

L'Aventure de la petite Duchesse (version longue)

Scénario pour groupe de Chevalier courtois ou presque, capable d'une certaine abnégation. Il est écrit pour des vassaux du roi Arthur, mais peut s'adapter facilement si ce n'est pas le cas. La partie principale du scénario met en scène le siège d'une petite ville.

L'époque :

Phases 2, 3 ou 4

Le lieu :

Dans le duché de Lindsey ou toute autre marches de Logres (ou du royaume que servent les chevaliers-joueurs)

Le problème :

Le Duc **Jérôme** le sévère est particulièrement belliqueux. Dès la première année de son règne, il a organisé plusieurs chevauchées sur les terres de ses voisins. Aujourd'hui, il est engagé avec ses vassaux dans la conquête de riches terres au sud appartenant au comté de Lonazep. Mais menant un important et difficile siège, il apprend qu'une coalition hétéroclite de ses ennemis, rassemble une armée afin d'attaquer son fief par le Nord. La ville de Winteringham est menacée et son capitaine informe le Duc que s'il ne lui porte pas secours dans les quarante jours il rendra la place. Ne souhaitant pas renoncer à la conquête qui l'obsède, **Jérôme** monte une ruse pour forcer la main de son vassal. Il se rend à Winteringham discrètement et présente une pauvre fille prise sur la route comme sa toute nouvelle épouse qu'il confie à la garde du capitaine avant de repartir en promettant des renforts.

Un père désespéré confie aux chevaliers-joueurs la tâche de lui ramener sa fille...

Les personnages :

Camps du duché de Lindsey

Duc Jérôme le sévère : le jeune et puissant souverain est dévoré par l'ambition et un égoïsme assumé. Son avidité le rend cruel et retord. Véritable antagoniste de cette aventure, il restera en retrait et laissera ses vassaux faire le sale boulot.

Jérôme : 24 ans, Gloire : 6200

Jeune, élancé, moue dédaigneuse

Profil : chevalier ordinaire. Richissime

Traits significatifs : Égoïste : 17, Rancunier : 16, Arbitraire : 18, Fier : 16, Pragmatique : 14, Réfléchi : 15

Sir Camlael (ou Sir Pehad) : membre de l'hôtel du Duc, ce chevalier lui est parfaitement fidèle et peut parler en son nom. Félon et rancunier, il fera le sale boulot de son protecteur auquel il doit tout.

Profil : Chevalier ordinaire. Gloire : 2300

Traits significatifs : Rancunier : 17, impulsif : 14, Pragmatique : 16, Cruel : 17

Passions significatives : Honneur : 5

Capitaine Géraud de la cité rouge : Second fils du maître de la cité rouge, Géraud, a été nommé capitaine de Winteringham par le père de Jérôme après avoir fait preuve de sa loyauté et de sa valeur. Il fait partie des nombreux vassaux déçus par l'égoïsme de leur nouveau suzerain. Particulièrement honorable, il continue à remplir ses obligations féodales, mais fait le minimum. Conformément à ses droits, il a rappelé les devoirs de protection que Jérôme lui doit et lui a envoyé un ultimatum afin qu'il vienne secourir Winteringham, dans le cas contraire, le serment étant rompu, il sera libre de négocier la reddition de la cité sans entacher son honneur.



Géraud de la cité rouge : 40 ans, Gloire : 5600

Barbe flamboyante, ombrageux, légère claudication.

TAI : 13 DEX : 13 FOR : 16 CON : 17 APP : 10 Dégâts : 5D6 P.V : 30 Armure : armure de la période +3 (armure d'honneur)

Attaques : Épée : 20, Lance : 18, Fléau : 18, Équitation : 18, Bataille : 18

Traits significatifs (courtois) : méfiant : 13, Valeureux : 19, Généreux : 16, Réfléchi : 15

Passions significatives : Loyauté (Jérôme) : 10, Honneur : 18

Compétences significatives : Chasse : 18, Vigilance : 15, Connaissance des gens : 12

Spécial : Lorsqu'il part au combat il manie un lourd fléau d'arme cuivré

Garnison de Winteringham : L'importante population de la ville lui permet de pouvoir s'appuyer sur un guet nombreux et relativement bien équipé. Hélas les guerres de Jérôme ont drainé beaucoup des forces vives et la garnison manque d'encadrement et ne peut compter que sur deux chevaliers ordinaires (sir **Passar**, sir **Huollon**) et un vieux chevalier (sir **Galertas**)

Abbesse Esyslda de Sase : Femme noble d'une cinquantaine d'années, **Esyslda** se voit comme un modèle de droiture et de piété. Sévère, autoritaire, elle attend de tous qu'ils respectent son rang. Lorsqu'elle perd le contrôle elle peine à empêcher sa voix de dérailler. Elle protégera son couvent et les personnes sous sa garde avec volontarisme.



Profils : Dame, (traits religieux globalement élevés) Gloire : 2700

« Duchesse » Moree « de Clarence » : Elle aimait le chien de son père et les travaux d'aiguille de sa mère. Les manigances du Duc l'ont brutalement arraché de sa vie de jeune roturière privilégiée pour la mettre au centre d'un jeu de rivalité et de vengeance. Elle a été présentée au Capitaine Géraud comme étant la fille du puissant, mais très éloigné, Duc de Clarence. Recluse dans le couvent de Ste Avendole et bien consciente de la précarité de sa position, elle vit dans l'angoisse que la supercherie ne soit découverte et que cela rende furieux le Duc Jérôme, qui s'en prendrait de nouveau à elle.

Jeune, fragile, dépassée.

Profils : damoiselle

Camps des ennemis du Duc Jérôme

Connétable de Bedegraine, Narleon « bouclier miroir » : Chevalier initialement pauvre ayant gravi de nombreux échelons à la seule force de ses armes et son courage, il était parvenu à la dignité de connétable du comté de Bedegraine lorsque que le tout jeune Duc Jérôme lança plusieurs chevauchées sanglantes sur le territoire. Au cours de l'une d'elle, son domaine fut détruit et sa famille tuée. Particulièrement frustré lors de la signature du traité d'amitié entre les deux belligérants, imposé par le haut roi, il jura de se venger. Lors de l'entrée de l'Ost de Lindsey en Lonazep, il demanda son congé à son seigneur et entreprit une aventure personnelle, aidé de plusieurs chevaliers de Bedegraine. Dépensant tout ce qui lui restait pour lever une armée, il rendra à son tour sur les terres de son ennemi pour lui rendre la monnaie de sa pièce. Il fut bon chevalier, mais la haine qu'il voue à Jérôme le rend dangereux et cruel. Un agent l'a informé de la présence de la duchesse à Winteringham, il commencera donc sa vengeance sur elle.



Narleon : 43 ans, Gloire : 7500, Riche

Regard dur, grand cimier en forme de tête de cocatrix, parle fort et vite.

TAI : 15 DEX : 15 FOR : 15 CON : 15 APP : 11 ; Dégâts : 5D6 P.V : 30 Armure : armure de la période

Attaques : Épée : 21, Lance : 16, Hache : 18, Équitation : 17, Bataille : 17

Traits significatifs : Énergique : 14 Rancunier : 15 Sincère : 13 méfiant : 13, Valeureux : 18, Réfléchi : 14

Passions significatives : Haine (Jérôme de Lindsey) : 18

Compétences significatives : Chasse : 17, Vigilance : 14,

Spécial : Au cours de ses aventures **Narleon** s'est emparé de ce grand bouclier semblant fait d'argent martelé. Il est incassable par des moyens conventionnels et renvoie une partie de la violence des coups. A chaque fois que **Narleon** obtient une réussite partielle en combat et est touché par son adversaire, il subit les dégâts normalement (la protection du bouclier s'applique) et son adversaire également. Il ne perd pas de point de vie, mais peut chuter (si dégât > TAI)

Sir Gorlann et Sir Ancello : membre de la noble famille de Phenna-Hall. Les terres de ces chevaliers de Bedegraine ont souffert des chevauchées du Duc **Jérôme**. Ils ont suivi l'expédition de leur connétable eux aussi à titre personnel avec la bénédiction discrète de leur suzerain. S'il arrive malheur à Sir **Ancello** son père pourra mobiliser plusieurs chevaliers de son entourage pour se venger.

Grande ressemblance, cheveux très noirs, équipement bien entretenu

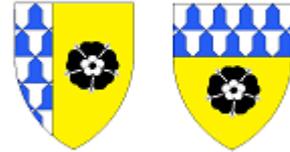
Profils :

Ancello : Jeune Chevalier. Gloire : 1300

Gorlann : Chevalier notable. Gloire : 3500 Courtois, Riche

Traits significatifs : impulsif : 16 (sir **Ancello**)

Passions significatives : amour (famille) : 18



Sir Hermel à la longue lance : Chevalier venu du lointain royaume de Gorre, il ne recherche que la gloire et les richesses faciles qu'il dilapidera en généreux cadeaux. Il défiera sans relâche les défenseurs confiant dans sa grande compétence. Vainqueur flamboyant, il acceptera facilement les échanges de captifs.

Odeur d'alcool et de cheval, lance de longueur démesurée, yeux vairons

Profil : Chevalier célèbre. Païen. Gloire : 6500

Attaques : lance 23.

Traits significatifs (Païen) : luxurieux 16, énergique 17, généreux 18, sincère 16, fier 16



Sir Nerovens : seigneur de Baumrode, protecteur du gué de la pierre verte, vainqueurs de la bête à l'échine sanglante, Sir **Nerovens** est un modèle de réussite chevaleresque, pressentit pour être appelé à siéger à la table ronde. Pris dans un réseau de clientèle hostile au Duc **Jérôme**, le chevalier est venu tenir son rang dans les troupes de Sir **Narleon**.

Voix grave, large collier d'or massif, long cheveux blonds

Profil : Chevalier célèbre. Courtois Gloire : 7100

Spécial : Les épaules de Sir **Nerovens** sont couvertes de la Pelisse de la bête à l'échine sanglante. Reste du monstre terrassé pas le chevalier, la posséder rapporte 20 points de gloire à chaque phase hivernale



Jarl Hengest « Bras d'ours » : Noble saxon aventurier et entreprenant. Il a profité de l'appel de **Narleon** pour s'attaquer à Logres sans impliquer son royaume de Deira. Il compte en tirer richesse et prestige afin de pouvoir prendre le dessus dans les propres luttes de pouvoir entre clans saxons. « Bras d'ours » est un combattant sérieux digne héritier des rois vikings de jadis et un fin tacticien. Le chef du clan Turnvik est le plus redoutable adversaire de la ville. Il commande une part non négligeable de l'armée assaillante.

Large d'épaules, glabre, toujours suivi de bruyants molosses.

Profil : Chef saxon, Wotanique Gloire : 6800

Traits significatifs : traits Wotanique à 16.

Compétences significatives : Bataille 21.

L'action :

-Partie Un : Rencontre avec le Duc Jérôme

Les Chevaliers-Joueurs rentrent dans un village bordant un monastère près de Newark. La localité est actuellement occupée par l'escorte du Duc qui fait relâche en redescendant de Winteringham. D'origine étrangère et aux mœurs brutales, les cavaliers (profils de mercenaire et mercenaire expérimenté) s'amuse à dépens de la population. Nullement indisposés par le comportement de leurs soudards, **Jérôme** de Lindsey et un membre de son hôtel (Sir **Camlael**) s'approchent des chevaliers-joueurs et, prétextant qu'elle leur a été volée, réclament qu'on leur rende la monture la plus chère du groupe. Si les Chevaliers-joueurs s'insurgent de cette accusation et de cet arbitraire racket, ils se retrouveront vite au centre d'un regroupement important d'homme d'armes du Duc. Le noble félon ne s'exposera pas, mais Sir **Camlael** mènera la querelle jusqu'à ce que les chevaliers-joueurs cèdent ou que le combat s'engage. La garde personnelle de **Jérôme**, en position de force, ne cherchera pas tout de suite à tuer les chevaliers, mais à s'approprier leurs personnes et leurs biens. Ils pourront toutefois changer de stratégie si les chevaliers-joueurs provoquent des pertes dans leurs rangs ou si le Duc est attaqué. Certains d'entre eux utiliseront alors des armes de trait (comp.15), arc ou arbalète en fonction de la période.

Alors que l'affaire s'annonce chaude, un moine de l'abbaye proche tente de s'interposer et exhorte les chevaliers-joueurs à se rendre dans le jardin du monastère afin de bénéficier de la sanctuarisation du lieu. Les cavaliers tenteront bien de suivre, mais s'arrêteront au portail du domaine. Le Duc **Jérôme**, frustré, molestera le moine.

Les chevaliers-joueurs pourront recevoir les premiers soins des mains des moines, l'abbé se plaindra du comportement du Duc et des problèmes qu'il pourrait provoquer à l'avenir. Lorsque les joueurs auront proposé leur aide ou souhaiteront payer la dette qu'ils ont vis-à-vis de l'abbaye, le père abbé joindra les mains et les informera que Dieu ne les a pas menés en ces lieux par hasard, qu'une quête toute trouvée s'ouvre à eux pour payer leur dû : un métayer, bon chrétien et pilier de sa communauté, s'est fait arracher sa fille par le Duc **Jérôme** afin de la faire passer pour son épouse dans Winteringham assiégée (et au fait, comment il sait ça?). La situation de la malheureuse est des plus précaires, car si la ruse était dévoilée, sans valeur, elle serait livrée au bon vouloir des hommes qui la détiendront. Il est dans le bon ordre des choses que les filles soient ramenés à leurs pères ou à leurs maris.

Dans le cas où les chevaliers-joueurs auraient cédé à l'arbitraire du Duc, un moine ou la mère de la demoiselle leur demanderont de l'aide de la même façon. Si par contre les joueurs ont causé du dégât ou se sont montrés insultants, le Duc enverra Sir **Camlael** (ou Sir **Pehad** si Sir **Camlael** est mort ou gravement blessé) à leur suite pour leur nuire.

-Partie Deux : la campagne en guerre

Le nord du duché de Lindsey est en guerre. Les routes sont parcourues de troupes en quête de rapines (2D6 sergents montés plus 1D3 chevaliers Ordinaires). Il est plus prudent de s'éloigner de la route royale et de prendre des chemins secondaires, les moines peuvent en indiquer l'existence aux chevaliers joueurs, via un prieuré isolé dans la forêt (test de chasse).

Arrivé à quelques lieues de Winteringham, l'attention des chevaliers-joueurs sera attirée par des cris provenant d'un petit village, s'ils approchent, ils surprendront un groupe de fourrageurs en pleine opération de « réquisition ». La population encore présente est durement traitée par des hommes d'armes rompus à l'exercice (profils de garde). Les soudards profitent de l'état de guerre pour prendre tout ce qui veulent, ils sont accompagnés par un jeune chevalier de Bedegraine (Sir **Ancello** de Phenna-hall) qui s'est vu confier son premier commandement. Il est avide de faire ses preuves et surestime ses capacités. Il réagira de manière impulsive aux provocations, se lancera courageusement dans le combat, mais pourra être mis en difficulté si les chevaliers-joueurs montrent la contradiction entre la vertu qu'il recherche et le comportement de ses hommes. En cas d'affrontement en leur défaveur, les soldats détalent pour prévenir l'armée campant autour de Winteringham

Les secrets : Sir **Ancello** est le fils de **Gorlann** de Phenna-hall (chevalier notable, riche, Courtois, chasse : 22, amour (famille) : 18) présent dans l'armée assiégeante. Si son fils est tué, il poursuivra les chevaliers-joueurs pour se venger en s'inspirant au besoin. Sir **Gorlann** étant un excellent enquêteur, l'absence de témoins ne fera que retarder le début de la vendetta. Un test d'héraldique +3 réussit permettra de faire le lien entre les deux chevaliers et une réussite en reconnaissance ou intrigue permettra aux joueurs de supposer la présence du père parmi les ennemis du Duc **Jérôme** présent dans l'armée assiégeante.

-Partie trois : le siège de Winteringham

La ville de Winteringham se situe en bordure de l'Humber au centre d'une grande zone défrichée descendant en pente douce vers les rives du fleuve. Les fortifications se résument à une solide muraille ceinturant la localité (de pierre ou de bois en fonction de la période de jeu) parsemée de tours-portes. En temps de paix, ses citadins vivent d'élevage, de commerce et d'un peu de maraîchage. Le couvent de Sainte Avendole, principal propriétaire de la ville possède tout l'espace entre les courtines et le fleuve (le clos des nonnes), couvert par un mur plus modeste. Il est planté d'arbres et comprend quatre moulins et plusieurs ateliers. Leur usage assure une confortable rente aux religieuses dont l'abbesse co-dirige dans les faits les affaires de la ville.

Le faubourg a été démoli en prévision de l'attaque, les habitants en ont utilisé les matériaux pour assembler plusieurs réduits fortifiés avancés couvrant les portes qu'ils n'ont pas murées. La plupart des réfugiées n'ayant pas de parents en ville se sont abritées avec leur bétail et leurs biens dans le clos des nonnes. De nombreuses provisions ont été rassemblées par les défenseurs et la population organisée et en arme est prête au combat. Les étendards de la ville et du Duché de Lindsey flottent sur les tours accompagnés, comme avertissement à tout chevalier de Logres, de celui du roi Arthur. En face, alliance improbable dont les conflits féodaux locaux ont le secret, l'armée est un mélange hétéroclite d'ennemis personnels du Duc Jérôme, d'aventuriers opportunistes et d'authentiques pillards. Chevaliers de Bedegraine revanchards, cavaliers et piétons Cumbriens de Malahaut et Maris, saxons libres de Deira, et même quelques guerriers de Gorre et un contingent de sauvages païens des Iles longues armés de javelots et de petits boucliers carrés. Tous reconnaissent à peu près l'autorité de Sir **Narleon** « bouclier miroir » qui coordonne l'incursion et finance la plupart des chefs. Leurs forces peuvent compter sur une cinquantaine de chevaliers et d'un gros millier de piétons de qualité très diverse, soit des effectifs en hommes comparables à ceux des défenseurs de la ville. Ils ont entouré les murailles de petits camps par nationalité, ont poussé une importante reconnaissance en force vers le sud et y ont laissé des guetteurs afin de ne pas être surpris par l'arrivée d'une armée de renfort.

Au moment où les chevaliers-joueurs arrivent à proximité de la ville, l'armée assiégeante est installée depuis peu de temps et aucune véritable attaque n'a encore été tentée. De nombreux assaillants bûcheronnent dans les environs pour assembler chats et béliers en prévision de futurs assauts.

Les chevaliers-joueurs peuvent joindre l'un ou l'autre camp afin de mener à bien leur quête, néanmoins leur allégeance au royaume de Logres (attachement (haut roi)) risque de les pousser à faire fait et cause avec les défenseurs principalement attaqué par des étrangers. Si malgré cela, ils décident de se venger du Duc **Jérôme** en contribuant à la prise de Winteringham, il suffira de suivre la procédure de « gain de confiance » vis-à-vis de Sir **Narleon** en lieu et place de Sir **Géraud**.

Une petite tactique sera nécessaire pour tromper la vigilance des ennemis afin d'arriver au pied de la muraille (avec d'éventuels jets en bataille/chasse/équitation) si vous le jugez nécessaire. Une fois aux portes, il faudra se faire reconnaître (héraldique/reconnaissance 3 immédiatement ou 10 lorsque qu'un échevin de la ville aura été prévenu) ou réussir à convaincre le portier (jet d'éloquence ou sincère +5 si preuve d'action offensive contre les assiégeants en opposition avec une méfiance de 12, +5 la nuit).

Une fois admis à l'intérieur, les chevaliers-joueurs seront menés à Sir **Géraud** de la cité rouge (méfiant 13), capitaine de la ville, qui les questionnera sur les raisons de leur présence, il n'évoquera pas la présence de la duchesse et se gardera bien de dire où elle se trouve. Sir **Géraud** est la clef principale des joueurs pour pouvoir atteindre la « Duchesse » encore faudra-t-il gagner sa confiance.

	Confiance totale : le capitaine pourra utiliser son autorité pour ouvrir n'importe quelle porte aux chevaliers-joueurs, il les aidera même s'il reçoit d'autres ordres quitte à jouer sur les mots. C'est seulement ici que Géraud pourra se laisser convaincre du faux mariage.
	Grande confiance : les chevaliers-joueurs seront reçus souvent en ami parmi les combattants, si leurs scores en Bataille sont supérieurs à celui du capitaine ils prendront dans le faits le commandement des opérations militaires de leur camp
	Confiance : les chevaliers-joueurs seront admis aux conseils de guerre et leur avis y seront écouté. Les accès militaires leurs sont ouverts
	Neutre : Les chevaliers-joueurs peuvent se joindre librement aux opérations militaires et même recevoir un commandement s'ils sont les plus glorieux
	Tolérance : Les chevaliers seront libres de faire ce qu'on attend d'eux, mais ne doivent pas s'attendre à beaucoup de soutien de leur camp
	Tolérance teinté d'hostilité : Les chevaliers-joueurs ne sont pas libres de leurs mouvements, les zones sensibles leur sont interdites, ils sont suivis et doivent avoir l'accord du Capitaine pour tout
	Hostilité : Les chevaliers-joueurs seront chassés et désormais considéré avec mépris ou comme des ennemis
	Hostilité ouverte : Pour prix de leurs actions, le capitaine fera enfermer les chevaliers-joueurs

Lorsque les chevaliers joueurs entrent dans la ville (ou intègrent l'armée attaquante) ils commencent au niveau « **Tolérance** ». S'ils ont obtenu une réussite critique lors de leur admission, s'ils ont des parents dans le camp ou s'ils ont les mêmes liens vassaliques que l'armée qu'il intègrent, ils commencent à « **Neutre** » voire « **Confiance** » s'il remplissent plusieurs critères. Si par contre ils ont déjà un ennemi en ville, ou que leurs aspects, leurs réputations ou leurs manières sont terribles ils commenceront à « **Tolérance teinté d'hostilité** ».

Voilà un tableau non exhaustif de modificateur de « gain de confiance ».

Premier combat sérieux contre l'autre camp	+1 en niveau de confiance
Conseil ou tactique particulièrement avisé ou au résultat significatif	+1 en niveau de confiance
Vaincre un ennemi fameux en combat singulier	+2 en niveau de confiance
Enchaîner les combats sérieux au mépris de sa récupération	+1 en niveau de confiance
Fuir ou faire preuve de couardise devant l'ennemi	-1 en niveau de confiance
Enchaîner les combats coûteux et infructueux	-1 en niveau de confiance
Géraud apprend que les chevaliers-joueurs se renseignent sur Morée	-1 en niveau de confiance
Faire preuve de trahison	-1 en niveau de confiance ou plus.

Les opérations de siège vont se dérouler par étape et tentatives successives initiées par l'un ou l'autre des protagonistes provoquant de petits engagements lorsque l'adversaire tente de contrer. En voici une liste d'exemples :

- Construction ou destruction d'un réduit fortifié avancé
- Tentative d'installer un pont sur la rivière afin d'accéder plus facilement à l'autre rive
- Incendier une porte ou un camp.
- Gêner ou s'emparer du ravitaillement de l'adversaire
- Tenter un débarquement dans le « clos de nonnes »
- Utiliser un agent infiltré/corrompu pour causer du tort ou s'emparer d'une porte.
- Négocier une reddition ou échanger des prisonniers
- S'attaquer au chantier des machines de siège

La quête de butin et de rançon est la principale motivation de la plupart des combattants, aussi une reddition sera très certainement acceptée et le dialogue entre ennemi n'est pas impossible. En plus du Connétable **Narleon** « bouclier miroir » plusieurs individualité surnagent du commun de combattants. Sir **Hermel** à la longue lance (chevalier célèbre, païen) qui ne manquera pas de venir défier les chevaliers de la ville dès que l'ennui le prend. Sir **Nerovens**, seigneur de Baumrode Vainqueur de la bête à l'échine sanglante (chevalier célèbre, courtois) ou alors le Jarl **Hengest** « bras d'ours » du clan Turnvik (chef saxon).

Winteringham est protégé par ses habitants, organisés en guet et milice, les échevins en tant que piliers de leur communauté occupent des postes de **Quartenier** ayant la responsabilité de portes et de portions de mur. Convenablement encadrés et organisés ils sont une force redoutable, mais la ville est également plein d'individus ayant leurs propres problèmes et sens des priorités qui ne manqueront pas l'occasion de s'enrichir contre quelques menus services (les gens de peu sont comme ça)

Si Sir **Camlael** (ou Sir **Pehad**) est à la poursuite des chevaliers-joueurs, il réussira à les rejoindre en ville au moment où vous le jugerez bon, peut être au moment où ils ont fait le plus dur ou lorsqu'il peut finir de leur enfoncer la terre dans la bouche. Pas téméraire il usera en priorité de son autorité sur les défenseurs pour nuire. Utilisez-le pour dynamiser l'aventure et provoquer un passage à l'acte des chevaliers-joueurs (Sir **Gorlann** peut occuper un rôle identique si les chevaliers sont chez les assaillants et que les conditions sont remplies)

-Partie Quatre : le couvent de sainte Avendole

La duchesse se trouve dans l'enceinte du couvent de sainte Avendole (jet d'intrigue pour le savoir) sous la garde de l'Abbesse **Esylda de Sase**. Le monastère est clos et y sont également réfugiées toutes les femmes isolées. La sœur portière ne laissera rentrer personne autre que Sir **Galertas** ou quelqu'un accompagnant Sir **Géraud**, qui devra laisser ses armes dans une alcôve à l'entrée. Si une intrusion est détectée le lieu surpeuplé commencera à pousser de tels cris que les miliciens se précipiteront à l'intérieur. Sortir la jeune Morée sans la confiance du capitaine ou la prise de la ville ne sera pas chose aisée. Elle est accompagnée en permanence par une nonne de 60 ans, jouant le chaperon, dont le mysticisme bigot rend impossible à impressionner et difficile à berner (méfiant 16).

Une fois Morée récupérée il ne restera plus qu'aux chevaliers-joueurs à quitter la ville, attention toutefois à la haine que **Narleon** voue au Duc **Jérôme** et sa famille il n'hésitera pas à tuer la jeune fille pour venger les siens.

Les secrets : Sœur **Niviana** entretient une relation secrète avec **Custegal** l'écuyer de Sir **Passar** qu'elle retrouve certaines nuits en passant par la porte des communs dont elle possède la clef.

De plus l'arrivée des réfugiées a désorganisé la rigueur monacale et ce flottement peut être exploité.

Les solutions :

Les chevaliers joueurs sont libres de leurs stratégies, le plus simple serait peut-être d'organiser l'évasion de **Morée**. Mais un groupe entreprenant pourrait tenter autre chose.

Sans l'intervention des chevaliers joueurs, le capitaine **Géraud** tiendra la ville jusqu'à ce que l'enceinte soit percé par une ruse du Jarl **Hengest**. Il sera tué de la main même de Sir **Narleon** en défendant celle qu'il prenait pour sa duchesse et s'était engagé à protéger. Le Duc **Jérôme** n'ayant pas encore réussi à prendre les châteaux qu'il assiégeait, aucune armée de renfort ne dégaged Winteringham.

La gloire :

- 25 résister aux exigences du Duc **Jérôme**
- 5 pour accepter d'aider le bon métayer.
- 25 pour ramener la fille à son père
- 20 rejoindre la défense de Winteringham
- 200 en faire une ballade ou une chanson de geste

Note :

- Afin que les joueurs puissent prendre leurs décisions et tentent leurs prises de risque en toute connaissance de cause, je conseille de leur rendre le tableau de « confiance du capitaine » visible et au moins en expliquer le fonctionnement général.

- Une partie du scénario consiste à enchaîner des coups de main contre les troupes de l'adversaire. Afin de les faire vivre aux joueurs sans y perdre trop de temps, j'ai recouru aux « règles de bataille narratives » disponibles parmi les aides de jeu pour Pendragon sur le site de la scénarothèque. Mais les règles fournies dans le livre de règles peuvent fonctionner aussi.

Noms Masculin de reserve: Marrok, Clahan, Colgrevere, Bellech, Caedure, Walgados, Kaiburn, Antomer, Trigal, Gorlath, Dodirin

Nom féminins de réserve : Igena, Adeneve, Anglines, Launeve, Cuned

Nom de lieux de réserve : Vertgué, Nannne, Baumrode, Erson, Balrey, Turnvik, Belstone, Lenfurt, Sarnoit.

Armorial de l'aventure

Parti du Duc



**Duc Jerome
de Lindsey**

Emblème de l'hôtel du Duc Jerome



Sir Cambael

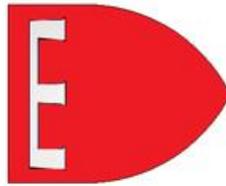
Associéant de Winterringham



Conseiller de Bolognese

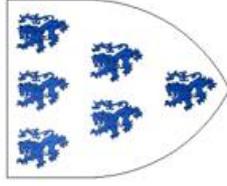
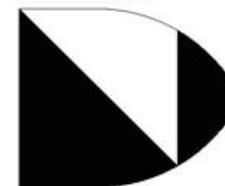
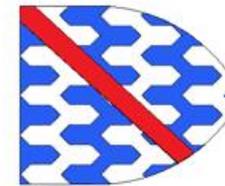
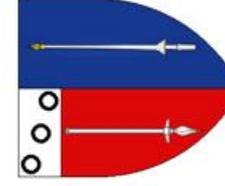
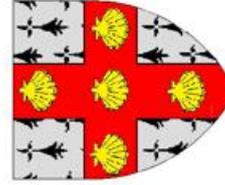
Narbon "bouclier miroir" à la longue lance

Défenseur de Winterringham

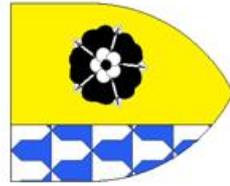


**Capitaine Gérard
de la cité rouge**

Blaisons de nosseus

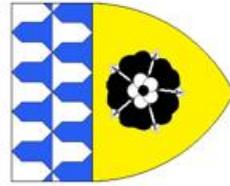


Winterringham



Sir Anello

de Phemahall



Sir Gorlann



Abbesse Esylde de Sase



Sir Galotas

Frère de Winterringham



Sir Auallon

des Essarts

Sir Nereous

seigneur de la cité à l'edeez sauplante

