

# Antique trahison

An de grâce 495

*Synopsis* : Alors que les PJ accompagnent le détachement armé du Duc de Clarence en direction de Kingsbury pour y rejoindre l'armée d'Uther Pendragon, ils vont devoir lever une malédiction vieille de 150 ans qui menace de détruire tous les hommes du Duc. Et cela ne sera pas agréable pour des chevaliers trop sensibles !

## I. Préambule

340 : L'Empire romain se désintègre en diverses factions. La guerre civile fait rage en son sein.

380 : La Chrétienté est déclarée religion officielle de l'Empire romain

410 : Les légions romaines ont quitté la Bretagne pour sauver ce qui reste de l'Empire romain. Certains Romains restent cependant en Bretagne afin de protéger leurs terres et leurs familles. Les Bretons doivent se débrouiller seuls pour assurer leur sécurité.

445 : Une grande armée de Pictes envahit et pille le nord de la Bretagne

446 : Les chefs saxons Hengest et Horsa sont engagés comme mercenaires par Vortigern et son envoyés au nord contre les Pictes. En chemin, ils attaquent et pillent le fort romain de Cudilius grâce à la trahison d'un jeune soldat du fort, tuant toute sa garnison romaine.

## II. En route

Fin mai 495, à Cirencester. Le Duc Eustance de Clarence a enfin levé son armée et en prend la tête afin de l'emmener jusqu'à Kingsbury où l'attend son Suzerain : Uther Pendragon.

Le convoi comporte environ 370 personnes : une centaine de chevaliers et autant d'écuyers, une centaine de piétons, une trentaine de paysans conduisant autant de chariots chargés de ravitaillement, une vingtaine d'artisans (forgerons, tisserands, cordonniers...), les suivants du Duc de Clarence, et bien sûr les PJ et leurs écuyers.

L'itinéraire prévu est de gagner le château de Kingsbury où le Grand Roi rassemble son armée afin d'affronter une bonne fois pour toute les Saxons qui se rassemblent eux aussi en masse, en passant par Donnington, Silchester, Staines et Weston, soit un voyage d'environ 3 semaines.

Le temps est clément, les jeunes chevaliers avides de combat et de gloire...

## III. Mauvaises nouvelles

Au bout de 2 jours de marche, le détachement parvient au bourg de Cricklade. Là, le Duc de Clarence déchanté en apprenant de la bouche de ses éclaireurs que les forces saxonnes ont déjà envahi la forêt de Windsor, pillant tous les villages de la région.

Contrarié, il convoque ses conseillers et décide de virer au nord le long de la rivière Isis jusqu'à Oxford, puis de couper à travers les plaines afin de rejoindre la route Alchester – Kingsbury au plus vite. Ainsi, il contournera largement la zone tenue par les Saxons, et pourra se ravitailler à Oxford.

## IV. Oxford

Le voyage jusqu'à Oxford dure 10 jours, et se déroule sans encombre notable.

Oxford est une ville fortifiée équipée d'un château comprenant un grand donjon de pierre et plusieurs tours, ainsi qu'une cour qui ne peut être atteinte que par un long pont qui enjambe la Tamise.

Le Comte de Rydychan en est le Seigneur. Très âgé, presque grabataire, il demeure en son château avec sa fille, la Comtesse Edwige de Rydychan. Âgée de 16 ans, elle veille sur son père tandis que ses trois frères sont déjà partis rejoindre Uther Pendragon depuis une semaine avec l'armée du Comte.

Lors du repas auquel participent le Duc, le Comte, leurs chevaliers et les PJ, ces derniers ont l'occasion d'échanger quelques mots avec la Comtesse qui semble très agréable et prévenante envers les invités, tout en leur faisant part de ses craintes quand à la santé de son père.

L'armée du Duc de Clarence reste 3 jours à Oxford afin de se ravitailler un minimum avant de reprendre la route. Pendant ce temps, les PJ peuvent ainsi découvrir cette grande ville, conter fleurette, etc.

## V. Éclaireurs

Guidée par le garde chasse du Comte de Rydychan en direction du nord-est jusqu'à la limite des terres du comté, l'armée du Duc de Clarence va bon train. Mais ensuite, son rythme diminue sensiblement. Le terrain est vallonné, couvert de forêts épaisses et sombres. Le convoi entre dans la région de la Forêt Sauvage.

Au bout de 5 jours de traversée pénible, les PJ sont convoqués à l'aube par Sire Corwen, l'un des quatre fils du Duc de Clarence. Celui-ci leur explique que l'éclaireur qui est parti en avant du détachement il y a 3 jours n'est toujours pas revenu alors qu'il aurait dû être de retour depuis la veille pour faire son rapport. L'objectif étant de rejoindre au plus vite l'affluent de la Tamise qui coule à l'est, le Duc ne veut en aucun cas perdre du temps à trouver la bonne direction.

Il ordonne donc aux PJ de partir au plus vite à l'est afin de trouver le cours d'eau et, si l'occasion se présente, de savoir ce qu'il est advenu à l'éclaireur.

## VI. Rencontres curieuses et dangereuses

Au bout d'une demi-journée de chevauchée, les PJ parviennent au cours d'eau recherché. Rapidement, ils trouvent même un gué suffisamment calme pour traverser le cours d'eau à cheval.

Non loin de là dans les hautes herbes de la berge, gît un corps sans vie (test de Vigilance ou Chasse pour le repérer). C'est l'éclaireur. Il a une immense balafre en travers de la figure et de la gorge faite apparemment par des griffes.

D'ailleurs à une vingtaine de mètres de là en amont de la rivière, un ours énorme et son petit sont en train de pêcher. Si les joueurs détalent ou sortent leurs armes en position de défi, l'ours se dresse en rugissant pour les impressionner, puis les charge. Un jet réussi en Chasse permet aux joueurs d'adopter la bonne attitude de repli à pas mesurés et ainsi éviter l'assaut de l'animal.

Un jet réussi en Équitation (-10) est nécessaire pour ne pas se faire désarçonné par son cheval apeuré. Si le personnage chute ainsi, il subit 1D6 points de dégâts nets.

### **Maman ours**

TAI 25	DEX 10	FOR 25	CON 18	Vitesse : 8		
Dégâts : 4D6	Armure : 6	Points de vie : 43	Blessure grave : 18	Inconscient : 11		
Chute : 25						
Attaque : Deux coups de patte 13 (3D6 dégâts par patte)						
Esquive : 7						
Gloire pour en tuer un : 10						

Sur le chemin du retour, les PJ croisent une très vieille femme qui ploie sous un énorme tas de bois qu'elle porte avec grande difficulté sur son dos. A leur passage, elle trébuche et s'effondre. Gageons que les PJ s'arrêteront pour l'aider. Et ils feraient bien! Car cette pauvre créature n'est autre que Merlin qui affectionne tout particulièrement la mise en scène. Son objectif est de jauger les PJ tant sur leur bravoure, leur intelligence (avec l'ours), que sur leur générosité.

Ainsi, si les PJ l'aident à se relever et lui donnent à boire (un jet en Miséricordieux réussit peut aider les PJ), la «vieille femme» les remercie et leur donne à chacun un étrange colifichet fait de bois, de petits os taillés, et d'une pierre noire sur laquelle a été gravée un étrange symbole, et leur disant «Cette nuit, ne dormez pas!»

Si les PJ lui demandent où elle va, la vieille femme indiquera un lointain village situé en aval du gué.

Le dessein de Merlin est le suivant : une vision de l'avenir lui a révélé le péril qu'encourt l'armée du Duc de Clarence. Si celle-ci ne s'en sort pas, elle ne pourra pas rejoindre l'armée d'Uther qui ne pourra pas gagner la bataille de Saint Alban. Dans cette même vision, Merlin a vu un groupe de chevaliers (les PJ) qui sauvaient le détachement. Il leur donne juste de quoi réussir cette mission.

## VII. Nuit et brouillard

De retour au convoi, la nuit tombe. Les feux sont allumés, les tours de garde s'organisent. Au milieu de la nuit, un épais brouillard envahit le campement. Rapidement, les voix se taisent, les hommes et les animaux sombrent dans un profond sommeil.

Les PJ qui n'ont pas gardé le colifichet de la vieille femme s'endorment également, et l'aventure se déroulera sans eux.

Que les PJ qui ont gardé le talisman dorment ou pas, un murmure inquiétant et des hennissements de chevaux attirent leur attention. Des formes semblent glisser silencieusement dans le brouillard. Puis le bruit caractéristique d'une lame entrant dans un corps se fait entendre. Puis deux, puis trois... Un jet réussi en Vigilance révèle l'horreur de la scène : une trentaine de silhouettes fantomatiques en tenue militaire romaine exécutent méthodiquement les soldats, civils et animaux assoupis !

Un jet réussi en Valeureux (-5) permet de réagir. Et seule l'intervention des PJ peut mettre fin au massacre... pour cette nuit.

### ***Fantômes romains***

TAI 13    DEX 10    FOR 13    CON -    Vitesse : 2  
Dégâts : 4D6    Armure : cuir 3    Points de vie : -    Blessure grave : -    Inconscient : -  
Attaque : Glaive 13, Pilum 13  
Esquive : 12  
Gloire pour en tuer un : 5

Un fantôme disparaît dès qu'il subit 8 points de dégâts

Une fois les fantômes éliminés, le regard des personnages est attiré par la lueur étincelante d'un fort en bois situé en haut d'une butte, vers lequel semble s'évanouir les murmures. Puis le calme revient, les murmures s'éteignent, le fort disparaît. Les corps et le sang versé des agresseurs ne sont plus là non plus.

Au petit matin, les hommes et animaux encore vivants dorment toujours.

## VIII. Le fort de Cudilius

Les PJ doivent comprendre la situation : plus de 300 personnes dorment indéfiniment en pleine nature. Chaque nuit, celles-ci seront inlassablement attaquées par les fantômes.

Le seul indice qu'ont les personnages pour stopper le massacre est le fort scintillant. Il leur faut marcher dans la direction de l'apparition. Au bout d'une heure de marche, ils trouvent les restes en pierre de quelques bâtiments en ruine situés au sommet d'une colline verdoyante. Seul un bâtiment semble traverser le temps : une petite église romaine dont seuls les murs envahis de lierre subsistent. A l'intérieur, les PJ trouvent une croix en pierre brisée, un autel de marbre fendu, et trois vieux tombeaux en granit. Sur l'un d'eux est gravée une phrase en latin étonnamment épargnée par le passage du temps : « Nulle armée ne trouvera le repos en ces terres jusqu'à ce que le traître et sa descendance aient lavé leur honneur dans le sang »

## IX. Mémoire des anciens

Depuis la colline du fort, un lointain village est visible. Un jet réussi en Chasse indique que ce village se situe à peu près dans la direction indiquée par la vieille femme (un indice laissé par Merlin).

Ce village qui n'a pas de nom rassemble une petite communauté de paysans somme toute calme et paisible. Ils n'obéissent à aucun seigneur particulier et vivent en autarcie dans de misérables huttes de bois. Les chevaliers sont accueillis avec méfiance par le chef du village.

Si les PJ interrogent les habitants sur le vieux fort, ils seront dirigés vers la doyenne du village, une petite vieillard de 58 ans. Elle leur raconte alors la légende du fort de Cudilius et de Silus Vilmius (voir encadré).

Si par contre les PJ parlent ouvertement des fantômes assassins, les gens prennent peur et se renferment.

« Il y a de nombreuses générations, alors que les légions romaines avaient quitté les terres de Bretagne, des hordes sauvages venues du nord déferlèrent sur le royaume. Des mercenaires saxons furent envoyés à leur rencontre afin de les repousser dans leurs terres natales. En chemin, ils pillaient et saccageaient les villages kymriques qu'ils traversaient. Or un jour, les Saxons voulurent faire halte au fort de Cudilius qui était gardé par une garnison de Romains dont les pères et grand-pères avaient décliné l'appel de Rome. Leur chef se nommait Silus Vilmius. Sage et avisé, il refusa de les faire entrer. Fous de rage, les Saxons assiégèrent la garnison. Perfides et rusés, les barbares convinquirent l'un des Romains de leur ouvrir la porte par une nuit brumeuse. Celui-ci accepta. Aussitôt entrés dans le fort, les Saxons massacrèrent les Romains. Le traître, lui, s'enfuit dans la nuit. »

Ce que ne sait pas cette brave femme, c'est que Silus Vilmius, avant d'expirer sous les lames saxonnnes, maudit les armées qui traverseraient la région en exigeant que le traître ou sa descendance paye dans le sang son infamie.

## X. L'étrange symbole

Alors que la piste du village ne semble pas aller plus loin, l'un des PJ remarque au-dessus d'une des portes des huttes une unique pierre plate gravée du même symbole que celui qui figure sur la pierre de leur colifichet.

C'est la demeure d'une famille de 7 personnes : la grand-mère, le père, la mère, et leurs 4 enfants (1 garçon et 3 filles) âgés de 8 à 15 ans.

Cette famille représente la descendance directe du traître romain qui fit entrer les Saxons 150 ans auparavant. Merlin avait encore laissé un indice.

Aux joueurs de comprendre que le seul moyen de lever la malédiction du fort Cudilius, et donc d'arrêter les massacres nocturnes, est d'emmener sur la colline le père et son fils la nuit venue.

La famille, elle, ne sait rien du tout. Interrogé à propos du symbole gravé sur la pierre, personne ne sait ce que cela signifie. Elle est là depuis des générations.

## XI. Lever la malédiction

Voici ce que les PJ doivent faire : la nuit tombée, le père ou le fils qui habitent la hutte sur laquelle se trouve la pierre gravée doit être sacrifié sur l'autel de marbre.

Si l'un des PJ est païen et qu'il n'est pas trop miséricordieux, il pourra s'en charger. Sinon... il faudra trouver un prêtre païen ou une sorcière, ou réussir un jet en Loyauté (Duc de Clarence) bien supérieur à un jet en Miséricordieux.

C'est le seul moyen de lever la malédiction. En effet, quand il énonça sa terrible phrase, Silus Vilmius ne connaissait absolument pas l'identité du traître.

Selon les joueurs, ce peut être un véritable cas de conscience !

En tout cas, le personnage qui se sera éventuellement chargé du sacrifice gagne 1 point en Cruel et perd 1 point d'Honneur. S'il est chrétien, il perd 1 point en Pieux.

Une fois la victime sacrifiée, une trentaine de soldats romains fantomatiques se rassemblent autour de l'autel. Les PJ voient alors le fantôme du supplicié apparaître au milieu d'eux, apeuré. Les murmures s'amplifient, puis les soldats romains se jettent sur les malheureux dans un hurlement sauvage. Un vent se lève, dissipant le brouillard et les silhouettes fantomatiques.

Revenus au convoi, les PJ trouvent les animaux éveillés et les humains somnolant. Ils peuvent désormais être réveillés normalement.  
Les morts, eux, le sont toujours.

## **XII. Récompenses**

Lever la malédiction rapporte 300 points de Gloire à se partager. De plus, si le joueur qui narre leur aventure au Duc de Clarence réussit un test d'Eloquence voire de Composition, ce dernier les intègre officiellement à sa garde rapprochée qui aura l'honneur de participer à la première charge de la bataille qui s'annonce.