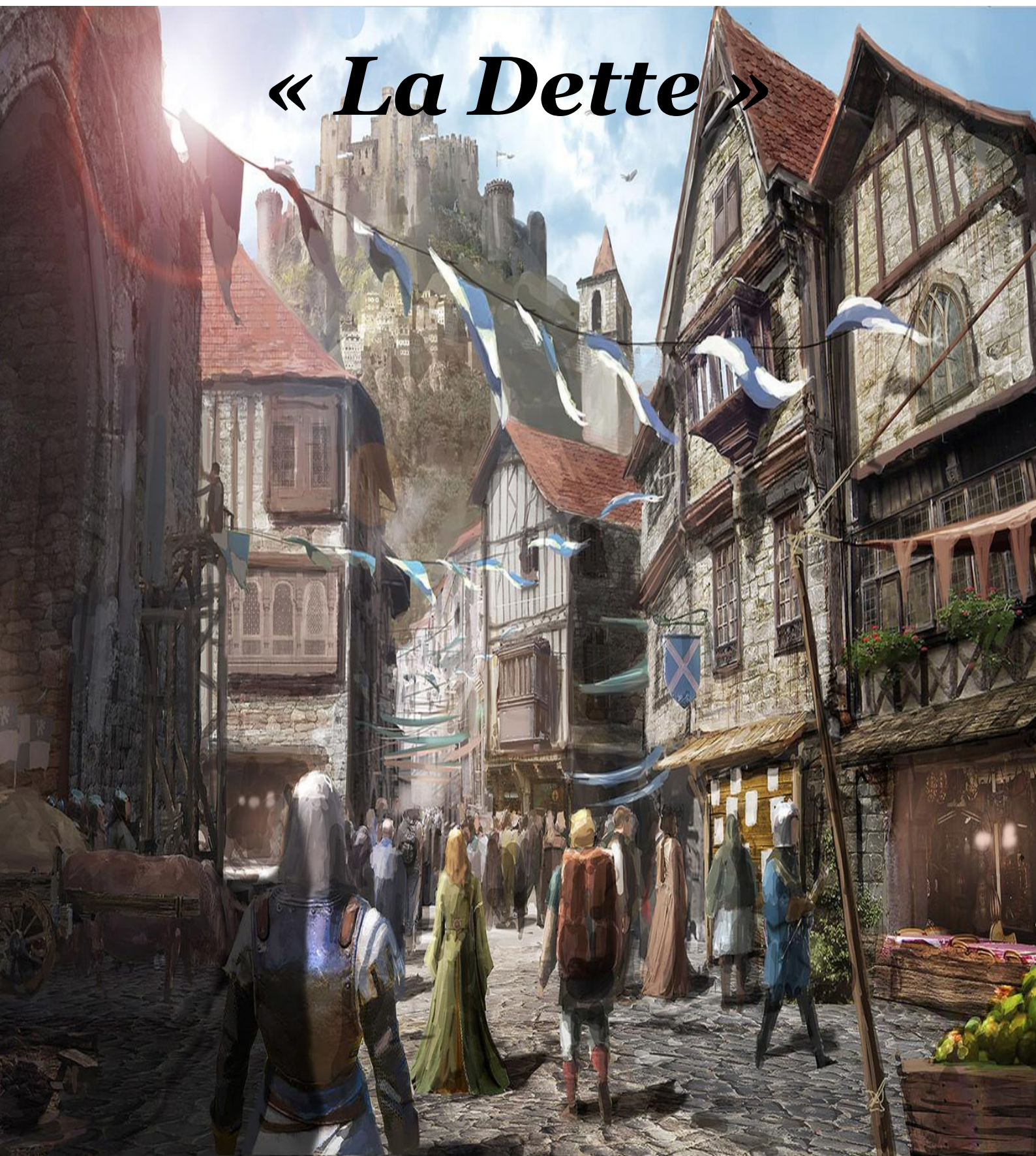


Un livre dont vous êtes le héros

« *La Dette* »



Collection : *Les défis de l'Histoire*
Auteur : A. BERGUIG (mars 2018)

Règles du jeu

Bienvenue dans cette aventure ! Aujourd'hui c'est vous qui êtes au cœur de cette histoire. Vous êtes téléportés au Moyen Age et devenez un personnage de cette époque. Vous serez **amenés à prendre une succession de graves décisions qui vous feront pénétrer au cœur des événements et de la vie quotidienne de cette période.**

Au fil de cette lecture vous serez confrontés à différentes missions, à différents choix. Chaque fois que vous vous trouverez devant une **alternative** (des choix), 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 commencée.

Vous trouverez dans ce livre les règles du jeu (vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et d'un dé à jouer ordinaire, en page 3, vous trouverez une **Feuille d'Aventure** 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 avec un **crayon**.

Quelques règles :

Pour les combats

Au cours de l'aventure, votre personnage sera parfois obligé de se battre. Dans ces cas-là, le paragraphe dans lequel le combat aura 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 affronterez, et le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre selon l'issue du combat.

Chaque fois que vous vous apprêtez à livrer un combat, notez **sur la Feuille d'Aventure les caractéristiques de votre adversaire**. Elles comprennent la puissance de votre adversaire (**Habilité**) et son total d'**Endurance**. Les vôtres seront indiquées sur cette même fiche.

L'issue du combat est facile à déterminer. **Lancez un dé** : vous additionnez le chiffre indiqué à vos points « Habilité » puis lancez une deuxième fois le dé pour calculer le score de votre adversaire (dé + Habilité).

- Si votre score est supérieur au score de votre adversaire, vous l'avez **touché** et vous lui **infligez** autant de **blessures que de points d'écart entre les deux scores**. Les blessures font **perdre des points d'Endurance** à votre ennemi.
- Si votre score est inférieur à celui de l'ennemi **c'est vous qui êtes blessé et touché**. Déduisez alors de votre propre total d'Endurance le nombre de points correspondants. 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 meurt en perdant son dernier point d'endurance. Vous possédez trois vies. Si vous les épuisez, vous mourez et devrez donc recommencer le livre depuis le début.

Pour les Capacités / Talents

Au cours de votre aventure, vous serez appelé à utiliser vos autres talents. Vous pourrez, par exemple, avoir à convaincre un chevalier 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 d'utiliser l'un de vos autres talents, **suivez les indications du paragraphe**.

A présent, vous pouvez commencer. Renseignez la feuille d'aventure (à l'aide du professeur) et rendez-vous au numéro 1 de cette histoire...

La Feuille d'Aventure

Mon Personnage

Mes Vies :



Endurance : 12 + (Un lancé de dé) = (Total de départ)

(Ne peut jamais dépasser votre score total de départ)

Habilité : (Un lancé de dé)

(Votre force naturelle au combat)

Talents/ Capacités : (Vous devez en sélectionner 2, ces choix seront définitifs ...)

- Courageux/ Téméraire
- Chance
- Diplomatie
- Initiative
- Force Physique

Liste d'équipement et d'objets transportés :

- ✓ Manuel d'Histoire
- ✓ Un crayon à papier + gomme
- ✓ Un dé à 6 faces
- ✓ Une épée rouillée (retrouvée dans la réserve d'histoire au collège Françoise Dolto)
- ✓ Une bourse de 10 écus (à indiquer dans la Bourse ci-contre)
- ✓
- ✓
- ✓
- ✓
- ✓



Bourse (écus)



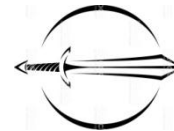
Nom : Lapierre

Prénom : Thomas

Age : 35 ans

Profession : marchand de draps

Famille : marié à Mary Lapierre, père de deux petites filles, Jeanne et Berthe



Feuille de combat

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

Adversaire :

Endurance :

Habilité :

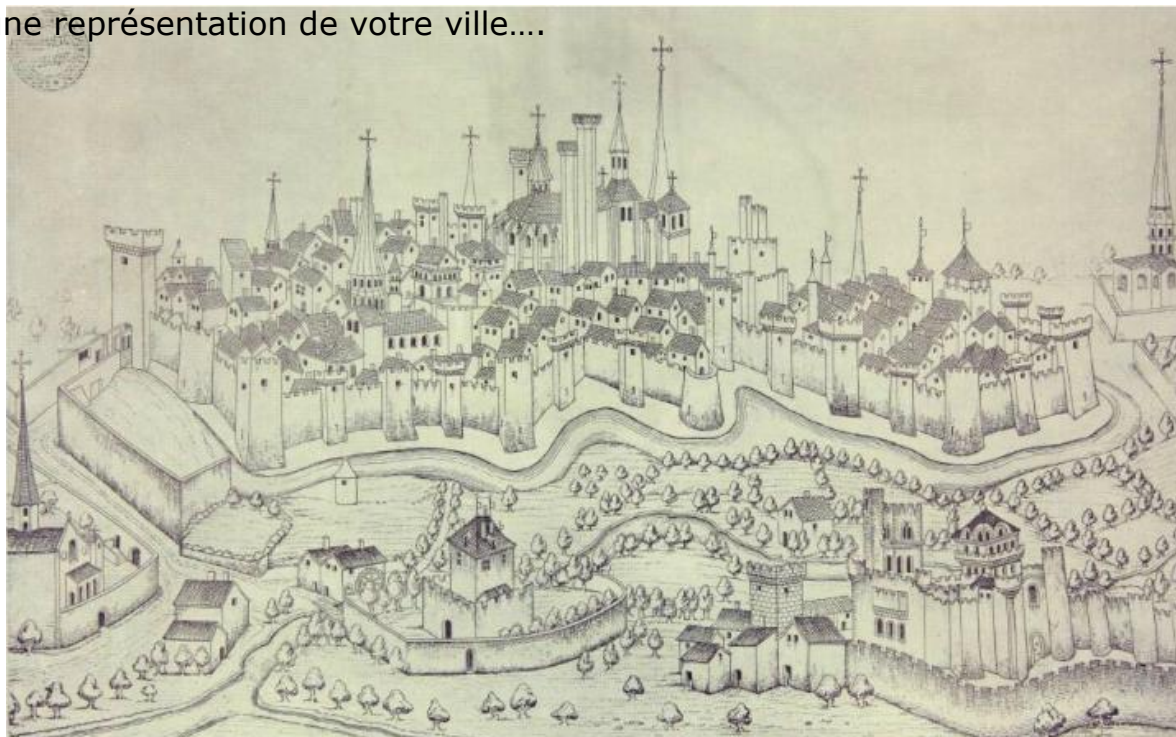
Portrait du héros et Prologue

Vous vous nommez **Thomas Lapierre** et vous êtes un **bourgeois** menant une existence tranquille dans une petite ville nommée **Clermont**. Vous avez une excellente épouse, Marie, 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 européen, 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.

Votre travail vous plaît énormément, **vous êtes un marchand de draps....** et vous effectuez de nombreux déplacements afin de rentabiliser votre affaire. Vous jouissez de l'estime de vos concitoyens et consacrez la plus grande partie de votre temps aux affaires et à l'exploitation du petit domaine que vous possédez à la lisière de la ville.

Voici une représentation de votre ville....



Source : Planche de l'armorial de Revel, vue de la ville de Clermont XVème siècle, archives départementales du Puy de Dôme.

Quels sont les différents éléments qui composent la ville de Clermont ?

Dans votre province, la vie s'écoule, calme et heureuse, jusqu'au jour où...

Rendez-vous au numéro 1.

1

Printemps 1452, en fin de journée...

Vous êtes assis à votre bureau, dans votre propriété de Clermont, en train de vérifier la comptabilité de votre affaire. Les résultats sont décevants... vous n'avez pas assez vendus de marchandises cette année, vous avez accumulé des dettes auprès de Jean Teigne qui vous réclame son argent depuis près de deux semaines... Vous retournez le problème dans votre tête lorsque votre épouse, Marie, fait irruption, visiblement inquiète et effrayée.

« Ils sont à la porte... Ils vous attendent... » S'écrie-t-elle. Alarmé, vous vous redressez brusquement.

-Est-ce Jean Teigne et ses sbires ? Lui demandez-vous.

- Oui... répond Marie affolée.

A ce moment précis, vous pouvez décider de **fuir**, rendez-vous au numéro 10, ou d'aller vous **entretenir (discuter) avec ces hommes**, rendez-vous au numéro 15.

NB : Si vous avez choisi comme capacité courageux/téméraire, vous ne pouvez pas vous enfuir.

2

Vous venez de remporter le combat contre le BRIGAND, **vous gagnez 1 point d'habilité** et récupérer son **carquois (3 flèches) et son arc** (N'oubliez pas d'inscrire ces nouveaux objets dans votre feuille aventure). Vous reprenez la route en direction de Bruges. Dorénavant vous allez être très vigilant...

Rendez-vous au numéro 17

3

Il est 6h du matin, les chevaux sont prêts ainsi que la marchandise. Vous embrassez votre femme et vos deux filles en leur promettant d'arranger les choses. Vous partez en direction de la ville de Bruges. Vous empruntez la grande route commerciale passant par Lyon puis par Paris.

Les heures s'enchaînent... Il est déjà tard, la nuit tombe... Il est temps de vous reposer et trouver un lieu pour dormir. Il vous faudra environ une semaine pour rejoindre la ville.

Quelques jours plus tard...

Vous êtes sur un petit sentier, le temps est maussade, la route est monotone. Soudain, vous êtes attaqué par un brigand qui cherche à vous détrousser...

- Vous décidez de **résister et de sortir votre épée** rouillée.... Un combat commence...
rendez-vous au numéro 6
- Vous décidez de **fuir**, vous donnez un coup de rênes aux chevaux et partez à toute allure... *rendez vous au numéro 11*

NB : Si vous avez choisi comme capacité courageux/téméraire, vous ne pouvez pas vous enfuir

4

Vous avez réussi ! L'accident a été évité. Vous avez frôlé le pire ! Vous reprenez vos esprits... Il faudra encore quelques jours avant d'atteindre Bruges...

Rendez-vous au numéro 17

5

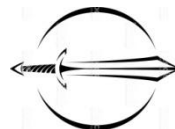
Que faites vous Ici ??!!! **Le Beffroi est la tour de la ville**, dans laquelle on plaçait des gardes pour surveiller la campagne avec une cloche qui servait d'alarme. Ce n'est pas dans ce lieu que vous pourrez vendre vos draps ! Allez au marché !

Rendez-vous au numéro 12

6

Le brigand s'adresse à vous, et vous laisse encore une chance de lui donner vos marchandises sans combattre. Vous refusez et n'hésitez pas à montrer votre bravoure. Il sort alors une flèche de son carquois et bande son arc. La corde est lâchée... la flèche vous passe au ras de l'oreille. Vous décidez de bondir sur le brigand situé à quelques mètres de votre position. Le combat s'engage. Il sort une dague.

Combat contre le BRIGAND : Endurance 6, Habilité 3



NB : Si vous avez choisi comme capacité Force Physique, Vous obtenez 1 point de plus en Habilité.

Si **vous remportez le combat**, rendez-vous au numéro 2

Si **vous perdez le combat**, rendez-vous au numéro 9

7

C'est la catastrophe ! Vous perdez le contrôle du chariot... Il se renverse avec toutes les marchandises. Vous perdez connaissance. Lorsque vous vous réveillez, quelques heures plus tard, vous avez une migraine atroce et quelques contusions sur le corps. **Vous perdez 3 points d'Endurance**. Il faut se remettre en route mais les marchandises sont éparpillées un peu partout sur le chemin...

La journée passe... vous finissez de rassembler les derniers paquets sur le chariot. Il n'y a pas une minute à perdre. La nuit tombe. Vous décidez de reprendre la route en direction de Bruges.

Rendez-vous au numéro 17

8

Vous vous rendez dans le quartier des fabricants et marchands de tissus ! Sauf que le tissu, vous l'avez déjà !!!!! Vous devez vendre vos draps ! Il faut trouver des clients ! Allez au marché.

Rendez-vous au numéro 12

9

Vous avez **perdu le combat contre le brigand** (veuillez supprimer l'un de vos cœurs sur votre feuille aventure. Vous redémarrez avec le même nombre de points Endurance qu'en début de partie). Vous perdez également 1 point d'habileté sauf si vous avez choisi comme capacité la chance, vous ne perdez pas de point.

Le brigand commence à fouiller vos poches... il y trouve **votre bourse. Il la vole** (veuillez gommer l'argent indiqué dans la bourse de votre feuille aventure). Il s'approche alors des marchandises... mais heureusement pour vous, des chevaliers passaient par là... Ces derniers voient la scène et décident de poursuivre le brigand en fuite.

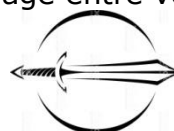
Vous reprenez vos esprits, rassemblez vos affaires, et partez en direction de Bruges.

Rendez-vous au numéro 17

10

Vous fuyez par la porte de derrière mais un des sbires de Jean Teigne, vous y attendait... Vous vous mettez à courir mais il vous rattrape... une lutte s'engage entre vous deux...

Combat contre le SBIRE : Endurance 4, Habileté 2



Si **vous remportez le combat**, rendez-vous au numéro 20

Si **vous perdez le combat**, rendez-vous au numéro 18



11

Vous prenez la fuite... Les chevaux sont lancés à toute allure sur ce chemin sinueux. Par chance, le brigand ne possède pas de monture... vous arrivez facilement à le distancer. Mais la vitesse est trop grande... un virage se présente à vous... allez-vous réussir à le surmonter :

Lancez le dé :

Si vous faites **un chiffre supérieur à 3 ou plus**, rendez-vous au numéro 4

Si vous faites **un chiffre inférieur à 3 ou moins**, rendez-vous au numéro 7



NB : Si vous avez choisi comme capacité Chance ou Initiative, ajouter 1 point de plus à votre score.

12

Vous allez enfin pouvoir vendre vos draps !

Bruges : une ville marchande et artisanale (Docs 2 et 3 et 4 pages 86-87)

1. Quelle est la fonction de cette ville ?
2. D'où proviennent les marchandises ?
3. Quels sont les produits vendus ?
4. Quels sont les métiers d'Arnolfini ? En quoi voit-on qu'il est un personnage important et riche ?
5. Relevez trois lieux utiles aux marchands dans le quartier des fabricants de tissus ?
6. Carte 1 page 84 : Quelle est la place de Bruges dans le commerce européen ?

3 Règlement du métier des foulons¹ de Bruges

1. Les jurés puniront ceux qui font mal leur métier.
2. Le temps d'apprentissage est fixé à deux ans pour les fils de foulons, trois ans pour les autres.
3. Les compagnons qui veulent passer maîtres paient au métier vingt sous s'ils sont fils de foulons, les autres trente sous.
4. Les maîtres doivent payer les salaires la veille du dimanche.
5. Nul homme du métier ne peut travailler le soir à la lumière.
6. Il est défendu de travailler le samedi après-midi.
7. Il est défendu d'employer d'autres ingrédients que le beurre et le suint² pour le foulage des étoffes.

D'après le règlement du métier des foulons de Bruges, 1303.

1. Chefs du métier qui représentent les artisans du métier auprès des autorités.
2. Matière grasse sécrétée par la peau du mouton.

7. Présentez le document.

8. Quel est l'objectif de ce document ? A qui est-il destiné ? Pourquoi ?

9. Recopie la définition d'une corporation (page 93) :

Foulon : personne dont le métier consiste à fouler le drap dans un liquide pour lui donner plus de solidité.

Après une bonne journée de labeurs, **Rendez-vous au numéro 21**

13

Vous rentrez dans votre demeure. Vous expliquez à Marie la situation... vous devez vous rendre immédiatement dans la ville de Bruges.

Veillez consulter le manuel : document 1 page 84

- 1/ Où trouve-t-on la majorité des grandes villes d'Europe ? Pourquoi ?*
- 2/ Quels sont les produits échangés en Europe ?*
- 3/ Où se situe la ville de Bruges ? Que peut-on dire de sa situation commerciale ?*
- 4/ Quelle route commerciale empruntera votre personnage ?*

Rendez-vous au numéro 3

14

Vous vous rendez à la Halle, mais pour y avoir une place et le droit de vendre vos marchandises, il faut payer une redevance au seigneur :

Payez 5 écus, gagnez 2 points d'endurance et rendez-vous au numéro 12

OU

Si vous n'avez plus de bourse, retournez au numéro 17



15

Vous prenez votre courage à deux mains et décidez d'aller voir Jean Teigne et ses sbires. Vous sortez de votre maison située dans les faubourgs, et retrouvez les hommes qui sont à quelques mètres de celle-ci, près du fleuve. La discussion est houleuse. Jean Teigne vous demande de restituer immédiatement l'argent... Vous lui demandez un délai supplémentaire de plusieurs semaines... afin de vous rendre à Bruges et de vendre une partie de votre marchandise.

Si vous avez choisi **la capacité « Diplomatie »**, Jean Teigne après vous avoir longuement écouté, est convaincu et vous accorde ce délai supplémentaire. *Rendez-vous au numéro 13*

Si vous **n'avez pas choisi cette capacité**, Jean Teigne décide également de vous accorder ce délai mais il décide de vous donner une petite leçon afin de ne pas vous faire oublier vos engagements... **Vous perdez 2 points d'Endurance.**

Rendez-vous au numéro 13

16

Vous vous rendez au comptoir afin de prendre un verre de vin, **payez 3 écus (à enlever du total de votre bourse) et gagnez 1 point d'endurance.** Vous le dégustez tranquillement... lorsqu'une personne, un paysan, vous aborde de façon agressive. Il vous confond avec un autre individu... **Ce paysan est ivre** et il a l'air de vouloir chercher le conflit...



Marchand de vin rouge, Miniature
Tacuinum sanitatis d'Ibn Butlân, XVe s. Paris,
BnF, Ms. Lat. 9333 f 85



- Vous essayez de le **raisonner** (Si vous avez choisi la capacité « Diplomatie », vous êtes obligé de choisir cette option)
Rendez-vous au numéro 28
- Vous décidez de partir en **l'ignorant et de rejoindre une auberge** afin d'y passer la nuit. (Si vous avez choisi la capacité « Initiative », vous êtes obligé de choisir cette option)
Rendez-vous au numéro 25.
- Vous décidez de vous **battre** avec lui (Si vous avez choisi la capacité « Force Physique », vous êtes obligé de choisir cette option)
Rendez-vous au numéro 24

17

Après un voyage éprouvant, vous arrivez enfin à Bruges... Quelle ville magnifique...

Veillez consulter le manuel : documents pages 86-87

Doc 1 page 86 : Quelle construction est à l'origine de la ville de Bruges ? Quand a été fondée la ville ?

Doc 4 page 87 : Plan de la ville de Bruges



1. Présente le document :

2. Entoure en rouge le beffroi (s'aider à l'aide de la photographie) et en vert la cathédrale Saint-Donatien

3. Repasse en rouge les limites de la ville au XI^eème siècle.
Repasse en vert les limites de la ville au XIII^eème siècle.

➤ Comment évolue la superficie de la ville de Bruges ?

➤ Que peut-on en déduire quant à l'évolution de sa population ?

4. Colorie en bleu les cours d'eau et canaux

➤ Explique pourquoi la présence d'un fleuve est importante pour la ville ?

5. Vocabulaire. Trouvez les définitions des mots suivants :

Beffroi :

Halle :

Faubourg :

En arrivant à Bruges, où allez-vous pour vendre vos draps ?

- Au marché**, rendez-vous au numéro 19
- Au quartier** des fabricants et marchands de tissus, rendez-vous au numéro 8
- Au Beffroi**, rendez-vous au numéro 5
- A la Halle**, rendez-vous au numéro 14

18

Vous avez **perdu le combat contre le sbire** (veuillez supprimer l'un de vos cœurs sur votre feuille aventure. Vous redémarrez avec le même nombre de points Endurance qu'en début de partie). Jean Teigne vous rejoint. Il vous demande de restituer immédiatement l'argent... Vous lui demandez un délai supplémentaire de plusieurs semaines... afin de vous rendre à Bruges et de vendre une partie de votre marchandise.

Rendez-vous au numéro 13

19

Vous arrivez sur la place du marché. Vous retrouvez une ancienne connaissance, Tyrion Landcaster, qui vous propose une petite place sur son stand afin de vendre vos marchandises.

Rendez-vous au numéro 12

20

Vous venez de **remporter le combat contre le sbire, vous gagnez 1 point d'habilité**. Toutefois Jean Teigne a eu le temps de vous rejoindre pendant que vous étiez occupé... Il vous demande de restituer immédiatement l'argent...

Vous lui demandez un délai supplémentaire de plusieurs semaines... afin de vous rendre à Bruges et de vendre une partie de votre marchandise. Voyant votre combativité, il accepte votre proposition.

Rendez-vous au numéro 13

21

Vous avez bien vendu aujourd'hui, vous venez de **gagner 132 Ecus** (vous pouvez l'ajouter à votre case Bourse sur la feuille aventure). Mais vous n'avez pas encore assez d'argent pour rembourser Jean Teigne... Il vous reste quelques marchandises à vendre... Il va falloir aller aux foires de Champagne. Mais pour l'heure, il est déjà tard, qu'allez-vous faire ?

- Aller à la taverne** pour décompresser de vos multiples aventures, *rendez-vous au numéro 22*
- Allez dans une auberge**, en périphérie de la ville, afin d'y passer la nuit, *rendez-vous au numéro 25*





22



Vous arrivez à la Taverne située près de l'Hôtel de ville. Il y a déjà beaucoup de monde. Vous décidez de :

- Prendre un verre de vin**, rendez-vous au numéro 16
- De jouer à un jeu de hasard** afin de gagner ou de perdre de l'argent, rendez-vous au numéro 30

NB : Si vous avez choisi comme capacité Chance ou Initiative, vous êtes obligé de jouer au jeu de hasard.

23

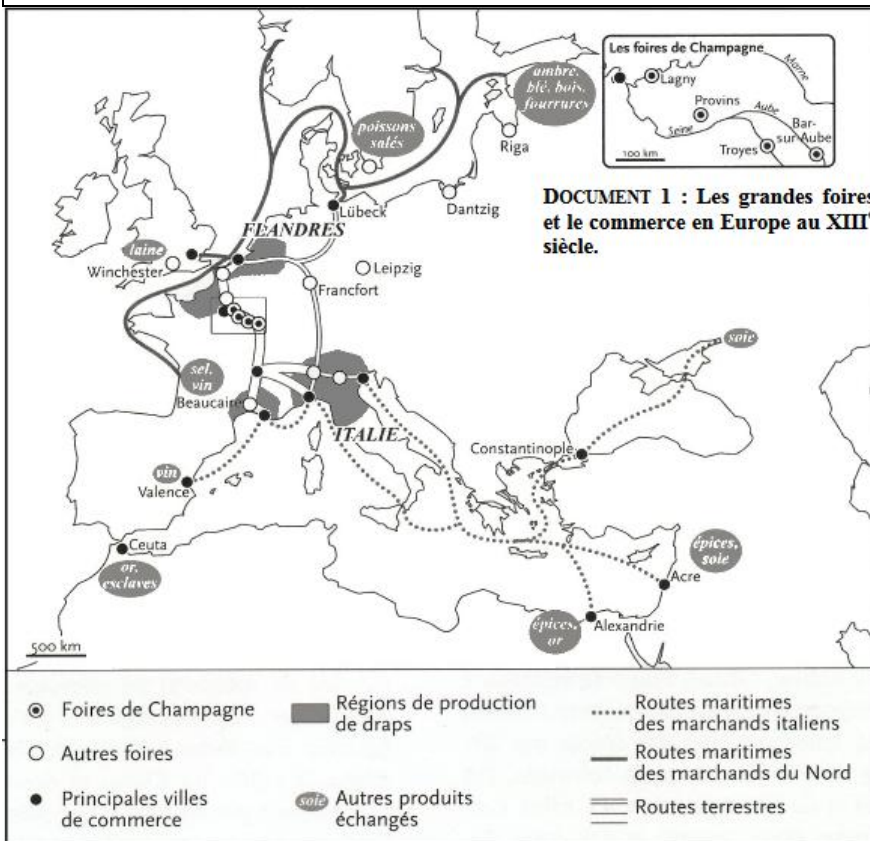
Vous vous réveillez, vous avez passé une très bonne nuit de sommeil. Vous **gagnez 1 point d'endurance**. Il est à présent temps de partir en direction **des foires de Champagne**.

Veillez consulter le manuel page 84 + la carte ci-dessous.

1/ Qu'est-ce qu'une foire ?

2/ Où se situent les foires de Champagne ?

3/ Doc 1 : Pourquoi la position des Foires des Champagne est-elle intéressante pour les marchands ?



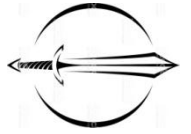
Vous prenez la route en direction des Foires de Champagne...

Rendez-vous au numéro 35

24

Le paysan ne vous laisse pas le choix... vous êtes obligé de le combattre...

Combat contre le PAYSAN IVROGNE : Endurance 4, Habilité 0



Si vous **remportez le combat**, vous **gagnez un point d'Endurance** et vous décidez de trouver un lieu pour dormir cette nuit, *rendez-vous au numéro 25*

Si vous **perdez le combat**, vous **perdez une vie** (veuillez la supprimer sur votre feuille d'aventure), et vous décidez de trouver un lieu pour dormir cette nuit, *rendez-vous au numéro 25*

25

Vous vous rendez à **l'auberge**. **Le repas et la nuit vous coûteront 22 écus** (Veuillez soustraire l'argent de votre bourse). Vous prenez votre repas en compagnie d'autres marchands. Vous discutez avec eux et parlez de nombreux sujets notamment du comte de Flandres ...



Document 3 page 95

1/ Présentez le document.

2/ Que promet le comte ? Pourquoi ? Quel est son intérêt ?

3/ De qui vient cette demande ?

4/ Page 85 : Quel est le nom du texte qui octroie ces libertés ?

Il est tard... Vous avez une longue route qui vous attend demain matin... Vous montez alors dans votre chambre pour vous coucher.

Rendez-vous au numéro 23

26

Vous vous engouffrez dans la ruelle, mais cette dernière se révèle être une voie sans issue... D'autre part, il y a des personnes un peu louches... vous décidez de rebrousser chemin et de retourner prendre la voie de gauche. *Rendez-vous au numéro 33.*



27

C'est **Jacques Cœur** ! (Veuillez lire le document 1 page 94 du manuel)
Rendez-vous au numéro 34

28

Vous essayez de raisonner le paysan qui est très en colère...

Lancez le dé :

Si vous faites **un chiffre supérieur à 3 ou plus**, rendez-vous au numéro 32

Si vous faites **un chiffre inférieur à 3 ou moins**, rendez-vous au numéro 24



NB : Si vous avez choisi comme capacité Chance ou Initiative, ajoutez 1 point de plus à votre score.

29

Vous marchez dans ces rues, vous les observez ...

Ruelle des chats à Troyes en Champagne



Ruelle de type médiévale à Troyes en Champagne



1/Décrivez les rues médiévales

2/ D'après vous, quels problèmes peut-on rencontrer dans ces rues ?

Rendez-vous au numéro 38



30

Vous vous installez à une table avec deux autres personnes pour jouer aux dés. Vous décidez de **miser 10 écus**.

Le joueur obtenant le plus grand chiffre à son dé remporte 30 écus. Veuillez lancer 3 fois le dé et indiquez le score dans chaque case ci-dessous. Vous jouez en dernier.

Joueurs :

Jehan Bonnet

Jan Tafur

Vous

Si vous **remportez la mise**, ajoutez **30 écus** à votre bourse...

Si vous **perdez la mise**, enlevez **10 écus** à votre bourse....



Il se fait tard... il est temps de trouver un lieu pour la nuit, vous vous dirigez à présent à l'auberge, *rendez-vous au numéro 25*.



31

C'est le moment tant attendu, le paiement ! **Vous venez d'obtenir 105 Ecus** (Veuillez les inscrire dans votre bourse). Vous avez dorénavant assez d'argent pour rembourser votre dette auprès de Jean Teigne.

Pour vous détendre un peu de votre dure journée de labeurs, vous décidez de vous promener dans les rues de Troyes... *Rendez-vous au numéro 29*.

32

Avec vos talents de diplomate, le paysan finit par se calmer et vous écouter. Vous restez avec lui pendant plus d'une heure... Il avait finalement besoin d'une oreille attentive pour écouter ses malheurs. Il finit par s'excuser et vous donne un objet pour se faire pardonner.

Vous obtenez : **Une potion « remède »** (veuillez l'inscrire dans les objets de votre feuille d'aventure) qui vous permet **d'augmenter de 3 points vos points d'Endurance si ces derniers sont inférieurs à 5**. Il faut donc l'utiliser à bon escient (vous pouvez l'utiliser au cours d'un combat).

A présent il se fait tard... Il faut trouver un lieu pour la nuit, *rendez-vous au numéro 25*.

33

Vous prenez le passage de gauche. Cette rue est très animée, il y a beaucoup de monde... D'ailleurs vous pouvez entendre une douce musique... **un troubadour et son ménestrel** enchantent les bourgeois de la ville de Troyes.

En voici l'extrait...

1/ Présentez le document (nature, auteur, date, source, thème)

2/ Identifiez les différents métiers que Galeran croise en ville.

3/ Relevez les marchandises vendues. Soulignez-les en bleu.

4/ Soulignez en vert les loisirs des habitants de la ville.

La vie des rues au Moyen-Age

Galeran entre dans la ville,
Il en est qui jouent aux échecs,
D'autres se distraient au jeu de dames. [...]
Ici sont à vendre des chevreuils
Et des viandes et autres venaisons (1).
On serait vite lassé
De nommer et dénombrer
Les poissons que l'on vend à l'ombre ;
Vous pouvez voir en chemin
Quantité de poivre et de cumin [...]
D'autres épices et de cire.
Ici ce sont les changeurs (2) rangés en file
Qui exposent devant eux leur monnaie.
Là il y en a vingt, là il y en a cent
Qui montrent des lions et des ours [...]
Au milieu de la ville, aux carrefours
L'un joue de la vielle (3) et l'autre chante
C'est la fête !

D'après *la chanson de Galeran de Bretagne*,
XII^{ème} siècle

1. Le gibier
2. Banquiers
3. Instrument de musique

Vous restez quelques instants, vous écoutez avec joie ces paroles et cette musique... D'autres personnes sont autour de vous pour profiter de cette mélodie, quand soudain, vous **reconnaissez parmi eux, un ami de longue date**... Vous allez le saluer. *Rendez-vous au numéro 27.*

34

Vous êtes très heureux de revoir ce vieil ami. Cela faisait plusieurs années que vous n'aviez pas eu de ses nouvelles.

Vous vous êtes entretenus pendant près de deux heures... Jacques vous a raconté comment il avait développé ses activités dans toute l'Europe, comment il était devenu banquier et avait même prêté de l'argent au roi Charles VII. Il était devenu une personne très importante grâce au commerce européen...

Vous seriez bien resté encore quelques heures à discuter avec Jacques, mais vous avez une longue route qui vous attend demain... **Il est temps de partir se reposer dans une auberge.** *Rendez-vous au numéro 36.*

35

Après deux jours de voyage, vous arrivez à la foire de Troyes. Vous installez votre stand...

Les foires au Moyen Age

2/ Doc 2 : Sur quelle période se déroule les foires de Champagne ? Pourquoi est-ce intéressant pour les marchands ?

3/ Doc 2 + Doc 1 page 96 : Comment se déroule une Foire ?

4/ Doc 2 : En moyenne quelle est la période d'une foire ?

5/ Doc 3 : Que fait le Comte de Champagne ? Pourquoi ?

6/ Doc 4 : Que garantit le comte de Champagne ? Combien de temps dure cette garantie ?

7/ Doc 1 page 96 : Comment sont installés les marchands ?

8/ Doc 8 : Comment s'organise les paiements ? Quel système est mis en place ?

DOCUMENT 2 : Calendrier et déroulement des foires de Champagne au XIII^e

janvier février mars avril mai juin juillet août septembre octobre novembre décembre



Le déroulement d'une foire en Champagne

La « montre »	La « vente »			Les « paiements »
installation des baraques et stockage des denrées	draps et étoffes	cuir et peaux	marchandises au poids, épices, teintures	règlement des opérations commerciales
8 jours	10 jours	10 jours	10 jours	14 jours

DOCUMENT 8 : Une lettre de change

à Gênes (Italie) à Barcelone (Espagne)



D'après une lettre de change rédigée à Gênes en 1395.

DOCUMENT 3 : Le comte de Champagne autorise la foire de Provins en 1137.

Je, Thibaud, comte de Champagne et de Blois, concède à perpétuité aux hommes du marché de Provins la foire de la Saint-Martin [...]. Je le fais à condition d'avoir la moitié du prix de tous les logements et toutes autres coutumes [péages] en plus de mes revenus comme je les avais auparavant.

D'après la charte de Thibaud, comte de Champagne.

DOCUMENT 4 : Le comte de Champagne protège les marchands.

Le comte aura sous sa protection tous les marchands, toutes les marchandises, et toutes les personnes venant à la foire, dès le jour où ils arrivent à leur hôtel jusqu'à leur départ, du lever du soleil jusqu'à son coucher. Il leur fera restituer tout ce qui pourrait leur être volé en chemin et demandera réparation au seigneur du lieu où le préjudice a été commis.

D'après *Privilèges et coutumes des foires de Champagne*, XIII^e siècle.

Les journées s'enchaînent. Les clients sont nombreux, **vous arrivez à écouler toutes vos marchandises.** *Rendez-vous au numéro 31.*



36

Après, une bonne nuit de sommeil, vous **vous acquittez du prix de votre chambre (veuillez payer 15 Ecus, à retirer de la bourse)** et vous prenez la route. Vous êtes très satisfait de vos ventes. Vous avez hâte de rentrer afin de payer votre dette et de pouvoir vivre sereinement avec votre famille.

Après plusieurs heures de trajet, vous décidez de vous arrêter pour faire une pause. Le soleil commence à se coucher...

- Vous décidez de **continuer la route de nuit**, *rendez-vous au numéro 40*
- Vous décidez finalement de rester à cet endroit et de **préparer votre campement** pour la nuit, *rendez-vous au numéro 45*

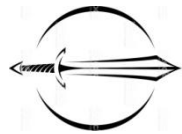
37

Vous décidez de fuir ! Mais il n'y a nulle part où aller... vous êtes tout seul en pleine forêt ! Vous essayez d'esquiver la charge du sanglier mais celui-ci vous rattrape, il vous fait tomber... **Vous perdez 2 points d'endurance**... Il faut le combattre.
Rendez-vous au numéro 39.

38

Vous arrivez au bout de la rue, il y a une intersection :

- Vous **choisissez d'aller à droite**, *rendez-vous au numéro 26*
- Vous **choisissez d'aller à gauche**, *rendez-vous au numéro 33*



39

Le Sanglier s'élançe sur vous, vous ripostez :

Combat contre le SANGLIER : Endurance 8, Habilité 1

Si vous **remportez le combat**, rendez-vous au numéro 44

Si vous **perdez le combat**, rendez-vous au numéro 47



40

Vous décidez de reprendre la route. La nuit tombe... et vous êtes dans le noir ! Eh oui les lampadaires n'existent pas au Moyen-âge... **Finalement ce n'était pas une très bonne idée...** Les chemins peuvent être dangereux... surtout la nuit dans les bois...

Il est temps de s'arrêter et de préparer le campement... **Vous perdez 1 point d'habilité.** Rendez-vous au numéro 45

41

Voyant le sanglier foncer sur vous, vous décidez de grimper sur le chêne situé à votre droite avec votre arc et vos trois flèches.

Attention, il faut bien viser ...

Combat contre le SANGLIER : Endurance 9, Habilité 1



Lancez 3 fois le dé. Ces lancés représentent les blessures que vous infligez au sanglier :

Si le total de vos 3 lancés **est supérieur ou égal à 9, vous remportez le combat**, rendez-vous au numéro 44.

Si le total de vos 3 lancés **est inférieur à 9, vous n'avez pas réussi à arrêter le sanglier**, vous devez descendre de l'arbre et le combattre à l'épée, rendez-vous au numéro 39.

42

Le Sbire est de bonne humeur, Jean Teigne vous attend, vous entrez dans la salle. Il est assis à une table et vous propose de discuter autour d'un verre de vin. *Rendez-vous au numéro 50.*

43

Vous **remportez le combat contre le SBIRE**, il s'en souviendra pendant longtemps... **Gagnez 3 points d'Endurance.**

Vous décidez d'entrer dans la maison... Jean Teigne est là, il vous attend, vous avancez vers lui dans la salle. Il est assis à une table et vous propose de discuter autour d'un verre de vin. *Rendez-vous au numéro 50.*

44

Le combat a été rude, mais **vous en sortez victorieux** ! Au moins vous allez pouvoir vous régaler ce soir... UN VRAI FESTIN s'offre à vous. Le feu est déjà prêt. Vous n'avez plus qu'à faire cuire le gibier. Vous êtes repu. **Vous gagnez deux points d'endurance.** Il est à présent temps de dormir.

Rendez-vous au numéro 49.

45

Le campement est enfin prêt... Le feu est allumé, vous avez préparé un petit lit douillet à l'aide des feuilles trouvées dans la forêt et d'un drap en guise de couverture.

CRAC, CRIC, CRAC, ... des bruits vous surprennent, vous les entendez à quelques mètres de vous... vous pouvez apercevoir une ombre au loin... Vous arrivez à peine à distinguer une forme... Puis en fronçant légèrement les sourcils, vous reconnaissez un sanglier... Il a une attitude plutôt hostile... Il va charger...

Que faites vous ?

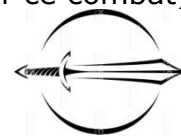
- Vous vous **redressez et saisissez votre épée**, *rendez-vous au numéro 39*
- Vous vous **enfuyez**, *rendez-vous au numéro 37*
- Vous saisissez **votre arc et vos flèches** (seulement si vous avez ces deux objets dans votre liste), *rendez-vous au numéro 41*

NB : Si vous avez choisi comme capacité courageux/téméraire, vous ne pouvez pas vous enfuir.

46

Vos provocations ont eu raison du SBIRE... il est furieux. Il vous propose un combat à mains nues. (Vous perdez provisoirement 1 point d'Habilité (seulement pour ce combat)).

Combat contre le SBIRE (le retour) : Endurance 5, Habilité 2



Si vous **remportez le combat**, *rendez-vous au numéro 43*

Si vous **perdez le combat**, *rendez-vous au numéro 51*



47

Vous avez **perdu le combat** contre le sanglier (*veuillez supprimer l'un de vos cœurs sur votre feuille aventure. Vous redémarrez avec le même nombre de points Endurance qu'en début de partie*).

Celui-ci à fini par partir en voyant que vous n'émettiez plus aucune résistance. Vous vous rapprochez du feu et finissez par vous écrouler de fatigue...

Rendez-vous au numéro 49

48

Jean Teigne est furieux... Il se met à hurler sur vous... Vous saisissez votre verre de vin et lui jetez à la figure. Vous décidez de l'empoigner, un combat commence... (NB : si vous avez choisi la capacité Force Physique, vous obtenez +1 en Habilité)

Combat contre JEAN TEIGNE (le Boss Final) : Endurance 7, Habilité 4



Si vous **remportez le combat**, rendez-vous au numéro 53

Si vous **perdez le combat**, vous perdez une vie (*veuillez la supprimer sur votre feuille d'aventure*), rendez-vous au numéro 55

49

Quelques jours plus tard...

Vous apercevez au loin votre ville... Quel soulagement... vous êtes parti depuis plusieurs mois, vous êtes pressé de retrouver votre famille... Mais avant tout ça, il faut régler cette affaire avec Jean Teigne une bonne fois pour toute.

Vous vous rendez près de son repère, pas très loin du « collège » ...

Veuillez prendre le manuel, doc 2 et 4 pages 94-95 + Paragraphe C page 92

1/ Qu'est-ce qu'un collège ?

2/ Quelles sont les autres fonctions d'une ville au Moyen-âge ?

Vous vous trouvez à l'entrée de sa maison. L'un des sbires la garde. Jean Teigne est à l'intérieur.

Que faites-vous ?

- Vous lui **demandez gentiment de rentrer**, rendez-vous au numéro 42
- Vous n'êtes pas d'humeur à discuter avec lui, **vous n'hésitez pas à le provoquer**, rendez-vous au numéro 46

50

Vous vous asseyez à sa table...

« As-tu mes 155 Ecus ? » demanda-t-il.



Vous réfléchissez un instant avant de répondre puis vous rétorquez :

- Vous **acceptez de lui donner la somme de 155 écus** (si vous les avez dans votre bourse), rendez-vous au numéro 56
- Vous **n'avez pas réussi à collecter cette somme d'argent**, rendez-vous au numéro 48
- Vous **refusez de lui donner cette somme**, après tout, vous l'avez gagnée grâce au fruit de votre travail. Rendez-vous au numéro 52

51

Vous avez **perdu le combat contre le sbire** (veuillez supprimer l'un de vos cœurs sur votre feuille aventure. Vous redémarrez avec le même nombre de points Endurance qu'en début de partie). **Vous perdez également 1 point d'habilité** sauf si vous avez choisi comme capacité la Force Physique, vous ne perdez pas de point.

Vous vous relevez avec peine, la prochaine fois ne soyez pas aussi belliqueux... Vous franchissez le seuil de la maison, Jean Teigne est là, il vous attend... vous entrez dans la salle. Il est assis à une table et vous propose de discuter autour d'un verre de vin. *Rendez-vous au numéro 50.*

52

Il est hors de question de lui donner le fruit de votre labeur. C'est votre argent. Vous lui expliquez d'un ton ferme et menaçant. *Rendez-vous au numéro 48.*

53

Vous êtes tellement soulagé que toute cette mésaventure soit terminée... Vous quittez cette mesure et vous vous dirigez vers votre foyer... Il est temps pour vous de profiter de la vie avec votre famille...

Félicitations ! Vous avez réussi à survivre à cette histoire et à régler le problème de Thomas Lapierre. Il est à présent temps de faire le bilan de cette aventure. Demandez à ton professeur la fiche Bilan.

54

Jean Teigne accepte cette compensation. Vous lui **remettez la bague**. Cette affaire est enfin finie. *Rendez-vous au numéro 53.*



55

Vous venez de perdre le combat contre JEAN TEIGNE.... Vous ne pouviez pas perdre ce combat...

Si vous **possédez encore des points de vie (cœurs)**, vous pouvez tenter de nouveau le combat, rendez-vous au numéro 48.

Si vous **n'avez plus suffisamment de points de vie (cœurs)**, vous avez perdu le JEU... Il faut tout recommencer.

56

Vous avez **gagné assez d'argent**. Vous sortez votre bourse et posez sur la table les 155 Ecus demandés. Jean Teigne vous regarde d'un air sournois. Il vous demande à présent de payer des intérêts... Il vous **demande 45 Ecus supplémentaires...**



Que faites-vous ?

- Vous disposez de la somme... Vous lui donnez** afin d'en finir définitivement avec cette histoire... *Rendez-vous au numéro 53.*
- Vous n'avez pas cette somme dans votre bourse. Vous lui proposez votre **bague en or en guise de compensation**, *rendez-vous au numéro 54.*
- S'en est trop ! Il est temps qu'il comprenne que vous n'êtes pas dupe. **Vous n'allez pas vous laisser faire !** Vous lui répondez sèchement et lui expliquez qu'il ne vous intimide plus. *Rendez-vous au numéro 48.*

N.B : Si vous avez choisi le talent/capacité « courageux/téméraire », vous êtes obligé de choisir la troisième proposition.