

Le seigneur avide

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 4, PRINTEMPS 544

Ce scénario est la suite de "Le couvent effronté".

LE VILLAGE SAXON

Constitué d'une dizaine de maisons entourées d'un fossé et d'une palissade en mauvais état, le village présente des traces récentes d'une attaque (greniers éventrés, palissades en partie brûlées, champs de foin calcinés). Il abrite à peu près 200 Saxons, dont plus de 70% de femmes, les seuls mâles étant des vieillards, des adolescents et quelques très rares survivants de la bataille contre Eymeric et ses troupes.

Relativement hostiles aux personnages, ils accueilleront fraîchement les jeunes femmes ; seul le chef du village, un robuste vieillard, acceptera de leur parler, leurs propres familles refusant de les rencontrer. Il niera toute responsabilité des Saxons du cru dans le brigandage, et veut pour preuve le raid dont a été victime son village il y a près de six jours. Il refusera de donner plus d'informations aux personnages et d'accueillir les jeunes femmes dans le village.

Le temple de Frig

Il s'agit en fait d'une simple grotte située à quelques kilomètres du village saxon, au milieu des bois. La population féminine des trois villages alentours le fréquentait. L'anfractuosité fait près de trois mètres de profondeur et va en s'élargissant (d'un à trois mètres en son point le plus large). Le lieu a visiblement été saccagé, et la statue de la déesse qui se trouvait dans le fond de la grotte a été jetée à terre pour permettre aux pillards de voler plus facilement le contenu de la cache aux offrandes situées sous le socle. Pour les jeunes femmes, il est inconcevable que le crime ait été commis par des Saxons.

Pour mettre fin à la malédiction, il faut remettre le lieu en état et faire une offrande à la déesse pour sacrifier le lieu. En cette occasion, il faut qu'un

homme et une femme se mettent nus, prennent un bain de vapeur (dans une petite tente de cuir avec des pierres chaudes) et le corps enduit de tatouages rituels prennent du plaisir dans la grotte jusqu'à l'épuisement le plus complet en louant Frig. Les participants à cette cérémonie gagnent une croix en luxurieux et en séduction.

Aucun personnage chrétien n'acceptera cela, mais ils pourraient lever la malédiction pesant sur les nonnes en transformant la grotte en chapelle dédiée à Sainte Brigid, à condition qu'elles participent activement à la cérémonie.

En examinant les traces partant de la grotte, les personnages déduiront que les vandales étaient une quinzaine d'hommes solidement armés, équipés d'épées (traces de coups sur les arbres) de haches, de solides bottes de cuir, et qu'ils sont partis en direction de l'est. Leurs traces se perdront au bout d'une dizaine de kilomètres aux approches du village Kymrique. En voyant cela, les Saxons ne manqueront pas d'accuser les « colons » Kymriques du forfait.

LE VILLAGE KYMRIQUE

Cet ancien village Saxon a été rasé par le roi Arthur durant sa campagne de pacification de la région en 519. Les anciens occupants, refusant la paix d'Arthur, ont été tués ou déportés vers d'autres villages, leurs terres étant confiées à des serfs Kymriques. Le village comprend aujourd'hui six familles rassemblant une dizaine d'hommes. Ils ne semblent pas assez nombreux pour former une troupe d'une quinzaine d'hommes, et encore moins pouvoir posséder des épées et de solides bottes.

Le chef du village, un ancien sergent du Comte de Salisbury qui a reçu ses terres après avoir été blessé à Badon, recevra les chevaliers avec plaisir et tout le respect qui leur est dû. Boiteux mais robuste, il niera toute implication des siens dans le saccage du

temple, affirmant à raison qu'ils évitent de se mêler des affaires de leurs voisins saxons ou de se rendre sur leurs terres. Leurs relations ne sont pas mauvaises mais chacun chez soi, sans compter que depuis quelques temps, une bande de rebelles saxons ne cesse de harceler les villages de la région.

Ils ont eux-même été attaqués il y a près d'un mois, et il a gardé la hache saxonne (trop neuve pour être honnête) du seul guerrier qu'ils ont tué en défendant leurs maisons. Ceci n'a pas empêché les assaillants de voler leurs troupes. Il confirmera que les assaillants portaient des vêtements saxons et des haches, mais l'attaque ayant eu lieu de nuit, il ne pourrait pas dire à quoi ils ressemblaient ni dans quelle langue ils parlaient...

Par contre il a été surpris au matin de ne pas trouver le cadavre de celui qu'il a tué, mais seulement sa hache. Les Saxons, si elles sont encore là, tiqueront à la description des vêtements des assaillants, affirmant que cela ne correspond à aucun Ceod de leur connaissance.

Il apprendra aux Personnages que les autres villages de la région ont également été victimes de raids et que leur seigneur Kymrique, Sir Eymeric de Winchester, n'a pour l'instant pas fait grand-chose pour eux, refusant même de recevoir les chefs saxons en son manoir et se contentant de leur faire répondre par ses hommes d'armes qu'il s'occupait du problème.

L'ARBRE AUX PENDUS

Sur la route menant au manoir de Sir Eymeric, les Personnages tomberont sur un arbre portant quatre Saxons fraîchement pendus, tandis qu'une troupe de six soldats Kymriques portant la livrée de Sir Eymeric de Winchester se restaurent sous les frondaisons. Les pendus portent les mêmes tenues que celles décrites aux personnages par les Kymriques du village, et sont également beaucoup trop neuves ! Au moment où les personnages s'approcheront, les soldats, et plus particulièrement leur chef, un sergent, seront en pleine altercation avec un cavalier saxon.

L'homme est visiblement un guerrier d'une trentaine d'années, très remonté, et qui se présente comme un noble saxon. Si les personnages réalisent un jet en héraldique, ils réaliseront qu'il s'agit d'un noble saxon rallié à Arthur nommé Sir Robin, et dont la famille possède un manoir près de Hantonne. Il n'est pas chevalier, et le sergent s'adresse à lui avec vulgarité. Visiblement Sir Robin accuse le sergent d'avoir

pendu des hommes innocents. Le sergent affirmant qu'il s'agit de brigands saxons ayant tenté de résister à leur interpellation, alors que Robin crie à tue tête qu'au plus il s'agit de braconniers, et qu'à sa connaissance cela n'est pas un crime passible de mort !

Un jet réussi en Courtoisie indiquera aux Personnages que seuls le Roi Arthur dont ce sont les terres personnelles peut rendre la haute justice, mais que les saxons rebelles, étant considérés comme des ennemis de la couronne, peuvent être passés par les armes s'ils ont tenté de résister. Par contre, si le Roi Arthur ne considère pas le braconnage comme un crime, de nombreux nobles l'appliquent comme tel sur leurs terres !

Finalement, Sir Robin devrait partir en colère, accompagnant ou non les personnages chez Sir Eymeric selon leur attitude envers lui.

Sir Robin

Guerrier saxon, païen, âge : 32 ans

Gloire : 2.600

Traits : Pragmatique 18, Valeureux 16, Réfléchi 14, Généreux 13,

Passions : Méfiant (Kymriques) 15, Loyauté (Pendragon) 12, Loyauté (Ligné d'Hengist) 12

Caractéristiques : TAI 16, DEX 14, FOR 15, CON 15, APP 12

Compétences : Vigilance 20, Arc 19, Hache 15, Epée 14, Equitation 10

Caractéristique familiale : Vue perçante (+5 en Vigilance)

Remarque : Sir Robin avait 22 ans lorsque son Ceod qui se révolta contre Arthur fut anéanti par les troupes de l'amiral Théodoric. Valeureux guerrier et Cynning du Theod de Ochtgagas, il a été laissé pour mort sur le champ de bataille, et soigné par des prêtres chrétiens. Lorsqu'il revint à lui, la pitié d'Arthur et son pardon envers ses anciens ennemis le toucha, et il accepta de lui prêter hommage avec sa famille.

En retour, lorsque son Théod tenta de résister à Arthur, il fut l'un des rares à encourager les siens à accepter leur défaite. Aussi lorsque les villages d'Ochtgagas furent rasés et leur population emprisonnée, tuée ou exilée, Sir Robin accepta d'aller vivre avec sa famille sur les terres de Bigbury en Silchester, tandis que leurs anciennes terres étaient transformées en forêt royale ou données à l'abbaye de Beau lieu dépendant de l'évêque de Camelot.

Amer et désabusé, Sir Robin a néanmoins accepté la défaite, et il sait que les Saxons, privés de la plupart de leurs hommes morts à Badon et de leurs rois tués ou en fuite, doivent se soumettre ou périr. Il est l'interlocuteur privilégié des moines de l'abbaye du Remord qui apprécie sa modération et son désir d'arranger les choses. La gentillesse des moines et la tolérance d'Arthur semblent apaiser les haines pour l'instant, mais Robin craint l'humiliation de trop, qui provoquerait l'embrasement du pays.

Lorsque les Personnages le rencontrent, il est à la recherche de quatre hommes de son ancien Théod, qui avaient refusé de rejoindre Bigbury avec lui et persistaient à vivre dans les bois de leurs anciennes terres avec leurs familles. Après leur disparition subite alors qu'ils étaient partis chasser, leurs épouses ont demandé à Robin d'intervenir. Il ne peut croire que ses anciens compagnons soient devenus des brigands, alors qu'ils ne cherchaient qu'à se cacher de tous.

AU MANOIR DE SIR EYMERIC

Le manoir se trouve dans les ruines de l'ancienne cité romaine de Winchester, qui a été en partie démolie pour fournir le chantier de Camelot en pierres de construction. La colline sur laquelle se trouve la cité est truffée de galeries et de puits, tandis qu'une trentaine de demeures de pierre sont protégées par l'ancien rempart, moitié moins haut que du temps de sa splendeur. Le manoir abrite près de 400 habitants dont une cinquantaine de soldats servant de forces de l'ordre royal dans la région et placés sous l'autorité du bailli, Sir Eymeric.

Les Personnages seront accueillis à l'entrée du bourg par son sénéchal, Sir Piter, un solide chevalier Kymrique d'une trentaine d'années qui les mènera à son seigneur. Les personnages remarqueront que le manoir et la cité sont en mauvais état, et que les habitants semblent pauvres. Sur le trajet, Sir Piter montrera son ressentiment envers les Saxons qui, expliquera-t-il, ont tué une bonne partie de sa famille durant les conflits précédant Badon, en 518.

Arrivés au manoir, les personnages s'apercevront que si la cité de Winchester dont Sir Eymeric à la gestion est pauvre, la charge de bailli doit lui rapporter de solides revenus (jet en Gestion ou Courtoisie réussis, les baillis touchent 8£ par an en moyenne selon la taille de leur bailliage en plus du revenu de leurs terres). En effet le manoir est mal entretenu mais remplis de tapisseries précieuses, de vases, de belles vaisselles et d'ornementations coûteuses parmi

lesquelles les personnages reconnaîtront de nombreux biens d'origine saxonne.

Dame Marion, si elle est là, identifiera sans peine certains des biens offerts à sa déesse. De plus, en traversant la salle des gardes, les personnages découvriront la garde personnelle de Sir Eymeric, près de quinze hommes, apparemment des vétérans, solidement armés et équipés.

Un jet réussi indiquera aux personnages qu'une telle troupe, entretenue en plus de ses troupes féodales, doit lui coûter au bas mot 5£ par mois. Plusieurs de ces hommes semblent blessés, et plusieurs haches d'entraînement sont visibles dans la salle d'armes alors que tous sont équipés de lances et d'épées. C'est donc l'esprit suspicieux que les Personnages vont découvrir Sir Eymeric.

Ce dernier est un solide gaillard d'une quarantaine d'années au visage rougeaud et à la calvitie précoce. Habillé de vêtements de qualité mais tachés et dépareillés, il semble l'illustration du mauvais goût. Il recevra les personnages avec le minimum d'égards, et leur fera bien comprendre leur différence de statut. Il ne répondra à aucune de leurs questions et les fera mettre à la porte par ses gens s'ils le malmènent trop. Enfin, il n'acceptera aucun défi venant d'un chevalier moins glorieux que lui.

Sir Eymeric

Chevalier Kymrique, chrétien, âge : 35 ans

Gloire : 2.600

Traits : Egoïste 17, Valeureux 16, Rancunier 15, Trompeur 14, Cruel 14,

Passions : Loyauté (pendragon) 9, Haine (saxons) 15

Caractéristiques : TAI 14, DEX 11, FOR 14, CON 16, APP 10, Points de Vie 30, Dégâts 5D6, Inconscience 8

Compétences : Epée 17, Lance 15, Equitation 14, Masse 13, Tournoi 12

Remarque : Sir Eymeric est un voleur, un escroc et un mauvais chevalier qui opprime ses serfs, vole son seigneur et pille ses voisins sous une fausse identité. Avidé et envieux, il cherche avant tout à s'enrichir pour toutes les années où il a « fidèlement » servi Arthur et dont il n'a pas été justement récompensé, en recevant ce fief perdu de Winchester et cette charge de bailli plus contraignante qu'autre chose !

Il n'aime pas les saxons, qu'il a âprement combattus par le passé, et ne manquera pas une occasion de les humilier. Enfin, il n'a pas le temps de les attendre car

il doit monter à Camelot pour expliquer au Roi qu'il a capturé et exécuté les brigands saxons, mais que leur troupe était plus importante que prévu et qu'il lui faut plus de fonds pour les éliminer définitivement !

SUR LA ROUTE MENANT À CAMELOT

Alors que les Personnages sont en route pour la capitale, ils tombent sur un important attroupement provoqué par l'arrêt en plein milieu de la route de plusieurs chariots bâchés, lourdement chargés et décorés d'armoiries. Un jet réussi en héraldique révélera aux personnages qu'il s'agit de la suite de Sir Childebert de Portchester, un proche du défunt amiral Théoderic et l'un des conseillers de son fils, l'amiral Childeric.

L'escorte comprend près d'une cinquantaine de personnes (serviteurs, soldats, dames, suivantes et chevaliers de Sir Childebert) et toute cette troupe est immobilisée sur le chemin depuis un moment déjà, à en juger par l'énervement de ses membres. Sir Childebert est un chevalier franc comme la plupart des membres de sa maison. Âgé (54 ans) mais toujours vert, il porte en permanence sa francisque, qui semble ne plus être qu'une arme d'apparat (mais en excellent état et prête à l'emploi), et ses manières trahissent son passé de mercenaire qui a conquis son titre sur le champ de bataille.

En tête du convoi se trouvent Sir Childebert et plusieurs chevaliers et écuyers de sa maison. Face à eux, les personnages peuvent apercevoir un unique chevalier, vêtu de pièces d'armure disparates et d'une lance de joute. Bizarrement, en lieu et place de son épée, le chevalier porte une hache saxonne, et son blason, un arc sur fond vert, semble avoir été peint sommairement sur ses armes et ne correspond à rien de connu. A ses pieds se trouve le corps inconscient d'un soldat, assommé d'un coup de lance pour avoir voulu le faire sortir du chemin.

Visiblement, l'inconnu défie les passants à la joute et revendique d'être adoubé par le vaincu. Cette demande, si elle n'est pas exceptionnelle et permet parfois à des jeunes nobles privés de soutien de devenir chevalier, est ici assez étrange, d'autant plus que l'inconnu semble être un homme dans la force de l'âge. Le dilemme vient que ni Sir Childebert ni aucun de ses chevaliers ne se commettront à jouter avec un combattant pas encore chevalier sans y être contraint par une raison impérieuse. Et ses écuyers, incertain du statut de leur adversaire, ne peuvent eux non plus le combattre ou le faire arrêter par les sol-

datés... D'où la situation bloquée et la colère de Sir Childebert, qui agonit d'injures de plus en plus pittoresque son vis-à-vis impassible.

Assez rapidement, les personnages devraient identifier l'inconnu comme étant Sir Robin qui, convaincu que nul n'écouterait un non-chevalier, a décidé de passer par là pour se faire entendre ! Une victoire contre lui sera aisée et permettra de le convaincre de cesser son manège, mais une discussion calme et l'engagement des personnages de défendre la cause des siens à la cour résoudront également la situation. L'aide de Dame Cynwynn, si elle est encore présente, les aidera grandement.

A CAMELOT

Après avoir fait leur rapport à Sir Keu sur la disparition des courriers et l'avoir laissé avec le dilemme du sort des trois jeunes saxonnes, les personnages peuvent aborder la question des « brigands » et de Sir Eymeric. Sur la seule base de leurs témoignages, Sir Keu ne peut pas faire grand-chose pour le moment, leur statut étant inférieur à celui de l'accusé. Mais Sir Eymeric étant à la cour, il envoie une petite troupe enquêter dans le manoir en son absence afin de pouvoir le confondre.

Un peu plus tard dans la journée, Sir Eymeric, informé par un de ses amis des rumeurs qui courent sur lui depuis l'entrevue des Personnages avec Sir Keu, ne manque pas de venir les trouver et de leur signaler « qu'ils feraient mieux de s'occuper de leurs terres... Oups désolés, ils n'en ont pas... C'est peut-être pour cela qu'ils ont le temps de se mêler de choses qui les dépassent... Car cela peut se révéler dangereux de vivre à la cour ! On ne sait jamais comment un tournoi peut finir, et il y a parfois des morts... » Sur ces menaces à peine voilées, il quitte les personnages pour rejoindre ses amis, un groupe de chevaliers aussi bornés et agressifs que lui.

Soumis aux vexations et remarques constantes de Sir Eymeric et ses compagnons, les personnages finiront inmanquablement par le défier ou accepter de participer à une mêlée qui sans conteste se finira mal... Mais alors que le combat arrive à son terme, que le Personnage concerné soit ou non vainqueur, le roi Arthur et Sir Keu interviennent, suivis par des hommes portant les preuves de la forfaiture de Sir Eymeric, dont Sir Piter.

Devant tous, le roi fait avouer son vassal et le désavoue, le condamnant puisque c'est le goût du luxe et l'avarice qui l'ont guidé dans sa forfaiture à voir tous

ses biens saisis et à être exilé. Puis il remerciera Sir Piter pour son aide dans cette affaire et le nommera bailli à la place de son prédécesseur. Enfin, il se tournera vers les personnages et les félicitera pour leur sagacité, annonçant que ce sont des hommes comme eux qu'il lui faut comme compagnons (dès que l'un d'eux atteint les 2.500 pts de Gloire, il lui permettra de rejoindre cet ordre prestigieux).

Plus tard, le roi Arthur innocentera publiquement les trois saxonnes des accusations portées contre elles, et leur proposera de devenir ses pupilles, recevant une petite dot afin de se remarier (8£ chacune). Deux d'entre elles resteront à la cour jusqu'à ce qu'un époux leur soit trouvé, mais Cynwynn préférera repartir vers le temple de Frig, ayant compris selon elle que là était sa tâche.

Elle assurera les personnages de son amitié et rejoindra Sir Robin, avec qui elle a visiblement noué une solide romance. Quant à lui, il est satisfait de voir Sir Eymeric puni et les Saxons innocentés des accusations portés contre eux, mais mécontent que Sir Eymeric s'en sorte vivant alors que tant d'innocents sont morts en raison de son appât du gain.

Sir Eymeric deviendra un chevalier errant qui pourra revenir se venger un jour des Personnages.

Gloire : 50 points pour avoir résolu l'énigme des brigands, 50 points pour avoir vaincu Sir Eymeric.

Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr/>

