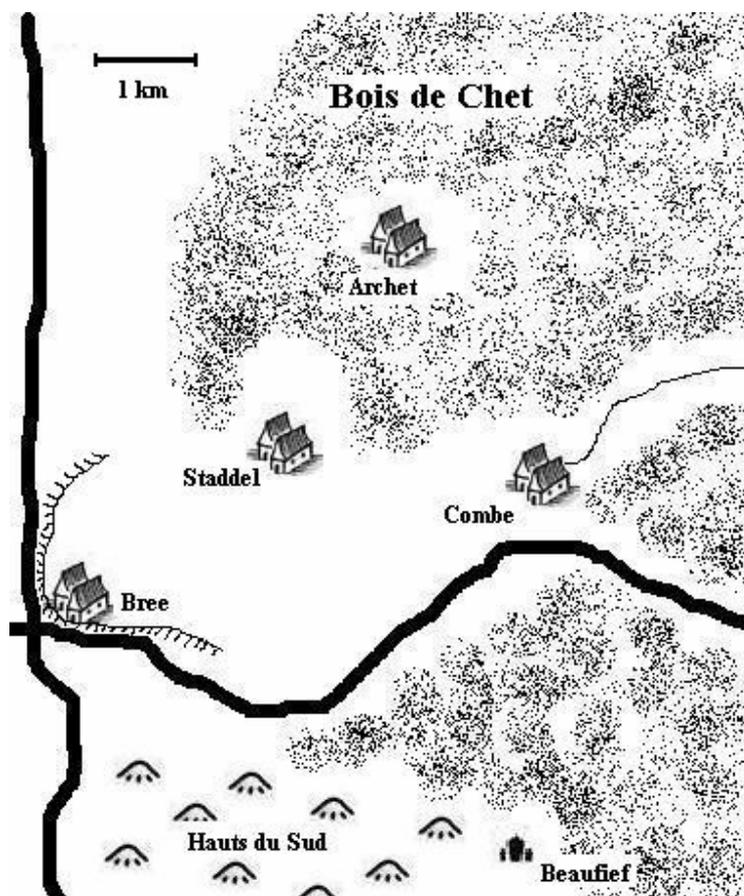


## LA SEIGNEURIE DE BEAUFIEF

La Seigneurie de Beaufief est une propriété tenue en fief depuis la chute du Cardolan par un rude seigneur paysan qui se fait appeler *Amaric de Beaufief*. Cette seigneurie est située au sud du Bois de Chet, au nord - est des Hauts du Sud.

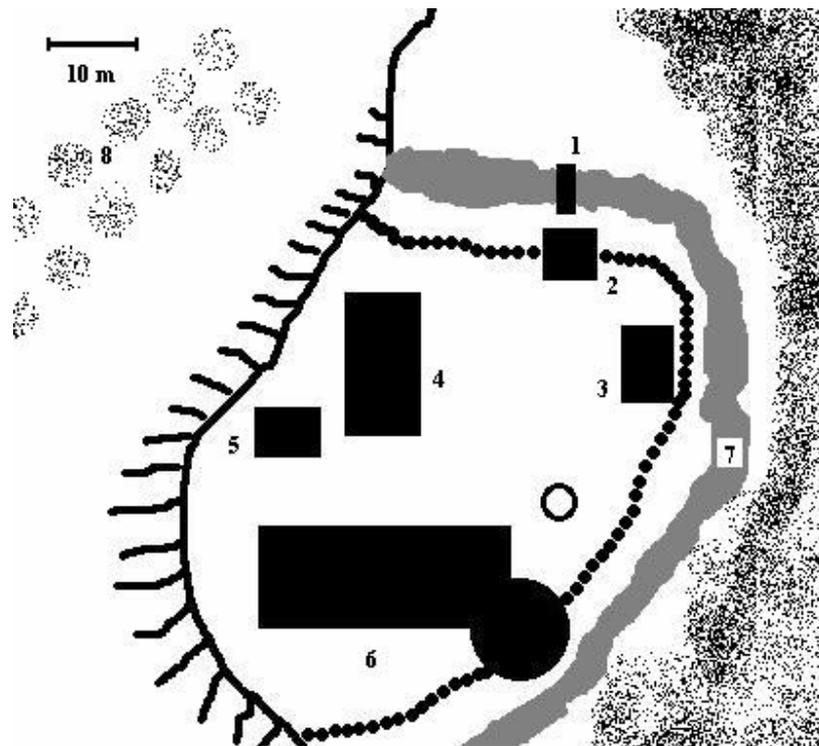


Bien qu'elle soit située à seulement 1,5 lieues de Bree, le seigneur n'entretient que de rares contacts avec les habitants du gros bourg de la croisée des chemins, n'y venant qu'une ou deux fois l'an : à la Foire d'Automne et au printemps.

Les gens de Bree parlent du seigneur Amaric avec une certaine curiosité mêlée d'envie car l'homme serait fort bien pourvu au niveau de la fortune. Mais l'homme est aussi connu pour être d'une rare pingrerie, ergotant toujours sur le prix des semences ou des produits que ses gens vendent. Rares sont les habitants du Pays de Bree qui se sont rendus sur les terres du seigneur.

## La Seigneurie

La seigneurie est située sur un petit surplomb rocheux en lisière du Bois de chet. Elle est composée d'un logis de pierre avec une tour ronde et plusieurs bâtiments de bois, le tout ceint d'une palissade de pieux et d'un fossé boueux.



1. Petit pont de bois avec parapet surplombant le fossé.
2. Tour de guet en bois et portail d'entrée.
3. Baraquement des hommes d'armes.
4. Grange/Etable.
5. Maison des domestiques.
6. Logis du seigneur.
7. Fossé boueux garni de pieux.
8. Verger.

La seigneurie vit de la culture des fruits du verger (plus de 200 arbres), comme les pommes et les poires. Sur les coteaux des Hauts du Sud, on trouve quelques vignes qui produisent une petite piquette qui râpe la gorge. On trouve aussi une vingtaine de ruches qui produisent un excellent miel apprécié des gens du Pays de Bree. L'enceinte abrite aussi des volailles, cinq porcs et quelques pigeons.

Le seigneur Amaric vit là en compagnie de sa fille, la belle *Galia*, le seul réconfort de ses vieux jours. Six domestiques recrutés dans le Pays de Bree assurent le confort du maître des lieux et s'occupent du verger. Ils vivent dans un confort spartiate car le propriétaire des lieux est âpre au gain et pour lui, un sou est un sou...

Pour défendre son bien, le seigneur a trois hommes d'armes qui commencent à avoir de la bouteille mais qui font leur travail avec conscience. Ils sont équipés de broignes avec des casques. Ils manient la lance, le bouclier et tirent à l'arc de chasse. Seul le plus âgé et expérimenté des trois (*Wicfred le Borgne*) sait manier l'épée longue. Ils quittent rarement le fief, sauf quand le seigneur se rend à Bree : dans ce cas, il se fait escorter par un de ses hommes. En plus des hommes, le seigneur possède trois gros molosses entraînés pour la chasse aux loups.

En cas de périls, l'ensemble des gens du fief peuvent s'abriter dans le logis du maître qui est une manoir fortifié, à un étage, surplombé par une tour circulaire haute de 10 mètres. Les murs sont percés de meurtrières au ré - de - chaussée, tandis que de petites fenêtres munis de lourds volets permettent d'apporter de la lumière à l'étage.

Sous le logis principal, il y a une immense cave voûtée qui peut abriter des provisions permettant de tenir un siège de plusieurs semaines. C'est là que sont aussi entreposés les objets de valeur de la seigneurie. Un passage secret, dissimulé derrière des étagères, et connu du seul maître des lieux permet de s'échapper. Il aboutit à 1/4 de lieue en forêt, sous un faux rocher.

La richesse proverbiale du seigneur Amaric n'est pas une légende. Il possède un véritable trésor accumulé par ses ancêtres au moment de la chute du Cardolan. Ils avaient passé un pacte avec les forces du Roi - Sorcier pour être épargnés en l'échange de la révélation des plans de défense d'Osther. Ils profitèrent de la débâcle des armées du Cardolan pour s'emparer d'une grande partie du trésor et le cacher en leur fief. Cette trahison ne fut jamais révélée par personne.

Le trésor, proprement fabuleux, est caché sous la tour, dans une cache secrète maçonnée depuis des lustres. Amaric l'a vu une fois, quand il était enfant. Depuis, par méfiance, il n'a jamais fait rouvrir la cache car il craint la rapacité de ses gens. Il possède aussi une seconde fortune accumulée par des années de vente de miel et de fruits. Il la cache dans un gros coffre renforcé de métal sous son lit et il est le seul à en avoir la clé. Quand il doit s'absenter durablement, un homme d'armes est posté devant la porte de sa chambre elle - même fermée à clé.

## Le lourd secret d'Amaric de Beaufief

Amaric est hanté depuis des années par un lourd secret connu de lui seul et de l'homme d'armes le plus âgé de sa maisonnée. En effet, Amaric a toujours été un grand chasseur. Dans sa jeunesse, il passait des jours loin de son logis à traquer les sangliers et les loups. Son épouse, fort belle, se languissait tant qu'elle finit par succomber aux avances d'un jeune et beau saltimbanque venu du Rhudaur. Ce dernier, malgré sa vie errante avait des antécédents nobles. Elle succomba à son raffinement qui la changeait bien de le rustrerie de son époux.

Un jour qu'il revenait d'une chasse, il vit les deux amants non loin d'une source, dans les bois. Il en conçut alors une grande colère et décida de se venger. Il attendit le départ du saltimbanque et le traqua dans les terres sauvages où il le tua avec cruauté. Il rentra ensuite dans son logis et décrivit à son épouse les supplices endurés par son galant. Il lui montra même le cœur qu'il avait ramené dans une étoffe. A cette révélation, la jeune épouse s'enfuit en haut de la tour et se jeta dans le vide, se rompant le cou. Le seigneur n'en éprouva guère de culpabilité. Dans les années qui suivirent, il se contenta d'élever sa fille unique et lui donna beaucoup d'amour... Mais le spectre de la jeune épouse défunte hante les lieux. A la date anniversaire de sa mort, sa silhouette translucide hante le logis toute la nuit. Elle vient dans la chambre de son époux meurtrier et pointe un doigt accusateur sur lui. La forme est muette et disparaît au matin. Le seigneur Amaric en conçoit une grande terreur et, les années passant, la folie le gagne peu à peu. Sa fille connaît l'existence du fantôme mais pense qu'il s'agit d'une ancêtre morte dans la folie. Son père lui a raconté que sa mère était morte de maladie et les rares gens de la domesticité au courant de l'affaire se taisent par peur des conséquences.

## Les Habitants du fief

**Amaric de Beaufief :** Il a maintenant le cinquantaine, mais il est bien conservé et toujours actif. Il mesure environ 1,86 m pour 90 kg. Ses cheveux ont viré au gris depuis longtemps. Sa joue droite est marquée d'une profonde cicatrice allant d'une oreille à la bouche, vestige de la lame d'un brigand dunéen qui l'avait pris en embuscade lors d'une chasse. Ses yeux sont d'un noir profond.

Amaric est un homme énergique qui manie encore bien l'épée et l'épieu. Il aime chevaucher de longues heures et chasser au faucon. Il possède une belle et solide cotte de mailles qui fut forgée par les nains. Son épée favorite est un lame de

l'Ouistrenesse au tranchant acéré (arme "+30" ; poids réduit de moitié) ; il s'en sépare rarement.

Le seigneur adore sa fille, mais il est troublée car elle ressemble de plus en plus à sa défunte mère: elle a le même caractère rêveur et passe ses journées à lire d'anciens romans d'amour courtois rédigé au temps du Royaume du Nord...

**Galia de Beaufief** : elle vient d'avoir 20 ans et c'est une fleur fragile. Grande et gracile, sa beauté ferait pâlir les belles dames du temps jadis. C'est en fait le portrait craché de sa défunte mère. Elle mesure 1,75 m pour 55 kg. Ses yeux sont d'un bleu profond et son teint pâle. Ses membres sont fins et ses traits gracieux. Elle porte une longue chevelure blonde tressée de fleurs ou de petites perles.

Galia est une jeune femme rêveuse qui passe son temps à lire des romans courtois et à faire de la tapisserie en pensant au jour où un jeune et beau chevalier viendra demander sa main. Ses rares moments de plaisir sont quand elle peut se rendre à Bree, deux fois l'an, en compagnie de son père. Elle adore aussi se promener dans les bois et elle passe des heures à parler aux plantes et aux bêtes, ce qui fait dire à certains qu'elle aurait un don...

**Wicfred le Borgne** : Agé de 45 ans, c'est l'homme d'arme le plus âgé de la seigneurie et l'âme damnée du maître des lieux. Grand et fort comme un bûcheron, il ne s'en est jamais laissé compter. On dit qu'il aurait tué un ours à mains nues dans sa jeunesse. Les deux autres hommes d'armes et les domestiques ont peur de lui, surtout quand il a trop bu. Un jour, de colère, il a fendu du poing une lourde table en chêne.

Wicfred est un combattant aguerri qui hait les dunéen qui ont massacré sa famille quand il était enfant. Il les a combattus pour le compte de petits seigneurs du Rhudaur quand il était encore jeune. Après des années de guerre, il est entré au service de son actuel maître et ne s'en est jamais plaint.

Lui aussi a un grand secret : il aime la belle Galia mais sait très bien que le seigneur Amaric ne l'autorisera jamais. Il se morfond d'amour pour elle et fera tout pour se débarrasser d'éventuels prétendants...

**Rory Lachaume** : Ce sympathique hobbit venu d'Archet est âgé de 40 ans. Il est au service du seigneur depuis sa majorité, comme son père avant lui. C'est le seul qui ne craint pas de dire son mot au seigneur qui ne s'en est jamais vraiment offusqué, se contentant de rire de ses emportements alors qu'il pourrait le tuer sans sourciller.

Beau parleur et redoutable rimeur, il aime distraire la belle Galia de ses histoires inventées. Tout le monde l'apprécie car il apporte une touche de gaieté dans l'ambiance lourde des lieux. Rory est chargé des pigeons du seigneur et de ses

molosses qui lui mangent dans le main et mendient ses caresses alors qu'ils arracheraient la main des autres serviteurs.

Rory connaît le secret du fantôme de la dame, son père l'ayant affranchi à ce sujet, mais il garde bouche close. Curieux de nature, il rêve de rencontrer le fantôme. Chaque année, il attend la date anniversaire de son apparition pour essayer de l'entrevoir. Jusqu'à maintenant, il a toujours échoué mais ne désespère pas...

### **Notes finales**

Les plans et illustrations sont la propriété de l'auteur de ce scénario, mais vous pouvez les utiliser à votre guise tant que c'est une utilisation non commerciale.

Vous pouvez si vous le souhaitez me contacter pour me faire part de vos critiques ou suggestions à l'adresse suivante :

mailto : [GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr](mailto:GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr)