

Casus Belli

An de grâce 496

Synopsis : Uther Pendragon ainsi qu'une grande partie de ses vassaux ont été lâchement empoisonnés l'an passé après la bataille de St Albans. Très vite, certains nobles bretons voient le début de cette période sans Grand Roi comme une opportunité d'accroître leurs terres par la force ou la félonie.

C'est le cas de la Duchesse de Clarence, dont le mari a été tué par le poison saxon. Ayant enquêté sur l'atroce blessure qui émascula son plus jeune fils (par les PJ lors d'un scénario passé de ma campagne... si,si), la Duchesse met en place un plan diabolique qui lui permettra d'engager le Comté de Wuerensis dans un conflit militaire contre son ennemi mortel, tout en éliminant les PJ afin de venger son fils.

I. Après St Albans

A l'instar d'une grande partie des vassaux d'Uther, le Duc de Clarence a succombé au poison saxon. Revenus à Cirencester, les chevaliers survivants de la bataille, dont font partie les PJ, rendent hommage au fils aîné du Duc, désormais maître de la ville et des terres environnantes : Sire Emilius.

Âgé de 27 ans et marié à Dame Myren, fille d'un baron local, le nouveau Duc de Clarence est connu pour son courage, son impartialité et... son besoin de conseil auprès de sa mère, la Duchesse Sylvane, qui entreprend de l'aider à gérer le duché.

Les funérailles de son père sont grandioses, attirant toutes les couches de la population et l'ensemble du clergé du duché.

Durant l'hiver 495 – 496, une dizaine de chevaliers sont adoubés par le nouveau Duc afin de remplacer les pertes de la bataille de St Albans.

II. Mariage à Bourton

Comme l'avaient souhaité leurs pères avant leur mort tragique à St Albans, le plus jeune fils de feu le Duc de Clarence, Sire Hermel, épouse l'unique fille de feu le Comte de Wuerensis, Neris.

Le mariage a lieu à Bourton, octroyé à Sire Hermel depuis son adoubement il y a trois ans. C'est aussi l'occasion de célébrer trois autres mariages de chevaliers et notables du Bourg.

La famille des nouveaux couples, les notables du bourg, les chevaliers maisniers de Sire Hermel, sa mère et ses conseillers font partie des convives, de même que le nouveau Comte de Wuerensis (frère aîné de l'un des PJ) et deux de ses chevaliers maisniers qui représentent la famille de Neris.

Les PJ eux, sont également invités car d'une part ils sont issus de Warwick, et d'autre part ils avaient officiellement intégré la garde rapprochée du Duc de Clarence avant sa mort du fait de leurs services rendus au duché (cf. scénarios précédents).

Célébré dans l'église de Bourton et fêté sur la place du marché, le mariage est somme toute réussi, la musique et les danses sont joyeuses, le Comte de Wuerensis et Dame Sylvane devisent agréablement, mais de nombreux rictus en coin et de mauvaises blagues à propos de la nuit de nocce des mariés et l'émasculatation de Sire Hermel (par les PJ dans un scénario antérieur) qui est devenue de notoriété publique, font grincer quelques dents, notamment celles de la mère du marié qui apparaît tendue mais ne réagit à aucun de ces sarcasmes.

Toutefois le vin aidant, Sire Galvius, l'un des proches chevaliers de feu le Duc de Clarence, provoque les PJ en duel d'équilibre pour le plaisir : juchés sur une poutre placée en hauteur sur deux sceaux renversés, et armés d'un long bâton de berger, les chevaliers doivent faire tomber leur adversaire pour remporter le duel. Rapidement, les PJ qui affrontent ce fier chevalier remarquent que celui-ci cherche plus à les blesser qu'à les faire tomber en portant l'essentiel de ses coups au visage.

Sire Galvius (vieux chevalier)					
TAI 11	DEX 8	FOR 11	CON 11	Vitesse 2	Dégâts 4D6
PdV 22	Chute 11	Blessure grave 11	Inconscience 6		
Epée 21, Lance 18, esquive 10					Gloire pour le battre : 5

Le lendemain de la nuit de noces, aucun des jeunes mariés ne se plaint ou ne fait une quelconque remarque sur leur première nuit ensemble.

III. Mission diplomatique

Quelques semaines plus tard, la Duchesse convoque sa jeune bru à Cirencester afin de lui confier une mission secrète : escortée des PJ (qu'elle cite nommément), elle doit apporter au Duc de Gloucester un cadeau afin de solliciter sa neutralité si les Saxons nouvellement débarqués au sud de la Bretagne attaquent Cirencester.

La Duchesse remet ensuite à Neris un coffret scellé en bois précieux paré de cuir et de pierres dans lequel, dit-elle, elle a placé un rouleau de parchemin comportant un message de paix et un présent digne d'un roi. Elle conseille enfin à la jeune femme de voyager incognito en accompagnant l'une des caravanes de marchands qui voyagent jusqu'en Cambrie afin d'éviter d'attirer les convoitises de bandits de grands chemins.

Le coffret contient en fait une petite fiole remplie d'une étrange liqueur brune – du poison -, et un rouleau dont le texte écrit en latin est outrancièrement provocateur. L'objectif de la Duchesse est d'envoyer les PJ (dont tous sauf un viennent de Warwick) et la sœur du Comte de Wuerensis dont elle ne veut pas d'alliance de sang, dans la gueule du pire ennemi séculaire de Cirencester. Elle espère ainsi que cette provocation enragera le Duc de Gloucester qui fera exécuter les chevaliers et retiendra captif Neris. Afin de mieux couvrir son méfait, elle envoie également au sacrifice l'un de ses chevaliers maisniers (un des PJ), estimant qu'un fils d'écuyer n'est pas une grande perte...

Quelques jours après le départ des chevaliers et de la jeune mariée, la Duchesse enverra un messenger informer le Comte de Wuerensis de la capture de sa sœur, afin que celui-ci prenne les armes contre Gloucester. Ensuite, selon comment se déroulera le conflit, elle pourra convaincre son fils d'envoyer ses chevaliers s'emparer des terres du domaine le plus affaibli : Gloucester ou Wuerensis.

Dans la nuit, un sombre cavalier sort de Cirencester et pique droit sur Gloucester. C'est un homme de main de la Duchesse Sylvane qui va informer le Duc qu'une espionne au service de Cirencester escortée d'hommes de main va tenter de le tuer.

IV. Embuscade !

Le lendemain, la jeune Neris convoque à son tour les PJ pour leur expliquer leur mission. Il faut donc qu'ils trouvent une caravane de marchands qui part pour la Cambrie et qui accepte de les accompagner.

Si les joueurs jugent que leurs écuyers doivent rester à Cirencester afin de ne pas attirer l'attention sur leur expédition, ils devront leur donner des consignes strictes à appliquer durant leur absence. Voir aussi le chapitre « Écuyers esseulés »

Après 4 jours de marche dont 2 à traverser de hautes collines, la frontière du Duché de Gloucester est franchie.

Peu après avoir dépassé le péage situé sur la route commerciale (1 denier par homme et par monture), le convoi est stoppé par un groupe de [nombre de chevaliers x 2] chevaliers.

Ils cherchent précisément une jeune femme accompagnée de plusieurs hommes, et leurs manières brusques ne laissent pas de doute sur leurs intentions. Apeurés, les marchands s'empresent de dénoncer les PJ.

Chevalier de Gloucester

TAI 14 DEX 11 FOR 14 CON 14 Vitesse 3 Dégâts 5D6

PdV 28 Chute 14 Blessure grave 14 Inconscience 7

Armure : Gambison +Cotte de mailles normande (7+2) et heaume (2), bouclier

Epée 16, équitation 15, esquive 10

Valeureux 15, vigilance 12

Gloire pour le battre : 50

Si les PJ capturent vivant l'un des chevaliers, ils peuvent apprendre que le Duc de Gloucester a été informé

de leur venue et de leur objectif assassin à son rencontre.

De même, les PJ obtiennent le signalement du payeur : un jeune homme à la chevelure hirsute et portant une vieille trace de brûlure à la main gauche.

V. Trahison !

Gloucester est la ville principale du duché. Elle est gardée par un château de taille moyenne situé en son centre et possède une grande abbaye bénédictine pour moines et moniales. Située à la croisée de nombreuses routes commerciales et à l'embouchure du Severn, c'est un haut lieu du commerce breton.

Que les PJ aient réussi ou non à défaire les chevaliers de Gloucester, ils obtiennent audience auprès du Duc soit sur leur demande, soit en tant que prisonniers. Celui-ci, prévenu de leur mission, les accueille dans la cour de son château - on ne se bat pas dans une demeure - entouré d'une dizaine de chevaliers en armes.

Âgé de 37 ans, la silhouette grasse, les cheveux grisonnants et richement vêtu, le duc de Gloucester écoute poliment Neris tout en jouant nerveusement avec ses nombreuses bagues.

Quand la jeune femme lui offre le coffret, un page se précipite pour le prendre et l'ouvre à distance respectable du Duc. Celui-ci jette un coup d'œil au contenu, et ordonne qu'on lui apporte un poulet. L'attente qui suit est tendue : la garde des chevaliers est sur le qui-vive la main sur le pommeau de leur épée rengainée, le Duc observe attentivement Neris et les PJ...

Une fois l'animal apporté, le Duc ordonne d'administrer la fiole au gallinacée qui succombe en quelques secondes, foudroyé.

Aussitôt, les chevaliers dégainent leur arme aux cris de « Trahison ! » et « Félonie ! » et resserrent leur cercle sur les PJ et leur protégée, qui sont promptement désarmés et menés aux cachots du château sur les ordres aboyés par le Duc maintenant rouge de colère.

VI. Pris au piège

Le lendemain, le Duc se rend aux cachots afin d'interroger les prisonniers qui ont été répartis dans 3 cellules miteuses. Après les avoir rassurés sur les conditions de vie de Neris qui demeure en son château, il se fait un plaisir de leur dévoiler qu'il a été informé de leur venue, en profite pour décrire son informateur qu'il sait être de Cirencester (cf. plus haut), et leur fait part de ses projets à leur rencontre : visiblement sans grande valeur, il hésite entre les crucifier en place publique (empoisonner n'est pas chrétien) et les vendre comme esclave à l'une des tribus saxonnes du Wessex.

Si les PJ plaident leur cause, il leur propose un marché : s'ils survivent aux « 3 épreuves romaines », ils seront libres de quitter la ville.

Par contre, il ne négociera pas la libération de Neris à moins d'une rançon de 25 £ compte-tenu de sa valeur pour le Comte de Wuerensis et surtout du fait qu'elle appartienne désormais à la famille de Clarence.

VII. Les 3 épreuves romaines

Gageons que les joueurs vont profiter de cette opportunité pour sortir honorablement de ce guépier. Si par hasard certains d'entre eux refusent l'offre du Duc, ils perdent 1 point de CON par mois passé dans les geôles.

Quelques jours plus tard, les PJ sont emmenés sous bonne garde par un long sous-terrain jusqu'à une lourde porte de bois ferré. A peine le battant est-il ouvert que les geôliers poussent violemment les joueurs dans un grand puits de lumière qui les aveugle immédiatement puisqu'ils n'ont pas vu le soleil depuis au moins une bonne semaine.

Mais le plus impressionnant est sans doute la clameur hystérique qui les accueille. A mesure que leurs yeux s'habituent à la clarté, ils prennent conscience de leur situation : Ils sont au milieu d'une grande fosse circulaire large d'une vingtaine de mètres et haute d'une dizaine, surplombée de gradins en marbre sur lesquels sont assis une centaine de spectateurs de tous âges et conditions, dont le Duc de Gloucester entouré de sa famille, et de Neris.

Le Duc de Gloucester se lève, faisant taire la foule, et déclare : « Mes fidèles sujets, la perfide Cirencester nous a envoyé ces vils chevaliers et cette damoiselle pour m'assassiner (Consternation de la foule). Mais Dieu est intervenu et en a décidé autrement ! C'est pourquoi j'ai décidé de lui pardonner en la gardant

auprès de moi, et de rendre hommage aux pères de nos pères en faisant passer à ses assassins les 3 épreuves ! (Vivas déchaînés et cris de haine de la foule) ».

Des cors invisibles retentissent et un homme jette un glaive romain par PJ au fond de la fosse. La lourde porte que les joueurs ont empruntée s'ouvre à nouveau sous les hurlements des spectateurs, laissant entrer dans la fosse leurs premiers adversaires.

Les 3 épreuves sont en fait trois combats au corps à corps contre des créatures de plus en plus puissants qui sortent d'une lourde porte :

- 1 sanglier pour 2 personnages et leur écuyer
- 1 Ours pour 2 personnages et leur écuyer
- Moloth et Cryouen, un géant et un nain gallois.

Sanglier					
TAI 20	DEX 15	FOR 30	CON 25	Vitesse 8	Dégâts 6D6
PdV 45	Chute 20	Blessure grave 25		Inconscience 11	
Armure 5					
Attaque par les défenses 18, piétinement 18, esquive 10				Gloire pour le tuer : 15	

Ours brun					
TAI 25	DEX 10	FOR 25	CON 18	Vitesse 8	Dégâts 3D6 (6D6 si étreinte)
PdV 43	Chute 25	Blessure grave 18		Inconscience 11	
Armure 6					
Coup de griffes ou étreinte 13, esquive 7				Gloire pour le tuer : 10	

Une fois que l'our brun a été occis, le Duc annonce la dernière épreuve. Les spectateurs, complètement hystériques, scandent de plus en plus fort « Moloth ! Moloth ! MOLOTH !!!! ». La porte s'ouvre alors sur un immense guerrier de 3 mètres environ, en pagne et armé d'une imposante massue. C'est un géant de Cambrie ! Sur ses épaules se tient un nain hystérique armé d'un arc (un nain humain avec les jambes arquées, pas un faë).

Moloth					
TAI 25	DEX 8	FOR 20	CON 25	Vitesse 4	Dégâts 8D6
PdV 50	Chute 25	Blessure grave 25		Inconscience 3	
Armure 15					
Massue 13, saisie 15 (3D6 dégâts), esquive 6				Gloire pour le tuer : 100	

Cryouen					
TAI 6	DEX 13	FOR 14	CON 14	Vitesse 3	Dégâts 3D6
PdV 20	Chute 6	Blessure grave 14		Inconscience 5	
Armure : Veste et braies de cuir 3					
Arc 14				Gloire pour le tuer : 30	

Si Cryouen est tué avant Moloth, le géant entre dans une rage folle, ignore toute blessure grave et sa vitesse passe à 6.

Gageons que nos héros surmontent la fureur du géant. Voyant le corps inerte du colosse, la foule est consternée. Le Duc se lève solennellement et ordonne la libération des PJ, qui sont aussitôt emmenés manu militari par une dizaine de gardes armés de lances.

NOTE : Si, comme ce qu'il s'est passé pour mes joueurs, les PJ ont le dessous et sont près d'être exterminés dans l'arène, Neris se jette aux pieds du Duc de Gloucester et lui promet une chose folle voire incensée que les PJ encore conscients n'entendent pas. Aussitôt, le Duc met fin au combat. Dans mon cas, la jeune femme a promis de rapporter la tête de la Duchesse de Clarence...

Les survivants de ces terribles combats gagnent la passion Haine de Gloucester à 2D6.

VIII. Écuyers esseulés

Ce chapitre n'est à jouer que si les joueurs ont quitté Cirencester sans leurs écuyers. C'est en fait l'occasion de les jouer à part, et réellement. Il peut même être très ludique que chaque joueur joue l'écuyer de son voisin !

Les écuyers attendent donc le retour de leurs chevaliers à Cirencester. Tôt ou tard, ils entendent parler de la capture de leurs chevaliers. Gageons qu'ils décident de leur porter secours.

Bien sûr, une grande dose de fair-play est nécessaire de la part des joueurs car les écuyers ne sont pas censés savoir ce qu'il est advenu de leurs maîtres.

IX. Retour à Cirencester

Blessés ou non, les PJ vainqueurs sont violemment mis à la porte de la ville avec armes et bagages, mais sans montures conservées pour « dédommagement ». S'ils ne trouvent pas d'âme charitable pour les aider, la route sera très longue et les blessures s'aggraveront.

Dès que la Duchesse apprend leur retour, elle leur envoie dans la précipitation un groupe de brigands mené par l'homme qu'elle avait envoyé à Gloucester quelques jours auparavant.

Brigand de Cirencester (2 x nombre de joueurs)					
TAI 12	DEX 10	FOR 12	CON 12	Vitesse 2 (+1)	Dégâts 4D6
PdV 24	Chute 12	Blessure grave 12		Inconscience 6	
Armure : Veste et braies de cuir 3					
Gourdin 12, dague 8, esquive 8, vigilance 12				Gloire pour le tuer : 10	

De ce fait, les PJ retrouvent l'homme qui a renseigné le Duc de Gloucester, et l'interroger est chose facile tant est grande sa couardise : il avoue être un proche de la Duchesse.

Entre temps, la Duchesse Sylvane a déjà fait connaître par coursier la capture de Neris et des PJ au Comte Wuerensis, en escomptant qu'il se mette sur le pied de guerre et qu'il marche sur Gloucester. Confiante en l'influence qu'elle possède sur son fils, elle lui fait part de cette heureuse opportunité d'agrandir son domaine, argument auquel le Duc n'est pas insensible. Bien sûr, la Duchesse ne détaille pas les raisons de cette situation.

Ce dernier ordonne donc de rassembler ses chevaliers et une poignée de piétons pour « aider » le Comte de Wuerensis si celui-ci part en guerre contre Gloucester.

X. Libérer Neris

Le comte de Wuerensis hésite entre libérer son unique sœur par les armes et par la rançon. Ses forces militaires ayant été largement entamées par la bataille de St Albans alors que celles de Gloucester n'y avaient pas participé, cela représente un énorme frein à sa fougue guerrière.

Le jeu des alliances maritales avec Clarence pourrait être la solution, mais il se méfie de son allié et notamment de la Duchesse qu'il a eu le temps de jauger lors du mariage de sa sœur et qu'il a jugé intrigante et influente. A juste titre !

La suite de cette histoire dépend entièrement des joueurs. Avec la Duchesse, ce sont les seuls à connaître réellement tous les tenants et les aboutissants de cette conspiration.

Le plus urgent est de convaincre le Comte de Wuerensis de ne pas attaquer Gloucester dont les forces armées sont intactes.

Ensuite, il faudra tout de même libérer la jeune sœur du Comte. Voilà une excellente occasion pour les joueurs de faire le tour des bourgs et villages du comté pour annoncer et récolter la levée d'un impôt exceptionnel. Mais la phase hivernale suivante sera considérée comme faisant suite à une mauvaise récolte, se traduisant par un hiver difficile sur tout le comté.

Si cette solution est choisie, ce seront aussi eux qui apporteront la rançon au Duc de Gloucester sous forme de monnaie, bétail et céréales.

Sinon, il faudra monter un coup de main audacieux pour parvenir à ses fins.

XI. Conséquences

Dans tous les cas, le Duc de Clarence découvre le complot de sa mère quelques jours plus tard, et l'envoie vivre dans un domaine éloigné du duché, loin du pouvoir.

Les relations entre le Comté de Wuerensis et le Duché de Clarence en sont très refroidies. Pour dédommagement, le Comte s'engagera à envoyer une garnison à Warwick et à Kineton afin de protéger le Comté.

Si par malheur les PJ n'ont pas empêché le détachement du Comte d'attaquer Gloucester, celui-ci s'est fait décimer et le Comte, blessé dans son honneur, rompra toute relation avec la famille de Clarence. Neris se verra d'ailleurs interdite de se rendre au duché.

XII. Récompense

Sortir vainqueur des 3 épreuves romaines : 100 points chacun + la Gloire pour avoir terrassé ses ennemis

Empêcher le Comte de Wuerensis d'attaquer Gloucester : 200 points répartis entre les joueurs