

L'aventure du Fils Tyran

An de grâce 495

Synopsis : Alors que les PJ accompagnent la fille du Comte de Wuerensis jusqu'à Cirencester en vue de noces éventuelles avec l'héritier du Duc de Clarence, ils vont devoir rompre les liens amoureux que porte un seigneur local à une Faëe malfaisante. Le vrai problème se présentera quand les joueurs réaliseront que ce seigneur est justement le futur gendre du Comte de Wuerensis !
Ce scénario n'est pas facile à réussir, mais si les joueurs sont habiles, ils peuvent gagner un puissant allié, une forte somme d'argent et de la Gloire.

I. Mariage annoncé

Fin avril 495, au fort de Warwick.

Le comte Artgualchar de Wuerensis a passé un hiver difficile suite à la blessure à la tête qu'il a subit l'an passé (cf. l'Aventure de l'Oiseau de Feu), et qui lui a fait perdre un œil. Réalisant que sa fin n'est peut-être pas passée loin, il convoque dès les premiers jours du printemps une poignée de jeunes chevaliers adoués il y a quelques mois : les PJ. Parmi ceux-ci figure l'un des fils du comte.

Le comte leur révèle qu'il envisage de lier par le mariage sa famille à celle du Duc Eustance de Clarence. Pour cela, les chevaliers doivent escorter jusqu'à Cirencester l'unique fille du comte âgée de 15 ans, Neris, pour qu'elle soit présentée à la cour du Duc. La véritable identité de la jeune fille ne devra jamais être révélée à quiconque autre que le Duc. Ils devront partir dès le lever du jour suivant, leur protégée voyagera à cheval accompagnée de sa nourrice.

Au petit matin, juste avant que les PJ ne quittent le fort pour s'enfoncer dans le brouillard environnant qui annonce une belle journée, un garde du Comte âgé d'une trentaine d'années aborde discrètement le PJ ayant le plus haut score en MODESTE : « Messire, puis-je vous demander un immense service qui ne vous retardera pas dans votre voyage ? J'ai ouï dire que vous descendiez au sud. Vous aller passer près d'un village situé peu avant le bourg de Bourton. Pourriez-vous remettre à Idresia cette modeste bourse ? Elle est bonne et généreuse et ne vous refusera pas son toit pour la nuit. Mille grâces Sire Chevalier ! ».

II. Rumeurs de guerre

Le voyage jusqu'à Cirencester est faisable le long de la route commerciale qui va jusqu'à Silchester.

Après une journée de voyage, les personnages parviennent au château de Kineton appartenant à Sire Graumret, vassal du comte de Wuerensis.

Les PJ sont très bien reçus, et au cours du repas nocturne ils apprennent que des rumeurs de plus en plus insistantes font état de mobilisations militaires dans les comtés de l'est. Uther Pendragon se prépare à la guerre semble-t-il...

Si les joueurs ne prennent pas de précautions particulières, la jeune Neris est rapidement reconnue par Sire Graumret qui voudra forcément connaître la raison de sa présence en son château.

III. Le voleur et les brutes

2 jours de marche plus tard, les PJ arrivent en fin de journée à hauteur du village indiqué par le garde de Warwick, à 1km à l'est de la route. Alors qu'ils cheminent entre les champs labourés et les arbres en fleurs, des exclamations de voix attirent leur attention : venant du village et traversant en toute hâte un ruisseau qui coule non loin de là, un jeune garçon famélique d'une douzaine d'années court à en perdre haleine en direction des chevaliers tout en portant sur le dos un vieux sac de toile élimé. A une cinquantaine de mètres derrière le garçon trois hommes tenant chacun en laisse un chien féroce sont sur ses traces.

Voyant les personnages, le jeune garçon les supplie de l'aider, et tente de se cacher au milieu de leur groupe. Rapidement, ses poursuivants le rejoignent et, avec un ton des plus discourtois, ordonnent aux

chevaliers de leur remettre le « sale voleur de poules ». [Un jet réussi en REFLECHI étonne le joueur de tant d'audace et d'assurance de la part de simples piétons]

Pour sa défense, le jeune garçon explique rapidement en implorant des yeux la jeune Neris : « Pitié ! Ils nous affament ! Ils nous interdisent de profiter du fruit de notre labeur ! ».

Gageons que les chevaliers prennent fait et cause pour le garçon, ce qui décide les trois brutes à lâcher leurs chiens qui se ruent aussitôt sur le malheureux.

Brute à pied

TAI 12 DEX 10 FOR 12 CON 12 Vitesse : 3
Dégâts : 4D6 Armure : cuir 3 Points de vie 24 Blessure grave : 12 Inconscient : 6
Chute : 12
Attaque : Gourdin ferré
Gloire pour en tuer un : 10

Chien féroce

TAI 5 DEX 25 FOR 12 CON 12 Vitesse : 8
Dégâts : 3D6 Armure : 1 Points de vie 16 Blessure grave : 12 Inconscient : 4
Chute : 4
Attaque : Morsure 8
Gloire pour en tuer un : 5

Les trois hommes n'insistent guère si l'affrontement tourne en leur défaveur, et ils s'enfuirent droit vers le village tout en proférant des menaces : « Sire Hermel saura vous le faire payer ! »

IV. Le village

Arrivés au village où habite Idresia les PJ découvrent là un hameau triste et sale, où les rares habitants encore dehors à cette heure-ci semblent les fuir en s'enfermant dans leurs demeures à leur vue. Si le jeune garçon dénommé Sylvan est encore avec eux, il leur explique que depuis l'an passé le seigneur local, Sire Hermel, fait régner la terreur sur ses terres, affamant les paysans en ne leur laissant que le minimum vital et en les écrasant d'impôts. Les trois hommes qui le poursuivaient étaient d'ailleurs à sa solde et se font héberger gratuitement par le doyen du village.

La demeure d'Idresia est une modeste hutte en bois située au milieu du village. Elle abrite une mère de famille de 25 ans environ (Idresia), 3 enfants pouilleux de 2 à 6 ans, et une grand-mère bossue et grisonnante d'une cinquantaine d'année.

Très méfiante, Idresia devra être convaincue d'ouvrir sa porte à des étrangers, et la peur s'effacera de son regard quand elle comprendra qui sont les personnages et qui leur a donné la bourse (le garde est le père d'un de ses enfants).

Elle propose avec empressement d'héberger pour la nuit les personnages et sait être discrète quant à l'objet de leur voyage.

Interrogée sur les 3 hommes qui ont poursuivi le jeune garçon, Idresia leur explique la même chose que le jeune Sylvan, mais ajoute qu'auparavant le Seigneur Hermel n'était pas aussi cruel et qu'on raconte qu'il s'est entiché d'une sorcière sauvage qui l'oblige à piller ses propres terres pour organiser de véritables orgies princières.

La nuit est calme, mais si quelqu'un fait un tour dehors, il remarquera une silhouette qui semble épier la hutte. C'est l'un des trois hommes de la veille (ou un autre homme de Sire Hermel si les trois brutes ont été éliminées) qui surveille les PJ en attendant les renforts du lendemain.

située à 1km à l'est du bourg. Comportant trois étages, la grande structure de bois accueille une dizaine de chevaliers de tous âges, leurs familles, quelques bourgeois locaux (marchands, prêtre...) et leur épouses ou maîtresses, ainsi que tout un aréopage de serviteurs en tout genre, soit environ 80 personnes. Autour du manoir se dressent diverses dépendances telles qu'une écurie, et un moulin qui moule les céréales provenant des champs alentours sans relâche, même la nuit.

Devant le moulin attendent d'ailleurs 3 chariots de grains gardés par deux piétons.

En temps normal, les portes de la demeure sont gardées par deux piétons armés d'une lance de fantassin. Mais si la venue des personnages a déjà été annoncée par les chevaliers qui escortaient le percepteur, ce sont quatre lanciers menés par un chevalier expérimenté qui gardent l'extérieur du manoir.

La meilleure façon de rencontrer Sire Hermel est soit de suivre le protocole en demandant audience au seigneur qui ordonnera tout d'abord de tuer ces étrangers puis acceptera leur visite si les PJ combattent avec honneur (sa maîtresse est attirée par les hommes de pouvoir et courageux et lui suggérera de les recevoir), soit de se faire passer pour une quelconque personne puissante invitée à la fête de la St Georges.

A l'intérieur, c'est une grande fête qui se déroule dans la grande salle, où le vin coule à flots, la nourriture est dévorée autant par les hommes que par les chiens, et où des scènes de luxure en tout genre s'offrent au regard complaisant du seigneur et de la femme qui est assise sur ses genoux à demi-nue.

Tous les participants à cette orgie digne de la grande époque de Rome ont le regard sauvage injecté de sang et semblent hallucinés.

Il y a 2 ans, lors d'une partie de chasse automnale dans la forêt seigneuriale, Sire Hermel rencontra une très belle jeune femme se faisant appeler Miranne qui semblait en détresse. Galant, il l'aida et offrit de la soigner en son manoir. Subjugué par sa beauté et son charme animal, il ne réalisa pas que cette femme était une Faëe aussi vicieuse que puissante, qui aime le pouvoir primal. Au fil du temps, elle a su mettre sous sa coupe le chevalier en le convainquant que seuls l'argent, le sexe et l'oppression lui garantiraient le pouvoir absolu. De plus, son magnétisme quasi-animal fait que tout humain la contemplant a beaucoup de mal à conserver ses inhibitions : il faut réussir un jet de CHASTE et de PIEUX avec un bonus de +5 pour conserver le contrôle de ses actions. Chaque rencontre suivante diminue ce bonus de 5.

Garde (piéton)

TAI 10 DEX 10 FOR 10 CON 13 Vitesse : 3
Dégâts : 3D6 Armure : cuir 3 + bouclier Points de vie 23 Blessure grave : 13 Inconscient : 6
Chute : 10
Attaque : Lance de fantassin 10
Gloire pour en tuer un : 15

Chevalier expérimenté de Sire Hermel

TAI 14 DEX 11 FOR 14 CON 14 Vitesse : 3 (4 si sans protection)
Dégâts : 5D6 Armure : mailles normandes 9 + casque ouvert 1 Points de vie 28
Blessure grave : 14 Inconscient : 7
Chute : 14
Compétences : Épée 18, Lance de fantassin 12, Dague 10, Équitation 15
Gloire pour en tuer un : 70

VII. Libérer Sire Hermel de son amour

Cette partie du scénario est ouverte, les joueurs devant comprendre l'emprise qu'exerce la Faëe Miranne sur le chevalier et sur ses proches.

Convaincre Sire Hermel demande beaucoup de patience mais n'est pas infaisable. Un bon orateur aura toutes ses chances avec de très bons arguments. Le tout est de les trouver !

Miranne repère immédiatement le jeu des PJ et utilisera toutes ses capacités pour les contrer.

Le plus pragmatique et direct est bien sûr d'occire Miranne, ce qui libère les courtisans de leur frénésie primaire au bout de quelques minutes et plongera Sire Hermel dans une profonde mélancolie pendant plusieurs semaines.

N'hésitez pas à rappeler aux joueurs les lois de l'hospitalité !

Rapide, rusée, dangereusement belle (rappelez-vous des tests à réussir quand elle vous parle), la Faëe ne s'enfuira que si elle comprend qu'elle n'a absolument plus aucune emprise sur son chevalier, sauf si elle pense que l'un des joueurs peut le remplacer. En attendant, elle demeure au manoir, savourant sa cour et son « roi ».

Enfin, l'atteindre physiquement ne sera pas aisé car Sire Hermel et sa cour n'hésiteront pas à la défendre de leur corps. Par contre, un chevalier suffisamment chaste et pieux sachant ruser pourra s'approcher d'elle pour l'atteindre. Mais la réaction des spectateurs sera immédiate !

D'un autre côté, aucun chevalier n'est en armure pendant les orgies...

La Faëe Miranne

TAI 11 DEX 24 FOR 13 CON 13 Vitesse : 4
Dégâts : 3D6 Armure : 0 Points de vie 24 Blessure grave : 13 Inconscient : 6
Chute : 11
Attaque : Dague 16
Gloire pour la tuer : 40

Miranne a la possibilité de se transformer en panthère noire une fois par cycle de lune. Si la situation l'exige, elle se transforme en quelques rounds (elle se mettra à l'abri pour cela) est obtient les caractéristiques suivantes :

TAI 15 DEX 25 FOR 25 CON 15 Vitesse : 9
Dégâts : 4D6 Armure : 10 Points de vie 30 Blessure grave : 15 Inconscient : 8
Chute : 15
Attaque : Morsure 15 (+1D6 aux dégâts), ou bien 2 coups de griffes 10
Gloire pour la tuer : 75

Moins les chevaliers auront tué d'humains et mieux ce sera. L'idéal étant de faire fuir Miranne sans coup férir mais ce ne sera pas facile.

Le pire qui puisse se produire est qu'il tuent Sire Hermel car il n'est autre que le fils du Duc de Clarence, a qui le Comte de Wuerensis envisage d'offrir la main de sa fille !

Cette information peut soit être divulguée aux joueurs de la part d'un courtisan avant que les PJ ne passent à l'offensive, ou bien une fois Miranne mise en fuite.

Espérons que la jeune Neris n'aura pas vu son futur mari en trop mauvaise posture !

VIII. Cirencester... où les joueurs rendent comptes de leurs actes

Rejoindre Cirencester demande 5 jours de voyage supplémentaires.

La traversée des quelques villages rencontrés en route confirme les rumeurs entendues à Kineton : les forges et taillanderies tournent à plein régime et produisent armes et armures en masse à la place des outils de paysan et d'artisan. La guerre est proche !

Enfin, les joueurs parviennent dans la ville romaine de Cirencester. Défendue par d'antiques fortifications, elle abrite la demeure seigneuriale du Duc de Clarence mais aussi une abbaye.

Les personnages originaires de cette ville noteront très vite que là aussi il semble qu'une mobilisation militaire est en branle : bruits de frappes sur le métal, nombreux chariots apportant provisions et équipements dans les greniers et entrepôts, etc.

L'accueil du Duc de Cirencester dépend entièrement de la survie de son fils, Sire Hermel. Si les joueurs ont pris la précaution d'être accompagnés par un fidèle de son fils, ce dernier corroborera les dires des chevaliers ce qui aidera grandement leur mission.

Si le Duc accepte de les écouter, il respecte le protocole et accueille Neris comme il se doit, excusant son manque de disponibilité à cause des préparatifs militaires. En effet, il a récemment reçu une missive de la part du Pendragon en personne : une campagne contre les Saxons se prépare et tous les vassaux du Grand Roi doivent répondre à l'appel !

Neris et sa nourrice seront hébergées dans la luxueuse résidence du Duc pendant quelques semaines, au bout desquelles la jeune promise demandera aux joueurs de la ramener à Warwick. Durant cette période, les joueurs devront trouver un hébergement dans la ville.

Si l'honneur des joueurs les pressent trop, ils peuvent demander l'autorisation à Neris de partir sur le champ pour Warwick afin de se préparer à la guerre annoncée. S'ils font cela, ils gagnent une croix en HONNEUR.

IX. Récompenses

Faire fuir Faëe Miranne sans que Sire Hermel ne soit blessé ou tué : 100 points de Gloire chacun (c'est le plus difficile)

Tuer Hermel : -1 en honneur si le meurtrier est conscient de son lien avec la Faëe

Deux cas extrêmes peuvent s'être produits à Bourton :

- Les PJ ont délivré Sire Hermel de sa folie amoureuse sans coup férir et un témoin confirme ce fait auprès du Duc : ce dernier récompense de 3 £ en pièces chaque personnage, déclarant publiquement leurs prouesses. De plus, son fils Hermel a une dette d'honneur envers les joueurs.

- Au contraire, si Sire Hermel a été tué par les PJ qui n'apportent aucun élément tangible pour leur défense, il fera prestement fouetter en place publique les PJ (un échec à un test en JUSTE crée la passion HAINE(Duc de Clarence) à 2D6+6) puis fait conduire les personnages et Neris aux portes de la ville en leur ordonnant de remettre un message scellé au Comte de Wuerensis. Le message est une quasi-déclaration de guerre au Comte de Wuerensis qui décrit les actes inqualifiables des joueurs. Si les PJ livrent le message à leur seigneur, ils sont bannis du comté, deviennent chevaliers errants, et perdent 5 points d'HONNEUR.