



Herrimaults

Préparatifs:

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de WJRF ainsi que du Bestiaire du Vieux Monde. Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 personnages de tous niveaux d'expérience. Aucune caractéristique n'est fournie afin de permettre à chaque Mj d'adapter l'aventure à son groupe de joueurs.

Introduction:

'Les Herrimaults? Ce ne sont que de simples vermines, des hors la loi ! Je ne fais aucune distinction entre eux et ils ne méritent que de se balancer au bout de la corde du bourreau.'

Nicolas de Rainault, Chatelain de Chalons

Ce scénario est conçu pour offrir aux joueurs plusieurs défis autre que de simples combats. L'ensemble des protagonistes sont humains, sans un seul cultiste du Chaos parmi eux, et fournit donc quelques dilemmes moraux intéressants. Le scénario prend place dans la forêt de Chalons, à l'intérieur du duché de Bordeaux, dans le royaume de Bretagne. Peu de travail sera à fournir si vous souhaitez déplacer l'aventure dans une autre région de Bretagne, voire même dans l'Empire ou les Principautés Frontalières.

Background:

'Rien n'est oublié – Rien n'est jamais oublié.'

Michel, Sans-visage

Michel est le fils aîné du baron Turpin, un seigneur local. Une vie de privilège l'attendait et il avait déjà entamé sa carrière de chevalier errant lorsqu'un événement se produisit qui changea sa vie pour toujours. Il y a deux ans, la Fée enchantresse a visité la chapelle du Graal de la cité de Bordeaux. Un conclave s'est alors tenu à l'intérieur, derrière les portes fermées, avec plusieurs demoiselles du Graal. Pas même le duc lui-même ne fut accepté à l'intérieur car il avait reçu pour mission de veiller sur le Graal. Michel et quelques uns de ses camarades têtes brûlées étaient réellement enthousiastes à l'idée de voir l'enchantresse, ils osèrent s'infiltrer dans l'assemblée sacrée, juste assez pour contempler sa beauté irréaliste. Ce qu'ils virent alors ébranla leur foi en la Dame. La fée elle-même, plutôt que de les punir, les ensorcela, si bien que quand ils se réveillèrent le lendemain ils ne se souvinrent de rien du tout: tout était oublié. Seul Michel vit sa mémoire épargnée par quelques coups du destin, et il se mit en colère devant les visages incrédules de ses amis qui se moquèrent de lui et l'accusèrent d'avoir consommé trop de cognac la veille.

Ébranlé dans sa foi, il quitta la chevalerie et s'enfonça bientôt dans les profondeurs de la forêt de Chalons, sachant qu'il ne pourrait jamais revenir à sa vie d'avant. C'est alors qu'un avatar du Rat-cornu lui apparut et lui révéla des secrets qui expliquaient beaucoup de choses. Michel a renoncé à sa vie antérieure et suit maintenant le culte de Taal, duquel il croit que le Rat-cornu est un aspect. Il se joignit bientôt à un groupe de Herrimaults et rencontra son amour, Judith de Castille, elle-même de sang noble.

La bande de hors la loi a protégé les villages alentours des déprédations des habitants les moins recommandables de la forêt, aussi bien que de l'exploitation de la noblesse locale. Cette dernière est la plupart du temps représentée par la silhouette cruelle de Nicolas de Rainault, chatelain de Châlons, qui domine la lisière ouest de la forêt. Le chatelain a longtemps cherché à capturer Michel et ses compagnons et s'est récemment vu offrir une occasion de le faire. Une demoiselle du Graal s'est récemment présentée à lui avec des informations concernant les hors la loi. Armé de cette connaissance, de Rainault capture un ex membre du groupe qui trahit ses anciens camarades. Une expédition fut ensuite lancée dans les bois afin de débarrasser le chatelain de cette épine dans son pied. Le groupe commence l'aventure en faisant partie de cette expédition mais se font rapidement capturer par la joyeuse troupe de Michel. Leur motivation, vacillera t'elle lorsqu'ils en apprendront un peu plus sur leurs alliés d'antan et sur leurs geoliers ? Le scénario explore ce dilemme.

Un facteur important qui rendra ce scénario bien plus savoureux et de vous assurez que votre groupe aura été récompensé auparavant pour ses actions, par la noblesse, soit par un butin, un cadeau ou autre rétribution. Ce scénario leur montrera que la richesse n'est pas uniquement matérielle et qu'il est toujours possible de faire contre mauvaise fortune bon coeur.

'Poussières et cendres !! Mon cher enfant, je suis une fidèle de la Dame, pas un de ses pleurnichards de pèlerin de Shallya. J'ai certains standards à maintenir.'

Dame Isabelle

Cette rencontre débute sur la route qui traverse la forêt. Afin d'ajouter une saveur régionale, la table des rumeurs ci dessous peut fournir des informations aux joueurs.

Table des rumeurs:

Lancez 1d10 et consultez la liste suivante

1-2: 'Vous êtes passé près du château ? Je vous prévient que l'entrée est assez chère. Le Chatelain est passionné par les impôts. Oui oui..... passionné en effet.'

3-4: 'Bien sur, il y a des créatures répugnantes dans les bois, mais les villageois ont leurs protecteurs tout de même. Des hommes armés ? Eh bien En quelque sorte.'

5-6: 'Méfiez vous des harengs ! Ils sont menés par une morue. Une bande vorace ! 'Quoi ? L'homme mange du poisson ? Êtes vous fou, ou juste stupide !?'

7-8: 'Vous êtes à la recherche du lac alors ? Nous en voyons passer tout le temps ici des comme vous. Chevaliers de la quête, pèlerins du Graal, et même des touristes de Nippon une fois. Si vous voulez mon avis..'

9-10: 'Ils disent que le Duc Alderic cherche un intendant digne de confiance pendant qu'il continue sa propre quête du Graal. J'ai entendu dire que le chatelain de Chalons se considérait lui-même dans la course....'

Enfin, les Pjs entendent le son d'un martèlement et de jurons en avant. Ils arrivent bientôt en vue du chariot de Dame Isabelle dont le conducteur et un homme d'arme sont occupés à réparer la roue. Ils sont en train d'apporter la touche finale à leur travail et sont prêts à reprendre la route. L'homme à tout faire apparaîtra reveché et méfiant à l'égard des Pjs, mais Isabelle elle-même les saluera avec la confiance naturelle d'une dame de noble naissance, s'adressant au personnage qui présente l'allure la plus aristocratique.

La roue endommagée les a retardés dans leur voyage et la nuit tombera sûrement avant qu'ils n'atteignent la sécurité du prochain hameau. Elle offrira donc de payer la nourriture et les boissons aux Pjs quand ils arriveront en échange de leur protection. Un duo de jeunes dames de compagnie séduisantes riront bêtement des aventuriers depuis l'arrière du chariot s'ils demandent d'avantage pour accepter l'offre de la dame. S'ils acceptent ils auront la possibilité de s'entretenir avec Dame Isabelle et ses domestiques. Cela ne changera pas fondamentalement le scénario s'ils n'acceptent pas l'offre, ils auront juste à affronter l'embuscade seuls un peu plus tard.

Dame Isabelle:

Il s'agit d'une noble dame du voisinage de Bastogne, Isabelle a à peine trente ans, mais a des difficultés à donner un héritier à son mari. Du moins, son mari lui reproche ses difficultés. Elle effectue donc un pèlerinage à la chapelle du Graal de Bordeaux afin de faire une offrande et d'obtenir la bénédiction de la Dame du Lac pour encourager sa fertilité. Quelques pèlerins tentent le voyage pieds-nus ou encore sur les genoux, mais une telle bassesse est totalement indigne d'une personne de son rang. Elle est hautaine et un peu distante et ne voudra certainement pas admettre la raison de son pèlerinage. Cependant elle n'est pas particulièrement désagréable et est assez contente de bavarder avec quelqu'un de son rang social. Ses domestiques comprennent deux dames de compagnie, Elise et Anna, son conducteur Anton et un homme d'armes, Jacques.





L'Embuscade:

Même s'ils progressent très prudemment (et Isabelle a demandé d'accélérer afin de trouver le prochain hameau avant la tombée de la nuit), octroyez aux Pjs un test très difficile de Perception pour leur permettre de détecter l'embuscade. Michel et sa bande sont très bien cachés aux environs de la piste, placés de façon à minimiser les chances d'être détecté par ceux qu'ils espèrent attaquer. Le guet-apens débute par un tir de flèche faisant un bruit sourd en se plantant sur le côté du chariot.

Les hors la loi sortiront de leur cachette avec de grands arcs prêts à faire feu. Un test de Perception identifiera environ une douzaine d'opposants. Michel, encapuchonné, demandera poliment mais fermement que les gardes (incluant les Pjs) abandonnent leurs armes. S'ils obtempèrent, ils sort de derrière un arbre avec deux de ses compagnons à l'avant du chariot. Il assure à Isabelle qu'elle et ses gens ne risquent rien et seront libres de continuer leur voyage une fois qu'ils se seront acquittés d'une modeste contribution. Si le groupe est désarmé, Michel concentrera son attention sur le chariot de Dame Isabelle et la débarrassera de toutes ses richesses. Il ne s'en prendra aux Pjs que si un ou plusieurs d'entre eux semblent de sang noble ou sont vêtus de manière qui laisse supposer leur richesse. Il essaiera de les dépouiller de leurs possessions de valeur. Si le groupe possède un objet de grande valeur caché, il pourra sentir leur nervosité grâce à son 6ème sens et essaiera de le repérer. S'il y arrive, il remerciera les victimes, leur souhaitera bonne route et disparaîtra rapidement dans la forêt avec ses compagnons.

Comme ils connaissent les bois, il devrait leur être très facile d'éviter toute poursuite en masquant leurs traces (en utilisant les ruisseaux par exemple, et dans le pire des cas en tendant une seconde embuscade un peu moins amicale).

Bien sur, les joueurs ne sont pas obligés de se faire dépouiller sans rien tenter. Ils peuvent essayer de fuir, et dans le cas où ils ressembleraient à des gens du commun, Michel les laissera filer, mais pas sans avoir donné l'ordre à ses hommes de tirer quelques flèches dans leur direction. S'ils brandissent des armes et combattent, chargeant dans le sous-bois, Michel fera également tirer quelques flèches qui seront cette fois-ci plus meurtrières puisque au moins Jacques restera sur le tapis. Le chef des brigands ordonnera ensuite de battre en retraite, il sait que le rituel religieux doit avoir lieu ce soir et ne veut pas risquer de pertes inutiles parmi ses hommes.

Avant de se retirer, Isabelle lui lancera un coffret contenant des objets de valeur, le priant de le ramasser et d'être maudit.

Assurez vous que les Pjs souffrent s'ils commettent des actions inconsidérées et terminent cette rencontre en ayant subi quelques blessures. Finalement si le groupe tente de négocier, Michel lancera simplement un ultimatum, sachant qu'il est en position de force. Encore une fois, les Pjs recevront une rafale de flèches, avant qu'Isabelle ne mette fin à une telle sottise, accordant un nouveau coffret à Michel dont il se satisfera. Si les Pjs voyagent seuls, adaptez l'embuscade et souvenez vous que le but n'est pas de tuer les personnages, mais seulement de les dévaliser et de les blesser. Pourtant toute stupidité de leur part pourrait entraîner des conséquences mortelles.

Michel:

Noble et généreux, charmant et loyal, Michel peut aussi paraître détaché, distrait et trop sévère. Ses partisans voient cependant ses derniers traits de caractères comme des défauts mineurs, chez un chef qu'ils adorent (presque!). Sa confiance et son éloquence font penser à un noble, mais sa familiarité avec la nature sauvage et sa considération pour les pauvres prouvent le contraire. Le temps passé dans la forêt et sa dévotion à 'Taal', lui ont apporté une bonne maîtrise des usages de la vie en pleine nature. En ce qui concerne les arts martiaux, il excelle en archerie, fait inhabituel pour un noble Bretonnien, même si cela se fait au détriment de ses compétences de chevalerie, comme le maniement de la lance par exemple.

Il est dévoué à sa mission, dans laquelle il se sent divinement inspiré, par conséquent il est plus engagé que les autres chefs de bande harrimault dans la défense de la justice pour tous. Il parle peu du culte de la Dame, mais il considère les chevaliers et les demoiselles du Graal comme des individus à éviter et peu fiables. Il ne sait pas que son jeune frère a fait vœu de trouver le Graal, alors que lui-même cherchait à protéger sa famille en simulant sa propre mort.

Toléreriez vous cela ??

Une fois l'embuscade terminée, viendra le temps pour Isabelle de dénigrer les efforts du groupe, peu importe ce qu'ils auront tenté, s'ils se sont sauvés ou soumis, ce sont des lâches. S'ils ont combattu ou ont fait front, ils lui ont fait courir des risques sans réfléchir. Elle blasphémera aussi contre les hors la loi, promettant une belle récompense (laquelle devra être prélevée sur les biens dérobés) pour les capturer et les donner à la justice. Le groupe trouvera sûrement cette situation humiliante, surtout s'ils n'ont pas gagné, ni même infligé des dommages à leurs ennemis.

Chapitre deux:

'Fils de la terre, tu es né pour travailler et servir, sous la protection de l'élite. A ton glorieux seigneur, tu accorderas les impôts exigés. Réjouis toi ! Car un chevalier de Bretonnie est ton bouclier.'

Nicolas de Rainault, chatelain de Châlons

D'une façon ou d'une autre, le groupe devrait continuer sa route et atteindre le hameau de Rety avant la tombée de la nuit, de préférence en compagnie de Dame Isabelle. Ils découvriront un endroit manifestement pauvre, mais aussi accueillant que les habitants ont pu le rendre. Un test de Perception réussira permettra de voir que quelques habitants semblent nerveux, voire effrayés. Si le test est réussi de plus de 20%, le personnage peut entrevoir un reflet métallique sous un porche ombragé. Ils sont en train d'être observés.

Nicolas de Rainault:

Vaniteux, cruel, orgueilleux et prédisposé à des colères dangereusement paranoïaques, le chatelain peut aussi se montrer urbain et spirituel quand l'humeur lui prend. Soyez sûr de ne jamais lui faire confiance. Il est plus rusé et astucieux qu'intelligent et fait attention à toujours ne piétiner que ceux qui se trouvent plus bas que lui dans la hiérarchie. Sa plus grande ambition est d'emplumer son propre nid et de gravir les rangs de la noblesse. Cela dit, il ne manque pas de courage, alimenté comme il se doit par un complet mépris pour les individus qu'il dédaigne, incluant bien entendu les paysans et les hors la loi. Lorsque les Pjs le rencontrent il sera dans une rage folle, attendant avec impatience de vaincre son ennemi. Il est évident que faire payer les multiples tours de passe passe antérieurs de Michel dont il a souffert est devenu une obsession pour lui.

Le chatelain de Châlons a pris la succession du hameau, mettant en garnison ses hommes en les dissimulant à l'intérieur des masures, ne faisant sortir que quelques paysans pour maintenir une façade de normalité. Leurs familles, hélas, servent d'otages pour dissuader toute action malheureuse. Il a menacé d'arracher à la cuillère la langue de celui qui parlera de sa présence aux étrangers. Aucun de ceux ainsi menacés ne sait ce qu'un tel acte impliquerait, ni ce qu'il espère découvrir.

Les paysans: ejecté du groupe, bien que quelques uns soient en faveur de sa mise à mort. La pitié dont michel à fait preuve n'a cependant pas été payante. Avec l'aide d'Eloise, il fut capturé dans une ville proche après qu'il ait commis un vol avec violence. Il a imploré le chatelain d'échanger sa vie contre des informations sur son ennemi de toujours. Un marché fut conclu et Souris jouit maintenant de sa propre revanche sur les herrimaults.

Asservis et renfrognés devant le chatelain et ses hommes, ces malheureux indigents travaillent sous l'ombre visible de la peur. Si les Pjs arrivent à en isoler un, quelques tests de Sociabilité réussis (influencés par le niveau social apparent du groupe et la façon dont ils se sont comportés jusque là avec les paysans) peuvent fournir des informations sur le chatelain, les taxes exorbitantes, et l'aide que les herrimaults ont offert aux 'hommes betes' mourant de faim l'hiver dernier.

Les forces du Chatelain:

Ils sont une cinquantaine, les plus compétents sont une douzaine de forestiers et six yeomen montés. Le reste est composé de piétons, peu entraînés mais bien armés.

Les Gardes forestiers:

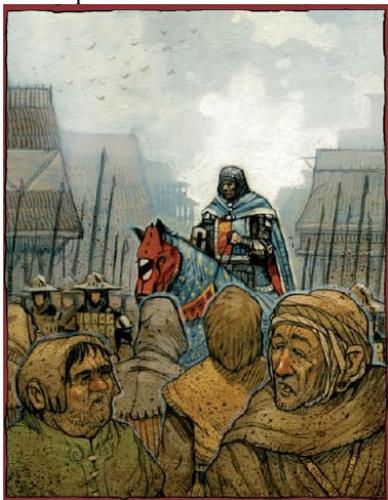
Hommes d'extérieur habillés de gris et vert, taciturnes, solitaires dans l'ensemble mais expert dans l'usage des arcs qu'ils arborent, et dans la connaissance de la forêt. Ils savent qu'ils sont hais pour l'application des lois royales sur le braconnage, mais un tel savoir à renforcer la loyauté du groupe. Ils sont menés par un scélérat nommé Pierre, qui prend soin de ne pas dévoiler ses intentions.

Yeomen montés:

Hautement motivés quand ils sont bien menés et assez capables, ils sont armés de lances, d'arcs et de boucliers. Marcel les mène comme un gardien, c'est un homme quelque peu vantard aux manières cruelles.

Hommes d'armes:

Ils sont plein de bonne volonté mais pas très doués, légèrement protégés, la moitié porte des épées et des boucliers, les autres de puissantes hallebardes. Louis est leur chef, il semble maussade et sans imagination, pourtant son obstination et sa loyauté impressionnent le chatelain.



Bienvenue au groupe:

Si les Pjs font preuve d'un comportement suspect, ou lorsqu'ils parviennent au centre du hameau, le chatelain en personne se dévoilera avec une partie de ses hommes de mains. La façon dont ils se présentent affectera sa réaction, comme d'habitude en Bretagne. S'ils sont avec Dame Isabelle, il sera courtois et s'adressera à elle en priorité, à moins qu'il n'ait une bonne raison pour agir autrement.

En général il est méfiant envers les roturiers car ils pensent qu'ils peuvent être des agents de la 'Vermine Hors-la-loi', c'est comme ça qu'il appelle les herrimaults.

Des informations ou des preuves de leur propre conflit avec les hors la loi l'intéresseront et aideront à calmer ses soupçons. Il invitera alors le groupe pour des rafraichissements, faisant pression pour obtenir des informations, tandis qu'il demande à Souris de les observer à mots couverts et d'estimer les risques qu'ils peuvent représenter.

Maigre et à l'air misérable, Souris a une face sournoise, comme un rat. Il était un des bandits de la foret avant que Michel n'arrive et ne les 'corrompent'. Il décida de rester dans le groupe, mais quelques heures plus tard, ses méthodes avides et sans pitié commencèrent à jurer avec le serment des herrimaults. Il fut

Il sait qu'édouard est un partisan de la bande de brigands mais ne l'a pas dénoncé car il a des vues sur la jeune et jolie fille de ce dernier. Il ne mit pas longtemps avant d'en toucher un mot en privé à Edouard quant au prix de son silence, bien qu'il lui laissera jusqu'au retour de l'expédition pour faire son choix.

Souris confirmera que le groupe ne faisait pas partie de la bande de Michel au moment où lui même a quitté le groupe ce qui satisfera finalement de Rainault. Celui ci exposera alors son plan astucieux et les présentera à Richard, Eloise et même à Souris. Il leur proposera ensuite, et spécialement s'ils donnent l'impression d'être capable avec les armes, de participer à l'expédition, car il n'a que peu confiance en ses propres hommes (ils ne sont pas nobles!!) Tout au long du repas, le chatelain criera et dénigrera les paysans, notamment le chef du village, Edouard. Tous ont été forcés d'approvisionner et de servir leurs invités forcés.

Edouard, Chef de Rety:

Edouard est un robuste et vaillant yeoman qui est aussi un disciple de Taal. C'est un grand partisan des herrimaults. Il connaît par conséquent Souris, maudissant sa trahison envers les hors la loi, mais il est également inquiet que le traître puisse dénoncer. La crainte de représailles de la part du chatelain sur sa famille et les villageois l'immobilise. Il est le seul paysan à connaître le site du chene sacré, et ne le dévoilera pas à ses ennemis, bien que son intérêt pour sa famille soit son point faible. S'il est convaincu des bonnes intentions des Pjs, il se confiera à eux. En attendant, il les traitera froidement, dissimulant ses sentiments réels.

Le diner est servi:

C'est lors de ce diner que les Pjs auront la meilleure chance d'intéragir avec les personnages principaux. Notez que les interactions avec les paysans, au dela des malédictions dirigées contre eux, devront se faire hors de vue du chatelain s'ils souhaitent en tirer quelque chose d'utile. Vous devriez au moins fournir aux joueurs un moyen d'intercéder au nom d'un paysan, pour lui éviter une correction par exemple. Peut être qu'un villageois renversera du vin sur un des Pj et que le chatelain ordonnera de flageller le pauvre bougre. Sauver un des villageois d'une telle correction les aidera dans leurs interactions pour plus tard.

Après un certain temps, le chatelain offrira au groupe un emploi, s'ils l'ont suffisamment impressionnés. Vous pouvez décider du montant exact qu'il offrira à ceux qui l'accompagneront durant le raid à venir.

Quelque soit la réaction des Pjs suite à l'offre du chatelain quelques sentinelles seront postées afin de les surveiller pendant la nuit.

S'ils refusent l'offre du noble, de Rainault sera à la fois surpris et offensé, sa paranoïa revenant au galop il ordonnera que le groupe soit désarmé et ligoté jusqu'à son retour. À moins qu'ils se radoucissent, il fera poster une paire de gardes pour les surveiller jusqu'à ce qu'il revienne. Selon votre humeur, quelques villageois pourront secourir nos héros malchanceux.

Chapitre trois:

'...Ce qui me menace je le détruirai, ma sainte colère ne connaîtra pas de limite'

Le serment du Graal:

La cérémonie religieuse que les herrimaults prévoit de tenir inclut la consommation d'une grande quantité de boissons alcoolisées. Le chatelain a donc l'intention de se déplacer afin de cerner et d'attaquer les hors la loi quand leurs défenses seront minimes et leurs esprits alourdis par les vapeurs de l'alcool.



Philippe le pèlerin:

Souris est la personne qui peut les mener au campement le plus facilement, bien qu'Eloïse puisse le remplacer, en guidant les chasseurs vers 'L'émanation du pouvoir, mais à partir de quelle source, je ne sais pas !'

À partir de ce moment et si vous avez réussi à rendre correctement l'ambiance et la mentalité dérangée de Nicolas de Rainault, les Pjs devraient penser à avertir Michel de l'attaque imminente (par exemple en kidnappant Souris et en le forçant à les mener au chêne)

s'ils y arrivent, ils trouveront Michel d'humeur songeuse, il vient juste de faire un rêve, une vision de 'Celui à cornes' qui l'a averti d'une menace imminente lui a conseillé de rester et de faire face. Ainsi averti par les Pjs de la nature exacte de la menace, il libérera ses disciples de leur lien de fidélité pour rechercher la sécurité ailleurs. Certains suivront son conseil, mais le noyau du groupe demeurera pour faire face à la menace avec lui.

Considérant que le chatelain lance son raid comme prévu, si le groupe est encore avec lui, vous essayerez de poser une atmosphère mystérieuse pendant qu'ils progressent dans les bois. Faites grand cas des arbres sinistres, de la brume basse, de l'humidité et des cris stridents des hiboux. Le bruit des armures de plaques des hommes et leurs malédictions alors qu'ils glissent et trébuchent paraîtra presque assourdissants. Une fois près du site du chêne sacré, De Rainault ordonnera à ses hommes de se déployer.

Tandis que l'aube commence à se lever, il lancera l'assaut. S'ils n'ont pas été averti précédemment, les hors la loi seront pris au dépourvu et la plupart fuiront rapidement ou seront éliminés, tandis que les plus fidèles amis de Michel entameront une retraite vers le monticule pierreux sur lequel se tient

le chêne sacré, se servant des roches et des buissons comme couverture et lançant flèche sur flèche. Nicolas ordonnera enfin de charger sur la butte, une fois que ses hommes l'auront entourée. Peu de temps après, les herrimaults seront vaincus et jetteront les armes.

Les Hors la loi:

La douzaine d'hommes de troupe savent s'y prendre avec leurs arcs pendant l'embuscade mais ne peuvent affronter les hommes d'armes en mêlée. Ils tiennent à leur vie plutôt qu'à la loyauté envers leur chef.

Judi le chevalier:

Cette belle jeune fille d'un chevalier du royaume est passée sous la protection du chatelain lorsque son père se fit tuer à la guerre. Au travers de ses escapades, elle tomba amoureuse de Michel et s'est rapidement enfuie, prenant goût à la vie en forêt et s'y adaptant comme un poisson dans l'eau.

Jean le petit:

Grand et robuste, comme vous vous y attendiez pour un ex berger de Carcassonne (il porte encore sa crosse de berger). Il compense son manque d'esprit par une force énorme et sa loyauté.

William l'écarlate:

Mal-élevé et violent, William a accédé au titre de Yeoman au service d'une maison noble avant que quelques injustices commises par son employeur le laisse sans rien, et sa famille morte. Il déteste la noblesse, pourtant il accepte d'être à la direction des affaires de Michel. Son bonnet éclatant (auquel il doit son surnom) paraît déplacé dans les bois.

Trop:

Il ressemble à un jeune Ragamuffin, mais les apparences peuvent être trompeuses, surtout en Bretagne. C'est en réalité une jeune fille brillante et intelligente qui a été abusée par des chevaliers mesquins et a décidé de rejoindre les herrimaults dans la forêt. Son semblant de stupidité n'est qu'une façade pour éviter les conversations prolongées et donc le risque d'être démasquée. Elle est douée au tir à l'arc.

Philippe est un ex pèlerin du Graal qui d'une façon ou d'une autre arrive à concilier son dévouement pour la Dame et sa nouvelle foi en Taal. Il porte toujours ses vieilles robes et il a une tonsure. Il aime la nourriture et le bon vin, surtout s'il est gratuit.

Le Cornu:

Bien que le chêne sacré soit énorme, impressionnant et par conséquent extrêmement vénérable, lui et le monticule sur lequel il se tient n'ont rien de remarquables. Les personnages habitués à la vie sauvage, comme les elfes, disciples de Taal, mage d'ambre... trouveront que l'endroit procure un curieux sens de sérénité et de calme spirituel. À un moment durant la bataille, alors que le brouillard disparaît dans un ultime tourbillon, permettez aux Pjs de faire un test de Perception pour voir dans la brume le visage d'un homme à tête de cerf. Cette apparition disparaît bientôt, mais si un des Pjs réussit le test avec une marge de 20%, il entend et note un grognement furieux passer comme une ombre sur le visage d'Eloïse.

S'ils ont prévenu Michel, il restituera les objets de valeur qu'il leur a pris plus tôt. S'ils ont aidé le chatelain, la victoire leur permet aussi de récupérer quelques objets.

Cependant, même si le groupe a choisi d'aider les herrimaults, ceux-ci seront capturés. Utilisez Eloïse et Richard de Turpin pour causer leur défaite mais ne tuez pas Michel.

Chapitre quatre:

'...Je repousse ceux que j'aime, je renonce à tout et reprends le chemin de ma quête....'

Le Serment du Graal

Nicolas et ses hommes retourneront à Rety avec leurs prisonniers ligotés et prêts à être exécutés le lendemain. Il est possible que les Pjs se trouvent parmi les prisonniers. Tous les villageois prisonniers sont ensuite libérés. Le chatelain, avec une grande délectation a érigé une potence pour les divertissements à venir. Les prisonniers sont déposés dans une petite cabane et un garde posté à côté. Nicolas et ses hommes vont alors manger, boire et fanfaronner jusqu'à ce que le soleil parvienne à son zénith, sur quoi les hors la loi seront exécutés, un à un, Michel en dernier.

Bien sûr cette partie de l'aventure est très libre et le dénouement sera influencé par les actions du groupe.

Parents et amis:

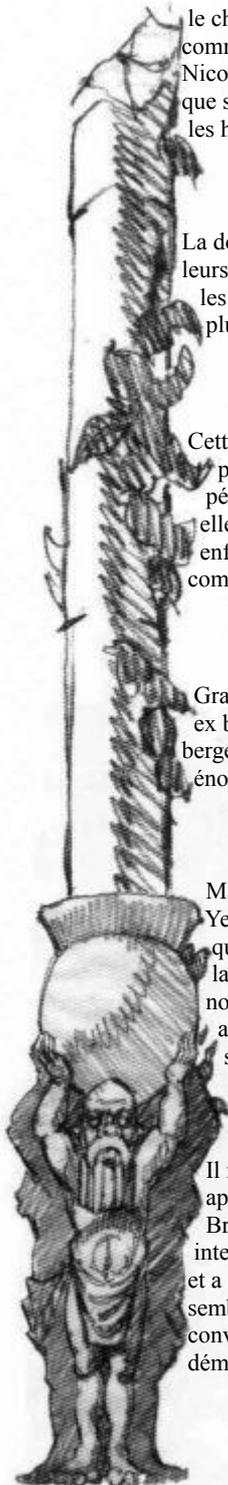
Une fois de retour au village, les Pjs peuvent faire des tests de Perception difficile pour remarquer le trouble de Richard. Seul Judi connaît l'héritage secret de son soupirent, mais elle ne connaît probablement pas celui de Richard (il n'existe qu'un petit air de famille entre les deux frères). Par conséquent il est possible que seuls Michel et Richard partagent la vérité sur leur parenté.

Cette découverte créera un tumulte compréhensible dans l'esprit de Richard. Il demandera un entretien afin d'interroger le prisonnier seul, qui sera probablement accordé par le chatelain. Si les Pjs épièrent la conversation, c'est au Mj de décoder de ce qu'ils entendent. Il est aussi possible qu'un des enfants du village surprennent la conversation et en cite quelques morceaux.

Michel informera sans doute son frère de la vérité sur le culte de la Dame (tout du moins la façon dont il l'a perçue). Quoiqu'il en soit, le résultat sera que la foi de Richard sera ébranlée. S'ils sont tous prisonniers, Richard pourra leur offrir un échappatoire.

Richard de Turpin, chevalier de la quête:

Sévère, formaliste et quelque peu détaché, Richard est exceptionnellement sérieux dans sa quête du Graal. Il adorait son frère plus âgé, son héros Michel et fut stupéfait et choqué par sa désertion. Richard tente secrètement d'effacer la honte qui pèse sur sa famille à travers sa propre quête du Graal. Quelque soit ses motivations, Richard est à la fois chevaleresque et peu émotif, il obeit sans interrogation aux requêtes de la demoiselle du Graal. Il voit le monde en noir et blanc, est sans crainte, redoutable et sans pitié avec ses ennemis. Il pense que Michel est mort et déshonoré. Confronté à la réalité de la situation peut avoir provoqué une réaction intéressante sur son comportement et ses convictions.



Foudre sacrée:

Richard n'est pas le seul à souhaiter une entrevue privée avec le chef des herrimaults. Eloise se servira de l'occasion de sa capture pour demander au chatelain une entrevue qu'il acceptera. En vérité il est un peu craintif envers la demoiselle du Graal et sera content d'être débarrassé de sa présence. Une fois encore un résumé de la conversation peut être fait au groupe.

Eloise, demoiselle du Graal:

Sa beauté est assortie à sa réserve, elle parle peu et les quelques paroles qu'elle prononce sont souvent vagues et mystérieuses. En vérité il est difficile de discuter avec elle car ses connaissances sur les questions d'ordre populaire paraissent quasi inexistantes. Bien qu'apparemment innocente, chaste et réservée, elle est d'une habileté incroyable pour enflammer les passions des nobles et des chevaliers. Si on l'interroge sur sa présence ici, elle parlera de la volonté de la Dame et qu'un 'tort doit être redressé'

Comportement antisocial:

Il existe un herrimault qui n'était pas présent lors de l'attaque du chatelain et qui peut tenter de sauver ses compatriotes. Le rôle qu'il joue est laissé à la discrétion du Mj et il peut servir de joker pour faire progresser l'aventure. Il s'appelle Azhar, mais tous les hors la loi l'appellent Az-bo

Az-Bo:

Exilé d'un culte d'assassins de l'Arabie lointaine, Az bo est probablement le plus meurtrier des herrimaults. Il parle peu mais comprend tout. Il est vêtu de noir, porte plusieurs couteaux et un arc courbe. Il n'a pas assisté au rituel du chene sacré, le considérant comme un affront au dieu qu'il adore. Une fois de retour, il a déduit les faits et a traqué le groupe du chatelain de retour à Rety. Il essayera d'user de la ruse pour sauver ses amis, et demandera de l'aide où il en trouvera. Laquelle pourrait bien sur venir des Pjs.

L'honneur est tout:

Une autre possibilité viendra de la menace représentée par Souris. Edouard peut approcher les Pjs pour obtenir leur aide, il n'a pas l'attention d'accorder sa fille au traître et il pourrait aider à libérer les prisonniers en échange de leur aide.

Conclusion:

La façon dont se termine ce scénario est très souple. Une myriade de situations peuvent arriver. Il est important en tant que Mj de ne pas prendre parti dans un camp ou l'autre. Les Pjs qui auront choisi d'aider le noble pourront gagner une récompense de la part de la Dame, le bénéficiaire devant être un noble ou un chevalier, tandis que les partisans du sans-visage peuvent s'attendre à une grâce de Taal.

