentours de la carriole, en espérant y découvrir des traces indiquant la direction que ses occupants ont prise après l'avoir abandonnée. Testez votre Chance avec les dés. Si vous échouez, rendez-vous au [214](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [106](#).

21

Lorsque vous arrivez devant la maison, rien ne bouge et tout est silencieux. Interloqué, vous criez : — Compagnie, rassemblement ! Votre commandement reste sans effet. Vos hommes et les chevaux qui se trouvaient dans l'écurie ont disparu. Vous jurez et reprenez seul la route de Calais. Rendez-vous au [96](#).

22

Vous débouclez lentement votre baudrier. Les deux hommes sont très nerveux, et ils vous regardent faire avec la plus grande méfiance. Pour savoir s'ils interprètent correctement votre geste, testez votre Chance. Si vous réussissez, rendez-vous au [220](#). Si vous échouez, rendez-vous au [8](#).

23

La masse du forgeron peut infliger des dommages très graves, et vous perdrez 2 points d'Endurance chaque fois qu'elle vous atteindra. En revanche, elle est si lourde que le forgeron met un certain temps à la soulever, ce qui vous permet de lui porter deux coups d'épée pendant qu'il vous assène un seul coup de masse. Le premier Assaut est pour vous.

FORGERON

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [288](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [292](#).

24

Vous criez au comte de forcer l'allure et maintenez votre cheval à la hauteur de la carriole. Votre poursuivant décharge son pistolet sur vous, mais vous manque. Allez-vous faire demi-tour et riposter

(rendez-vous au [109](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [242](#))?

25

Ayant pris la décision d'inspecter vous-même toutes les portes de l'enceinte, vous vous mettez immédiatement à l'œuvre. La première porte à laquelle vous vous rendez est bien gardée, et personne n'y a entendu parler d'un soldat nommé Valmy. Vous poursuivez votre chemin jusqu'à la suivante... et encore la suivante... et encore la suivante. A la quatrième porte, l'un des hommes que vous interrogez reconnaît le nom.

— Oui, répond-il, Valmy est de garde cette nuit, à la porte de la rue des Clefs. Pourquoi ? Vous vous expliquez rapidement, et plusieurs soldats se joignent à vous lorsque vous vous dirigez en hâte vers la rue indiquée. Vous avez à peine couvert la moitié de la distance que le bruit d'une fusillade retentit au loin. Espérant, contre toute probabilité, ne pas arriver trop tard, vous vous élancez. Rendez-vous au [253](#).

26

En arrivant à Paris, vous constatez que les portes de la capitale sont désormais gardées par des révolutionnaires placés directement sous les ordres de l'Assemblée. Bien des drames se sont déroulés depuis votre départ, notamment la tentative de fuite du roi Louis XVI pour gagner l'Autriche. Sans la vigilance des citoyens engagés — les gens du peuple —, le souverain n'aurait pas été arrêté avant d'avoir pu franchir la frontière. Paris — ainsi, d'ailleurs, qu'une grande partie de la France — est maintenant surveillé de près par le comité directeur de l'Assemblée. Depuis la tentative d'évasion du roi félon, le contrôle des portes a été renforcé, et les gardes ont ordre

d'arrêter tout aristocrate qui tenterait de quitter la ville. Un gros homme, monté sur un chariot, harangue d'une voix tonnante la foule qui s'amasse autour de lui.

— Citoyens ! La patrie a un besoin urgent de votre aide. Le Comité de salut public m'a chargé de faire appel à vous. Il nous faut des citoyens loyaux et fidèles pour grossir les rangs des armées de la Révolution. Y a-t-il, parmi vous, des hommes désireux de servir leur patrie ?

De nombreux hommes s'avancent et sont chaleureusement accueillis par le recruteur. La foule les acclame, et leurs poitrines se gonflent d'orgueil lorsqu'ils sont acceptés. Ému par ce spectacle, vous vous dirigez vers le chariot et proposez également vos services. Quel autre métier pourriez-vous exercer ? Si vous ne vous engagez pas dans l'armée des révolutionnaires, vous risquez fort de crever de faim dans le ruisseau. On vous conduit dans la caserne provisoire de la Garde nationale, où l'on vous remet un brassard indiquant que vous êtes sous les ordres du Comité de salut public. Rendez-vous au [105](#).

27

Vous profitez de la fraction de seconde qu'il met à lever le poêlon avec lequel il a l'intention de vous assommer pour bondir sur le côté. Faisant volte-face, vous constatez que le fermier est en rupture d'équilibre, et vous en profitez pour lui assener un bon coup sur la tempe avec le pommeau de votre épée. Il s'affaisse sans bruit. Rendez-vous au [184](#).

Vous vous levez de votre siège et tirez votre épée.

— Qui ose prétendre que je suis un aristocrate ? rugissez-vous en espérant gagner suffisamment de temps pour atteindre la sortie.

— Moi, rétorque-t-il en dégainant à son tour.

Ses compagnons se mettent également debout. Vous n'avez qu'une alternative : courir vers la porte (rendez-vous au 164) ou affronter ces hommes. Si vous décidez de vous battre, voici comment se présentent vos adversaires :

HABILETÉ ENDURANCE

POCHARD	4	3
Premier COMPAGNON	5	3
Second COMPAGNON	7	4

Si vous sortez vainqueur de ce combat, personne, dans la taverne, ne vous cherchera noise (rendez-vous au [289](#)). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#).

Malgré la lettre de votre mère, vous estimez qu'il ne serait pas raisonnable de retourner dans le petit village où vous êtes né. A l'heure qu'il est, la nouvelle de votre désertion a dû y parvenir, et il est plus sage de rester caché à Paris. Mais, la semaine suivante, une deuxième lettre, encore plus désespérée que la première, vous parvient, et il est manifeste que votre mère a un besoin urgent de votre aide. Au mépris de toute prudence, vous vous apprêtez à quitter la capitale. Sortir de la ville ne pose pas de problème. La

populace a acquis une telle puissance que plusieurs des portes sont maintenant entre ses mains. Déguisé en ouvrier agricole cherchant de l'embauche, vous traversez la campagne sans attirer l'attention. Rendez-vous au [92](#).

30

Vous vous approchez des grilles en prenant bien soin de laisser votre main à bonne distance de votre pistolet. Derrière les barreaux de fer forgé, la cour des Invalides est déserte. Les portes de l'armurerie se dressent à l'autre extrémité de l'espace découvert. Elles sont fermées. Vous poussez doucement les grilles, qui s'ouvrent toutes grandes devant vous. Allez-vous essayer de parlementer avec les gardes postés derrière les portes (rendez-vous au [201](#)) ou faire appel à la foule massée derrière vous pour envahir l'édifice (rendez-vous au [280](#)) ?

31

Le capitaine est en partie convaincu. — D'accord, dit-il. Prenez une escouade et allez voir de quoi il retourne. J'espère pour vous, d'Auvergne, qu'il y a un fond de vérité dans les commérages de cette vieille femme.

Vous le remerciez et vous vous hâtez de rassembler quelques hommes. Dès qu'ils sont prêts à partir, vous les conduisez à l'adresse que l'on vous a indiquée. Rendez-vous au [39](#).

32

Vous arpentez d'un pas ferme l'une des étroites ruelles qui sillonnent la capitale, en faisant de votre mieux pour vous fondre dans la foule crasseuse des petites gens. Un remugle de poisson pourri et la puanteur des caniveaux pleins d'immondices assaillent



32 *Une bande de citoyens armés arrête les passants pour les interroger.*

vos narines. Au-dessus de votre tête, une fenêtre s'ouvre à la volée et une voix de poissarde glapit : « Gare dessous ! » Vous avez tout juste le temps de vous écarter d'un bond avant que ne se déverse sur la chaussée le déluge d'eau grasse que la femme balance sans se soucier de savoir où elle tombe. Après avoir repris votre équilibre, vous tournez à nouveau les yeux vers le bout de la rue et apercevez une bande de citoyens armés, qui arrête les passants au hasard pour les interroger. Que faire ? Vous cherchez fébrilement une échappatoire et découvrez non loin de vous, sur la gauche, un passage obscur. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [161](#)) ou essayer de franchir le barrage au chiqué (rendez-vous au [72](#)) ?



33

Vous trouvez sans difficulté l'auberge Pécheront et pénétrez avec circonspection dans le débit de boissons. La salle est pleine de gens du pays, qui ne vous prêtent aucune attention. Vous vous approchez de l'aubergiste et lui commandez un verre de vin.

— M. Plisinier n'est pas là ? demandez-vous négligemment.

— Ah, vous êtes de ses amis, monsieur ? répond-il. Ça fait deux ans qu'il a pris sa retraite. Il a une bicoque dans une petite crique, en dehors de la ville, tout près des remparts, à ce qu'on m'a dit.

Vous le remerciez, videz votre verre et quittez l'auberge. La crique est située à l'est de la ville, et c'est dans cette direction que vous dirigez vos pas. Rendez-vous au [257](#).

34

Comprenant qu'il serait vain de tenter de vous frayer un chemin à travers la cohue, vous faites entrer vos hommes dans la boutique d'un fabricant de chandelles, de l'autre côté de la place, face à la Bastille. Là, vous grimpez rapidement l'escalier, en dépit des protestations du boutiquier craintivement réfugié derrière son comptoir, et vous déployez votre petite troupe devant les fenêtres du dernier étage. D'un coup de crosse de pistolet, vous fracassez une croisée en faisant pleuvoir des éclats de verre sur le pavé irrégulier de la chaussée. Ce ne sont pas les cibles qui manquent, et vous ouvrez posément le feu sur la populace agglutinée autour du portail de la prison qui vous fait face. Vos hommes canardent la foule par les autres fenêtres. Quelques manifestants, parmi les plus proches, tentent de riposter, mais ils sont rapidement éliminés par vos tireurs d'élite. D'autres essayent sans grande conviction de pénétrer dans la boutique du rez-de-chaussée, mais votre sergent y a posté des hommes pour empêcher toute intrusion, et ils sont facilement repoussés. Malgré l'aide que vos tirailleurs apportent aux défenseurs de la forteresse, les émeutiers amènent un chariot lourdement chargé devant le portail et s'en servent comme d'un bélier pour l'enfoncer. A la troisième tentative, la porte cède, et la populace s'engouffre dans la brèche. La Bastille est prise. Le sort de ses occupants semble désormais réglé, et vous devez veiller à la sécurité de vos propres hommes. Ayant atteint son objectif, la foule risque maintenant de se retourner contre vous. Aussi, après avoir commandé à vos soldats de poursuivre un tir de harcèlement, vous

mettez-vous en quête d'une autre issue. La place sur laquelle donne la maison est une voie de repli trop exposée. A l'arrière du bâtiment, une petite porte donne sur un passage qui, pour l'instant, paraît relativement sûr, mais peut-être pas pour longtemps. Vous remontez à l'étage supérieur ; vous devez maintenant prendre une décision : allez-vous évacuer vos hommes par la porte du passage (rendez-vous au [178](#)) ou leur faire attaquer les émeutiers (rendez-vous au [73](#)) ?



35

— Pas question, monsieur, ripostez-vous. Vous ne pouvez pas rester seul. Les autres doivent continuer, d'accord. Mais moi, je ne bouge pas d'ici tant que vous ne serez pas en état de voyager. Comprenant que rien ne vous fera changer d'avis, les autres acquiescent à contrecœur et se mettent en route. Vous les regardez s'éloigner en vous demandant si vous les reverrez un jour. Plusieurs heures s'écoulent. Rendez-vous maintenant au [180](#).

36

Instinctivement, vous laissez tomber sur le gravier votre tricorne trop voyant. Votre tunique suit le même chemin, et vous vous mêlez plus étroitement à la foule. La cohue vous offre la meilleure protection que vous puissiez espérer. En quelques secondes, vous vous êtes suffisamment éloigné pour pouvoir souffler un peu, mais

les soldats postés aux sorties des jardins constituent encore un danger. Rendez-vous au [41](#).

37

Le lendemain matin, une fois restauré, vous allez retrouver Madeleine, qui est en train de préparer un cataplasme pour le marquis de Serval. Apparemment, celui-ci souffre de la goutte. Après avoir posé le cataplasme, Madeleine vous réunit avec le comte de La Vallière et le marquis de Candaille pour vous expliquer les dispositions prises. Elle déroule un plan de Paris sur la vaste table de la cuisine.

— Nous sommes ici, dit-elle en posant son doigt sur la carte. La porte la plus proche est là, à moins d'un kilomètre, mais elle est si bien gardée qu'il n'y a aucun espoir de la franchir. Notre organisation a préféré concentrer ses efforts sur cette porte-ci, celle de la rue des Clefs. Normalement, elle n'est gardée que par une seule sentinelle mais, si celle-ci a besoin d'aide, les renforts ne sont pas loin. Nous avons réussi à soudoyer le gardien habituel, le sergent Valmy. Il prend son service à une heure du matin, et il lui est déjà arrivé à plusieurs reprises de laisser sortir une voiture sans la fouiller, à condition que le cocher lui remette cinq louis d'or. La somme vous coupe le souffle. Avec cinq louis, on peut mener la vie de château pendant au moins deux mois !

— J'ai amené derrière la maison, continue Madeleine, une carriole bâchée et suffisamment de chevaux pour la tirer et permettre à un cavalier d'ouvrir la route. Malheureusement, je n'ai personne pour la conduire : il faudra que l'un de vous s'en charge. Vous partirez d'ici à minuit et demi, et vous arriverez à la porte juste après que Valmy a pris son service. Emportez toutes les armes que vous

possédez. Je ne peux rien vous fournir d'autre que cette carriole. Une fois sortis de Paris, vous prendrez la route du nord-est, qui conduit directement à la forêt. A dix kilomètres de l'enceinte, quittez la route, dissimulez la voiture sous les arbres et attendez qu'on vienne vous trouver. De là, on vous conduira à Calais, dans un endroit 'sûr, d'où un bateau vous emmènera en Angleterre.

Elle vous sourit, et votre admiration pour cette courageuse jeune femme s'accroît encore. Le restant de la journée se passe à faire des projets. On décide que, au cas où quelqu'un viendrait à être blessé ou se laisserait distancer, il faudra l'abandonner. On ne peut pas compromettre la sécurité de tout le groupe pour sauver l'un de ses membres. Rendez-vous au [141](#).



38

Vous sentant un peu plus en sûreté et grandement soulagé, vous vous hâtez de vous éloigner du groupe armé. Lorsque vous avez l'impression d'avoir mis suffisamment de distance entre lui et vous, vous vous détendez et reprenez vos investigations. Rendez-vous au [274](#).

39

En arrivant à l'adresse indiquée, vous constatez qu'il s'agit d'une petite maison toute semblable à ses voisines, dans une rue tranquille. Il n'y a pas de lumière aux fenêtres, et on n'entend aucun

bruit. Si vous souhaitez vous embusquer dans les parages pour surveiller la maison, rendez-vous au [163](#). Si vous décidez de forcer sa porte sans plus attendre, rendez-vous au [229](#).

40

Vous armez votre pistolet, visez et tirez. A cette distance, entre les mains d'un tireur de votre classe, un pistolet a peu de chance de rater son but. La balle frappe le plus costaud des deux paysans entre les yeux. Il s'écroule avec fracas. Dégainant aussitôt votre épée d'un geste vif, vous vous apprêtez à vous défendre contre le second. Rendez-vous au [65](#).

41

Bien que vous n'ayez plus ni tricorne ni tunique, certains manifestants reconnaissent en vous un militaire. Loin de s'en inquiéter, ils vous accueillent dans leurs rangs en vous tapant sur l'épaule et en vous criant : « Bravo ! » et « Soyez le bienvenu, soldat de la France ! » Le plus gros de la populace semble se diriger vers la partie des jardins occupée par la Garde suisse, et, en regardant par-dessus les têtes de ceux qui vous précèdent, vous voyez que les Suisses s'écartent pour laisser passer la foule. Vous prenez soin de rester au milieu de la cohue et n'osez pas tourner la tête vers les soldats de peur d'être reconnu. Comprenant votre situation, un homme à l'expression bienveillante, portant un tablier de boucher, vous adresse un clin d'œil et s'interpose entre les gardes et vous. Vous sortez des jardins côte à côte. Il vous propose de l'accompagner, et, n'ayant aucun autre endroit où aller, vous acceptez. Rendez-vous au [218](#).

42

Vos agresseurs gisent à vos pieds, morts. Impossible de rester là si vous ne voulez pas être arrêté. Hâtivement, vous rassemblez vos affaires et sautez à cheval pour regagner Paris. Peut-être pourrez-vous vous y perdre dans la foule ? Le trajet ne présente pas de difficulté, mais vous êtes continuellement obsédé par la pensée que des poursuivants furieux pourraient être lancés à vos trousses. Rendez-vous au [26](#).

43

Ne parvenant pas à soutirer le moindre renseignement aux aristos capturés, vous renoncez à les interroger et quittez la pièce. Vos hommes prennent aussitôt le relais. Bien que vous sachiez que c'est indispensable, vous préféreriez ne pas entendre les cris de souffrance qui vous poursuivent tout le long du couloir. Près d'une heure plus tard, vous êtes de nouveau appelé chez le capitaine. Afin de savoir ce qu'il a à vous dire, rendez-vous au [9](#).

44

Les traces fraîches conduisent à l'orée de la forêt. Au-delà, le feuillage est assez clairsemé pour que l'on aperçoive une ferme délabrée, entourée de diverses dépendances. Au premier abord, elle semble inhabitée, mais, en regardant mieux, vous vous apercevez que l'une des granges abrite plusieurs chevaux.

Vous vous approchez prudemment des bâtiments. Comment allez-vous y pénétrer ? En vous faufilant par-derrière (rendez-vous au [291](#)) ou en avançant tout droit vers la porte principale (rendez-vous au [227](#))?



44 Vous vous apercevez que l'une des granges abrite plusieurs chevaux.

45

— Adieu, dites-vous à l'agent de liaison terrifié. Et merci encore de votre aide.

Vous marchez vers la porte, l'ouvrez, la refermez en la claquant et allez sans aucun bruit vous plaquer contre le mur à côté de la deuxième porte, celle que l'homme vous a désignée. Vous tirez votre pistolet et l'armez. La porte s'ouvre toute grande, et il en sort un individu en uniforme de la Garde nationale, poussant devant lui une jeune fille terrorisée. Il s'adresse au fermier en rangeant son pistolet dans son étui.

— Bien joué, citoyen. La guillotine aura peut-être deux têtes de moins à trancher, si tout se passe comme prévu.

Il se tait brusquement, les yeux fixés sur la jeune fille qui vient de vous apercevoir et vous contemple bouche bée. Avec un juron, l'homme fait volte-face en portant la main à son pistolet. Vous l'abattez d'une balle en plein front, et il s'écroule sur le plancher raboteux. La jeune fille se réfugie en pleurant dans les bras de son père. Rendez-vous au [117](#).

46

Il refuse obstinément de vous laisser passer, et vous vous retirez, découragé. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Continuer votre patrouille (rendez-vous au [172](#)) ou prendre la décision d'enquêter tout seul sur les révélations de la vieille femme (rendez-vous au [39](#))?

Vous suivez les conseils du colonel et retirez votre uniforme avant de quitter la caserne. Où pourriez-vous aller, maintenant ? D'après ce qu'il vous a dit, il semble que la capitale tout entière vous soit hostile, et cela uniquement à cause d'un incident remontant à votre naissance : le fait que vous soyez né aristocrate ! En conduisant votre cheval vers la porte de la caserne, vous constatez que la foule qui commençait à s'amasser à votre arrivée s'est transformée en cohue. Néanmoins, vous ne pouvez rien faire d'autre que payer de toupet, en espérant que la populace ne s'en prendra pas à vous. Lorsque vous arrivez à la porte, la sentinelle qui vous a laissé entrer quelques instants auparavant vous barre la route et vous demande :

— Vous êtes un aristocrate, m'sieur ? Si vous voulez essayer de convaincre le soldat de vous laisser passer, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez éperonner votre monture et tenter de forcer le passage, rendez-vous au [15](#). Si vous décidez de dégainer votre arme et de vous battre, rendez-vous au [168](#).

Vous tirez sur les rênes jusqu'à ce que les chevaux s'immobilisent, et vous vous retournez pour observer l'homme qui vous suit, tout en sortant votre pistolet de son étui, mais sans le faire voir. Le cavalier s'arrête également, et vous le voyez braquer une arme sur vous. Il tire sans sommation, mais vous manquez. Qu'allez-vous faire ? Si vous tirez sur lui et atteignez votre cible, rendez-vous au [239](#). Si vous tirez et manquez votre cible, ou si vous décidez de fouetter les chevaux, rendez-vous au [84](#).

49

— Partez ! insiste le marquis, mais vous secouez négativement la tête.

— Nous affronterons le destin ensemble, déclarez-vous en chargeant votre pistolet.

La porte d'entrée de la ferme s'ouvre à la volée, et des coups de feu retentissent dans la salle où se tenait le fermier. La poignée de la porte de la pièce dans laquelle vous vous trouvez commence à tourner. Allez-vous tirer sur les soldats qui vont entrer (rendez-vous au [131](#)) ou vous constituer prisonnier (rendez-vous au [83](#)) ?

50

Le paysan s'avance vers vous, sa fourche en avant. Vous l'affrontez avec votre épée.

PAYSAN

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à le tuer en un ou deux Assauts au plus, rendez-vous au [221](#). Si le combat se poursuit après le deuxième Assaut, rendez-vous au [173](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [8](#).

51

De la mer vous parvient un bruit de rames battant l'eau. Lorsqu'il s'approche du rivage, vous vous retournez pour dire à vos compagnons d'aller attendre le canot au bord de l'eau. A ce moment-là, deux détonations claquent tout près, et vous sentez une balle de fusil traverser votre veste à moins d'un doigt de votre flanc. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour prendre votre décision. Dans l'obscurité, vous ne pouvez pas savoir à quelle distance se trouvent vos agresseurs. Allez-vous conseiller à tout le

monde de courir vers le canot (rendez-vous au [129](#)) ou demander aux hommes de rester sur place pour couvrir la retraite des femmes et des enfants (rendez-vous au [13](#)) ?



52

En chargeant au galop le groupe des gardes, vous en culbutez trois, et les autres se dispersent. Vous faites aussitôt faire demi-tour à votre monture, revenez sur vos pas et franchissez la porte derrière la carriole. Dans votre dos, les gardes tiraillent au hasard, mais toutes leurs balles se perdent dans la nuit. Rendez-vous au [193](#).

53

Sans laisser au vieil homme le temps de dire un mot, vous lui demandez où il s'est procuré d'aussi beaux chevaux

— Des chevaux ? répète-t-il. Ah oui ! les chevaux ! Je les ai achetés hier à un jeune gentilhomme. Ils sont à vendre...

— Ils m'ont paru particulièrement fringants, et ils sont certainement très au-dessus de vos moyens, objectez-vous.

Poursuivez son interrogatoire au [268](#).

54

L'homme laisse tomber sa fourche et lève les mains en signe de soumission. Vous avancez de quelques pas en surveillant alternativement des yeux le paysan et l'homme étendu sur le lit. Celui-ci s'est mis à trembler. Tout à coup, vous recevez un coup

violent sur l'occiput et vous vous effondrez, inconscient. Rendez-vous au [81](#).

55

Cette situation exige manifestement beaucoup de doigté. Testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [15](#).

56

Estimant que vous serez plus efficace à cheval, vous prenez les devants après un dernier adieu de Madeleine. Le comte de La Vallière prend avec maîtrise les rênes de la carriole et vous suit. Vous chevauchez depuis une vingtaine de minutes dans les ténèbres des rues désertes lorsque vous entendez le bruit des sabots, d'un autre cheval. Vous vous retournez et constatez que celui-ci suit la carriole. Qu'allez-vous faire ? Laisser la voiture vous dépasser et faire demi-tour pour affronter le poursuivant (rendez-vous au [109](#)) ou crier au comte de forcer l'allure (rendez-vous au [24](#)) ?

57

Ayant pris la décision de remonter le courant, vous franchissez le petit cours d'eau et vous vous livrez à un examen approfondi du sol meuble de la berge opposée. Au premier abord, vous n'y relevez aucune trace. Vous pouvez changer d'avis et vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [77](#)) ou, en longeant entement le ruisseau, gagner le [230](#).

58

Soudain, la rue bifurque. Si vous êtes accompagné, vous pouvez diviser vos forces. Sinon, vous devez continuer la poursuite tout seul. Quoi qu'il en soit, quelle rue allez-vous emprunter vous-même? Si vous prenez celle de droite, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez prendre celle qui se dirige vers la gauche, rendez-vous au [144](#).

59

Le cheval est un peu nerveux, mais il se calme vite quand vous lui flattez l'encolure, et vous le faites sortir de l'écurie. Au moment où vous arrivez dans la cour, une main puissante s'abat sur votre épaule. Vous pivotez sur vos talons et vous vous trouvez nez à nez avec un forgeron tenant une lourde masse. L'heure n'est pas aux explications, il faut vous battre. Rendez-vous au [23](#).

60

Sachant que vous ne pourrez jamais commander à vos hommes de tirer sur des femmes et des enfants désarmés, vous comprenez que vous vous trouvez devant une alternative : ou vous joindre aux émeutiers pour manifester contre l'intransigeance du roi, ou veiller à la sécurité de vos troupes. Si vous décidez de faire reculer vos hommes, rendez-vous au [82](#). Si vous voulez vous rallier au peuple, rendez-vous au [175](#).

61

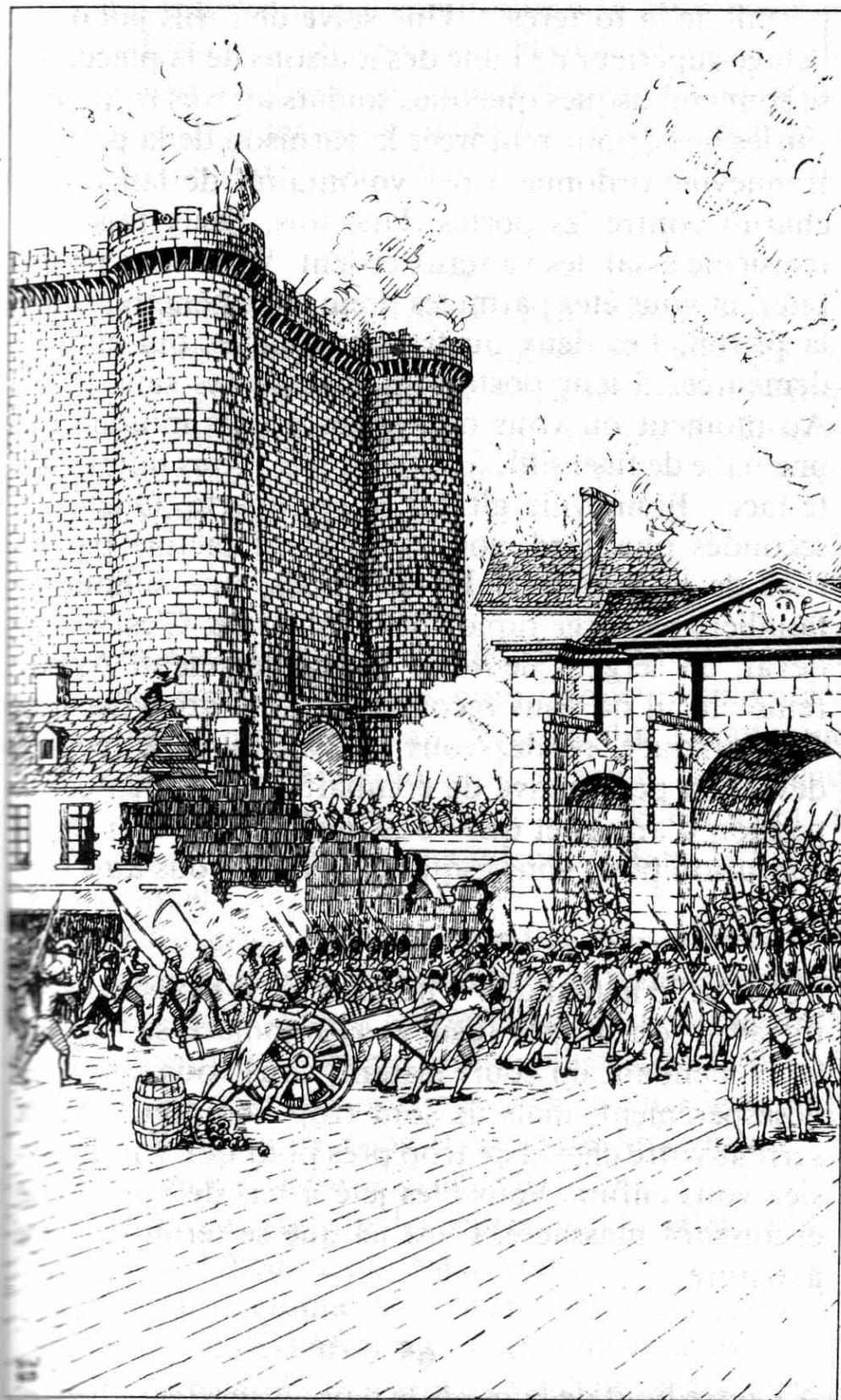
Votre balle l'atteint en pleine poitrine, et il tombe à la renverse. La carriole franchit la porte au galop, sous le feu de l'escouade de soldats. Derrière vous, vous entendez le marquis de Candaille tirer par l'arrière de la voiture. Rendez-vous au [193](#).

62

Pour savoir si vous parviendrez à atteindre l'un des membres du groupe, testez votre Adresse. Si vous réussissez, rendez-vous au [293](#). Si vous échouez, rendez-vous au [260](#).

63

En arrivant place de la Bastille, vous pressez le pas pour rattraper Bonneville. Vous le rejoignez au moment où il lance une attaque de front contre le portail de la forteresse. Une salve de fusils jaillit de l'étage supérieur de l'une des maisons de la place, où se sont embusqués quelques soldats arrivés trop tard sur les lieux pour renforcer la garnison de la prison. Bonneville ordonne à des volontaires de lancer un chariot contre les portes. Une fois. Deux fois. Au troisième essai, les vantaux cèdent. Vous vous précipitez, et vous êtes parmi les premiers à pénétrer dans la prison. Les deux ou trois sentinelles qui étaient demeurées à leur poste sont massacrées sans pitié. Au moment où vous ouvrez les portes intérieures, une balle de fusil siffle à votre oreille. Vous faites volte-face : Bonneville gît sur le sol, inerte. Quelques secondes plus tard, son cadavre est piétiné par la ruée de la populace. Devant vous, une silhouette familière recharge rapidement son arme. C'est Sourdeval, un sergent de votre ancien régiment. Apparemment, il ne vous reconnaît pas. Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [295](#). Si vous reculez devant la perspective de combattre un ancien compagnon d'armes et que vous préféreriez profiter de la confusion pour vous esquiver, rendez-vous au [114](#).



63 *La prise de la Bastille.*

64

Votre balle le manque d'un cheveu. Il riposte aussitôt avec son propre fusil, et la populace se rue sur vous. Pendant un court instant, vous vous défendez désespérément, mais ils sont trop nombreux, et ils serrent votre cheval de trop près pour que vous puissiez vous enfuir. Vous êtes jeté à bas de votre selle et aussitôt massacré. C'est ici que se termine votre aventure.

65

A l'autre bout de la pièce, le paysan survivant hésite ignorant si vous disposez ou non d'un second pistolet. Insensiblement, il commence à se rapprocher de vous. L'homme couché sur le lit ne fait pas un geste. Qu'allez-vous faire ? Affronter le paysan en combat singulier (rendez-vous au [50](#)) ou lui ordonner de se rendre (rendez-vous au [54](#)) ?

66

Le rameur accoste et descend du canot. Lorsqu'il court vers vous, vous vous apercevez qu'il tient un fusil. Il crie aux aristos de s'écarter, s'immobilise, épaule son arme et fait feu. Sa balle fait mouche, et vous tombez comme une pierre. C'est ici que se termine votre aventure.

67

Lorsque vous traversez le quartier à cheval, les compagnies sont rassemblées pour l'appel. Impassibles, les soldats n'ont pas l'air de se rendre compte que, de l'autre côté des murs de la caserne, la populace fait la loi. Vous vous dirigez vers le bâtiment de l'état-major, où l'on vous introduit dans le bureau du colonel.

— D'Auvergne, vous déclare-t-il, vous arrivez à un mauvais moment. L'Assemblée nationale vient de me donner l'ordre d'arrêter tous ceux de mes officiers ayant des sympathies royalistes. Si l'on vous reconnaît, je ne pourrai pas faire grand-chose pour vous. Il faut que vous fuyiez immédiatement. Ici, nous sommes sous surveillance.

— Mais j'ai franchi les portes de la ville sans la moindre difficulté, protestez-vous,

— Ça ne m'étonne pas, ricane-t-il. La plupart des aristos sont déjà arrêtés et emprisonnés. C'est le sort qui vous attend, mon ami, si vous ne partez pas sur l'heure !

Il vous serre la main pour un dernier adieu et ajoute :

— Il vaut mieux que vous retiriez votre uniforme. Il suffirait à vous faire mettre en pièces par la populace. Rendez-vous maintenant au [47](#).

68

L'épée de votre adversaire vous transperce le cœur, et vous basculez en vous embrochant sur la lame. C'est ici que se termine votre aventure.

69

Vous ripostez d'un coup de poing qui lui fait mordre la poussière. Brusquement calmé, vous prenez pleinement conscience des conséquences de votre acte, et vous comprenez que vous ne couperez pas à la cour martiale. A la cour martiale et au peloton d'exécution. Maintenant, vous n'avez plus le choix. Pivotant sur

vos talons, vous courez vers la sécurité incertaine de la foule. Rendez-vous au [36](#).

70

Dans l'obscurité totale, avec le fracas des vagues qui déferlent dans les nombreuses criques qui jalonnent ces falaises, vous ne décelez aucun mouvement, aucun bruit suspect. Peut-être arrivez-vous trop tard ? Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [151](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [139](#).

71

Adroitemment, il vous décoche un coup de couperet que vous ne parvenez pas à esquiver. La lame vous atteint au cou et vous sectionne la veine jugulaire. C'est ici que se termine votre aventure.

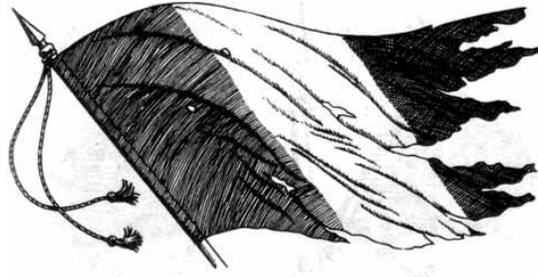
72

Vous continuez à marcher vers le groupe d'individus armés, en essayant désespérément de dissimuler votre angoisse. Manifestement, ils sont trop nombreux pour que vous puissiez espérer vous frayer un chemin à la pointe de l'épée. Peut-être ne vous arrêteront-ils pas. Mais, quand vous arrivez à leur hauteur, un gros homme arborant un brassard tricolore et brandissant un pistolet armé vous empoigne par l'épaule.

— Où habitez-vous, citoyen ? vous demande-t-il d'un ton rogue.

Vous pouvez lui répondre que vous habitez en dehors de Paris (rendez-vous au [199](#)), à deux pas de là (rendez-vous au [130](#)) ou au diable vauvert, mais néanmoins dans l'enceinte de la ville (rendez-vous au [135](#)).

un coutelas ruisselant de sang sur une coiffure de garde. En ricanant, il ordonne à ses hommes de forcer les cadenas des râteliers et de distribuer les fusils. Un grand cri s'élève de la foule : « A la Bastille ! » Allez-vous accompagner la populace (rendez-vous au [254](#)) ou préférez-vous profiter de la confusion pour vous esquiver (rendez-vous au [114](#)) ?



75

Vous jetez instinctivement un coup d'œil derrière vous. Le fermier est là, brandissant un lourd poêlon qu'il s'apprête à vous abattre sur le crâne. Testez votre Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [27](#). Si vous échouez, rendez-vous au [81](#).

76

Vous vous approchez silencieusement du baron, qui dort paisiblement. Le pistolet chargé qu'il a déposé sur sa table de nuit ne lui sera d'aucun secours. L'homme que vous haïssez, le responsable de tous vos malheurs, est à votre merci, sans défense. Si vous préférez l'éveiller et l'affronter en combat loyal, rendez-vous immédiatement au [286](#). Si, au contraire, vous décidez de le tuer dans son sommeil, vous tirez un poignard de votre ceinture et l'en frappez à plusieurs reprises en lui plaquant votre autre main sur la bouche pour que ses cris d'agonie se réduisent à des râles étouffés que personne ne risquera d'entendre. Une fois votre soif de

vengeance assouvie, vous quittez la chambre et le cadavre ensanglanté du baron. Rendez-vous au [202](#).

77

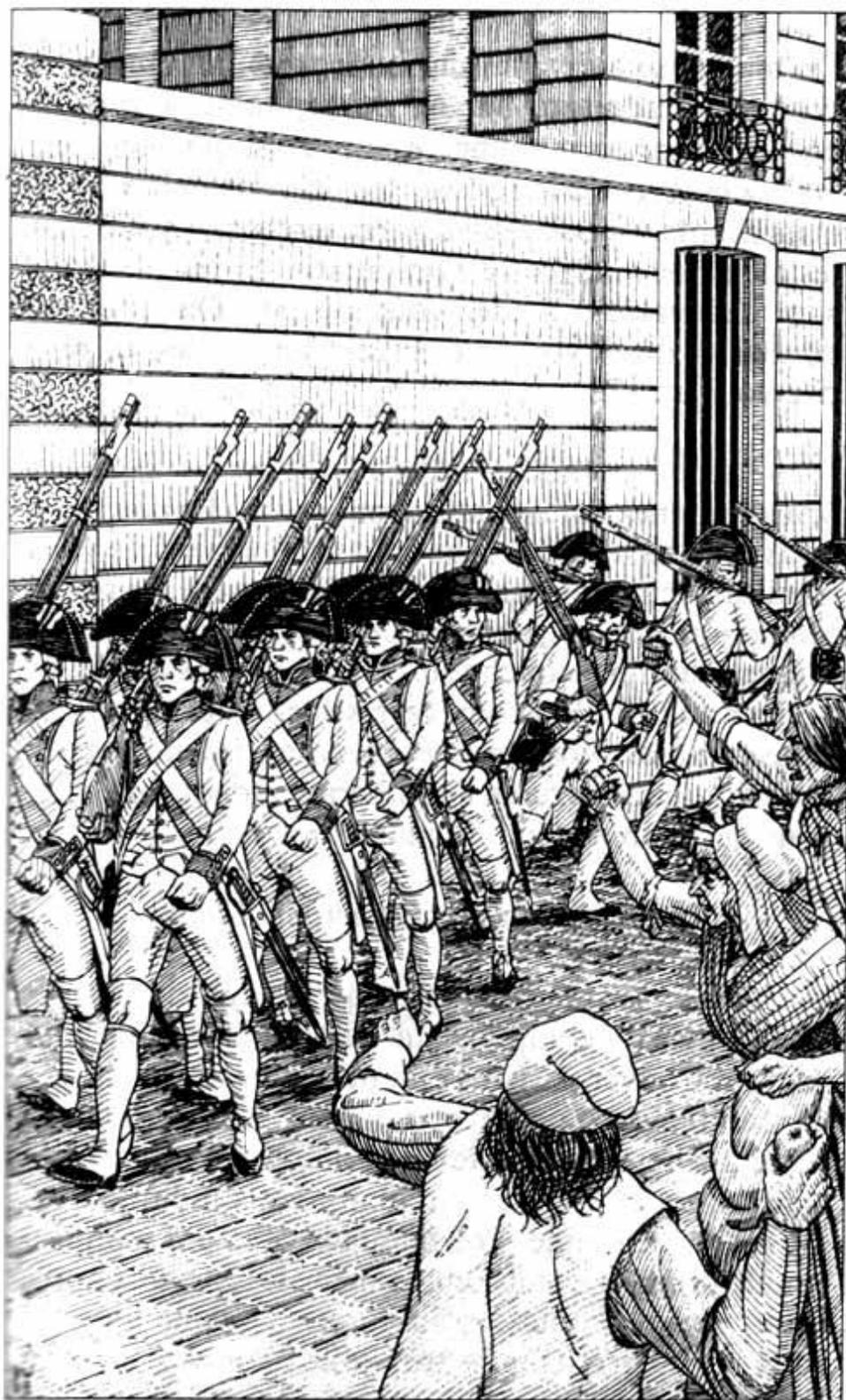
Vous retrouvez la piste sur la gauche, à une dizaine de mètres de l'endroit où vous avez traversé le ruisseau. Ici, le sol est plus meuble et les traces sont mieux marquées. Vous envoyez l'un de vos hommes chercher les chevaux et attendez son retour pour suivre la piste jusqu'au [44](#).

78

Pendant que les autres soldats courent vers vous, vous contournez la carriole et soulevez le rabat de grosse toile qui ferme l'arrière. Avec votre pistolet, vous faites signe aux passagers de sortir. Ils descendent l'un après l'autre et sont aussitôt empoignés par les soldats, qui les ligotent solidement. Vos hommes vous félicitent, et l'ivresse du succès vous monte silencieusement à la tête lorsque vous franchissez de nouveau la porte à la tête de votre escouade et de vos prisonniers. Rendez-vous maintenant au [270](#).

79

En chevauchant dans les rues de la capitale à la tête de vos hommes, vous vous rendez compte que la tension est à son comble. La mauvaise humeur que vous aviez observée dans la foule du Palais-Royal s'est multipliée par mille. L'envie vous démange de donner une bonne leçon à cette racaille indisciplinée mais vous avez une mission à remplir et vous continuez votre chemin, les yeux fixés droit devant vous. Soudain, une clameur retentit derrière votre dos. Vous tirez sur les rênes pour arrêter votre cheval et vous vous retournez sur votre selle. L'arrière de la colonne semble se



79 *La plupart de vos soldats désertent les rangs.*

désagrément. Votre fidèle caporal lui-même paraît avoir pris le large. Vous vous rendez compte que seule votre présence empêche le reste de vos soldats de désertir. Allez-vous traquer les déserteurs (rendez-vous au [213](#)) ou poursuivre votre route vers l'armurerie (rendez-vous au [246](#)) ?

80

De mauvaise grâce, la sentinelle vous fait entrer, et on vous conduit au bureau du capitaine. Lui aussi écoute votre récit d'une oreille sceptique. Si vous voulez essayer de le convaincre de vous prêter quelques hommes pour faire des recherches, il vous faut tester à nouveau votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [31](#). Dans le cas contraire, ou si vous renoncez à tenter l'essai, rendez-vous au [172](#).

81

Vous reprenez lentement connaissance. Le coup que vous avez reçu sur le crâne était rude, mais il ne vous a causé aucun dommage durable. La pièce est maintenant jonchée de cadavres. Les deux paysans, le fermier et l'homme couché sur le lit sont tous morts, ce dernier abattu d'un coup de pistolet à bout portant. Vous ramassez vos armes et cherchez des indices. En fouillant le cadavre de l'aristocrate étendu sur le lit, vous découvrez une note manuscrite :

M. Plisnier, auberge Pécheront, Calais.

Vous êtes aussitôt convaincu qu'il s'agit du nom et de l'adresse du complice que les aristos en fuite sont partis retrouver, et vous êtes de nouveau envahi par un sentiment d'urgence. Glissant le papier dans votre poche, vous quittez la ferme. En sortant de la maison,

un coup d'œil circulaire vous indique qu'il n'y a plus personne. Vos hommes vous ont manifestement cru mort, et ils ont emmené les chevaux après avoir massacré tous les habitants. Comme vous ne vous sentez pas encore très solide sur vos jambes, réduisez votre Force de 2 points (sans toucher à vos points d'Endurance) et gagnez le [100](#).

82

Posément, vous tournez le dos à la foule et ordonnez à vos hommes d'épauler leurs armes et de dégager le passage. Avant qu'ils n'aient pu vous obéir, un officier arrive au grand galop, le visage convulsé de fureur, annule votre ordre et met pied à terre. Qu'allez-vous faire ? Rester où vous êtes et l'affronter (rendez-vous au [16](#)) ou désertir et vous joindre aux manifestants (rendez-vous au [175](#)) ?



83

Lorsque les soldats pénètrent dans la pièce, vous jetez votre pistolet par terre et levez les mains. Ils vous ligotent solidement, et vous reprenez le chemin de la capitale avec le marquis. Bien que votre vigilance ne se relâche pas un instant, aucune possibilité d'évasion ne se présente, et, moins d'une semaine plus tard, un chariot vous conduit à la guillotine. Au moment où le couperet descend, votre dernière pensée est pour vos compagnons, en espérant qu'ils sont parvenus en lieu sûr. C'est ici que se termine votre aventure.

84

Vous cravachez désespérément vos chevaux, tout en sachant pertinemment que vous n'avez aucune chance de distancer le cavalier lancé à vos trousses. Mais, à ce moment-là, le comte de La Vallière vous croise au grand galop et tire à bout portant sur votre poursuivant. L'homme tombe de son cheval, et le comte repart à bride abattue. Vous le suivez en direction de la porte. Rendez-vous au [217](#).

85

En vous raccompagnant, l'homme vous serre la main, et vous sentez qu'il vous glisse un bout de papier.

— Adieu, dit-il, et bonne chance. Il vous pousse dehors et claque la porte derrière vous. Vous vous éloignez et vous attendez d'avoir parcouru plusieurs centaines de mètres pour vous dissimuler dans une encoignure et déplier le papier que l'homme vous a remis. Vous y lisez le message suivant :

Vous ne pouvez rien faire pour moi. Ma maison est pleine de gardes. Le rendez-vous que je vous ai indiqué est un piège. Le véritable point de rencontre est à cinq kilomètres de là, en remontant la côte. Les signaux sont les mêmes. Bonne chance, et ayez une pensée pour moi quand vous serez en sûreté en Ecosse.

Vous vous retournez pour observer la maison. Rien n'indique qu'elle soit surveillée, mais vous croyez quand même à la sincérité du message. Cet homme courageux a sacrifié sa vie pour sauver les vôtres, et jamais vous ne l'oublierez. En longeant les rues tortueuses, un frisson vous parcourt l'échine et vous avez la sensation très nette d'être suivi. Pourtant, quand vous regardez derrière vous, vous ne décelez aucune présence. Allez-vous gagner directement l'endroit où les autres vous attendent (rendez-vous au [126](#)) ou préférez-vous perdre du temps précieux à tenter de semer des poursuivants qui sont peut-être imaginaires (rendez-vous au [154](#)) ?

86

Détournant les yeux du citoyen au couperet, dont le cadavre gît maintenant à vos pieds, vous constatez aussitôt que la situation de vos hommes est moins brillante. Beaucoup d'entre eux sont déjà passés de vie à trépas, et les survivants livrent un combat sans espoir pour ne pas être écrasés sous le nombre toujours croissant de leurs agresseurs. Vous criez à votre petite troupe de se rassembler autour de vous, « c'est un peloton complet, hérissé de baïonnettes et d'épées virevoltantes, qui se fraye péniblement un chemin vers la plus proche voie de dégagement. Lorsque vous parvenez enfin à vous extirper du gros de la foule, vous vous apercevez que celle-ci a beaucoup plus envie de gagner la prison

que de poursuivre votre misérable détachement. Rendez-vous au [178](#).

87

Vous passez bien des mois en prison, complètement coupé du monde extérieur. Les jours se transforment en semaines, et vous perdez bientôt toute notion du temps. Et puis, un beau jour, un grand brouhaha retentit dans le couloir sur lequel donne votre cellule. Vous entendez au loin le tumulte d'une foule nombreuse, et, soudain, les échos d'un coup de feu se répercutent sous les voûtes de pierre du corridor. Des heurts ébranlent votre porte, qui ne tarde pas à s'ouvrir devant un homme tenant une torche d'une main et un pistolet de l'autre.

— Vous êtes libre, citoyen ! vous annonce-t-il joyeusement.

Vous n'en croyez pas vos oreilles, et pourtant cela paraît vrai. Titubant sur vos jambes flageolantes, vous suivez l'homme et découvrez que la populace parisienne a envahi la prison et qu'elle est en train de libérer tous les prisonniers. Clignant des yeux, vous sortez à la lumière du jour pour la première fois depuis des mois. Devant l'entrée de la prison, une foule de plusieurs centaines de citoyens entoure un homme monté sur un chariot.

— Qui est-ce ? demandez-vous à votre voisin.

— C'est Danton, vous répond-il. Un membre du Conseil exécutif de l'Assemblée nationale.

Pour entendre le discours de Danton, rendez-vous au [282](#).

— C'est bien possible, citoyenne, ripostez-vous, mais c'est mon devoir de fouiller cette maison, même si mes soupçons ne reposent sur rien. Laissez-moi -passer, je vous prie.

Après avoir hésité une seconde, elle ouvre la porte toute grande et s'écarte. La maison est petite, et la fouiller ne vous prend pas longtemps. Dans l'une des chambres à l'étage, vous trouvez sous un lit un petit pistolet à la crosse incrustée d'argent : incontestablement une arme d'aristo. En vous relevant, vous remarquez également plusieurs tasses à thé, posées sur un buffet. Elles sont encore tièdes. Quels qu'ils soient, ceux qui ont bu dans ces tasses ne peuvent pas être loin. Vous redescendez les marches quatre à quatre. Allez-vous prendre le temps d'interroger la jeune fille (rendez-vous au [112](#)) ou préférez-vous vous lancer sans perdre un instant aux trousses des aristos (rendez-vous au [219](#)) ?



Il s'agit seulement d'un duel au premier sang, à l'épée.

COMTE DE LA VALLIÈRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous tuez accidentellement le comte en amenant un double-as, rendez-vous au [271](#). Si c'est lui qui vous tue, rendez-vous au [258](#). Autrement, rendez-vous au [181](#) aussitôt que l'un d'entre vous est blessé.



89 *Vous devez vous battre en duel à l'épée avec le comte de la Vallière.*

90

La carriole franchit la barrière en cahotant et prend de la vitesse. Si vous avez été blessé au cours des dernières minutes, rendez-vous au [10](#). Sinon, rendez-vous au [298](#).

91

Les deux aristos ingambes se jettent sur vous en dégainant leur épées. Vous ne pouvez éviter le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

JEUNE ARISTO	7	5
VIEIL ARISTO	5	3

Vous avez quatre Assauts pour les tuer tous les deux avant que le canot n'accoste. Si vous y parvenez, l'embarcation fera demi-tour et vous gagnerez le [102](#). Si vous n'avez pas réussi à les éliminer en quatre Assauts, rendez-vous au [204](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#).

92

Lorsque vous atteignez le domaine de votre famille, vous constatez avec satisfaction que votre arrivée est passée totalement inaperçue. Confiant votre cheval à un garçon d'écurie, vous entrez dans le manoir, où vous êtes aussitôt accueilli par votre mère bouleversée.

— Philippe ! s'écrie-t-elle. Que je suis heureuse de vous voir !

Elle vous emmène dans le salon, où vous vous asseyez pour reposer vos membres courbatus par le voyage pendant qu'elle vous expose la situation. Elle vous explique que le baron de Paton a introduit une action en revendication sur le domaine de votre

famille. Il est en possession d'un document signé, par lequel votre père lui a donné ses terres en nantissement d'un prêt consenti bien des années auparavant. Ce document ne contient aucune clause réservatoire en cas de décès de votre père et, bien que votre mère soit disposée à continuer à rembourser l'emprunt, le baron a décidé de saisir le patrimoine.

— C'est intolérable ! proteste votre mère. Mais il semble que je ne puisse rien faire. Aidez-moi, Philippe. Notre avocat nous laisse bien peu d'espoir. Si vous décidez de contester les prétentions du baron, rendez-vous au [142](#). Si vous estimez que votre cause est indéfendable, rendez-vous au [235](#).

93

Au moment où, haletant, vous croyez avoir échappé à vos poursuivants, une exclamation retentit derrière votre dos.

— Le v'là ! crie une voix au fort accent parisien. Vous reprenez votre course en louvoyant entre les passants dont certains essayent sans succès de vous arrêter, dévalez des passages obscurs, bondissez par-dessus des monceaux de détritrus qui barrent parfois près de la moitié de la chaussée. Dieu merci, aucun de vos poursuivants ne semble disposé à prendre le risque de blesser un témoin innocent en ouvrant le feu sur vous. Petit à petit, les clameurs s'estompent dans le lointain, mais vous continuez à courir jusqu'à ce que vous ayez la certitude d'avoir définitivement distancé la foule lancée à vos trousses. Vous ralentissez alors l'allure et continuez à chercher la maison. Rendez-vous au [274](#).

94

On vous conduit aussitôt dans le bureau du capitaine, auquel vous exposez rapidement la situation. Lorsque vous avez terminé, il se fait apporter la liste de tous les hommes de garde et examine les noms qui y figurent. Il pousse bientôt un grognement de satisfaction.

— Ah! nous y voilà!... Valmy. De service à la porte de la rue de Clefs. Sergent, emmenez toute une escouade à la barrière, arrêtez Valmy et interceptez ces aristos.

C'est tout ce que vous demandez. Après avoir réuni une escouade, vous prenez le chemin de la rue des Clefs. Rendez-vous au [162](#).

95

Bien que les nouvelles de Paris soient mauvaises, vous n'y prêtez guère attention, sachant que l'on vous rappellera quand on aura besoin de vous. Un matin, une estafette vous apporte vos nouvelles consignes. Vous devez rejoindre Paris immédiatement et vous présenter à votre colonel. Après avoir fait vos adieux à votre mère, vous accompagnez l'estafette jusqu'aux faubourgs de la capitale, mais vous vous présentez seul aux portes de Paris. Rendez-vous au [251](#).

96

Vous couvrez la distance en un temps record, sans égard pour la santé de votre monture, qui est couverte d'écume. Sans vous arrêter un instant, vous galopez jusqu'à ce que vous finissiez par apercevoir un écriteau indiquant que Calais n'est plus qu'à un kilomètre environ. Le moment est venu de prendre une décision. Irez-vous directement à l'auberge Pécheront pour essayer d'y

découvrir une piste (rendez-vous au [33](#)) ou sollicitez-vous l'aide de la gendarmerie locale après lui avoir exposé l'affaire (rendez-vous au [124](#))?

97

Le fermier n'oppose pas de résistance et s'écarte de la porte. Vous poussez prudemment le vantail et entrez. Deux hommes armés de fourches semblent monter la garde de part et d'autre d'un grand lit, sur lequel un troisième est étendu. Ce dernier est vêtu comme un gentilhomme et souffre visiblement beaucoup. Les deux paysans s'avancent vers vous. Qu'allez-vous faire ? Prendre votre pistolet et tirer sur le plus proche (rendez-vous au [40](#)) ou dégainer votre épée et les attaquer tous les deux (rendez-vous au [18](#)) ?

98

Mettant un genou à terre, vous calez votre pistolet sur votre avant-bras, visez soigneusement le cocher et tirez. Pour savoir si vous parviendrez à l'atteindre, testez votre Adresse. Mais il vous faut diminuer votre talent de 1 point parce que votre course jusqu'à la porte vous a mis hors d'haleine. Si vous touchez le cocher, rendez-vous au [157](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [90](#).

99

L'un des deux artistes armés s'écroule. Le second hésite, ce qui vous donne le temps de recharger. Estimant que vous n'aurez plus rien à craindre si vous abattez les deux rameurs, vous déchargez vos pistolets sur le canot qui s'approche. Si vous les atteignez tous les deux, rendez-vous au [243](#). Si vous n'en atteignez qu'un seul, rendez-vous au [273](#). Si vous les manquez tous les deux, il vous faut maintenant affronter à l'épée le dernier aristo.

VIEIL ARISTO HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [209](#).

100

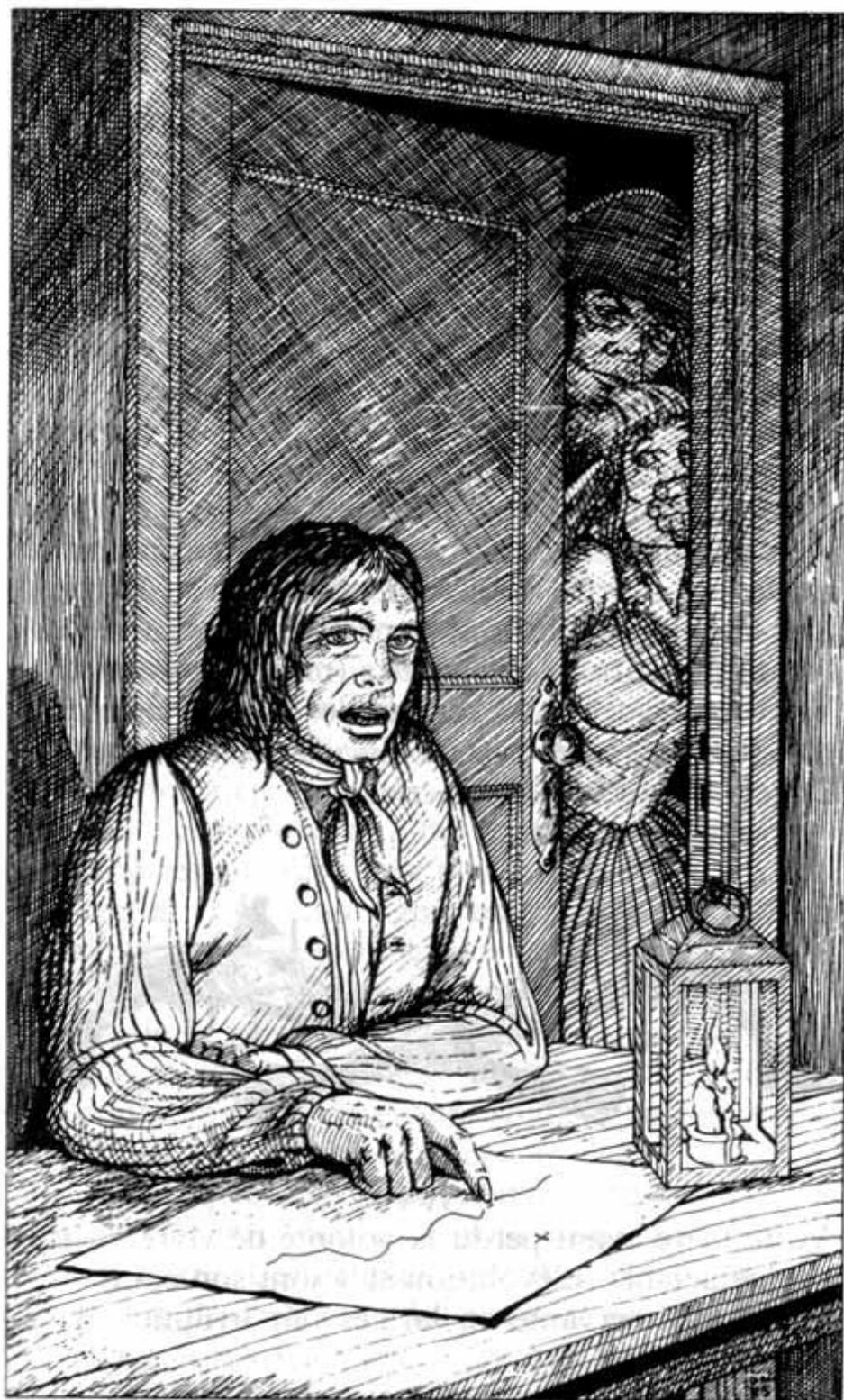
La route s'étend à perte de vue, et elle est déserte. Calais est encore loin, vous devez y arriver le plus vite possible, et vos hommes vous ont abandonné en emmenant les chevaux avec eux. Si vous devez faire tout le trajet à pied, les aristos seront partis depuis longtemps quand vous y parviendrez. Au mieux, la piste sera froide. Vous avez désespérément besoin d'une monture. Résolument, vous allongez le pas en scrutant les parages à la recherche d'une autre ferme. Au bout de deux kilomètres, vous apercevez un petit groupe de bâtiments à quelque deux cent cinquante mètres de la route, et vous empruntez le chemin de terre qui y conduit. Rendez-vous au [211](#).

101

Vous poussez un rugissement, tirez votre épée du fourreau et vous vous élancez. Un homme vous attend de pied ferme et, au moment où vous vous apercevez qu'il tient un pistolet, il appuie sur la détente. La balle vous frappe de plein fouet, et vous tombez sur le sable rugueux. C'est ici que se termine votre aventure.

102

Le second artisto laisse échapper son épée. Aussitôt, vous vous fendez et lui passez votre lame à travers le corps. Comprenant qu'ils n'ont plus rien à espérer, les autres aristos se rendent. Rendez-vous au [209](#).



103 *L'homme écrit rapidement quelques mots sur une feuille de papier.*

N'étant pas convaincu de la loyauté de votre interlocuteur, vous vous creusez la cervelle à la recherche d'un critère de sa bonne foi. Finalement, vous lui demandez s'il connaît l'adresse de la maison parisienne d'où est partie votre équipée. Cette question le fait rire.

— Vous n'avez pas confiance en moi, dit-il. Je ne peux pas vous en vouloir. Tenez, je vais vous la mettre noir sur blanc, cette adresse. Il retourne à la table, écrit rapidement quelques mots et vous tend la feuille. Vous prenez et lisez ce qui suit :

Il y a un garde derrière la porte de droite. Son pistolet est braqué sur la tête de ma fille. Au secours !

Vous hochez la tête, souriez et vous excusez à voix haute d'avoir douté de sa parole. Tout en parlant, vous envisagez les diverses solutions possibles. En fin de compte, elles se réduisent à deux : ou bien vous allez directement ouvrir la porte et affrontez le garde qui se cache derrière (rendez-vous au [294](#)), ou bien vous faites semblant de partir et vous l'attaquez lorsqu'il sortira de sa cachette (rendez-vous au [45](#)). Vous ne pouvez pas vous en aller comme si de rien n'était, parce que les révolutionnaires vous attendraient sûrement dans la crique.

Votre mère ayant perdu la volonté de vivre, l'issue est inéluctable. L'évolution suit son cours. Un matin, une servante en larmes fait irruption dans votre chambre.

— La mère de Monsieur est morte ! sanglote-t-elle. Refoulant vos pleurs, vous réalisez que, pour la première fois de votre vie, vous êtes seul au monde. Les démarches pour les funérailles vous

prennent plusieurs jours et, quand elles sont terminées, vous décidez de retourner à Paris. Rien ne vous retient plus ici. Après avoir réglé les comptes des domestiques, vous montez à cheval et prenez la route de la capitale. A vos yeux, le décès de votre mère ne fait que confirmer l'iniquité du régime du roi Louis XVI. Rendez-vous au [26](#).

105

A Paris, les choses commencent à s'organiser. Les citoyens assument maintenant une bonne part des tâches naguère dévolues à l'armée loyaliste, dont bon nombre d'officiers supérieurs ont été révoqués. Apparemment, des groupes armés sont libres de faire la loi comme ils l'entendent dans tous les quartiers de Paris sans que les soldats du roi interviennent. Bien des militaires de la Garde nationale se sont même déjà engagés dans la nouvelle armée populaire chargée de refouler les envahisseurs étrangers appelés à la rescousse par le traître Louis XVI. Un matin, votre compagnie est chargée de trouver un moyen pour libérer certains des activistes politiques injustement incarcérés dans une prison des faubourgs de la ville. C'est plein d'une vertueuse indignation à l'idée que d'aussi loyaux partisans de la Révolution puissent être emprisonnés que vous vous mettez en route avec vos camarades. La prison paraît mal défendue. Une maigre garnison s'élève contre votre intrusion, mais vous passez dédaigneusement outre. Les détenus sont fous de joie d'être libérés ; seulement, quand il s'agit de ressortir de la forteresse, vous vous apercevez que les grilles sont gardées par un détachement de hussards requis par un messenger de la garnison. Vous devez vous battre contre ces cavaliers. Le fait d'être à pied est un désavantage, mais ils sont seulement armés de sabres alors que vous avez toujours votre pistolet. Deux cavaliers vous

attaquent, et vous avez tout juste le temps de décharger votre pistolet sur l'un d'eux avant de dégainer votre épée. Lancez les dés. Si un chiffre inférieur ou égal à votre total d'Adresse, vous faites perdre 2 points d'Endurance à l'un des deux hussards (à votre choix). Il vous faut ensuite les combattre à l'épée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HUSSARD	7	4
Second HUSSARD	6	3

Vos adversaires étant à cheval, augmentez de 1 point les chiffres que vous attribuent les dés, ce qui les rend plus difficiles à atteindre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [206](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [17](#).

106

Les empreintes de pas relevées près de la carriole s'enfoncent dans la forêt. Suivez-les jusqu'au [169](#).

107

Vous gardez le silence, et on vous ramène à Paris où, moins d'une semaine plus tard, la guillotine règle votre sort. Votre unique pensée, lorsque le couperet tombe, est pour vos compagnons. Ont-ils réussi à s'enfuir ? Vous ne le saurez jamais. C'est ici que se termine votre aventure.

108

Vous frappez discrètement à la porte qui, au bout d'un certain temps, vous est ouverte par un homme brun, au visage pâle et aux cheveux gras. Vous lui donnez le mot de passe, et il réagit aussitôt.

— Entrez vite, dit-il. Je commençais à désespérer de vous voir.

Le seuil franchi, vous vous trouvez dans une petite pièce mal éclairée, sur laquelle donnent trois portes. Une lanterne est posée sur la table, au milieu de la pièce, et tous les volets sont fermés.

— Où sont les autres membres de votre groupe ? s'enquiert votre correspondant.

— En lieu sûr, répondez-vous. Ils attendent que nous les conduisions au bateau.

— Parfait.

Il hoche nerveusement la tête et vous désigne un siège. Vous vous asseyez. Sans trop savoir pourquoi, vous vous sentez vaguement mal à l'aise, mais cette impression se dissipe aussitôt que l'homme déroule une carte sur la table, devant vous.

— Le navire viendra vous chercher là, dit-il. C'est une petite crique située à une dizaine de kilomètres d'ici. En guise de signal, vous devrez allumer un petit feu sur la plage à une heure du matin. Lorsque le navire l'apercevra, il vous répondra à l'aide d'une lanterne sourde : une lueur longue suivie de trois lueurs brèves. Pour lui indiquer que tout va bien, vous utiliserez également une lanterne : trois lueurs longues suivies d'une lueur brève.

Vous vous étonnez qu'il vous donne des instructions aussi détaillées.

— Vous ne serez pas avec nous ? demandez-vous. Il secoue négativement la tête.

— Malheureusement non. Ce soir, je dois jouer chez le président du Comité révolutionnaire de Calais.

Vous voyant froncer les sourcils, il vous désigne un coin de la pièce, où un vieux violon est appuyé contre le mur.

— Si je n'y allais pas, déclare-t-il, ils auraient des soupçons.

Vous acquiescez d'un signe de tête, et il se lève.

— Il va bientôt être huit heures, dit-il. A pied, il vous faudra trois bonnes heures pour atteindre la crique. Vous devriez vous mettre en route.

Vous vous levez à votre tour et vous lui serrez la main. Elle est chaude et moite.

— Merci de votre aide, dites-vous. Nous ne vous oublierons pas.

En vous dirigeant vers la porte, il vous faut décider si cet homme vous a dit la vérité, ou s'il vous a menti et travaille pour la Révolution. Si vous le croyez honnête, rendez-vous au [85](#). Si vous n'avez pas confiance en lui, rendez-vous au [103](#).

109

Vous dégainez votre pistolet et laissez la carriole prendre les devants. Au passage, le comte vous adresse un sourire crispé, et celui que vous lui retournez est tout aussi tendu. Le cavalier s'est arrêté, et il crie au comte de faire halte. Si vous décidez de tirer sur lui, testez votre Adresse. Si vous le manquez, rendez-vous au [133](#). Si vous le touchez, vous pouvez repartir vers la porte et gagner le [127](#). Si vous préférez ne pas tirer, rendez-vous au [283](#).

110

Vous ordonnez à vos soldats de tirer, et une salve de coups de fusil vous crépite aux oreilles. Des hommes, des femmes et des enfants tombent, mais la foule continue d'avancer. Un homme écarlate de

fureur fonce sur vous en brandissant un gourdin. Vous sortez votre pistolet, dégainez votre épée et vous vous apprêtez à l'affronter. Allez-vous lui tirer dessus avant qu'il ne vous atteigne (rendez-vous au [222](#)) ou préférez-vous attendre qu'il soit à votre portée pour l'assommer (rendez-vous au [137](#)) ?

111

Trop anéanti pour parler, l'homme contemple en silence le corps éclaboussé de sang de sa fille. Mais l'urgence de la situation vous oblige à le secouer. Vous l'empoignez fermement par un bras et l'obligez à vous regarder.

— Il se peut qu'on ait entendu le coup de feu, dites-vous. Nous devons faire vite. Il doit exister un autre endroit d'où l'on peut faire signe au navire. Réfléchissez !

Il secoue la tête d'un air hébété, et vous êtes obligé de le gifler légèrement pour attirer son attention. Vous répétez alors votre question.

— Le point de rencontre que je vous ai indiqué était faux, avoue-t-il. La bonne crique est située à cinq ou six kilomètres de là, en longeant la côte...

Son regard se fixe de nouveau sur les cadavres de sa fille et du soldat.

— Il faut venir avec moi, lui dites-vous. Les amis de cet homme ne vont pas tarder à arriver.

Il repousse votre main.

— Je ne peux pas, répond-il. Je ne veux pas l'abandonner... Je vais vous montrer sur la carte où se trouve le rendez-vous. Les signaux

sont les mêmes. D'un pas lourd, il s'approche de la table et désigne une portion du rivage. Vous examinez attentivement la carte pour bien la fixer dans votre mémoire. Quand vous relevez les yeux, l'homme est assis par terre, la tête fracassée de sa fille reposant sur ses genoux. Vous faites une dernière tentative.

— Venez avec nous, insistez-vous d'un ton pressant, avec le sentiment très vif du temps qui fuit.

— Ne craignez rien, je ne leur dirai pas où vous allez, déclare-t-il en tirant un deuxième pistolet du ceinturon du défunt garde révolutionnaire. Je n'ai plus envie de vivre, maintenant qu'elle est morte. Comprenant que discuter ne servirait à rien, vous vous dirigez vers la porte. Au moment de l'ouvrir, vous vous retournez une seconde.

— Je suis désolé.

— Allez-vous-en, dit-il sans même lever les yeux. Vous partez en refermant doucement la porte derrière vous. Rendez-vous au [266](#).

112

Vous montrez le pistolet à la jeune fille en posant votre main sur la poignée de votre épée.

— D'où vient cette arme ? lui demandez-vous brutalement. Depuis combien de temps son propriétaire est-il parti ?

Elle a un mouvement de recul et glisse sa main sous sa chemise de nuit. D'un geste vif, elle en tire un petit poignard. Croyant qu'elle va vous agresser, vous faites un bond en arrière en dégainant votre épée. Mais telle n'est pas son intention. En effet, elle enfonce le

poignard dans son cœur. Pendant qu'elle s'effondre, vous l'entendez murmurer :

— Vous ne les rattraperez jamais, souffle-t-elle. Puis elle meurt. Abasourdi par une telle dévotion — ou une telle peur — vous comprenez que chaque minute perdue permet à votre adversaire de gagner du terrain. Quittez la maison et rendez-vous au [219](#).



113

Le lendemain, vous êtes tiré d'un profond sommeil par les exclamations d'une foule en délire. Vous vous précipitez à la fenêtre et voyez que Danton en personne s'apprête à parler à la population. Danton ! Le membre du Conseil exécutif qui a réclamé la tête de Louis XVI ! L'idole du peuple ! Le meneur d'hommes par excellence ! Vous dévalez l'escalier et vous vous précipitez dehors pour vous mêler à la foule qui s'est amassée pour entendre le tribun. La harangue de Danton est d'une éloquence si convaincante que vous éprouvez le besoin impérieux de vous joindre à lui pour écraser les ennemis de la République. A votre grande surprise, vous faites partie de ceux qu'il sélectionne parmi la masse des volontaires pour former la nouvelle Garde nationale qu'il vient de créer. Rendez-vous au [174](#).



113 *Danton en personne s'apprête à parler à la population.*

114

Mêlé à la foule exubérante, vous vous esquiviez sans vous faire remarquer et vous vous éloignez aussi vite que possible de la scène du carnage. Vous atteignez bientôt un quartier plus tranquille et moins peuplé que celui que vous venez de quitter. Il ne vous reste plus qu'à vous démarquer complètement de la populace. Après vous être débarrassé de votre brassard tricolore et de votre bonnet phrygien, vous allez frapper à la porte d'une modeste maison meublée. Rendez-vous au [179](#).

115

Faisant appel à vos ultimes ressources, vous trouvez encore en vous assez d'énergie pour pousser une dernière pointe de vitesse et vous rattrapez la carriole. Arrivé à sa hauteur, vous tentez une manœuvre périlleuse. Pour savoir si vous parvenez à vous accrocher à la voiture, testez votre Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [189](#). Si vous échouez, vous ne réussissez pas à saisir la carriole et vous tombez en vous blessant, ce qui vous fait perdre 1 point d'Endurance. Rendez-vous alors au [90](#).

116

Vous tirez sur Valmy. Si vous l'atteignez, rendez-vous au [248](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [121](#).

117

Votre correspondant contemple le cadavre du révolutionnaire en secouant tristement la tête.

— Je regrette que vous lui ayez tiré dessus, monsieur, dit-il. Ses amis ont dû entendre le coup de feu. Il n'y a plus une minute à perdre.

Il retourne à la table et pose son doigt sur la carte.

— Le véritable lieu de rendez-vous est ici, déclare-t-il en désignant un point du rivage situé cinq ou six kilomètres plus loin que le précédent. Les signaux sont ceux que je vous ai indiqués. Et maintenant partez vite, avant que ses amis n'arrivent. Ne vous tracassez pas pour nous, j'ai une position de repli toute préparée.

De nouveau, vous lui serrez vigoureusement la main.

— Comment pourrais-je vous remercier ? demandez-vous.

Il sourit.

— En filant le plus vite possible et en arrivant à bon port sans encombre. Allez, sauvez-vous, et bonne chance.

— Bonne chance à vous aussi, répondez-vous en vous dirigeant vers la porte.

Il sourit, vous fait sortir et referme à clef derrière vous. Rendez-vous au [266](#).

118

Vous mettez pied à terre et ouvrez le feu sur les silhouettes qui se dirigent vers vous. L'une d'elles gagne le côté de la route et entreprend un mouvement tournant pour vous prendre à revers. Une autre met un genou en terre et vise soigneusement avec son pistolet. Au moment où le coup part, vous vous laissez tomber à plat ventre, et vous constatez avec soulagement que la balle ne vous a pas touché. Vous commencez à trouver que vous vous êtes

peut-être aventuré trop loin et, en cherchant votre cheval des yeux, vous découvrez avec horreur que ce n'était pas vous que l'aristocrate visait. Votre cheval est sur les genoux, et le sang s'échappe à gros bouillons de son flanc. On vous a coupé toute possibilité de retraite. Farouchement, vous vérifiez votre pistolet et posez votre épée sur le sol, à portée de votre main, bien décidé à vendre chèrement votre peau en servant la Révolution. Peut-être parviendrez-vous à entraîner plusieurs de ses ennemis avec vous. Mais ce faible espoir lui-même s'évanouit quand vous entendez une brindille craquer sur votre droite, tout près. Vous roulez sur vous-même et levez votre pistolet en sachant déjà que vous avez perdu la partie. Votre dernière vision est celle d'un aristo qui ricane en vous logeant à bout portant une balle dans le crâne. C'est ici que se termine votre aventure.

119

A l'entrée du quartier général local, une sentinelle vous arrête. Elle vous demande ce qui vous amène, et vous lui racontez ce que vous avez appris. L'homme ne paraît pas disposé à vous laisser entrer et déclare qu'il transmettra votre message à qui de droit. Pour l'amener à changer d'avis, testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [80](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [46](#).

120

— Pourquoi me barrez-vous la route ? demandez-vous d'un ton rogue. L'Assemblée m'a chargé d'une mission particulièrement urgente, et toute personne qui me retardera devra en rendre compte au Comité exécutif.

Vous faites délibérément avancer votre cheval, et la foule s'écarte devant vous. Les plus timorés vous font même des excuses, et vous vous félicitez tout bas, fort soulagé de vous en être tiré sans dommage. A quelques centaines de mètres des grilles de la caserne, un autre piéton vous accoste.

— Attendez, citoyen ! vous lance-t-il depuis le porche sous lequel il se dissimulait.

Vous arrêtez votre cheval et posez la main sur votre pistolet. L'homme semble être seul, mais il pourrait s'agir d'un traquenard. Il s'approche presque à toucher le mors de votre étalon.

— Vive le roi ! chuchote-t-il.

Il vous faut prendre une décision. Cet homme est-il un révolutionnaire qui vous tend un piège ou ce qu'il paraît être : un authentique partisan de la monarchie ? Si vous décidez de passer votre chemin sans lui répondre, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez écouter ce qu'il a à vous dire, rendez-vous au [255](#).

121

Valmy s'écarte d'un bond et vous passez la porte au galop. A quelques centaines de mètres de l'enceinte, vous faites halte et vous vous retournez sur votre selle. La carriole a réussi à franchir la porte, mais l'un des gardes est parvenu à s'agripper à l'arrière, et il grimpe sur la capote pour atteindre le comte. Qu'allez-vous faire ? Revenir sur vos pas pour prêter main-forte aux passagers de la voiture (rendez-vous au [7](#)) ou continuer votre route pour vous mettre en sûreté (rendez-vous au [281](#)) ?

122

Pendant que vous courez vers la mer, de nouveaux coups de feu claquent derrière vous. Ils semblent plus proches et, bien qu'aucune balle ne siffle à vos oreilles, vous avez la conviction que vos adversaires gagnent du terrain. Allez-vous continuer à fuir (rendez-vous au [11](#)) ou faire demi-tour avec vos deux compagnons et attendre l'ennemi de pied ferme (rendez-vous au [132](#))?

123

Comprenant qu'il n'y a pas d'issue de ce côté, la foule reflue et se dirige vers la partie des jardins tenue par la Garde suisse. De loin, vous voyez que les Suisses ne tirent pas, et c'est en se faufilant entre leurs rangs que les manifestants s'échappent du piège où ils étaient enfermés. Lorsque les jardins du Palais-Royal ont enfin retrouvé leur calme, on vous donne l'ordre de ramener vos hommes à la caserne. Quand vous traversez la ville à la tête de votre compagnie, les rues parisiennes vous semblent beaucoup moins sûres qu'au début de la matinée. Rendez-vous au [143](#).

124

En arrivant aux portes de la ville, vous constatez que ce sont deux gardes civils qui en assurent la surveillance. Vous descendez de cheval et leur présentez vos papiers ainsi que votre ordre de mission.

— Où se trouve votre quartier général ? demandez-vous. Il faut que je voie vos supérieurs.

— Vers le milieu de la grand-rue, sur la gauche. C'est la maison sur laquelle flotte le drapeau tricolore, répond l'un des gardes.

Vous remontez en selle, éperonnez votre monture et partez au petit galop. Quand vous mettez pied à terre devant le quartier général, un garde vous salue et prend les rênes de votre cheval. Vous entrez dans le bâtiment et demandez à parler au commandant de la place. Celui-ci est un colonel bedonnant qui frise la soixantaine. Il se précipite vers vous en rajustant fébrilement sa tenue.

— Bienvenue à Calais, lieutenant. Que puis-je faire pour vous ? demande-t-il.

— J'ai poursuivi un groupe d'aristos jusqu'à votre ville, mon colonel, et je connais l'endroit où ils doivent retrouver leurs complices. Si nous voulons les arrêter, nous n'avons probablement pas beaucoup de temps devant nous. Pouvez-vous prendre des mesures immédiates ?

— Bien entendu, répond-il. Sergent, rassemblez une escouade devant la porte dans cinq minutes. Soulagé, vous acceptez un verre de vin et laissez les gardes se préparer. Allez-vous les accompagner (rendez-vous au [187](#)) ou préférez-vous leur laisser le soin de régler l'affaire (rendez-vous au [208](#)) ?

125

Une dernière bourrade du cocher vous projette hors de la carriole et vous fait mordre la poussière. La voiture ne roule pas assez vite pour que votre chute vous cause des blessures supplémentaires, mais vous êtes trop affaibli pour vous relever et reprendre la poursuite. Gagnez en titubant le [90](#).

126

Vous regagnez, par le plus court chemin, l'endroit où les autres sont cachés et, la sensation d'être suivi s'évanouit vite. En arrivant,



126 Des soldats, tous armés, braquent leurs armes sur vous.

vous mettez vos compagnons au courant des derniers événements. Vous êtes encore en train de parler lorsqu'un bruit vous fait lever les yeux : à moins de cinquante mètres de distance, une bonne vingtaine de soldats, tous armés, braquent leurs fusils sur vous. Toute résistance est inutile. En laissant tomber vos armes, vous vous en voulez de ne pas avoir écouté votre instinct : vous étiez bel et bien suivi. Les soldats vous ligotent, vos compagnons et vous, et c'est le cœur serré que vous songez au sort qui vous attend : Paris et la guillotine... C'est ici que se termine votre aventure.

127

En arrivant à la porte, vous découvrez que le sergent Valmy, au lieu d'attendre tranquillement votre venue, a un genou en terre et un fusil braqué sur vous. Le bruit des coups de feu a dû le faire changer d'avis, et il n'est plus disposé à vous aider. Il tire et vous manque. Une escouade de soldats, qui s'était embusquée à proximité, arrive en courant à la rescousse. Si vous avez déjà tiré avec votre pistolet depuis que vous avez quitté la maison, vous n'avez pas le temps de le recharger et vous devez gagner directement le [165](#). Si vous n'avez pas utilisé votre pistolet, vous pouvez tirer sur le sergent Valmy en vous rendant au [116](#).

128

A contrecœur, votre petit groupe se met en selle et part en abandonnant le marquis. Vous n'avez parcouru qu'une dizaine de kilomètres sur la route de Calais lorsque vous vous rappelez brusquement que le marquis de Serval n'a aucune arme pour se défendre. Son pistolet est resté dans les fontes du cheval que vous montez. Allez-vous poursuivre quand même votre chemin (rendez-

vous au [232](#)) ou désirez-vous faire demi-tour pour le lui rapporter (rendez-vous au [225](#))?

129

- Il faut gagner le canot à la nage ! criez-vous en vous retournant pour entraîner tout le monde vers la mer.

Le comte de La Vallière vous arrête.

— Ma femme et mes enfants ne savent pas nager ! hurle-t-il.

Une fois de plus, vous devez prendre votre décision rapidement. Allez-vous, malgré tout, courir pour vous jeter à l'eau, où vous vous efforcerez d'aider la famille du comte (rendez-vous au [122](#)), ou préférez-vous faire demi-tour pour retenir les assaillants jusqu'à ce que le canot ait atteint la plage (rendez-vous au [13](#)) ?

130

— J'habite au bout de la rue, répondez-vous.

— Moi aussi, ricane-t-il. Et c'est la première fois que je vous vois. Pourquoi transpirez-vous, citoyen ? Vous êtes nerveux ?

Vous comprenez que vous avez gaffé, et la panique vous gagne. Vous repoussez brutalement l'homme, qui tombe à la renverse en lâchant son pistolet. Lorsque l'arme heurte le sol, le coup part, et c'est les oreilles bourdonnantes du fracas de la détonation que vous détalez, ne ralentissant votre course qu'une fois convaincu qu'il est désormais impossible de vous repérer au milieu de la cohue. Rendez-vous au [93](#).

131

Quand le premier soldat entre dans la chambre, vous tirez et il s'écroule. Le marquis de Serval abat le suivant, et c'est l'épée au poing, prêt à en découdre, que vous vous ruez vers la porte. Vous allez l'atteindre lorsqu'une balle de fusil traverse la fenêtre qui se trouve derrière vous et vous atteint entre les omoplates. Vous chanceliez. Elle est aussitôt suivie d'une salve tirée de l'extérieur, et vous sombrez dans les ténèbres... C'est ici que se termine votre aventure.

132

Haletant, vous faites arrêter vos compagnons. Vous vous retournez et dégainez votre pistolet. A vos côtés, les autres en font autant. Vos cibles sont difficiles à distinguer à la lueur vacillante des flammes, mais vous tirez quand même. Lorsque vos trois armes sont déchargées, vous constatez que l'un des révolutionnaires a été tué, mais, près de vous, le comte de La Vallière gît également sur le sable, perdant son sang. Vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort, car vos agresseurs sont pratiquement sur vous. Vous tirez votre épée et courez à leur rencontre. Ils sont trois, et un seul d'entre eux se dirige vers le vieux marquis de Candaille, qui tient son arme d'une main un peu tremblotante, mais résolue. Quatre Assauts au moins se succéderont avant que des secours ne puissent vous parvenir au canot. Il vous faut donc retenir vos agresseurs jusque-là ou mourir.

Vos deux adversaires se présentent de la façon suivante :



132 *Un seul de vos agresseurs se précipite sur le marquis de Candaille.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier AGRESSEUR	6	3
Second AGRESSEUR	4	2

Vous devez également lancer les dés pour le compte du marquis. Si celui-ci est tué, son adversaire se retournera contre vous.

HABILETÉ ENDURANCE

MARQUIS	4	2
Son ADVERSAIRE	9	4

Si vous survivez assez longtemps pour que chacun des combattants ait pu livrer quatre Assauts, rendez-vous au [196](#). Si vous n'y parvenez pas et que vous soyez vaincu avant, rendez-vous au [4](#).

133

Votre poursuivant dégaine son épée et éperonne son cheval. Il fonce sur vous, et vous devez vous défendre. Vous tirez donc votre épée et allez à sa rencontre.

CAVALIER HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 3

ÉQUITATION : 8

Il est plus difficile de manier l'épée à cheval qu'à pied. A chaque Assaut, que ce soit pour vous ou pour votre adversaire, lancez également les dés pour tester les qualités équestres (talent d'Équitation) de l'attaquant. Si ce test est négatif, il tombera de sa monture et devra poursuivre le combat à pied. L'homme qui combat à pied un adversaire monté sur un cheval perd automatiquement 1 point d'Habilité. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [188](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [17](#).

134

Vous avez lutté courageusement, mais il était trop fort pour vous. En tombant de la carriole sur les pavés, vous comprenez que vous êtes perdu. Votre crâne heurte la pierre avec un bruit sourd; et la nuit vous engloutit. C'est ici que se termine votre aventure.

135

— J'habite Créteil, répondez-vous. Je suis venu à Paris parce que j'avais entendu dire que le citoyen Marat prononcerait un discours en place de Grève, mais ce n'était pas vrai.

— Il ne faut pas écouter les racontars, citoyen, dit-il. Vous pouvez passer. Adieu.

— Vive la Révolution ! répondez-vous avec aplomb en traversant le groupe armé.

Rendez-vous au [38](#).

136

Par vos relations dans l'armée, vous découvrez que le baron a un fils sous-lieutenant dans un régiment parisien. Vous vous arrangez pour lui obtenir une promotion, en échange de quoi le baron renonce à faire valoir ses droits sur le domaine de votre père. Après avoir fait entériner le titre de propriété exclusif de votre famille sur les terres, vous vous mettez en quête, avant de regagner la capitale, d'un régisseur dévoué capable d'aider votre mère et de veiller sur ses intérêts. Trouver un homme de confiance n'est pas facile. Le temps passe et vous reprenez vos anciennes habitudes : chasse, pêche et promenades à cheval. Vous avez presque

l'impression de vivre dans un monde différent de celui que vous avez laissé à Paris. Rendez-vous au [95](#).

137

En arrivant près de vous, l'homme lève son gourdin, mais un coup de poing bien appliqué l'étend pour le compte. Rendez-vous au [123](#).

138

Vous courez derrière la carriole. Le cocher ne semble pas vous avoir remarqué, mais la voiture n'en prend pas moins de la vitesse. Déjà essoufflé par votre course effrénée jusqu'à la barrière, vous vous fatiguez rapidement. Allez-vous abandonner la poursuite (rendez-vous au [90](#)) ou continuer à courir après la voiture (rendez-vous au [115](#)) ?

139

Le haut de la falaise est semé d'embûches, et c'est à tout petits pas que vous vous approchez du bord. Vous entrevoyez enfin, sur la plage en contrebas, les éclats fugitifs d'une lanterne et vous vous dites que vous avez atteint votre but. Rendez-vous au [152](#).

140

Lorsqu'on vous introduit dans le bureau du colonel, celui-ci bondit sur son siège.

— D'Auvergne ! s'exclame-t-il, puis, se tournant vers les gardes : Emparez-vous de cet homme ! C'est un traître !

Vous sentez des mains rugueuses vous empoigner, et vous comprenez qu'il ne vous reste plus que quelques secondes pour vous expliquer et vous expliquer vite.

— Attendez ! protestez-vous. J'ai des renseignements importants à vous communiquer.

Le colonel arrête les gardes de mauvaise grâce et, l'air méfiant, vous fait signe de parler. C'est le moment ou jamais de vous montrer convaincant. Pour cela, il va falloir faire appel à toute votre Diplomatie. Lancez les dés. S'ils vous sont favorables, rendez-vous au [267](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

141

A la nuit tombante, vous commencez à charger la carriole. Les femmes et les deux aristocrates âgés voyageront à l'abri de la bâche. Vous avez le choix entre conduire la voiture ou la précéder à cheval, en avant-garde. Si vous décidez de faire cavalier seul, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez conduire la carriole, rendez-vous au [269](#).

142

Si vous appartenez toujours à l'armée, il se peut que vos relations militaires vous permettent de faire échouer la requête du baron. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas faire grand-chose par les voies légales. Si vous êtes encore dans l'armée, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [235](#).

143

Pendant près de deux jours, votre compagnie est consignée à la caserne. Le bruit court que le petit peuple de Paris se serait rendu maître de la rue, et vous savez que ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne soyez appelé à intervenir. Effectivement, le matin du 14 juillet, vous êtes convoqué dans le bureau du

colonel. Le cœur battant, vous vous dites que le moment de faire vos preuves est peut-être arrivé.

— On nous signale qu'une foule nombreuse se dirige vers l'hôtel des Invalides, vous annonce le colonel. Comme vous le savez, ses caves abritent un important dépôt d'armes. Conduisez votre compagnie sur place pour renforcer la garnison. Vous le saluez, faites demi-tour, sortez du bureau du colonel et donnez l'ordre à votre sergent de rassembler les hommes avec l'équipement complet. Quelques minutes plus tard, toute la compagnie est au garde-à-vous.

— Soldats, la populace menace la sécurité de Paris et l'honneur du roi. En ce moment même, elle marche sur l'armurerie. Nous allons de ce pas prêter main-forte à la garnison.

Vous montez à cheval et sortez de la caserne à la tête de vos hommes. Rendez-vous au [79](#).

144

Vous vous engagez en courant dans la rue de gauche. Au bout de quelques centaines de mètres, vous atteignez une section rectiligne, bien éclairée et sans aucun carrefour. Comme il n'y a personne en vue, vous en déduisez que vous avez sûrement fait fausse route. En jurant, vous revenez sur vos pas. Rendez-vous au [176](#).

145

Avec agilité, vous parvenez à vous hisser sur les arceaux qui soutiennent la capote de la carriole et rampez prudemment vers l'avant. Lorsque vous y parvenez, le cocher vous aperçoit et, lâchant les rênes, il se retourne pour vous combattre. Cet affrontement est uniquement une question de force musculaire.

Vous avez le bénéfice du premier Assaut. Quand l'un de vous deux amène un nombre de points inférieur ou égal à son total de Force, il fait perdre 1 point d'Endurance à son adversaire. Lorsque le total d'Endurance de l'un des combattants est réduit à 1, celui-ci peut être jeté à bas de la carriole.

COCHER

FORCE : 9 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [157](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [125](#).

146

Le lendemain, vous réunissez les meilleurs cavaliers que vous pouvez trouver et vous vous préparez à poursuivre le groupe d'aristos. Vous emportez des provisions pour plusieurs jours et une lettre du capitaine, demandant à tous les bons Français de vous apporter toute l'aide souhaitable. Au moment du départ, le capitaine vous prend à part et vous tend un document.

— Cela vient tout droit du Comité exécutif, dit-il, et c'est votre promotion au grade de lieutenant de la Garde nationale. Félicitations et bonne chasse ! Je sais que vous réussirez.

C'est la poitrine gonflée de fierté que vous faites ranger vos hommes en colonne et que vous quittez la ville aux premières lueurs de l'aube. Rendez-vous au [265](#).

147

— Excusez-moi de vous avoir dérangée, mademoiselle, dites-vous poliment.

Puis vous faites demi-tour. Elle referme la porte derrière vous. Rendez-vous au [219](#).

Les corps ensanglantés des trois bandits gisent en tas sur le sol lorsque vous vous approchez du vieil homme pour lui porter secours.

— Vous êtes blessé ? lui demandez-vous.

— Merci, merci infiniment, monsieur. Non, je ne suis pas blessé. Quand vous êtes arrivé, ils venaient tout juste de m'attaquer.

Il fait une pause, et ses yeux gris pénétrants étudient attentivement votre attitude et votre habillement. Vous supportez patiemment cette inspection, et, au bout d'un moment, il vous demande :

— Monsieur me pardonnera mon indiscretion, mais est-ce que monsieur ne serait pas de sang noble ? Avant que vous n'ayez pu répondre, il se hâte d'ajouter :

— Je sais que c'est une question dangereuse par les temps qui courent, mais seul un noble serait venu à mon secours. Les autres n'auraient pas levé le petit doigt. C'est que je suis au service du marquis de Serval, voyez-vous.

Vous reconnaissez votre ascendance avec une certaine fierté, et il hoche sa tête chenue.

— Je m'en doutais. Mon maître serait sûrement heureux de faire votre connaissance et de vous remercier personnellement de ce que vous avez fait pour moi. Voulez-vous m'accompagner jusqu'à la maison qui l'abrite ? C'est assez loin d'ici. Content d'avoir enfin rencontré quelqu'un qui puisse vous mener à d'autres membres de votre caste, vous acceptez avec empressement, et il vous conduit, par des ruelles sombres et malpropres, jusqu'à une petite maison

proche de la porte ouest de la ville, à laquelle il frappe en chuchotant un mot de passe. On lui ouvre, et vous entrez. Rendez-vous au [215](#).

149

Si vous êtes accompagné par d'autres soldats, ils tireront aussi, et vous pouvez gagner le [293](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [62](#).

150

Vous suivez la carriole à distance prudente jusqu'à l'orée d'une forêt, à une dizaine de kilomètres de la ville. Là, les passagers descendent et se dirigent immédiatement vers vous. L'un après l'autre, ils s'arrêtent, déchargent leur pistolet dans votre direction et attendent de l'avoir rechargé pour se remettre en marche. Allez-vous riposter et engager le combat avec eux (rendez-vous au [118](#)) ou rentrer à Paris pour faire votre rapport (rendez-vous au [191](#)) ?

151

Dans l'obscurité, vous repérez les aristos aux rayons lumineux qui jaillissent avec régularité d'une lanterne sourde. Les clignotements vous permettent de distinguer plusieurs personnes dans la crique qui s'étend à vos pieds. Elles attendent sur la plage l'arrivée d'un canot qui s'approche du rivage. La plupart des fugitifs paraissent épuisés et hagards, et leur groupe comprend manifestement des femmes et des enfants. Pour vous, le seul danger semble provenir de deux hommes vigoureux, armés de pistolets et d'épées. Vous dévalez la falaise abrupte en sortant vos pistolets. Sur qui allez-vous tirer ? Sur les aristos armés de la plage, ou sur les deux rameurs du canot ? Testez deux fois votre Adresse. Si vous visez les aristos et que vos deux balles fassent mouche, rendez-vous au



★ 151 *Les clignotements d'une lanterne vous permettent de distinguer plusieurs personnes dans la crique.*

[209](#). Si vous n'en touchez qu'un, rendez-vous au [99](#). Si vous les manquez tous les deux, rendez-vous au [91](#). Si vous visez les rameurs et que vos deux balles fassent mouche, rendez-vous au [243](#). Si vous n'en touchez qu'un, rendez-vous au [210](#). Si vous les manquez tous les deux, rendez-vous au [91](#).

152

En dévalant la falaise abrupte, vous distinguez la silhouette d'un navire ancré à quelque distance du rivage. Sur la plage, des ombres entourent un canot qui s'apprête à pousser au large. Vous vous précipitez en tirant un coup de pistolet, et l'une des ombres s'affaisse dans l'eau. Allez-vous vous arrêter pour recharger votre arme (rendez-vous au [12](#)) ou dégainer votre épée et attaquer (rendez-vous au [101](#))?

153

Le lendemain matin, vous quittez la ville à cheval, en compagnie d'une petite escouade assez disparate. Par la route qui remonte vers le nord-est, vous arrivez rapidement en vue de la forêt, dont vous vous approchez prudemment. Exactement à l'endroit indiqué par l'aristo capturé, vous découvrez une carriole semblable à celle que vous avez arrêtée la nuit précédente. Elle est garée à l'écart de la route. Si vous décidez de piquer des deux et de gagner directement la carriole, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez mettre pied à terre et vous en approcher avec précaution, rendez-vous au [158](#).



153 *Une carriole est garée à l'écart de la route.*

154

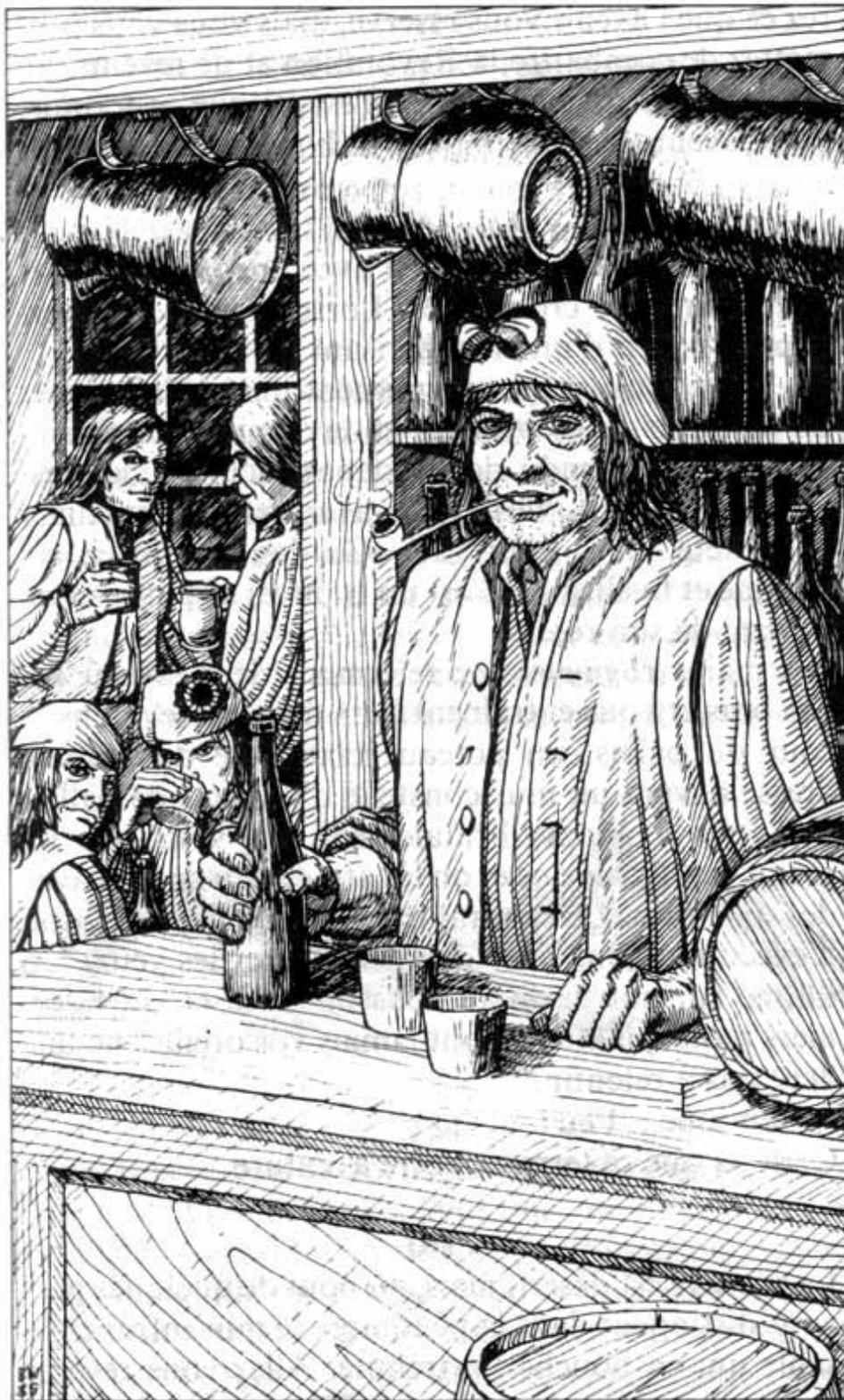
Vous regagnez la grand-rue et faites force détours dans le centre de la ville avant de repartir vers le sud de l'enceinte. En arrivant à un carrefour, vous apercevez dans la rue de gauche, juste après le croisement, ce que vous cherchiez depuis un moment : un porche suffisamment profond et sombre pour que vous puissiez vous y dissimuler. Aussitôt, vous tournez le coin et courez vous y cacher. Tapi dans l'obscurité, vous attendez. Votre patience ne tarde pas à être récompensée. Un homme prend le virage en courant, s'immobilise et inspecte les deux côtés de la rue. Il a le souffle court, et deux pistolets dépassent de sa ceinture. Si vous décidez de tirer, testez votre Adresse. Si vous échouez, rendez-vous au [195](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez attendre de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au [197](#).

155

Le vieil homme tombe à la renverse. Sans plus vous occuper de lui, vous examinez l'intérieur de la ferme. Un bruit de pas vous fait pivoter sur vos talons, et vous vous retrouvez face à deux solides valets de ferme dont les fourches sont pointées vers vous. Posément, ils se rapprochent de vous pas à pas. A en juger par leur expression résolue, ils semblent bien décidés — et tout à fait aptes — à vous réserver un mauvais sort. Allez-vous dégainer votre épée et les affronter (rendez-vous au [220](#)) ou préférez-vous déboucler prudemment votre baudrier et laisser choir votre épée (rendez-vous au [22](#)) ?



155 *Deux valets de ferme pointent leurs fourches sur vous.*



156 « Où est passé l'ancien propriétaire ? »
demandez-vous au tenancier.

— Où est passé le vieux GrosPierre, l'ancien propriétaire ? demandez-vous. Je suis son cousin de Toulon.

Le tenancier vous regarde.

— Pas possible ? dit-il. Figurez-vous que c'est mon beau-frère, et je sais qu'il n'a jamais eu de cousin, ni à Toulon ni ailleurs.

Il se tourne alors vers les autres consommateurs.

— Que quelqu'un aille chercher la Garde, dit-il. Et emparez-vous de cet imposteur.

Vous vous ruez vers la sortie, mais de nombreuses mains vous barrent le passage et les soldats ne tardent pas à arriver. Ils vous conduisent au quartier général de la Garde nationale à Calais et vous interrogent. Allez-vous rester muet, vous condamnant inéluctablement à la guillotine (rendez-vous au [107](#)), ou préférez-vous parler des autres fugitifs cachés en dehors de la ville, dans l'espoir d'une sanction moins sévère (rendez-vous au [185](#)) ?

Abandonnés à eux-mêmes, les chevaux prennent le mors aux dents. Vous vous glissez sur le siège et, d'une poussée, vous faites basculer le cocher blessé hors de la voiture, avant de saisir les rênes et d'arrêter les chevaux. En sautant à terre, vous voyez l'escouade de soldats arriver en courant. L'autre aristo, celui qui est à cheval, s'éloigne de la ville au galop, et vous comprenez que vous ne le rattraperez plus. Deux soldats se saisissent au passage de l'infortuné cocher, avant de venir vous rejoindre. Vous regagnez rapidement la carriole et vous vous rendez au [78](#).

158

Vous laissez l'un de vos hommes au bord de la route, pour garder les chevaux, et pénétrez prudemment dans les broussailles avec les autres. Prenant soin de ne pas troubler le grand silence de la forêt, vous parvenez à atteindre la carriole sans que ses occupants éventuels se soient manifestés. Rendez-vous au [233](#).

159

Lorsque vous atteignez le navire, vous êtes accueilli à bord par le capitaine, qui donne immédiatement l'ordre à l'équipage de hisser les voiles. Les sentiments que vous éprouvez en regardant le rivage de votre patrie disparaître dans l'obscurité sont complexes. Beaucoup de gens ont sacrifié leur vie pour sauver la vôtre, mais, au moins, la plupart des membres de votre groupe sont sains et saufs. Vous ignorez ce que l'avenir vous réserve, mais vous vous promettez de combattre la Révolution et de revenir, un jour ou l'autre, en France. C'est ici que se termine votre aventure. Félicitations et bon voyage !

160

Le colonel écoute votre récit avec une incrédulité et une impatience croissantes. Lorsque vous avez terminé, il sourit d'un air méprisant.

— Vous vous imaginez vraiment que j'allais gober un tel fatras de mensonges et de demi-vérités ? ricane-t-il. J'ai entendu des ivrognes raconter des histoires plus plausibles. Vous avez essayé de sauver votre tête, mais c'est raté. Gardes, emmenez cet homme et fusillez-le. C'est un traître à sa patrie et un ennemi de son roi.

Les mains rugueuses se referment de nouveau sur vos bras et vous entraînent hors de la pièce. Dans la cour du palais, un poteau éclaboussé de sang se dresse devant un mur constellé d'impacts de balles. On vous y adosse brutalement, on vous tire les mains derrière le dos et on les attache au poteau avec des menottes. Le caporal qui commande le peloton d'exécution vous offre de vous bander les yeux. Un ultime sursaut de fierté vous fait refuser. Les derniers mots qui atteindront jamais vos oreilles ne tardent pas à retentir :

— Enjoué... Feu !

C'est ici que se termine votre aventure.

161

Le passage est désert, mais, au bout de quelques pas, vous distinguez dans la pénombre le mur infranchissable qui en bouche l'extrémité. Allez-vous revenir sur vos pas (rendez-vous au [72](#)) ou chercher une autre solution (rendez-vous au [250](#)) ?

162

Vous êtes en train de gagner rapidement la rue des Clefs par un dédale de ruelles lorsque des coups de feu, au loin, vous font sursauter. Criant à vos hommes de vous suivre, vous prenez vos jambes à votre cou, désespéré à l'idée d'arriver trop tard. Rendez-vous au [253](#).

163

Bien décidé à surveiller la maison tout le temps qu'il faudra, vous trouvez un poste de guet à l'entrée d'un passage, de l'autre côté de la rue, et vous vous y embusquez. Des heures passent, puis, au

moment où vous commencez à vous décourager, la porte de la maison s'ouvre et il en sort plusieurs silhouettes encapuchonnées. Celles-ci marchent rapidement vers le bout de la rue et disparaissent au coin. Vous leur emboîtez immédiatement le pas. Rendez-vous au [58](#).



164

Vous foncez vers la porte et sortez en coup de vent. Vos poursuivants sont si lents que vous les distancez sans mal. Cessant de courir, vous adoptez une allure plus tranquille en poussant un soupir de soulagement. En arrivant au coin d'une rue, vous apercevez un spectacle qui vous fait dégainer votre épée. Trois bandits ont attaqué un vieillard. Ils l'ont acculé contre un mur et le rouent de coups de trique. Avec un juron, vous passez votre lame à travers le corps de l'un des escarpes. Les deux autres abandonnent leur victime pour se jeter sur vous. Vous ne pouvez éviter l'affrontement.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BANDIT	6	4
Second BANDIT	8	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [252](#).

165

Allez-vous diriger votre cheval droit sur la porte (rendez-vous au [121](#)) ou vers les gardes qui essaient d'intercepter la carriole (rendez-vous au [186](#)) ?

166

Dans l'obscurité, vous entendez marcher sous les arbres. Lorsque les bruits de pas se rapprochent, vous voyez, à la pâle lueur de la lune, qu'il s'agit de deux hommes amenant des chevaux frais. Ils vous saluent et vous expliquent que votre prochaine étape est une ferme située à près d'une journée de cheval de là. Vous vous mettez en selle — avec une certaine difficulté, en ce qui concerne le marquis de Serval — et vous vous enfoncez plus profondément dans la forêt. Le voyage est long et fatigant. Les femmes et les enfants semblent le supporter assez bien, mais la santé du marquis de Serval est pour vous un souci constant. Ses forces déclinent d'heure en heure, et vous commencez à le soupçonner d'être atteint d'un mal plus grave que la goutte. A la fin de l'après-midi, vous atteignez une petite ferme, quelque part entre Paris et Calais. Vos guides vous y font entrer, et vous sombrez dans un sommeil agité aussitôt après avoir posé la tête sur l'oreiller. Au réveil, vous vous rendez au [171](#).

167

En déambulant dans les rues malpropres de Paris, vous passez par hasard devant une taverne, et vous décidez d'y entrer, espérant y glaner quelques renseignements. Peut-être même vous y offrira-t-on un lit pour la nuit, car il se fait tard et vous ne savez où coucher. Une fois à l'intérieur, vous commandez un verre de gros rouge et vous vous installez dans un coin, afin d'écouter les conversations

des autres consommateurs. Il semble que le roi Louis XVI ait essayé de s'enfuir de la capitale, mais qu'il ait été arrêté non loin de la frontière autrichienne. La France est en guerre avec l'Autriche et la Prusse, et le peuple prend très mal l'initiative de Louis XVI. Les forts en gueule de l'assistance réclament à grands cris la mort de tous ces « traîtres d'aristos ». La guillotine a déjà fait passer de vie à trépas plusieurs des nobles de la cour. A une table voisine de la vôtre, l'un des buveurs se lève et approuve bruyamment. Puis son regard tombe sur vous, et il s'approche de votre table.

— C'est la première fois que je vous vois, citoyen, dit-il d'une voix avinée. Seriez-vous l'un de ces fumiers d'aristos ?

Vous remarquez que ses compagnons, derrière lui, vous observent également. Comment allez-vous vous tirer de ce mauvais pas ? Par la parole (rendez-vous au [182](#)) ou par l'épée (rendez-vous au [28](#)) ?

168

Vous êtes seul contre tous, et vous aurez tout juste le temps de décharger votre pistolet avant que la foule ne vous tombe dessus. Votre seule chance d'en réchapper est de tirer sur le garde qui vous barre le passage. Si vous le touchez, vous pourrez peut-être piquer des deux et vous frayer un chemin à travers la populace. Testez votre Adresse. Si vous atteignez le garde, rendez-vous au [15](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [64](#).

169

La piste serpente entre les arbres, sur un terrain en légère déclivité, jusqu'à un ruisseau bouillonnant. Là, les traces disparaissent, et vous comprenez que c'est précisément la raison pour laquelle les aristos ont pris ce chemin. De quel côté allez-vous diriger vos

recherches ? Vers la gauche (rendez-vous au [77](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [57](#)) ?

170

En lançant votre cheval sur les soldats, vous perdez l'équilibre et tombez de votre selle. Momentanément étourdi, vous ne tardez pas à reprendre conscience, mais c'est pour vous trouver au milieu d'un cercle de canons de fusil. Bien que la voiture ait pu prendre la fuite, votre avenir est des plus limités. La guillotine vous attend. C'est ici que se termine votre aventure.

171

Le lendemain matin, l'état du marquis de Serval s'est aggravé. Il semble que, en plus de la goutte, il ait également de l'arthrite et une maladie de cœur. Il lui est manifestement impossible de reprendre immédiatement la route, mais vos hôtes vous préviennent qu'un navire doit venir vous chercher le soir même sur la côte, non loin de Calais. Il faut vous mettre le plus rapidement possible en relation avec le correspondant local, qui prendra soin de vous.

En entendant cela, le marquis insiste pour que vous l'abandonniez.

— Je vous suivrai dans quelques jours, dit-il.

Si vous acceptez, rendez-vous au [128](#). Si vous refusez et décidez de rester avec lui, rendez-vous au [35](#).

172

Peu après avoir repris votre patrouille interrompue, vous entendez des coups de fusil près de la porte voisine. Aussitôt, vous courez vers le théâtre de la bataille en dégainant votre épée et en armant votre pistolet. Rendez-vous au [253](#).

173

Un coup violent s'abat sur votre crâne. Quelqu'un s'est faufile derrière vous pendant que vous vous battiez. Vous vous écroulez, inconscient. Rendez-vous au [81](#).

174

Plusieurs semaines passent, durant lesquelles vous vous élevez rapidement au grade de sergent de la Garde nationale. Les horaires sont durs, mais le travail est intéressant : rétablir l'ordre dans la ville pour que les citoyens ordinaires s'y sentent en sûreté et traquer les derniers groupes d'aristos honnis qui se cachent encore dans Paris pour échapper à la vindicte populaire. Un soir, alors que vous patrouillez dans votre secteur, une petite vieille toute ratatinée vous accoste en vous tirant par la manche.

— Citoyen soldat, dit-elle d'une voix chevrotante, je désire signaler la présence de nombreux aristos dans la maison voisine de la mienne.

— Pas possible ? rétorquez-vous, assez incrédule.

— Parfaitement, insiste-t-elle, c'est la vérité. Ça va bientôt faire une semaine qu'ils sont là, mais je n'étais pas certaine que c'était des aristos avant ce soir, quand je les ai entendus discuter en passant sous leur fenêtre. Ils faisaient des plans pour s'enfuir de Paris.

Cette histoire vous paraît trop circonstanciée pour être inventée, mais vous avez encore des doutes. Allez-vous en référer à vos supérieurs (rendez-vous au [119](#)) ou préférez-vous commencer par enquêter tout seul (rendez-vous au [39](#)) ?

175

Abandonnant vos hommes, vous courez vous mêler à la foule, mais une fusillade nourrie retentit aussitôt derrière vous. Instinctivement, vous pivotez sur vos talons et ripostez en déchargeant votre pistolet, sans voir — ni même vous soucier de savoir — si vous avez blessé quelqu'un de connaissance. De toute manière, il est trop tard pour revenir en arrière. La façon dont vous avez quitté l'armée est irrévocable. Rendez-vous au [36](#).

176

Même si vous avez envoyé des hommes dans la rue de droite, vous n'avez plus aucune chance d'y découvrir qui que ce soit. Vous vous rendez compte qu'il serait ridicule de poursuivre un petit groupe de fuyards dans un tel labyrinthe de ruelles et de passages. Ce que vous avez de mieux à faire est d'en référer à vos supérieurs et de veiller à ce que les gardes des portes de la ville soient alertés. Rendez-vous au [223](#).

177

La dernière image que vous emportez en sombrant dans les ténèbres est celle du baron vous dominant de toute sa taille, un mauvais sourire sur les lèvres. C'est ici que se termine votre aventure.

178

L'anarchie règne dans les rues. Les boutiques sont mises à sac, et les ruelles sont jonchées de cadavres. La garnison de la Bastille s'est défendue avec énergie, avant de succomber sous le nombre. En ramenant vos hommes au Palais de Justice, vous vous heurtez à quelques îlots de résistance, mais, tout éprouvée qu'elle soit, votre

petite troupe est encore un adversaire trop dangereux pour les bandes indisciplinées qui vous barrent la route. Quelques volées de balles bien ajustées suffisent à disperser les plus téméraires. Lorsque vous vous éloignez du théâtre de la bataille, les vociférations de la populace victorieuse s'estompent dans le lointain, mais les cris des infortunés défenseurs résonnent encore dans vos oreilles. Les pertes et les désertions ont réduit l'effectif de votre compagnie de plus de la moitié, depuis qu'elle est sortie du quartier, quelques heures seulement auparavant. On vient de mettre plusieurs canons en batterie pour protéger l'accès de la caserne. En haut lieu, quelqu'un prend cette émeute très au sérieux, et, en regardant les survivants en lambeaux de votre compagnie, vous ne pouvez vous empêcher de lui donner raison... et espérer qu'il n'est pas trop tard pour la France et pour le roi. En arrivant dans la cour d'honneur, vous rompez les rangs et vous vous hâtez d'aller vous présenter à votre colonel. Rendez-vous au [277](#).

179

Louer une chambre dans une pension de la ville et vous y faire oublier ne présente aucune difficulté au milieu d'un tel chambardement. Vous écrivez à mots couverts à votre mère pour lui communiquer votre adresse, en lui recommandant de ne la révéler à personne. Les semaines suivantes s'écoulent lentement.

Les jours se suivent, jalonnés de petites escarmouches entre factions loyalistes et révolutionnaires, mais, d'un côté comme de l'autre, on paraît marquer le pas dans l'attente de l'étincelle, surgie d'on ne sait où, qui mettra le feu aux poudres et déclenchera l'inéluctable affrontement. En surface, la ville a repris son aspect habituel, mais, sous ce calme apparent, les rancœurs et les injustices demeurent. Paris est une poudrière qui n'attend qu'un

brûlot pour exploser... A la mi-août, vous recevez une lettre. Reconnaisant l'écriture de votre mère, vous vous hâtez de l'ouvrir. Enfin des nouvelles de votre famille !

Cher Philippe,

J'espère que cette lettre vous trouvera en bonne santé. Vous m'avez demandé de ne parler de vous à personne. Il y a trois jours, deux militaires sont venus me demander si j'avais de vos nouvelles. Ils ont déclaré que vous étiez un déserteur et que vous aviez trahi le roi. Je ne les ai pas crus. Philippe, mon fils, que vous est-il arrivé ? J'aurais voulu pouvoir vous annoncer de vive voix les graves nouvelles que j'ai à vous apprendre, mais je comprends que vous devez rester caché durant quelque temps. Philippe, mon fils unique bien-aimé, votre père n'est plus. Je sais que ce sera un choc terrible pour vous. Je vous jure qu'il n'a pas souffert. Il s'est éteint paisiblement dans son sommeil, il y a plus d'une semaine de cela.

J'ai pensé qu'il serait dangereux pour vous d'assister aux funérailles, c'est pourquoi j'ai tardé à vous écrire. Cependant, Philippe, maintenant que je suis seule, j'ai besoin de votre aide. Je n'ai personne d'autre à qui m'adresser. Le baron de Paton a introduit une action en revendication sur les biens de votre père. Il semble qu'il ait prêté de l'argent à votre père il y a bien des années de cela et qu'il n'ait jamais été remboursé. Mon fils chéri, vous devez agir dans cette affaire selon votre cœur. Vous êtes le seul à savoir quel danger vous ferait courir votre retour à la maison.

N'oubliez jamais que je vous aime plus que tout au monde.

Votre mère affectionnée,

Antoinette d'Auvergne

Si vous êtes disposé à prendre le risque de retourner chez vous, rendez-vous au [92](#). Si vous estimez plus prudent de rester à Paris, rendez-vous au [29](#).

180

L'un des valets de la ferme arrive en courant dans la chambre où vous tenez compagnie au marquis. — Messieurs ! Un important groupe de cavaliers arrive par la route de Paris ! annonce-t-il. Vous vous précipitez à la fenêtre et jetez un coup d'oeil à travers les vitres sales. Il a dit vrai. Allez-vous rester avec le marquis (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous tenter de fuir (rendez-vous au [284](#)) ?

181

L'honneur est sauf, et le comte déclare qu'il ne sera plus question de cet incident. Vous attendez dans l'obscurité l'arrivée de vos guides. Rendez-vous au [166](#).

182

Vous répondez à la question par un éclat de rire.

— Vous êtes soûl, citoyen, déclarez-vous. Allez, je vous offre un verre. Nous avons tous quelque chose à célébrer.

— Quoi donc ? demande l'homme d'un air soupçonneux.

De nouveau, vous riez.

— Mais l'arrestation de ce traître de roi, voyons, répondez-vous jovialement. La France sera bientôt débarrassée de toutes ces ordures d'aristos.

Il rit à son tour, et vous êtes écœuré jusqu'à la nausée d'être obligé de proférer de pareilles horreurs.

— C'est juste, citoyen, nous avons effectivement quelque chose à célébrer, acquiesce-t-il en faisant signe à l'aubergiste de servir une nouvelle tournée. Vous sentant pris au piège, vous liez conversation avec ces pochards, mais en prenant soin de ne pas trop boire. Lorsque vos compagnons de beuverie s'en vont enfin, il est largement plus de minuit. Rendez-vous au [289](#).

183

A contrecœur, les deux hommes se retirent par la porte qui se trouve derrière eux. Avant qu'elle ne se referme, vous avez le temps de jeter un coup d'œil dans la pièce sur laquelle elle donne. Apparemment, il s'agit d'une chambre à coucher. Rendez-vous maintenant au [53](#).

184

Repoussant le poêlon du pied, vous fouillez le corps à la recherche de papiers d'identité. Vous n'en trouvez pas et vous vous dirigez vers l'aristocrate étendu sur le lit. Il n'a pas bougé. Un peu tremblant, il vous contemple avec horreur. Rendez-vous au [212](#).

185

Vous expliquez au capitaine de la garde locale où il trouvera les autres membres de votre groupe. Il vous remercie poliment, donne l'ordre à une escouade d'aller les arrêter, puis revient vers vous. — Tout homme qui trahit ses amis mérite la guillotine, dit-il. Ce sera un plaisir pour moi de vous renvoyer à Paris.

Vous comprenez que vous avez livré vos compagnons pour rien, et les remords vous obsèdent tout le long du chemin qui vous conduit à la guillotine. C'est ici que se termine votre aventure.

186

Vous galopez vers le groupe des gardes avec l'idée de les culbuter, ce qui donnerait à la carriole le temps de franchir la porte. Pour savoir si vous y parviendrez, testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

187

Vous vous mettez en route en surveillant les soldats du pays avec une certaine méfiance. Ils vous suivent à distance et se préparent visiblement à quelque chose ; votre instinct vous avertit qu'il y a une anguille sous roche. Tout à coup, le colonel crie : « Tuez-le ! » Aussitôt, quatre soldats, qui ont mis la baïonnette au canon, foncent sur vous. Allez-vous les attendre de pied ferme et combattre (rendez-vous au [241](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [6](#)) ?

188

Votre adversaire gît à vos pieds, mort. Vous essayez votre épée sur son manteau, remontez en selle et rattrapez la carriole. Rendez-vous au [127](#).

189

L'arrière de la carriole est fermé par un épais abattant de grosse toile, attaché de l'intérieur. Plutôt que de pénétrer de force dans la voiture, il est plus urgent d'arrêter celle-ci avant qu'elle ne se soit trop éloignée de la porte. Vous entreprenez la délicate opération consistant à escalader la capote. Pour savoir si cette manœuvre réussira, testez à nouveau votre Agilité. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

190

Vous sortez vivement votre pistolet et tirez sur le sergent Valmy pendant qu'il recharge son fusil. Réduisez votre total d'Adresse de 1 point à cause de la vitesse et des cahots de la carriole. Si vous touchez le sergent, rendez-vous au [61](#). Si vous le ratez, rendez-vous au [224](#).

191

Estimant que prudence est mère de sûreté, vous faites demi-tour et repartez vers la ville. Après avoir fait votre rapport au capitaine de la Garde, vous attendez qu'il en ait référé à ses supérieurs. A son retour, il vous donne l'ordre de poursuivre les nobles en fuite.

— Prenez une bonne dizaine d'hommes avec vous, dit-il. Et assurez-vous que ce sont tous de bons cavaliers. Votre mission est de ramener ces maudits aristos, morts ou vifs. Vous partez demain à la première heure.

Rendez-vous au [146](#).

192

Vous voyez la flamme sortir du canon, et la douleur suit presque immédiatement, lorsque le projectile atteint son but. L'impact vous fait tomber de votre monture, et vous basculez dans l'inconscience. C'est ici que se termine votre aventure.

193

Vous vous éloignez de la ville à bonne allure et atteignez bientôt la forêt dans laquelle Madeleine vous a dit que l'on viendrait vous chercher. Dans l'obscurité, vous quittez la route et dissimulez la voiture sous le couvert. Tout le monde met pied à terre, et vous

attendez, dans les ténèbres, l'arrivée de vos guides. Rendez-vous au [166](#).

194

Lorsque vous chargez votre pistolet, le vieil aristo se met à trembler de tous ses membres et vous supplie de l'épargner.

— Il y a de l'or, beaucoup d'or, dans les fontes de ma selle. Il est à vous. Prenez-le, mais ne me tuez pas !

Allez-vous prendre son or et lui laisser la vie sauve (rendez-vous au [296](#)) ou préférez-vous le tuer (rendez-vous au [285](#))?

195

Vous levez votre pistolet et tirez, mais vous manquez votre cible. L'homme pivote sur lui-même avec la souplesse d'un chat et saisit l'un des pistolets glissés dans sa ceinture. Dégainant votre épée, vous vous jetez sur lui, mais il fait feu avant que vous ne l'ayez rejoint. La balle vous frappe en pleine poitrine, et vous glissez à terre en sentant vos forces vous abandonner. La dernière chose que vous voyez est l'homme se penchant sur vous avec son second pistolet. Il presse la détente... C'est ici que se termine votre aventure.

196

Deux robustes matelots remontent la plage en courant jusqu'au cercle de lumière. Chacun d'eux brandit un sabre d'abordage d'une main et un pistolet de l'autre. Vos adversaires font demi-tour et s'enfuient, et vous laissez tomber votre épée sur le sable, incroyablement fatigué et stupéfait d'être encore en vie. Si le comte et le marquis sont morts tous les deux, rendez-vous au [300](#). S'ils



195 *La balle vous frappe en pleine poitrine...*

sont toujours vivants, ou si l'un d'entre eux a survécu, rendez-vous au [159](#).

197

Retenant votre respiration, parfaitement immobile, vous regardez l'homme réfléchir. Il scrute les portes de toutes les maisons, des deux côtés de la rue, mais l'obscurité vous dissimule à ses regards.. Il finit par prendre une décision et repart en courant. Vous attendez qu'il ait disparu pour revenir rapidement sur vos pas. Rendez-vous au [266](#).

198

Hors d'haleine, vous essuyez votre épée sur le cadavre de votre adversaire. Au moment où vous la remettez dans son fourreau, votre attention est attirée par les cris de la populace, à l'intérieur de la forteresse. Une grande clameur salue la libération des prisonniers. En regardant le corps sans vie de votre ancien compagnon d'armes, vous ressentez un brusque remords. Tout cela justifie-t-il vraiment la mort d'un vieux camarade ? Vous éprouvez le besoin de prendre vos distances et de réfléchir à votre avenir. Si vous désirez trouver un endroit où vous faire oublier pendant un certain temps, rendez-vous au [179](#). Si, écœuré par le comportement des révolutionnaires, vous êtes l'objet d'un revirement complet d'opinion et souhaitez réintégrer l'armée, rendez-vous au [244](#).

199

Vous lui répondez que vous venez d'Ermenonville, à vingt kilomètres de Paris.

— Vraiment ? dit-il. Comment êtes-vous entré dans la ville ? Toutes les portes sont fermées depuis vingt-quatre heures.

Emparez-vous de lui, citoyens ! Avec l'énergie du désespoir, vous vous élancez entre les mains qui se tendent vers vous et dévalez la rue à toute vitesse, en courant en zigzag pour qu'on ne puisse pas vous tirer dessus. Aussitôt que vous vous savez hors de portée, vous reprenez une allure plus normale et essayez de vous perdre dans la foule. Rendez-vous au [93](#).

200

Ayant réussi à reprendre vos hommes en main, vous les entraînez aussitôt sur les traces des déserteurs, poursuivi par les quolibets injurieux de la populace gouailleuse. Quelques minutes de recherches infructueuses vous font vite comprendre qu'il est inutile de continuer. Le temps que vous perdez met l'armurerie en péril. Humilié, contrarié, vous rappelez vos hommes et repartez en hâte vers les Invalides. Rendez-vous au [246](#).

201

Résolument, vous franchissez les grilles et, d'un pas ferme, vous traversez la cour en direction des portes. Vous savez que des yeux invisibles vous observent, et vous sentez vos cheveux se hérissier sur votre tête. D'une seconde à l'autre, vous allez sûrement entendre claquer un coup de fusil et sentir une balle vous labourer atrocement les chairs. Tout étonné d'être encore en vie, vous gravissez le perron de l'armurerie. De l'intérieur, une voix vous ordonne de vous arrêter.

— Halte-là ! Qu'est-ce qui vous amène ?

— Nous venons chercher les fusils, répondez-vous d'une voix claire et posée. Je sais que vous n'êtes qu'une poignée. Nous sommes des centaines. Nous autoriserez-vous à prendre possession

des armes sans effusion de sang ? Je peux vous garantir qu'il ne vous sera fait aucun mal si vous vous inclinez devant la volonté du peuple. Si vous refusez...

Vous ne terminez pas votre phrase, laissant aux hommes enfermés dans l'armurerie le soin de deviner quel sort leur sera réservé s'ils refusent. Vous entendez des voix assourdies discuter derrière la porte. Apparemment, elles ne sont pas d'accord, et vous décidez d'insister un peu.

— Hâtez-vous de prendre votre décision, dites-vous. Les citoyens de Paris s'impatientent.

Il se peut que vous ayez été trop loin. Pour savoir si vous avez convaincu les gardes de se rendre, testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [74](#). Si vous échouez, rendez-vous au [280](#).

202

Vous abandonnez le baron gisant dans son sang, regagnez subrepticement votre auberge et vous vous enfermez dans votre chambre. Au matin, le soleil vient tout juste de se lever lorsque vous entendez le bruit des pas de plusieurs personnes dans l'escalier. Vous enfliez fébrilement vos vêtements et cherchez des yeux un moyen de vous échapper. Pas question de sauter par la fenêtre : du troisième étage, ce serait un suicide. Les coups violents qui ébranlent votre porte vous pétrifient. Quelques secondes plus tard, le panneau est enfoncé, et trois des serviteurs du baron s'encadrent dans le chambranle brisé. Allez-vous vous constituer prisonnier (rendez-vous au [19](#)) ou vous battre (rendez-vous au [272](#)) ?



202 *Trois des serviteurs du baron s'encadrent dans le chambranle de la porte.*

Au cours de la journée du lendemain, Paris se met à ressembler davantage à une ville en état de siège qu'à la capitale de la France. Les citoyens élèvent des barricades, les boutiques d'armes sont mises à sac, et on ne voit nulle part le moindre signe d'opposition de la part de l'armée. Tout au long de la journée, le tocsin n'arrête pas de sonner, et le bruit court que des troupes étrangères auraient reçu l'ordre d'attaquer la ville. Les fausses alertes se multiplient, tandis que les citoyens se hâtent de protéger leurs rues contre un ennemi qui ne se manifeste pas. Vous ne vous éloignez guère de la boutique de Bonneville, craignant trop d'être reconnu pour oser vous aventurer plus loin. Le matin du deuxième jour, Bonneville vient vous réveiller. Il est accoutré d'une manière inhabituelle, avec deux pistolets croisés dans sa ceinture et un sabre qui lui bat la cuisse droite. Il vous tend un brassard tricolore et le bonnet phrygien qui est devenu l'emblème de la Révolution. — Mon ami, le moment est venu. Le peuple va maintenant passer à l'attaque. Marcherez-vous à notre tête ?

Vous endossez vos vêtements, prenez vos armes et vous vous hâtez de descendre l'étroit escalier menant à la boutique. Plusieurs citoyens vous y attendent, tous armés comme Bonneville et l'air pareillement déterminé. Dehors, une foule nombreuse s'est rassemblée, mais peu de gens sont armés. Lorsque vous franchissez la porte, une clameur s'élève : — Vive la Révolution !

En entendant ces mots, vous prenez brutalement conscience de l'énormité de ce que vous vous apprêtez à faire. Mais il est trop tard pour revenir en arrière. Vous vous mettez en marche vers l'hôtel des Invalides, la foule sur vos talons, les citoyens en armes à vos côtés. A chaque carrefour, de nouveaux émeutiers viennent

grossir vos rangs. Lorsque vous arrivez en vue des grilles de l'armurerie, ils sont des centaines à se presser derrière vous. Vous faites signe à Bonneville d'arrêter et vous avancez seul vers les grilles. Rendez-vous au [30](#).

204

Le canot accoste, et les rameurs en descendent. Ils se mettent à courir vers vous, et vous vous apercevez qu'ils sont armés de fusils. Après avoir crié aux aristos de s'écarter, ils s'arrêtent, épaulent leurs armes et tirent. Vous êtes touché et tombez comme une masse. C'est ici que se termine votre aventure.

205

Vous vous approchez du fugitif abattu et constatez qu'il s'agit d'un jeune homme de vingt et quelques années. En fouillant le corps, vous découvrez, dans une poche, un assortiment de faux papiers d'identité, ainsi qu'une feuille pliée en quatre. Vous déployez celle-ci et, à la lumière provenant d'une fenêtre, vous lisez ce qui suit :

Le garde s'appelle Valmy. Il vous laissera passer si vous lui remettez cinq louis d'or.

Vous comprenez avec horreur ce que cela signifie : l'un des gardes préposés à la surveillance des portes de la ville a été soudoyé. Si vous n'agissez pas promptement, les aristos ont encore une chance de réussir leur évasion. Vous avez une décision délicate à prendre. Allez-vous signaler la chose à vos supérieurs et apprendre ainsi de quelle porte Valmy a la garde (rendez-vous au [94](#)), ou entreprendre seul la tournée de toutes les portes (rendez-vous au [25](#)) ?

206

Les derniers cavaliers s'enfuient en débandade, et les cellules accueillent de nouveaux prisonniers, appartenant cette fois à l'armée du roi. Vous rassemblez leurs montures, et c'est à cheval que vous entrez triomphalement dans Paris. Si vous avez été blessé, vos plaies auront le temps de cicatriser. Ramenez donc votre total d'Endurance à son niveau initial puis rendez-vous au [113](#).

207

Vous levez votre pistolet, tirez et voyez l'homme s'écrouler. Sans prendre le temps de le fouiller, vous revenez rapidement sur vos pas, uniquement préoccupé de mettre le plus de distance possible entre lui et vous. Rendez-vous au [266](#).

208

Aussitôt après avoir bu votre vin, vous vous retirez dans une auberge pour y prendre un repos bien mérité. Votre sommeil est assez agité, mais, le lendemain, vous vous sentez quand même reposé. Après un copieux petit déjeuner, vous vous rendez tranquillement au bureau du colonel pour savoir comment l'affaire s'est terminée et combien d'aristos ont été arrêtés. Le colonel paraît mal à l'aise.

— Nous nous sommes conformés à vos instructions, lieutenant, mais j'ai le regret de vous dire que nous n'avons trouvé aucun fugitif, bredouille-t-il.

— Impossible ! J'ai suivi moi-même leur piste de bout en bout. Sacré maladroit ! Je ferai un rapport sur vous à mes supérieurs. Vous n'avez pas fini d'entendre parler de cette histoire !

Sans lui rendre son salut, vous sortez en coup de vent. Vous entendez vaguement, derrière vous, le bruit d'un pistolet qu'on arme, et une douleur fulgurante explose entre vos deux épaules. Ce lâche vous a tiré dans le dos. Vous chancelez, vous rattrapez à la porte, cherchez votre pistolet à tâtons, le soulevez d'une main tremblante et vous tirez. La balle frappe le colonel en pleine poitrine, et il s'affale sur son bureau. Vous sombrez dans l'inconscience et glissez à terre. C'est ici que se termine votre aventure. Au moins, votre dernier acte aura été d'éliminer un traître de son poste de commandement.

209

Les deux aristos gisent sur la plage, morts. Le canot fait demi-tour, et les cinq aristos restants se rendent. Une belle prise ! Vous ramenez vos prisonniers à Calais et prenez vos dispositions pour qu'ils soient transférés à Paris et jugés. Votre succès servira à la fois votre carrière militaire et la cause de la Révolution. C'est ici que votre aventure se termine. Félicitations !

210

Le canot continue à s'approcher de la plage. Il avance plus lentement, évidemment, mais le rameur survivant est tenace. Les deux aristos valides se jettent sur vous. Vous devez les éliminer.

HABILETÉ ENDURANCE

JEUNE ARISTO

7

5

VIEIL ARISTO

5

3

Vous avez six Assauts pour vous débarrasser d'eux avant l'arrivée du rameur. Si vous les tuez avant la fin du sixième Assaut, le

rameur fera demi-tour (rendez-vous au [209](#)). Si vous ne parvenez pas à les supprimer à temps, rendez-vous au [66](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#).

211

La ferme est petite, mais bien tenue. La maison d'habitation se trouve sur la droite, un peu plus loin, tandis que, sur la gauche, s'élèvent deux granges et une écurie. Vous vous approchez de cette dernière en vous dissimulant derrière les fourrés. Un coup d'œil à l'intérieur vous montre qu'elle abrite trois chevaux, attachés ensemble et sellés. Avec un sourire de satisfaction, vous allez détacher le meilleur des trois et prenez ses rênes. Rendez-vous au [59](#).

212

— Où sont les autres ? demandez-vous.

— Il n'y a personne d'autre ! rétorque-t-il.

Vous sortez votre couteau, posez la lame sur la gorge de l'homme et répétez votre question. Convaincu que vous n'hésiteriez pas à le tuer, il répond :

— Ils sont partis pour Calais, à l'auberge Pécheront, près de la jetée.

Vous êtes persuadé qu'il dit la vérité. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de le tuer, pour ne laisser aucun témoin derrière vous, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez lui laisser la vie sauve et gagner Calais au triple galop, rendez-vous au [100](#).

213

Donner la chasse aux déserteurs est aléatoire. Vous risquez de perdre d'autres hommes, et les rues ne sont pas sûres. Les soldats qui vous restent accepteront-ils de tirer sur ceux qui ont fui ? Si vous voulez continuer à les poursuivre, testez votre Diplomatie pour savoir si vous parviendrez à ranimer la loyauté de vos hommes. Si vous réussissez, ils vous suivront (rendez-vous au [200](#)). Si vous échouez, rendez-vous au [247](#).

214

Vous ne trouvez rien, mais l'un de vos hommes a plus de chance. Il s'est enfoncé dans la forêt et vous appelle.

— Là ! Des traces !

Vous vous précipitez et constatez qu'il a dit vrai. Suivez la piste entre les arbres jusqu'au [169](#).

215

Plusieurs personnes sont assises dans une pièce spacieuse, éclairée par des bougies. A votre entrée, un monsieur âgé, à cheveux blancs, se lève pour vous accueillir.

— Bonjour, monsieur, dit-il. Permettez-moi de me présenter et de vous présenter ces personnes. Je suis le marquis de Candaille, naguère l'un des conseillers les plus intimes du roi, aujourd'hui, hélas, rien de plus qu'un fugitif. Et voici ma fille, Marguerite.

Il désigne une femme d'âge mûr, élancée, qui se lève et vous fait une révérence. Vous vous inclinez très bas devant elle.

— Nous avons dû fuir nos demeures sans rien emporter d'autre que les vêtements que nous portons sur nous, dit le marquis. Notre



215 *Un monsieur âgé se lève pour vous accueillir.*

intention est de gagner le plus rapidement possible l'Ecosse, où d'autres partisans de notre vénéré roi sont déjà rassemblés. Notre groupe comprend également le marquis de Serval (il désigne un autre homme âgé, qui boit un verre de vin dans un coin de la pièce ; celui-ci lève les yeux et hoche brièvement la tête en réponse à votre salut) et le comte de La Vallière, accompagné de son épouse, la comtesse de la Vallière, et de leurs enfants, Raoul et Josette.

Le comte, un homme assez jeune qui a quelque chose de militaire dans l'allure, se lève et s'incline en vous serrant énergiquement la main.

— Très honoré de faire votre connaissance, monsieur... ?

Vous vous hâtez de vous présenter, et la jeune fille, Madeleine, vous dispense d'explications embarrassantes en revenant vous apporter un verre de vin. Vous acceptez celui-ci avec reconnaissance et, en le buvant, vous remarquez que les aristocrates vous observent attentivement. Le marquis de Candaille finit par prendre la parole.

— Nous espérons, monsieur d'Auvergne, que vous vous joindriez à notre groupe pour tenter de recouvrer la liberté. Je serai franc. Nous avons terriblement besoin de quelqu'un doté d'une certaine expérience militaire et d'une âme saine dans un corps sain. Et le nombre a toujours été un facteur de réussite.

Épuisé par les événements de la journée, vous acceptez sans trop réfléchir. C'est la meilleure occasion qui se soit présentée jusqu'ici, et il semble qu'elle repose sur un semblant d'organisation. Vous vous promettez d'interroger Madeleine dans la matinée, mais, pour l'instant, vous êtes trop fatigué pour faire quoi que ce soit d'autre que de vous écrouler sur un lit. Rendez-vous au [37](#).

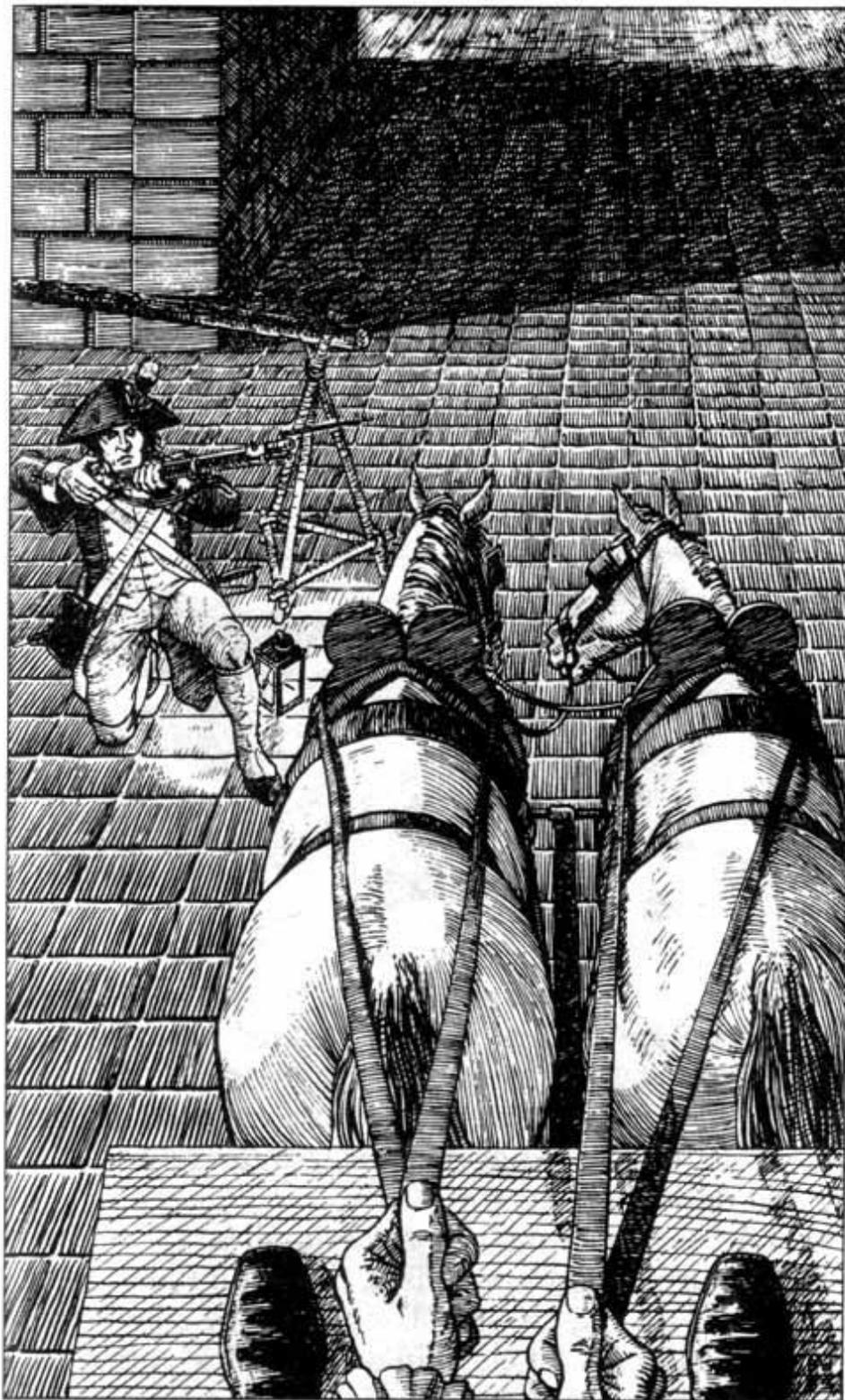
Vous ne parvenez pas à faire lâcher prise à Valmy et vous sentez le désespoir vous gagner. Si vous arrêtez la carriole, les soldats de la porte vous rattraperont en quelques secondes. Or, vous avez déjà déchargé votre pistolet. Que faire ? A ce moment-là, vous vous apercevez que le comte de La Vallière, qui a franchi la porte avant vous, a fait demi-tour et revient vers vous au galop. En arrivant à la hauteur de la voiture, il tire sur le sergent. Testez son Adresse. S'il fait mouche et atteint Valmy, le révolutionnaire tombera de la carriole et vous pourrez gagner le [193](#). S'il le manque, rendez-vous au [275](#).

COMTE DE LA VALLIÈRE

ADRESSE : 7



En arrivant à la porte de la rue des Clefs, vous apercevez de loin le sergent Valmy. Peut-être a-t-il pris peur en entendant les coups de feu, ou peut-être a-t-il retrouvé le sens du devoir ? Quoi qu'il en soit, vous le voyez mettre un genou en terre et décharger son fusil sur la carriole. Il la rate. Si vous avez déjà utilisé votre pistolet depuis votre départ de la maison, vous n'avez pas le temps de le recharger et vous devez gagner le [228](#). Si vous ne l'avez pas encore utilisé, vous pouvez vous rendre au [190](#) et tirer sur Valmy.



217 *Le sergent Valmy met un genou en terre et décharge son fusil sur la carriole.*

Vous vous éloignez rapidement des jardins et tournez vers l'est dans une rue tranquille, où vous remarquez bientôt une petite rangée d'humbles échoppes. Votre guide emprunte un étroit passage pour atteindre la porte de derrière de sa boutique.

— Entrez vite, dit-il. Le quartier ne va pas tarder à grouiller de soldats.

Le logis du boucher est plongé dans la pénombre. Vous regardez autour de vous pendant qu'il ferme les volets et allume une bougie. Il se tourne ensuite vers vous.

— Je m'appelle Bonneville, dit-il. Vous vous présentez à votre tour.

— J'ai vu ce que vous avez fait au Palais-Royal, continue-t-il. Vous êtes un homme courageux, monsieur. Vous pouvez coucher ici ce soir si le cœur vous en dit, car, demain, nous nous mettons en quête d'armes pour nous défendre contre les soldats du roi.

Cela vous paraît logique. Le peuple doit pouvoir se défendre contre les agressions comme celle qui s'est produite durant l'après-midi. Vous commencez à réfléchir à la question avec votre mentalité de militaire, et vous vous rappelez que l'hôtel des Invalides recèle un important dépôt de fusils, de poudre et de munitions. A cette nouvelle, le visage de Bonneville s'illumine.

— Vous êtes doublement le bienvenu dans nos rangs, monsieur, déclare-t-il. Pour mettre sur pied une opération de cette envergure, il nous faudra au moins vingt-quatre heures. D'ici là, vous êtes mon hôte. Quand nous serons organisés, peut-être accepterez-vous de

prendre la tête de notre groupe de citoyens. Nous avons désespérément besoin d'un homme de votre trempe.

Autant regarder la vérité en face : en révélant à Bonneville un secret d'État, vous avez irrévocablement choisi votre clan. Vous acceptez son offre d'hospitalité et êtes d'accord pour vous montrer le moins possible jusqu'à ce que toutes les dispositions soient prises. Rendez-vous au [203](#).

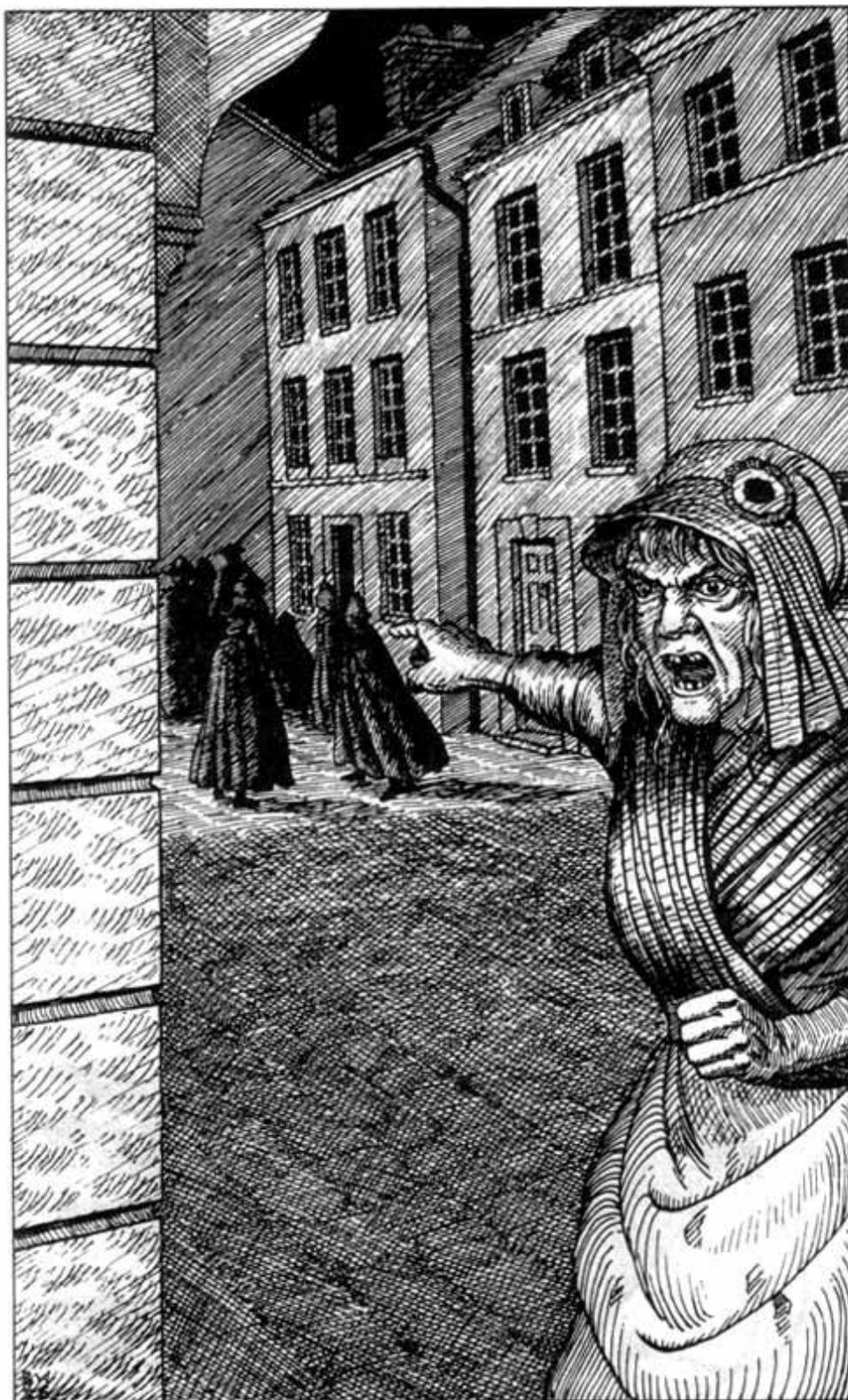


219

Vous vous éloignez de la maison et, en traversant la rue, vous voyez accourir la petite vieille qui vous avait renseigné. Sans vous laisser le temps de dire un mot, elle tend le doigt vers l'extrémité de la rue et glapit de sa voix aigre :

— Là-bas ! Regardez, les voilà qui filent !

Vous tournez les yeux dans la direction indiquée et constatez qu'elle dit vrai. Un groupe de silhouettes encapuchonnées est en train de tourner le coin de la rue d'un bon pas. Vous vous lancez immédiatement à sa poursuite. Rendez-vous au [58](#).



219 « Là-bas ! Regardez, les voilà qui filent ! »

220

Vous vous rendez compte qu'il serait peut-être imprudent de lâcher vos armes. Ces valets de ferme ont une lueur meurtrière dans le regard. Lorsque vous dégainez et vous mettez en garde, ils semblent réaliser que vous ne portez pas une épée uniquement dans un but décoratif et reculent d'un pas. Sentant qu'ils ne sont pas disposés à se colleter avec vous, vous êtes un peu rassuré. Derrière votre dos, la voix du fermier déclare avec fermeté : — Remettez votre épée au fourreau, monsieur. Ils ne vous veulent pas de mal. ¹ Rendez-vous au [183](#).

221

Les paysans gisent sur le sol, morts. Le cadavre du dernier est encore agité de soubresauts. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous-au [75](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [173](#).

222

Vous visez rapidement et tirez. La balle l'atteint en pleine poitrine, et il s'effondre. Rendez-vous au [123](#).

223

Vous faites votre rapport à vos supérieurs, et les faits que vous signalez sont soigneusement consignés. Vous avez droit à des félicitations. Puis le capitaine vous renvoie poursuivre votre patrouille, et le planton vous fait sortir de son bureau. Encore furieux contre vous-même d'avoir laissé échapper les aristos, vous retournez dans votre secteur et reprenez vos rondes. Rendez-vous au [172](#).

224

Valmy est toujours en travers du chemin, et vous êtes persuadé qu'il s'écartera d'un bond au moment où la carriole franchira la porte en trombe, mais lorsque vous fouettez une fois de plus les chevaux, vous sentez une secousse et, en vous retournant, vous vous apercevez qu'il a réussi à s'accrocher à la voiture. Pour lui faire lâcher prise, il faudrait rouler en zigzag. Cette manœuvre délicate exige une bonne connaissance des chevaux. Testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

225

Vous retournez à la ferme et rendez son arme au marquis.

— Merci, d'Auvergne, dit-il. Vous avez pris un gros risque en revenant ici.

Au moment où vous allez lui répondre, la porte s'ouvre. Rendez-vous au [180](#).

226

Les forces de votre mère déclinent de jour en jour. Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour elle, en dehors de rendre ses dernières heures aussi douces que possible. Votre besoin d'action est refréné par votre dévotion pour elle. Plus elle s'étirole, plus votre désespoir augmente. Rendez-vous au [104](#).

227

En marchant à grands pas vers la porte, vous sentez qu'on vous épie. Vous n'en tenez pas compte et continuez à avancer en faisant semblant d'ignorer la présence des yeux inquisiteurs. Deux coups

de heurtoir suffisent pour que l'on vous ouvre. La porte pivote vers l'intérieur, et un vieil homme d'aspect fragile vous dévisage d'un air interrogateur.

— Vous êtes dans une propriété privée... commence-ce-t-il.

Allez-vous engager la conversation avec lui (rendez-vous au [53](#)) ou l'écarter sans ménagement et fouiller sa maison (rendez-vous au [155](#)) ?

228

Une escouade de soldats, alertée par les coups de feu, surgit de derrière la porte et fonce vers vous. Vous fouettez vos chevaux et franchissez en trombe la barricade à moitié ouverte. Sur votre élan, rendez-vous au [224](#).

229

Vous vous approchez de la porte d'entrée et frappez. Après une courte attente, une jeune femme en chemise de nuit, portant une lanterne, vient vous ouvrir.

— Excusez-moi de vous déranger, citoyenne, dites-vous, mais on m'a signalé que cette maison abritait plusieurs aristos.

Pendant un instant, elle paraît décontenancée, puis elle éclate de rire.

— Je parie que vous tenez cela de la vieille femme d'à côté, dit-elle. Il faut que vous soyez nouveau dans le quartier pour ne pas la connaître. Elle a dénoncé l'une après l'autre toutes les maisons de la rue. Elle voit des aristos cachés sous tous les lits ! Je sais bien que ça part d'une bonne intention, mais trop, c'est trop ! Désolée que vous vous soyez dérangé pour rien, sergent.

Si vous la croyez sur parole, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

230

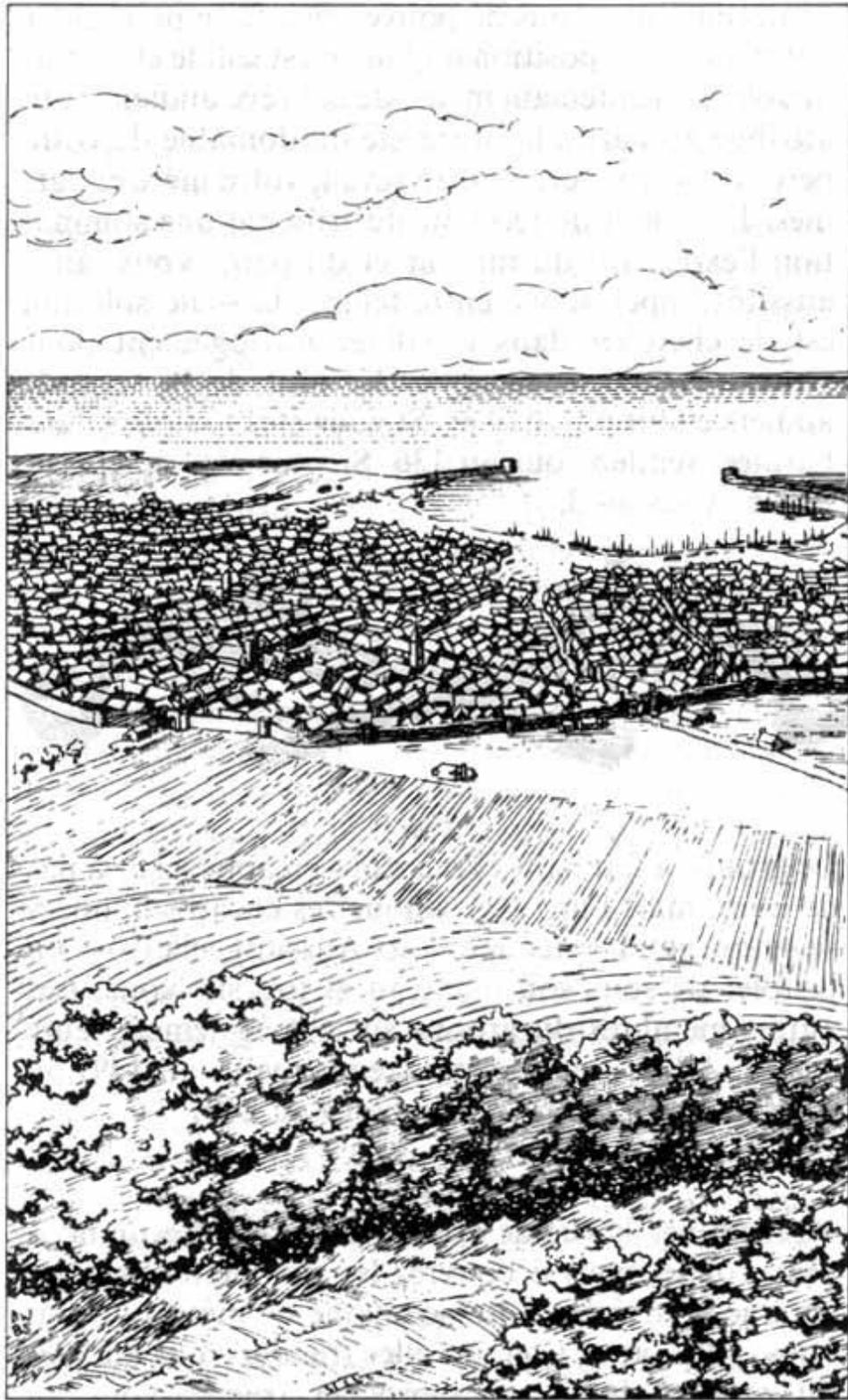
Au bout d'une demi-heure de recherches, vous atteignez un endroit où le ruisseau devient trop étroit pour qu'on ait pu le suivre sans laisser de traces sur ses rives. Comme il n'y a toujours pas le moindre indice, vous en déduisez que les aristos ont dû partir de l'autre côté. Revenez sur vos pas et rendez-vous au [77](#).

231

Suivi de près par vos hommes, vous arrivez place de la Bastille. La populace a déjà mis le siège autour de la prison, et la foule s'accroît de minute en minute. Le choix qui s'offre à vous est simple : ou bien tenter de vous frayer un passage à travers la cohue (rendez-vous au [73](#)), ou bien vous embusquer dans l'un des immeubles donnant sur la place et prêter main-forte à la garnison encerclée par un tir de harcèlement (rendez-vous au [34](#)).

232

Après une longue chevauchée, les remparts de Calais apparaissent enfin à l'horizon. En vous en approchant, vous décidez qu'il serait imprudent que tout votre groupe pénètre dans la ville pour rencontrer l'ami qui vous y attend. A proximité des portes, vous apercevez une vieille grange dans un pré, non loin de la route, et vous prenez la décision d'y laisser vos compagnons, pendant que vous entrez seul dans la ville pour aller au rendez-vous. Après vous être assuré qu'ils sont bien cachés, vous vous dirigez vers les portes, que vous franchissez sans aucune difficulté. Rendez-vous au [262](#).



232 *Les remparts de Calais apparaissent à l'horizon.*

233

Il vous suffit de jeter un coup d'œil dans la carriole pour constater que ses occupants l'ont abandonnée. Rien n'indique ce qu'ils sont devenus. Vous rassemblez vos hommes en réfléchissant. Qu'allez-vous faire ? Vous enfoncez dans la forêt à la recherche d'une piste éventuelle (rendez-vous au [20](#)) ou continuer à suivre la route dans l'espoir de rattraper rapidement les aristos (rendez-vous au [2](#)) ?

234

La carriole oscille violemment, tandis que son cocher harcèle les chevaux. Vous lâchez prise et tombez sur les pavés. La chute vous coupe le souffle et vous cause suffisamment d'éraflures et d'ecchymoses pour vous faire perdre 1 point d'Endurance. Vous vous relevez péniblement et titubez jusqu'au [90](#).

235

Le document signé par votre père établit sans conteste la validité de la requête du baron. Une vague de désespoir vous submerge lorsque vous comprenez que vous ne pouvez rien faire pour aider votre mère. La position du baron est solide et inattaquable. Le lendemain même de la brève audience qui attribue au baron la propriété du domaine de votre père, vous trouvez, à votre réveil, votre mère en larmes. Elle vient de recevoir du tribunal une sommation l'expulsant du manoir et du parc. Vous faites aussitôt appel, mais, entre-temps, la seule solution est de chercher dans le village un logement pour votre mère et vous-même. Le jour de la seconde audience finit par arriver. Si vous êtes toujours dans l'armée, rendez-vous au [136](#). Si vous êtes déserteur, rendez-vous au [3](#).

236

Le groupe a fait halte. Vous vous en approchez à pas de loup, mais l'une des silhouettes encapuchonnées se retourne et vous aperçoit. Aussitôt, elle sort un pistolet de sous son manteau et tire sur vous. Les autres membres du groupe sortent également leurs armes. Allez-vous riposter (rendez-vous au [149](#)) ou vous mettre à l'abri (rendez-vous au [240](#)) ?

237

Vous prenez la rue de droite. En arrivant à un nouveau coude, vous découvrez les silhouettes encapuchonnées, arrêtées à une centaine de mètres devant vous. Allez-vous tirer sur elles (rendez-vous au [293](#)) ou essayer de vous rapprocher (rendez-vous au [236](#)) ?

238

Malgré la lettre de votre mère, vous estimez que ce qui se passe à Paris exige plus impérativement votre présence que vos affaires de famille. Cependant, une nouvelle semaine s'écoule sans apporter aucun changement à la situation. Le roi et sa famille restent en sûreté à Versailles, et le rôle de la Garde commence à dégénérer en routine monotone. Huit jours après la première lettre de votre mère, il en arrive une seconde. Cette fois encore, elle vous demande votre aide, mais son ton est de plus en plus désespéré. Ne voyant aucune raison impérative de demeurer à Paris pour l'instant, vous allez trouver votre commandant, qui ne fait aucune difficulté pour vous accorder une permission exceptionnelle pour raisons de famille. On vous munit de tous les papiers voulus, et le voyage à travers la campagne se déroule sans encombre, en dehors de la nécessité de rester continuellement sur le qui-vive, à cause des

bandes de malandrins qui sont de plus en plus nombreuses. Rendez-vous au [92](#).

239

Votre balle l'atteint à la poitrine et le désarçonne. Vous fouettez vos chevaux et suivez rapidement le comte en direction de la porte. Rendez-vous au [217](#).

240

Prudemment, vous décidez de vous mettre à l'abri. Si vous êtes accompagné d'autres soldats, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [260](#).

241

Vous tirez un pistolet de votre ceinture, dégainez votre épée et vous vous apprêtez à les affronter. Votre première balle abat le chef de file. Les autres ne ralentissent même pas. L'écho d'une détonation se répercute le long de la rue, et vous êtes projeté contre un mur. La balle vous a atteint à l'estomac. Chancelant, vous essayez de vous redresser, mais les soldats vous ont rattrapé. Ils vous assomment à coups de crosse, et vous tombez dans l'inconscience. Rapidement, silencieusement, ils vous achèvent. C'est ici que se termine votre aventure.

242

Le cavalier, après avoir tiré sur vous et vous avoir manqué, semble peu enclin à continuer. Quand vous poussez votre cheval, il se laisse distancer, et il est bientôt hors de vue. Rendez-vous au [127](#).

243

Les deux matelots du canot plongent par-dessus bord. Comprenant qu'ils n'ont plus aucun espoir de fuite, les aristos lâchent leurs armes et se rendent. Le groupe se compose de trois hommes, de deux femmes et de deux enfants. Une belle prise ! Triomphalement, vous ramenez vos prisonniers à Calais et prenez vos dispositions pour qu'ils soient acheminés rapidement vers Paris et la guillotine. Votre succès servira à la fois votre carrière et la cause de la Révolution. C'est ici que se termine votre aventure. Félicitations !

244

En l'espace de quelques secondes, une idée vous traverse l'esprit : si vous alliez trouver le colonel de votre régiment et que vous dénonciez les meneurs de la révolte, vous pourriez faire passer votre brève désertion pour une manœuvre subtile, destinée à vous infiltrer dans l'organisation des révolutionnaires. Si ce plan vous semble valable, rendez-vous au [256](#). Si vous estimez impossible de reprendre la vie que vous avez abandonnée, rendez-vous au [114](#).

245

Le baron a eu l'outrecuidance de s'installer dans la demeure de votre mère. Connaissant parfaitement les lieux, il vous est très facile d'arriver jusqu'à lui sans vous faire remarquer. La chambre à coucher du baron est plongée dans l'obscurité. Vous escaladez le treillage et pénétrez par la fenêtre. Le baron dort dans le lit de votre père. Pour savoir si vous parviendrez jusque-là sans qu'il se réveille, testez votre Agilité. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [76](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [286](#).

L'esplanade des Invalides est jonchée de cadavres. Les portes de l'armurerie pendent, arrachées de leurs gonds, et, sous vos yeux, de la fumée commence à s'échapper de l'édifice. Vous arrivez trop tard. Vous faites signe à vos hommes de regarder s'il reste des ' survivants. En vous approchant à cheval des grilles, vous voyez un corps en uniforme remuer légèrement. Vous mettez pied à terre et vous vous approchez de lui. Le pauvre diable gémit. Vous accroupissant à côté de lui, vous approchez votre gourde de ses lèvres. Il boit avidement. — Vous vous êtes courageusement battu, mon ami, dites-vous. Quand les émeutiers vous ont-ils attaqués ! Et de quel côté sont-ils partis ? Faiblement, d'une voix torturée par la souffrance, il parvient à vous expliquer que la populace se dirige maintenant vers la Bastille et qu'elle n'est partie que depuis quelques minutes. L'un de vos hommes vient en courant vous informer que l'armurerie a été pillée. Comprenant que la populace, maintenant armée, a dû décider de prendre la prison d'assaut et de libérer les détenus, vous rassemblez rapidement vos hommes.

— Vous deux, restez avec ce blessé et faites ce que vous pourrez pour lui. Les autres, suivez-moi. Vous sautez en selle et quittez l'armurerie à la tête de votre compagnie. Rendez-vous au [231](#).

Toute votre Diplomatie ne parvient pas à raffermir le moral de vos hommes. Essayer de les lancer dans les rues de Paris à la poursuite des déserteurs serait trop risqué. A contrecœur, vous décidez que la seule solution raisonnable est de gagner l'armurerie le plus rapidement possible. Rendez-vous au [246](#).

248

Valmy tombe à la renverse, et la carriole franchit la porte en cahotant sur les pavés, suivie de près par votre cheval. Rendez-vous au [193](#).

249

Avant que vous ne partiez, il vous donne l'adresse et vous met la main sur l'épaule. — Bonne chance, monsieur, dit-il. Vous sortez de la taverne et suivez les rues tortueuses de Calais jusqu'à votre destination : une petite maison isolée, à proximité des remparts. Avant d'aller frapper à la porte, vous observez les parages pendant un instant. Une fois convaincu que vous n'avez pas été suivi et que personne ne surveille la maison, vous vous décidez à vous en approcher. Rendez-vous au [108](#).

250

Vous regardez fébrilement autour de vous. Sur la droite, une porte entrebâillée laisse échapper des relents de viande avariée. Sans prendre le temps de réfléchir, vous vous y engouffrez. Vous vous trouvez dans la cuisine d'une gargote. Une souillon lave soigneusement dans un baquet d'eau sale des écuelles de bois encroûtées de graisse figée. Lorsque vous faites irruption, elle pousse un cri strident. Instinctivement, vous courez vers la porte située à l'autre extrémité de la pièce. Derrière vous, un brouhaha s'élève dans le passage. La porte donne directement dans la salle de l'auberge. Quelques consommateurs lèvent les yeux avec curiosité lorsque vous traversez celle-ci en trombe, en renversant un tabouret au passage, pour gagner la sortie. Vous franchissez la porte d'un bond et vous vous retrouvez dans la rue, cette fois

derrière la bande de citoyens armés. En courant à toutes jambes, gagnez vite le [93](#).

251

Dès que vous avez franchi les portes de Paris, vous constatez que la populace est devenue à la fois plus puissante et plus arrogante. Votre uniforme vous désignant comme un suppôt des haïssables aristos, vous êtes bombardé d'injures et de projectiles divers. Vous contraignant à rester calme, vous parvenez à traverser sans encombre l'obstacle de la rue et galopez vers le Palais de Justice. A la grille, où la sentinelle avait l'habitude de vous présenter les armes, un soldat mal rasé vous barre la route tandis que d'autres vous surveillent à proximité. — Qu'est-ce que vous voulez ? vous demande le soldat.

En lui tendant votre ordre de mission, vous remarquez, à ses épaulettes, qu'il fait partie de la Garde nationale, le régiment qui a abandonné le roi pour se mettre au service du redoutable Comité de salut public.

— On ne salue plus les officiers supérieurs ? rétorquez-vous sans vous démonter.

L'homme crache par terre aux pieds de votre cheval et ne tient aucun compte de votre remarque. Il fait semblant d'examiner vos papiers d'une manière insultante, bien qu'il ne sache probablement pas lire, et finit par daigner parler.

— Le Palais de Justice est maintenant occupé par l'Assemblée du peuple, vous déclare-t-il. Vous trouverez les autres chouchouteurs d'aristos aux Tuileries. Contrarié par cette nouvelle, vous faites faire demi-tour à votre monture et vous vous rendez à l'endroit

indiqué. En arrivant aux Tuileries, vous vous heurtez à un autre soldat de la Garde nationale, mais, cette fois, il vous laisse passer sans poser de question. Au moment où vous entrez dans le palais, vous remarquez qu'une foule de petites gens commence à s'amasser devant les grilles. Rendez-vous au [67](#).

252

Un coup de trique bien ajusté vous déséquilibre. La violence du choc vous étend sur le pavé, et le coup suivant vous fait perdre connaissance. Heureusement, car vous êtes bâtonné à mort. C'est ici que se termine votre aventure.



253

En arrivant en vue de la porte, vous embrassez la situation d'un coup d'œil. Autour de la barricade ouverte gisent plusieurs soldats, tous morts. Une carriole bâchée, dont on ne voit que le cocher, est en train de franchir la chicane. Elle est suivie par un cavalier armé d'un pistolet. Allez-vous courir vers la porte dans l'espoir de rattraper la carriole (rendez-vous au [138](#)) ou tenter d'abattre son conducteur d'une balle (rendez-vous au [98](#)) ?



253 *Une carriole bâchée est en train de franchir
la chicane.*

La populace déferle dans les rues, grossie à chaque carrefour par de nouveaux manifestants auxquels des charretiers distribuent des fusils et de la poudre. L'allure s'accélère, et vous êtes entraîné par la cohue. De petits groupes de soldats sont balayés par la poussée irrésistible de la foule. En arrivant devant le Palais de Justice, vous remarquez une compagnie de cavalerie rangée dans une rue latérale, mais elle ne paraît pas disposée à s'interposer. Bonneville donne l'ordre à quelques hommes armés de jalonner l'itinéraire de la foule, pour le cas où celle-ci serait attaquée. En passant la Seine, vous apercevez, sur votre gauche, la flèche de Notre-Dame. La Bastille n'est plus très loin. Les premières rangées d'émeutiers ont dû atteindre la prison, car vous entendez, tout près, une pétarade de coups de fusil. Allez-vous continuer à suivre la foule (rendez-vous au [63](#)) ou, découragé, profiter de la confusion pour vous éclipser (rendez-vous au [114](#)) ?

Écouter un individu isolé n'engage apparemment à rien.

— Vive le roi, répondez-vous avec la plus parfaite sincérité.

— Vite, monsieur, dit-il. Suivez-moi.

Il vous fait quitter la rue pour emprunter une étroite venelle. Vous scrutez attentivement les fenêtres et les portes, mais rien ne semble indiquer qu'il s'agit d'un piège.

— J'ai vu la foule essayer de vous arrêter à la porte de la caserne, explique-t-il rapidement. Dites-moi la vérité, monsieur. Êtes-vous réellement un partisan de Sa Majesté ?

Serrant plus fort la crosse de votre pistolet, vous admettez que c'est bien le cas.

— Dieu soit loué ! s'exclame-t-il.

Et il vous raconte alors son histoire. Il est le valet d'un aristocrate, l'un de ceux, et ils sont nombreux, qui se sont réfugiés dans la clandestinité à l'intérieur même de la capitale. Un petit groupe de ces aristocrates a formé le projet de fuir la ville. Il vous demande si vous êtes désireux de vous joindre à eux et de les aider à s'échapper. Si cette proposition ne vous intéresse pas, rendez-vous immédiatement au [264](#). Si elle vous intéresse, il vous communiquera une adresse et un mot de passe, et vous conseillera de lui confier votre monture pour ne pas attirer l'attention. A Paris, seuls les aristos et les membres de l'Assemblée circulent à cheval, et on aurait tôt fait de percer votre déguisement à jour. Après vous avoir donné le mot de passe et l'adresse, il vous recommande de ne pas vous faire remarquer durant la nuit et de vous rendre là-bas dans la matinée. Le lendemain matin, après avoir passé la nuit dans une chambre meublée exiguë et fort inconfortable, vous vous mettez en quête de la demeure que le vieil homme vous a indiquée. Rendez-vous au [32](#).

256

La populace est en liesse. Les rues qui entourent la Bastille résonnent de cris et de rires. Il n'y a pas un seul soldat en vue. Aujourd'hui, le peuple a remporté une grande victoire sur les armées du roi. Autour de la place de la Bastille, chacun prétend être le premier à avoir pénétré dans la prison, chacun affirme avoir un ami parmi les prisonniers libérés. Les histoires les plus fantaisistes circulent, tous les visages sont épanouis. Vous vous

frayez un chemin dans ces rues encombrées pour gagner le Palais de Justice. Plus vous en approchez, moins la foule est dense. A plusieurs rues de distance de votre destination, vous apercevez pour la première fois quelques militaires. Les abords immédiats du Palais de Justice ont été entourés d'un cordon de troupes. Les barricades sont gardées par des soldats au visage fermé. Eux aussi entendent les échos de l'allégresse populaire, mais leur interprétation des événements de la journée diffère totalement de celle de la populace. En arrivant à un barrage, vous êtes interpellé par un jeune soldat.

— Halte-là ! Qui vive ?

— Je suis le lieutenant Philippe d'Auvergne, du 21^e régiment d'infanterie, répondez-vous. J'ai des nouvelles urgentes à communiquer au colonel Pliny. La sentinelle appelle un caporal, et une escouade armée vous escorte jusqu'au bureau du colonel, dans les profondeurs du Palais de Justice. Rendez-vous au [140](#).

257

La maison est assez éloignée du centre de Calais, et vous y arrivez au moment où la nuit commence à tomber sur la campagne. Avisant un gamin assis sur un muret, au bord de la route, vous décidez de vous informer auprès de lui.

— La maison de M. Plisinier ? C'est celle qui est là-bas. (Il désigne une petite bicoque blottie dans un bois.) Il me semble l'avoir vu partir avec des invités il y a à peu près un quart d'heure. Il aime bien montrer la ville à ses visiteurs le soir, de l'extérieur des remparts, conclut-il innocemment. Vous le remerciez d'un hochement de tête et gagnez la porte la plus proche. Avec un peu de chance, vous n'arriverez pas trop tard. Rendez-vous au [70](#).

258

Le hasard a voulu que le comte, bien malgré lui, vous porte un coup mortel. Ses remords ne vous seront d'aucune utilité. La dernière sensation que vous éprouvez est la stupéfaction. C'est ici que se termine votre aventure.

259

Vous gagnez rapidement du terrain sur la carriole en fuite. Le cavalier l'a attendue, et ils galopent maintenant côte à côte. En vous rapprochant, vous remarquez que l'on a soulevé l'abattant de toile qui ferme l'arrière de la voiture et qu'une ou deux têtes vous observent par la fente. Lorsque vous voyez des flammes jaillir des canons de plusieurs pistolets, vous comprenez que vos adversaires sont trop nombreux pour vous. Qu'allez-vous faire ? Continuer à les suivre à distance prudente (rendez-vous au [150](#)) ou rentrer en ville pour faire votre rapport (rendez-vous au [191](#))?

260

Vous restez un bon moment à l'abri sous un porche profond, pendant que quatre ou cinq balles ricochent sur les murs de pierre qui vous entourent. Lorsque la fusillade prend fin, vous jetez prudemment un coup d'oeil dans la rue. Elle est déserte, et vous décidez que continuer la poursuite serait à la fois vain et téméraire. Mieux vaut signaler l'incident à vos supérieurs et vous assurer que les gardes des portes sont alertés. Vous vous jurez que les aristos ne quitteront pas Paris vivants. Rendez-vous au [223](#).

261

Les semaines suivantes s'écoulaient lentement. En surface, la ville a repris son aspect habituel, mais, sous ce calme apparent, les

rancœurs et les injustices demeurent. Paris est une poudrière qui n'attend qu'un brûlot pour exploser... A Versailles, le service de la Garde n'est pas épuisant, et vous avez tout le temps de réfléchir à votre situation. Il est évident que le spectre de la mort ne va pas tarder à planer de nouveau sur les rues de la capitale. A la mi-août, vous recevez une lettre. Reconnaisant l'écriture de votre mère, vous vous hâtez de l'ouvrir. Enfin des nouvelles de votre famille !

Cher Philippe,

J'espère que cette lettre vous trouvera en bonne santé. J'aurais voulu pouvoir vous-annoncer de vive voix les graves nouvelles que j'ai à vous apprendre, mais je comprends que votre devoir vous interdit de vous éloigner du roi. Philippe, mon fils unique bien-aimé, votre père n'est plus. Je sais que ce sera un choc terrible pour vous. Je vous jure qu'il n'a pas souffert. Il s'est éteint paisiblement dans son sommeil, il y a près d'une semaine de cela.

J'ai pensé que vous ne pourriez pas arriver à temps pour l'enterrement, c'est pourquoi je ne vous ai pas écrit plus tôt. Cependant, Philippe, maintenant que je suis seule, j'ai bien besoin de votre aide. Je n'ai personne d'autre à qui m'adresser. Le baron de Paton a introduit une action en revendication sur les biens de votre père. Il semble qu'il ait prêté de l'argent à votre père il y a bien des années de cela et qu'il n'ait jamais été remboursé.

Mon fils, vous devez agir dans cette affaire selon votre conscience. Vous êtes le seul à savoir où se trouve votre devoir. N'oubliez jamais que je vous aime plus que tout au monde.

Votre mère affectionnée,

Antoinette d'Auvergne

Si vous décidez de rentrer chez vous, rendez-vous au [92](#). Si vous estimez que votre place est dans la capitale, rendez-vous au [238](#).

262

Le fermier vous a expliqué que l'homme que vous devez rencontrer à Calais est propriétaire d'une petite taverne sur les quais. Vous trouvez celle-ci sans difficulté et vous y entrez. En commandant à boire, vous prononcez la phrase convenue. A votre profonde horreur, le tenancier n'a pas la moindre réaction ! Réprimant une violente envie de prendre la fuite, vous emportez votre verre à une table proche du comptoir et écoutez les conversations. Un consommateur bavarde avec le cabaretier, et, à ce qu'ils se disent, vous comprenez que ce dernier a repris l'établissement depuis peu. Il vous faut découvrir ce qu'est devenu le précédent propriétaire, et le seul moyen d'y parvenir est de causer avec le nouveau. Vous quittez votre table et allez vous accouder au comptoir. Allez-vous simplement demander ce qu'est devenu l'ancien propriétaire (rendez-vous au [5](#)) ou prétendre être un parent de celui-ci pour obtenir le renseignement dont vous avez besoin (rendez-vous au [156](#))?

263

Plusieurs hommes surgissent dans le cercle de lumière projeté par le feu et foncent sur vous. Vous déchargez vos deux pistolets, et l'un des assaillants s'écroule sur le sable. Et puis l'ennemi est là, et vous avez tout juste le temps de dégainer avant qu'il ne vous attaque. Du coin de l'œil, vous voyez le vieil aristocrate laisser tomber ses pistolets sur le sol et battre précipitamment en retraite derrière le feu ; vieux et faible comme il l'est, il sait qu'il vous gênerait plus qu'il ne vous aiderait dans un combat à l'épée. Le

comte et vous affrontez deux adversaires chacun, et six Assauts au moins se succéderont avant que des secours ne puissent vous parvenir du canot. Il vous faut donc tenir vos ennemis à distance jusque-là ou mourir les armes à la main. Les deux révolutionnaires qui vous attaquent se présentent de la façon suivante :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier AGRESSEUR	6	3
Deuxième AGRESSEUR	6	4

Vous devez également lancer les dés pour le comte. Si celui-ci est tué, ses adversaires se retourneront contre vous.

HABILETÉ ENDURANCE

COMTE	10	4
Troisième AGRESSEUR	4	2
Quatrième AGRESSEUR	9	4

Si vous parvenez à survivre à six Assauts, rendez-vous au [196](#). Si vous êtes vaincu avant, rendez-vous au [4](#).

264

En vous éloignant de l'homme qui vous a abordé, vous ne tardez pas à vous égarer dans un labyrinthe de ruelles. Votre cheval et vous-même attirez bien des regards soupçonneux, et vous comprenez que vous avez intérêt à vous débarrasser au plus vite de votre monture. Vous mettez pied à terre dans un passage discret, retirez vos affaires des fontes de votre selle et partez résolument à pied, sans savoir ce que l'avenir vous réserve. Rendez-vous au [167](#).

265

En sortant de la ville avec vos hommes, vous prenez la route du nord-ouest, qui ne tarde pas à s'enfoncer dans une profonde forêt. En chevauchant prudemment sous les arbres, vous découvrez la carriole de la nuit précédente, garée à quelque distance de la route. Le cocher n'est pas en vue. Si vous voulez foncer à cheval vers la carriole, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez mettre pied à terre et vous en approcher à pas de loup, rendez-vous au [158](#).

266

En revenant par les rues tortueuses de Calais, vous prenez toutes les précautions voulues pour vous assurer que personne ne vous suit. Quand vous parvenez à l'endroit où vous avez laissé vos compagnons, vous les mettez au courant des derniers événements qui se sont déroulés dans la ville. Vous attendez que la nuit soit complètement tombée pour monter à cheval et longer la côte en direction de votre point de rencontre. Rendez-vous au [279](#).

267

Lorsque vous arrivez à la fin de votre récit, vous vous rendez compte que le colonel a cru tout ce que vous lui avez raconté. La considération que vous lui portez diminue quelque peu, mais un intense soulagement se répand dans toutes les fibres de votre corps.

— Bien joué, lieutenant, dit-il. Je vais donner des instructions pour que l'on se mette immédiatement à la recherche des meneurs dont vous avez signalé les noms. Je crains que nous n'ayons sous-estimé la puissance de cette racaille. D'autre part, nous venons de recevoir une demande urgente de troupes pour renforcer la garnison de



267 *Le colonel a cru à tout ce que vous lui avez raconté.*

Versailles. Comme vous avez acquis l'expérience de la populace, je vous envoie là-bas avec vos hommes.

— Quels renforts complémentaires pouvez-vous me donner ? demandez-vous.

— Aucun, réplique-t-il. C'est tout juste si j'ai suffisamment d'hommes en état de tenir un fusil pour défendre seulement les rues qui entourent ce quartier général. Allez retrouver vos hommes et partez immédiatement pour le Palais. Rendez-vous au [261](#), l'esprit considérablement soulagé !

268

Le fermier hausse les épaules.

— Les temps sont durs, dit-il. Quand ils ont le ventre creux, les gens sont prêts à accepter n'importe quoi.

— A qui les avez-vous achetés, et de quel côté se dirigeaient les vendeurs ? demandez-vous.

Avant que le fermier n'ait pu vous répondre, un hurlement retentit, suivi d'un long gémissement de douleur. Vous regardez fixement le fermier, qui hausse de nouveau les épaules.

— C'est mon frère, explique-t-il. Ses infirmités le font terriblement souffrir.

Peu convaincu, vous écartez le vieil homme. Rendez-vous au [97](#).

269

Après un dernier adieu à Madeleine, vous vous mettez en route. Le comte de La Vallière chevauche en tête, et vous conduisez la carriole dans les rues désertes, en vous retournant toutes les deux

minutes. Vous roulez depuis un bon moment lorsque vous vous apercevez que vous êtes suivis par un cavalier solitaire. Qu'allez-vous faire ? Ne pas, en tenir compte et continuer votre route (rendez-vous au [287](#)) ou vous arrêter (rendez-vous au [48](#)) ?

270

De retour au quartier général, vous examinez vos prisonniers. Ils sont sept, trois femmes et quatre hommes, tous pâles et éprouvés, mais la tête haute en dépit des mauvais traitements. Le capitaine vous félicite de votre exploit et vous promet une promotion. On emmène les trois femmes vers les cellules, tandis que les hommes sont poussés dans un bureau. — Maintenant, dit le capitaine d'un ton farouche, il faut interroger ces lascars. D'Auvergne, voyez ce que vous pouvez en tirer.

Il sourit aux captifs d'un air menaçant et s'en va. Maintenant, vous êtes seul avec les quatre hommes ligotés. En les regardant, toujours fiers malgré la défaite, vous comprenez que votre conscience ne vous permettra jamais de les brutaliser physiquement. Si vous devez obtenir d'eux des renseignements, ce sera par la persuasion plus que par la torture. Pour savoir si vous parviendrez à faire parler les prisonniers, testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [299](#). Si vous échouez, rendez-vous au [43](#).

271

Le comte gît à vos pieds, mort. Vous l'avez tué d'une botte trop habile. Pendant que vous contemplez son cadavre, bourrelé de remords, vous entendez derrière vous le bruit d'un pistolet qu'on arme. Pivotant sur vos talons, vous voyez le marquis de Candaille pointer son arme vers vous. Votre dernière pensée, au moment où

il appuie sur la détente, est que vous êtes tous victimes d'un stupide malentendu. C'est ici que se termine votre aventure.

272

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SERVITEUR	8	3
Deuxième SERVITEUR	5	4
Troisième SERVITEUR	6	2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [42](#). Si, à un moment ou à un autre, vous décidez de vous rendre, rendez-vous au [19](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#).

273

Le rameur saute sur la plage. Vous avez deux adversaires à combattre, lui et l'aristo.

HABILETÉ ENDURANCE

VIEIL ARISTO	5	3
MATELOT	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [68](#).

274

A première vue, rien ne distingue la maison que vous cherchez de ses voisines, mais une discrète tache de peinture sur le montant gauche de la porte vous prouve que vous ne vous trompez pas. Vous frappez conformément au code que l'on vous a indiqué :



274 *Une jeune fille vous fait pénétrer dans la maison.*

quatre coups brefs, suivis de trois plus lents. La porte est ouverte par une jeune fille.

— Je viens de la part de M. Gascon, dites-vous.

— De Chevreuse ? demande-t-elle.

— Non, d'Orsay, répondez-vous.

— Entrez vite, dit-elle en regardant anxieusement des deux côtés de la rue.

Vous franchissez le seuil. Rendez-vous au [215](#).

275

Le comte rate sa cible et, avant qu'il n'ait pu recharger son arme, Valmy a escaladé la capote de la carriole et s'est laissé tomber sur vous. Il vous faut lutter contre lui sur le siège de la voiture. Ce combat est uniquement une question de force musculaire. Chaque fois que vous amènerez avec les dés un chiffre inférieur à votre total de Force, Valmy perdra 1 point d'Endurance, et chaque fois que Valmy amènera un chiffre inférieur à son total de Force, c'est vous qui perdrez 1 point d'Endurance. Vous lancez les dés pour les deux antagonistes. Le premier qui verra son total d'Endurance réduit à zéro sera poussé hors de la carriole. Si vous gagnez, rendez-vous au [193](#). Si vous perdez, rendez-vous au [134](#).

SERGEANT VALMY HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

276

La carriole oscille d'un côté à l'autre de la route en protestant de toutes ses membrures contre ce mauvais traitement. Incapable de résister à ces balancements, Valmy finit par lâcher prise, glisse et tombe brutalement sur les pavés. Vous fouettez une fois de plus

vos chevaux et vous vous éloignez de la ville par la route du nord-ouest. Rendez-vous au [193](#).

277

Les graves nouvelles que vous apportez n'amènent aucune réaction visible chez votre colonel. Il vous écoute, le visage fermé, impénétrable.

— C'est ce que je craignais, dit-il. La populace a pris l'initiative. Nous ne sommes plus maîtres de la rue.

Il tend la main vers le plan de Paris suspendu au mur, derrière son bureau, et vous demande quelles sont les artères encore dégagées. Vous continuez votre rapport, et l'expression du colonel devient encore plus dure. Lorsque vous avez terminé, il hoche la tête.

— Vous ne pouviez pas faire grand-chose, capitaine. Nous avons sous-estimé la puissance de la foule. Cela dit, on nous demande d'envoyer des troupes à Versailles de toute urgence pour renforcer la garnison. Vous avez déjà eu affaire à la populace, aussi je vous envoie là-bas avec vos hommes.

— De quels renforts puis-je disposer pour remplacer les soldats que j'ai perdus ? demandez-vous.

— D'aucun, rétorque-t-il. Je n'ai pas trop de tous les hommes en état de tenir un fusil pour défendre les rues qui entourent ce quartier général. Donnez une heure de repos à votre compagnie, puis mettez-vous en route pour le Palais.

Rendez-vous au [261](#).

278

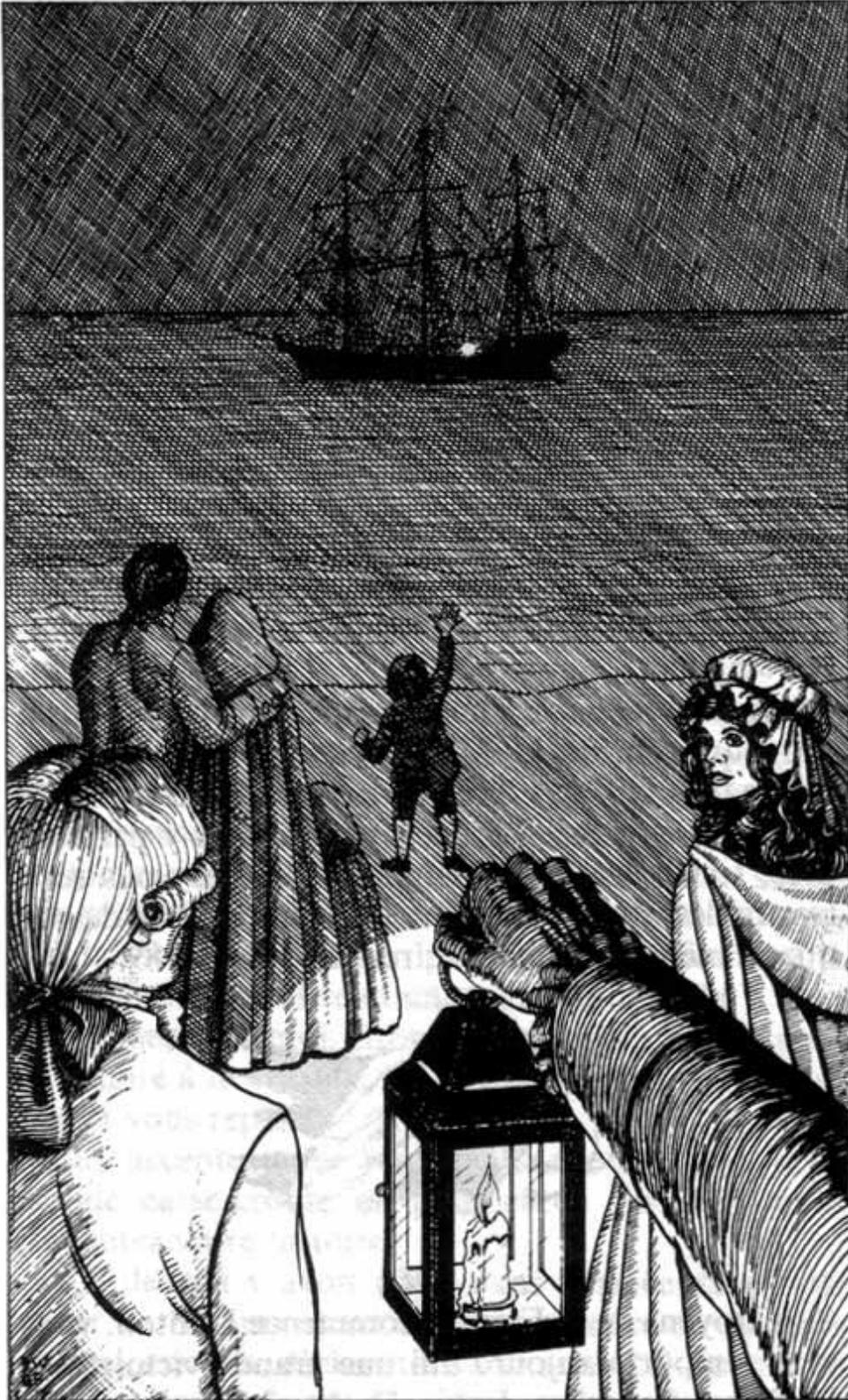
Bien que vous ayez décidé de vous mettre à l'abri, certains des hommes qui vous accompagnent sont plus téméraires. En sûreté sous un porche profond, vous les voyez ouvrir le feu sur les fugitifs. Rendez-vous au [293](#).

279

La carte que vous a montrée votre correspondant est bien gravée dans votre esprit, et, malgré l'obscurité, vous parvenez à conduire vos compagnons au lieu exact du rendez-vous sans perdre trop de temps. Lorsque vous arrivez à l'endroit de la falaise d'où un étroit sentier permet d'atteindre la plage en contrebas, vous mettez pied à terre et recommandez à vos compagnons de vous attendre pendant que vous allez en reconnaissance. La grève étant déserte, vous faites signe aux autres de vous rejoindre. Il y a du bois flotté en abondance sur le rivage, et vous en ramassez suffisamment pour allumer un petit feu. Lorsque votre montre vous apprend qu'il est une heure du matin, vous battez le briquet et le feu ne tarde pas à flamber. Protégeant vos yeux de l'éclat des flammes, vous scrutez le large. Pendant un moment, vous ne voyez rien. Et puis le comte vous saisit par le bras.

— Là-bas ! dit-il en tendant le doigt. J'aperçois une lumière.

Suivant la direction de son geste, vous sondez les ténèbres. Il y a effectivement une lanterne. Elle brille une fois, deux fois, quatre fois : une lueur longue suivie de trois lueurs courtes. Sans perdre un instant, vous allumez votre propre lanterne et émettez le signal de réponse. La lumière du vaisseau clignote avant de s'éteindre, et vous comprenez que l'on vous a vus. Testez votre Chance. Si les



279 *Vous allumez votre lanterne et émettez le signal de réponse.*

dés vous sont favorables, rendez-vous au [297](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [51](#).

280

Estimant que discuter ne servirait à rien, vous sortez votre pistolet et tirez en l'air. Aussitôt, la foule franchit les grilles en hurlant et se rue sur les portes, que les premiers arrivés commencent à marteler de coups de gourdin et de hache. Les vantaux, qui n'ont pas été conçus pour subir un tel assaut, se fendent et cèdent. La foule vous entraîne à l'intérieur de l'édifice, où toute velléité de résistance organisée est immédiatement anéantie. Horrifié, vous voyez la populace se jeter sur les gardes sans défense et les mettre en charpie.

— Forcez les cadenas ! Sortez les fusils ! rugit Bonneville.

— Sus à la Bastille ! crie la foule.

Allez-vous suivre la populace à la Bastille (rendez-vous au [254](#)) ou, écoeuré par sa brutalité, profiter de la confusion pour vous éclipser (rendez-vous au [114](#))?

281

Croyant la carriole et ses occupants irrémédiablement perdus, vous faites faire demi-tour à votre cheval et galopez jusqu'au lieu de rendez-vous, où vous mettez pied à terre et dissimulez votre monture sous les arbres, à l'écart de la route. Une dizaine de minutes plus tard, vous entendez approcher une voiture. N'osant pas croire que vos compagnons ont réussi à s'échapper, vous jetez prudemment un coup d'œil entre les branches. Si, ce sont eux ! Fou de joie, vous courez au devant de la carriole. Le comte fait sortir la

voiture de la route et la met à couvert avant de se tourner vers vous.

— Lâche ! gronde-t-il. Vous nous avez abandonnés à la porte. Vous n'êtes pas un gentilhomme, monsieur. Défendez votre honneur, je vous défie en combat singulier.

Et, sautant à bas de son siège, il vous gifle. Il vous a provoqué en duel. Allez-vous accepter de vous battre (rendez-vous directement au 89) ou tenter de raisonner le comte ? Pour savoir si vous y parviendrez, testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [181](#). Sinon, vous devrez quand même vous battre ; rendez-vous au [89](#).

282

— Citoyens de la France, commence Danton, vous avez remporté aujourd'hui une grande victoire sur les forces du traître, Louis. De nombreux innocents ont été libérés de cette prison, où on les avait enfermés pour des crimes qu'ils n'avaient pas commis. L'aube d'une ère nouvelle se lève pour Paris et son peuple. Une ère où aucun homme ne sera supérieur à un autre. Une ère où tous seront égaux. Liberté, Égalité, Fraternité ! La foule en délire lui fait écho.

— Liberté, Égalité, Fraternité ! répète-t-elle. Danton lève la main pour réclamer le silence et continue.

— Mais cette ère est menacée. Déjà, la France est en guerre. Les royalistes des pays étrangers veulent porter secours aux royalistes qui vivent encore en France. Nous devons tous être sur nos gardes, nous devons tous contribuer à débarrasser notre patrie de ces traîtres. J'ai fait le serment de consacrer ma vie à l'anéantissement de ces immondes aristos. Qui m'aime me suive !

La foule l'acclame avec enthousiasme, et des centaines de gens jouent des coudes pour approcher de plus près cet homme fascinant. Dans la mêlée, vous êtes bousculé et presque jeté par terre, affaibli comme vous l'êtes par la faim et les privations subies en prison. Voyant cela, un soldat portant l'uniforme de la Garde nationale, le régiment qui soutient la Convention, vous tend une main secourable.

— Venez avec moi, citoyen, vous dit-il. Je vais vous conduire à la caserne, où vous pourrez vous restaurer et vous reposer.

Vous acceptez avec reconnaissance et, nanti d'un solide casse-croûte de pain et de fromage, vous racontez votre histoire.

— Il devrait y avoir place dans l'armée du peuple pour un homme ayant votre expérience et vos références, citoyen, déclare un autre soldat. Si vous voulez, je peux parler de vous à notre capitaine. Comprenant que Paris n'a rien d'autre à vous offrir, vous acceptez son offre et vous vous retrouvez bientôt enrôlé dans la Garde nationale avec le grade de sergent. Rendez-vous au [174](#).

283

Vous avez trop attendu. Il sort son propre pistolet et tire sur vous. Pour savoir si vous parviendrez à esquiver sa balle, testez votre Agilité. Si les dés vous sont défavorables, rendez-vous directement au [192](#). S'ils vous sont favorables, vous pourrez risposter en tirant à votre tour. Testez votre Adresse. Si vous ratez votre coup, rendez-vous au [133](#). Si vous faites mouche, rien ne vous empêche plus de poursuivre votre chemin vers la porte ; rendez-vous alors au [127](#).

284

Vous vous glissez dehors par la porte de derrière de la ferme, récupérez subrepticement votre cheval qui était attaché à un arbre, et vous vous enfoncez dans la forêt. Vous ne pouvez rien faire pour le marquis ni pour le fermier, et c'est le cœur lourd que vous rejoignez vos compagnons. Rendez-vous au [232](#).

285

Lentement, posément, vous armez le pistolet, posez le canon sur la tempe du malade et appuyez sur la détente. L'homme pousse un petit cri, puis sa tête retombe silencieusement sur l'oreiller. Vous tournez les talons et quittez la chambre en jetant négligemment un coup d'œil circulaire sur tous les cadavres qui l'encombrent. En sortant de la maison, vous constatez que la ferme est déserte. Vos hommes vous ont abandonné et sont partis en emmenant les chevaux avec eux. Vous poussez un juron et prenez à pied la route de Calais. Rendez-vous au [100](#).

286

Vous êtes arrivé au milieu de la chambre lorsque le baron se réveille en sursaut. Fébrilement, il cherche à tâtons le pistolet posé sur la table de chevet.

— Halte ! ordonnez-vous. Je suis venu vous demander réparation. Réglons notre différend en gentilshommes.

Maintenant tout à fait éveillé, le baron vous reconnaît et accepte de se battre en duel. Quelle arme allez-vous choisir ? L'épée (Habilité) ou le pistolet (Adresse) ?

BARON

HABILETÉ : 7 ADRESSE : 8

ENDURANCE : 4

C'est un duel à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#).
Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [177](#).

287

Espérant qu'il s'agit d'un quelconque passant attardé, vous continuez à rouler, mais vous le surveillez du coin de l'œil et ne tardez pas à vous rendre compte qu'il se rapproche. Vous sortez votre pistolet et, au moment précis où vous l'armez, l'inconnu se met à crier :

— Hé ! vous, dans la voiture ! Arrêtez, au nom de la République !

Pivotant sur votre siège, vous déchargez votre arme sur lui. Testez votre Adresse. Si vous faites mouche, rendez-vous au [239](#). Si vous ratez votre coup, rendez-vous au [84](#).

288

Le forgeron brandit sa masse une fois de trop. Vous vous fendez adroitement, et sa parade désespérée ne vous empêche pas de l'embrocher. Il tombe à genoux, et vous l'achevez d'un coup de pointe à la gorge. Vous enfourchez le cheval et piquez des deux en direction de la grand-route et de Calais. Rendez-vous au [96](#).

289

Lorsque la taverne ferme, vous allez trouver le cabaretier et vous lui demandez s'il pourrait vous loger pour la nuit.

— Bien sûr, citoyen, répond-il.

Puis, après avoir jeté un coup d'œil circulaire pour s'assurer que personne ne l'écoute, il vous demande :

— Dites donc, vous ne seriez pas à la recherche d'un moyen pour quitter Paris, par hasard ?

Vous pesez le pour et le contre et estimez que, si cet homme essaye de vous tendre un piège, vous avez une bonne chance de vous échapper. Vous pouvez donc prendre le risque d'acquiescer prudemment. Il hoche la tête avec satisfaction.

— Je m'en doutais, dit-il. Je ne veux pas savoir si vous êtes un « fumier d'aristo », mais je connais une adresse qui pourrait vous être utile. Il y a beaucoup de gens qui pensent comme vous et qui seraient également désireux de quitter la capitale.

Il vous indique une adresse située à l'ouest de la ville, ainsi qu'un mot de passe dont, dit-il, vous aurez besoin en arrivant à destination. Puis il vous conduit dans une chambre pour la nuit et refuse tout paiement.

— Chacun fait ce qu'il peut, monsieur, déclare-t-il avec un clin d'œil. Allez, dormez bien, et que le bon Dieu vous ait en sa sainte garde !

Épuisé de fatigue, vous dormez comme un loir et, le lendemain matin, vous vous mettez en route vers l'adresse que le cabaretier vous a communiquée. Rendez-vous au [32](#).

Pendant que vous hésitez devant la porte de derrière, vous sentez qu'on vous observe. Sans en tenir compte et en vous efforçant de donner l'impression que vous n'avez pas remarqué la présence des

yeux inquisiteurs, vous levez la main et frappez. Deux coups de heurtoir suffisent pour que l'on vous ouvre. La porte pivote vers l'intérieur, et un vieil homme d'aspect fragile vous dévisage d'un air interrogateur. — Vous êtes dans une propriété privée... commence-t-il.

Allez-vous essayer d'engager la conversation avec lui (rendez-vous au [53](#)) ou l'écarter sans ménagement et fouiller sa maison (rendez-vous au [155](#)) ?

291

Vous contournez prudemment la ferme et examinez rapidement le reste des bâtiments. Il y a une écurie à côté de la porte de derrière et, en jetant un coup d'oeil à l'intérieur, vous constatez qu'elle abrite plusieurs chevaux de selle beaucoup plus fringants que ceux que l'on s'attendrait à trouver chez un petit paysan. Vous vous approchez de la porte de la ferme et soulevez silencieusement le loquet. Elle est fermée à clef. Allez-vous frapper à cette porte (rendez-vous au [290](#)) ou retourner à celle de devant (rendez-vous au [227](#))?

292

Le forgeron vous assène un terrible coup de masse sur l'épaule. Une douleur fulgurante vous paralyse tout le corps. Avant que vous n'ayez pu faire un geste, le second coup vous écrase le crâne. C'est ici que se termine votre aventure.

293

La balle atteint l'une des silhouettes encapuchonnées, qui s'écroule. Les autres font demi-tour et détalent, chacune dans une direction

différente. Même si des soldats vous accompagnent, vous n'avez guère de chances de les rattraper. Rendez-vous au [205](#).

294

Optant pour l'attaque frontale, vous tirez votre épée du fourreau et marchez directement vers la porte située à votre droite. L'ouvrant à la volée, vous vous trouvez nez à nez avec un homme éberlué, portant l'uniforme de la Garde nationale. Son pistolet est appuyé sur la tempe d'une jeune fille blême de terreur. Vous vous fendez d'un coup de pointe, et l'homme, surpris, fait un bond en arrière. Ses doigts se crispent sur la crosse de son arme, et le coup part. La balle se loge dans le cerveau de la jeune fille, qui se raidit contre le soldat, puis s'effondre dans ses bras. En achevant votre botte et en transperçant l'homme de part en part, vous réalisez quelle terrible erreur de jugement vous venez de commettre. Rendez-vous au [111](#).

295

Vous dégainez votre épée et bondissez, sans laisser au sergent Sourdeval le temps de recharger son arme. Poussant un juron, celui-ci recule, lâche son fusil et tire sa propre lame. Le sergent Sourdeval est un vieux briscard aguerri et il est plus que compétent avec une épée, mais vous avez le temps de lui porter le premier Assaut.

SERGEANT SOURDEVAL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [198](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [71](#).

296

Vous le toisez avec mépris et sortez de la chambre. Quittant la ferme par la porte de derrière, vous vous dirigez rapidement vers la forêt où l'aristocrate a laissé son cheval attaché. Vous fouillez les fontes de la selle pour voir s'il vous a dit la vérité. Rassuré par le volume des sacs d'or, vous enfourchez le cheval et retournez sur le devant de la ferme pour rassembler vos hommes. Rendez-vous au [21](#).

297

Malgré les craquements du feu, vous entendez un léger tintement de métal contre la pierre. Or, il n'y a aucune pierre sur la plage. Les plus proches se trouvent sur le sentier qui descend de la falaise, et vos compagnons sont tous auprès de vous. Seule conclusion possible : vous avez été suivis ! Vous rassemblez hâtivement les hommes du groupe et, à voix basse, vous leur faites part de ce que vous avez entendu. De la mer vous provient un bruit de rames battant l'eau. Le canot approche. Après avoir envoyé femmes et enfants au bord de l'eau, vous disposez votre pitoyable troupe en ligne derrière le feu et vous vous préparez à affronter vos adversaires. Rendez-vous au [13](#).

298

Regardant fébrilement autour de vous, vous apercevez un cheval sans cavalier qui attend patiemment dans l'ombre, sur le côté. L'infortuné aristo qui le montait gît auprès de lui, mort. Sans perdre une seconde, vous empoignez les rênes et sautez en selle. Et vous vous lancez à bride abattue à la poursuite de la carriole. Rendez-vous au [259](#).



299 *Vos menaces finissent par avoir raison de la résistance de l'un de vos prisonniers.*

Vos menaces et les mines patibulaires de vos hommes finissent par avoir raison de la résistance de l'un des aristos. Il semble que son groupe n'était pas le premier à quitter la ville par la porte surveillée par ce traître de sergent Valmy. Une autre bande de nobles fuyards a emprunté le même chemin pas plus tard que la nuit précédente. Harcelé de questions, l'aristo avoue que les seules instructions qu'on leur avait données étaient de franchir la porte et de prendre la route du nord-ouest jusqu'à un endroit déterminé de la forêt, à une dizaine de kilomètres de la ville. Là, ils devaient attendre qu'on vienne les chercher. Une fois certain que les prisonniers n'ont rien de plus à vous apprendre, vous allez faire votre rapport au capitaine. Les mauvaises nouvelles que vous lui apprenez le mettent en fureur. — Fallait-il qu'il les aime, les aristos, ce fumier ! s'exclame-t-il. Il a de la veine d'être mort avant que je ne lui mette la main dessus. Je l'aurais fait découper en rondelles et jeter aux chiens. Parfait, d'Auvergne. Il est évident que nous devons poursuivre cet autre groupe. Demain, vous prendrez quelques hommes et suivrez sa piste. Pour l'instant, allez vous reposer pendant que je mets le Comité exécutif au courant. Vous avez fait du beau travail, et je vous nomme lieutenant.

Vous regagnez vos quartiers en songeant à la journée du lendemain. Rendez-vous au [153](#).

Lorsque vous atteignez le navire, vous êtes accueilli à bord par le capitaine, qui donne immédiatement à son équipage l'ordre de hisser les voiles. Les sentiments que vous éprouvez en regardant le rivage de votre patrie disparaître dans l'obscurité sont complexes.

Trop de gens ont sacrifié leur vie pour sauver la vôtre, et vous vous demandez si le jeu en valait la chandelle. Les hommes courageux qui sont morts pour vous sur la plage laissent des familles en deuil, et vous espérez que leurs âmes trouveront le repos. Vous ignorez ce que l'avenir vous réserve, mais vous combattez la Révolution et, un jour ou l'autre, vous reviendrez en France. C'est ici que se termine votre aventure. Bravo et bon voyage !

