

Les fantômes du passé

Avant-propos : Au cours de l'hiver 546, la guerre entre les royaumes d'Ecosse et d'Angleterre déclenchée quelques mois plus tôt fait rage. Sur le front situé au pied des montagnes Cheviot face à la ville de Hawik, deux armées fortes de dizaines de milliers d'hommes s'affrontent depuis près de deux mois sur un champ de bataille devenu un véritable borbier.

En Angleterre, les châteaux et casernes sont vidés de leur garnison et chaque jour voit défiler sur les principales routes du royaume de nouvelles troupes se dirigeant vers le front.

Outre les nombreux problèmes que peuvent causer des troupes en mouvement, est venu se greffer un hiver particulièrement rigoureux qui a rapidement mis à mal les réserves stockées dans certains comtés éloignés, déjà fortement réduites par l'effort de guerre exigé par la couronne.

Et comme si cela ne suffisait pas, les raids saxons se sont multipliés sur les côtes anglaises.

La population et plus particulièrement celle des campagnes est durement éprouvée par cette situation et un peu partout en Angleterre la tension monte...

Le début : L'hiver s'était installé dans toute sa rudesse sur l'île d'Albion et nul ne pouvait prédire quand le temps deviendrait plus clément.

Cette situation se ressentait particulièrement dans l'île de Turnance durement touchée par des intempéries qui avaient précédé la vague de froid actuelle. Les récoltes avaient été maigres et l'île était au bord de la famine.

Les joueurs sont cloîtrés chez eux depuis près de deux mois, lorsque des messagers frigorifiés viennent leur délivrer une convocation du chancelier du roi.

C'est Sir Key, le demi-frère d'Arthur qui a convoqué les joueurs. Il assume la charge de chancelier en l'absence de Sir Constantin appelé au front.

Leur mission est simple, se rendre sur l'île de Turnance avec un convoi de ravitaillement et une troupe d'archers du roi (30). Sur place, ils devront ravitailler la population, sécuriser le bourg de Plessin, prévenir toute attaque de brigands ou de Saxons.

Ils seront accueillis par le baron Erwan de Kynke responsable de l'île et bourgmestre de Plessin. Ils embarqueront au port de Lyonesse, d'où ils se rendront sur l'île de Turnance.

En Lyonesse : Sur le quai du port, un homme harangue une foule d'une centaine de personnes. Il vocifère contre les riches bourgeois, les curés, les nobles et les juifs qui spolient

le peu de ressources que possèdent les habitants. Il pousse ses interlocuteurs en colère à récupérer leurs biens directement auprès de ceux qui mois après mois les spolient. Six hommes sommairement armés se tiennent derrière l'orateur.

Dans la foule, des dizaines d'hommes sont armés de fourches, de coutelas, de haches ou encore de faux. La majeure partie sont des paysans. Une vingtaine de soldats surveillent la foule à distance.

L'arrivée du convoi sur le quai occasionnera une réaction immédiate de l'agitateur. Pointant du doigt le convoi, il criera à la foule : « Regardez où part le fruit de votre labeur, à l'étranger ! Le moment est venu, frères. Vous avez faims, reprenez ce qui vous appartient ! ».

Une partie des spectateurs approuve bruyamment ces dernières paroles et fait alors mouvement vers les chariots. Aux joueurs de faire preuve de psychologie pour calmer ces hommes en colère (jet d'éloquence et roleplay). En cas d'échec, c'est à coup d'épées qu'il faudra protéger le convoi.

Si un ou plusieurs chariots sont pris par les assaillants se sera alors une véritable razzia. Les paysans laisseront tomber le combat pour aller piller les chariots. Les assaillants s'enfuiront dès que dix d'entre eux auront été tué ou sérieusement blessés.

Si l'agitateur est arrêté et qu'il est soumis à un interrogatoire, les joueurs apprendront qu'il s'agit d'un ancien clerc d'Harold de Cornwells, duc déchu de Cornouailles.

Valeur d'un paysan : pv 15, att 1, dégâts suivant armes entre 2d6 et 4d6, sans armure

Valeur d'un homme de main : pv 20, att , dégâts 4d6 (épée), armure 6 (broigne)

Valeur du clerc : pv 15, att 1, dégâts 2d6 (dague), sans armure

L'île de Turnance : environ 2000 âmes vivent sur cette Ile. La plupart dans des petits villages en bordure de la côte. Près de la moitié de la population exerce le métier de pêcheur, l'autre moitié sont des paysans. L'agglomération la plus importante et le bourg de Plessin. C'est un grand village non fortifié d'une population de 400 habitants. La seule place forte de Plessin est un manoir fortifié qui sert de mairie au bourg.

Sur cette Ile, la plupart des gens continuent de suivre les croyances celtes, on y trouve plusieurs druides qui hormis à Plessin affichent ouvertement leur fonction. L'église chrétienne est peu présente, son seul lieu de culte se trouve à Plessin.

Les autorités de l'Ile laissent les gens vivre librement leurs croyances religieuses, ignorant de ce fait volontairement les instructions de la Couronne.

L'arrivée sur l'île : ce sera sous les acclamations d'une nombreuse foule que les joueurs débarqueront à Port William, l'unique port de Turnance.

Le baron, Erwin de Kynke, en armure d'apparat viendra personnellement les accueillir au port. Il leur souhaitera une cordiale bienvenue et les remerciera d'avoir acheminé le ravitaillement dont l'île avait tellement besoin. Il les mènera ensuite au bourg de Plessin puis à son manoir.

Le bourg de Plessin : c'est le chef lieu de l'île. Ce petit bourg se compose d'un centre-ville (regroupé autour de la Grand-Place) et de quelques fermes et hameaux plus éloignés. Le village est resté très rural, ses habitants sont des gens simples et travailleurs.

Boutiques d'équipements : les deux grands magasins du bourg sont des commerces prospères et bien tenus. L'un à l'entrée sud du village, l'autre sur la Grand-Place. On y trouve des articles de toutes sortes, de la quincaillerie en passant par les denrées alimentaires.

Il n'y a qu'un seul lieu de culte à Plessin. Un prêtre y officie, aidé par un novice.

L'auberge du Chaudron est le seul endroit où l'on peut dormir si l'on est de passage à Plessin. Cette vieille auberge, faite de briques et de bois, est encore très solide et robuste, malgré les années qui passent. L'intérieur est chaleureux et bien tenu. L'auberge compte huit chambres, toutes situées à l'étage.

La mairie est située dans la seule place forte du village, un manoir fortifié, situé au centre du bourg, où vivent le baron Erwan et sa famille. Six serviteurs, un clerc et onze soldats vivent également au manoir (voir annexe).

A noter encore la statue du baron Hunaud de Kynke, au centre de la Grand-Place. La statue représente le baron en armure, pointant son épée vers le ciel. Sur une plaque commémorative, on peut lire « Hunaud de Kynke, mort en protégeant Plessin contre les hordes saxonnes (472-518) ».

Protéger l'île : outre les soldats résidant au manoir, l'île en compte encore vingt-deux autres répartis dans les différents villages et dans les quatre tours de guet.

Seules quatre plages peuvent servir de lieu de débarquement à une force ennemie. Les autres rivages sont rendus inaccessibles par les nombreux récifs qui entourent l'île.

L'attaque des Saxons : elle interviendra n'importe quand dans le jeu. Deux drakkars accosteront au large de Plessin. Les Saxons au nombre de vingt attaqueront les quelques hameaux situés le long de la côte et à proximité du bourg. Six Saxons supplémentaires resteront à bord des drakkars. Si les Saxons sont surpris lors de l'attaque d'un village, ils chercheront à rejoindre leurs navires. S'ils sont bloqués dans le village, ils se réfugieront dans une maison en prenant si possible des otages avec eux.

Valeur d'un guerrier saxon : pv 22, att 1, hache 5d6, armure 6 (cuir clouté)

Les disparitions : durant le séjour des joueurs à Plessin, trois familles de paysans solliciteront l'aide du bourgmestre pour rechercher leurs enfants disparus depuis plusieurs jours. Erwan leur répondra avec beaucoup de mépris et rira de leurs malheurs. Il ne leur accordera aucune aide, au prétexte que ses hommes ont déjà suffisamment à faire pour protéger ses terres des pirates.

Si les joueurs protestent devant l'inaction du chevalier, ce dernier leur répondra sur un ton sec et arrogant qu'il n'a de compte à rendre qu'à son suzerain mais que si ses glorieux invités souhaitent mener l'enquête pour venir en aide à ces manants, ils sont naturellement libres de le faire !

Si les joueurs ne s'investissent pas naturellement dans cette enquête, la mère d'un enfant disparu en désespoir de cause viendra les solliciter à leur tour.

Premiers renseignements :

- 10 disparitions d'enfants ont été signalées au clerc de Sir Erwan. A ce jour, aucun n'a été retrouvé
- Toutes ces disparitions ont eu lieu entre janvier et aujourd'hui (mars)
- Si les joueurs souhaitent en savoir plus sur les enfants disparus, le clerc leur conseillera d'aller voir la vieille Marjite, c'est une guérisseuse qui s'occupe également de l'éducation spirituelle des enfants de la région. De ce fait, elle les connaît tous parfaitement
- Si les joueurs interrogent les familles, ils apprendront que la plupart de ces enfants, soit travaillaient aux champs, soient gardaient des moutons. Ils étaient à chaque fois seul au moment de leurs disparitions
- Plusieurs villageois désigneront ouvertement les Bohémiens comme coupables idéals. Ces derniers vivent dans un petit campement en bordure de la forêt

Le cercle des Romains : en étudiant la carte, les joueurs seront certainement tentés d'aller visiter cet étrange lieu. C'est un cercle de pierres de 30 mètres de rayon. D'après la légende, une sorcière aurait pétrifié ici même une troupe de légionnaires romains (jet de folklore pour connaître la légende ou interroger les habitants).

Une dizaine de sorciers et de sorcières se rendent chaque nuit de pleine lune dans le cercle pour célébrer le Shabbat. S'ils se donnent le titre de sorcier, ils ne connaissent en réalité aucun sort et leur célébration tient plus du grand guignol qu'autre chose.

Ce sont de piètres combattants et ils n'ont aucun lien avec les enlèvements des enfants.
Valeurs d'un sorcier : pv 16, att 1, dague 2d6, sans armure / sorcière : pv 12, ni arme ni armure

Note : ce lieu bien qu'étrange appartient au folklore local. La cinquantaine de menhirs dressés dans la clairière sont complètement inoffensifs.

Le camp des bohémiens : dix familles vivent dans ce camp composé de dix roulottes encadrant de grandes tentes en toiles.

Ce sont des habitués de l'île, ils passent l'hiver et une partie du printemps à Turnance puis repartent sur les routes d'Angleterre. Les gens de Turnance s'en méfient comme de la peste. En général, la petite communauté bohémienne évite dans la mesure du possible tout contact avec les villageois, ce qui fait que leur présence passe pratiquement inaperçue.

Néanmoins dès qu'un délit est commis, la vindicte populaire désigne systématiquement les Bohémiens, et de ce fait leur campement est régulièrement visité par les soldats de Sir Erwan.

Interroger les Bohémiens : ils se méfient énormément des Anglais, ils ne parleront donc pas si facilement, d'autant plus qu'ils ne se sentent pas concernés par les sort des enfants disparus. Aux joueurs d'user de psychologie et de quelques jets d'éloquence et de persuasion pour leur délier la langue. Par contre, la menace ne les mènera à rien. Si les joueurs choisissent cette voie, ils n'obtiendront aucun renseignement de la part des Bohémiens.

Les Bohémiens ont vu un cavalier en armure noire rôder dans les bois. Un soir ce dernier à donner la chasse à un de leur enfant qui a réussi à lui échapper en plongeant dans des fourrés. L'enfant ne peut rien leur apprendre de plus, si ce n'est confirmé qu'il a vu un seul cavalier.

Valeurs d'un Bohémien : pv 20, att 1, 2d6 +2 (coutelas), sans armure

Rechercher la vieille Marjte : Marjte est la doyenne de la région. C'est une druidesse qui met à disposition de la population ses talents de guérisseuse. Elle jouit d'une grande cote de popularité et d'un profond respect auprès des habitants de l'île.

Note : en tant que druidesse, Marjte est une adepte déclarée de la religion celtique et est de ce fait hors-la-loi. Une arrestation de cette dernière mettrait toute l'île sous haute tension.

La vieille dame vit dans une modeste maison en bordure de forêt. Elle accueillera les joueurs chaleureusement et leur proposera de boire de l'eau ou du bouillon. Concernant les enfants disparus, elle n'a pas grand-chose à dire. Ils n'étaient pas différents des autres enfants de la région. Elle ignore tout du mobile de leur disparition. Si elle n'a aucun renseignement à donner, elle propose quand même d'aider les joueurs.

Si ceux-ci acceptent, elle se lève alors et va remplir un chaudron d'eau puis y verse une poudre extraite d'une petite bourse de cuir. Puis après avoir brièvement touillé, elle tend le bol aux joueurs, leur intimant de boire ce breuvage, s'ils veulent connaître la vérité.

Le breuvage, un lait crémeux de chèvre mélangé à quelque chose d'âcre, leur brûle la bouche et la gorge. Puis lentement les joueurs se sentent plus détendus. « Regardez dans le chaudron » intime Marjte, « et concentrez-vous sur ce que vous recherchez ! ».

En fixant l'eau, les joueurs distinguent au début des être informes, puis petit à petit l'image devient plus nette : des hommes, des femmes et des enfants squelettiques et en haillons fouillent une terre inculte. Une autre vision apparaît à eux : un enfant court dans une forêt, derrière lui trois cavaliers portant des armures de facture anciennes lui donnent la chasse. Enfin cette vision s'estompe et ils commencent à distinguer les contours d'un petit château niché sur une butte. Il s'agit d'un donjon carré en pierres entourés d'une palissade en bois. La porte d'entrée est grande ouverte et le garde en faction ne semble pas remarquer la présence des joueurs. Dès que ceux-ci pénètrent dans la cour du château, ils perçoivent des bruits de festivités. Dans la salle du haut du donjon, se tient un festin. Des gens d'apparence nobles mais portant des habits d'un autre temps, festoient. La fête semble battre son plein, mais seuls les bruits de repas sont audibles.

Soudain, une jeune femme vêtue comme une paysanne pénètre dans la salle en compagnie de deux gardes, elle semble dire quelque chose à l'assemblée et plus particulièrement au seigneur des lieux juché sur un grand fauteuil en velours rouge (jet de reconnaissance pour reconnaître l'homme statufié sur la Grand-Place). Le seigneur et ses convives éclatent de rire. Le seigneur se lève alors et semble s'adresser à ses gardes.

Les deux gardes saisissent soudain la paysanne par les bras, la maintenant droite. Le seigneur s'approche de cette dernière un plat à la main. Le visage de la paysanne est déformé par la peur, les invités et les gardes eux sont hilares. Soudain, l'un des gardes donne un coup de poing dans le haut du dos de la paysanne, celle-ci tombe à genoux le souffle coupé, devant le seigneur.

Il saisit alors la paysanne par les cheveux lui ramenant la tête en arrière puis enfila de force un morceau de viande dans la bouche de la malheureuse. Celle-ci en larme avale le morceau puis pris de haut-le-cœur vomit sur le sol. Le seigneur se saisit alors de sa dague et d'un rapide mouvement égorge la paysanne d'une oreille à l'autre, sous les acclamations de l'assemblée. Remettant sa dague dans son fourreau, il reprend son verre et retourne à sa place. Les deux gardes saisissent le corps par les pieds et le traînent hors de la salle de banquet.

Juste après cette scène, les joueurs retrouveront leurs esprits et se trouveront à nouveau face à la vieille Marjte.

S'ils demandent ce que tout cela signifie, la vieille leur répondra qu'elle n'en sait rien, ne pouvant voir ce qu'ont vu les joueurs. Elle leur répondra également par la négative, si on lui donne un descriptif des différentes visions. Les joueurs n'obtiendront rien de plus de la part de la druidesse.

Le castel de la butte aux corbeaux : l'ancien château se trouve au sommet d'une petite colline. L'accès n'est pas facile, car ça fait des dizaines d'années que le sentier qui y conduit n'a pas été entretenu. Les joueurs devront donc forcer le passage entre les branches d'arbres et de buissons ou encore les ronces.

Il ne reste pas grand-chose de l'ancienne place forte de Sir Hunaud. Seule une partie du donjon est encore visible. Ce dernier est réduit à sa portion la plus congrue. Outre sa base, quelques murs décharnés d'une hauteur d'à peine un mètre subsiste.

En examinant les murs, on peut constater que ceux-ci portent encore les stigmates d'un grand incendie qui au vu de la superficie des traces, a dû embraser l'ensemble de l'édifice. Si les joueurs examinent attentivement les murs extérieurs et moyennant un jet de perception, ils trouveront une inscription « assassin », taillée dans la pierre du mur extérieur du donjon.

Le secret des anciens : des événements de 518 (voir légende), seuls les plus anciens villageois connaissent la vérité. Mais parmi eux règne une totale omerta. C'est également le cas pour la vieille Marjte, c'est pourquoi elle ne parlera jamais directement aux joueurs mais leur donnera quelques pistes. Les anciens de Plessin ont peur des conséquences que pourraient avoir pour eux une découverte de la vérité. Tous excepté Marjte, ont goûté à la chair humaine. La plupart ont participé au lynchage de Sir Hunaud et de sa famille. Certains possèdent encore du mobilier ou de la vaisselle provenant de l'ancien château. Outre les conséquences juridiques, c'est surtout la réaction de l'Eglise qui les inquiètent.

Les joueurs n'obtiendront rien d'eux. Si on les interroge sur l'incendie du château, ils répéteront la même histoire qu'en septembre 518. Ce sont les Saxons qui ont tué leur seigneur et mis à sac sa demeure. Le seul moyen de les faire craquer est de les accuser de leurs crimes en leur soumettant une preuve matérielle, par exemple un des objets volés à Sir Hunaud.

Histoire de Sir Ewan : Il vécut jusqu'à l'âge de huit ans sur l'île de Turnance. Il a donc connu la terrible famine de l'hiver 518. Il fut initié par sa famille à manger de la chair humaine. Au printemps 518, il fut envoyé à Winchester auprès de l'un de ses oncles pour servir comme page et commencer son apprentissage de la chevalerie.

Il n'était donc pas présent au moment des événements de septembre 518, mais est parfaitement au courant de la vérité et en a gardé une grande rancune envers les habitants de Plessin. La famine qui s'est propagée dans l'île en début d'année, l'a plongé dans la folie.

Reprenant pour son compte les habitudes de son père, il a commencé dès le début de l'hiver à enlever des enfants pour les manger. Actuellement, deux enfants sont enfermés dans les caves du manoir, à l'insu de tous.

Confondre Sir Erwan : du moment que les joueurs trouvent la cave secrète et délivrent les enfants, ils n'auront besoin d'aucune preuve supplémentaire pour arrêter le baron. Ce dernier ne se laissera pas arrêter facilement et il faudra se résoudre à le combattre. Ses gardes n'interviendront pas dans le combat. Indécis sur l'attitude à tenir, ils se tiendront sagement en retrait.

Valeurs de Sir Erwan : pv 28, att 1, épée 4d6, armure 10 (haubert)

Valeurs d'un garde : pv 25, att 1, épée 4d6, armure 8 (cotte de mailles)

Annexes :

La légende : il y a quarante ans, Hunaud de Kynke, le seigneur de Plessin, homme de peu de foi et amoureux de l'argent, tua ses serfs à la tâche en levant des taxes de plus en plus importantes. Après quelques années, la terre à qui l'on avait trop demandé s'épuisa et les récoltes devinrent de plus en plus maigres. La famine s'abattit alors sur l'ensemble de l'île durant l'hiver 518. Les gens mangèrent leurs bêtes, exterminèrent le gibier puis dévorèrent mêmes les lézards et les racines. Les plus faibles ne résistèrent pas et bientôt, certains individus lancèrent des regards de convoitise sur les corps des trépassés. Ce qui ne devait jamais arriver arriva et les vilains de Plessin oublièrent les commandements de Dieu et mangèrent de la chair humaine. Pis, le seigneur Hanaud commença à chasser un curieux gibier et les voyageurs commencèrent à éviter la route du bourg maudit.

Au bout de plusieurs mois de souffrance, le printemps revenu, l'aide des comtés allié aux nouvelles récoltes ramenèrent la paix sur l'île et des stocks de nourritures en suffisance furent entreposés dans les greniers de Plessin.

Mais durant les mois suivants plusieurs enfants disparurent mystérieusement. La psychose gagna à nouveau Plessin. Ce fut la mort d'une jeune paysanne, venu quérir l'aide du seigneur Hunaud pour retrouver son enfant qui mit le feu aux poudres.

Un vaste mouvement populaire se rendit au château de Sir Hunaud et le prit d'assaut. Sir Hunaud, sa femme et les soldats survivants furent pendus aux créneaux du donjon. Seul son unique fils âgé de huit ans qui se trouvait chez un oncle à Winchester survécut.

Les assaillants pillèrent le château puis y mirent le feu avant de regagner leurs logis. Trois jours plus tard, des soldats du roi débarquèrent sur l'île de Turnance et reprirent en main l'administration de Plessin.

Les villageois mirent le massacre sur le compte des Saxons et l'affaire fut close. Le fils de Sir Hunaud vécut le reste de son enfance à Winchester. Sa majorité atteinte, il reprit la charge de son père.

Le manoir

Il s'agit d'un bâtiment de deux étages, blanchi par la chaux. Une annexe comporte la remise pour les calèches et une écurie avec dix boxes. Le valet d'écurie loge à l'étage du ce petit bâtiment.

Hall d'entrée : il mesure 5x5 m au sol haut de deux étages. A gauche, un escalier en chêne mène au premier étage. Une double porte située en face de la porte d'entrée, mène à la salle à manger. Le mur Est à droite comporte une porte plus petite. Le hall d'entrée est éclairé par des fenêtres de l'étage supérieur. Le hall ne contient que quelques meubles mais ils sont précieux. Dans un coin, on perçoit des amphores merveilleusement peintes. Un très grand miroir ovale orné d'un cadre en bois sculpté domine la moitié ouest du mur nord.

Tous les soirs, la porte d'entrée est fermée à clé dès la tombée de la nuit. Personne ne reste dans le hall.

Salle de réception et d'audience : cette pièce ne sert manifestement qu'à la réception des visiteurs. Des sièges recouverts de brocart rouge occupent le côté du mur sud, tandis que dans le coin nord-ouest se trouve un bahut très lourd, en bois foncé. Le plancher est en marbre noir. Au dessus du bahut est accroché un portrait d'Uther Pendragon, le représentant sur une plage, en armure. Derrière lui, trois nefs mouillent au large.

Salon : cette pièce est assez accueillante. Les murs blancs sont ornés de tapisseries aux motifs de chasse ou de batailles, exécutées dans des coloris très lumineux. Des coussins de soie garnissent les deux divans bas devant lesquels sont placées de petites tables en bois de rose. Une commode se trouve dans le coin sud-ouest de la pièce. Au dessus du meuble trône un portrait du maître de maison en tenu d'apparat, tandis que sur le mur nord – au dessus des divans- sont accrochées deux épées croisées.

Salle à manger : une énorme table en bois foncé, flanquée de douze chaises sculptée, occupe presque tout l'espace. Les murs aux tentures de brocart doré sont ornés de natures mortes représentant des carafes remplies de vin et de fruits.

Cuisine : son aménagement est très simple. L'angle nord-ouest est occupé par un fourneau en maçonnerie, dos à dos avec une cheminée. A côté de la porte, un rideau cache les marches qui descendent à la cave. Sur le mur ouest se trouve un monte-charge au moyen duquel on transporte les repas du baron. L'eau pour la salle de bain est également acheminée par ce moyen.

Bureau du clerc : une armoire massive occupe la totalité du mur Est de cette pièce, atteignant presque le plafond. Un bureau et un fauteuil sont placés devant la grande fenêtre orientée vers le sud.

Il n'y a pas de serrures sur la grande armoire double dont la partie de gauche sert de vestiaire aux visiteurs, dans les compartiments de droite sont rangés le linge de maison courant. Dans les tiroirs du bureau, fermés à clé- Arlon le clerc de Sir Erwan, garde ses livres de comptes ainsi que de l'argent. La clé du bureau est conservée par Arlon.

Etage

La galerie : l'escalier menant au premier étage débouche sur une galerie qui, derrière d'épais rideaux de velours, continue de chaque côté du couloir. Au bout de ce dernier, côté Est, se trouve un petit escalier de bois en colimaçon, par lequel on accède aux combles où se trouvent les chambres des domestiques et des soldats.

Chambre d'amis (1) : cette pièce sert de chambre à coucher aux joueurs. Des lits ont été aménagés à leur intention. Deux armoires, une commode, une petite table et deux fauteuils complètent le mobilier.

Les joueurs au statut les plus modestes dormiront dans cette pièce.

Chambre à coucher de Sir Erwan : l'aménagement de cette pièce rappelle celui du salon du rez, en plus modeste toute fois. Le mobilier se limite à une armoire peu haute adossée au mur sud et faisant face à un lit à baldaquin avec des couvertures de couleurs vives, un bahut placé dans l'angle et un fauteuil avec une petite table. Deux tableaux sont accrochés au dessus du bahut représentant des paysages.

Le bahut et l'armoire contiennent le linge et des vêtements dont quelques habits de fêtes très luxueux et en excellent état. Un des tableaux cache une cavité secrète. Erwan conserve dans cette cachette un petit sac de pierres précieuses.

Bureau de Sir Erwan : c'est une pièce au mobilier très sobre. Un bureau et un fauteuil sont placés sous la fenêtre. De longues étagères remplies de parchemins et de manuscrits couvrent les murs ouest et sud. Un grand coffre-fort en métal foncé domine le coin derrière le bureau.

Les parchemins sont des copies des comptes ainsi que dives jugements prononcés par Sir Erwan. La serrure du coffre est compliquée, compétence crocheter +2. Le coffre-fort contient 65 livres et 450 deniers. Ces sommes sont réparties en bourses de 50 pièces.

La salle de bain : une grande baignoire de cuivre travaillé domine cette pièce dallée de marbre. Des brocs et des cuvettes attendent de servir. Sur une petite table basse sont posés nombres de flacons, de fioles et de pots avec des essences diverses. Le monte-charge

permet d'éviter le transport d'eau depuis la cuisine. Un poêle sous un grand réservoir de cuivre, permet de chauffer de l'eau et d'assurer une agréable température ambiante.

Chambre d'amis (2) : cette pièce est luxueusement aménagée. Elle est décorée de tapisseries très lourdes dans des tons bleus et or, avec des tapis et des rideaux assortis. Une importante armoire de chêne est placée près de la porte. Le mobilier comporte en outre, un fauteuil en velours, une table basse ouvragée et de nombreux coussins en soie posés à même le sol. Trois grands lits complètent le mobilier.

Les joueurs les plus titrés dormiront dans cette pièce.

Les combles : les chambres des domestiques, du clerc et des soldats sont installées sous les combles. Toutes les mansardes débouchent sur un petit couloir que l'on atteint par un escalier en colimaçon partant du premier étage.

Il n'y a rien d'intéressant dans cette partie du manoir.

Les caves : le manoir possède dans ses sous-sols deux caves. La plus grande sert de dépôt à vins et à nourriture. La deuxième, plus exigüe, ressemble plus à une grotte qu'à une véritable pièce. L'entrée de cette cave est obturée et une seule porte secrète en donne accès. Sir Erwan est le seul à connaître l'existence de cette cave. A l'intérieur, c'est une véritable horreur : deux corps d'enfants partiellement dépecés sont suspendus par les pieds à des crochets de boucher. Plusieurs couteaux de boucher sont posés sur une table en bois rouge de sang. Trois sauts se trouvent sous la table. A l'intérieur, des organes humains sont plongés dans une eau recouverte de glaçons.

Il y a des petites cellules sur le mur du fond. Deux sont occupées par deux jeunes garçons, les deux dernières sont vides.