

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

A Feu et à Sang



Histoire



folio
junior

Titre original : *Sword and Flame, The English Civil War*

© Simon Farrell et Jon Sutherland, 1986, pour le texte © André Deutsch et Grafton Books, 1986, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française

Simon Farrell et Jon
Sutherland
A Feuet à Sang

Histoire /2

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Illustrations de Bill Houston

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 confiance 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 25, 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.



L'Angleterre en 1640

L'Angleterre est en paix depuis plus d'un siècle, en apparence tout au moins, car ce calme extérieur cache de profonds bouleversements internes. Au début de l'année 1640, le roi Charles I^{er} a convoqué le Parlement à Londres, pour lui faire voter les lois dont il avait besoin afin de se procurer des fonds en levant de nouveaux impôts. Ces fonds lui étaient indispensables pour combattre les Écossais, qui venaient d'envahir le territoire. Mais le Parlement, au lieu de s'occuper des questions pour lesquelles il avait été réuni, a tenté d'attirer l'attention du roi sur les nombreux sujets de mécontentement du peuple envers son souverain. Vexé que le Parlement n'obtempère pas à ses désirs, Charles I^{er} l'a dissous, mais il a été contraint de le rappeler presque aussitôt pour promulguer les nouvelles lois fiscales. Tout aussi vexé d'avoir été vertement congédié, le Parlement a immédiatement pris ses dispositions pour s'assurer que le roi ne pourrait plus, désormais, gouverner seul, mais devrait préalablement convaincre le Parlement, c'est-à-dire les représentants du peuple, que ce qu'il souhaite faire sera bénéfique pour le pays.

Considérant que ces prétentions constituaient un acte de haute trahison, le roi a refusé de suivre le Parlement et il est même allé jusqu'à essayer de faire arrêter les chefs de l'opposition en faisant investir le Parlement par ses gardes et en exigeant que les meneurs lui soient livrés. Mais ceux-ci avaient déjà pris la fuite, et cette intrusion du roi dans ce qui était considéré comme le domaine réservé de la Chambre des communes a été la goutte d'eau qui fit déborder le vase. D'autres requêtes ont été présentées, visant toutes à dépouiller le roi d'une partie de son autorité. La plupart des gens du peuple soutenant le Parlement, le roi a bientôt été obligé de quitter Londres, de crainte d'être fait prisonnier « dans son propre intérêt » par les partisans du Parlement. Indépendamment du litige opposant le roi au Parlement quant à la répartition des pouvoirs, il existait un

différend religieux : la plupart des députés étaient des puritains (protestants austères, aux mœurs rigides), et ils étaient choqués à la fois par le fait que le roi était catholique anglican et par la vie fastueuse qu'il menait. Beaucoup d'entre eux redoutaient, si le roi conservait les rênes du pouvoir, qu'il ne décide d'interdire le puritanisme et d'imposer l'anglicanisme comme seule religion autorisée en Angleterre. Chacun des deux partis avait peur de l'autre, et aucun intermédiaire éventuel ne leur inspirait suffisamment confiance pour pouvoir résoudre leurs différends. Le roi avait déclaré que le Parlement était dissous et qu'il ne disposait plus d'aucun pouvoir officiel, mais personne n'en avait tenu compte. Aussi tous les éléments d'une guerre civile étaient-ils désormais réunis, le roi combattant pour conserver son autorité et le Parlement combattant pour l'en dépouiller.

C'est à ce moment-là que votre aventure commence. L'Angleterre est près de se scinder en deux, et une sanglante guerre civile va éclater, dressant les Anglais les uns contre les autres, chacun des deux clans étant intimement convaincu que Dieu est avec lui.

La première révolution d'Angleterre surnommée « la Grande Révolution »

1640

Le roi Charles I^{er} convoque le « Court » Parlement, qu'il dissout aussitôt que celui-ci lui refuse des subsides.

Le Long Parlement, qui durera jusqu'en **1660**, lui succède lorsque le roi est contraint de rappeler les parlementaires.

1642

Charles I^{er} tente de faire arrêter les cinq chefs de l'opposition, mais n'y parvient pas. Il rejette les Dix-Neuf Propositions du Parlement. La guerre civile éclate entre parlementaires (Têtes rondes) et royalistes (Cavaliers). Le roi s'enfuit de Londres et installe sa capitale à Nottingham. La première bataille de la guerre est disputée à Edgehill.

1643

Nombreuses batailles. Le roi Charles I^{er} semble prendre l'avantage.

1644

Bataille de Marston Moor ; Oliver Cromwell remporte une brillante victoire sur le prince Rupert.

Création de l'armée nouveau modèle de Cromwell. Charles I^{er} est vaincu par les forces parlementaires à la bataille de Naseby.

1646

Charles I^{er} se rend aux Écossais.

1647

Les Écossais livrent Charles I^{er} au Parlement anglais, mais le roi s'évade et conclut un traité secret avec les Écossais.

1648

L'armée écossaise envahit l'Angleterre. Elle est défaite par Cromwell à la bataille de Preston.

1649

Le roi Charles I^{er} est jugé et exécuté. Jusqu'en 1660, l'Angleterre va être gouvernée comme une république.

1653

Oliver Cromwell devient Lord Protecteur d'Angleterre.

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 v[^]s talents dépend uniquement de vous, i[^]u 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 *A Feu et à Sang*, les sept talents sont les suivants : Force, Agilité, Chance, Diplomatie, Adresse (armes à feu), Habilité (armes blanches) et Équita-tion. Lisez les précisions données ci-après sur chacun de ces talents et examinez le Modèle de Héros figurant à la page 23 avant de répartir vos points et de noter vos totaux sur la Feuille d'Aventure.

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 votre Force et rempli la case appropriée sur 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 sautant par une fenêtre, en esquivant des coups d'épée 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 périlleuses 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 sera armé d'un pistolet, mais ce talent lui permet également d'utiliser un fusil. Fusils et pistolets étaient d'un usage courant au XVII^e siècle, et la cavalerie elle-même les employait avec efficacité.

Habilité : le combat à l'épée est la forme d'affrontement la plus courante à cette époque, mais on peut aussi être appelé à se défendre — ou à attaquer — avec un poignard, un gourdin, une fourche... et un homme habile et décidé peut être redoutable.

Équitation : dans les situations délicates, un bon cavalier se tirera toujours d'affaire, alors qu'un mauvais cavalier mordra probablement la poussière. Ce talent est votre aptitude à tirer le meilleur parti possible de votre monture avec un minimum de risques.

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 :

Utilisation des talents

Combat

Au cours de l'aventure, votre personnage sera par-lois 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 : TÊTE

RONDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 4

Chaque fois que vous vous apprêtez à livrer un combat, notez sur la Feuille d'Aventure les caractéristiques de votre adversaire et les vôtres. Elles comprennent le talent de votre adversaire dans le maniement de l'arme utilisée (Habilité ou Adresse), son total d'Endurance, votre propre talent (sauf indication contraire, vous utiliserez l'épée, parce que c'est l'arme la plus facilement accessible), 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 chiffre 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 25 en vous conformant au mode d'emploi.) Avec une arme blanche (talent d'Habilité) ou à mains nues (talent de Force), vous réduisez l'Endurance de votre adversaire de 1 point 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), mais,

dans certaines circonstances, une seule balle peut suffire à vous débarrasser de votre ennemi. Si tel est le cas, cela vous sera précisé dans le paragraphe.

Après avoir lancé les dés pour votre propre compte, vous en faites autant pour celui de votre adversaire (ou de vos adversaires). Si le chiffre amené 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 récupérez 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 expire en perdant son dernier point d'Endurance. La mort de chacun des combattants survenant aussitôt que son total d'Endurance est réduit à zéro, il est indispensable de modifier ce total après chaque blessure.

Dans certains cas, vous bénéficierez automatiquement du premier Assaut. Sinon, ce sera clairement précisé dans le paragraphe. Si, à un moment quelconque du combat, votre personnage amène un double-as, 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 la possibilité d'adopter une règle facultative : vous pouvez décider, au début de 1^{er} 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 toucher. Ce qui peut être un avantage s'il est plus fort que vous.

Autres talents

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

Chaque fois que l'on vous demandera de tester l'un de vos autres talents, lancez deux dés en essayant d'amener un chiffre *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 25 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.

Portrait du Héros

Vous vous nommez Simon Worden et vous êtes un gentilhomme puritain, menant une existence tranquille dans une petite ville du Somerset. Vos voisins sont tous de braves gens vertueux et dévots, et les événements extérieurs à votre petite communauté vous laissent assez indifférent. Vous avez une excellente épouse, Mary, et deux charmantes fillettes de cinq et sept ans. Avant d'être marié et établi, vous avez passé un certain temps à voyager sur le continent, et vous y avez appris à vous battre. Mais vous n'avez absolument rien d'un soldat. La guerre vous désole et vous dégoûte, et cette attitude est encore renforcée par vos croyances religieuses, qui sont très profondes. Vous jouissez de l'estime de vos concitoyens et consacrez la plus grande partie de votre temps à l'exploitation du petit domaine que vous possédez à la lisière de la ville. Les rares déplacements que vous effectuez dans d'autres villes ou villages ne font que vous confirmer que vous avez choisi, pour y vivre, l'endroit le plus agréable et le plus paisible de toute l'Angleterre. Dans votre province, la vie s'écoule, calme et heureuse, jusqu'au jour où... Rendez-vous au 1.

Table de Hasard

Si vous n'avez pas de dés à jouer à porter de la main, vous pouvez utiliser à la place le tableau ci-dessous. Posez simplement le livre ouvert devant vous, fermez les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la table on laisse 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



1 *La foule en colère commence à se rapprocher du héraut d'armes.*

Vous êtes assis à votre bureau, dans la pièce du devant de votre demeure du Somerset, en train de vérifier la comptabilité domestique de l'année écoulée, lorsque votre épouse, Mary, fait irruption, visiblement excitée.

— Le roi a arboré la bannière ! s'écrie-t-elle. Alarmé, vous vous redressez à moitié.

Où avez-vous appris cela ? demandez-vous.

— Un homme est en train de lire une proclamation sur la grand-place, répond-elle.

Prenant tout juste le temps de mettre votre manteau et votre chapeau, vous vous précipitez vers la grand-place, où vous arrivez à point nommé pour entendre répéter la déclaration. Il semble que la bannière royale flotte effectivement au sommet de Castle Hill, là Nottingham. Cela signifie que le roi est en guerre et que, dorénavant, toute personne qui prendra les armes contre lui sera automatiquement considérée comme un traître. C'est une décision qui couvait depuis plusieurs mois, une décision que vous redoutiez.

La guerre civile, murmurez-vous tout bas, horrifié.

— D'autre part, poursuit le messenger, je suis habilité par les représentants du roi à recruter un régiment loyaliste, formé d'hommes qui réprouvent les revendications de ce Parlement fantoche et sont prêts à soutenir leur souverain en ces heures tragiques.

De nombreux habitants de la ville se sont amassés sur la place, et la nouvelle, jointe aux prétentions de cet homme appelant des volontaires à se ranger sous la bannière du roi, provoque une vive colère. Autour de vous, on commence à murmurer.

— Messenger du roi ! bougonnent les gens. Qu'est-ce qu'il sait de nos convictions ? On devrait le chasser de la ville.

La foule commence à se rapprocher du héraut d'armes, qui, devant l'expression des visages qui l'entourent, blêmit à vue d'oeil. Allez-vous rester à l'écart et regarder la foule faire un mauvais parti au messenger du roi (rendez-vous au [110](#)) ou essayer de dissuader vos concitoyens de toute manifestation précipitée (rendez-vous au [60](#)) ?

2

Vous profitez de ce que vous êtes en terrain plat pour forcer l'allure et vous distancez vite la cavalerie des Têtes rondes. Au bout d'un kilomètre ou deux, vous laissez souffler un instant votre monture avant de prendre la route du nord. Si Rupert est à Stockport, Harcourt, l'assassin de votre femme, doit y être également. Votre honneur vous pousse dans cette direction. Rendez-vous au [253](#).

3

Chevauchant à bride abattue, vous êtes vite à distance suffisante du barrage pour vous sentir rassuré. Le restant du voyage s'effectue sans incident, et vous atteignez les faubourgs de Londres en vous demandant ce que vont être vos nouvelles fonctions de membre du Parlement. On s'est déjà préoccupé de vous trouver un logement, mais un message assez troublant vous y attend : votre arrivée au Parlement doit être marquée par un discours de réception. C'est à vous seul, durant la nuit qui précède cet événement, qu'il revient de choisir le sujet que vous souhaitez aborder. Si vous décidez de parler de la guerre et des différends opposant le roi et le Parlement, rendez-vous au 76. Si vous préférez parler des gens du peuple que vous représentez et des sentiments qu'ils doivent éprouver, rendez-vous au 67. Au cas où vous auriez récemment subi des blessures, vous aurez maintenant le temps de vous en remettre.

4

Vous glissez sur la paille humide et vous tombez à la renverse avec une telle brutalité que vous restez une seconde étourdi. Dell en profite pour se jeter sur vous, et son couteau, manié d'une main experte, vous taillade la gorge. Il plaque au sol votre bras qui tient le pistolet, et vous vous débattez de plus en plus faiblement, perdant lentement connaissance. C'est ici que votre aventure se termine, sur un échec dû à votre manque d'Agilité. Maintenant, votre famille ne sera jamais pleinement vengée.

5

Une salve de mousquets jaillit de la haie vers laquelle vous galopez, et une balle vous atteint à la cuisse. Vous tombez de votre monture et ne pouvez éviter d'être piétiné par la charge des chevaux de vos propres compagnons d'armes. C'est ici que votre aventure se termine, au début de la bataille la plus décisive de toute la guerre.

6

Le capitaine ne croit pas votre histoire et exige des preuves que vous êtes réellement un messager du roi. Or, vous n'en avez aucune à lui fournir. Vos yeux cherchent désespérément une issue, mais la fuite est impossible, et les robustes mains de deux gardes vous empoignent par-derrière. — Emmenez cet espion et fusillez-le, ordonne le capitaine.

C'est ici que votre aventure se termine.



7

En fin de soirée, vous sellez votre cheval et vous vous apprêtez à quitter Stow pour vous mettre en quête de Dell. Discrètement, vous gagnez la porte nord où, bien que les vantaux soient grands ouverts, les sentinelles vous arrêtent.

— Personne ne doit quitter la ville, déclare l'un des trois soldats de garde. Ordre du roi ! Ils ne vous laisseront pas passer sans combattre. Allez-vous retourner à vos quartiers (rendez-vous au [248](#)) ou tenter de franchir la porte de force (rendez-vous au [116](#))?

8

Vous faites halte et tendez l'oreille pour écouter si l'on vous suit, mais tout est silencieux. Avec un soupir de soulagement, vous tournez le coin d'une rue... et vous vous heurtez à un canon de fusil. Pendant une seconde, le monde extérieur se résume pour vous à un éclair aveuglant et à une détonation assourdissante. C'est ici que se termine votre aventure.

9

Vous reculez d'un pas et braquez votre pistolet sur la tête d'Harcourt. Celui-ci tombe à genoux, les mains tendues vers vous, et vous supplie de l'épargner. Devant le spectacle de cette pitoyable loque, vous ne pouvez vous résoudre à l'abattre. Dégouté, vous tournez le dos à ce pleutre larmoyant et ouvrez la porte. Un soudain mouvement derrière votre dos vous fait pivoter sur vos talons juste à temps pour esquiver la charge d'Harcourt, mais pas assez vite pour empêcher celui-ci de faire sauter le pistolet de votre main. Lorsque l'arme heurte le sol, le coup part. Harcourt se jette de nouveau sur vous en brandissant un poignard. Vous devez vous défendre avec votre propre poignard, puisque vous vous êtes débarrassé de votre épée pour vous déplacer plus facilement dans l'obscurité. Lorsque vous combattez avec un poignard au lieu d'une épée, votre score d'Habilité est réduit de 1 point.

HARCOURT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [153](#).

10

En faisant effectuer une volte à votre cheval, vous parvenez à éviter la charge de votre assaillant, et vous vous retrouvez bientôt à l'écart de la petite escarmouche dans laquelle est engagé votre détachement. Il vous suffit de regarder autour de vous pour vous rendre compte que les forces royalistes rencontrent peu de résistance et qu'elles seront bientôt maîtresses de la ville. Vous vous joignez à un autre groupe de cavaliers et vous entrez à Bolton en conquérant. Rendez-vous au [259](#).

11

Dell recule avec le couteau dont il vient de s'emparer, puis s'apprête à revenir à la charge. Lorsqu'il se jette sur vous, testez votre Agilité. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

12

L'officier n'est pas entièrement convaincu et donne aux gardes l'ordre de vous expulser de la ville avec l'interdiction formelle d'y remettre les pieds. — Je ne peux pas prouver que vous êtes un de ces maudits espions de Têtes rondes, vous dit-il, mais si jamais je vous revois ici, je vous fais pendre haut et court sans l'ombre d'une hésitation. De nouveau à l'extérieur des portes, vous comprenez qu'il ne vous reste plus qu'un seul moyen de pénétrer dans la ville : escalader les remparts. Rendez-vous au [77](#).

13

Quitter Hereford ne présente pas de difficulté, et vous avez déjà parcouru plusieurs kilomètres lorsque vous vous rendez compte que, sans même vous en apercevoir, vous avez automatiquement

pris la route de Londres. Votre intention initiale, en découvrant de qui émanaient les ordres de Dell, était de retrouver le coupable et de le tuer pour venger votre famille. Mais Pym est mort, et la vengeance que vous étiez en droit d'exiger s'est éteinte en même temps que lui. L'idée vous vient à l'esprit que d'autres députés de son groupe ont peut-être aidé Pym à prendre la décision de faire massacrer votre famille. Mais vous êtes las et déprimé, et la dépense d'énergie nécessaire pour les dépister excède vos forces. Rendez-vous au [263](#).

14

Du coin de l'œil, vous apercevez sur le sol, derrière Dell, une fourche à demi recouverte de paille. Si vous parvenez à vous en emparer, vous serez armé pour vous défendre contre le couteau. Pour esquiver le prochain Assaut de Dell, testez votre Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [192](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

15

Allez-vous vous contenter de voter contre la motion (rendez-vous au [255](#)) ou attaquer celle-ci devant la Chambre des communes (rendez-vous au [120](#)) ?

16

Vos concitoyens élisent pour chef le meunier, maître Sands. Celui-ci décide que, le lendemain matin, vous vous rendrez tous en délégation à l'armurerie du comté afin de vous faire remettre les armes fusils et poudre — indispensables pour tenir en respect les soldats du roi, qui risquent de s'aventurer dans les parages. Ce soir-là, en vous couchant, vous avez le cœur qui bat à la perspective de l'affrontement du lendemain. Alors que vous pensiez avoir renoncé définitivement à la violence, vous ne pouvez vous empêcher d'être un peu excité. Rendez-vous au [247](#).

L'officier est ému par votre récit et vous offre un siège.

— Bien que nous soyons en guerre, maître Worden, dit-il, nous ne nous battons pas contre les femmes et les enfants. Si certains de ces hommes se trouvent ici, à Shrewsbury, ils seront arrêtés et jugés.

Vous le remerciez et attendez, dans son bureau, qu'il aille se renseigner. Il revient au bout d'un moment.

— Mes nouvelles sont à la fois bonnes et mauvaises, vous annonce-t-il. Le dénommé Harcourt était effectivement ici, mais il est reparti avec le prince Rupert et doit actuellement se trouver à mi-chemin de Stockport.

Au moins connaissez-vous, maintenant, l'endroit où se cache votre ennemi. Vous remerciez l'officier et vous vous levez, mais il vous arrête d'un geste.

- Maître Worden, dit-il, je peux vous donner ma parole d'officier que cet homme passera en jugement. Il est inutile que vous poursuiviez vos recherches.

Vous secouez la tête.

— Non, monsieur, répondez-vous. Même si vous retrouvez Harcourt, il en restera encore deux. Je dois continuer.

Il hausse les épaules et vous tend la main. — Je vais vous accompagner jusqu'aux remparts, déclare-t-il. Je n'ai pas le droit de vous souhaiter bonne chance, mais je peux vous souhaiter bon voyage. Il vous escorte jusqu'aux portes de la ville et, aussitôt sorti de l'agglomération, vous faites prendre à votre cheval la direction du nord, vers Stockport. Harcourt est votre seul lien avec les deux autres assassins, et vous tenez à l'interroger personnellement. Rendez-vous au [253](#).

18

Lorsque la journée tire à sa fin, vous cherchez à nouveau refuge dans le passage où vous avez déjà couché à la belle étoile. Toutefois, la nuit est plus froide que vous ne l'aviez prévu, et, le lendemain matin, vous vous réveillez tout courbatu et légèrement grippé. Testez votre Force. Si les dés vous sont défavorables, réduisez de 1 point votre total d'Endurance, puis rendez-vous au [221](#).

19

C'est avec une certaine appréhension que vous arrivez à la Chambre des communes pour prononcer votre discours de réception. Vous demandez que le roi soit traduit devant les Communes pour y répondre de ses actes et déclarez que, en prenant les armes contre les représentants élus de la nation, il a trahi les devoirs de sa charge. Ce discours est bien accueilli, et sa péroraison est saluée par de vifs applaudissements et des regards approbateurs de la part des autres députés. Vous quittez le Parlement, épanoui et comblé. Rendez-vous maintenant au [272](#).

20

Harcourt vous a dit ignorer où se trouvait Dell, mais que Potter combattait dans les rangs de l'armée royaliste du prince Maurice, à Lyme, dans le Dorset. Il a également affirmé ne pas savoir qui avait ordonné l'attaque contre votre demeure. Vous pensez que Potter doit être au courant et que, dans le cas contraire, il pourra peut-être vous indiquer où trouver Dell. De toute manière, votre prochaine direction semble être le sud. Vous allez immédiatement chercher votre cheval et quittez discrètement le camp du prince Rupert. L'aube vous trouve à des kilomètres de distance vers le sud, mais il vous faudra chevaucher durant plusieurs jours pour atteindre le Dorset. Si vous avez été blessé récemment, vos plaies auront le temps de cicatriser. Votre total d'Endurance retrouve désormais son niveau initial. Rendez-vous au [292](#).



19 *La péroraison de votre discours est saluée par de vifs applaudissements.*

21

La chevauchée vers le nord est longue, et comme il vous faut, en plus, éviter les nombreuses formations militaires qui sillonnent maintenant les campagnes, elle vous prend plus d'une semaine. Si vous avez été blessé récemment, votre total d'Endurance retrouve maintenant son niveau initial. Après des jours et des jours de monotone et éreintante cavalcade, vous finissez par arriver à Édimbourg, anxieux d'apprendre où se trouve Montrose. Depuis qu'ils ont fait alliance avec le Parlement, les Ijssossais sont tous farouchement hostiles au roi et à ses généraux, tel Montrose, et il vous est facile de découvrir que celui-ci fait actuellement mouvement vers Perth. Malheureusement, il reste peu de soldats dans le Nord, car ils ont tous été envoyés dans le Sud pour soutenir le Parlement. Il semble donc probable que Montrose n'éprouvera pas trop de difficultés à s'emparer de l'ertth. Allez-vous décider de repartir immédiatement pour Perth (rendez-vous au [211](#)) ou préférez-vous prendre quelques jours de repos à Édimbourg (rendez-vous au [81](#)) ?

22

A force de faire des tours et des détours dans ce dédale de ruelles tortueuses, de longer des porches obscurs et de passer sous des arcades où se répercute le bruit de votre course et de celle de vos poursuivants, vous êtes bientôt complètement perdu. Mais l'essentiel est de savoir si vos poursuivants, eux, vous ont perdu. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [183](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [8](#).

23

Vous expliquez que vous arrivez tout droit de l'état-major de la garde personnelle du roi à Oxford et que vous êtes porteur d'un message pour Potter. Testez votre Diplomatie pour savoir si vous parvenez à convaincre votre interlocuteur. Si vous réussissez, rendez-vous au 96. Si vous échouez, rendez-vous au [288](#).

24

Vous êtes placé sous les ordres de sir John Hopgood, un officier de cavalerie chevronné, pour participer à une opération de nettoyage dans la région de Ludlow. Chevauchant vers le nord au pied du Long Mynd, vous avez presque atteint la bourgade de Church Stretton lorsque vos éclaireurs vous signalent qu'un détachement similaire de cavaliers Têtes rondes s'avance à votre rencontre à moins d'un kilomètre de distance. Comme tout bon commandant, Hopgood n'hésite pas. Il envoie une estafette avertir Rupert de l'affrontement, tout en se portant en avant avec le reste de ses hommes. Rendez-vous au [217](#).

25

Le soldat n'a manifestement aucun soupçon et vous apprend qu'Harcourt n'est plus à Shrewsbury. Il est parti pour Stockport avec le prince Rupert. Vous le remerciez de vous avoir renseigné sur votre « ami », quittez l'auberge et récupérez votre cheval. Vous vous dirigez ostensiblement vers les portes de la ville, franchissez celles-ci sans être arrêté et prenez la route du nord en direction de Stockport. Rendez-vous au [253](#).

26

— Je vous remercie de votre aimable conseil, déclarez-vous, mais je suis obligé d'exprimer les sentiments de ceux qui m'ont élu. Ils ne comprennent pas à quoi rime cette guerre, qui ne leur apporte que tristesse et misère, et je ferai tout ce qui sera en mon pouvoir pour y mettre un terme.

Sir Henry secoue la tête.

— Si c'est là votre ligne de conduite, dit-il, vous allez vous faire bien des ennemis... à l'intérieur de la Chambre comme à l'extérieur.

Il fait demi-tour et s'en va, mais vous avez nettement l'impression d'avoir été menacé. Rendez-vous au [95](#).

27

Potter se trouve en Ecosse avec Montrose, à des centaines de kilomètres d'Exeter, mais votre haine est encore assez virulente pour vous lancer à ses trousses. Vous vous munissez de provisions, vous vous arrangez pour quitter la ville sans encombre, et vous allez récupérer votre cheval à l'endroit où vous l'aviez laissé à l'attache, à l'extérieur des remparts. Montant en selle, vous prenez la route du nord. A une trentaine de kilomètres d'Exeter, vous apercevez à l'horizon un petit détachement de cavalerie royaliste. Il s'agit manifestement d'une avant-garde de l'armée du roi. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [296](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [212](#).

28

Le printemps fait place à l'été, et l'étoile du Parlement pâlit sérieusement. Bristol est tombée, et la reine est revenue du continent, où elle était partie chercher des appuis pour le roi Charles I^{er}. Londres est houleuse, et le Parlement est souvent critiqué par les habitants de la ville. Vous sentez que beaucoup d'entre eux sont déjà las de cette guerre, mais, pour l'instant, il ne paraît pas y avoir le moindre dénouement en vue. Des querelles et des jalousies divisent le Parlement, et, au début du mois d'août, Pym crée un Conseil de guerre, constitué de députés acharnés à la poursuite des hostilités. Le comte d'Es-sex est tenu pour responsable des nombreuses défaites essuyées récemment par les parlementaires, et les députés favorables à la paix prennent le dessus. Un traité est envisagé, mais Pym et ses partisans s'arrangent pour le faire échouer. A ce moment-là, le comte d'Essex, alors que tout semblait se liguier contre lui, parvient à contraindre l'armée du roi à lever le siège de Gloucester, et le Parlement se retrouve une fois de plus uni derrière lui. A la fin du mois de septembre, le Parlement signe avec les Écossais un covenant alignant les religions officielles des deux pays l'une sur l'autre et avec les convictions puritaines. Stimulé par cette alliance, Pym fait expulser de Cambridge de

nombreux dignitaires dont le puritanisme est sujet à caution et arracher des églises toutes les « images taillées ». Cette question donne lieu à un débat au Parlement et, une fois de plus, vous devez décider dans quel sens vous allez voter. Si vous estimez que Pym a raison et que le puritanisme doit être la seule religion admise dans le pays, rendez-vous au [289](#). Si vous n'êtes pas d'accord, rendez-vous au [164](#).

29

Vous prenez tout juste le temps de vous assurer que votre pistolet est chargé et que toutes vos affaires sont rangées dans les fontes de votre selle avant de monter à cheval et de prendre la route de Londres avec le messager. Mais vous n'avez encore parcouru qu'une quinzaine de kilomètres lorsque vous tombez, au détour d'un virage, sur un barrage formé par un petit groupe de fantassins royalistes. Ils sont à moins de vingt mètres de vous et, quand vous les apercevez, ils vous voient également et épaulent leurs fusils. De petits nuages de fumée prouvent qu'ils ont tiré, mais, avant que le bruit des détonations ne vous parvienne, testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

30

Pour faire changer d'avis à vos hommes, testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [280](#). Si vous échouez, rendez-vous au [246](#).

31

Alors que vous vous avancez ostensiblement vers les portes de la ville, vous êtes arrêté par une escouade de soldats royalistes. Vous identifiant grâce à vos vêtements, ils vous font prisonnier et vous conduisent à l'officier du guet, qui vous reçoit avec une évidente perplexité.

— Pourquoi un puritain essaierait-il de pénétrer aussi ouvertement dans cette ville ? se demande-t-il à haute voix.

Prudemment, vous expliquez qui vous êtes et dans quel but vous venez à Shrewsbury. Pour convaincre l'officier de votre sincérité, vous devez tester votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au 17. Si vous échouez, rendez-vous au [172](#).

32

Au moment où vous sortez de la Chambre des communes, un jeune partisan de Pym vous bouscule et manque de vous faire tomber.

Excusez-moi, marmonne-t-il de mauvaise grâce avant de poursuivre son chemin. En le regardant s'éloigner, vous comprenez que vous avez dû vous faire un ennemi en votant comme vous l'avez fait. Rendez-vous au [38](#).

33

Au premier feu de camp dont vous vous approchez, vous êtes accueilli avec une certaine méfiance. Qu'al-lez-vous faire ? Vous adresser à un autre groupe de soldats (rendez-vous au [59](#)) ou rester où vous êtes et raconter un boniment sur les raisons qui vous poussent à chercher Potter (rendez-vous au [23](#)) ?

34

Les royalistes tiennent les hauteurs — la crête qui domine Edgehill — et y déploient leurs troupes. Essex dispose son armée au pied de la pente abrupte et adopte la même stratégie que les royalistes : l'infanterie au centre et la cavalerie sur les flancs. Cette mise en place prend beaucoup de temps, et l'après-midi est commencé lorsque les deux armées sont prêtes à s'affronter. Essex donne à son artillerie l'ordre d'ouvrir le feu, et les canons royalistes en font immédiatement autant. Presque aussitôt, la cavalerie royaliste passe à l'attaque. De l'endroit où vous vous tenez en selle, sur le flanc gauche de l'infanterie, la charge semble se diriger tout droit vers vous. Consterné et terrifié, vous voyez avec horreur la cavalerie parlementaire se disperser devant l'assaut furieux des royalistes, qui dévalent la colline sous la

conduite du prince Rupert. La plupart poursuivent les Têtes rondes en fuite, mais certains d'entre eux se dirigent vers vous. Exhortant vos hommes à tenir bon, vous vous apprêtez à affronter leur charge. Un cavalier royaliste fonce sur vous, et vous êtes obligé de relever le défi. Vous devez le combattre.

CAVALIER ROYALISTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

35

Vous expliquez que vous n'avez pas attaqué les villageois parce que ceux-ci ne sont pas vos véritables ennemis, et vous essayez de faire comprendre au tribunal que ces pauvres gens vous ont fait pitié et que vous avez compris leur point de vue. Le prince acquiesce gravement.

— Cet officier a raison, messieurs, déclare-t-il aux autres membres du tribunal. Nous ne nous battons pas contre le petit peuple, mais contre cet hypocrite Parlement de Londres. Néanmoins, maître Worden, continue-t-il en se tournant vers vous, la prochaine

fois que vous vous trouverez dans une situation semblable, vous aurez intérêt à exécuter les ordres. Vous avez été acquitté des charges qui pesaient sur vous. Rendez-vous au [128](#).

36

Le royaliste est plus entraîné que vous au maniement de l'épée, et votre brève aventure se termine ici.

37

Dans l'une des tavernes, vous découvrez un soldat qui admet connaître Potter et vous indique l'emplacement de la maison que la compagnie de celui-ci a réquisitionnée. En arrivant là-bas, vous vous trouvez face à face avec l'homme que vous recherchez. Maîtrisant la colère et la haine qui vous étouffent, vous expliquez que vous êtes un messager du roi et que l'on a besoin de Potter pour une mission spéciale dans le Sud. Rendez-vous au [70](#).

38

Il y a maintenant près d'un an que vous êtes membre du Parlement et, en dehors de quelques brefs voyages chez vous pour embrasser votre femme, vous êtes resté tout le temps à Londres. La ville vous est apparue sous bien des aspects différents : joyeuse quand la guerre est victorieuse, mécontente des impôts décrétés par le Parlement, furieuse quand la guerre semble mal tourner. Il vous restait à la voir en deuil. Le 18 décembre 1643, John Pym meurt après une lutte sans espoir contre un cancer de l'intestin. Sa dépouille est exposée à l'abbaye de Westminster, et on lui fait des funérailles grandioses. Sa position de chef moral de la Chambre des communes est reprise par le conseiller juridique de la Couronne, Oliver Saint John, un ami intime d'Oliver Cromwell, et par sir Henry Vane. Comme Pym, ils sont tous deux partisans de la guerre à outrance contre le roi. Noël arrive et passe, et, vers la fin du mois de janvier, le roi Charles I^{er} réussit à rassembler assez de députés loyalistes et un nombre suffisant de lords pour réunir à Oxford son propre Parlement. Le Parlement de Westminster s'empresse de déclarer celui-ci illégal, mais, peu après, un débat s'engage sur une motion qui vous trouble et vous inquiète. Elle prévoit, en effet, que le roi, quand il aura été capturé, devra passer en jugement pour répondre de ses crimes envers le peuple anglais. Allez-vous voter pour cette motion (rendez-vous au [215](#)) ou contre elle (rendez-vous au [177](#)) ?

39

Vous votez contre la proposition de faire passer le roi en jugement, mais cela ne change rien : la motion est adoptée. Combien de fois vous êtes-vous opposé à la majorité ? Si vous l'avez fait une fois ou deux, rendez-vous au [229](#) ; trois fois, rendez-vous au [88](#) ; quatre fois, rendez-vous au [112](#).

40

Au beau milieu de la nuit, la porte de votre chambre s'ouvre avec fracas, et une escouade de soldats en armes procède à votre arrestation. Apparemment, l'aubergiste a fait part de ses soupçons aux royalistes. Les soldats vous conduisent à l'officier du guet. Si cela vous est déjà arrivé précédemment, rendez-vous directement au [54](#). Si c'est votre premier contact avec les autorités d'Exeter, testez votre Diplomatie pour convaincre ce militaire expérimenté de votre histoire. Si vous y parvenez, rendez-vous au [50](#). Si vous échouez, rendez-vous au [230](#).

41

L'officier royaliste gît mort à vos pieds et vos concitoyens ont réglé leur compte aux soldats qui l'accompagnaient, mais non sans dommage : trois des membres de votre groupe ont été abattus et deux autres sont grièvement blessés. Néanmoins, le dépôt d'armes est désormais entre vos mains. Pendant que vos concitoyens se congratulent de leur succès et se préparent à emporter les fusils et les barils de poudre, vous contemplez les cadavres des royalistes en réfléchissant. Pour que le roi envoie de tels hommes s'emparer des armes stockées dans les dépôts des comtés, il faut qu'il envisage sérieusement la guerre. Or, si vous êtes de taille à affronter ses soldats quand ils se présentent par petits groupes, comme aujourd'hui, le roi ne sera jamais vaincu sans qu'il y ait eu au moins une grande bataille rangée. Vous en concluez que la meilleure solution, pour que cette guerre prenne fin rapidement, est de former une compagnie avec tous ceux de vos concitoyens disposés à s'enrôler dans l'armée du Parlement.

De retour dans votre ville, vous réunissez à nouveau vos concitoyens et leur soumettez votre projet. Beaucoup d'entre eux sont d'accord avec vous, et vous décidez de partir au plus vite pour Londres, afin de rejoindre l'armée parlementaire. Le lendemain, après avoir embrassé votre femme et vos filles, vous montez à cheval et prenez la route de la capitale, à la tête d'une compagnie. Rendez-vous au [143](#).

42

Vous expliquez prudemment à Pym que vous venez tout juste d'arriver à Londres et que vous aimeriez pouvoir réfléchir à sa proposition à tête reposée. — C'est la réponse raisonnable d'un homme sensé, dit-il.

Mais vous voyez une lueur de déception s'allumer dans son œil. Il prend alors un air solennel.

— Ne tardez pas trop à prendre votre décision, poursuit-il. Si vous n'êtes pas avec moi, alors vous êtes contre moi.

Et puis son humeur change brusquement, il sourit et fait dévier la conversation sur d'autres sujets. C'est seulement au moment de votre départ qu'il revient à son affaire.

— Décidez-vous vite, Worden, dit-il en vous souhaitant le bonsoir.

Rendez-vous au [95](#).

43

Vous aviez vu juste. Les soldats déchargent leurs fusils sur vous, mais aucune de leurs balles ne vous atteint et vous êtes bientôt hors de portée. Vous laissez alors votre cheval souffler un peu, tout en réfléchissant à la conduite à tenir. Harcourt n'était pas à Shrewsbury, mais il se pourrait qu'il en soit déjà reparti pour Stockport avec les troupes du prince Rupert. C'est, semble-t-il, votre seul espoir. Résolument, vous faites prendre à votre cheval

la route du nord et entreprenez le long voyage jusqu'à Stockport. Rendez-vous au [253](#).

44

En cherchant une prise à tâtons, vos doigts se posent sur une pierre friable, dont un morceau se détache et tombe. Déséquilibré, vous basculez à la renverse avant d'avoir pu assurer vos pieds. Vous atterrissez sur la tête, et vous vous brisez la nuque. C'est ici que se termine votre aventure.

45

L'un des hallebardiers parvient à percer votre cuirasse et vous embroche avec son arme. La poitrine inondée de sang, vous sentez le monde s'enfuir pendant que vous vous affaissez sur la pique... C'est ici que se termine votre aventure.

46

Les soldats du régiment de Cromwell ont livré de durs combats au cours des derniers mois, et ils sont contents de recevoir un visiteur venu de Londres. Vous allez de bivouac en bivouac, donnant des nouvelles de la capitale et posant des questions, et vous finissez par rencontrer des hommes qui ont connu les trois individus que vous cherchez. L'un d'eux est originaire du même village qu'Harcourt et vous indique comment vous y rendre.

— Si vous mettez la main sur eux, vous dit-il, ça me ferait plaisir que vous leur régliez leur compte. Ces sales déserteurs nous ont laissés tomber au beau milieu d'une bataille, au cours de laquelle nous avons perdu beaucoup d'hommes qui valaient mieux qu'eux.

Vous passez la nuit avec les soldats de Cromwell et repartez le lendemain à l'aube. Rendez-vous au [80](#).

47

Vous attirez l'attention du président de la Chambre, qui vous indique d'un hochement de tête que vous avez la parole. Vous décrivez aux députés les épreuves que cette guerre a déjà imposées aux petites gens, et vous suppliez le Parlement de trouver une issue pacifique au conflit. Votre discours est accueilli assez fraîchement et, lors du vote, vous êtes loin d'obtenir la majorité. Lorsque vous quittez la Chambre, vous êtes à nouveau accosté par sir Henry Vane.

— Votre exposé n'a pas eu beaucoup de succès, vous dit-il. A votre place, je serais plus prudent sur

la façon d'exposer mes opinions. Aujourd'hui, vous avez fait beaucoup de mécontents. Et il s'en va sans vous laisser le temps de répondre. Rendez-vous au [64](#).

48

En arrivant à la résidence du roi, vous vous faites connaître à haute et intelligible voix et déclarez que vous désirez vous enrôler dans les troupes royales. Un officier extrêmement surpris vous emmène sous bonne escorte devant le souverain, qui vous reçoit très calmement.

— Maître Worden, dit le roi, votre nom ne m'est pas inconnu. N'étiez vous pas l'un des députés de ce pseudo-Parlement londonien ? Vous le reconnaissez, mais affirmez au roi que vous avez changé d'avis et que vous souhaitez désormais combattre pour lui. Testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [109](#). Si vous échouez, rendez-vous au [239](#).



48 *Un officier vous emmène sous bonne escorte
devant le souverain.*

49

En leur faisant honte, vous parvenez à mettre un terme aux exactions des pillards, auxquels vous ordonnez de se chercher un cantonnement et de réunir les prisonniers. Bien que le sac de la ville n'ait pas complètement cessé, vous avez au moins réussi à en limiter les dégâts. Rendez-vous au [131](#).

50

Rien ne prouvant que vous n'êtes pas ce que vous prétendez être — un marchand de chevaux —, les royalistes n'ont aucune raison valable pour vous retenir prisonnier. Une fois libéré, vous décidez de ne pas retourner à l'auberge, et vous passez le restant de la nuit à la belle étoile, dans une ruelle déserte. Rendez-vous au [65](#).

51

Vous tournez le dos à Dell et envisagez les diverses possibilités qui s'offrent à vous. Il est évident que vous devez quitter Hereford — l'armée du roi a essuyé une cuisante défaite et la fin des hostilités doit maintenant être proche —, mais où aller ? Vos réflexions sont interrompues par un léger craquement derrière vous. Vous retournant, vous constatez que Dell a réussi, Dieu sait comment, à se libérer de ses liens et qu'il s'avance vers vous à pas de loup en brandissant un couteau. Testez votre Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [196](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

52

Aucun des officiers que vous interrogez n'a entendu parler de Dell, et vous quittez la taverne, déçu et déprimé. Peut-être est-il mort, tué au cours de l'une des nombreuses batailles de cette guerre apparemment interminable ? Rendez-vous au [121](#).



53 *En vous apercevant, les soldats dégainent leurs armes.*

53

Vous descendez le plus vite possible au bas de la muraille, mais les gardes sont vigilants, et la pierre qui est tombée a attiré leur attention. Au moment où vous posez le pied sur le sol, deux soldats arrivent en courant. En vous apercevant, ils dégainent leur pistolet d'une main et leur épée de l'autre et foncent vers vous. Il ne vous reste plus qu'à prendre la fuite, mais comment ? Allez-vous tenter d'escalader le rempart en sens inverse (rendez-vous au [220](#)) ou essayer de semer vos poursuivants dans les ruelles tortueuses d'Exeter (rendez-vous au [22](#)) ?

54

Lorsqu'on vous amène devant l'officier du guet, vous le reconnaissez immédiatement : c'est le royaliste qui vous a fait expulser de la ville. Lui aussi vous reconnaît, et votre sort est réglé d'avance. Tous les espions finissent au bout d'une corde... C'est ici que se termine votre aventure.

55

— Monsieur ! protestez-vous.

— Excusez-moi, dit-il aussitôt.

Cependant, son sourire ironique montre clairement qu'il ne s'agissait pas d'un accident.

— Peut-être étiez vous absorbé dans vos pensées, ajoute-t-il aimablement. Vous ne m'aurez pas vu, et je ne m'attendais pas à voir quelqu'un sortir de la Chambre par cette porte.

L'insinuation est parfaitement claire. Votre comportement d'aujourd'hui a mécontenté beaucoup de gens. Rendez-vous au [64](#).

56

Vous vous joignez à la file des habitants d'Oxford venus comme vous s'enrôler et vous arrivez bientôt devant les yeux scrutateurs du sergent recruteur. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

57

Votre histoire ne convainc pas les gardes, qui vous arrêtent et vous conduisent sous bonne escorte à leur officier. C'est une vieille baderne qui ne connaît que la consigne, et vous sentez instinctivement que lui révéler le véritable motif de votre présence serait le plus sûr moyen de vous faire fusiller. Vous essayez donc de le persuader que vous êtes bien un honnête marchand. Testez à nouveau votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [12](#). Si vous échouez, rendez-vous au [230](#).

58

Par miracle, vous avez réussi à vous débarrasser des trois arsouilles qui vous avaient tendu une embuscade dans votre chambre et qui gisent maintenant, inconscients, sur le sol. Après avoir pansé vos blessures, vous ranimez l'un des voyous en le gilia lit vigoureusement. Vous parvenez ainsi à le faire parler, mais il ignore tout de l'homme qui les a embauchés, ses camarades et lui. Votre interrogatoire ne vous mène à rien. Dépité, vous appelez votre logeur, qui vous aide à traîner les trois vauriens hors de votre chambre avant que vous ne sombriez dans le sommeil, épuisé. Si vous avez été blessé, votre total d'Endurance retrouve son niveau initial. Rendez-vous au [158](#).

59

Vos questions semblent éveiller quelques soupçons. L'homme auquel vous parlez vous observe d'un air intrigué, et sa main se rapproche insensiblement de son pistolet. Allez-vous prendre la

fuite (rendez-vous au [288](#)) ou mentir sur les raisons qui vous poussent à poser ces questions (rendez-vous au [23](#)) ?

60

Pour savoir si vous parviendrez à convaincre la foule de ne pas s'en prendre au messenger du roi, testez votre Diplomatie. Si le chiffre que vous amenez avec les dés est supérieur à votre total de Diplomatie, rendez-vous au [110](#). S'il est égal ou inférieur, rendez-vous au [137](#).

61

Hopgood rassemble sa petite troupe, et vous continuez votre mission. A Church Stretton, plusieurs fermes sont suspectées de dissimuler des vivres aux escouades de ravitaillement du roi. Hopgood donne l'ordre de punir les villageois récalcitrants, en signe d'exemple, et vous faites partie des hommes chargés de leur donner le fouet. Allez-vous obéir à cet ordre (rendez-vous au [275](#)) ou refuser en soutenant que les villageois ne font que défendre leurs biens (rendez-vous au [276](#))?

62

Vous passez les quelques jours suivants à lier connaissance avec les soldats affectés en permanence à Londres pour la protection du Parlement. En dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à établir l'existence d'un lien direct entre ces hommes et sir Henry Vane. S'il les a personnellement chargés d'une mission particulière, il vous est impossible de le découvrir. Et puis, un beau soir, un cavalier vient vous trouver dans une auberge où vous bavardez avec d'autres soldats. Il laisse entendre qu'il pourrait avoir des renseignements à vous fournir et vous demande de sortir avec lui. Vous acceptez avec empressement et le suivez au-dehors. Dans la rue, deux autres militaires vous attendent. Sans dire un mot, ils tirent leurs épées et se jettent sur vous. C'était un piège ! Testez votre Agilité. Si vous réussissez, vous pourrez sortir votre pistolet et tirer d'abord sur l'un de vos

agresseurs. De toute façon, vous devrez dégainer et défendre votre vie à la pointe de l'épée.

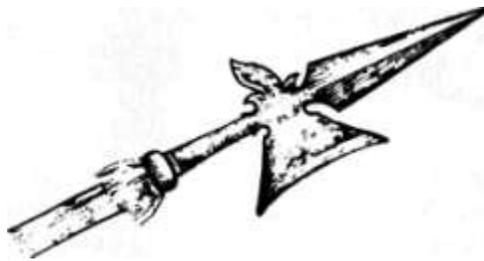
HABILETÉ ENDURANCE

Premier CAVALIER	7	3
Deuxième CAVALIER	6	3
Troisième CAVALIER	5	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [240](#).

63

Une botte imprévue du royaliste perce votre garde, et vous tombez de votre monture. Aussitôt, vous êtes piétiné à mort par les sabots implacables des lourds chevaux de l'armée. C'est ici que se termine votre aventure.



64

Les semaines passent, puis les mois. Le roi est solidement retranché à Oxford, Cirencester tombe aux mains des royalistes, mais Gloucester tient bon. York est également une citadelle royaliste, mais le Parlement tient Bristol et Manchester. En mai **1643**, sir Thomas Fairfax, le commandant en chef des forces parlementaires dans le Yorkshire, tente une opération audacieuse sur Wakefield et s'empare de la ville. Cette victoire provoque l'enthousiasme de la Chambre des communes, qui décide d'accorder récompenses et honneurs non seulement à Fairfax, mais à beaucoup d'autres militaires courageux. John



64 *La Chambre des communes accorde des récompenses aux militaires courageux.*

Pym y voit l'occasion de récompenser les généraux nommés par lui et il s'empresse de dresser la liste des officiers auxquels le Parlement témoignera sa reconnaissance. Lorsque le débat s'engage, vous devez décider de la position que vous allez adopter. Pour Pym, cette affaire est un moyen d'accroître son influence sur la Chambre et de prolonger la guerre. Si vous êtes d'accord avec lui, rendez-vous au [182](#). Si vous n'êtes pas de son avis et que vous souhaitez proposer que les récompenses soient réservées aux officiers qui les ont véritablement méritées, rendez-vous au [15](#).

65

Au mois de juillet, les nuits sont tièdes, et votre couche de fortune n'est pas trop inconfortable. Le lendemain, quand le jour se lève, vous repartez. Rendez-vous au [173](#).

66

Lorsque vous occupez à nouveau votre siège à la Chambre des communes, vous vous apercevez que tout ce que vous avez appris sur la guerre a fait de vous un homme endurci, ayant perdu une bonne partie de ses illusions et de ses principes. En mai 1646, le roi tombe finalement aux mains des Écossais. Ceux-ci le transfèrent à Newcastle, où les covenantaires s'efforcent de lui faire adopter les opinions du presbytérianisme. Ce qui ne fait pas l'affaire du Parlement, qui souhaite ramener le roi à Londres et le persuader de se convertir à son propre point de vue sur la façon de gouverner le pays. En fin de compte, le roi est reconduit à Londres, mais les intrigues se poursuivent. Le Parlement continue à se mêler de la vie privée des citoyens, et le roi continue à comploter et à conspirer. En 1648, il convainc les Écossais de rompre avec le Parlement et d'envahir l'Angleterre, mais ils sont vaincus par Cromwell à la bataille de Preston. En décembre 1648, le roi est traduit en jugement pour « crimes contre le Commonwealth ». Le verdict ne fait aucun doute, bien que Charles I^{er} accepte courageusement l'épreuve du jugement de Dieu, et, le 30 janvier 1649, le roi est exécuté. C'est la fin d'une

époque. C'est ici que se termine votre aventure, sur l'établissement d'un nouveau Commonwealth en Angleterre et la perspective d'un avenir très différent du passé.

67

C'est avec une certaine appréhension que vous pénétrez dans la Chambre des communes pour y prononcer votre discours de réception. Vous basant sur vos expériences personnelles avec l'armée d'Essex, vous essayez de faire comprendre à l'assemblée des parlementaires à quel point cette guerre est atroce et inutile, et le peu de signification qu'elle a pour le petit peuple. Vous exhortez les députés à reconsidérer leur position et à s'efforcer de trouver un terrain d'entente avec le roi. Ce discours ne fait pas très bon effet. Beaucoup de députés tentent de vous couper la parole sans même avoir la courtoisie de vous laisser terminer votre exposé. On entend crier « Traître ! » et « Assis ! », et vos efforts pour achever votre discours sont déjoués par le président, qui passe rapidement à la question suivante de l'ordre du jour. Vous sortez de la Chambre des communes, écoeuré et dépité. Rendez-vous au [251](#).

68

Vous demandez au soldat où se trouve actuellement Harcourt, mais vous avez dû dire quelque chose qui a éveillé ses soupçons, car il refuse de vous en apprendre davantage. Déçu, vous quittez l'auberge, mais vous n'avez fait que quelques pas lorsqu'un groupe de soldats sort derrière vous et vous ordonne de vous arrêter. Comme il n'est pas question de vous enfuir dans cette ville contrôlée par les royalistes, il ne vous reste plus qu'à obtempérer. Vous êtes fait prisonnier et conduit à l'officier du guet, qui vous reçoit avec perplexité.

— Qui est cet homme et pourquoi pose-t-il tant de questions ? se demande-t-il à haute voix. Prudemment, vous déclinez votre identité et lui expliquez la raison de votre venue à Shrewsbury. Pour convaincre l'officier de votre sincérité, testez votre

Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [172](#).

69

Le lendemain matin, au lever du jour, le groupe des volontaires vous attend. Vous vous êtes muni d'une épée et de deux pistolets, mais vous êtes l'un des seuls à être aussi bien équipé. La plupart des autres n'ont qu'un gourdin ou une fourche, et vous préférez ne pas penser à ce qui se produirait s'ils avaient affaire à une troupe d'hommes bien armés. L'armurerie du comté est une bâtisse massive, située dans la ville voisine, à six ou sept kilomètres de là. Durant l'heure et demie qu'il vous faut pour parcourir cette distance, vous avez tout le temps nécessaire pour expliquer à vos compagnons ce qu'ils auront à faire. En arrivant dans la ville, vous remarquez un groupe de cinq chevaux, attachés ensemble sur le côté du bâtiment qui abrite les armes. Lorsque vous vous approchez de la porte, vous trouvez celle-ci ouverte. Vous faites signe à vos concitoyens de vous suivre et entrez. L'intérieur de la construction est sombre, mais vous pouvez néanmoins reconnaître un officier et quatre soldats portant l'uniforme des troupes royales. Ils sont en train de rassembler tous les fusils et tous les barils de poudre emmagasinés dans le dépôt. Vous vous avancez hardiment et vous les interpellez.

— Ces armes appartiennent aux habitants de ce comté, déclarez-vous. Elles ne doivent pas sortir d'ici sans leur autorisation.

L'officier sourit.

— J'exécute les ordres du roi, dit-il. Ces armes sont réquisitionnées. Allez-vous-en.

Vous tirez votre épée et vous vous mettez en garde.

— Je ne m'en irai pas, répondez-vous.

Sans un mot, l'officier dégaine à son tour et se fend. Le duel est inévitable.

OFFICIER ROYALISTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [36](#).

70

Obnubilé par la perspective du butin que cette « mission » pourrait lui rapporter, Potter ne pose pas de questions et il est tout disposé à vous accompagner immédiatement dans le Sud. Vous montez aussitôt à cheval et partez dans la nuit. Au bout de quelques kilomètres, vous avez la certitude que l'on ne vous a pas suivis et vous faites prendre à votre monture un chemin de traverse qui mène à une petite grange, isolée au milieu d'un champ.

— Où allez-vous ? s'enquiert Potter, intrigué.

— Nous devons retrouver quelqu'un ici, répondez-vous avec désinvolture. Ce ne sera pas long.

Vous mettez pied à terre devant la grange et faites signe à Potter de vous suivre à l'intérieur. Rendez-vous au [102](#).



71

La balle frappe Dell en pleine poitrine, et il tombe à la renverse sur le sol jonché de paille. Tout tremblant, vous lui faites sauter le couteau de la main d'un coup de pied avant de vous assurer qu'il est bien mort. La mission de vengeance que vous vous étiez

fixée est finalement accomplie, mais vous n'éprouvez pas la satisfaction que vous en attendiez. Quittant l'écurie, vous remontez en selle et vous vous éloignez de Hereford sans un regard en arrière. Si vous avez déjà rendu visite à Oliver Cromwell en Est-Anglie, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).

72

En sortant de la Chambre des communes, vous commencez à vous interroger sur les conséquences que votre vote risque d'avoir sur votre santé. Etre en contradiction avec Pym n'est pas toujours sage, car c'est un homme très puissant. Sa réaction sera sûrement déplaisante. Pour regagner la Cité et votre domicile, vous empruntez votre raccourci habituel, par une étroite venelle, l'esprit encore absorbé par les événements de la journée. Soudain, en levant les yeux, vous vous apercevez que le passage, devant vous, est barré par deux robustes gaillards armés de gourdins. En vous retournant, vous constatez qu'un troisième individu vous coupe la retraite. Vous êtes tombé dans un guet-apens. Allez-vous vous résigner à combattre (rendez-vous au [199](#)) ou tenter de fuir en rebroussant chemin (rendez-vous au [250](#)) ?

73

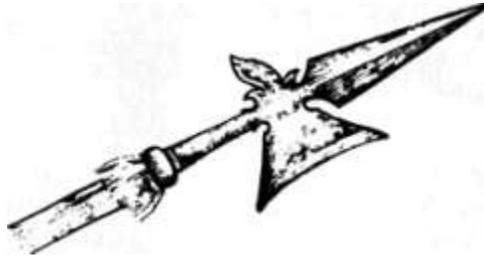
Dans la bataille qui fait rage autour de vous, votre attention est distraite une seconde, et il n'en faut pas davantage à votre adversaire. La pointe de son épée trouve le chemin de votre cœur, et vous tombez de cheval. C'est ici que votre aventure se termine.

74

Lorsque vous arrivez au quartier général du commandant en chef, on vous fait aussitôt entrer et le comte d'Essex vous offre un siège. — J'ai appris ce que vous avez fait aujourd'hui, dit-il, et je tiens à vous en féliciter. Malheureusement, tout le monde ne s'est pas aussi bien conduit, et je suis obligé d'instaurer la loi martiale.

Dorénavant, tout militaire surpris à molester un habitant de la ville sera immédiatement passé par les armes. Veuillez en informer vos hommes. Et, encore une fois, félicitations.

Illuminé de fierté par les louanges d'Essex, vous quittez le quartier général pour aller apprendre la nouvelle à votre compagnie. Rendez-vous au [254](#).



75

Vous finissez par découvrir un soldat qui admet connaître Potter. Vous efforçant de dissimuler votre excitation, vous lui payez à boire et l'interrogez prudemment. Pour votre plus grande déception, il semble que Potter ait quitté l'armée du prince Maurice lorsqu'elle a été obligée de lever le siège de Lyme. Avec d'autres soldats, il a fait partie d'un détachement envoyé dans le Nord pour aider le comte de Montrose à instruire les volontaires irlandais venus combattre les Écossais. Désappointé, vous remerciez votre informateur et quittez la taverne. Rendez-vous au [27](#).



76

Après avoir résolu de consacrer votre discours de réception au thème de la guerre, vous découvrez qu'il vous reste encore une décision à prendre. Ce discours condamnera-t-il sévèrement le

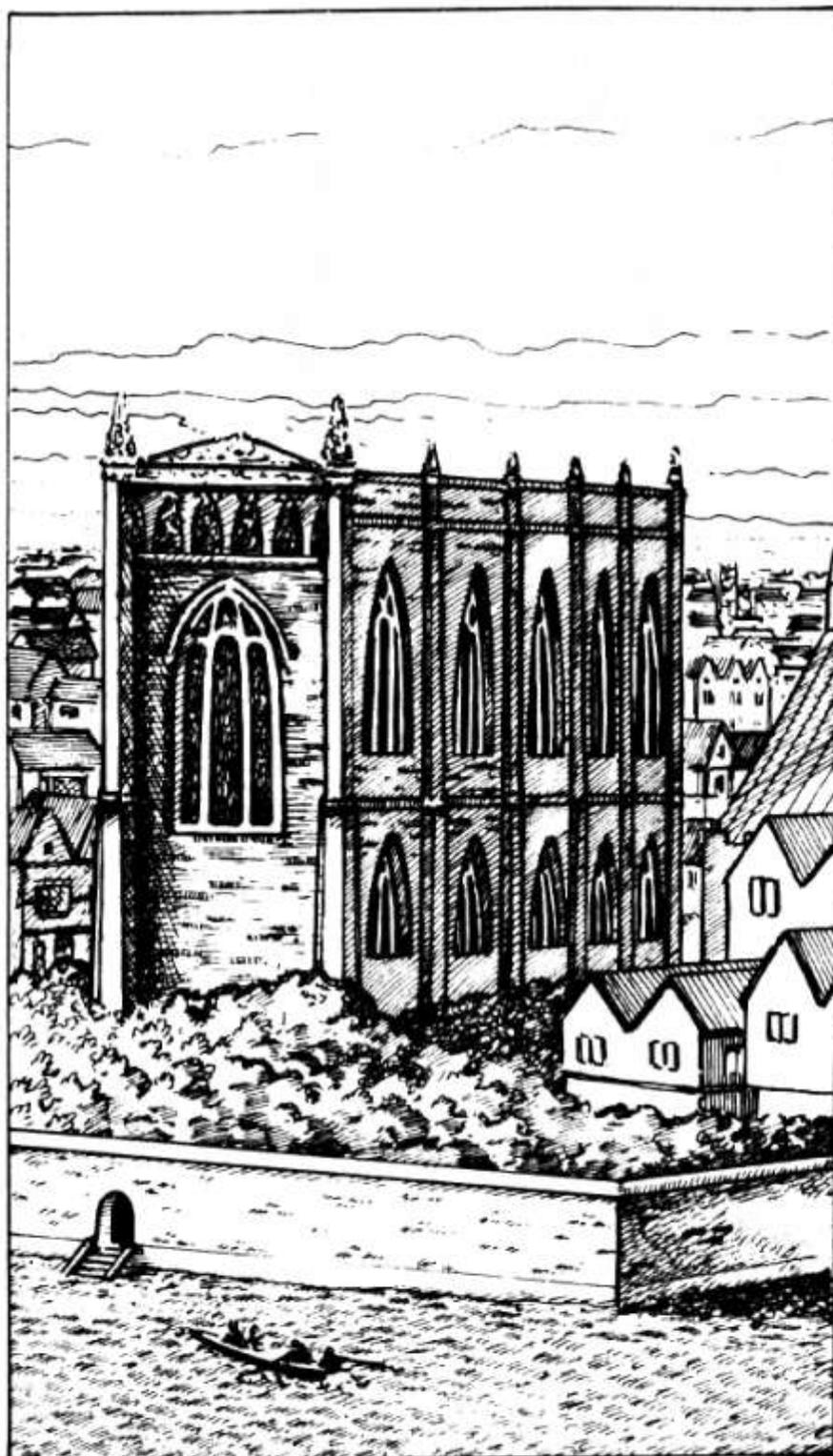
roi (rendez-vous au [19](#)) ou préconisera-t-il une solution pacifique, comportant des négociations avec le roi et décrétant la suspension des hostilités (rendez-vous au [202](#))?

77

En attendant la nuit, vous prenez vos dispositions et allez attacher votre cheval à une distance prudente de la ville. Le soir venu, vous êtes en position, au pied de la muraille ouest. Vous y restez longtemps aux aguets, jusqu'à quelques heures avant l'aube, car c'est le moment le plus favorable pour votre tentative, celui où les sentinelles seront le moins sur leurs gardes. A cet endroit, la maçonnerie est dégradée, et, lorsque vous entreprenez l'escalade, vous trouvez sans peine des points d'appui pour vos mains et vos pieds. Mais plus vous vous approchez du sommet, plus ces prises se font rares. Testez votre Agilité. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [227](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [44](#).

78

Craignant d'être découvert, vous vous tenez à l'écart des autres militaires et consacrez le plus clair de votre temps à arpenter les rues de la ville, dans l'espoir d'y découvrir l'homme que vous cherchez : Harcourt. Le 28 mai, le prince Rupert donne à ses troupes l'ordre de marcher sur Bolton. Vous ne pouvez pas faire autrement que de les accompagner, en espérant mettre la main sur Harcourt avant que ne s'engage la bataille pour la conquête de la ville. Mais tous vos efforts sont vains : vous ne trouvez aucune trace de lui. L'armée atteint Bolton et se prépare à l'attaque sous une pluie battante. Les Têtes rondes font de leur mieux pour protéger la cité, mais celle-ci est dépourvue de véritables fortifications et ses défenseurs sont bien moins nombreux que les soldats du prince Rupert. Votre escadron de cavalerie est en première ligne et, lorsque l'assaut est donné, vous n'avez aucune possibilité de vous esquiver. Vous avancez vers la ville, et la cavalerie des Têtes rondes en sort pour vous affronter. La mêlée est bientôt générale, et un cuirassier Tête



78 *Rupert donne à ses troupes l'ordre de
marcher sur Bolton.*

ronde fonce tout droit vers vous, l'épée au poing. Qu'allez-vous faire ? Vous battre contre lui (rendez-vous au [252](#)) ou tenter de vous dérober (rendez-vous au [10](#)) ?

79

En arrivant à Worcester, vous apprenez que le roi s'est retiré à Shrewsbury dans l'espoir de lever des troupes au pays de Galles et dans les comtés limitrophes. Worcester est maintenant occupée par l'armée parlementaire, et c'est là que vous assistez pour la première fois à la furie destructrice de vos coreligionnaires puritains, envers ce qu'ils appellent l'« idolâtrie papiste » : les statues, les peintures et tous les ornements du culte anglican qu'ils exècrent. Des soldats arrêtent le maire de Worcester et le jettent en prison, sous l'unique prétexte qu'il est anglican, pendant que d'autres pillent la cathédrale et démolissent les grandes orgues magnifiquement sculptées qui y occupaient la place d'honneur. Vous commencez rapidement à vous en rendre compte : cette guerre n'oppose pas seulement le Parlement au roi, mais également les protestants puritains aux catholiques anglicans. Vous parvenez à réquisitionner une auberge pour loger confortablement vos hommes et, ce soir-là, vous vous endormez au milieu des incendies et des pillages. Rendez-vous au [213](#).

80

Il vous faut deux longues journées de cheval pour atteindre le village et, lorsque vous y arrivez, une grande déception vous y attend : l'homme que vous cherchez — Harcourt - n'y est pas. Mais il a un frère, et celui-ci est disposé à vous parler. C'est un puritain pratiquant, il ne peut pas croire à l'histoire que vous lui racontez.

— Mon frère n'est peut-être pas un très bon chrétien, vous dit-il tristement, mais je ne peux croire qu'il soit un assassin.

Vous lui demandez s'il a eu des nouvelles de son frère récemment, et il vous répond par l'affirmative. Une quinzaine de



80 *L'homme vient se planter devant votre cheval et vous implore.*

jours plus tôt, Harcourt lui a fait parvenir une lettre par un marchand ambulant. Il semble que le déserteur soit également un renégat, car il s'est maintenant enrôlé dans l'armée royaliste.

Peut-être espère-t-il y trouver un butin plus fructueux ? Son dernier cantonnement était à Shrewsbury, avec la cavalerie du prince Rupert. Vous le remerciez de ces renseignements et vous vous apprêtez à reprendre la route. Au moment où vous allez partir, il vient se planter devant votre cheval et vous implore.

— Je vous en supplie, monsieur, ne prenez aucune décision à la légère. Il y a quelque chose de bon dans le cœur de chaque homme... même, avec la miséricorde de Dieu, dans celui de mon frère. Vous éperonnez votre cheval et partez sans lui répondre. La colère qui bouillonne en vous est restée aussi violente qu'au premier jour. Il faut que quelqu'un paye pour la mort des vôtres. Rendez-vous au [176](#).

81

Trouver un logement dans une ville aussi rigide puritaine qu'Edimbourg n'est pas chose aisée. En dépit de vos protestations, bien peu de gens sont disposés à admettre que vous puissiez être aussi bon puritain qu'eux-mêmes. Dans la plupart des endroits, vous êtes accueilli avec méfiance, et vous prenez progressivement conscience de l'influence qu'a eue sur vous l'obsession de vengeance ; elle a transformé en une brute assoiffée de sang le bon citoyen chrétien, pieux et honnête, qui a quitté sa demeure, décidé à lutter pour défendre les droits de tous les hommes libres. Aujourd'hui, cette préoccupation compte peu, en comparaison de votre volonté de venger votre femme et vos enfants. Vous quittez en jurant l'auberge où l'on vient de vous refuser une chambre. Tandis que vous longez une étroite ruelle pavée en conduisant votre cheval par la bride, vous vous apercevez que vous êtes suivi par un groupe de covenantaires écossais, la secte farouchement puritaine qui a décidé d'imposer sa religion comme la seule acceptable d'un bout du pays à l'autre. Ils sont armés de gourdins et vous lancent des insultes. Allez-

vous combattre ces fanatiques (rendez-vous au [291](#)) ou préférez-vous quitter Edimbourg au plus vite (rendez-vous au [100](#)) ?

82

Vous vous levez et vous vous dirigez vers la sortie. L'un de vos concitoyens vous arrête et vous demande pourquoi vous ne voulez vous joindre à eux.

— Prendre les armes contre son roi est une décision grave, répondez-vous. Je ne suis pas encore prêt à m'y résoudre. Le roi finira peut-être par se rendre compte qu'il fait fausse route, et l'effusion de sang aura été évitée.

Vous rentrez chez vous et vous vous mettez au lit, mais votre cœur est troublé et vous trouvez difficilement le sommeil. Le lendemain matin, vous constatez que vos concitoyens ne partagent pas vos scrupules et qu'ils sont décidés à se procurer des armes à l'armurerie du comté. Durant toute la matinée, vous vous efforcez de ne pas penser aux événements en cours, mais, à midi, un brouhaha s'élève au-dehors et votre plus jeune fille vient vous annoncer que l'on s'est battu à l'armurerie. Plusieurs de vos voisins ont été tués, mais vos concitoyens l'ont finalement emporté, et le dépôt d'armes est désormais entre leurs mains. Rendez-vous au [203](#).

83

Le 12 juin, le roi fait dresser le camp pour la nuit à Market Harborough, pendant que l'armée se prépare à affronter les parlementaires dans un va-et-vient continu. Tard dans la soirée, un messenger arrive du Nord, porteur de nouvelles urgentes pour le roi. Comme vous l'avez déjà fait à maintes reprises, vous vous dirigez vers la tente du roi pour essayer de découvrir l'identité de ce nouveau messenger, mais un cordon de sentinelles en défend sévèrement les abords ; vous pouvez seulement vous approcher suffisamment pour apercevoir la monture du nouvel arrivant, qui semble fourbue par une longue course. Désappointé, vous retournez à votre propre tente et essayez de dormir. Quelque

chose vous dit que votre longue traque tire à sa fin. Rendez-vous au [262](#).

84

— Il me semble avoir déjà vu votre tête quelque part, dit le sergent. Mais bien sûr ! Vous étiez à Stockport avec Rupert ! Et vous revoilà, à nouveau en train de vous enrôler. Tiens, tiens, tiens ! Gardes ! J'ai mis la main sur un déserteur ! Par malchance, on vous a reconnu, et c'est maintenant la sanction de la désertion qui vous attend : le peloton d'exécution. C'est ici que votre aventure se termine.

85

Le prince Rupert émerge bientôt du chaos de la bataille, à la tête de plusieurs centaines de cavaliers. L'affrontement est en train de tourner au désavantage des royalistes, et le prince est résolu à protéger le roi et à couvrir sa retraite. Rendez-vous au [117](#).

86

Vous vous êtes battu courageusement, mais sans succès. Le rictus féroce de votre adversaire est la dernière image que vous emportez avec vous en perdant conscience. C'est ici que votre aventure se termine.

87

Vous avez décidé de voter contre la proposition d'imposer le peuple pour soutenir l'effort de guerre. Avant que l'on ne procède effectivement au vote, vous pouvez soit prendre la parole pour essayer de convaincre vos collègues (rendez-vous au [47](#)), soit garder le silence en ne manifestant votre opinion que par votre seul vote (rendez-vous au [168](#)).

Lorsque vous quittez la Chambre des communes, vous n'êtes toujours pas convaincu. Le Parlement doit-il vraiment avoir le pouvoir de faire passer le roi en jugement ? Vous allez vous coucher en ruminant cette question, mais, le lendemain matin, toutes ces considérations politiques sont balayées de votre esprit. Un messenger arrive de chez vous, porteur de terribles nouvelles. Il semble qu'un détachement de Têtes rondes ait envahi votre petite ville du Somerset et que les soldats aient saccagé les demeures de tous ceux qu'ils pensaient être des partisans du roi. La vôtre faisait partie du lot. Mais ce n'est pas tout. Les yeux pleins de larmes de rage, le messenger vous décrit la façon dont trois soldats ont pénétré chez vous et se sont emparés de votre épouse, Mary, qu'ils ont traînée derrière leurs chevaux sur toute la longueur de la rue avant de la tuer, ainsi que vos deux filles. Cela dépasse l'entendement. Votre femme ou vos voisins n'ont donc pas expliqué à ces soldats que vous êtes membre du Parlement ? Et votre maison ne présente aucune des caractéristiques propres aux demeures royalistes. C'est une construction toute simple, sans le moindre ornement, dans le plus austère style puritain. Le messenger ne comprend pas non plus. Il raconte que de nombreux habitants ont protesté auprès des soldats, en certifiant qu'il n'y avait pas un seul catholique dans la ville, mais les soldats ont répliqué qu'ils avaient reçu des ordres. Il y a là quelque chose de totalement incompréhensible, et vous décidez de rentrer chez vous immédiatement pour en apprendre davantage. Fou de chagrin, vous savez qu'il vous faut aussi enterrer votre femme et vos enfants. Rendez-vous au [219](#).

Pendant que l'armée traverse le Nottinghamshire, on vous confie le commandement d'une mission de ravitaillement. Dans un petit village proche d'Ashby, vous tombez sur une chose dont vous aviez entendu parler à mots couverts, mais que vous n'aviez jamais vue de vos yeux. Les villageois se sont organisés pour empêcher les soldats des deux camps de les dépouiller de leurs

provisions ou de leurs biens. Plus la guerre se prolonge, plus ces « bastonneurs » deviennent nombreux. Allez-vous combattre les villageois (rendez-vous au [271](#)) ou, estimant que leur position est légitime, vous contenter de revenir au camp les mains vides (rendez-vous au [166](#)) ?

90

Les deux groupes se trouvent bientôt engagés dans un combat acharné. Vous éloignez votre cheval de la bataille et regardez les royalistes, très inférieurs en nombre, se faire tailler en pièces ou capturer. Lorsque les cavaliers Têtes rondes s'approchent de vous, vous lancez votre épée sur le sol en signe de soumission, et ils vous escortent jusqu'à Tewkesbury. Rendez-vous au [125](#).

91

Dans une taverne, vous découvrez un homme qui admet connaître Potter, mais il doit y avoir, dans votre comportement, quelque chose qui lui paraît louche, car il vous demande sans ambages pour quelle raison vous cherchez Potter. Testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [37](#). Si vous échouez, rendez-vous au [141](#).

92

Malheureusement, l'un des royalistes au moins visé juste, et une balle de fusil vous atteint à la poitrine. En tombant de votre monture sur le sol, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander qui on va élire pour vous remplacer... C'est ici que votre aventure se termine.



Contre toute attente, vous avez triomphé de tous vos adversaires ! Vous vous penchez sur l'un d'eux et le giflez jusqu'à ce qu'il revienne à lui.

— Pourquoi m'avez-vous attaqué ? lui demandez-vous.

Il gémit douloureusement et marmonne une réponse entre ses lèvres tuméfiées.

— Un gentilhomme nous avait payés pour cela, bredouille-t-il.

-- Quel gentilhomme ? Comment s'appelle-t-il ? Il secoue la tête, ce qui lui arrache un nouveau gémissement.

— Je n'en sais rien. Il ne nous a pas dit son nom.

— A quoi ressemblait-il ? demandez-vous.

Le malandrin essaye de hausser les épaules et fait la grimace.

— A un gentilhomme. Il n'était ni petit ni grand, ni gros ni maigre. Normal, quoi. Il nous a payés pour vous étriller et nous a indiqué où dresser notre embuscade. C'est tout ce que je sais, je vous le jure ! Il vous paraît sincère. Comprenant que vous ne tirerez rien de plus de vos agresseurs, vous les abandonnez à leur sort et rentrez chez vous. Si vous avez été blessé, vos plaies auront le temps de cicatriser. Votre total d'Endurance retrouve donc son niveau initial. Une fois de retour au logis, vous comprenez que cette attaque était destinée à vous faire savoir que certaines personnes n'apprécient pas votre opposition à la Chambre des communes. Voter contre la majorité se révèle dangereux. Rendez-vous au [38](#).

94

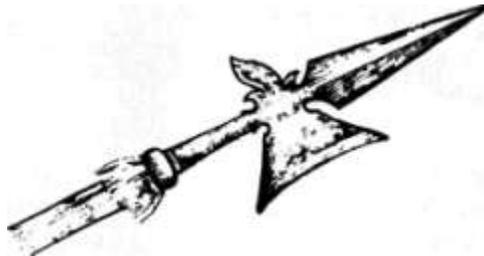
Vous secouez négativement la tête et refusez d'avoir affaire au Parlement royaliste d'Oxford. En entendant cela, l'officier fronçe les sourcils.

— Dans ces conditions, dit-il, je suis obligé de vous considérer comme ce que vous semblez être : un imbécile et un traître à la cause de Sa Majesté. Gardes !

Les gardes font leur entrée et vous emmènent sans ménagement. Ils vous conduisent dans la cour de la maison où s'est installé l'officier et vous collent le dos au mur. En dépit de toutes les protestations que vous pouvez élever, un peloton d'exécution prend position et vous met en joue. Le dernier mot que vous entendez est : « Feu ! » C'est ici que votre aventure se termine.

95

Vous êtes très occupé les jours suivants. Estimant que votre logis actuel ne vous convient pas, vous consacrez un certain temps à en chercher un plus plaisant. Vous assistez encore à plusieurs séances de la Chambre des communes, écoutant les divers orateurs et découvrant leurs opinions. Le Parlement semble être scindé en deux partis principaux : les partisans de John Pym, qui ne seront satisfaits que le jour où ils pourront juger le roi comme criminel, et les députés plus modérés, qui commencent déjà à concevoir quelques doutes sur la guerre civile qu'ils ont contribué à déclencher. Rendez-vous au [206](#).



— Si c'est Potter que vous cherchez, dit l'homme auquel vous vous adressez, vous ne pouviez pas mieux tomber. Le voilà, là-bas.

Il désigne quelqu'un du bout de son pistolet et crie :

— Hé, Potter ! Il y a là un messenger qui vous demande !

Tremblant de colère et d'excitation, vous regardez approcher votre proie, tenant votre cheval par la bride. Vous reconnaissez avec indifférence l'anneau qu'il porte à l'oreille et que l'on vous a décrit.

— Je suis envoyé par le roi, déclarez-vous. J'ai l'ordre de vous emmener dans le Sud. Il y a un certain travail à exécuter là-bas, et il paraît que vous avez l'expérience de ce genre d'affaire.

Vous clignez ostensiblement de l'œil, et Potter sourit.

— J'ai compris, dit-il en riant. D'accord, on y va. Par ici, il ne reste plus grand-chose à rafler. Surpris de l'avoir décidé à vous suivre aussi facilement, vous vous rendez au [70](#).

La plupart des auberges de la ville ont été réquisitionnées par les royalistes. Non sans mal, vous finissez par trouver une taverne ayant des chambres libres. Le propriétaire vous accueille sans enthousiasme et vous regarde d'un air soupçonneux lorsque vous lui déclarez être un maquignon en quête de chevaux à acheter, mais il vous donne néanmoins une chambre. Compte tenu de ce regard soupçonneux, allez-vous décider de rester dans cette auberge (rendez-vous au [40](#)) ou préférez-vous passer la nuit à la belle étoile (rendez-vous au [65](#)) ?



97 *La plupart des auberges ont été réquisitionnées par les royalistes.*

98

Vous profitez de ce que l'attention des royalistes est attirée par l'arrivée des Têtes rondes pour éperonner votre cheval et lâcher votre escorte. Testez votre talent d'Équitation. Si vous réussissez, rendez-vous au [234](#). Si vous échouez, rendez-vous au [138](#).

99

Vous placez Potter face au mur, l'assommez d'un bon coup de crosse de pistolet sur le crâne et le ligotez soigneusement. Si personne ne le découvre avant, il finira par mourir de soif, mais cette pensée ne vous préoccupe guère. Abandonnant l'homme évanoui, vous ouvrez la porte de la grange. A quelque distance de là, vous entendez un groupe de cavaliers qui s'approche. Allez-vous attendre dans la grange qu'ils aient — espérons-le — passé leur chemin (rendez-vous au [273](#)) ou sauter en selle et filer en espérant qu'ils ne vous poursuivront pas (rendez-vous au [242](#))?

100

Vous montez à cheval et quittez la ville. Comment rester dans un endroit où l'on est aussi mal vu par la population ? Prenant une fois de plus la direction du nord, vous faites route vers Perth. Mais lorsque vous y parvenez, c'est pour apprendre que Montrose est déjà arrivé et reparti. La ville est en ruine, après avoir été conquise et mise à sac par Montrose et ses mercenaires irlandais. Le bruit court qu'il se dirige maintenant vers Aberdeen. Ne vous accordant qu'une courte nuit de sommeil, vous repartez aussitôt pour Aberdeen. Rendez-vous au [152](#).

101

La balle manque son but, et Dell revient une fois de plus à la charge. Testez votre Chance. Si vous réussissez, rendez-vous au [14](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

Vous pénétrez le premier dans la grange et jetez un coup d'œil circulaire pour vous assurer qu'elle est déserte. Elle l'est, et vous vous écartez vivement de la porte en sortant votre pistolet. Lorsque Potter y entre à son tour, la vue de votre arme l'arrête pile. — Qu'est-ce qui se passe ? demande-t-il avec stupeur.

Vous lui faites signe d'aller se placer contre l'un des murs de pierre et d'une voix rauque, vibrante de colère et de haine, vous lui expliquez de quoi il retourne. Il vous écoute en blémissant à vue d'œil. Lorsque votre récit se termine, son visage est baigné de sueur et il tremble de peur.

— Ce n'est pas moi qui ai eu cette idée ! proteste-t-il. C'était Dell qui commandait. Moi, je ne voulais pas le faire !

— Où se trouve Dell, actuellement? demandez-vous sans tenir compte de ses excuses.

— Avec le roi, répond-il précipitamment, trop heureux de vous fournir tous les renseignements que vous désirez. Il fait partie du corps des messagers royaux, mais il est attaché à la personne du roi. Potter est si terrifié qu'il peut à peine parler, mais vous continuez quand même à l'interroger jusqu'à ce que vous ayez la certitude qu'il n'a plus rien à vous apprendre. Maintenant, vous avez une décision à prendre. Allez-vous abattre Potter de sang-froid (rendez-vous au [209](#)) ou lui laisser la vie sauve (rendez-vous au [99](#)) ?

Vous visez soigneusement et, lorsque vous appuyez sur la détente, vous avez la satisfaction de voir Dell basculer de son cheval avant que la garde personnelle du roi n'ouvre un feu nourri. Vous tombez de votre monture et rendez le dernier soupir sur l'herbe de cette colline proche de Naseby, en ayant au moins la consolation d'avoir pleinement vengé votre femme et vos enfants. C'est ici que votre aventure se termine.

104

Au passage, l'un des soldats parvient à saisir votre cheval par la bride, et la brusque secousse vous désarçonne. Vous vous affalez au beau milieu du groupe de royalistes et, lorsque l'un d'eux se penche pour vous transpercer de sa pique, vous avez tout juste le temps de voir votre compagnon s'enfuir sain et sauf. C'est ici que votre aventure se termine.

105

— Je suis content que nous voyions les choses du même œil, dit Pym. Lorsque la prochaine motion viendra en délibération, je vous dirai dans quel sens voter. C'est seulement en marchant la main dans la main que nous parviendrons à assurer la victoire au peuple.

Bien que vous ne compreniez pas comment on peut gagner une guerre en votant correctement au Parlement, vous acquiescez, et le restant de la soirée se passe agréablement. Rendez-vous au [95](#).

106

Harcourt vous a dit qu'il ignorait où se trouvait Dell, mais que c'était lui qui avait dirigé l'attaque contre votre village. Votre seul lien avec lui passe par Potter, le gringalet portant un anneau à l'oreille décrit par les témoins de la mort de votre épouse. D'après Harcourt, celui-ci combat dans les rangs des royalistes du prince Maurice, qui sont en train d'assiéger Lyme, dans le Dorset. Apparemment, c'est donc vers le sud qu'il faut maintenant vous diriger. Vous retournez à l'endroit où est attaché votre cheval et quittez discrètement le camp du prince Rupert. Au lever du soleil, vous avez déjà parcouru un bon bout de chemin en direction du sud, mais il vous faudra plusieurs jours de cheval pour atteindre le Dorset. Si vous avez été blessé récemment, vos plaies auront le temps de cicatriser. Votre total d'Endurance retrouve donc son niveau initial. Rendez-vous au [292](#).

107

Les cavaliers d'Ireton sont en déroute, poursuivis par une partie des hommes de Rupert, mais la -situation des royalistes est moins brillante au centre et sur la droite. La cavalerie de Cromwell a enfoncé leur aile gauche, et, au centre, l'infanterie du roi est dangereusement menacée. Vous profitez d'une légère accalmie dans la bataille pour réfléchir. Le messenger arrivé la nuit précédente doit se trouver auprès du roi et, si vous voulez connaître son identité, c'est de ce côté que vous devez vous diriger (rendez-vous au [249](#)). D'autre part, Rupert s'apprête à contre-attaquer au centre en lançant ses cavaliers contre l'infanterie parlementaire ; si vous souhaitez obéir à ses ordres, rendez-vous au [294](#).

108

Vous reprenez le chemin de la position occupée par le roi en évitant toute nouvelle escarmouche. Aussitôt arrivé, vous examinez un par un les visages de tous les hommes qui entourent le souverain. Et, soudain, vous le voyez ! Dell est à cheval, à quelques mètres du roi. Allez-vous recharger votre pistolet et tirer sur lui (rendez-vous au [103](#)) ou attendre une occasion favorable pour l'isoler des autres soldats et l'interroger (rendez-vous au [85](#)) ?

109

Le roi se laisse convaincre par vos explications et décide de vous confier le commandement d'un escadron de cavalerie, sous les ordres du prince Rupert. Rendez-vous au [258](#).

110

Comprenant que vos concitoyens sont bien décidés et que rien ne les fera changer d'avis, vous gardez le silence lorsqu'ils tirent le messenger à bas de l'estrade sur laquelle il s'était juché. Beaucoup d'entre eux se sont munis de triques et de fouets, et ils rouent le malheureux de coups tout en l'entraînant vers le pont qui



110 *La plupart de vos concitoyens se sont munis de triques et de fouets.*

constitue la limite de la commune. Une dernière bourrade l'expédie sur la route, et il part en clopinant, poursuivi par les huées de la foule.

— Allez dire à votre roi que nous ne combattons jamais sous sa bannière ! crie quelqu'un.

— Pour sûr, ça fait trop longtemps qu'il défie le Parlement ! renchérit un autre.

— Racontez vos boniments aux Irlandais, rugit un troisième. Pas à d'honnêtes citoyens protestants ! Le messenger s'éloigne, chancelant et fort mal en point, puis la foule se disperse. Rendez-vous au [222](#).

111

Devant l'évolution de la situation, Rupert estime que le roi est en danger et que la bataille ne peut plus être gagnée. Il regroupe autour de lui un certain nombre de cavaliers, dont vous êtes, et se fraye un chemin jusqu'au roi pour couvrir sa retraite. En arrivant près de Charles 1^{er}, vous remarquez, stupéfait, que l'un des cavaliers qui l'entourent déjà est Dell ! Allez-vous recharger votre pistolet et tirer sur lui (rendez-vous au 103) ou attendre une occasion propice pour l'isoler des autres soldats et l'interroger (rendez-vous au [117](#)) ?

112

Vous quittez la Chambre des communes sans être parvenu à prendre une décision. Le Parlement a-t-il réellement le droit de faire passer le roi en jugement ? Dans ce cas, qui est le véritable souverain du pays ? Absorbé par ces pensées, vous reprenez le chemin de votre logis en surveillant instinctivement les alentours du coin de l'œil, par crainte d'une embuscade. Vous arrivez à la maison meublée sans encombre et montez l'escalier jusqu'à votre chambre. Vous ouvrez la porte, franchissez le seuil et, brusquement, la porte vous est arrachée et claque derrière vous. Trois hommes vous attendent à l'intérieur de la pièce. Celui qui a

fermé la porte vous pousse en avant, et tous les trois vous encerclent. Vous devez les combattre. L'un de vos agresseurs est armé d'un gourdin, les deux autres se serviront uniquement de leurs poings (talent de Force).

HABILETÉ FORCE ENDURANCE

Premier INTRUS	7	-	3
Deuxième INTRUS	-	7	4
Troisième INTRUS	6		3

Ces hommes ne cherchent pas à vous tuer, mais simplement à vous donner une bonne leçon. En conséquence, si vous parvenez à réduire le total d'Endurance de l'un de vos adversaires à zéro, celui-ci sera seulement assommé, et il en sera de même pour vous si votre propre total d'Endurance tombe à zéro. En revanche, si vous amenez un double-as, vous tuerez automatiquement l'un de vos adversaires, et si l'un de vos adversaires amène un double-as, il vous tuera. Si vous parvenez à les éliminer tous les trois, rendez-vous au [58](#). S'ils vous assomment, rendez-vous au [147](#). S'ils vous infligent accidentellement une blessure mortelle en amenant un double-as, rendez-vous au [274](#).

113

Pym est satisfait que vous ayez soutenu sa motion, qui a été adoptée avec une confortable majorité. Rendez-vous au [64](#).

114

A la nuit tombante, le village paraît abandonné. Vous descendez de cheval avec quelques-uns de vos compagnons pour inspecter l'intérieur de l'une des maisons. Au moment où vous ouvrez la porte, vous entendez ceux qui sont restés à cheval pousser un cri d'alarme. Vous tournez aussitôt la tête dans la direction qu'ils vous désignent et apercevez un détachement de cavalerie

royaliste, qui vient de pénétrer dans le village par le côté opposé. Vous bondissez vers votre monture et sautez en selle, le cœur battant. Les royalistes vous ont également repérés, et ils dévalent l'étroite rue du village en rangs serrés. Sortant votre pistolet, vous tirez dans le tas, après quoi il vous reste tout juste le temps de dégainer votre épée avant qu'ils ne vous tombent dessus. Dans la mêlée qui s'ensuit, vous choisissez un adversaire et lui portez une botte. Il la pare et se fend, mais, à votre tour, vous parez le coup. Continuez maintenant le combat.

ROYALISTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [231](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [63](#).

115

Dans votre hâte d'échapper aux royalistes, vous prêtez peu d'attention au chemin qu'emprunte votre cheval, et il met le pied dans un nid-de-poule. Vous êtes désarçonné et vous vous écrasez sur le sol. En tombant, vous vous brisez la nuque et, en ce qui vous concerne, la guerre est terminée. C'est ici que votre aventure se termine.

116

Sortant vos pistolets, vous vous élancez vers les gardes, mais ils sont trop nombreux et, bien que vous réussissiez à en abattre deux, le troisième décharge son fusil sur vous à bout portant. Il ne pouvait pas vous rater, et la balle vous atteint en pleine tête. C'est ici que votre aventure se termine.

117

Vous joignant aux autres cavaliers, vous faites volte-face et vous vous apprêtez à retarder l'avance des Têtes rondes suffisamment longtemps pour que le roi (et Dell !) puisse s'échapper. Deux cuirassiers parlementaires galopent vers vous, et vous devez les



117 *Deux cuirassiers parlementaires galopent vers vous.*

affronter. Votre pistolet a été rechargé, et vous pouvez l'utiliser une fois avant de vous battre à l'épée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CUIRASSIER 7 3

Second CUIRASSIER 8 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [154](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [266](#).

118

Vous vous couchez sur votre selle et piquez des deux. Une salve de mousquets crépite derrière vous, suivie presque immédiatement d'une violente douleur dans le dos. Vous tombez de votre cheval, qui continue à galoper tout seul. Tandis que vous vous videz de votre sang, vos dernières pensées sont pour votre femme et vos enfants, qui n'ont toujours pas été vengés. C'est ici que votre aventure se termine.

119

En arrivant au camp, vous vous mêlez aux soldats du régiment de Cromwell, qui sont heureux d'accueillir un visiteur susceptible de leur donner des nouvelles de Londres et du Parlement. De bivouac en bivouac, vous parlez aux uns et aux autres en demandant partout si quelqu'un connaît les trois hommes que vous décrivez. Autour de l'un des feux de camp, vous finissez par obtenir une réponse.

— Et comment que je les connais ! déclare un jeune cavalier. Ils étaient dans ma compagnie.

— Étaient ? demandez-vous.

— Oui. Harcourt, Potter et Dell. Dell, c'est celui qui a une main esquinquée. Cela fait plus d'un mois qu'ils ont déserté. Si j'avais le

temps, je me mettrais à leur recherche moi-même... Ils ont filé juste avant un accrochage avec un groupe de tirailleurs royalistes. On a perdu beaucoup de bons soldats, ce jour-là. C'est le cœur battant que vous posez votre question suivante.

— Vous avez une idée de l'endroit d'où ils venaient ? demandez-vous.

— Oui, monsieur, je le sais. Enfin, je le sais pour l'un d'eux, en tout cas. Harcourt est originaire du même village que moi et, quand cette guerre sera finie, j'aurai un petit compte à régler avec lui.

Le soldat vous indique le nom du village et comment y aller. Vous le remerciez et passez la nuit au camp avant de reprendre la route, le lendemain à l'aube. Rendez-vous au [80](#).

120

Vous vous levez de votre siège et exposez clairement votre point de vue devant la Chambre des communes, déclarant qu'il vaudrait mieux décerner les récompenses à des hommes comme Oliver Cromwell, qui est un excellent général de cavalerie. Beaucoup de députés sont de votre avis, et, quand on passe au vote, Pym est battu. Si vous avez déjà voté contre Pym, rendez-vous au [167](#). Si c'est la première fois, rendez-vous au [264](#).

121

En sortant du Conseil, Rupert repart immédiatement pour Ludlow, et vous suivez le mouvement. A Ludlow, plusieurs semaines s'écoulent en préparatifs avant qu'une nouvelle importante ne parvienne en ville : Cromwell serait en train de faire mouvement pour essayer de couper la route d'Oxford, ce qui isolerait le roi de Rupert. L'armée reçoit aussitôt l'ordre de se mettre en marche, et, le 1^{er} mai, vous quittez une fois de plus Ludlow pour Oxford. Rendez-vous au [281](#).

122

Vous regagnez Londres, où vous arrivez avec l'esprit troublé. Les nombreux mois que vous avez passés hors de la capitale vous ont fait voir la guerre sous un jour nouveau. Vous avez fini par vous rendre compte que c'est un gaspillage sans rime ni raison, que les chefs des deux clans utilisent à leurs propres fins : imposer à tous leurs conceptions personnelles sur la façon dont le pays devrait être gouverné. Et le peuple, les paysans, les marchands et les petits fermiers des Highlands voient les choses exactement comme vous. Peu leur importe de savoir qui se bat ni pourquoi on se bat. Tout ce qu'ils demandent, c'est de pouvoir mener leur vie à leur idée, comme ils l'ont toujours fait, sans que les trublions du Parlement ni la monarchie ne s'en mêlent. Qu'allez-vous faire ? Continuer à siéger à la Chambre des communes (rendez-vous au [66](#)) ou démissionner, écœuré (rendez-vous au [300](#)) ?

123

Plus tard, ce soir-là, on frappe courtoisement à votre porte. Vous allez ouvrir et vous vous trouvez devant un notable du village, l'un des hommes qui manifestaient précédemment sur la grand-place.

— Bonsoir, maître Worden, dit-il poliment. Il y a une réunion municipale dans la halle aux blés, et l'on aimerait bien que vous y assistiez.

Curieux de savoir ce qui se passe, vous prenez votre chapeau et votre manteau et suivez votre visiteur jusqu'à la halle, qui borde la grand-place. Vous y trouvez réunie la quasi-totalité des hommes du bourg. En entrant, vous sentez tout de suite que l'ambiance est surexcitée et que les esprits sont échauffés. Vous prenez un siège et écoutez parler l'orateur, le meunier du village.

— Mes amis, est-il en train de dire, nous sommes à la veille d'une guerre civile. Maintenant, personne ne peut plus en douter. En ce moment même, pendant que nous discutons, le roi rassemble ses

troupes, et tous les honnêtes gens seront bientôt à la merci de ses soudards. Il faut nous unir pour défendre nos biens et nos familles. Vous êtes d'accord ? Les villageois rassemblés l'acclament, et beaucoup se lèvent en criant pour se faire entendre. La psychose de guerre a gagné votre paisible communauté et commence à porter ses fruits. Mais l'orateur n'a pas terminé.

— Nous avons besoin d'un chef, reprend-il. Un homme prêt à soutenir ses opinions, un homme honnête et bien-pensant qui ait une certaine expérience de la guerre. Je propose maître Simon Worden. L'assistance approuve bruyamment, et toutes les têtes se tournent vers vous. Le moment est venu de prendre votre décision. Allez-vous accepter la proposition de vos concitoyens pour les aider à défendre leurs demeures (rendez-vous au [175](#)), refuser toute participation à cette effervescence belliqueuse (rendez-vous au [82](#)), ou préférez-vous vous joindre à eux, mais en déclinant leur offre de chef (rendez-vous au [16](#)) ?

124

Lorsque la bataille est terminée et que les troupes de Montrose ont dressé leur camp en dehors de la ville, vous allez vous mêler aux soldats et, suivant le procédé que vous avez mis au point et déjà utilisé à plusieurs reprises, vous vous promenez de bivouac en bivouac en demandant des nouvelles de Potter. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

125

Les cavaliers qui vous ont arrêté vous conduisent à leur commandant, au château de Tewkesbury. Celui-ci vous prête une oreille attentive lorsque vous dévoilez votre identité et relatez les événements des dernières semaines. Testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

126

Tout en le menaçant de votre pistolet, vous ligotez Dell et commencez à l'interroger. Lorsque vous lui apprenez qui vous êtes, il déglutit bruyamment, mais ne trahit pas autrement son émotion. A force de questions, il finit par vous révéler qui avait donné l'ordre de saccager votre demeure et de tuer votre femme et vos enfants : c'était Pym. L'esprit en déroute, vous vous détournez un instant de votre prisonnier. D'un côté, vous êtes satisfait d'avoir découvert le responsable du massacre de votre famille, mais, d'un autre côté, vous vous sentez lésé, parce que Pym est déjà mort. Vous auriez voulu le démasquer et le faire juger comme criminel. Au lieu de cela, il a été enterré avec tous les honneurs dus à sa position au Parlement. Votre vengeance arrive maintenant à son terme, mais il vous reste une décision à prendre. Allez-vous exécuter Dell pour l'assassinat de votre famille (rendez-vous au [129](#)) ou, las de tuer, lui laisser la vie sauve et quitter Hereford (rendez-vous au [51](#)) ?

127

A Ludlow, les semaines suivantes s'écoulent avec une exaspérante lenteur. Chaque fois qu'un nouveau messenger se présente au quartier général du prince Rupert, vous êtes immédiatement sur le qui-vive, le cœur battant la chamade. Mais c'est toujours une fausse alerte. Les pourparlers de paix à Uxbrigde s'achèvent sans que l'on soit parvenu à aucun accord. Des bruits courent sur la réorganisation de l'armée parlementaire : Cromwell serait monté en grade, il y aurait un nouveau général de division — sir Phillip Skippon — sous les ordres de sir Thomas Fairfax, et les Têtes rondes se seraient fixé un nouveau but et de nouveaux moyens d'action. Le 8 avril, le prince Rupert retourne à Oxford, et on vous donne l'ordre de l'y escorter. Comme c'est une occasion de chercher Dell, vous obéissez avec plaisir. Rendez-vous au [165](#).



128 *Vous vous trouvez nez à nez avec un officier
Tête ronde.*

128

L'armée fait de nouveau route vers le nord et, si elle reçoit tous les jours de nombreux messagers, aucun de ceux-ci n'est Dell. Le 30 mai, elle atteint Leices-ter, qui est toujours aux mains des Têtes rondes ; comme la ville refuse de se rendre, l'assaut est donné. La cavalerie, dont vous faites partie, entre en action dès que les murailles ont été éventrées et les portes enfoncées. Elle pénètre alors dans la ville, dont elle passe tous les défenseurs au fil de l'épée. La bataille fait rage, et vous ne pouvez éviter de combattre aux côtés de vos hommes. Lorsque l'engagement tire à sa fin, vous mettez pied à terre pour visiter les derniers nids de résistance. En pénétrant dans l'une de ces maisons, vous vous trouvez nez à nez avec un officier Tête ronde, qui bondit sur vous, l'épée au poing. I/affrontement est inévitable.

OFFICIER TETE RONDE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [284](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [180](#).

129

Vous armez votre pistolet et le posez sur la tempe de Dell. Le tonnerre de la détonation met un terme à un chapitre de votre soif de vengeance, mais vous laissez curieusement insatisfait. Quittant l'écurie, vous remontez en selle et vous vous éloignez lentement de Hereford, néanmoins votre tâche n'est pas complètement achevée. A moins qu'elle ne le soit ? Rendez-vous au [13](#).

130

Vos agresseurs vous assomment à coups de gourdin. Quand vous revenez à vous, une heure plus tard, meurtri et sanglant, vous vous apercevez qu'ils sont partis en vous dérobant tout ce que vous possédiez. Péniblement, vous parvenez à tituber jusqu'à votre domicile et à panser vos blessures. Aucune de celles-ci n'est grave (ramenez votre total d'Endurance à son niveau initial),

mais vous souffrez autant dans votre amour-propre que dans votre corps. Bien que vos agresseurs vous aient dépouillé, vous êtes convaincu que le vol n'était pas le mobile de ce guet-apens. On vient de vous donner une leçon, et vous savez maintenant à quel point, en ces temps troublés, il peut être dangereux de voter contre la majorité. Rendez-vous au [38](#).

131

De Leicester, le roi décide de gagner Daventry pour reposer l'armée. Ce qui ne fait pas l'affaire du prince Rupert, qui souhaite remonter au plus vite vers le nord pour épauler Montrose. Plusieurs messagers sont venus apporter des dépêches au roi et à divers officiers de son état-major, mais aucun d'entre eux n'était Dell. Pourtant, votre patience finira bien par être récompensée. A Daventry, on apprend que Fairfax, qui commande l'armée du Parlement, n'est pas loin derrière, et le roi ordonne de se replier en hâte sur Market Harborough. Rendez-vous au [83](#).

132

Le cœur lourd, vous faites prendre à votre cheval le chemin de votre maison, bien que vous sachiez qu'elle ne sera jamais plus un foyer. Vous êtes chaleureusement accueilli par les voisins qui, un an plus tôt, ont assisté au massacre de votre famille, et vous essayez de rebâtir une nouvelle existence. Pourtant, la vie ne sera plus jamais ce qu'elle était auparavant. Non seulement votre femme et vos enfants sont morts, mais le royaume a profondément changé. En **1649**, vous apprenez que Charles I^{er} a été exécuté par le Parlement et que le pays est maintenant un « Commonwealth » dirigé par Oliver Cromwell. Les persécutions religieuses continuent, et vous avez le sentiment qu'une bonne part de la candeur naïve d'autrefois a définitivement disparu. C'est ici que votre aventure se termine, dans un monde nouveau, plus vaste mais aussi moins agréable à vivre que celui dans lequel elle avait commencé.

133

Votre compagnie reçoit l'ordre d'effectuer une opération de nettoyage dans la région de Ludlow. Chevauchant vers le nord au pied du Long Mynd, vous avez presque atteint la bourgade de Church Stretton lorsque vos éclaireurs vous signalent qu'un détachement similaire de cavalerie Tête ronde s'avance à votre rencontre à moins d'un kilomètre de distance. Allez-vous ordonner à vos hommes d'attaquer (rendez-vous au [217](#)) ou vous replier sur Ludlow (rendez-vous au [188](#)) ?

134

De retour au camp, Hopgood vous convoque sous sa tente et vous déclare son intention de vous donner de l'avancement pour vous récompenser de la bravoure dont vous avez fait preuve sur la route de Church Stretton. Comprenant que cette promotion vous donnera une plus grande liberté d'action pour rechercher Dell, vous l'acceptez avec reconnaissance. On vous confie le commandement d'un escadron de cavalerie. Rendez-vous au [127](#).



135

En virevoltant adroitement, vous parvenez à esquiver les coups de gourdin du chenapan et à regagner la rue sain et sauf. Vous prenez alors vos jambes à votre cou et atteignez enfin la sécurité de votre logis. Une fois ravigoté par un bon repas et quelques verres d'alcool, vous réfléchissez à l'agression dont vous avez été victime. Il semble évident que quelqu'un a voulu vous donner une leçon, et vous devinez de qui il s'agit. En ces temps troublés, voter contre la majorité parlementaire peut se révéler dangereux. Rendez* vous au [38](#).



136

Vous dissimulez votre pistolet et votre épée dans les fontes de votre selle et prenez, avec le messenger, la route qui vous ramènera à Londres. Mais à peine avez-vous parcouru une quinzaine de kilomètres que vous tombez sur un barrage royaliste, gardé par des fantassins. Faire demi-tour éveillerait les soupçons, aussi continuez-vous à avancer au pas vers les fusils braqués sur vous. Le sergent qui commande le petit détachement vous fait signe d'arrêter et s'approche de votre cheval.

— Où allez-vous ? demande-t-il. Le moment est venu de tester votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [286](#). Si vous échouez, rendez-vous au [235](#).

137

— Mes amis ! vous écriez-vous d'une voix forte. Ne vous en prenez pas à cet homme. Ce n'est qu'un simple messenger. Gardez votre colère pour ceux qui l'ont envoyé troubler votre bonne et pieuse ville ! Dans la foule, beaucoup hochent la tête.

— Il a raison ! crie quelqu'un. C'est au roi qu'on devrait adresser nos protestations.

— Très juste, lance un autre. A condition de le trouver !

Cette boutade met la populace en joie, et vous en profitez pour vous approcher discrètement du messenger.

— Monsieur, lui dites-vous, je vous serais obligé de quitter notre ville au plus vite. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas ici que vous trouverez des recrues.

Très pâle, le messager acquiesce et s'en va sans demander son reste. Rendez-vous au [123](#).

138

Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [189](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [115](#).

139

Potter ne vous croit pas. Il se relève d'un bond et s'écrie :

— Vous n'êtes pas un messager du roi !

Vous regardez la main de Potter se diriger vers son pistolet en ayant l'impression que le temps a suspendu son vol et que le geste de l'assassin se décompose lentement, pendant que de nombreuses pensées défilent dans votre esprit : coléreuses, haineuses, et même attristées en songeant aux conséquences de l'acte que vous allez accomplir. Vos mains semblent animées d'une vie indépendante lorsque vous sortez vos propres pistolets et tirez à bout portant. Vous avez à peine le temps de voir le corps mortellement blessé de Potter basculer hors du cercle de lumière que déjà vous vous effondrez sous les balles des autres soldats réunis autour du feu de camp. C'est ici que votre aventure se termine.

140

Renonçant à regrouper vos hommes apeurés, vous vous joignez à l'escadron de cavalerie qui s'apprête à se lancer dans la bataille ; avec lui, vous remontez en première ligne, sous le commandement de sir John Balfour, et vous prenez part à un mouvement tournant contre l'infanterie royaliste, qui est maintenant abandonnée par sa cavalerie. La bataille se poursuit jusqu'au crépuscule et, à la nuit tombante, aucun des deux camps ne peut revendiquer une franche victoire. Votre manœuvre de débordement a contribué à dégager l'infanterie parlementaire,

mais le prince Rupert, en revenant avec ses cavaliers, a réussi à vous repousser au bas de la colline. Rendez-vous au [245](#).

141

Votre réponse rend le soldat encore plus méfiant, et il sort un pistolet de sous la table à laquelle vous êtes assis.

— J'ai l'impression que vous êtes un fumier d'espion Tête ronde, dit-il. Vous me suivez sans faire d'histoires, ou bien je tire.

Regardant autour de vous, vous apercevez la porte ouverte de la taverne, toute proche, et comprenez que c'est votre unique espoir de salut. Vous bondissez vers la sortie en faisant basculer la table, mais votre antagoniste est plus rapide que vous et il parvient à tirer avant qu'elle ne se renverse. La douleur est atroce, et la blessure mortelle. C'est ici que votre aventure se termine.

142

Lorsque le bruit de la salve parvient à vos oreilles, vous comprenez que la meilleure solution consiste à foncer tout droit à travers vos adversaires. A cet endroit, la route est bordée de haies très élevées, et si vous faisiez demi-tour, vous risqueriez de tomber sur d'autres troupes royalistes. Vous éperonnez donc votre monture en criant à votre compagnon d'en faire autant. La distance qui vous sépare des soldats diminue rapidement, et vous vous retrouvez bientôt au milieu d'eux, galopant à bride abattue. Maintenant, testez votre talent d'Équitation. Si c'est un succès, rendez-vous au [3](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [104](#).

143

Le trajet jusqu'à Londres dure plusieurs jours, car votre groupe comporte beaucoup plus de piétons que de cavaliers. Lorsque vous y arrivez, la ville est un chaos, mais un chaos organisé. Le Parlement lève une armée le plus rapidement possible, et on a rassemblé dans la capitale des hommes venus de toutes les

régions du Sud, tous placés sous le commandement du comte d'Essex et tous attendant impatiemment leur ordre de départ. L'attente est pénible, et vous découvrez certaines choses qui sèment le doute dans votre esprit. L'armée parlementaire n'est pas composée exclusivement d'honnêtes citoyens bien-pensants, tels que vos compagnons et vous-même. Bien que les puritains, comme on vous a surnommés, y soient nombreux, elle compte également beaucoup d'individus qui ressemblent davantage aux voyous dont, paraît-il, est formée l'armée du roi. L'objectif essentiel de certaines bandes de jeunes recrues semble être le sac et le pillage, n'importe où et au détriment de n'importe qui. Les horreurs de la guerre sont une fois de plus du voyage. Les ordres finissent par arriver et, le 9 septembre 1642, l'armée quitte Londres en direction du nord, où elle espère affronter les troupes du roi. Au moment où votre compagnie va se mettre en marche, vous recevez une lettre du représentant de votre région au Parlement, sir William Malbon, qui vous souhaite bon voyage et de brillants succès. L'armée se dirige d'abord vers Northampton, où Essex campe durant plusieurs jours en attendant des nouvelles de l'armée du roi. Lorsque celles-ci lui parviennent, il semble que Charles I^{er} se replie en battant en retraite vers l'ouest, en direction de Worcester. Essex décide de le poursuivre. L'armée se remet en route, cette fois vers le couchant, et, le 23 septembre, elle approche de Worcester. Là, elle subit un revers, un escadron de cavalerie ayant été repoussé par les cavaliers royalistes du prince Rupert à Powicke Bridge, sur la rivière Teme. Mais Essex parvient à regrouper ses troupes, et vous vous remettez en marche vers Worcester. Rendez-vous au [79](#).

144

Votre voyage en Est-Anglie est long, mais sans danger. Le Parlement contrôle cette partie du pays, et il n'y a pas grand-chose à redouter des forces royalistes. Une rapide enquête à Ipswich vous oriente vers le camp de Cromwell, où vous arrivez à la tombée de la nuit. Préférez-vous vous adresser directement à Cromwell (rendez-vous au [205](#)) ou commencer par bavarder avec quelques soldats (rendez-vous au [119](#))?



144 *Vous arrivez au camp de Cromwell à la tombée de la nuit.*

145

Aussi vite que vous galopiez, les cavaliers Têtes rondes ont des montures plus fraîches que la vôtre et ils ne tardent pas à vous rattraper. Voyant cela, vous arrêtez votre cheval et vous vous rendez ; vous n'avez pas envie d'être abattu d'une balle dans le dos. Ils vous font prisonnier et vous emmènent à Tewkesbury. Rendez-vous au [125](#).

146

Reculant d'un pas, vous braquez le pistolet sur sa tête.

— En mémoire de ma femme et de mes filles, dites-vous avant d'appuyer sur la détente. Dans ce local clos, la détonation fait un bruit terrible. Vous tournez le dos au cadavre du meurtrier et sortez de la pièce. Rendez-vous au [233](#).

147

Vous reprenez conscience lentement, douloureusement. Lorsque votre vision recouvre progressivement son acuité, c'est le décor familier de votre chambre qui émerge peu à peu de la brume. Même dans votre position, à plat sur le plancher, vous vous rendez compte que la pièce a été saccagée. Vous vous remettez péniblement debout. Apparemment, vous n'avez rien de cassé, mais les multiples ecchymoses dont vous êtes constellé mettront un moment à s'effacer. Ramenez votre total d'Endurance à la moitié (arrondie) de son niveau initial. Après avoir remis un semblant d'ordre, vous titubez jusqu'à votre lit et sombrez dans un sommeil sans rêve. Rendez-vous au [158](#).

148

Vous vous levez et déclarez aux députés que vous ne trouvez pas leur décision équitable. Chacun devrait être libre de pratiquer le culte qui lui convient le mieux. Vos arguments ne sont pas bien accueillis. Le Parlement cherche à s'assurer l'appui des Écossais, et il n'obtiendra leur aide qu'en s'en tenant aux doctrines du

puritanisme le plus strict. Le vote vous est défavorable. Si vous avez déjà voté une fois contre Pym, rendez-vous au [161](#). Si vous l'avez fait à deux reprises, rendez-vous au [72](#). Si c'est la première fois que vous êtes en désaccord avec lui, rendez-vous au [32](#).

149

— Si vos recherches ne donnent rien, il faudra que je m'occupe de cette question moi-même, dites-vous à Vane en lui lançant un regard noir. Cela ne semble pas l'impressionner outre mesure, et il vous raccompagne jusqu'à la porte. Il paraît évident que, s'il a une responsabilité quelconque dans ces meurtres, aucune enquête entreprise par ses soins ne risque d'aboutir. Apparemment, il va effectivement falloir que vous preniez l'affaire en main. Allez-vous écrire à Cromwell, à la cavalerie duquel ces hommes semblaient appartenir (rendez-vous au [260](#)), ou commencer vos investigations par les soldats cantonnés ici même, à Londres, pour savoir si sir Henry Vane ne les aurait pas chargés d'une mission « spéciale » (rendez-vous au [62](#)) ?

150

L'officier parlementaire du château de Tewkesbury ne croit pas à votre histoire et se propose de vous renvoyer à Londres, afin que ses supérieurs puissent vous faire subir un interrogatoire plus poussé. Une telle perte de temps est hors de question, mais vous comprenez que vous devez abonder dans son sens jusqu'à ce que vous trouviez une occasion de lui fausser compagnie. Cette occasion se présente plus vite que vous ne l'aviez prévu. Vous venez de quitter Tewkesbury avec votre escorte lorsqu'un messenger vous rattrape au grand galop avec l'ordre de regagner la ville au plus vite. Les royalistes vont tenter de reconquérir le château, et l'on a besoin de tous les hommes disponibles pour le défendre. Les soldats font docilement demi-tour, mais pas vous. Au lieu de cela, vous piquez des deux en espérant qu'ils seront trop pressés de rejoindre Tewkesbury pour vous poursuivre. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [3](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

151

Vous arrêtez le premier soldat qui se présente et demandez à voir un officier. Après vous avoir jaugé d'un coup d'œil, il accepte de vous conduire, et vous vous retrouvez bientôt devant un capitaine royaliste. — Je suis chargé d'une mission par Oxford, lui déclarez-vous. On m'envoie chercher un homme dont on a besoin dans le Sud pour une besogne spéciale.

Testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

152

Lorsque vous arrivez à Aberdeen, il est évident que les troupes de Montrose se sont déjà emparées de la ville. Votre cheval franchit les portes défoncées sans que personne ne songe à vous en empêcher. Il y a des soldats partout, et dénicher Potter au milieu de cette cohue risque de prendre un temps considérable. Les Irlandais ont la réputation d'être particulièrement méfiants, et il ne serait peut-être pas très prudent de poser des questions autour des feux de camp, comme vous l'avez fait ailleurs. Une idée vous vient alors à l'esprit : et si vous vous faisiez passer pour un messenger du roi ? Si vous décidez de la mettre à exécution, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez aller à la pêche aux informations comme à l'accoutumée, rendez-vous au [210](#).

153

Harcourt a plus d'expérience que vous en matière de rixe, et il épuise progressivement votre résistance. Lorsque son poignard vous porte le coup final, c'est à vous-même que vous adressez des reproches, pour avoir tourné le dos à un meurtrier avéré. C'est ici que votre aventure se termine, avec l'arme d'un tueur à gages plantée dans le cœur.

154

Votre escadron de cavalerie forme un écran protecteur derrière le roi pendant que celui-ci se replie sur Ashby. Cette retraite est un cauchemar épuisant, fait d'une succession d'escarmouches de cavalerie et d'une lutte constante pour conserver votre position et ne pas vous laisser couper du reste des troupes. Lorsque vous atteignez la sécurité d'Ashby, vous êtes tellement épuisé que vous tenez à peine sur votre selle. Durant toute la nuit, vous êtes rejoint par des traînards qui vous donnent des nouvelles de la bataille. Fairfax et Cromwell ont remporté une écrasante victoire sur les royalistes, et l'armée du roi est en déroute. Dans les ténèbres qui vous enveloppent brille néanmoins une petite lueur d'espoir : Dell est toujours en vie. Rendez-vous au [207](#).

155

Au fur et à mesure que vous lui racontez votre histoire, vous voyez l'incrédulité durcir les traits de l'officier. Lorsque vous avez terminé, il vous donne sa réponse.

— De toute ma carrière, dit-il, je n'ai jamais entendu un tel ramassis de mensonges. Je n'en crois pas un mot. Ce que je crois, maître Worden, c'est que vous êtes un espion Tête ronde. Et nous ne connaissons qu'une seule façon de traiter les espions. Gardes !

Vous avez beau vous débattre, les gardes vous jettent dans un cachot et, le lendemain à l'aube, vous vous balancez au bout d'une corde. C'est ici que votre aventure se termine.

156

Vous frayant un passage au travers de la haie, vous prenez la tête de vos hommes et vous vous retrouvez aussitôt en pleine bataille. Un cavalier Tête ronde se dresse devant vous en brandissant son épée. Vous l'éliminez en déchargeant votre pistolet sur lui, mais un autre le remplace presque immédiatement et vous devez dégainer pour l'affronter.

CAVALIER TETE RONDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [107](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [185](#).

157

Dénicher Harcourt au milieu de la grande armée du prince Rupert exige de patientes et prudentes investigations. Vous faisant passer pour un de ses amis, vous interrogez avec une feinte désinvolture tous les cavaliers que vous rencontrez. Votre ténacité finit pas être récompensée : vous tombez enfin sur un soldat qui le connaît. Vous recommandez à votre informateur de ne pas dire à Harcourt que vous le cherchez, car vous voulez lui faire une surprise. Il accepte, et vous attendez que la nuit tombe. Rupert ayant décidé de s'attaquer à Bolton dès le lendemain matin, vous n'avez pas de temps à perdre si vous voulez pouvoir prendre le large avant le début de la bataille. Vers minuit, vous vous approchez du feu de camp autour duquel est réunie la compagnie d'Harcourt et, en restant à l'écart du cercle de lumière, vous observez votre proie en repérant soigneusement l'endroit où se trouve son couchage. Plus tard, quand tous les hommes sont endormis, vous vous faufilez sans bruit jusqu'à la forme assoupie d'Harcourt... Si vous êtes allé en Est-Anglie au cours des semaines précédentes, rendez-vous au [191](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

158

Le lendemain matin, vous vous sentez un peu moins mal en point et vous avez le temps de réfléchir. Il paraît évident que, si vous continuez à voter à la Chambre des communes contre la politique de la majorité, il faut vous attendre à recevoir de nouvelles raclées, si ce n'est pire. La seule solution est de découvrir les responsables de ces agressions et de les poursuivre en justice. Mais vos réflexions sont interrompues par l'arrivée d'un messenger porteur de nouvelles graves. Il semble qu'un détachement de Têtes rondes ait envahi votre petite ville du

Somerset et que les soldats aient saccagé les demeures de tous ceux qu'ils pensaient être des partisans du roi. La vôtre faisait partie du lot. Et ce n'est pas tout. Les yeux pleins de larmes de rage, le messenger vous décrit la façon dont trois soldats ont pénétré chez vous et se sont emparés de votre épouse, Mary, qu'ils ont traînée derrière leurs chevaux sur toute la longueur de la rue avant de la tuer, ainsi que vos deux filles. Cela dépasse l'entendement. Votre femme ou vos voisins n'ont donc pas expliqué à ces soldats que vous êtes membre du Parlement ? Et votre maison ne présente aucune des caractéristiques propres aux demeures royalistes. C'est une construction toute simple, sans le moindre ornement, dans le plus austère style puritain. Le messenger ne comprend pas non plus. Il raconte que de nombreux habitants ont protesté auprès des soldats, en certifiant qu'il n'y avait pas un seul catholique dans la ville, mais les soldats ont répliqué qu'ils avaient reçu des ordres. Il y a là quelque chose de totalement incompréhensible, et vous décidez de rentrer chez vous immédiatement pour en apprendre plus long et, le cœur brisé, enterrer votre femme et vos enfants. Rendez-vous au [219](#).

159

Vous arrachez le couteau de la main de Dell et le lui plongez sans hésiter dans la poitrine. Il s'affaisse sur la lame, et vous reculez d'un pas pour laisser son corps inerte glisser jusqu'au sol. La mort vous a frôlé de près, et c'est les jambes un peu flageolantes que vous quittez l'écurie, sans un regard en arrière. C'est ici, à Hereford, que la mission de vengeance que vous vous étiez assignée aura trouvé sa conclusion. Vous remontez en selle et quittez la ville, absorbé dans vos pensées. Si vous êtes déjà allé voir Cromwell en Est-Anglie, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).

160

Vous parvenez à reprendre en main vos hommes affolés et à les regrouper. Une fois votre escadron reconstitué, vous vous mettez à sa tête et repartez vers le champ de bataille. Vous rejoignez le

gros de l'armée parlementaire et vous vous retrouvez bientôt en pleine mêlée. Les bouches à feu royalistes ont été réduites au silence et, pendant quelque temps, l'engagement semble tourner à votre avantage. Mais la cavalerie royaliste, qui s'était lancée à la poursuite de vos fuyards, revient à la charge et, avec son aide, l'armée du roi réussit à vous refouler au bas de la colline. Et, quand la nuit tombe, il est difficile de préciser lequel des deux camps l'a emporté. Rendez-vous au [245](#).

161

Lorsque vous quittez la Chambre, après les débats, vous êtes accosté par l'un des alliés de John Pym, sir Henry Vane.

— J'ai remarqué que vous avez été l'un des rares députés à avoir voté contre la motion, vous dit-il assez aimablement.

Vous acquiescez avec circonspection.

— J'espère, reprend-il, qu'il s'agit d'une question de principe et non de convictions religieuses. Car il ne doit pas y avoir beaucoup de députés qui apprendraient avec plaisir que vous êtes papiste.

Vous vous défendez avec énergie d'être catholique et insistez sur le fait que vous n'avez fait que défendre vos principes. Vous ne tenez pas à vous exposer à l'accusation complètement erronée d'être royaliste.

— Je suis un homme bien-pensant, monsieur, déclarez-vous. Un puritain.

— Alors, conduisez-vous en puritain, rétorque-t-il. Sinon, on finira pas en douter.

Il s'éloigne à grands pas, et vous comprenez que vous êtes suspect aux yeux des partisans de la guerre. Rendez-vous au [38](#).

162

Vous sortez de vos sacoches un chapeau à plume et un col de dentelle et vous vous en parez, troquant vos austères vêtements de puritain contre le costume d'un commerçant prospère. Ainsi vêtu, vous vous présentez aux portes de la ville, et les gardes vous laissent passer. Vous vous arrêtez dans une auberge pour louer une chambre, puis vous décidez d'interroger quelques soldats. Les militaires sont beaucoup moins nombreux que les nouvelles parvenues à Londres ne vous l'avaient donné à penser. Quelques questions anodines vous font vite découvrir que le prince Rupert est parti pour Stockport avec le gros de son armée, laissant seulement une petite troupe d'occupation à Shrewsbury. La plupart des auberges de la ville sont pleines de soldats désœuvrés avec lesquels il est facile de lier conversation, mais, le premier jour, vos démarches ne sont pas couronnées de succès. Le second jour, en revanche, vous découvrez un soldat qui admet connaître Harcourt. Mais vous n'en tirerez rien de plus sans tester votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

163

Vous rentrez à Londres avec une seule idée en tête : la vengeance. Vous vous jurez de découvrir les responsables de la mort de votre femme et de vos enfants. Que ferez-vous en arrivant en ville ? Si vous décidez de vous rendre directement à la Chambre des communes pour informer les députés de ce qui vient de se passer, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez vous entretenir en privé avec sir Henry Vane, rendez-vous au [293](#).

164

Si vous avez l'intention de prononcer un discours sur ce sujet, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

165

Le trajet jusqu'à Oxford s'effectue sans encombre et, aussitôt arrivé, Rupert participe à un Conseil de guerre avec le roi et d'autres conseillers, ce qui vous laisse un peu de temps libre. La ville est dans l'expectative. Tout le monde s'attend que le roi se mette incessamment en campagne. Allez-vous consacrer le temps dont vous disposez à chercher Dell (rendez-vous au [186](#)) ou vous contenter d'attendre que Rupert ressorte du Conseil (rendez-vous au [121](#)) ?

166

Vous rentrez au camp et signalez l'incident qui s'est produit dans le village. A votre grande surprise, vous êtes aussitôt traduit en cour martiale pour avoir désobéi aux ordres. C'est le prince Rupert en personne qui la préside, et vous êtes horrifié d'apprendre que la sanction, pour ceux qui sont reconnus coupables d'insubordination, est le peloton d'exécution. Pour tenter d'échapper à ce triste sort, testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [35](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [171](#).

167

En sortant de la Chambre des communes, vous êtes accosté par sir Henry Vane.

— Vous avez de nouveau voté dans le mauvais sens, maître Worden, dit-il.

— J'ai voté selon ma conscience, rétorquez-vous sèchement.

— Prenez garde que votre conscience ne vous induise pas en erreur, déclare-t-il. Londres est une ville dangereuse, et beaucoup de députés auraient intérêt à s'en rendre compte.

Et il vous quitte, vous laissant le soin de tirer les conclusions de cette menace à peine voilée. Rendez-vous au [28](#).

168

Au Parlement, les votes s'effectuent au moyen de deux portes — baptisées « Oui » et « Non » —, par lesquelles les députés quittent la Chambre en choisissant celle qui leur convient. Vous venez de sortir par la porte « Non » — contrairement à la plupart des députés — et vous vous apprêtez à regagner la salle pour entendre proclamer le résultat du vote lorsque vous êtes bousculé par un jeune député que vous savez être un partisan de Pym. Il vous heurte violemment et, quand vous faites un pas de côté, il allonge un pied sur lequel vous trébuchez. En vous relevant, allez-vous protester (rendez-vous au [55](#)) ou faire comme si de rien n'était (rendez-vous au [64](#)) ?

169

Vous redressant sur votre selle, vous vous dirigez avec assurance vers les portes, espérant ne pas éveiller les soupçons des gardes, pourtant méfiants. Testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, ils vous laisseront passer (rendez-vous au [183](#)). Si vous échouez, rendez-vous au [57](#).

170

Vous êtes en veine. L'un des officiers est justement chargé de s'occuper des chevaux des estafettes, et il connaît Dell de nom. Il semble que celui-ci ait été envoyé en Ecosse pour porter une dépêche à Mont-rose, et il ne sera pas de retour avant au moins une semaine. Rendez-vous au [121](#).

171

En dépit de vos explications, la cour martiale vous estime coupable de ne pas avoir exécuté les ordres qui vous avaient été donnés, et vous condamne à être fusillé. On vous conduit devant un mur grêlé de traces de balles où bien d'autres ont déjà subi la même peine. Dans l'armée du roi, on ne plaisante pas avec l'insubordination. Les derniers mots que vous entendez sont : « En joue... feu ! » Votre aventure s'achève ici.

172

Lorsque vous avez terminé, l'officier vous dévisage froidement.

— C'est la première fois de ma vie que j'entends un tel fatras d'absurdités, déclare-t-il. Vous espériez vraiment que vous alliez vous présenter ici en accusant un ou plusieurs de nos soldats de crimes de guerre et qu'on vous les livrerait ? Non, maître Worden. J'ai une autre proposition à vous faire. Vous avez sûrement entendu parler du Parlement royal d'Oxford ? C'est le seul Parlement que reconnaisse Sa Majesté. Maintenant que vous avez échappé aux griffes du faux Parlement de Westminster, rien ne vous empêche d'aller rejoindre le vrai à Oxford. Qu'est-ce que vous en dites ?

Manifestement, il refuse de vous laisser pénétrer dans la ville. Allez-vous accepter sa proposition en espérant vous évader par la suite (rendez-vous au [223](#)) ou la refuser tout net (rendez-vous au [94](#)) ?

173

Après vous être restauré dans une petite taverne, vous consacrez le restant de la journée à chercher Potter. Une fois de plus, vous questionnez discrètement les nombreux soldats qui occupent maintenant Exeter. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [75](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [18](#).

174

Prenant la parole, vous déclarez à la Chambre des communes qu'elle n'est pas habilitée à déférer le roi en jugement. Vous insistez sur le fait que, quels que soient les différends qui opposent le Parlement au monarque, la Chambre est toujours censée traiter le roi en souverain et non en sujet. Il est au-dessus des lois. Votre allocution est très mal accueillie. La guerre dure depuis trop longtemps et l'animosité a atteint une telle virulence que personne, ici, ne saurait envisager que Charles I^{er} puisse

reprendre le pouvoir, même une fois la guerre terminée. La proposition de faire juger le roi par le Parlement est votée, et on ne tient aucun compte de votre intervention. Si vous vous êtes déjà opposé à la majorité, à une ou deux reprises, rendez-vous au [229](#). Si vous avez combattu la majorité trois fois ou plus, rendez-vous au [88](#).

175

Vous vous levez et acceptez la proposition qui vous est faite en montant sur l'estrade. Réfléchissant rapidement, vous parvenez à la conclusion que la première chose à faire est de vous armer. Vous l'expliquez à vos auditeurs, qui vous approuvent. — Le seul dépôt d'armes de la région est l'armurerie du comté, dites-vous. Il faut mettre ces armes en sûreté avant que les troupes du roi n'aient pu nous en dépouiller. Que tous les volontaires se rassemblent demain à l'aube sur la place. Nous nous rendrons à l'armurerie et nous exigerons que l'on nous remette les fusils qui ont été payés avec nos impôts. La foule hurle son approbation et la réunion se disperse rapidement, chacun ayant hâte de rentrer chez soi pour prendre quelques heures de repos. La journée du lendemain sera capitale. La décision de s'emparer de l'armurerie signifie, pour les habitants de cette bourgade naguère si paisible, que tout retour en arrière sera désormais impossible. Rendez-vous au [69](#).

176

La cavalerie du prince Rupert est cantonnée à Shrewsbury, et les abords de la ville grouillent de soldats. Aussi prenez-vous les plus grandes précautions. En empruntant uniquement d'étroits chemins de traverse, et en vous dissimulant à la moindre alerte pour éviter les patrouilles, vous progressez lentement mais sûrement vers le nord-ouest et finissez par atteindre la cité sans avoir été repéré. Allez-vous vous y présenter vêtu comme le gentilhomme puritain que vous êtes (rendez-vous au [31](#)) ou sous un déguisement (rendez-vous au [162](#)) ?

177

Si vous avez l'intention d'attaquer ouvertement la motion devant la Chambre des communes, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

178

Pendant que votre adversaire dégringole de son cheval, vous regardez avec inquiétude autour de vous et constatez que vos hommes sont en déroute et s'enfuient en direction de Kineton. Allez-vous les suivre (rendez-vous au [244](#)) ou rester sur place pour continuer à vous battre (rendez-vous au [277](#)) ?

179

Le lendemain matin, des messagers arrivent de Londres. On les amène à Essex et, un peu plus tard, l'un d'eux vient vous trouver.

— Maître Worden, dit-il, j'ai un message à vous transmettre. Sir William Malbon, le membre du Parlement qui représentait votre région, a été emporté, il y a environ trois semaines, par une attaque d'apoplexie. Depuis, les citoyens bien-pensants de votre comté vous ont élu pour le remplacer. Vous devez rentrer à Londres avec moi pour occuper votre siège au Parlement.

Abasourdi, vous ne savez quoi répondre. Comment pourriez-vous abandonner l'armée à un pareil moment, alors qu'elle a besoin de tous les hommes en état de porter une arme ? Mais le messager insiste, et il a déjà obtenu l'assentiment du comte d'Essex. Au bout d'un moment, vous finissez par vous rendre compte que, en fait, vous n'avez pas voix au chapitre. Le peuple de votre comté vous a désigné, et vous devez vous incliner devant sa décision. Après tout, le droit du Parlement à exister est la raison même de cette guerre. En fin de compte, vous acquiescez à la requête du messager. Rendez-vous au [238](#).

180

L'épée de l'officier vous traverse de part en part, et vous rendez le dernier soupir en touchant le sol. C'est ici que votre aventure se termine.

181

Le combat est vite terminé, et les villageois survivants vous regardent d'un air morose faire main basse sur les vivres dont l'armée a besoin. En rentrant au camp, vous vous demandez comment cette stupide guerre pourrait continuer si tous les villages réagissaient de la même manière que celui d'où vous venez. Mais il y aura toujours des guerres et des militaires pour s'entre-tuer. Cette pensée vous afflige. Rendez-vous au [128](#).

182

Malgré votre vote, la motion est repoussée. John Pym vous rattrape après la séance, au moment où vous quittez la Chambre des communes, et vous reconforte.

— Nous n'avons perdu qu'une petite bataille, dit-il en souriant. Il nous reste une guerre à gagner. Rendez-vous au [28](#).

183

Vous sentant aussi en sécurité qu'on peut l'être dans une ville occupée par l'ennemi, vous vous attaquez à la tâche de trouver Potter. Votre première étape est, bien entendu, une taverne, où vous vous mêlez aux soldats désœuvrés en posant des questions anodines. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [268](#).



183 *Dans la taverne, vous vous mêlez aux soldats désœuvrés.*

184

Lorsque vous atteignez la ville, les affrontements les plus violents tirent à leur fin, et vous vous joignez à une escouade de cavaliers royalistes qui remonte la grand-rue. L'un d'eux paraît surpris de vous voir chevaucher à ses côtés et, pour détourner ses soupçons, vous tirez un coup de pistolet sur une maison, derrière son dos.

— Touché ! annoncez-vous.

Le cavalier se retourne pour regarder sur quoi vous avez tiré.

— Qu'est-ce que c'était ? demande-t-il.

— Un homme qui braquait un fusil sur vous par cette fenêtre, répondez-vous en faisant un geste vague.

Il vous remercie, et vous vous mettez à bavarder en pénétrant au cœur de la ville. Négligemment, vous le questionnez sur Potter. Maintenant, testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

185

Le cavalier Tête ronde vous porte une botte qui perce votre garde et vous touche à la gorge. Vous êtes blessé mortellement, et c'est ici que se termine votre aventure, au plus fort de la bataille de Naseby.

186

Dans une taverne, vous vous mêlez à un groupe d'officiers et vous vous renseignez discrètement sur les messagers du roi. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au 170. Sinon, rendez-vous au [52](#).

187

Votre blessure est encore plus douloureuse lorsque vous piquez des deux et lancez votre cheval à bride abattue. Zigzaguant,

virevoltant, tirant parti de la moindre dépression, du plus petit repli de terrain, vous continuez votre course folle jusqu'à ce que vous ayez la certitude d'avoir semé vos poursuivants. A ce moment-là seulement, vous vous autorisez à ressentir le plein effet de votre blessure, et vous avez tout juste le temps d'arrêter votre monture dans un petit taillis avant de glisser au bas de votre selle et de vous évanouir dans l'herbe humide. Rendez-vous au [241](#).

188

Estimant qu'il est plus important de signaler la présence d'une patrouille de reconnaissance Tête ronde aussi loin vers le sud que de l'attaquer, vous ordonnez un repli discret. Mais à peine votre détachement a-t-il parcouru un kilomètre ou deux en direction de Ludlow qu'un bruit de sabots retentit derrière vous. Les Têtes rondes se sont lancées à vos trousses. Cette fois, vous n'avez plus le choix : il faut faire demi-tour et combattre. Rendez-vous au [217](#).

189

Dans votre hâte d'échapper aux royalistes, vous prêtez peu d'attention au chemin qu'emprunte votre cheval, et il met le pied dans un nid-de-poule. Vous êtes désarçonné, et, bien que vous retombiez sur vos pieds, l'officier royaliste vous rattrape sans difficulté. Il tient un pistolet à la main, braqué sur vous. — J'ai l'ordre de vous amener sain et sauf à Oxford ou de vous abattre, dit-il. Je n'ai pas l'impression que nous atteindrons Oxford. Sur ces mots, il arme son pistolet et le pointe sur votre crâne... Mais, avant qu'il n'ait pu appuyer sur la détente, il se fait tuer par un cavalier Tête ronde qui passe sans s'arrêter. Les jambes molles, vous remontez en selle. Rendez-vous au [90](#).

190

L'escarmouche est terminée, et tous les parlementaires sont morts ou en fuite. Si vous êtes officier, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

Vous posez votre pistolet sur le front d'Harcourt, à la naissance du nez, et plaquez votre autre main sur sa bouche. Il se réveille. Sans un mot, vous augmentez légèrement la pression du pistolet, pour vous assurer qu'il est bien conscient de la présence de celui-ci, puis vous lui faites signe de s'éloigner en rampant de la lumière du feu. Il s'exécute en silence, et vous vous rappelez à son bon souvenir en le poussant continuellement du bout de votre arme. Une fois sortis de la zone éclairée, vous l'autorisez à se mettre debout et l'emmenez rapidement loin des feux de camp de la troupe endormie, jusqu'à une maison abandonnée. Sous le porche, vous soulevez la clenche et la porte s'ouvre. Vous entrez en poussant Harcourt devant vous.

— Qui êtes-vous ? s'enquiert-il craintivement. Sans lui répondre, vous posez le canon de votre pistolet sur la paupière de son œil droit et rabattez le chien. Harcourt se recule, mais vous l'accompagnez jusqu'à ce qu'il ait le dos au mur.

— Où sont Potter et Dell ? demandez-vous à voix basse.

Il essaye de hausser les épaules, mais ne parvient qu'à trembler de peur.

— Je ne sais pas, répond-il.

— Si, vous le savez.

De votre main libre, vous tirez votre poignard de votre ceinture et en appuyez la lame sur sa gorge.

— Où sont-ils ?

Terrorisé, il essaye de parler, mais sa bouche est trop sèche. Il fait une nouvelle tentative.

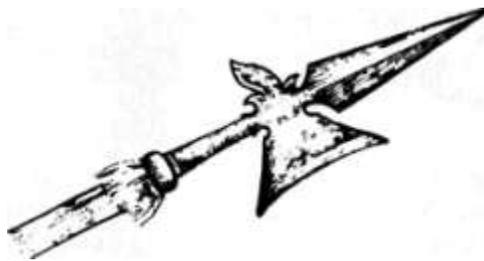
— P... Potter est dans le Devon avec le prince Maurice. J'ignore où se trouve Dell, je vous le jure ! Vous avez au moins recueilli un

renseignement qui vous permettra de poursuivre vos recherches. Maintenant, vous passez à la question suivante.

— Qui vous avait donné l'ordre d'attaquer ma maison et de tuer ma femme et mes enfants ? demandez-vous d'une voix vibrante de fureur.

Comprenant à qui il a affaire, il blêmit. — Je... je ne sais pas, dit-il. C'était Dell qui dirigeait l'opération. Je vous le jure ! Je ne voulais pas le faire ! Ne me tuez pas !

Sans tenir compte de ses supplications, vous poursuivez un instant votre interrogatoire, mais il ne sait rien de plus que ce qu'il vous a déjà appris et, en fin de compte, il ne vous reste plus qu'à prendre votre décision : allez-vous exécuter Harcourt (rendez-vous au [146](#)) ou le relâcher (rendez-vous au [9](#)) ?



192

Vous esquivez son assaut par une pirouette désespérée, et vous avez tout juste le temps de saisir la fourche avant qu'il ne se jette de nouveau sur vous. Lorsque vous pivotez sur vous-même pour l'affronter, il ne parvient pas à freiner son élan et vient s'empaler sur les dents acérées. Lâchant son couteau, il recule en titubant jusqu'au mur, le long duquel il s'affaisse lentement, les mains crispées sur le manche de la fourche. Dell est mort et votre mission de vengeance est achevée, mais, pour l'instant, vous n'éprouvez pas encore l'intime satisfaction que vous en attendiez. Quittant l'écurie, vous remontez en selle et vous vous éloignez de Hereford sans un regard en arrière. Si vous êtes déjà allé voir Cromwell en Est-Anglie, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).



192 *Vous esquiviez l'assaut de Dell par une pirouette désespérée.*

193

Bien que vous soyez mieux armé que le paysan qui vous fait face, celui-ci parvient à vous désarçonner d'un coup de gourdin, qui vous étend raide mort. C'est ici que votre aventure se termine, dans un trou perdu du Nottinghamshire.

194

L'épée de votre adversaire vous traverse de part en part, et vous mourez sans avoir achevé votre mission. Qui donc vengera votre femme et vos enfants, maintenant ? C'est ici que votre aventure se termine.

195

Vous faites approcher discrètement votre cheval, sortez votre pistolet, visez soigneusement, et appuyez sur la détente. Avec un sentiment de satisfaction, vous voyez Dell s'écrouler. Mais celle-ci est de courte durée, car les militaires qui l'entourent réagissent aussitôt en déchargeant leurs armes sur vous. Criblé de balles, vous vous effondrez dans la poussière. C'est ici que votre aventure se termine, mais, au moins, vous avez vangé votre femme et vos enfants.

196

Vous vous baissez brusquement, plongez sous le bras tendu, empoignez la main qui tient le couteau et vous vous collez avec Dell. Pour lui arracher son arme, il faut que vous soyez plus vigoureux que lui. Lancez deux dés. Si le chiffre amené est égal ou inférieur à votre total de Force, vous parvenez à vous emparer du couteau. S'il est supérieur, effectuez la même opération pour le compte de Dell. Continuez à lancer les dés jusqu'à ce que l'un de vous deux soit en possession du couteau.

DELL FORCE : 8

Si le couteau est entre les mains de Dell, rendez-vous au [11](#). S'il est entre les vôtres, rendez-vous au [159](#).

197

En arrivant à Hereford, vous observez attentivement les déplacements de Dell et repérez l'endroit où il est cantonné pour la nuit. Le soir venu, vous vous y rendez et vous le réveillez.

— Le roi a besoin de vos services, lui chuchotez-vous à l'oreille.

Il vous suit sans discuter. Vous le conduisez dans une écurie abandonnée, vous vous arrangez pour lui enlever son épée et vous le maîtrisez. Si vous êtes déjà allé voir Cromwell en Est-Anglie, rendez-vous au [126](#). Sinon, rendez-vous au [279](#).

198

Décision courageuse, mais téméraire ! La cavalerie royaliste vous serre de plus en plus près, et vous avez bien du mal à vous défendre. Et puis un royaliste s'approche à moins d'un mètre de vous et, en vous tournant vers lui, vous vous trouvez devant l'œil noir d'un canon de pistolet. C'est la dernière chose que vous verrez. Votre aventure se termine ici.

199

Le malandrin solitaire qui se tient derrière vous s'avance rapidement, vous interdisant tout espoir de fuite de ce côté, tandis que ses deux acolytes se rapprochent inexorablement. Il va falloir vous défendre avec vos poings, car vous n'avez pas l'habitude de ceindre l'épée pour vous rendre au Parlement. Vous battre à mains nues signifie que vous allez faire appel à votre Force. Vos agresseurs étant, eux, armés de gourdins, ils utiliseront leur Habilité. Vous n'avez donc pas la possibilité de diviser votre talent par deux dans l'espoir de réduire leurs chances de vous atteindre. Durant le combat, si vous amenez un

chiffre égal ou inférieur à votre total de Force, vous ferez perdre 1 point d'Endurance à votre adversaire. Mais n'oubliez pas que tout Assaut donne à chacun de vos trois adversaires une chance de vous atteindre !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MALANDRIN	6	3
Deuxième MALANDRIN	7	3
Troisième MALANDRIN	5	4

Comme ces hommes ne cherchent pas à vous tuer, si vous réduisez l'Endurance de l'un d'eux à zéro, il sera seulement assommé. En revanche, si, au cours d'un Assaut, vous amenez un double-as, vous le tuerez. Les règles sont les mêmes pour vous : si votre Endurance tombe à zéro, vous perdez connaissance, et si l'un de vos adversaires amène un double-as, vous êtes mort. Si vous triomphez de tous vos antagonistes, rendez-vous au 93. S'ils vous assomment, rendez-vous au [130](#). S'ils vous portent accidentellement un coup mortel en amenant un double-as, rendez-vous au [274](#).

200

Vous réunissez tous les hommes de votre compagnie et vous les admonestez vertement.

— Ce que vous avez fait n'est pas digne de puritains bien-pensants, déclarez-vous d'une voix tremblante de rage. Ces procédés-là sont bons pour les soldats du roi, et c'est contre cette dépravation des mœurs que nous nous battons. Conduisez-vous en bons chrétiens, sinon vous en subirez les conséquences. Honteux et confus, ils vous écoutent en silence, la tête baissée.

— A titre de sanction, leur dites-vous, nous passerons la nuit en plein champ. Et nous y resterons tant que nous n'aurons pas appris à nous comporter décemment. Rendez-vous au [254](#).



200 *Honteux et confus, vos hommes vous écoutent, la tête baissée.*

201

Lorsque vous arrivez au quartier général, le comte d'Essex vous reçoit avec un visage sévère.

— Capitaine Worden, dit-il, je viens d'apprendre que vos hommes ont incendié une auberge. Je ne tolérerai pas de tels procédés dans mon armée, et, à dater de ce jour, cette ville est soumise à la loi martiale. Tout soldat surpris à piller ou à manquer de courtoisie vis-à-vis des habitants s'exposera à des sanctions militaires. Veuillez en informer vos hommes et, à l'avenir, tâchez de les tenir en main.

Il vous donne congé, et vous vous retrouvez dans la rue, rongant votre frein avec une rage froide. Vous savez qu'Essex a raison et que vous auriez dû surveiller vos hommes. Etes-vous un officier ou un soudard sans cervelle ? Vous remontez en selle et partez rejoindre votre compagnie en ruminant l'algarade dont vous allez la gratifier. Rendez-vous au [200](#).

202

C'est avec une certaine appréhension que vous pénétrez dans la Chambre des communes pour y prononcer votre discours de réception. Vous basant sur vos expériences personnelles avec l'armée d'Essex, vous essayez de faire comprendre à l'assemblée des parlementaires à quel point cette guerre est atroce et inutile, et le peu de signification qu'elle a pour le petit peuple. Vous concluez en exhortant les députés à faire des ouvertures de paix au roi. Ce discours n'est pas très bien accueilli. Beaucoup de députés tentent de vous couper la parole sans même avoir la courtoisie de vous laisser terminer votre exposé. On entend crier : « Traître ! » et « Assis ! », et vos efforts pour achever votre discours sont déjoués par le président, qui passe rapidement à la question suivante de l'ordre du jour. Vous sortez de la Chambre des communes, écoeuré et dépité. Rendez-vous maintenant au [251](#).

203

L'après-midi, une délégation d'habitants de la ville vient vous trouver. Posément, sincèrement, ceux-ci vous expliquent que, maintenant que plusieurs des leurs sont morts, vous êtes désormais le seul que tout le monde acceptera comme chef. Il semble que vos concitoyens soient décidés à former une compagnie pour s'enrôler dans l'armée du Parlement et s'opposer par les armes à la tyrannie des troupes du roi. Ils sont parvenus à la conclusion que c'était le seul moyen de faire cesser la menace qui pèse sur leurs foyers et leurs familles. Ému par ce discours et comprenant qu'ils ont raison, vous ne pouvez qu'accepter, et le lendemain, après avoir fait vos adieux à votre épouse et à vos filles, vous prenez la route de Londres à la tête d'une compagnie de volontaires. Rendez-vous au [143](#).

204

Esquivant l'assaut de Dell, vous avez le temps de sortir votre pistolet, mais à peine celui de viser. Testez votre Adresse. Si vous réussissez, rendez-vous au [71](#). Si vous échouez, rendez-vous au [101](#).

205

Vous vous rendez directement à la petite ferme dans laquelle Cromwell a établi son quartier général, vous vous présentez à la sentinelle, et vous êtes rapidement introduit chez le colonel. Vous lui décrivez les soldats qui ont attaqué votre demeure et lui exposez les incidents qui se sont produits au cours des derniers jours que vous avez passés à Londres. Il hoche la tête, l'air sombre.

— Maître Worden, dit-il, je ne suis pas d'accord avec vos opinions politiques, mais je le suis encore moins avec ce qui vous est arrivé. Si, comme vous le soupçonnez, un membre du Parlement est responsable de ces méfaits, je ferai tout mon possible pour vous aider. Néanmoins, je ne pense pas que ce soit le cas. D'après la description que vous m'en avez faite, je peux

vous dire que je connais effectivement ces trois hommes, seulement il y a plus d'un mois qu'ils m'ont quitté. Ce sont des déserteurs, et je tiens autant que vous à les retrouver. La désertion est un crime sévèrement puni.

— Vous pouvez me donner leurs noms ? demandez-vous.

— Certainement. Ils s'appellent Harcourt, Potter et Dell. Dell, c'est celui auquel il manque deux doigts, et Potter, c'est le maigrichon qui porte un anneau à l'oreille. Je ne peux vous dire où ils sont allés ni d'où ils venaient. Mon régiment et mes besoins en hommes ont pris une telle extension que je n'ai plus le temps de me soucier de la provenance de mes soldats. Tout ce que je leur demande, c'est de savoir se battre.

Vous remerciez Cromwell de ses renseignements, et il vous souhaite bonne chance dans vos recherches. En sortant de la ferme, vous apercevez à proximité les feux de camp des troupes, et vous décidez d'interroger quelques soldats. Rendez-vous au [46](#).

206

Plusieurs semaines passent, et la guerre évolue lentement. Pour donner à l'armée d'Essex le temps de souffler, le Parlement se livre à une manœuvre dilatoire en mettant aux voix la décision d'envoyer au roi une proposition de traité de paix. Bien que vous sachiez que cette offre est hypocrite, vous ne pouvez pas faire autrement que de l'approuver, ne serait-ce que parce que son principe est bon. Le 7 novembre, Essex fait sa rentrée à Londres, et les Londoniens poussent un soupir de soulagement. Quelques jours plus tard, il repousse sans grand mal une timide attaque des forces royalistes. Comprenant que les hostilités se rapprochent dangereusement de la capitale, John Pym soumet au Parlement une motion visant à évaluer les biens de tous les habitants du royaume et à taxer chacun en fonction de sa fortune, pour pouvoir consacrer davantage d'argent à l'effort de guerre. La discussion promet d'être chaude. Quelle position

allez-vous adopter ? Si vous votez pour la motion, rendez-vous au [113](#). Si vous votez contre, rendez-vous au [87](#).

207

Le lendemain matin, les conseillers du roi l'exhortent se replier sur Hereford, et la retraite commence juste avant midi. Allez-vous en profiter pour vous approcher de Dell et l'abattre (rendez-vous au [195](#)) ou préférez-vous attendre, en espérant qu'une occasion favorable vous permettra de l'isoler tics autres soldats (rendez-vous au [197](#)) ?

208

Votre blessure vous fait perdre connaissance, ce qui vous évite une effroyable souffrance lorsque vous vous brisez la nuque en tombant de cheval. C'est ici que votre aventure se termine, dans une triste lande écossaise balayée par les vents.

209

En braquant votre pistolet sur l'homme tremblant, vous grommelez :

— J'aurais voulu vous faire souffrir autant qu'elles ont souffert. Vous ne méritez pas de mourir aussi rapidement.

Vous appuyez alors sur la détente, et la détonation se répercute sur les vieux murs de pierre suintants d'humidité. Tournant le dos au cadavre, vous ouvrez la porte de la grange et tendez l'oreille. Non loin de là, un groupe de cavaliers s'approche sur la route. Si vous souhaitez vous cacher dans la grange en attendant qu'ils aient passé leur chemin (du moins, l'espérez-vous), rendez-vous au [273](#). Si vous préférez sauter en selle et détaier en faisant confiance à votre bonne étoile pour qu'ils ne se lancent pas à votre poursuite, rendez-vous au [242](#).

210

Vous entreprenez la tournée des auberges et des tavernes fréquentées par les occupants royalistes en posant vos questions avec plus de prudence que jamais. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [37](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [91](#).

211

En approchant de Perth, vous constatez que la ville résiste encore aux troupes de Montrose. Étant donné la faiblesse de ses moyens de défense, les assaillants ont toutes les chances de l'emporter. Allez-vous attendre la fin de la bataille pour vous mettre à la recherche de Potter (rendez-vous au [124](#)) ou préférez-vous vous mêler aux combattants, avec l'espoir de découvrir celui-ci dans la confusion des engagements (rendez-vous au [184](#)) ?

212

Les cavaliers vous ont aperçu et, à votre grande surprise, ils se dirigent vers vous. Lorsqu'ils se rapprochent, vous comprenez qu'ils s'apprêtent à vous attaquer. Il va falloir vous battre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ROYALISTE	7	3
Deuxième ROYALISTE	8	4
Troisième ROYALISTE	6	3

Heureusement pour vous, vous possédez deux pistolets, alors que vos agresseurs en sont démunis, ce qui vous permet d'essayer de tuer deux d'entre eux avant qu'ils n'arrivent à portée d'épée. Choisissez vos cibles et testez deux fois votre Adresse. Si les dés vous sont favorables, les cavaliers touchés ne prendront pas part au combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [194](#).

213

Le lendemain matin, vous entendez un tumulte au rez-de-chaussée. Vous bouclez aussitôt votre ceinturon, vérifiez que votre pistolet est chargé et descendez en hâte voir ce qui se passe. Vos hommes se sont emparés du propriétaire de l'auberge, qu'ils accusent d'être papiste et royaliste. Il semble qu'ils aient découvert une lettre adressée par un officier de l'armée de Charles I^{er}, ayant séjourné à l'auberge lorsque les royalistes occupaient la ville, et qu'ils aient décidé de faire un exemple. Allez-vous rester à l'écart et laisser vos hommes se défouler sur ce partisan du roi (rendez-vous au [246](#)) ou tenter d'y mettre le holà (rendez-vous au [30](#)) ?

214

Exeter est ceinturée de remparts, à l'abri desquels les troupes du prince Maurice ont cherché refuge. Le bruit court que, au Parlement, le torchon brûle entre le comte d'Essex et sir William Waller, un autre général Tête ronde dont la mission consiste à enfermer le roi dans Oxford. Il semble que le roi soit parvenu à briser l'encerclement et qu'il se dirige actuellement vers la région où vous vous trouvez, pour tenter d'empêcher Essex d'attaquer le prince Maurice. Les troupes des Têtes rondes risquant de prendre les devants en faisant incessamment mouvement sur Exeter, la ville est étroitement gardée, et il ne vous sera pas facile d'y pénétrer. Si vous décidez de vous déguiser de nouveau en marchand, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez essayer d'escalader les remparts à la faveur de l'obscurité, rendez-vous au [77](#).

215

Vous votez pour la motion, bien que vous ne soyez pas entièrement convaincu. Le Parlement a-t-il réellement le droit de juger le roi ? Et quel sera le sort de Charles I^{er}, si jamais il est déclaré coupable ? Vous vous couchez l'esprit soucieux, et le lendemain, au réveil, ces questions vous tracassent toujours.



215 *Un messenger arrive, porteur de terribles nouvelles.*

Mais toutes ces considérations d'ordre politique sont balayées par l'arrivée d'un messager, porteur de terribles nouvelles. Il semble qu'un détachement de Têtes rondes ait envahi votre petite ville du Somerset et que les soldats aient saccagé les demeures de tous ceux qu'ils pensaient être des partisans du roi. La vôtre faisait partie du lot. Et ce n'est pas tout. Les yeux pleins de larmes de rage, le messager vous décrit la façon dont trois soldats ont pénétré chez vous et se sont emparés de votre épouse, Mary, qu'ils ont traînée derrière leurs chevaux sur toute la longueur de la rue avant de la tuer, ainsi que vos deux filles. En apprenant cela, vous êtes submergé par la colère et la douleur. C'est la colère qui l'emporte, et vous faites le serment de découvrir les trois hommes qui ont brisé votre vie en vous prenant les trois êtres que vous chérissiez le plus au monde. Vous enfourchez immédiatement votre cheval pour rentrer chez vous. Rendez-vous au [282](#).

216

— Monsieur, répondez-vous calmement, je suis quand même obligé de refuser. C'est une question de principe.

Hopgood hoche la tête.

— J'admire vos principes, vous dit-il, mais je déplore votre inconséquence. Je vous avais donné une chance de vous en tirer.

Il sort alors son pistolet et le braque sur vous. C'est la dernière vision que vous emporterez avec vous. Votre aventure se termine ici, par le sacrifice de votre vie à vos principes.

217

Lorsque les deux troupes s'affrontent, vous constatez qu'elles sont sensiblement égales en nombre.

Deux des parlementaires foncent aussitôt vers vous. Avant qu'ils ne vous atteignent, vous avez le temps de tirer sur l'un d'eux, ou sur les deux, mais comme vous êtes trop agité pour viser

posément, réduisez (provisoirement) votre total d'Adresse de 2 points. L'un des cavaliers ennemis est également armé d'un pistolet, et, pour éviter sa balle, il vous faut tester votre Agilité. Si vous réussissez, vous pouvez dégainer et combattre à l'épée. Sinon, rendez-vous au [228](#).

HABILETÉ ENDURANCE

Premier PARLEMENTAIRE	8	3
Second PARLEMENTAIRE	7	4

Si vous triomphez de vos deux agresseurs, rendez-vous au [190](#).
Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [228](#).

218

Lorsque vous détournez les yeux du cadavre de votre adversaire, vous constatez que les autres royalistes sont également morts, mais à quel prix ! Sur les marches de l'armurerie gisent aussi trois de vos concitoyens. En silence, vos compagnons contemplent avec horreur le gâchis dont ils sont responsables. Et puis l'un d'eux se tourne vers vous avec une détermination farouche. — Maintenant, maître Worden, dit-il, il va bien falloir que vous preniez le commandement. Et vous ne voyez pas comment vous pourriez refuser. Pendant que vos concitoyens se préparent à emporter les fusils et les barils de poudre, vous observez, pensif, les corps des royalistes. Pour que le roi envoie des soldats s'emparer des armes stockées dans les dépôts des comtés, il faut qu'il envisage sérieusement la guerre. Or, si vous êtes de taille à affronter ses soldats lorsqu'ils se présentent par petits groupes, comme aujourd'hui, le roi ne sera jamais vaincu sans qu'il y ait eu au moins une grande bataille rangée. Vous en concluez que la meilleure solution, pour que cette guerre prenne fin rapidement, est de former une compagnie avec tous ceux de vos concitoyens disposés à s'enrôler dans l'armée du Parlement. De retour dans votre ville, vous réunissez à nouveau vos concitoyens et leur soumettez votre projet. Beaucoup d'entre eux vous approuvent, et vous décidez de partir au plus vite pour

Londres, en espérant y trouver l'armée parlementaire. Le lendemain, après avoir embrassé votre femme et vos filles, vous prenez la route de la capitale à la tête d'une compagnie. Rendez-vous au [143](#).

219

Le trajet jusqu'à votre petite ville vous prend deux jours. En arrivant chez vous, vous constatez que votre maison a effectivement été incendiée, et vos voisins vous confirment que votre femme et vos enfants sont morts. Ils ont déjà pris toutes les dispositions nécessaires pour leur enterrement, mais, avant la cérémonie, vous demandez à ceux qui ont assisté au massacre de venir vous retrouver à la halle aux blés. Lorsqu'ils sont tous présents, vous prenez la parole. — Je vais me mettre à la recherche des coupables, déclarez-vous. Et quand je les aurai trouvés, je leur ferai expier leur crime par des tortures pires que tout ce que les démons de l'enfer pourraient imaginer. Mais j'ai besoin de renseignements. L'un de vous peut-il m'apprendre quoi que ce soit sur le compte de ces individus ? A quoi ils ressemblent, comment ils s'appellent, n'importe quoi. Un vieillard s'avance et dit qu'il croit avoir entendu l'un des trois soldats appeler l'un de ses compagnons « maître Harcourt ». Un autre témoin vous décrit les deux autres soldats. L'un d'eux était très maigre et portait un anneau d'or à l'oreille gauche. Contrairement à ses acolytes, il avait glissé trois pistolets dans son ceinturon. Le troisième larron était mutilé : il lui manquait deux doigts à la main gauche. Tous trois arboraient les couleurs de la cavalerie de Cromwell, que vous savez être actuellement cantonnée en Est-Anglie. Les yeux pleins de larmes, vous regardez descendre en terre les corps de votre femme et de vos enfants. Puis, dès que la première pelletée de terre a été jetée sur les cercueils, vous enfourchez votre cheval et partez. Si vous décidez d'aller en Est-Anglie, pour essayer de retrouver ceux qui ont exécuté cette tuerie, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez aller à Londres, pour tenter de découvrir ceux qui l'ont ordonnée, rendez-vous au [163](#).

220

Vous agrippant frénétiquement aux pierres, vous tentez d'escalader la muraille, mais la panique vous rend maladroit et vous n'avez pas encore atteint le faite que les soldats arrivent à portée de pistolet. Vous entendez la détonation, et vous êtes aussitôt foudroyée par une douleur atroce dans le dos. Lâchant prise, vous basculez à la renverse... C'est ici que votre aventure se termine.

221

Le lendemain, vous reprenez vos recherches. Le bruit court qu'Essex et le roi sont tous deux à proximité de la ville, et l'ambiance est assez tendue, les gens se demandant lequel arrivera le premier. Dans cette atmosphère d'incertitude, vous trouvez, peu de soldats disposés à bavarder, mais, en fin d'après-midi, en entrant dans une nouvelle taverne, vous tombez sur un groupe que force boissons ont rendu plus loquace. Rendez-vous au [75](#).

222

Plus tard, ce soir-là, on frappe courtoisement à votre porte. Vous allez ouvrir et vous vous trouvez devant un notable du village, l'un des hommes qui manifestaient précédemment sur la grand-place.

— Bonsoir, maître Worden, dit-il poliment. Il y a une réunion municipale dans la halle aux blés, et l'on aimerait que vous y assistiez.

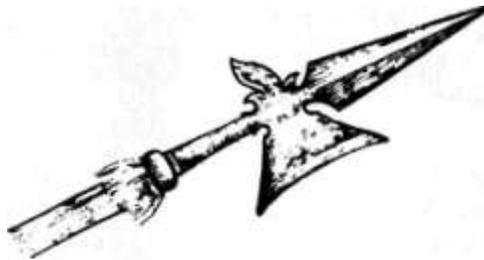
Curieux de savoir ce qui se passe, vous prenez votre chapeau et votre manteau et suivez votre visiteur jusqu'à la halle, qui borde la grand-place. Vous y trouvez réunie la quasi-totalité des hommes du bourg. En entrant, vous sentez tout de suite que l'ambiance est surexcitée et que les esprits sont échauffés. Vous prenez un siège et écoutez parler l'orateur, le meunier du village.

— Mes amis, déclare-t-il, nous sommes à la veille d'une guerre civile. Maintenant, personne ne peut plus en douter. En ce moment même, pendant que nous discutons, le roi rassemble ses troupes, et tous les honnêtes gens seront bientôt à la merci de ses soudards. Il faut nous unir pour défendre nos biens et nos familles. Vous êtes d'accord ?

Les villageois assemblés l'acclament, et beaucoup se lèvent, criant pour se faire entendre. La psychose de guerre a gagné votre paisible communauté et commence à porter ses fruits. Qu'allez-vous faire ? Vous joindre à vos concitoyens (rendez-vous au [16](#)) ou, sceptique, quitter la salle (rendez-vous au [82](#)) ?

223

Accepter semble être la meilleure politique. L'officier donne des ordres pour vous faire conduire à Oxford et, quelques heures plus tard, vous vous mettez en route avec une escorte. Cinq soldats royalistes vous accompagnent, et leur vigilance ne se relâche pas un instant. Il faudra au moins une semaine pour atteindre Oxford, mais, durant les deux premiers jours du voyage, vous n'avez à aucun moment la possibilité de leur fausser compagnie. L'après-midi du troisième jour, votre petit groupe approche de Tewkesbury, où vous comptez passer la nuit. Vos six chevaux arrivent en vue de la ville, occupée par les royalistes, lorsque vous apercevez soudain un autre peloton de cavaliers qui se dirige vers vous. Ayant rapidement identifié des soldats Têtes rondes, votre escorte fait halte et s'apprête à combattre, bien qu'elle soit inférieure en nombre. Allez-vous attendre le résultat de l'affrontement (rendez-vous au [90](#)) ou tenter de vous échapper (rendez-vous au [98](#)) ?



224

Vous arrivez à Church Stretton, où vous vous procurez des vivres sans difficulté, et vous rentrez à Ludlow en ayant accompli avec succès votre mission de ravitaillement. Rendez-vous au [127](#).

225

Testez votre Diplomatie. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au 49. Sinon, rendez-vous au [232](#).

226

Ce soir-là, vous dînez chez John Pym, le député le plus influent de la Chambre des communes et le chef de l'opposition parlementaire à l'autoritarisme royal. C'est lui qui, au terme d'âpres controverses, a fait voter par le Parlement la Grande Remontrance qui condamnait la politique du roi, démontrait que celui-ci ne s'était pas conformé au statut de la Pétition du Droit et contenait en germe la chute de Charles I^{er}. Pym est un petit homme rondouillard, doté d'une puissante personnalité. Il vous accueille chaleureusement.

— Bien que vous soyez nouveau à la Chambre des communes, Worden, vous dit-il, je me rends compte que vous êtes un homme dont les principes sont très proches des miens. Si cela vous convient, nous agirons de concert, à la Chambre, contre ceux qui manquent à la fois de courage et de jugement. Qu'en pensez-vous ?

En d'autres termes, il vous propose de rallier le groupe des députés qui le considèrent comme leur chef et votent suivant ses directives chaque fois qu'un projet de loi est soumis à l'assemblée. Si vous souhaitez adhérer à ce groupe, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [42](#).

227

Vous atteignez le sommet de la muraille et commencez à redescendre à l'intérieur de la ville. En tâtonnant à la recherche d'un point d'appui, votre pied descelle un bloc de pierre, qui tombe bruyamment sur les pavés de la chaussée longeant les remparts.

Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [183](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

228

Bien que les autres cavaliers de votre escouade aient triomphé de leurs adversaires, l'affrontement, pour vous, se solde par une défaite. C'est ici que votre aventure se termine, inachevée.



229

Lorsque vous quittez la Chambre des communes, vous n'êtes toujours pas convaincu. Le Parlement doit-il vraiment avoir le pouvoir de faire passer le roi en jugement ? Vous allez vous coucher en ruminant cette question, mais, le lendemain matin, toutes ces considérations politiques sont balayées de votre esprit. Un messenger arrive de chez vous, porteur de terribles nouvelles. Il semble qu'un détachement de Têtes rondes ait envahi votre petite ville du Somerset et que les soldats aient saccagé les demeures de tous ceux qu'ils pensaient être des partisans du roi. La vôtre faisait partie du lot. Mais ce n'est pas tout. Les yeux pleins de larmes de rage, le messenger vous décrit la façon dont trois soldats ont pénétré chez vous et se sont emparés de votre épouse, Mary, qu'ils ont traînée derrière leurs chevaux sur toute la longueur de la rue avant de la tuer, ainsi que vos deux filles. En

apprenant cela, vous êtes submergé par la colère et la douleur. C'est la colère qui l'emporte, et vous faites le serment de découvrir les trois hommes qui ont brisé votre vie en vous prenant les trois êtres que vous chériez le plus au monde. Vous enfourchez immédiatement votre cheval pour rentrer chez vous. Rendez-vous au [282](#).

230

L'officier n'est pas convaincu. — Si vous êtes un marchand, dit-il, alors où sont vos marchandises ? Où est votre boutique ? Pourquoi chercheriez-vous à faire des affaires dans une ville qui sera bientôt assiégée ? Non, je ne vous crois pas.

Qu'allez-vous faire ? Continuer obstinément à jouer la comédie (rendez-vous au [12](#)) ou révéler à l'officier le véritable motif de votre visite (rendez-vous au [155](#))?

231

Lorsque votre adversaire tombe de sa selle et est aussitôt piétiné par les sabots des chevaux affolés, vous vous apercevez que le combat tire à sa fin et que les deux camps sont en train de rompre. Avec vos compagnons, vous vous dégagez prudemment et rentrez faire votre rapport à Essex. Le résultat de votre premier affrontement avec les royalistes vous a vivement excité. Ces hommes appartenaient à la célèbre cavalerie du prince Rupert, et vous les avez néanmoins vaincus. Vous allez vous coucher, empreint d'un sentiment d'assurance. Le lendemain est un dimanche, le 23 octobre [1642](#), et vous êtes en train de vous préparer pour vous rendre à l'église lorsque des éclaireurs arrivent, signalant qu'on a aperçu l'armée du roi à cinq kilomètres au sud, sur la crête d'Edgehill qui domine la route conduisant à Oxford et à Londres. Essex décide de livrer bataille le plus vite possible, et les ordres fusent lorsqu'il commence à donner ses instructions à ses officiers. Bientôt, l'armée est de nouveau en marche, mais, cette fois, le trajet sera court et la bataille vous attend au bout. Rendez-vous au [34](#).



231 *Ces hommes appartenaient à la cavalerie du prince Rupert.*

232

Les pillards ne tiennent aucun compte de vos ordres, et vous finissez par capituler, comprenant que la surexcitation causée par la bataille doit se libérer d'une manière ou d'une autre. Rendez-vous au [131](#).

233

Si vous êtes allé en Est-Anglie au cours des semaines précédentes, rendez-vous au [20](#). Sinon, rendez-vous au [106](#).

234

Filant comme le vent, vous ne songez qu'à distancer votre escorte, mais un détachement de cavalerie Tête ronde tente de vous intercepter. Si vous tombez entre les mains des parlementaires, comment savoir s'ils vous croiront ou non ? Aussi éperonnez-vous votre cheval et galopez-vous encore plus vite. Testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

235

— A Banbury, répondez-vous. Voir mon père, qui habite là-bas et est gravement malade. Le fantassin royaliste ne paraît pas convaincu. Contournant votre cheval, il va jeter un coup d'œil dans les sacoches de votre selle, puis dans celles de votre compagnon.

— Cet homme est porteur d'une lettre adressée au Parlement ! s'écrie-t-il soudain, en reculant et en essayant de dégager le pistolet glissé sous son ceinturon.

Comprenant qu'il ne vous reste plus qu'à décamper au plus vite, vous éperonnez votre cheval. Testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au 3. Sinon, rendez-vous au 92.

En arrivant à la Chambre des communes, vous constatez que les députés sont moins nombreux que vous ne l'espérez, mais vous décidez de prononcer quand même votre discours. Vous sollicitez l'autorisation du président, déclarant que vous avez une communication urgente à faire à la Chambre, et il vous donne la parole. Vous relatez aux députés présents ce qui vous est arrivé au cours des derniers jours, en terminant par ce que vous avez appris en vous rendant chez vous. Après quoi vous vous rasseyez et attendez leur réaction. Lorsqu'elle se produit, ce n'est pas celle que vous escomptiez. Bien que beaucoup de députés vous expriment leurs condoléances pour votre deuil et les malheurs qui vous ont frappé, aucun d'entre eux ne paraît prendre au sérieux votre conviction qu'un membre du gouvernement est responsable de ces méfaits. On ne vous ménage ni les hochements de tête apitoyés ni les bonnes paroles, mais, dans l'ensemble, le comportement des députés semble indiquer qu'ils vous considèrent fou d'imaginer une chose pareille. Blessé et déçu, vous quittez la Chambre. Après l'échec que vous venez d'essuyer, il serait vain d'essayer d'interroger en tête à tête ceux que vous soupçonnez. Maintenant, ils savent tous qu'ils n'ont rien à craindre, puisque le Parlement vient de montrer qu'il accorderait plus de crédit à leurs paroles qu'aux vôtres. Il ne vous reste plus qu'une seule solution : découvrir les meurtriers de votre femme par vos propres moyens, et l'endroit le plus logique pour commencer votre enquête est évidemment le régiment de Cromwell. Rendez-vous au [237](#).

La route est longue entre Londres et l'Est-Anglie, mais vous vous y sentez en sécurité, car vous savez que la région que vous traversez est contrôlée par les parlementaires. Si vous avez été blessé récemment, vos plaies auront le temps de cicatriser durant le parcours. Vous vous êtes renseigné avant de quitter la capitale, et vous trouvez sans trop de difficultés le vaste camp de l'armée de Cromwell. Préférez-vous vous adresser directement à

Cromwell (rendez-vous au [205](#)) ou commencer par bavarder avec quelques-uns de ses soldats (rendez-vous au [119](#)) ?

238

Vous décidez de vous mettre en route sans plus attendre. Néanmoins, un problème se pose : à l'heure qu'il est, l'armée du roi Charles I^{er} contrôle presque certainement la route que vous devez emprunter pour gagner Londres. Si vous avez l'intention de voyager tel que vous êtes, au risque de vous faire arrêter, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez vous déplacer incognito, sans arme, comme un inoffensif habitant de la région, rendez-vous au [136](#).

239

Le roi vous écoute jusqu'au bout, puis secoue tristement la tête.

— Maître Worden, dit-il, il m'est impossible de vous croire sur parole. Votre loyalisme est par trop incertain, et il serait ridicule de ma part de vous autoriser à vous engager dans mon armée, ou même de vous laisser repartir d'ici, maintenant que vous avez assisté à nos préparatifs. Comment savoir combien de nos plans vous avez découverts ? Non, je suis obligé de vous garder prisonnier. Je m'en excuse si vous êtes de bonne foi, mais, si tel est le cas, j'espère que vous considérerez votre détention comme le meilleur moyen de me servir.

On vous emmène dans une cellule de la prison, où vous allez attendre la fin des hostilités. C'est ici que votre aventure se termine.

240

Les cavaliers sont des bretteurs trop expérimentés pour que vous puissiez les vaincre tous les trois. Inévitablement, l'un d'eux finit par percer votre garde, et vous sentez sa lame s'enfoncer dans votre poitrine. En vous effondrant, blessé à mort, vous l'entendez murmurer :

— En voilà un qui n'embêtera plus sir Henry. C'est ici que votre aventure se termine.

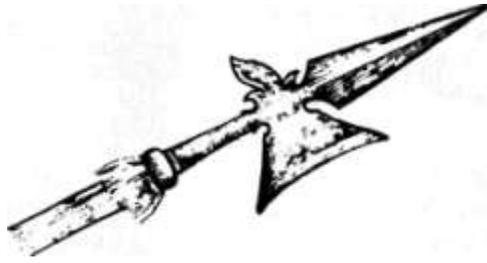
241

Vous revenez à la vie lentement et douloureusement. Lorsque vous tentez de vous redresser, tous les muscles de votre corps protestent avec un tel ensemble que vous préférez y renoncer. En regardant autour de vous, vous constatez que vous vous trouvez dans une petite pièce aux murs de pierre, éclairée par une fenêtre exigüe. Vous êtes couché dans un lit douillet, entre des draps de linon blanc, et votre blessure semble avoir été soigneusement pansée. Lorsque la porte s'ouvre, vous cherchez instinctivement une arme, mais la plaie de votre épaule vous rappelle à l'ordre, vous arrachant un gémissement de douleur. Une petite femme boulotte, aux vêtements éli-més mais propres, entre et vous aide à vous rallonger.

— Ne vous inquiétez pas, dit-elle avec un solide accent écossais. Ici, vous êtes en sécurité. Sa voix exprime la sincérité, et, avec un soupir de soulagement, vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Rendez-vous au [269](#).

242

Vous courez aux chevaux, détachez celui de Potter, enfourchez le vôtre et vous vous lancez à travers champs à bride abattue. La nuit est très sombre et, quand vous vous retournez, vous ne voyez pas grand-chose, mais, à cet endroit, le terrain est plat et dégagé, et vous finissez par distinguer vaguement les silhouettes de plusieurs cavaliers qui vous poursuivent... et se rapprochent. Le claquement sec d'un coup de pistolet retentit dans l'obscurité, et une douleur fulgurante vous laboure l'épaule droite. Déduisez 3 points de votre total d'Endurance et testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont défavorables ou si votre total d'Endurance se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [208](#). Si les dés vous sont favorables et qu'il vous reste au moins 1 point d'Endurance, rendez-vous au [187](#).



243

Le capitaine vous croit sur parole, mais il a des excuses : les combats incessants de ces derniers jours l'ont épuisé et vous avez su vous montrer convaincant. Il donne des ordres pour que l'on vous conduise à Potter et vous souhaite bonne chance pour votre mission secrète. Rendez-vous au [70](#).

244

Piquant des deux, vous abandonnez le champ de bataille et vous vous lancez à la poursuite de vos hommes. Vous faites un détour pour éviter la cavalerie royaliste, toujours aux trousses des fuyards, et rattrapez les survivants de votre compagnie non loin de Kineton. La panique les a complètement affolés. Allez-vous essayer de les reprendre en main (rendez-vous au [256](#)) ou y renoncer et vous joindre plutôt à un escadron de cavalerie parlementaire qui est en train de se regrouper dans les parages (rendez-vous au [140](#))?



245

Lorsque le crépuscule fait place à la nuit, Essex donne à l'armée l'ordre de camper sur place, au pied d'Edgehill. Épuisés de fatigue, les hommes obéissent sans protester, et chacun s'enroule dans sa couverture en se demandant ce que le lendemain lui

réservera. En vous étendant au milieu des soldats de votre compagnie qui ont rejoint l'armée, vous songez à ceux qui ne sont pas revenus. Certains, hélas, sont morts, mais d'autres ont fui la bataille parce qu'ils étaient terrorisés. Au fond de votre cœur, vous ne parvenez pas à leur en vouloir, et il y a même un petit coin de votre esprit qui se demande si, par hasard, ils n'auraient pas pris la seule décision raisonnable. En retournant cette idée dans votre tête, vous finissez par vous rendre compte que vous avez le choix entre deux possibilités : ou bien rester avec l'armée et voir ce qu'amènera l'avenir incertain du lendemain (rendez-vous au [267](#)), ou bien prendre la décision de fuir ce combat insensé et de rentrer chez vous, auprès de votre femme et de vos enfants, ce qui fera de vous un déserteur, mais, au moins, un homme vivant (rendez-vous au [261](#)).

246

Vous sortez dans l'air frais du matin en déplorant le fanatisme antipapiste qui aveugle jusqu'à vos propres soldats. De l'auberge, derrière vous, vous parviennent les cris de désespoir du tenancier dont vos soldats saccagent et pillent l'établissement, lacérant les tableaux qui ornent les murs, brisant les bouteilles et éventrant les tonneaux qui constituent son gagne-pain. Pendant un instant, vous n'entendez plus rien, puis les vociférations de vos hommes redoublent d'enthousiasme. Une odeur de brûlé vous fait tourner la tête. Des volutes de fumée commencent à s'échapper des fenêtres de l'auberge, tandis que les soldats se ruent à l'extérieur en s'esclaffant et en frappant des mains. D'autres militaires viennent se joindre à eux, et c'est une petite foule hilare qui regarde l'auberge brûler. L'anti-papisme est virulent dans l'armée du Parlement. Attristé, déçu par le comportement d'hommes que vous considérez jusque-là comme paisibles, vous surveillez le sauvetage des quelques chevaux appartenant à votre compagnie, pendant que l'auberge flambe de fond en comble. Tandis que vous éloignez votre cheval de cet affligeant spectacle, un messenger du comte d'Essex vous rattrape et vous invite à vous présenter au quartier général. Rendez-vous au [201](#).



246 *Une foule hilare regarde l'auberge brûler.*

Le lendemain matin, lorsque tous les hommes du bourg sont rassemblés sur la place, maître Sands vous conduit à l'armurerie du comté, située à sept ou huit kilomètres de là. En y arrivant, vous découvrez que cinq soldats royalistes ont déjà pris possession du bâtiment et qu'ils sont en train de rassembler toutes les armes pour les porter au roi. Devant cet abus de pouvoir, maître Sands voit rouge et, sans prendre le temps de discuter, il pousse un rugissement de fureur et se rue sur les soldats. L'officier qui commande le détachement sort tranquillement son pistolet et abat d'une balle en pleine poitrine maître Sands, qui s'effondre sur les marches de l'armurerie. Vous ne pouvez rester les bras croisés devant cet assassinat et, dégainant votre épée, vous escaladez le perron pour affronter le meurtrier. Derrière vous, vos concitoyens vous emboîtent le pas pour attaquer les soldats, mais vous n'avez guère le temps de regarder ce qu'ils font. Il vous faut combattre l'officier royaliste.

OFFICIER ROYALISTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [36](#).

Lorsque le Conseil de guerre prend fin, le lendemain, les ordres sont de faire mouvement vers le nord, loin de Cromwell et de ses troupes. Pour beaucoup de soldats, cette manœuvre prouve que le roi n'ose pas affronter le « Vieux Côtes de Fer », comme le peuple surnomme maintenant Cromwell, mais cette solution vous paraît la meilleure, à la fois personnellement et tactiquement. Remonter vers le nord permettra au roi d'épauler Montrose en Écosse, ce qui augmentera d'autant vos chances de retrouver Dell. Pendant que ce flot humain déferle vers le nord, on apprend qu'une armée royaliste, commandée par le colonel Robert Blake, s'est emparée de Taunton, et que les Têtes rondes qui assiégeaient Chester ont battu en retraite devant l'avance du

roi. A Ashby, vous recevez des renforts de cavalerie commandés par sir Marmaduke Langdale, mais vous apprenez également que Cromwell et Fairfax ont mis le siège devant Oxford. Rendez-vous au [89](#).

249

Coupant au travers du champ de bataille, vous vous dirigez vers l'endroit où se tient la suite du roi. Mais, avant d'avoir pu l'atteindre, vous devez vous frayer un chemin en éliminant un petit groupe de hallebardiers qui vous barrent le passage. Comme vous avez pris le temps de recharger votre pistolet, vous pouvez tirer sur l'un de ces fantassins avant de les affronter à la pointe de l'épée.

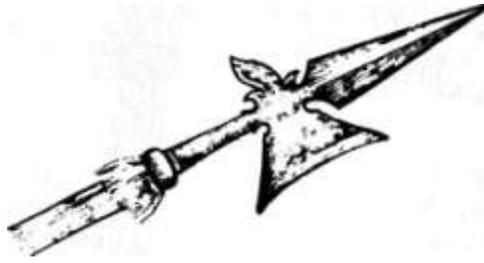
HABILETÉ ENDURANCE

Premier HALLEBARDIER	5	3
Deuxième HALLEBARDIER	6	3
Troisième HALLEBARDIER	7	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [45](#).

250

Pivotant sur vos talons, vous prenez vos jambes à votre cou et redescendez la ruelle en fonçant tout droit sur le malandrin qui vous barre le passage. Lorsque vous arrivez sur lui, il lève son gourdin, et vous faites un écart pour esquiver le coup. Pour savoir si vous y parvenez, testez votre Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [135](#). Si vous échouez, rendez-vous au [199](#).



251

Lorsque vous sortez de la Chambre des communes après votre désastreux discours de réception, l'un des députés qui étaient présents vous aborde dans le couloir. Vous reconnaissez sir Henry Vane, l'un des plus ardents partisans de la guerre et un ami intime de John Pym, le chef de l'opposition à l'absolutisme de Charles I^{er}.

— Votre discours n'a pas fait bon effet, dit-il. Vous ne trouvez aucune réplique adéquate à opposer à cette constatation.

— N'oubliez pas, poursuit-il, que cette assemblée soutient à fond le comte d'Essex et que nous souhaitons tous le retour du roi à Londres, afin de pouvoir lui exposer nos doléances.

Allez-vous le remercier de son conseil et passer votre chemin (rendez-vous au 95) ou discuter avec lui, arguant à nouveau du fait que cette guerre vous semble stupide (rendez-vous au 26) ?

252

Les caractéristiques du parlementaire sont les suivantes :

CUIRASSIER TETE RONDE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [270](#).



253

Sous votre déguisement de marchand prospère, vous faites route sans encombre vers le nord. Dans chaque village que vous traversez, l'on vous donne des nouvelles des troupes du prince Rupert. Vous apprenez ainsi que celui-ci s'est emparé de Stockport et qu'il donne actuellement un peu de répit à ses hommes avant de s'attaquer à Bolton, un autre fief puritain. Le 26 mai, vous arrivez à Stockport. Vous n'avez pas plutôt franchi les portes de la ville que vous êtes enrôlé de force dans l'armée. Le prince a besoin de tous les hommes qu'il peut se procurer, et votre costume ainsi que votre bonne mine font manifestement de vous une recrue de choix. Vous vous laissez embrigader dans la cavalerie royaliste en vous disant que c'est le meilleur moyen de vous rapprocher d'Harcourt. Néanmoins, deux détails vous tracassent : Harcourt a-t-il été tué au cours des derniers combats, et, si vous êtes appelé à vous battre, pourrez-vous vous résoudre à tuer un parlementaire ? L'armée est en pleine confusion, et votre engagement dans la cavalerie ne suscite ni objections ni questions indiscretes. Et maintenant qu'allez-vous faire ? Attendre en essayant de retrouver Harcourt sans rien demander à personne (rendez-vous au [78](#)) ou interroger les soldats au risque d'éveiller leurs soupçons (rendez-vous au [157](#)) ?

254

Le temps passe, et l'armée parlementaire reste à Worcester pendant qu'Essex essaye de se renseigner sur les mouvements de Charles I^{er}. C'est seulement au milieu du mois d'octobre que l'on apprend que le roi a quitté sa citadelle de Shrewsbury pour se mettre en marche vers Londres. Son armée passe pour compter

plus de treize mille hommes, un peu plus que la vôtre. Le comte d'Essex est décidé à l'intercepter en cours de route, et l'ordre de départ est donné. L'armée prend la direction de Warwick. Continuellement vous parviennent de nouvelles informations : le roi a été acclamé à Bridgenorth, il a atteint Kenilworth, il a déclaré votre lieutenant général, le comte d'Essex, coupable de haute trahison. Au cours de sa progression régulière vers Warwick, l'armée fait halte pour la nuit dans le village de Kineton. Tous les hommes qui disposent d'un cheval tout en n'appartenant pas à la cavalerie reçoivent l'ordre de se rassembler. En compagnie de beaucoup d'autres, vous écoutez les instructions et apprenez que vous devez participer à une corvée de ravitaillement, l'armée ayant un besoin urgent de vivres. La cavalerie proprement dite en est dispensée, car elle a passé la journée à effectuer des reconnaissances pour essayer d'établir le contact avec les forces du roi.

Vous vous mettez en route avec un important détachement de parlementaires et vous arrivez ainsi au village de Wormleighton. Rendez-vous au [114](#).

255

Le vote est défavorable à Pym. S'il vous est déjà arrivé de voter contre une motion de John Pym, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez-vous au [264](#).

256

Pour reprendre vos hommes en main, vous n'aurez pas trop de toute votre Diplomatie. Testez votre talent. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [160](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

257

Vous allez de feu de camp en feu de camp, interrogeant discrètement les soldats épuisés par la bataille, tant irlandais qu'anglais. A la quatrième tentative, vous tombez sur un homme qui connaît Potter. Il lance un appel, et une silhouette émerge de



257 *Vous allez de feu de camp en feu de camp,
interrogeant les soldats.*

l'obscurité, à la lisière du cercle de lumière projeté par le feu. La lueur dansante des flammes fait scintiller l'anneau d'or que le soldat porte à l'oreille, et vous sentez votre cœur flancher en reconnaissant l'homme que vous avez tant cherché. Potter s'approche et s'accroupit à côté de vous. — Vous me cherchez ? demande-t-il, un peu surpris. Pourquoi ? Qui êtes-vous ?

Croisant mentalement les doigts, vous lui répondez que vous venez le trouver de la part du prince Rupert, qui a besoin de lui pour un « petit travail » à exécuter dans le Sud. En entendant cela, une lueur s'allume dans ses yeux, mais à quoi est-elle due ? A la méfiance ou à la cupidité ? Testez votre Diplomatie. Si vous réussissez, rendez-vous au [70](#). Si vous échouez, rendez-vous au [139](#).

258

L'armée du roi est en train de faire ses préparatifs pour la campagne de printemps lorsqu'une mauvaise nouvelle parvient à Oxford : Shrewsbury est tombée aux mains des Têtes rondes. Le prince Rupert décide aussitôt de se mettre en marche vers l'ouest, afin de ne pas se laisser couper de la frontière du pays de Galles, où les troupes du roi lèvent bon nombre de recrues. 11 y a à peine vingt-quatre heures que vous êtes à Oxford, et vous n'avez pas encore eu la possibilité de vous mettre en quête de Dell. Et voilà qu'on vous expédie dans l'Ouest avec Rupert ! Pendant le trajet, vous vous consolez en vous disant que, puisque Dell est messenger, vous avez autant de chances de le rencontrer à Ludlow qu'à Oxford. En arrivant à Ludlow, Rupert donne l'ordre d'effectuer quelques opérations de nettoyage. Si vous êtes officier, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

259

Vous faites votre entrée dans la ville en écoutant d'une oreille distraite les conversations des soldats qui chevauchent à vos côtés. Ils devisent gaiement, ravis de la facilité avec laquelle ils

ont remporté la victoire. Et, soudain, une remarque attire votre attention.

— Ça s'est mieux passé qu'à Stockport, hein, Harcourt ? lance l'un des cavaliers. Vous tournez vivement la tête pour voir à qui il s'adresse. Son interlocuteur est un homme de taille moyenne, au visage chafouin. Votre cœur bat la chamade. Vous avez enfin trouvé Harcourt ! Durant tout le restant de la journée, vous vous efforcez de rester le plus près possible de lui, en rongant votre frein jusqu'à la nuit. Aux alentours de minuit, vous vous approchez du feu de camp autour duquel bivouaque sa compagnie et, tapi dans les ténèbres en dehors du cercle de lumière, vous observez votre proie en repérant soigneusement l'emplacement de son couchage. Plus tard, lorsque tout le monde dort, vous vous faufilez sans bruit jusqu'à la forme assoupie d'Harcourt... Si vous êtes allé en Est-Anglie au cours des semaines précédentes, rendez-vous au [191](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

260

La réponse de Cromwell à la lettre que vous lui avez adressée pour lui relater les événements des derniers jours ne se fait pas attendre. Il vous invite à lui rendre visite en Est-Anglie, où il fera son possible pour vous aider à identifier les hommes qui ont attaqué votre demeure, si ceux-ci appartiennent effectivement à son régiment. Dès le lendemain matin, vous enfourchez votre cheval et vous quittez Londres pour l'Est-Anglie. Rendez-vous au [237](#).

261

Vous sortez du camp au milieu de la nuit, sans vous faire repérer par les sentinelles, et prenez tout juste le temps d'enfourcher votre cheval avant de filer vers le sud. Le lever du jour vous trouve à des kilomètres du camp, sur la route de Londres. Vous ne savez pas encore ce que vous ferez en y arrivant, mais, au moins, vous ne serez plus obligé de vous battre. Vous avez, hélas,

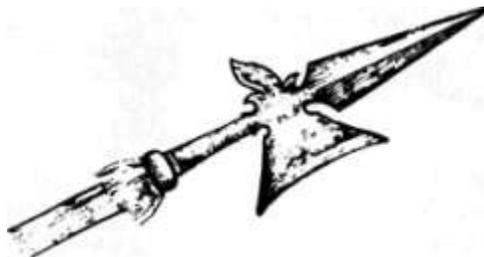
chanté victoire trop tôt. Un coup de feu claque derrière un arbre, sur votre droite, et votre cheval bronche avant de s'écrouler en vous désarçonnant. Vous vous relevez tout étourdi et, en regardant autour de vous, vous découvrez un petit détachement de fantassins royalistes, manifestement embusqués à cet endroit pour arrêter les déserteurs. Ils s'approchent en armant leurs fusils... C'est ici que votre aventure se termine.

262

Le lendemain matin, des patrouilles de reconnaissance ont exploré la région qui s'étend entre Market Harborough et l'emplacement des troupes de Fair-fax. Les deux armées se mettent en mouvement avant l'aube pour prendre position près du village de Naseby. Lorsque le soleil se lève, vous constatez que les forces du Parlement comptent quelque trois mille hommes de plus que celles du roi et que les armées adverses sont alignées sur deux monticules opposés, de part et d'autre d'une petite dépression herbeuse. Vous faites partie d'un important groupe de cavaliers réunis sous le commandement du prince Rupert, et, lorsque la bataille commence, celui-ci vous lance à l'assaut de la cavalerie d'Henry Ireton, sur l'aile gauche des parlementaires. Tandis que vous galopez vers une haie derrière laquelle l'ennemi vous attend, testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [156](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [5](#).

263

Qu'allez-vous faire après avoir quitté Hereford et l'armée du roi ? Retourner au Parlement (rendez-vous au [122](#)) ou aller ailleurs (rendez-vous au [132](#)) ?



264

Lorsque vous sortez de la Chambre des communes, un jeune partisan de Pym vous bouscule si brutalement qu'il vous fait tomber.

— Désolé, marmonne-t-il avec une évidente mauvaise foi.

Puis il poursuit son chemin. En le regardant s'éloigner, vous comprenez que vous avez dû vous faire un ennemi en votant comme vous l'avez fait. Rendez-vous au [28](#).

265

Vous posez votre pistolet sur le front d'Harcourt, à la naissance du nez, et plaquez votre autre main sur sa bouche. Il se réveille alors. Sans un mot, vous augmentez légèrement la pression du pistolet, pour vous assurer qu'il est bien conscient de la présence de celui-ci, puis vous lui faites signe de s'éloigner en rampant de la lumière du feu. Il s'exécute en silence, et vous vous rappelez à son bon souvenir en le poussant continuellement du bout de votre arme. Une fois sortis de la zone éclairée, vous l'autorisez à se mettre debout et l'emmenez rapidement loin des feux de camp de la troupe endormie, jusqu'à une maison abandonnée. Sous le porche, vous soulevez la clenche et la porte s'ouvre. Vous entrez en poussant Harcourt devant vous.

— Qui êtes-vous ? s'enquiert-il craintivement. Sans lui répondre, vous posez le canon de votre pistolet sur la paupière de son œil droit et vous rabattez le chien. Harcourt recule, mais vous le poussez contre le mur.

— Où sont Potter et Dell ? demandez-vous à voix basse.

Il essaye de hausser les épaules, mais ne parvient qu'à trembler de peur.

— Je ne sais pas, répond-il.

— Si, vous le savez.

De votre main libre, vous tirez votre poignard de votre ceinture et vous appuyez la lame sur sa gorge.

— Où sont-ils ?

Terrorisé, il essaye de parler, mais sa bouche est trop sèche. Il fait une nouvelle tentative.

— P... Potter est dans le Devon avec le prince Maurice. J'ignore où se trouve Dell, je vous le jure ! Vous avez au moins recueilli un renseignement qui vous permettra de poursuivre vos recherches. Maintenant, vous passez à la question suivante.

— Qui vous a donné l'ordre d'attaquer ma maison et de tuer ma femme et mes enfants ? demandez-vous d'une voix vibrante de fureur. Comprenant à qui il a affaire, il blêmit.

— Je... je ne sais pas, dit-il. C'était Dell qui dirigeait l'opération. Je vous le jure ! Je ne voulais pas le faire ! Ne me tuez pas !

Sans tenir compte de ses supplications, vous poursuivez un instant votre interrogatoire, mais il ne sait rien de plus que ce qu'il vous a déjà appris et, en fin de compte, il ne vous reste plus qu'à prendre votre décision : allez-vous exécuter Harcourt (rendez-vous au [146](#)) ou le relâcher (rendez-vous au [9](#)) ?

266

L'épée du cuirassier vous atteint à la cuisse, perforant votre jambière et paralysant votre jambe, dont l'artère sectionnée crache le sang à gros bouillons. Votre blessure est mortelle, et vous n'aurez plus l'occasion de régler vos comptes avec Dell. C'est ici que votre aventure se termine.

267

Au lever du soleil, Essex donne à l'armée épuisée l'ordre de se replier sur Warwick. Tout au long de la journée, vous êtes harcelés par la cavalerie du prince Rupert, mais vos propres cavaliers parviennent à former un écran à l'abri duquel l'infanterie peut battre en retraite. En arrivant à Warwick, votre premier soin est de chercher un cantonnement pour vos hommes. Vous trouvez ensuite un lit pour vous-même et vous vous y écroulez, mais vous avez l'esprit trop troublé pour pouvoir dormir. En se repliant, Essex a laissé la route vers Londres grande ouverte, et vous sentez, avec une terrifiante certitude, que le roi va en profiter. Si personne ne l'arrête, il pourra être à Londres dans quelques jours. Et le gros des troupes du Parlement est ici, à Warwick, en train de panser ses plaies. Vous finissez tout de même par sombrer dans le sommeil, troublé de rêves agités. Rendez-vous au [179](#).



268

Votre première journée de recherches se solde par un échec, et il vous faut maintenant trouver un endroit où dormir. Allez-vous courir le risque de passer la nuit à la belle étoile dans une ruelle déserte (rendez-vous au [65](#)) ou préférez-vous essayer de trouver une chambre dans une auberge (rendez-vous au [97](#)) ?

269

Le deuxième réveil est bien moins pénible, et vous êtes capable d'entretenir une conversation avec les fermiers qui vous ont recueilli. De pauvres gens, mais plus respectueux de la vie humaine que tous ceux que vous avez approchés au cours des derniers mois. Ils ne se soucient pas de savoir à quel camp vous

appartenez et encore moins de ce qui se passe « là-bas dans le Sud ». Ici, dans leur modeste chaumière, la guerre n'a apporté aucune perturbation, et ils continuent à vivre comme à l'accoutumée. Vous passez plusieurs semaines chez les Écossais et récupérez vos forces petit à petit, au fur et à mesure que votre blessure cicatrise. Heureusement, la balle a traversé votre épaule de part en part, et la plaie ne s'est pas infectée. Vous n'avez besoin que de repos pour retrouver toute votre énergie. (Vous pouvez ramener votre total d'Endurance à son niveau initial.) L'hiver passe et, lorsque la neige commence à fondre, vous sentez que le moment est venu de redescendre vers le sud. Potter vous ayant appris que Dell fait partie des messagers du roi, c'est tout naturellement à Oxford que vous devez vous rendre. La soif de vengeance que vous avez éprouvée en apprenant la mort de votre femme est toujours aussi vivace, et vous savez que vous ne trouverez pas la paix avant d'avoir mis la main sur Dell. Au début du mois de février [1646](#), vous sellez votre cheval et prenez une fois de plus la route du sud. Rendez-vous au [287](#).

270

En tombant de votre cheval sur le sol caillouteux, vous ne pouvez vous empêcher de songer à l'ironie du sort qui a voulu que vous soyez tué par un soldat de votre propre camp. C'est ici que votre aventure se termine.

271

Votre peloton de cavaliers est un peu inférieur en nombre, mais beaucoup mieux armé. Éperonnant vos chevaux, vous attaquez les villageois qui se dressent entre vous et les vivres dont vous avez un besoin si urgent. Un villageois isolé vous barre la route avec son gourdin et vous devez le combattre à l'épée, vos pistolets étant enfermés dans vos fontes.

VILLAGEOIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [193](#).

272

En sortant de la Chambre des communes au milieu d'un groupe de députés qui vous félicitent de votre discours, vous êtes abordé par sir Henry Vane, l'un des plus ardents partisans de la guerre. Il vous convie à dîner ce soir-là chez John Pym, le chef de la majorité parlementaire et le plus implacable ennemi du roi. Si vous désirez accompagner sir Henry Vane et vous allier avec Pym, rendez vous au [226](#). Si vous préférez ne pas vous engager avant de vous être fait une idée plus précise des tenants et des aboutissants du Parlement, rendez-vous au [95](#).

273

Vous entrez dans la grange et refermez la porte, l'oreille aux aguets. Loin de poursuivre leur chemin sur la route, les cavaliers semblent au contraire se diriger vers votre cachette. Ils arrêtent leurs montures devant la bâtisse, et vous entendez une voix annoncer :

— Leurs chevaux sont là, chef ! Jurant entre vos dents, vous vérifiez vos pistolets et faites jouer votre épée dans son fourreau. Vous ne savez pas combien ils sont, mais vous êtes décidé à vendre chèrement votre peau. L'occasion s'en présente vite. La porte de la grange s'ouvre à la volée, livrant passage à plusieurs soldats qui se ruent à l'intérieur en brandissant épées et pistolets. Vous réussissez à abattre les deux premiers lorsqu'ils franchissent le seuil, mais il y en a beaucoup d'autres... trop pour que vous puissiez les tuer tous. Lorsque vous recevez l'inévitable coup fatal, votre dernière pensée est pour votre femme et vos enfants assassinés. Qui les vengera, maintenant ? C'est ici que votre aventure se termine.



273 *Les cavaliers semblent se diriger vers votre cachette.*

274

L'un des malandrins vous assène un coup que vous n'êtes pas assez leste pour éviter. Le gourdin vous atteint à la tempe, vous fracturant le crâne, et vous vous écroulez, pratiquement mort avant d'avoir touché le sol. C'est ici que votre aventure se termine.

275

C'est avec un sentiment de honte pour la tâche que vous êtes contraint d'accomplir que vous vous joignez à d'autres soldats pour « donner une bonne leçon » aux villageois. Après quoi vous rentrez à Ludlow. Rendez-vous au [134](#).

276

— Mon commandant, répondez-vous avec indignation à Hopgood, je ne peux infliger un pareil traitement à des gens dont le seul crime est de défendre leurs biens !

Hopgood vous entraîne à l'écart et vous parle en tête à tête.

— A cause de votre conduite exemplaire au combat, dit-il, je vous mets en garde. J'ai donné un ordre, continue-t-il. En temps de guerre, l'insubordination est punie de mort. Je vous laisse une chance de vous ressaisir. Aussi déplaisant que cela puisse vous paraître, je vous ordonne de donner une bonne leçon à ces gens-là.

Allez-vous obéir à cet ordre (rendez-vous au [275](#)) ou persister à refuser, au risque de vous faire fusiller (rendez-vous au [216](#)) ?

277

L'apparition de deux autres cavaliers royalistes met un terme à vos hésitations. Ils foncent droit sur vous, botte à botte, et vous comprenez que vous n'éviterez pas l'affrontement. Si vous désirez décharger votre pistolet sur l'un d'entre eux, vous

pouvez le faire, mais ils sont si proches que vous ne pourrez tirer qu'une seule balle, et vous devrez ensuite vous battre à l'épée. Si votre coup de feu fait mouche, le cavalier que vous aviez visé ne sera plus en état de combattre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ROYALISTE	6	4
Second ROYALISTE	8	3

N'oubliez pas que, dans un combat à l'épée, vous avez la possibilité de réduire de moitié votre propre total d'Habilité, ce qui vous donne l'avantage de diviser par deux l'Habilité de l'un de vos adversaires. Si vous les éliminez tous les deux, rendez-vous au [295](#). Si ce sont eux qui vous tuent, rendez-vous au [86](#).

278

Haletant, vous vous détournez des corps de vos agresseurs pour regarder la petite foule qui s'est amassée. Il y a plusieurs soldats parmi les badauds, et vous comprenez que vous avez intérêt à ne pas vous attarder. Vous partez d'un pas alerte et, aussitôt tourné le coin de la rue, vous prenez vos jambes à votre cou. Des cris retentissent derrière vous, mais vos poursuivants perdent vite votre trace dans le dédale de ruelles où vous les entraînez. Vous estimez qu'il serait imprudent de demeurer davantage à Londres après ce guet-apens, qui, de toute façon, ne fait que confirmer vos soupçons quant au mobile de l'attaque contre votre demeure. Quelqu'un, au Parlement, souhaite vous voir mort ou aux cinq cents diables. Mais votre femme et vos enfants ont péri, et ce crime ne doit pas rester impuni. Vous décidez de vous mettre en route pour l'Est-Anglie dès le lendemain matin. Peut-être Cromwell pourra-t-il vous aider à identifier les assassins. Rendez-vous au [237](#).

Menaçant Dell de votre pistolet, vous le ligotez et commencez à l'interroger. Lorsque vous lui révélez votre identité, il déglutit péniblement, mais ne manifeste pas autrement son émotion. Pressé de questions, il vous explique que la mort de votre femme et de vos enfants n'a été qu'un simple épisode dans la mission dont il était chargé et qui consistait à terroriser les habitants de votre village. Il déclare qu'il est désolé pour vous, mais qu'il n'était qu'un soldat exécutant un ordre. Ces propos vous horrifient et vous font réfléchir à vos propres actes au cours des derniers mois. Parce que vous n'étiez qu'« un soldat exécutant un ordre », vous avez tué et pillé. Le fait que c'était dans un but personnel ne change rien à l'affaire. Chacun des soldats des deux camps pourrait en dire autant. Un sentiment de dégoût et de répugnance pour ce que vous avez accompli vous submerge. Comment la guerre peut-elle pousser des gens normaux, comme vous, à commettre de telles infamies ? Maintenant, votre mission de vengeance touche à sa fin. Mais il vous reste une ultime décision à prendre. Allez-vous exécuter Dell pour l'assassinat de votre famille (rendez-vous au [297](#)) ou, las de tuer, lui laisser la vie sauve et quitter Hereford (rendez-vous au [51](#)) ?

280

— Depuis quand faisons-nous la guerre aux civils ? demandez-vous, écoeuré. Cet homme est-il un soldat du roi, pour que vous le brutalisiez de la sorte ? Est-ce là vous conduire en vrais chrétiens ? Quelques-uns baissent la tête, gênés, et vous poursuivez.

— Sommes-nous des hommes honnêtes, bien-pensants, ou ne valons-nous pas mieux que les royalistes ? Pourquoi vous en prendre à cet individu, alors que le roi a des milliers de partisans plus coupables que lui ? Relâchez-le, ordonnez-vous.

Ils s'exécutent, et vous vous tournez vers l'aubergiste, en le fixant sévèrement.

— Vous avez intérêt à vous éclipser le plus vite possible, lui dites-vous. Ces soldats n'ont aucune raison d'éprouver de la sympathie pour les amis du roi et ses alliés papistes.

L'aubergiste quitte la pièce sans demander son reste, et les badauds qui s'étaient amassés se dispersent rapidement. Peu après, un soldat vient vous trouver et vous invite à vous présenter devant le comte d'Essex, le lieutenant général de l'armée. Rendez-vous au [74](#).

281

L'expectative d'un affrontement avec Cromwell pèse sur le trajet jusqu'à Oxford, mais la rencontre appréhendée ne se produit pas. Après avoir opéré leur jonction, les deux armées réunies se remettent en route, cette fois vers Stow-on-the-Wold, où doivent les rejoindre les autres troupes royalistes dispersées. Une fois ce rassemblement effectué, le roi dispose de plus de onze mille hommes. Il tient un nouveau conseil de guerre avec Rupert et le prince Maurice. Allez-vous rester avec l'armée du roi en espérant que Dell ne tardera pas à la rejoindre (rendez-vous au [248](#)) ou préférez-vous partir seul vers le nord à la recherche de Dell (rendez-vous au [7](#)) ?

282

En arrivant chez vous, vous constatez que le messager avait dit vrai. Votre maison est en ruine, et votre femme et vos enfants sont morts. On a déjà pris toutes les dispositions nécessaires pour leur enterrement, mais, avant la cérémonie, vous demandez à ceux qui ont assisté au massacre de venir vous retrouver à la halle aux blés. Lorsqu'ils sont tous présents, vous prenez la parole. — Je vais me mettre à la recherche des coupables, déclarez-vous. Et quand je les aurai trouvés, je leur ferai expier leur crime par des tortures pires que tout ce que les démons de l'enfer pourraient imaginer. Mais j'ai besoin de renseignements. L'un de vous peut-il m'apprendre quoi que ce soit sur le compte

de ces individus ? A quoi ils ressemblent, comment ils s'appellent... ?

Un vieillard s'avance et dit qu'il croit avoir entendu l'un des trois soldats appeler l'un de ses compagnons « maître Harcourt ». Un autre témoin vous décrit les deux autres soldats. L'un d'eux était très maigre et portait un anneau d'or à l'oreille gauche. Contrairement à ses acolytes, il avait glissé trois pistolets dans son ceinturon. Le troisième larron était mutilé : il lui manquait deux doigts à la main gauche. Maintenant, au moins, vous disposez de quelques éléments pour commencer vos recherches. Vous avez déjà appris que les soldats appartenaient à la cavalerie du prince Rupert, et vous savez que, aux dernières nouvelles, celle-ci était cantonnée à Shrewsbury. Les yeux pleins de larmes, vous regardez descendre en terre les corps de votre femme et de vos enfants. Puis, dès que la première pelletée de terre a été jetée sur les cercueils, vous enfourchez votre cheval et vous partez. Rendez-vous au [176](#).

283

Le sergent marque un temps d'arrêt, comme s'il avait l'impression de vous avoir déjà vu quelque part, mais il passe outre et vous vous retrouvez bientôt enrôlé dans le régiment de cavalerie du prince Rupert, un poste envié, probablement dû en partie au fait que vous possédez un cheval. Les montures se font rares, et tout soldat disposant d'un cheval est automatiquement versé dans la cavalerie. Rendez-vous au [258](#).

284

L'officier gît mort à vos pieds. Vous vous détournez du corps sans parvenir à vous sentir coupable. En dépit du fait que cet homme appartenait au camp du Parlement — le camp que vous considérez naguère comme le vôtre —, ce duel était une question de vie ou de mort. Vous n'aviez pas le choix. En sortant de la maison, vous constatez, en longeant la rue, que la conquête de la ville est achevée et que beaucoup de soldats royalistes, dont

certains cavaliers de votre propre escadron, ont commencé à piller et à détruire les habitations. Allez-vous essayer de mettre fin au sac de la ville (rendez-vous au [225](#)) ou préférez-vous l'ignorer (rendez-vous au [131](#)) ?

285

Lorsque le dernier de vos agresseurs s'écroule, vous tournez bride et vous partez rapidement vous mettre à l'abri. Quelques heures de chevauchée prudente vous permettent de contourner les troupes du roi Charles I^{er} et de reprendre votre voyage interrompu. Rendez-vous au [21](#).



286

— Nous fuyons les ravages de l'armée des Têtes rondes, répondez-vous en utilisant le sobriquet employé par les royalistes pour désigner les parlementaires. Ils ont incendié ma maison, ainsi que celle de mon voisin ici présent. C'est pourquoi nous nous rendons tous les deux à Banbury, où j'ai de la famille.

Le sergent hoche la tête avec commisération.

— Hier, nous avons remporté une grande victoire sur les Têtes rondes, vous dit-il. Ils prennent mal leur défaite. Passez, et priez pour que cette guerre soit bientôt terminée.

Suivant son conseil, vous franchissez le barrage et poursuivez votre route. Le restant du voyage s'effectue sans incident, et vous atteignez les faubourgs de Londres, en vous demandant avec une certaine curiosité en quoi vont consister vos nouvelles fonctions de membre du Parlement. On s'est déjà préoccupé de vous trouver un logement, mais un message assez troublant vous y

attend : votre arrivée au Parlement doit être marquée par un discours de réception. C'est à vous seul, durant la nuit qui précède cet événement, qu'il appartient de choisir le sujet que vous souhaitez aborder. Si vous décidez de parler de la guerre et des différends opposant le roi au Parlement, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez parler des gens du peuple que vous représentez et des sentiments qu'ils doivent éprouver, rendez-vous au [67](#). Au cas où vous auriez récemment subi des blessures, vous aurez maintenant le temps de vous en remettre.

287

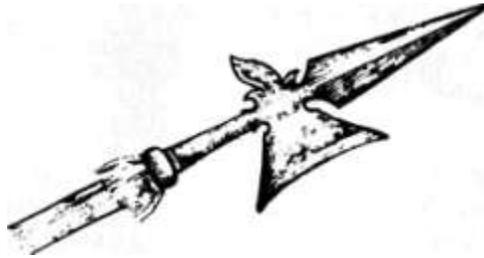
Il vous faut plusieurs semaines de cheval pour atteindre Oxford. En cours de route, vous entendez parler de la victoire remportée par Montrose à Inverlochy, dans les Highlands, où il a écrasé l'armée écossaise commandée par Argyll, et vous apprenez également que le roi a consenti à des négociations de paix avec le Parlement à Uxbridge, près de Londres, mais que personne ne paraît attendre grand-chose de cette entrevue. Les armées des deux camps sont en cours de réorganisation, et il semble que le roi cherche seulement à gagner du temps jusqu'à la fin de l'hiver. A ce moment-là, il pourra repartir une fois de plus en campagne contre les troupes parlementaires. En arrivant à Oxford, vous trouvez la ville étroitement gardée, mais on vous y laisse pénétrer sans la moindre difficulté. A peine avez-vous franchi les remparts que vous constatez que le roi enrégimente sous sa bannière tous les hommes valides. Comme vous ne pourrez pas échapper à ce recrutement en restant à Oxford, votre marge de manœuvre est assez limitée. Soit vous décidez de vous enrôler dans l'armée du roi comme simple soldat (rendez-vous au [56](#)), soit vous vous présentez à l'un des officiers du roi sous votre véritable identité et vous essayez de vous engager comme officier (rendez-vous au [48](#)).

288

Comprenant que vous ne parviendrez pas à convaincre votre interlocuteur, vous faites effectuer une volte à votre cheval et essayez de fuir, mais une balle de pistolet vous désarçonne. Pendant que s'éteint dans vos yeux la dernière lumière que vous verrez jamais, l'homme qui vous a abattu se penche sur vous et vous crache à la figure. — Fumier d'espion ! grogne-t-il. C'est ici que votre aventure se termine.

289

Devant la perspective d'une alliance militaire avec les Écossais, le Parlement se sent tout disposé à accepter le principe d'une religion « convenable », et la motion est votée. Pym vous remercie chaleureusement de l'avoir soutenu. Rendez-vous au [38](#).



290

Les covenantaires n'avaient peut-être pas l'intention de vous tuer, mais la malchance a voulu qu'un coup de gourdin vous atteigne au dépourvu, et vous vous écroulez sur les pavés, le crâne défoncé. C'est ici que votre aventure se termine — tué par ceux qui étaient censés être vos alliés.

291

Les covenantaires sont cinq, tous armés de gourdins. Ils sont bien décidés à vous administrer une solide raclée, peut-être même à vous tuer. Ils vous encerclent rapidement et commencent à converger vers vous. Vos pistolets étant tous les

deux chargés, vous pouvez les utiliser si bon vous semble. Si, au cours du combat, vous réduisez l'Endurance de l'un des covenantaires à 1 point, il prendra la fuite.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COVENANTAIRE	6	3
Deuxième COVENANTAIRE	7	3
Troisième COVENANTAIRE	7	4
Quatrième COVENANTAIRE	8	3
Cinquième COVENANTAIRE	8	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [290](#).

292

En faisant route vers le sud, vous apprenez qu'une grande bataille s'est déroulée à Marston Moor, près de York, où la cavalerie de Cromwell a contribué à infliger une cuisante défaite aux troupes du prince Rupert. La nouvelle vous est communiquée par un messenger qui vous dépasse en galopant vers Londres. En arrivant à Lyme, vous découvrez que l'avance du comte d'Essex a obligé les troupes du prince Maurice à se replier sur Exeter. Si Potter est encore en vie, c'est là qu'il doit se trouver. Avec un soupir de lassitude, vous tournez bride pour vous diriger vers Exeter. En cours de route, vous apprenez une autre nouvelle : des soldats irlandais ont débarqué dans le Nord pour prêter assistance au roi. Ils ont rejoint l'armée de Montrose, le lieutenant général du roi en Ecosse. Il semble que, en dépit de la défaite de Marston Moor, la guerre soit loin d'être terminée. C'est préoccupé par cette pensée que vous arrivez à Exeter. Rendez-vous au [214](#).

293

Vous demandez un rendez-vous à sir Henry Vane et, le lendemain, il vous reçoit dans son appartement du palais de Westminster, où il prête une oreille attentive à votre récit. Il vous présente ses condoléances pour la perte des vôtres et vous promet une enquête immédiate. Puis il se lève, estimant apparemment que la question est ainsi réglée. Vane est le député qui, dans le passé, vous a adressé à plusieurs reprises des menaces à peine voilées. Allez-vous le menacer à votre tour (rendez-vous au [149](#)) ou, n'attendant rien de sa prétendue « enquête », essayer de retrouver les coupables par vos propres moyens en allant en Est-Anglie (rendez-vous au [237](#)) ?

294

Vous vous joignez aux cavaliers de Rupert, qui se jettent dans la mêlée des fantassins engagés dans un combat meurtrier, à moins de deux cents mètres de l'endroit où se tient le roi. Trois hallebardiers semblent bien décidés à vous supprimer. Ayant rechargé votre pistolet, vous pouvez tirer sur l'un d'eux avant de dégainer votre épée pour vous défendre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HALLEBARDIER	5	3
Deuxième HALLEBARDIER	6	3
Troisième HALLEBARDIER	7	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [45](#).

295

Vous marquez une pause pour faire le point et vous constatez que vous êtes pratiquement coupé des forces parlementaires. Les cavaliers royalistes vous cernent de toutes parts, et, bien que

beaucoup d'entre eux se soient lancés à la poursuite de votre compagnie en déroute, plusieurs s'arrêtent pour vous attaquer. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour vous décider. Allez-vous suivre vos hommes (rendez-vous au [244](#)) ou rester et combattre (rendez-vous au [198](#))?

296

Les cavaliers royalistes ne vous ont pas encore repéré et, en suivant prudemment des chemins creux qui vous dissimulent à leurs regards, vous parvenez à contourner la patrouille de reconnaissance. Rendez-vous au [21](#).

297

Vous armez votre pistolet et l'approchez de la tête de Dell. La détonation met un point final à votre soif de vengeance, mais vous laissez curieusement insatisfait. Vous sortez de l'écurie, allez chercher votre cheval et quittez lentement Hereford. Rendez-vous au [263](#).

298

Détournant rapidement les yeux du soldat parlementaire que vous venez de tuer, vous constatez que la bataille est presque terminée. Les royalistes n'ont rencontré qu'une faible résistance, et Bolton est pratiquement entre leurs mains. Avec votre compagnie et des cavaliers appartenant à d'autres escadrons, vous pénétrez dans la ville pour l'occuper. Rendez-vous au [259](#).

299

L'officier qui commande le château de Tewkesbury écoute votre histoire avec sympathie. Lorsque vous avez terminé, il vous propose d'interroger les soldats qui vous ont amené. Pressé de questions, l'un d'eux vous révèle que beaucoup de cavaliers ont accompagné le prince Rupert dans sa marche vers le nord, de Shrewsbury à Stockport. Il se pourrait qu'Harcourt se trouve parmi eux. Cela vous donne au moins un nouveau but. Le

ressentiment ne vous laisse pas de répit, et l'officier vous autorise à partir sans plus attendre. Lorsque vous remontez en selle, il vous souhaite bonne chance. Rendez-vous au [253](#).

300

Écœuré par les intrigues politiques du Parlement, vous démissionnez de vos fonctions. Rendez-vous au [132](#).