

Le tournoi de la Vengeance

An de grâce 498

Synopsis : Les PJ accompagnent leur seigneur lige au tournoi de Silchester. Outre leur participation à cet évènement, ils devront déjouer divers accidents et agressions étrangement ciblés contre eux. Leur enquête les mènera à un noble important qui a une dette de sang à régler avec les chevaliers.

NB : A partir du moment où les joueurs se trouvent à Silchester, le scénario est ouvert et demande au MJ une bonne dose d'improvisation. Néanmoins, le programme des festivités une liste indicative des évènements fâcheux dont les PJ vont faire l'objet et surtout les motivations des divers protagonistes devraient bien aider à cette tâche. La lecture des chapitres consacrés au déroulement des tournois dans le livre de base et dans Chevaliers Aventureux est plus que conseillée.

I. Une fuite au confessionnal

Neris de Wuerensis est une jeune femme au passé douloureux : Unique sœur du Comte de Wuerensis, elle fut mariée en 496 à l'un des jeunes frères du Duc de Clarence, mais cette union n'était pas du tout du goût de la mère du Duc qui avait d'autres plans pour sa famille.

Celle-ci tendit un piège à sa belle-fille ainsi qu'à ses gardes du corps (le PJ) qui se retourna contre elle : la Neris assassinat sa belle-mère et se réfugia à Warwick, dans sa famille. (Cf. scénario « Casus Belli »)

L'année suivante, loin de son mari et rongée par son geste fatal, Neris décida de vivre au couvent de Ste Catherine situé à mi-chemin entre le Comté de Wuerensis et le Duché de Clarence.

Janvier 498 : Neris est toujours tourmentée par son passé et décide enfin de se confesser, espérant au moins que Dieu lui pardonne ses actes à défaut que sa conscience le fasse.

Malheureusement, la personne à qui s'est confiée la jeune femme est une lointaine cousine de la famille de Clarence tombée en disgrâce, Jane Wallet, et voit là une occasion unique de revenir auprès de sa famille la tête haute. Quelques jours plus tard, Jane parvient à Cirencester avec une information qui bouleverse le Duc de Clarence : l'assassin de sa pauvre mère n'est autre que sa belle-soeur, qui fut aidée par quelques chevaliers de Wuerensis (les PJ).

Fou de douleur, le Duc passe le reste de l'hiver à fomenter un plan vengeur qui lui rendra justice tout en conservant sa position politique.

C'est le vieux conseiller de feu sa mère, maître dans l'art de la manipulation et des coups bas, qui lui apporte la solution : au printemps aura lieu le tournoi local de Silchester. Pourquoi ne pas vanter exagérément les mérites des PJ auprès de leurs relations de Silchester afin qu'ils y soient conviés ?

Loin de leurs terres, la vie des chevaliers félons ne devraient pas résister longtemps aux dangers d'une grande ville qu'ils ne connaissent sans doute pas, et surtout en engageant le meilleur assassin local !

Enfin, il faut régler le sort de Dame Neris. Puisqu'elle est cloîtrée, pourquoi ne pas proposer la réintégration familiale de Jane Wallet en échange de son empoisonnement ? Ceci se passera lorsque le comte de Wuerensis et ses hommes seront au tournoi.

Et enfin vient le printemps...

II. Invitation surprise

Début avril 498, des messagers partent du château de Silchester afin d'annoncer aux habitants du duché ainsi qu'à certains nobles des terres environnantes la tenue du tournoi de Silchester qui se déroulera du 10 au 12 mai, juste après la fête chrétienne de Pentecôte, aux abords de Silchester.

Un messager va cependant plus loin que les autres et apporte cette même missive à Warwick. C'est avec

surprise mais aussi admiration que le Comte de Wuerensis accueille cette invitation qui lui vante plus les mérites de certains de ses chevaliers (les PJ) que lui-même.

Voulant faire honneur à son hôte et à la réputation que visiblement ses chevaliers ont acquis, le Comte consacre les PJ et leurs écuyers à l'entraînement martial durant les semaines suivantes.

III. Bon voyage

Compte-tenu des relations politiques tendues entre Wuerensis et Clarence depuis la mort de la duchesse, le Comte décide de passer par Kineton, Banbury, Alchester, Oxford, Dorchester et Wallingford. De ce fait, le trajet jusqu'à Silchester devant prendre environ 15 jours, le Comte de Wuerensis, ses 3 écuyers, sa favorite accompagnée de sa dame de compagnie, les PJ et leurs écuyers, partent de Warwick fin avril.

Le voyage est plutôt monotone (le MJ peut faire jouer les événements de la Ferme de Radway décrits dans la campagne l'Enfant Roi), et seule l'étape à Oxford que les chevaliers ont déjà visité est notable : la maîtresse des lieux, la comtesse de Rydychan, ne vit plus ici et le nouveau maître des lieux, Sire Basile, fait jeter dehors toute personne montrant un quelconque lien, même distant, avec la comtesse.

Bien sûr, ni Sire Bege de Wallingford, ni Sire Belleus de Shirburn ne les renseigneront à propos de la Comtesse vu qu'ils sont tous trois de mère.

Si les PJ sont vraiment insistants et persuasifs, ils pourront obtenir cette infime information : le père de la Comtesse est mort il y a 2 hivers et elle serait partie à Londres. Ceci est bien sûr une préparation à l'Aventure de Rydychan.

IV. Silchester

Silchester est une ville romaine au commerce florissant du fait de sa position à l'intersection de plusieurs routes importantes. Les citoyens de cette ville perpétuent les coutumes romaines au niveau architectural ou vestimentaire, allant jusqu'à continuer d'appeler leur ville Calleva Atrebatum.

Aucun château n'y est présent, mais une importante enceinte de pierre assure une relative sécurité à ses habitants.

C'est le siège du duché, dirigé par le Duc Ulfius qui fut le plus proche conseiller de Grand Roi Uther Pendragon et qui échappa à l'empoisonnement de St Alban.

Sa longue expérience de la lutte contre les Saxons en fait un grand chef militaire, mais sa sagesse fait qu'une partie des citoyens de son duché sont des familles saxonnes originaires du Kent et de l'Essex qui ont prêté allégeance à Ulfius après leur défaite à St Alban. Ces derniers sont tolérés par la population kymrique, mais sont dans l'ensemble confinés aux plus viles statuts : mendiants, esclaves... certains sont artisans, mais très rares sont les Saxons qui sont écuyers !

Les PJ arrivent à Silchester à la fin de la période de Pentecôte. La ville est bondée et les personnages qui ne sont pas originaires d'une grande ville ont bien du mal à se repérer ou simplement à discerner les gens ordinaires des individus louches.

Les rues sont décorées, les marchés sont saturés d'échoppes d'artisans, de commerçants et de clients portant des habits de couleur.

A moins que l'un des PJ ait de la famille à Silchester, il leur faudra planter leur tente à l'extérieur de la ville, au pied des remparts.

A noter que c'est l'occasion pour les chevaliers joueurs de découvrir un nouveau genre d'établissement qui se répandra dans les décennies suivantes en Bretagne : l'auberge. Mais hélas, les rares tavernes de ce genre sont bondées.

Les installations du tournoi sont réparties dans les plaines herbeuses qui s'étendent au sud de la ville : parcs à chevaux, tentes de chirurgie, gradins en bois et estrade, tentes de restauration, tente des juges-diseurs...

V. Le programme des festivités

Le tournoi organisé est de style « ancien », ce qui pour l'époque est tout à fait normal, et s'articule autour des événements suivants :

- **Jours -3 à -1**

Les participants au tournoi, chevaliers et écuyers, doivent tout d'abord s'inscrire auprès des juges-diseurs en déclarant leur nom et leur région d'origine.

De plus, ils doivent déclarer s'ils feront partie de l'équipe du seigneur hôte ou de l'équipe adverse lors de la mêlée.

Enfin, les écuyers, piétons et autres roturiers peuvent de leur côté s'inscrire au Bohort.

- **Jour 1 - Bohort**

Deux équipes s'affrontent pendant 8 segments d'une demie-heure.

- **Jour 2 – Grande Mêlée**

Les deux équipes s'affrontent pendant 10 segments d'une demie-heure.

- Équipe Hôte : Sire Natus de Silchester (fils du Duc Ulfius). Bataille 13

- Équipe Visiteuse : Sire Hywel de Staines. Bataille 12

- **Jour 3 - Défis**

Au petit matin, les chevaliers désirent en affronter d'autres en particulier doivent s'inscrire auprès des juges-diseurs. C'est souvent l'occasion de régler un différent amoureux, d'honneur ou plus simplement pour impressionner une femme.

Les défis se déroulent durant toute la journée.

- **Jour 4 - Clôture du tournoi et déclaration des vainqueurs**

Le Duc Ulfius de Silchester annonce au public le nom des vainqueurs du tournoi et attribue les récompenses correspondantes.

VI. Une ville pleine d'entrain !

Depuis la période de Pentecôte et durant le tournoi, la ville Silchester est très animée, ce qui donne l'occasion aux PJ de découvrir cette grande ville et d'y faire quelques rencontres plus ou moins agréables.

Aux marchés et aux abords du tournoi, de nombreuses troupes de jongleurs, musiciens, marionnettistes et conteurs se donnent en spectacle en quête de menue monnaie.

De nombreuses échoppes d'artisans et de marchands proposent tous les articles possibles et imaginables (le catalogue complet présenté en pages 118 et 119 de Chevalier Aventureux est disponible).

A la grande surprise des personnages qui ne viennent pas du Duché de Silchester, quelques familles saxonnes semblent vivre dans la région. Il peut être intéressant qu'un père saxon propose son fils comme écuyer à l'un des chevaliers qui a fait preuve de grande valeur au tournoi ou dans la ville durant son séjour.

Cet afflux de chevaliers et leur suite dans la ville attire la convoitise de jeunes filles en quête de découverte, voire d'un beau parti. Ainsi, il n'est pas rare que les chevaliers soient aguichés par des jouvencelles peu farouches.

L'ordre et la veille contre les incendies sont assurés par des gardes à pied qui patrouillent quatre par quatre.

◀ Gardes de Silchester					
TAI 10	DEX 10	FOR 10	CON 13	Vitesse 3	Dégâts 3D6
PdV 23	Chute 10	Blessure grave 13		Inconscience 6	
Armure : Armure de cuir + casque					
Lance de fantassin 10, Epée 10, Dague 6					
Vigilant 10, Valeureux 12					Gloire pour le tuer : 10

VII. Glenn, l'assassin

Glenn est l'un des meilleurs assassins de Silchester, du moins d'après la somme qu'il demande pour perpétrer ses basses oeuvres.

Âgé d'une trentaine d'années, il connaît la région – et la ville – comme sa poche, est courtois, habile, intrigant, et sait se faire discret.

Lors de son arrivée à Silchester quelques jours avant celle des PJ, le Duc de Clarence a engagé Glenn par l'intermédiaire de l'un de ses proches chevaliers l'accompagnant.

Tout ce que sait Glenn est qu'il doit éliminer les chevaliers dont il a reçu les noms et signalements : les PJ.

Grâce à son réseau de contacts, Glenn repère rapidement les chevaliers joueurs quelque temps après leur arrivée en ville. Rapidement, il aborde innocemment les écuyers des joueurs afin de savoir qui ils sont, leur valeur (« narrez moi leurs exploits écuyers ! »), où ils dorment, etc.

Les jours suivants, Glenn est souvent dans les environs plus ou moins immédiats des PJ à les épier, cherchant une occasion pour tendre une embuscade.

L'objectif de Glenn est d'éliminer physiquement les PJ. Intelligent, il comprend vite que seule une embuscade savamment mise sur pied lui permettra de mériter sa prime.

De ce fait, il cherchera à attirer les chevaliers séparément dans divers lieux sombre ou sans issue pour les faire assaillir par une bande de coupe-jarrets qu'il a payé.

En observant de près ses cibles, il compte trouver ce qui les attirera dans son piège : luxure, avarice, noblesse de coeur..

Il dispose d'une maison en pierre située près des abattoirs, où attendent ses hommes de main. Glenn essaiera en priorité d'attirer les PJ dans cette maison truffée de recoins sombres.

Si les PJ le provoquent, ce qui ne manquera pas d'arriver quand ils comprendront qu'il les suit, Glenn leur explique qu'il cherche de preux chevaliers pour l'aider à délivrer sa fiancée prisonnière d'un chevalier étranger et qu'ils pensent qu'ils pourraient l'aider. Ils les mènera à la maison.

Dans ses déplacements, Glenn est toujours suivi à distance respectivement par Holm, un jeune adolescent qui lui sert d'yeux et d'oreilles, d'agent de liaison avec ses hommes, et à qui il apprend les ficelles du métier.

◀ Glenn					
TAI 11	DEX 16	FOR 13	CON 14	Vitesse 3	Dégâts 5D6
PdV 25	Chute 11	Blessure grave 14		Inconscience 6	
Armure : -					
Epée 15, Dague 15					
Vigilant 15, Valeureux 12				Gloire pour le tuer : 30	

◀ Holm					
TAI 9	DEX 10	FOR 10	CON 9	Vitesse 2	Dégâts 3D6
PdV 18	Chute 9	Blessure grave 9		Inconscience 5	
Armure : -					
Dague 10					
Vigilant 13, Valeureux 12				Gloire pour le tuer : 10	

◀ Coupe-jarrets					
TAI 12	DEX 10	FOR 12	CON 12	Vitesse 2 (+1)	Dégâts 4D6
PdV 24	Chute 12	Blessure grave 12		Inconscience 5	
Armure : Cuir					
Dague 10, gourdin ferré 12					
Vigilant 13, Valeureux 9				Gloire pour en tuer : 10	

VIII. Indices et étranges accidents

De son côté, le Duc de Clarence qui lui aussi a été invité au tournoi, ne compte pas que sur Glenn pour éliminer les PJ. Sa soif de vengeance est telle qu'il mandate ses propres chevaliers afin de régler son problème.

Ainsi, lors de l'inscription des chevaliers joueurs au tournoi, ceux-ci peuvent remarquer un groupe de chevaliers discutant à voix basse devant l'entrée de la tente des juges-diseurs. Un jet réussi en Reconnaître fait réaliser aux PJ que deux d'entre eux viennent de Silchester.

A peine les personnages sont entrés dans la tente que ce groupe leur emboîte le pas. Après avoir entendu dans quelle équipe les PJ se sont inscrit (le Comte de Wuerensis demande à faire partie de l'équipe adverse, étant « étranger » au duché), tous les chevaliers du groupe s'inscrivent dans l'équipe adverse. D'un air à peine défiant, ils annoncent avec force aux juges-diseurs qu'ils sont chevaliers de Clarence.

Autre indice pour les joueurs, lors de leur inscription les juges-diseurs sont surpris de leur présence car ils viennent de bien loin pour un tournoi local, et demandent des explications. Si le comte ou les PJ montrent leur invitation, leur requête est acceptée. Dans le cas contraire, et si les PJ insistent, ils font appeler le Duc Ulfius de Silchester en personne.

Quelque temps d'attente plus tard, le Duc se présente à eux et s'enquiert du problème. Si les joueurs font montre de diplomatie, le Duc se souvient avoir eu vent des exploits des chevaliers, grâce en grande partie aux relations du conseiller du Duc de Clarence (cf. I – Une fuite au confessionnal), et accepte leur inscription. Au besoin, il peut également reconnaître le comte de Wuerensis qui a combattu à St Albans avec son père.

Lors de la Grande Mêlée du deuxième jour, à moins que les joueurs soient devenus paranoïaques au point de ne jamais quitter leur armure ni leurs chevaux, une lanière tenant une pièce d'armure ou de la selle de certains PJ cèdera. Un rapide examen du cuir indiquera qu'il a été entaillé par une lame afin qu'il se rompt pendant le combat.

De plus, le groupe des chevaliers de Clarence qui s'est inscrit dans l'équipe adverse ne cible que les PJ, et emploie des armes effilées alors que tous les autres combattants ont des armes émoussées !

Au soir du deuxième jour de tournoi, les PJ sont provoqués pour diverses raisons par les chevaliers de Clarence : bousculade, rivalité amoureuse feinte, etc.

Leur objectif est de les provoquer officiellement en défi le lendemain au tournoi pour régler l'affront. Le jour dit, « l'offensé » annonce un duel à mort.

IX. Sire Balin

Parmi les courageux chevaliers qui participent au tournoi figure Sire Balin.

Sa présence a deux fonctions : faire plaisir aux joueurs en leur donnant l'occasion de rencontrer un chevalier qui va devenir fameux et, pourquoi pas, de se lier d'amitié avec lui.

Lors de la Grande Mêlée, Sire Balin fera partie de l'équipe où se sont inscrits les joueurs. Lors de ce combat ou lors de l'une des agressions dont ils feront l'objet, Sire Balin viendra en aide aux PJ s'ils sont en trop grande difficulté.

Au MJ de l'utiliser pour tirer les joueurs d'un mauvais pas, de meubler certaines scènes, ou pourquoi pas d'amorcer un futur scénario. Mais Sire Balin ne doit pas résoudre les problèmes des joueurs à leur place !

X. Jusqu'au Duc de Clarence

L'objectif des joueurs est de trouver l'origine des agressions dont ils font l'objet.

Le fait de savoir que les chevaliers qui les ont pris en grippe sont originaires de Clarence leur indique presque à coup sûr l'origine de leurs maux compte-tenu de leurs aventures passées.

Mais s'ils veulent que cela cesse dans l'honneur, il va falloir prouver toute accusation !

Déjà, il n'est pas assuré qu'ils pensent que le Duc de Clarence se trouve à Silchester.

Voici les pistes qu'ils peuvent suivre :

- Glenn : Si les PJ parviennent à le capturer et le bousculent suffisamment, Glenn leur apprend qu'il a été engagé par un chevalier pour les éliminer. Il a déjà touché 1 £, et gagnera 1 £ de plus après son contrat (l'importance de la somme indique déjà le statut de l'employeur). Il est prêt à désigner l'homme qui l'a payé : C'est un chevalier de Clarence.
- En suivant ce chevalier, les PJ apprennent deux choses : d'une part il loge au manoir du Duc Ulfus au centre de Silchester, et d'autre part il fait partie de la suite rapprochée du Duc de Clarence qui se trouve lui aussi à Silchester.
- Si les PJ épie les faits et gestes du Duc de Clarence, ils s'aperçoivent que celui-ci assiste aux épreuves du tournoi le visage caché sous une ample capuche, et qu'il est constamment accompagné de deux forts chevaliers, dont celui qui a payé Glenn.
- Au deuxième jour du tournoi, une surprise attend les joueurs : dans la foule, l'un d'eux croit reconnaître la jeune Neris. Ce n'est pas un mirage ! En effet Sire Hermiel, mari de Neris et frère cadet du Duc de Clarence, a eu vent du projet d'assassinat de sa femme il y a quelques jours, alors que son frère aîné se mettait en route pour Silchester. En effet, il vit le conseiller du Duc confier une fiole à un messenger afin qu'il l'apporte à Jane Wallet au couvent de Ste Catherine et lui donner comme consigne d'en verser dans la nourriture de « la félonne de Wuerensis » dans 3 jours. Aussitôt, Sire Hermiel comprit le péril qui menaçait son épouse et chevaucha à bride abattue au couvent. Là, il emporta Neris à Silchester afin de défier son frère. Durant le voyage il apprit la vérité sur l'assassinat de sa mère mais l'amour pour Neris étant plus fort que celui qu'il portait à sa génitrice, il lui pardonna.
Aux joueurs de décider s'ils laissent Sire Hermiel défier son frère, mais dans ce cas Neris les suppliera de l'aider, voire de se porter volontaire pour être son champion.

† Chevaliers gardes du corps du Duc de Clarence					
TAI 15	DEX 11	FOR 14	CON 15	Vitesse 3	Dégâts 5D6
PdV 30	Chute 15	Blessure grave 15	Inconscience 7		
Armure : Cotte de mailles normande + casque ouvert					
Epée 20, lance 16, bataille 14, équitation 16					
Vigilent 13, Valeureux 15					
					Gloire pour en tuer : 100

XI. Dette de sang

Compte-tenu de la puissance du duché de Clarence et de l'excellente entente qu'il entretient avec Silchester, les PJ doivent trouver un moyen intelligent de régler définitivement le litige entre eux et le Duc de Clarence.

De son côté, le Duc ne reculera devant rien pour supprimer les chevaliers joueurs et Neris. Cette monomanie peut servir les joueurs s'ils tendent un piège astucieux à leur ennemi, sans perdre d'honneur.

En désespoir de cause, les PJ peuvent faire appel au Jugement de Dieu. A eux de trouver les arguments pour que le Duc de Clarence n'ait d'autre choix que d'affronter lui-même l'un des chevaliers joueurs.

† Duc de Clarence					
TAI 15	DEX 11	FOR 14	CON 15	Vitesse 3	Dégâts 5D6
PdV 30	Chute 15	Blessure grave 15	Inconscience 7		
Armure : Cotte de mailles normande + heaume fermé					
Epée 19, lance 15, bataille 14, équitation 16					
Vigilent 14, Valeureux 16					
					Gloire pour le tuer : 100

XII. Récompenses

Participation au tournoi : 10 et une croix en « Tournoi »

Confondre publiquement le Duc de Clarence en obtenant gain de cause : 100 et une croix en intrigue.