

# Echer au Roi

## An de grâce 497

*Synopsis* : Désireux de sauver deux chevaliers de leur maison faits prisonniers par une puissante sorcière (cf. scénario «Les Pierres de Rollright»), les PJ partent en Cambrie à la recherche d'un roi qu'ils pourraient capturer et échanger contre leurs compagnons. En chemin, ils sauveront la reine de Cameliard sur le point d'accoucher de Guenièvre, et rencontreront les fondatrices des Filles de Boudicca en quête d'un refuge. Enfin, ils parviendront au fort de Peveril où un roitelet local semble être l'objet tout désigné de leur quête.

Nb : la possession du supplément «Montagnes Sauvages» consacré à la Cambrie est conseillée, mais non obligatoire.

### I. A la recherche d'un roi

Fin mars 497, les PJ s'en reviennent de Rollright et annoncent au comte de Wuerensis que deux de ses chevaliers sont prisonniers d'une puissante sorcière. Celle-ci demande en échange de leur libération... un roi.

Allbwright, intendant et conseiller de la famille Wuerensis depuis 45 ans, suggère aux PJ de commencer leur quête en Cambrie car cette région comprend plusieurs petits royaumes éparses. Il leur conseille d'ailleurs de se rendre à Stafford, au royaume proche de Cameliard, afin de demander l'avis à son roi, qui est un vieil ami de feu le comte de Wuerensis.

Le comte de Wuerensis approuve cette idée et en profite pour ordonner aux joueurs de transmettre les amitiés d'usage au roi Leodegan de Cameliard. En ces temps troublés où le Grand Roi n'a toujours pas été désigné, mieux vaut s'assurer l'amitié du plus grand nombre.

De même, le Comte de Wuerensis leur demande de faire un détour par le domaine de Kenilworth qui a été durement touché par les pluies diluviennes du mois dernier, afin d'en estimer l'état des structures et des ressources.

### II. Kenilworth

Le trajet jusqu'au château de Kenilworth ne dure qu'une journée et se déroule sans problème. Néanmoins, en arrivant aux abords du domaine, il est évident que les récoltes seront maigres cette année.

Les PJ sont accueillis par le seigneur Mills de Kenilworth, un vieux chevalier malade et sans héritier. Bien que celui-ci tente de faire bonne figure lors du repas – assez frugal – du soir, les lieux et les habitants semblent vieux, dépités, n'attendant que la mort pour les libérer de la misère. En effet, la bataille de St Albans, les intempéries et les épidémies successives de ces dernières années ont ruiné le domaine et ses gens.

Si les PJ ne veulent pas traîner, il leur est possible de faire le tour du domaine dans la journée du lendemain. Sire Mills, son écuyer bossu de 35 ans et son intendant qui semble être centenaire tant il est ridé et perclus d'arthrite, les guident à bord d'un vieux chariot tiré par un cheval maigrelet.

Partout où le regard des PJ se porte, n'est que récolte ruinée, bâtiments écroulés, marché délabré, gens ternes et âgés.

Un test réussi en Gestion permet d'estimer que seul l'afflux de sang neuf ou une somme colossale, que le Comté de Wuerensis ne peut fournir, pourra redresser l'économie de Kenilworth.

### III. Jusqu'en Cameliard

L'itinéraire idéal pour rejoindre Stafford est celui-ci :

- Coventry [1,5 jour de marche] : Grande abbaye de Bénédictins.
- Lambor [1,5 jour de marche] : Ville gardée par un fortin et une tour. Abrite une abbaye de Bénédictins. Baronnie de Sire Glow de Lambor. Celui-ci est très circonspect quant à ses relations avec

Wuerensis depuis la mort de la Duchesse de Clarence (cf. scénario Casus Belli).

- Mancetter [1 jour de marche] : Vieux fort romain gardant un bourg situé à la frontière de Lambor.
- Carohaise [3 jours de marche] : Petit château bâti sur un ancien fort romain. Royaume de Cameliard.
- Penkrigde [1,5 jour de marche] : Fort romain entretenu par le roi Leodegan de Cameliard.
- Stafford [1,5 jour de marche] : Ville connue pour ses cordonniers, flanquée d'un petit château.

Le seul incident qui émaille ce voyage se situe entre les deux cours d'eau qu'enjambe la route entre Penkrigde et Stafford : le campement des joueurs est attaqué par des mercenaires cambriens en maraude.

<b>Mercenaires cambriens</b>					
TAI 10	DEX 10	FOR 10	CON 13	Vitesse 2 (+1)	Dégâts 3D6
PdV 23	Chute 13	Blessure grave 15		Inconscience 5	
Armure : Cuir épais bouilli + bouclier					
Lance de fantassin 10, épée 10, dague 10					
Vigilent 10, Valeureux 12					
					Gloire pour en tuer : 20

<b>Chef des mercenaires cambriens</b>					
TAI 13	DEX 10	FOR 13	CON 15	Vitesse 2	Dégâts 4D6
PdV 28	Chute 13	Blessure grave 15		Inconscience 5	
Armure : Cotte de mailles normande + bouclier					
Epée 13, lance de fantassin 13					
Vigilent 15, Valeureux 13					
					Gloire pour en tuer : 40

Leur objectif est de piller tout ce qui a de la valeur : argent, bijoux, montures, armes et armures.

#### IV. La Panthère de Stafford

Alors que les PJ traversent les vastes champs de Stafford dont ils aperçoivent au loin la ville et le château, leur attention est attirée par le hurlement d'effroi d'une femme semblant provenir d'un bosquet situé non loin. Arrivés sur les lieux, les joueurs découvrent le corps ensanglanté et inerte d'une femme à terre. Une dizaine de mètres plus loin, une femme apparemment enceinte est sur le point d'être attaquée par une énorme Panthère noire tachetée de jaune.

<b>Panthère de Stafford</b>					
TAI 15	DEX 25	FOR 25	CON 15	Vitesse 9	Dégâts 4D6
PdV 30	Chute 15	Blessure grave 15		Inconscience 8	
Armure : 30 (animal mythique)					
Morsure 15 (+1D6 aux dégâts), griffes 10					
Esquive 15					
					Gloire pour la tuer : 75

La Panthère combat en s'attaquant prioritairement aux plus faibles : la femme ou les montures des joueurs. Elle s'enfuit si ses points de vie descendent en dessous de 20.

La dame en détresse n'est autre que la reine de Cameliard. Enceinte depuis 8 mois, elle aime se promener de ce côté de ses terres avec sa dame de compagnie.

Malheureusement, la Panthère de Stafford, animal légendaire depuis quelques années dans cette contrée, chassait également dans les parages et trouva fort opportune la présence de ces deux victimes de choix.

A peine a-t-elle repris ses esprits qu'elle est prise de violentes contractions. L'attaque de l'énorme félin l'a beaucoup choquée et un test réussi en Chirurgie révèle qu'elle est sur le point d'accoucher !

Les PJ doivent donc faire vite en faisant venir au plus vite une sage-femme sur les lieux (la reine suggèrera cela si les joueurs ont la mauvaise idée de vouloir la faire monter à cheval !)

L'accouchement se déroule tant bien que mal, et c'est une fille qui naît ce jour là.

## V. Des héros !

Accueillis en héros au château de Stafford, les PJ sont mis à l'honneur à la table du roi Leodegan de Cameliard qui fait annoncer à tout son royaume la naissance de la princesses Guenièvre !

En remerciement pour leur courage, le roi leur offre l'hospitalité à vie à sa cour. De plus, la reine les fait mander à son chevet et demande au chevalier qui fut visiblement le plus courageux lors de l'affrontement avec la Panthère qu'il devienne parrain de la fillette. Bien sûr, il faut que ce chevalier soit chrétien.

Quelques jours plus tard, une chasse royale à la Panthère est organisée. Les PJ y sont évidemment conviés. A moins qu'elle n'ait été très gravement blessée par l'un des PJ lors de leur affrontement, la bête est introuvable.

## VI. Vers le nord

Quand les PJ décident de quitter Stafford et qu'ils en demandent la permission au roi Leodegan de Cameliard, celui-ci leur conseille d'aller droit au nord de la Cambrie où de nombreux roitelets picto-cambriens ou irlandais y sont installés.

Il leur indique la route à prendre sur ses terres : Chartley, Caverswall et Chesterton.

- Chartley [1 jour] : Château comprenant 2 cours, une enceinte et des tours, ainsi qu'un donjon rond dressé sur une motte
- Caverswall [2 jours] : Situé dans les contreforts des Monts Pennins, c'est un vieux château en bois sur motte.
- Chesterton [3 jours] : Bourg. C'est la possession du Roi Leodegan située le plus au nord de Cameliard

Dans ces trois lieux, le nom des sauveurs de la reine et de ses filles est accueilli avec enthousiasme et les PJ sont accueillis à bras ouverts.

A Caverswall et à Chesterton, les joueurs apprennent que divers roitelets «sauvages» (comme tout ce qui ne vit pas à Cameliard) règnent au cœur des Monts Pennins, droit au nord. Tout le monde est d'accord pour dire qu'ils sont sales, rustres, sans honneur, impies, cruels, etc. Mais bien sûr, personne n'en a rencontré personnellement.

Une carte grossière des environs permet aux PJ de voir qu'un château et un bourg se trouvent à environ 5 jours de marche dans les monts si le temps est clément : Hacclesfield et Buxton.

Enfin, les chevaliers sont prévenus de la présence de nombreux brigands qui vivent dans les montagnes et qui effectuent des raids dans les royaumes environnants.

## VII. Les hères de Boudicca

Au bout de 2 jours de marche pénible dans les Monts Pennins le long d'un sentier accidenté et de traversée de divers cours d'eau glacés, les PJ aperçoivent plusieurs hommes en armes se faufiler entre les arbres et les rochers en direction d'un lieu inconnu situé apparemment plus loin sur leur route.

Ces hommes font partie d'un des plus grands groupes de bandits des Monts Pennins : la bande de Bleston, du nom de son chef qui est un ancien chevalier désormais sans honneur et tombé en disgrâce. Celui-ci fait peur à voir : une crinière et une barbe rousses et hirsutes, un écu en bois arborant deux tibias attachés par de la corde, une cotte de mailles et un casque à nasal. Il monte un chargeur noir et nerveux.

Dernier détail, sa haine des chevaliers est dévastatrice quand il les affronte. Toutefois, s'il est neutralisé, les membres de sa bande prennent aussitôt la fuite.

<b>Brigands cambriens</b>					
TAI 12	DEX 10	FOR 12	CON 12	Vitesse 2 (+1)	Dégâts 4D6
PdV 24	Chute 12	Blessure grave 12		Inconscience 5	
Armure : Cuir					
Épieu 12, arc 15, dague 10, gourdin ferré 12					
Vigilant 18, Valeureux 8, Chasse 14				Gloire pour en tuer : 10	

**Bleston**

TAI 14      DEX 11      FOR 14      CON 14      Vitesse 3      Dégâts 5D6  
PdV 28      Chute 14      Blessure grave 14      Inconscience 6

Armure : Cotte de mailles normande + bouclier

Epée 18, Lance 16, Equitation 16

Vigilant 12, Valeureux 15

Gloire pour le tuer : 50

**Haine des chevaliers 14**

Leur proie du moment est un étrange convoi de femmes, de vieillards et d'enfants ne transportant presque aucun bagage, qui ont établi un camp de fortune afin de faire étape dans leur pénible cheminement vers le sud.

L'objectif de Bleston et sa bande est de prendre tout ce qui a de la valeur, de profiter des femmes et de ne laisser en fin de compte aucun témoin. Aussi, ils seront sans pitié lors de leur assaut.

Leur tactique est la suivante : perchés en surplomb de part et d'autre du sentier encaissé, ils fondent sur les malheureux en hurlant afin de semer la panique, en tentant de fracasser la tête des victimes à côté desquelles ils passent. Pour éviter toute mauvaise surprise, 4 archers restent en arrière pour couvrir la zone.

Gageons que les PJ interviendront. Et pour une fois, le MJ devra s'arranger pour que ceux-ci aient le dessous. En effet, le but du jeu est de surprendre les joueurs : alors qu'ils sont sur le point d'être submergés par le nombre et la férocité des brigands et de leur chef, une poignée de femmes en armes surgissent et leur viennent en aide !

Le combat devient alors plus équilibré tant ces nouvelles venues sont acharnées et redoutables, notamment une très belle jeune femme en armure de cuir et maniant l'épée avec brio.

Les brigands mis en fuite, la furie en armure se présente aux chevaliers : Colombe Pas-une-dame des Monts.

Elle leur explique qu'ils ont fuit les terres de Peveril dont les hommes du roi Cadwell ont mis aux travaux forcés dans les mines et les forges les hommes en âge de travailler, afin de mener une guerre contre un roitelet voisin. De plus, ils ont brutalisé, pillé et violé les familles qui s'étaient opposé à ces actes.

Révoltées, Colombe Pas-une-dame et ses servantes ont alors rassemblé les familles survivantes et ont fuit le royaume afin de trouver une terre d'accueil.

Elles étaient en train de chasser quand leur convoi a été attaqué.

Puis, au grand étonnement des joueurs, elle les observe attentivement et leur demande s'ils ne viendraient pas par hasard d'une terre appelée Wuerensis. En effet, un étrange homme à la chevelure et à la robe noires tel le corbeau qu'ils ont rencontré en chemin leur a prédit que sur ce sentier en direction du sud ils rencontreraient des chevaliers de Wuerensis qui sauraient les mener à une terre accueillante dont elle aurait la charge.

Cet étrange devin est bien évidemment Merlin, qui fait allusion au domaine de Kenilworth. Si les PJ ne font pas la relation, au MJ de le leur suggérer habilement.

Si les joueurs interrogent Colombe quant à sa maîtrise des armes, celle-ci leur explique que son père était le grand chevalier cambrien Eregal des Monts qui n'eut qu'elle comme enfant. Aussi, il lui apprit l'art du combat. Il y a trois ans, il décéda de maladie et le roi de Peveril voulu la marier à son neveu afin de récupérer les terres de son père qui avaient été octroyées à sa famille depuis plusieurs générations. Refusant ce mariage, ce qui est inédit à cette époque, elle apprit à son tour l'art de la guerre à ses servante les plus aptes afin de défendre son héritage, telle Boudicca l'antique reine qui pris les armes contre les Romains.

## VIII. Le temps des choix

A ce point du scénario, les joueurs peuvent faire plusieurs choix :

Le roi de Peveril semble être un candidat de choix à leur quête et Colombe Pas-une-dame et ses «chevaliers» pourraient être de bons atouts. S'ils leur proposent de les aider à capturer le roi afin de le livrer à la sorcière, Colombe accepte à condition que les PJ jurent sur leur(s) dieu(x) de les mener dans une terre où ils pourront vivre en paix.

Les joueurs peuvent se contenter de se renseigner sur le roi de Peveril et décider d'aller le capturer seul. Dans ce cas Colombe leurs donne les indications requises, mais leur demande de les guider jusqu'à une terre d'accueil, car l'homme en noir leur a dit que les chevaliers le feraient. Si les joueurs les envoient à Cameliard, le roi Leodegan les hébergera le temps que les PJ reviennent et expliquera à ceux-ci que des femmes chevaliers en ses terres feraient « désordre » et qu'ils feraient mieux de les ramener à Wuereensis. Il a déjà eu l'occasion de discuter avec l'homme en noir qui se fait appeler Merin et que ses dires, bons ou mauvais, se sont toujours réalisés !

L'important ici est que Colombe Pas-une-dame crée la communauté des Filles de Boudicca à Kenilworth comme indiqué dans le background de Pendragon. Au MJ d'être subtil !

## **IX. Accomplir la quête**

Pour parvenir à Peveril, Colombe conseille de marcher pendant 5 jours à travers les Monts Pennins jusqu'au vieux château sur motte d'Hacclesfield, puis 1 jour et demi jusqu'à Buxton, bourg réputé pour ses eaux minérales, et enfin 2 jours de plus pour arriver au château de Peveril.

Y étant déjà allée avec feu son père, Colombe décrit les lieux aux joueurs : situé au sommet d'une crête quasiment inaccessible, le petit château se compose d'une cour triangulaire bordée d'un mur d'enceinte sur deux côtés et d'un précipice sur le troisième, ainsi que d'un donjon de pierre de 2 étages et d'une écurie. Le moulin et les artisans se trouvent au village situé en contrebas.

## **X. Cadwell, roi de Peveril**

Cette partie du scénario est ouverte, car les PJ devront trouver un moyen de kidnapper le roi Cadwell et le ramener à Rollright.

Voici les éléments dont dispose le MJ pour gérer ce chapitre :

- Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, après avoir régulièrement grimpé en altitude toute la journée, le vent et la pluie sont glacials.
- Le château en pierre est juché au sommet d'une crête abrupte, à laquelle on n'accède que par un étroit chemin accidenté.
- Un village faisant office de bourg se situe 1 km en contre-bas du château, là où l'immense forêt de conifères qui couvre la région cède la place aux rochers.
- Le château de Peveril abrite 10 chevaliers et leurs familles, 13 écuyers, 20 piétons et divers gens de maison (cuisiniers, servants, pages)
- Cadwell de Peveril est très méfiant envers tout étranger, surtout en cette période de préparation à la guerre
- Cadwell est ambitieux. Son objectif immédiat est de piller le bourg de Buxton afin de financer des mercenaires pictes pour prendre le château de La Belle Regarde situé au nord-ouest, aux marches du royaume de Pase. Il ne sera donc pas insensible à une aide militaire promise par les PJ, mais sa méfiance fera qu'il exigera de garder l'un des PJ en otage (celui qui a le plus d'Honneur) jusqu'à ce que l'aide promise se concrétise.
- Cadwell est marié, a 3 enfants dont l'aîné est chevalier. Il entretient également deux concubines, ce qui ne choque pas dans cette communauté païenne. Ces deux concubines complotent sans cesse pour devenir la nouvelle reine de Peveril.

## **XI. Récompenses**

Sauver les chevaliers captifs et ainsi lever la malédiction sur les terres environnantes : 50 chacun

Tuer la sorcière de l'if : 40

Aider les hères de Boudicca : 40

Sauver la reine de Cameliard : 60

Devenir parrain de Guenièvre ou de Geneviève : 20