

Ne pas réveiller le saxon qui dort

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 41, AUTOME 546

41ème scénario de la campagne du Crépuscule du Roi de l'Été. Au début de l'automne 546, les personnages apprennent qu'en voulant aider son prochain à retrouver sa juste place dans la société, il arrive que l'on se retrouve, de complot en intrigues, à plonger dans l'éternel conflit entre Saxons et Bretons pour la domination de Logres. Sur la route entre Camelot et Silchester

LES ODEURS DE LA GUERRE !

Après avoir chevauché à travers la moitié du royaume de Logres, les personnages toujours en compagnie du jeune **Padern** arrivent à Levcomagus où le Comte **Gondrins de Salisbury** tient ses quartiers. Ils sont porteurs d'une lettre de Dame **Sally de Chadwick**, dans laquelle elle évoque l'amitié qui lia son défunt époux **Sir Actern** au comte. Et lui demande de prendre sous sa protection son fils et héritier, le jeune **Padern** et de l'aider à faire reconnaître ses droits auprès du **roi Arthur** sur les terres de sa famille injustement conquises par **Sir Eccus de Lowbra**.

La cité de Levcomagus est une petite ville non fortifiée, qui vit essentiellement de l'exploitation des riches terres agricoles bordant le fleuve, et de la route royale la traversant, passage obligé du commerce de l'ouest du royaume de Logres. Mais en ce jour triste et pluvieux d'automne, la cité ressemble à un véritable camp militaire. Des dizaines de tentes de chevaliers portant les armoiries des principaux vassaux du **Comte de Salisbury** se trouvent dans les plaines entourant la cité et des centaines d'hommes d'armes et de chevaux campent en bon

ordre autour de leurs étendards. L'armée du comté semble levée et prête à faire mouvement !

Si un **jet en Bataille** est réussi, le personnage pourra estimer les forces en présence à près de 20 chevaliers avec leurs troupes (150 hommes) auxquels se rajoutent 40 chevaliers de la maison du comte et son armée personnelle de 150 hommes d'armes (soit une armée totale de VC= 150). En cas de réussite critique, le personnage se rendra compte que l'attente, au lieu d'amoindrir l'armée de **Salisbury**, lui a laissé le temps de se renforcer en recevant le soutien de vassaux lointains. De plus, les importants stocks de nourriture et de matériel entassés dans les chariots de l'armée laissent entendre que non seulement l'hiver se passera sans mal, mais qu'au printemps, l'armée sera prête à entamer une campagne militaire. Si un **jet en gestion** est réussi, le personnage devine cependant que **Sir Gondrins**, s'il démobilise son armée avant l'hiver, en sera quitte pour quelques menues dépenses alors que s'il demande à ses vassaux de maintenir leurs troupes à sa disposition pour l'hiver et d'entamer une campagne au printemps, cela lui coûtera une petite fortune !

Si un **jet en Intrigue** est réussi, le personnage se souviendra qu'au printemps dernier **Dame Hélène de Rydychan**, l'héritière du comté et fiancée de **Sir Boso** son protecteur a été enlevé ! **Sir Boso** accusa **Sir Gondrins de Salisbury** de cette félonie ! Les deux comtés se préparèrent à la guerre et chacun des deux seigneurs demanda l'arbitrage du **roi Arthur** qui leur ordonna de ne pas entamer

de querelle avant le printemps prochain afin de lui laisser le temps d'enquêter sur l'affaire.

En cas de réussite critique, le personnage se souviendra que le roi a confié à **Sir Lancelot du Lac** la tâche de retrouver **Dame Hélène de Rydychan**.

A LA COUR DE SIR GONDRINS

En ville, les Personnages apprendront que le comte **Gondrins de Salisbury** tient sa cour dans l'ancien château du prévôt de Levcomagus, à quelques lieux au nord de la cité. Arrivés sur place, les Personnages sont chaleureusement accueillis par l'intendant du comte et conduit avec célérité auprès de lui. Il les reçoit dans ses appartements en compagnie de ses lévriers et de quelques proches. Visiblement, ils trompaient leur ennui en jouant au palet (jeu consistant à envoyer un palet de métal sur une plaque de bois marquée, au plus proche de la marque choisie) sur les dalles de la grande salle.

Sir Gondrins est un homme robuste d'une trentaine d'années (né en 509) au visage franc et amical. Il salue les Personnages et **Padern** avec chaleur et une sympathie non dissimulée. Après avoir écouté leurs doléances, il prendra dans ses bras le jeune **Padern**, intimidé, et l'assurera en souvenir de son père, de son soutien et de son affection. Cependant, et son visage s'assombri à cette annonce, le **roi Arthur** l'ayant consigné jusqu'au printemps sur ses terres, il ne pourra se rendre avant cela auprès de lui pour défendre la cause du futur seigneur de Chadwick.

Si les Personnages n'interrogent pas Sir Gondrins sur les raisons de cet ordre du roi, l'un de ses favoris reprend ce qui semble être une conversation récurrente entre eux et portant sur la tragique affaire de Rydychan. Les Personnages apprendront alors que **Dame Hélène de Rydychan** est la descendante en ligne directe du dernier comte de Rydychan et la seule, selon la volonté d'Arthur, à pouvoir prétendre aux titres et terres de Rydychan.

En effet, la famille comtale fut exterminée en 498 par un raid saxon et seule survécut **Dame Alys**, fille du défunt comte. Elle épousa **Sir Aeton**, frère

cadet du duc **Ulfius de Silchester** et lui donna une fille **Edwige** en 500. Mais en 507, Le comte **Aeton** fut assassiné et ses terres volées par trois mauvais chevaliers qui profitèrent des invasions saxonnes pour détourner l'attention et le juste courroux du duc **Ulfius**. Durant les années qui suivirent, tous ses efforts de guerre se tournant vers le soutien au jeune roi Arthur, **Ulfius** ne put faire plus qu'accueillir la veuve de son frère et son enfant à sa cour. En 518, alors que le duc **Ulfius** et ses troupes combattaient à Badon, les trois mauvais frères profitèrent de son absence pour assassiner **Dame Alys**. Sa fille, **Edwige**, que l'on crut morte, ne dut la vie qu'à la fuite et à la protection d'un chevalier de Salisbury, **Sir Dagonnet** qu'elle épousa en secret et sur les terres duquel elle vécut des années. Elle lui donna une fille, **Hélène**, née en 527.

En 528, à la mort de **Sir Dagonnet**, **Sir Ulfius de Silchester** étant mort, **Dame Edwige** et sa fille se réfugièrent à la cour de **Sir Robert de Salisbury**, le suzerain de son époux. Elle lui confia son histoire et lui demanda de devenir leur protecteur. Il accepta et géra pour elles le manoir de **Sir Dagonnet**, faisant donner à **Hélène** une bonne éducation à sa cour, avec sa propre famille. En 531, un jeune chevalier du nom de **Sir Boso** chassa les mauvais chevaliers du comté de Rydychan. Il était le frère cadet du comte **Kynniarc du Kent** et se revendiqua comme étant le protecteur du Rydychan jusqu'à ce que Dame Hélène soit en âge de se marier. Avec la mort du dernier homme à qui elle accordait sa confiance, le comte **Robert** en 541, la mère de la jeune **Hélène de Rydychan** perdit goût à la vie. Elle décida donc de prendre le voile à l'abbaye d'Amesbury et sa fille Hélène l'y suivit comme novice.

D'après **Sir Gondrins**, elle agit ainsi par piété filiale pour ne point laisser sa mère et parce qu'à son âge (14 ans) elle ne se sentait pas prête à vivre seule à la cour malgré l'affection que lui portait la famille de Salisbury.

Cependant, un Personnage réussissant un **jet en Intrigue** se souviendra que la rumeur prétend que **Dame Hélène** fit cela pour fuir un mariage forcé

que **Sir Gondrins de Salisbury**, prenant la succession de son père, voulait lui organiser avec l'un de ses vassaux...

Un **jet en Hospitalité** réussi fera comprendre au Personnage que c'est un sujet à ne pas aborder. Si malgré tout il persiste (ou échoue à son test), **Sir Gondrins** répondra peiné qu'effectivement, il avait envisagé d'unir **Dame Hélène** à l'un de ses vassaux lorsqu'elle en aurait l'âge, afin de ne pas laisser la jeune femme sans soutien pour gérer ses biens. Mais qu'il n'y avait là rien de déshonorant ni de forcé, **Dame Hélène** restant libre de refuser !

D'après **Sir Gondrins**, la jeune femme resta à l'abbaye jusqu'à la mort de sa mère en 543 et a accepté de revenir à Salisbury pour se placer sous sa protection lorsque des brigands l'enlevèrent durant l'enterrement. **Sir Gondrins** était présent mais ne s'est rendu compte que trop tard de la disparition de l'héritière de Rydychan. Lorsque lui et ses chevaliers se lancèrent à sa recherche, ils apprirent que **Sir Boso** l'avait déjà délivrée et occis ses ravisseurs ! Dans la foulée, le protecteur du Rydychan emmena la jeune femme sur les terres de ses ancêtres où il l'héberge depuis affirmant assurer sa sécurité.

Sir Gondrins semble persuadé pour sa part que **Sir Boso** ne cherche qu'à mettre la main sur le comté en épousant son héritière afin de légitimer sa position !

Il a essayé à plusieurs reprises de voir **Dame Hélène** pour s'assurer par lui-même de son état mais cela lui a toujours été refusé pour de futiles prétextes ! Il semble intimement persuadé que **Dame Hélène** a été trompée par **Sir Boso** et est désormais prisonnière de ses mensonges et de sa prétendue "protection".

Un personnage ayant réussi un **jet en Intrigue** pourra se souvenir que **Dame Hélène** n'a effectivement jamais été présentée à la cour depuis ses 16 ans (en 543), et que toutes les rencontres officielles où elle a été vue ont été organisées sur les terres de **Sir Boso** et sous sa protection.

Un personnage réussissant un **jet en Romance** pourra noter que la réaction de **Sir Gondrins** semble néanmoins beaucoup trop violente pour ne pas indiquer un Amor entre lui et la dame.

Sir Gondrin semble visiblement courroucé et peiné par cette discussion qui devient de plus en plus véhémement. Il invite finalement les Personnages à se retirer et, leur offrant l'hospitalité, les convie à le rejoindre à sa table pour le banquet du soir.

UNE HÔTESSE MOROSE

Lorsque les Personnages rejoignent la grande salle pour le dîner, ils découvrent un véritable banquet et toute la splendeur de la cour comtale. Pas moins de 70 chevaliers et moitié moins de dames se présentent à la grande table, des centaines de serviteurs, de pages et d'écuyers virevoltent autour des nobles personnages prêts à répondre à leur moindre demande. L'ambiance festive et joyeuse est animée par un ménestrel qui anime de ritournelles de sa composition le début du repas tandis que ses jeunes apprentis jonglent et font des acrobaties. Des chiens de race, la passion du comte, sont rassemblés au milieu de la salle, jouant avec des restes lancés par les convives et se poursuivant fréquemment provoquant chute et rires parmi les serviteurs. Le comte entouré de ses plus proches vassaux a réservé aux Personnages et à **Padern** des places de marque à la table haute, parmi ses proches. Comme le veut la coutume, chacun d'eux est placé aux côtés d'une noble dame avec qui il partage le même pot de nourriture et la même coupe. Ce sont toutes des suivantes de la comtesse, des jeunes filles de la noblesse de Salisbury placées là par leur famille pour acquérir l'étiquette de la cour. Charmantes et spirituelles, elles enchantent le repas des Personnages et se montrent fort intéressées par leurs exploits ou tout autre sujet qu'ils abordent. A noter que la plus jolie d'entre elle est visiblement saxonne mais est également la seule à rester relativement distante quoique polie avec les Personnages. Elle semble visiblement s'inquiéter pour sa maîtresse et veille à ce que sa coupe et son assiette soient toujours pleines. Les autres servantes révéleront volontiers à leurs invités qu'il s'agit de **Cybred**, la sœur de lait

de la comtesse. Elle est la fille de sa nourrice saxonne et sert la comtesse depuis son plus jeune âge. En pouffant et riant, les jeunes femmes expliqueront aux Personnages qu'il est normal que **Cy-bred** ne fasse pas attention à eux : de toutes les dames de compagnie de la comtesse, elle est la seule roturière, et elle connaît sa place. De plus, elle aurait un amant secret, un chevalier saxon qui viendrait régulièrement la courtiser. Cependant, ils ne peuvent s'empêcher de remarquer que, alors que la fête bat son plein, leur hôte boit plus que de raison et semble d'une jovialité forcée. La raison en est sans doute la comtesse, **Dame Belletia** qui, à ses cotés, arbore une figure morose et une attitude digne et réprobatrice qui lui fait froncer les sourcils à chacune des saillies de son époux. C'est une femme d'ascendance romaine, encore jeune et belle, âgée d'une vingtaine d'années (née en 518), sophistiquée et cultivée. Elle est vêtue à la dernière mode et porte de coûteux bijoux. Elle exprime tout au long du repas son mépris pour les saillies grivoises et les plaisanteries des compagnons de son mari et se plaint des chiens que les Kymriques aiment autant que leurs enfants, à les laisser ainsi divaguer. Visiblement, ces récriminations sont récurrentes car ni le comte ni son entourage ne semblent les relever. D'ailleurs, ce mépris pour ses propos ne vexa ni n'offusqua la comtesse qui finit par se taire, et après un instant de mutisme méprisant, par demander à son seigneur et époux le droit de rejoindre ses appartements !

Si les Personnages interrogent leurs compagnes de table avant qu'une partie d'entre elles ne suivent leur maîtresse, ils peuvent apprendre un certain nombre de choses :

La comtesse vient d'une ancienne et puissante famille romaine, les prévôts de Levcomagus. Depuis l'époque romaine, sa famille a en charge la ville et ses environs. Après le départ des légions, les prévôts en assurèrent seuls la protection.

Sous le règne d'**Ambrosius** puis d'**Uther Pendragon**, le comte **Ronan de Salisbury**, père du comte **Robert** et grand père de l'actuel comte **Gondrins** tenta à plusieurs reprises par la diplomatie puis par la force de faire d'ajouter Levcomagus à

la liste de ses possessions. Mais il y perdit plusieurs fils et le grand père de la comtesse, tous ses frères et cousins... Le prévôt pour se protéger de Salisbury devint même vassal du duché de Silchester ! Depuis les deux lignées se haïssent.

Le comte **Robert** lorsqu'il succéda à son père voulut apaiser la querelle opposant leurs familles mais les querelles frontalières, les provocations et les avanies ne cessèrent pas des deux cotés !

Jeune, le comte **Gondrins** était connu pour la haine qu'il portait à la famille de Levcomagus et avait juré de mettre fin à leur lignée.

Le frère aîné de la comtesse, et héritier du prévôt, est mort jadis dans une attaque de Saxons mais sa famille a toujours accusé **Sir Gondrins** d'avoir fomenté l'attaque.

A la mort du prévôt, la comtesse était donc la dernière héritière de sa famille épuisée et réduite à une quasi-extinction par la vendetta l'opposant au comté de Salisbury. Le roi, afin d'apaiser le conflit, promit en 527 sa main et ses terres au comte **Gondrins** après sa participation à l'écrasement de la révolte du duché de Silchester en 523. Le prévôt, sans héritier et lourdement blessé pendant la guerre où il prit le parti des ennemis d'Arthur, ne put s'y opposer.

En 534, la comtesse ayant atteint l'âge requis, le mariage fut célébré entre les deux maisons et le vieux prévôt mourut quelques mois plus tard, le cœur brisé...

Cependant, le mariage, s'il permit à **Sir Gondrins** d'accomplir son vœux de jeunesse et de mettre fin à la lignée de Levcomagus, désormais liée à celle de Salisbury, fut un mariage sans amour ni descendance.

Après le départ de la comtesse, l'ambiance devient moins pesante et le comte plus enjoué. Mais, alors que le banquet touche à sa fin et que les convives repus prêtent une oreille plus ou moins attentive à un prêtre lisant un passage de la bible, un messenger fourbu et couvert de poussière pénètre dans la salle. Il est immédiatement conduit auprès du comte avec

qui il échange quelques mots. Ce dernier se lève alors et fait signe à ses plus proches chevaliers de le suivre. Après son départ, les convives quittent peu à peu la salle. Alors que les Personnages s'apprentent à faire de même, un serviteur les informe que le comte sollicite leur présence.

L'HEURE DU CHOIX

Le comte reçoit les Personnages dans une salle écartée du château, en compagnie de son écuyer et d'un chevalier de sa maisnie. Assis devant la cheminée dans laquelle crépite une flambée, il explique à ses invités, le visage sombre, qu'il vient de recevoir des nouvelles de **Dame Hélène de Rydychan**, une demande de rançon pour être précis... Ses ravis-seurs, sans nul doute des Saxons, lui demandent de se rendre en personne dans la forêt de Compacto-rentin, à proximité de Litsen avec 200£ ! Il a d'ores et déjà vidé les coffres de Levcomagus pour rassembler la rançon et il désigne aux personnages un coffre de bois cerclé de fer de la taille d'un tonnelet de bière et pesant dans les 4Kg (dont la moitié d'or). Il a déjà décidé de se rendre au point de rendez vous avec deux de ses chevaliers et ne se laissera pas détourner de son projet. Malgré le danger de l'opération, il ne peut emmener plus d'hommes car, d'une part, le courrier le lui interdit et d'autre part, il a promis au roi **Arthur** de ne pas faire quitter à son armée les limites de son fief. Si les Personnages ne se proposent pas de l'accompagner, il finira par leur demander comme un service de bien vouloir l'escorter à distance et d'assurer sa protection. N'étant pas ses vassaux, ils ne sont pas concernés par les ordres du roi. Si les personnages refusent, faites leur faire faire les **jets** appropriés en **Honneur et Loyauté Pendragon** pour les motiver. Après avoir reçu leur consentement, le Comte **Gondrins** leur demande de se tenir prêt à l'aube pour prendre discrètement le départ. Son armée lèvera le camp dans la journée pour stationner à proximité de Mildenhall au cas où... Lors de l'entretien, si un Personnage réussit **un jet en Romance**, il aura la certitude que le comte **Gondrins** éprouve de forts sentiments envers **Hélène de Rydychan**. Est-ce de l'amour ou un autre sentiment, difficile à dire... ?

UNE ENTREVUE SUSPECTE

Alors que les personnages retournent se coucher, si l'un d'eux a rencontré dans de bonnes conditions la **comtesse de Salisbury** au printemps ou a défendu son honneur devant **Sir Terfor de Broughton**, il croise la suivante saxonne de **Dame Belletia** qui lui demande de la suivre avant de tourner les talons sans plus d'explication, ceci afin d'éviter d'avoir à citer le nom de sa maîtresse devant les autres chevaliers. Un peu plus loin dans le couloir, elle expliquera au chevalier que sa maîtresse l'attend en désignant un couloir faiblement éclairé. Effectivement, une dizaine de mètres plus loin, une porte entrouverte donne sur une chambre d'invité où une buche finit de se consumer dans l'âtre. Assise dans l'ombre se tient la comtesse que l'on ne peut apercevoir qu'en pénétrant dans la pièce. Une fois que le chevalier a pénétré dans la pièce, elle l'invite à fermer la porte et à s'asseoir. Si elle n'en a pas eu l'occasion au printemps, elle le remercie pour l'avoir aidée à affronter les calomnies de **Sir Terfor de Broughton** durant le tournoi. Sinon, elle le remercie à nouveau. Elle reste ensuite un moment silencieuse, observant attentivement le chevalier, ses cheveux habituellement noirs semblant faits d'or liquide à la lueur du feu mourant :

Si ce dernier a noué un Amor envers la dame, il se met alors à genoux devant elle et l'implore de lui laisser une chance de lui prouver sa valeur une fois de plus. Elle lui révèle alors qu'elle sait qu'il doit avec ses compagnons escorter son époux dans une équipée secrète. Elle ne tient pas à savoir de quoi il retourne car ce sont là des affaires d'homme et d'honneur qui ne concerne que son seigneur et mari. Mais elle ne peut s'empêcher de s'inquiéter pour le comté que le manque de réflexion de son époux peut conduire à la ruine. Elle demande donc au Personnage de prendre avec lui une lettre à remettre à **Sir Gondrins** s'il se trouve confronté à un choix difficile afin que ses conseils l'accompagnent, même si loin.

Si ce n'est pas le cas, observant soigneusement les réactions du Personnage, elle commence à lui expliquer que son mari a depuis les premiers jours de leur mariage entretenus des maîtresses parmi la ro-

ture mais il a toujours préservé sa dignité en ne les affichant pas et surtout en évitant les femmes de noble lignage. Mais depuis quelques années, elle est persuadée qu'il entretient une liaison avec une femme noble et envisage de mettre fin à leur union (le divorce n'existant pas, elle sous entend donc sa mort, sa disparition ou son entrée dans les ordres...). Elle craint fort que **Sir Gondrins** ne se soit entiché de **Dame Hélène de Rydychan** et regrette, avec le sang qui a coulé entre leurs deux maisons, de ne jamais avoir eu l'occasion de lui révéler ses sentiments. Elle demande donc au Personnage de prendre avec lui une lettre d'elle, à charge pour lui de la remettre à **Sir Gondrins** lorsqu'il aura retrouvé **Dame Hélène** afin qu'il connaisse ses sentiments.

En réalité, la comtesse dort dans sa chambre profondément endormie en raison d'un breuvage que lui a fait prendre **Cybred**. Cette dernière fait partie du cercle et était l'amante de l'un des chefs de la rébellion saxonne, **Sir Aelfgar**, un chevalier saxon célèbre, suivant **Sir Turquin de la Douleureuse Garde** (mort au printemps 546 sous les coups de **Peredur de Galles**). Elle a sombré dans la haine en raison de la jalousie qui la dévore envers sa sœur de lait : elle est persuadée qu'elle lui a volé l'affection de sa mère et que si les Saxons n'avaient pas été vaincus, ce serait elle la noble dame et **Belletia** la servante ! La mort de son amant a achevé de la pousser à la trahison. La **Dame à l'Anneau** lui a remis une potion de métamorphose qui lui permet à l'occasion (3 doses seulement et ne marchant qu'avec l'apparence de la comtesse) de prendre la place de sa maîtresse pour faire avancer leurs sombres projets. **Cybred** sous l'apparence de la comtesse **Belletia** a donc remis au Personnage une lettre factice et vierge mais dont le papier est empoisonné : le seul fait d'ouvrir la lettre rendra la personne profondément malade. Elle espère qu'il s'agira du comte et qu'il sera incapable d'agir à un moment crucial. **Cybred** fuira la cour pour rejoindre ses complices quelques jours après le départ des Personnages.

A l'ouverture de la lettre, une feuille vierge apparaît mais est recouverte d'une étrange poudre

comme on en répand sur l'encre pour la faire sécher. Selon le vent et si le lecteur respire ou non, il absorbera plus ou moins de poison. La victime du poison doit donc faire un **jet sous sa CON - 1D6** (reflétant la part de hasard). S'il réussit son jet, il perd 2D6 points de vie et doit rester alité et incapable de bouger ou de parler de façon rationnelle pour le reste de la journée en raison d'une mauvaise fièvre. S'il échoue, il perd 3D6 points de vie et reste délirant pendant 1D6 jours.

RANDONNÉE EN FORÊT

Le lendemain à l'aube, les Personnages escortent le comte **Gondrins** et deux de ses chevaliers jusqu'à la forêt de Campactorentin. Le trajet par la voie royale puis par la route de Mildenhall jusqu'à Donnington se passe sans encombre et avant la fin du jour, la petite troupe sort finalement de la grande route pour emprunter les chemins paysans menant à l'orée de la forêt. Alors que la nuit approche, le comte et ses hommes liges montent le camp au point de rendez vous, un grand chêne frappé jadis par la foudre et dont les formes torturées s'élèvent solitaires vers le ciel, dominant les arbres alentours. Les Personnages, par souci de discrétion montent leur propre camp à l'écart, sans feu ni confort, l'esprit aux aguets et se relayant dans une garde vigilante du camp comtal. Si les Personnages réussissent un **jet en Vigilance** contre la compétence chasse à 17 du chef de guerre saxon Wulfrid qui mène les assaillants, ils peuvent prévenir le comte et son escorte d'une attaque imminente. Sinon, lorsqu'ils se rendent compte de l'attaque, le comte est vivant mais prisonnier, ainsi qu'un de ses chevaliers blessé et inconscient. Son compagnon n'a pas eu cette chance et, dépouillé par les Saxons de son équipement, son cadavre gît au milieu des restes du campement. Si les Personnages se lancent à l'assaut, ils doivent affronter Wulfrid et ses 18 guerriers saxons. En cas de victoire, les Saxons se replient dans les bois, emportant les Personnages avec eux comme prisonniers. Une fois arrivés au camp, ils seront soignés et mis sous bonne garde. En cas de défaite, les Saxons fuient dans les bois avec leurs prisonniers.

Si les Personnages l'emportent ou décident de suivre les Saxons plutôt que de les attaquer, il leur faut réussir un **jet en Chasse** pour suivre la piste du groupe de rebelles jusqu'à leur camp. A noter que la forêt est si épaisse qu'ils ne peuvent y pénétrer avec leurs montures et devront les laisser à l'orée sous la garde de leurs écuyers.

Wulfrid TAI 17 DEX 10 FOR 14 CON 14 APP 12 Vitesse 2 Dégâts 6D6+1D6 (bonus wotanique) Points de Vie 31 Armure 15 Lance de Fantassin 20 Hache 21 Javelot 17 Bataille 15 Valeureux 17, Vertus Wotanique 16 Honneur 15 Vigilance 15 Cano-tage 18 natation 12 Cotte de maille (8) + bouclier (6) + casque ouvert (1)

Guerriers saxons TAI 16 DEX 8 FOR 14 CON 14 APP 12 Vitesse 2 Dégâts 5D6 Points de Vie 30 Armure 10 Lance de Fantassin 13 Hache 14 Javelot 13 Valeureux 12 Honneur 10 Vigilance 15, Cano-tage 12, Natation 10 Armure de cuir (3) + bouclier (6) + casque ouvert (1)

LE CAMP SAXON

Dans les profondeurs de la forêt de Campactoren-tin, les Personnages prisonniers ou à la poursuite des Saxons découvrent une atmosphère lourde et pesante. Les arbres immenses aux formes torturées masquent la lumière du soleil et les créatures sauvages croisent et dévisagent sans crainte leurs visiteurs indésirables. Les Personnages ont l'impression de ne pas être à leur place en ces lieux où la magie sauvage et indomptable de la nature est toujours à l'œuvre. Tout à coup, un petit rire aigrelet que seuls les Personnages semblent entendre résonne dans les sous-bois : les êtres Faës ne sont pas loin qui observent sans doute avec amusement leurs pitoyables intrus. A ce moment là, se dévoile devant les Personnages, une immense clairière découpée à la hache dans les profondeurs de la forêt, les Personnages découvrent une véritable armée en train de monter un campement de tentes. Près de 500 Ceorls et 50 Thegns sont rassemblés ici sous des étendards saxons (Thegn VC = 1 et Ceorl VC=0.2. Il s'agit donc d'une armée de 150 VC). S'ils n'étaient pas encore prisonniers, les personnages

cernés par un nombre d'ennemis supérieur doivent accepter de se rendre (-1 point en Honneur si réussite au **jet d'Honneur**) ou se battre jusqu'à tomber inconscient (une croix en "Honneur") Un **jet** réussi en **Héraldique** permettra d'identifier les bannières de l'ancien royaume saxon du Kent aujourd'hui disparu et annexé à la couronne d'Arthur comme un comté placé sous l'autorité du comte **Kynniarc**. Si les Personnages ne sont pas encore prisonniers, ils se découvrent tout à coup encerclés par une trentaine de Saxons mené par un Wulfrid goguenard (s'il est encore en vie). Ils sont rapidement désarmés et emmenés sous une tente solidement gardée.

PRISONNIERS !

Sous la vaste tente de cuir dépourvue de mobilier, les Personnages découvrent quatre cages de bois sommairement construites, suffisamment grandes pour qu'un homme s'y tienne debout, installées autour du mât central. La première est occupée par le comte **Gondrins** et son chevalier blessé qui a repris conscience mais qui reste d'une pâleur mortelle.

La seconde abrite une jeune Damoiselle (environ 17 ans) vêtue de vêtements de voyage de roturiers, ses formes féminines masquées par un gilet de cuir informe. La trace d'un lacet de cuir retenant ses longs cheveux châtain laisse croire qu'elle a cherché par ce déguisement à se faire passer en vain pour un homme. La douceur de ses traits marqués de tâche de rousseur et ses grands yeux verts vouaient inmanquablement ce projet à l'échec. Des traces de larmes anciennes maculent son visage et ses vêtements chiffonnés indiquent que, sans avoir été violente, elle a été traitée avec la délicatesse habituelle des Saxons. Affalée contre une des parois de sa cage, elle ne semble pas pouvoir détacher son regard de l'occupant de la troisième cage. Un **jet** réussi en **Reconnaître** à +5 permettra d'identifier la jeune femme comme étant **Dame Hélène de Rydychan**, l'héritière disparue. Les Personnages se souviendront sans doute avoir déjà croisé la jeune femme à l'automne 545 durant le marché aux chevaux de Silchester. Peut-être se seront-ils rendus

compte à l'époque que la Damoselle avait secrètement échangé des billets doux avec **Sir Coel** alors déguisé en barde errant.

La troisième cage recèle un jeune chevalier saxon d'une vingtaine d'années au port fier et noble et à la stature athlétique. Visiblement courroucé, il tourne en rond comme une bête en cage, projetant régulièrement son poing puissant vers les barreaux déjà sévèrement malmenés. Un **jet** réussi en **Reconnaître** à +3 permettra de l'identifier comme étant **Sir Coel**, fils du défunt roi **Aesc** du Kent (cyning-kent). Les personnages se souviendront l'avoir croisé avec ses frères en automne 544 durant leur équipée dans le Kent à la recherche de **frère Joseph**.

La quatrième cage est vide et tend les bras aux Personnages. Chaque cage peut abriter 4 personnes. Si les Personnages sont trop nombreux, ils seront d'abord mis dans la cage de **Sir Gondrins** et enfin dans celle de **Sir Coel**.

Avant que les Personnages n'aient le temps d'interpeller les autres prisonniers et d'échanger avec eux, un groupe de Saxons mené par un chevalier pénètre sous la tente. Un **jet** en **Reconnaître** à +4 permettra d'identifier le nouveau venu comme étant **Sir Beflas**, fils cadet du défunt **Aesc** du Kent et l'un des deux frères aînés de **Sir Coel**. Il adressera un salut moqueur à **Sir Gondrins** qui reste digne et pâle, et le félicite d'être tombé tout droit dans leur piège. Grâce à lui et à son or, la cause saxonne va pouvoir renaître ! Puis se tournant vers **Sir Coel**, il l'interpelle d'une voix chaleureuse :

"Comprends tu enfin bougre d'entêté combien le plan de notre frère aîné était parfait !"

"Vous m'avez trahi !, s'emporte le jeune saxon. Vous m'avez fait croire que vous étiez de mon côté, mais vous ne nous avez aidé à nous enfuir que pour mieux nous trahir !"

"**Aethelberht** et moi ne t'avons aidé que parce que cela servait nos intérêts. Grâce à toi, la belle damoiselle (dit-il en désignant **Dame Hélène** rouge de honte, la tête baissée) est venue d'elle-

même se livrer entre nos griffes ! Sans l'amour qu'elle te porte, jamais elle n'aurait échappé à la garde des hommes de **Sir Boso** ! Nous t'avons donc aidé dans ton plan insensé et une fois entre nos mains, nous nous sommes servis d'elle pour pousser les comtes **Gondrins** et **Boso** à se faire la guerre !"

"Mais vous avez échoués !"

"Il est vrai que les Kymriques se sont montrés moins agressifs que nous ne l'avions espéré ! Au lieu de s'affaiblir mutuellement pour préparer notre reconquête, ils sont restés comme des chiens couchants aux ordres d'**Arthur** ! Du coup nous avons changé nos plans et nous nous sommes servis de la dame de tes pensées comme d'un appât... Dommage que l'autre gros poisson de **Sir Boso** se soit montré plus méfiant ou moins attaché à vous, conclut-il en regardant **Dame Hélène**). Sans doute vous épousez légitime sa possession de votre héritage et il trouvait plus d'avantage à vous savoir dans sa couche que morte. Mais si des brigands saxons comme nous vous mettent à mort, il saura sûrement convaincre **Arthur** de lui confier Rydychan... Pour vous venger !"

"Vous avez ce que vous voulez maintenant, **Aethelberht** et toi, alors laissez nous partir maintenant !"

"Non ! Tant que la région n'est pas tombée entre nos mains, la Damoselle restera notre prisonnière. Mais après elle sera à toi ! A condition que tu acceptes de nous aider à récupérer notre héritage, ton héritage et à venger notre père ! **Sir Coel** semble pris dans un violent conflit intérieur et garde le silence, les yeux dans les yeux de **Dame Hélène** qui sanglote doucement dans sa cage. **Sir Beflas** arbore un sourire satisfait et se tourne vers le comte **Gondrins**.

"Vous avez vu dehors notre armée qui attend, ce sont là tous les fidèles de notre père cachés depuis des années au fond des bois, relevant patiemment leurs forces pour reprendre leur dû. En ce moment même, dans le Kent, mon frère lève une autre armée qui libérera notre royaume et notre peuple de

l'oppression d'**Arthur**. Dès que le Rydychan sera tombé, nous feront la jonction avec l'armée de **Sir Turquin** et dévasteront le nord de Logres. Déjà nos frères de Lindsey, se rassemblent, innombrables, pour raser Lincoln !" Le comte et tout Personnage réussissant un **jet en Loyauté Pendragon** se lèveront alors outragés pour défendre l'honneur de leur roi et la paix qu'il a instauré au sein de son royaume pour tous ses sujets, quelles que soient leurs religions ou leurs races. Mais **Beflas** se contentera de les écouter avec un sourire méprisant. Tout à coup la voix de **Sir Coel** retentit.

"J'accepte ! Libère moi et je combattrai à vos côtés ! Mais à une seule condition, à la fin, celle-ci (et il désigne **Dame Héléne**) sera mienne !" A cet instant, **Dame Héléne** pousse un sanglot déchirant et reste prostrée au sol, incapable de dire autre chose que le nom de son bien aimé **Coel**.

"Bien, je vois que tu n'as pas oublié ton sang saxon ! Un vrai guerrier prends la femme de son choix, il ne la courtise pas !". Après avoir libéré **Sir Coel** qui sort sans jeter un regard en arrière, les Saxons sortent tous de la tente à l'exception d'un seul restant pour surveiller les prisonniers. Après leur départ, les Personnages pourront échanger avec les autres prisonniers et échafauder tous les plans d'évasion leur passant par la tête, tous voués à l'échec. Après tout, en plus du garde présent (qui parle et comprend le kymrique), cinq autres gardes se trouvent à l'extérieur. Les Personnages restent cependant en possession de tout leur équipement à l'exception des armes, de leurs bijoux apparents et bourse entreposé dans un coffre à côté des cages et sur lequel le garde est assis grignotant un morceau de viande froide en buvant de la bière. Il regardera les Personnages chuchoter leurs plans d'évasion avec un plaisir visible.

Sir Gondrins, visiblement peiné par l'attitude de **Dame Héléne** tentera de lui remonter le moral tout en critiquant **Sir Coel** et en le dépeignant comme un traître et un lâche ! Ce qui n'arrangera pas les pleurs de la Damoiselle bien au contraire. L'attitude du comte le montre avec évidence comme un homme profondément épris et vouant un Amour à **Dame Héléne**. Sa jalousie envers **Sir**

Coel et sa colère contre **Sir Boso** étant autant révélatrice que la douceur avec laquelle il s'adresse à la jeune femme. Il tentera à plusieurs reprises de lui rappeler des souvenirs d'enfance dans lesquels il tenait le beau rôle et se présentera comme n'ayant jamais voulu que son bien...

Sir Jauffré, son chevalier maisnier, malgré sa blessure qui le fait souffrir participera activement à la discussion portant sur les projets d'évasion, cherchant à faire oublier l'indignité de son suzerain, tout occupé à profiter de l'occasion pour tenter en vain de séduire **Dame Héléne**.

Dame Héléne, torturée par la trahison de son amant et le désastre qui va s'abattre à cause d'elle sur le royaume d'**Arthur** répond à peine aux questions des Personnages ou au monologue de **Sir Gondrins**. Les Personnages apprennent néanmoins, qu'elle a organisé sa fuite avec l'aide de son amant **Sir Coel** et de ses frères. Elle voulait ainsi échapper à **Sir Boso** et au mariage de raison qu'il lui propose. Elle est consciente que c'est pourtant la meilleure chose à faire pour son peuple et le maintien de la paix mais son cœur ne peut s'y résoudre...

Héléne de Rydychan Femme Kymrique, chrétienne, âge 18 ans. Gloire : 1250 Traits : Chaste 15, Miséricordieuse 15, Indulgente 15, Réfléchi 14, Sobre 14 Passions : Amour Sir Coel 21 Amour Famille 11, Amour Dieu 15, Hospitalité 14, Honneur 11 Caractéristiques : TAI 12, DEX 14, FOR 11, CON 14, APP 18 Compétences : Fauconnerie 14 Equitation 13 Gestion 13, Industrie 11, Chant 11, Séduction 10 Premiers Soins 10, Chirurgie 7 Caractéristique familiale : Bonne avec les animaux (+10 en Fauconnerie et Equitation) Dot : Héritière du comté de Rydychan, son époux héritera du titre. Remarque : Femme pieuse et chaste, **Héléne** a grandi à la cour et dans le silence feutré de l'abbaye où s'était retirée sa mère. N'ayant aucune famille, c'est une femme dévote et avide d'amour et d'amitié qui se refusent à elle en raison de son statut et de la surveillance constante de son "protecteur", **Sir Boso**. Apparence : Gracieuse et féminine, **Héléne** a des traits fins et réguliers, de délicates tâches de rousseur parsèment son visage lui donnant un air

mutin et malicieux renforcé par ses grands yeux verts.

Après une nuit peu reposante, sans que la veille des gardes se relayant sous la tente ne se soit relâchée un tant soit peu, l'aube arrive et avec elle la cacophonie d'un camp en train de plier bagage. Apparemment, si le camp de base reste ici, la majeure partie de l'armée avec le train de ravitaillement est en train de lever le camp ! A cet instant **Sir Coel** pénètre sous la tente et avant que le garde ait fini de le saluer l'assomme d'un coup sec du plat de son épée. Il arrache de sa ceinture les clés des cages et les lance au Personnage le plus proche :

"Libérez vos compagnons, en silence !" Puis il délivre lui-même **Dame Hélène** qui se précipite dans ses bras pleurant de joie et de soulagement, affirmant que jamais elle n'a crû qu'il était un traître à son roi et qu'elle était sûre qu'il allait venir les délivrer... **Sir Coel**, le visage sombre, informe alors les anciens prisonniers que **Sir Boso** n'a pas été dupe de la demande de rançon et a franchi la Tamise avec son armée et sera ici d'ici ce soir. Son frère **Beflas** fait avancer l'armée rebelle jusqu'à Litsen où ils vont s'emparer du manoir avant l'arrivée de **Sir Boso** afin de pouvoir attendre en sécurité l'arrivée de **Sir Turquin** et de ses troupes qui ne sont plus loin... Le jeune Saxon invite tout le monde à s'armer et à récupérer son équipement. Lui-même va sortir avec **Hélène** en faisant croire aux gardes qu'il l'emmène sous sa tente et ils les attendront à la bordure de la clairière près d'un arbre foudroyé qu'il leur désigne du regard. Il a caché des chevaux là bas, il espère seulement que le Comte et les Personnages arriveront à sortir du camp en vie. Il leur conseille d'attendre que l'armée ait fini de partir. Si on l'interroge sur ses motivations, il se contentera de dire qu'il ne peut laisser sa bien-aimée souffrir et qu'il doit obéir à son serment de chevalier même si cela doit l'obliger à trahir la mémoire de son père, son peuple et son propre sang !

LA FUITE

Après le départ de **Sir Coel** et de **Dame Hélène**, l'armée finit de quitter le camp sans que la libération des prisonniers ne soit éventée. Au moment opportun, le groupe de chevaliers, armés de pied en cape, se précipitent à travers le camp vers le point de rendez vous désigné par **Sir Coel**, frappant quiconque se place sur leur chemin. Chacun des chevaliers devrait affronter au moins un guerrier saxon avant de pouvoir atteindre l'arbre foudroyé. Arrivés là, ils découvrent **Sir Coel** et **Dame Hélène** déjà montés et tenant par la longe autant de petits poneys que de fuyards. Il s'agit de poneys saxons habitués aux forêts épaisses où se cachent leurs maîtres (+5 en équitation pour chevaucher en forêt). Avant que les Saxons à pieds ne puissent les rattraper, la petite troupe s'éloigne à vive allure dans les sous-bois. Guidé par **Sir Coel**, ils arrivent rapidement à l'orée de la forêt. Là, le comte ordonne à **Sir Coel** de lui confier **Dame Hélène** afin qu'elle reparte avec lui rejoindre son armée à Mildenhall. **Dame Hélène** refusera alors, tandis que **Sir Coel** restera muet de rage, serrant convulsivement la poignée de son épée tandis que **Sir Gondrins** sous-entend publiquement qu'il n'est pas digne de sa bien-aimée ! Le comte, toute honte oubliée, genoux à terre déclarera alors sa flamme à la jeune femme, affirmant qu'il l'aime depuis toujours et que s'il a voulu jadis la marier à un sien vassal, ce n'était que pour l'avoir à ses côtés. Car l'honneur et la politique font de lui un homme marié mais il ne peut vivre sans elle. Ces années passées où elle vécut loin de lui, captive de **Sir Boso** il les vécut comme un exil et il ne pourra accepter de la perdre à nouveau. Il est prêt pour cela à faire d'elle la maîtresse de son cœur et si elle l'exige à enfermer son épouse dans un couvent afin qu'il puisse vivre leur amour au grand jour ! Tous les Personnages doivent alors faire un **jet en opposition entre leur Amor et leur Honneur**. Ceux qui réussissent Amor comprennent et approuvent le désespoir du comte, les autres ne peuvent que réprover cette attitude honteuse qui va à l'encontre de toutes les règles de la chevalerie. Si un Personnage a plus de 14 en Honneur et pas d'Amor et réussit son jet, alors il intervient pour réprimander **Sir Gondrins** et l'amener

à plus de tempérance dans sa pratique de la romance. L'Amor d'une dame doit être une source d'inspiration et rester pur et chaste ou il en devient vilénie et source de tourments... **Sir Gondrins** et **Dame Hélène** qui semblent ne savoir que penser, écouteront les Personnages dans un sens et dans l'autre. Les Personnages qui le désirent peuvent faire un **jet en Eloquence** et en **Romance** ou **Honneur** selon le point de vue défendu. Le Personnage ayant la meilleure réussite fera pencher la balance :

Si c'est l'Honneur qui l'emporte, **Sir Gondrins**, gêné se relèvera et s'excusera auprès de **Dame Hélène** pour l'indignité de sa conduite et lui jurera qu'à l'avenir il ne l'importunera plus de la sorte et se tiendra loin d'elle. La jeune femme avec émotion lui répondra que si son cœur ne le considère pas avec le même attachement, elle le considère depuis toujours comme le grand frère qu'elle n'a jamais eu et elle refuse qu'il s'éloigne d'elle comme ce fut le cas ces dernières années. Elle a besoin de son soutien et de ses conseils et son futur époux (et elle insiste sur "époux"), le futur comte de Rydychan aura également besoin de son amitié. Le comte, retombera alors à genoux et lui promettra d'être son ami et son chevalier servant sa vie durant. **Dame Hélène** n'acceptera son offre qu'à condition qu'il se montre plus aimant et attentif envers son épouse... et qu'il accepte de reconnaître **Sir Coel** comme un bon et brave chevalier. Ce que le comte acceptera de mauvaise grâce...

Si c'est la Romance qui l'emporte, **Sir Gondrins** fou d'amour pour la jeune femme la sommerá de répondre favorablement à sa requête ou il scellera son affection pour elle et ne la traitera plus à l'avenir qu'en étrangère ! **Dame Hélène**, effrayé par le comte, reculera jusqu'à **Sir Coel** qui s'interposera entre eux. **Sir Gondrins**, le visage froid et sévère se relèvera alors de la poussière et s'exclamera : "Si c'est ce que vous voulez ma mie, qu'il en soit ainsi. Vous n'êtes désormais plus rien pour moi et seul l'honneur d'un chevalier me poussera à vous venir en aide. Mais cet homme (et il désigne **Sir Coel**) est un ennemi de la couronne et un traître et jamais il ne pourra être votre époux ! En

considération de ce qu'il a fait pour nous j'accepte de le laisser aller en paix mais s'il reparait devant moi, je le soumettrai à la justice du Roi !".

Puis dans tous les cas de figure, **Sir Gondrins** et **Sir Jauffré** quitteront la troupe confiant la sécurité de **Dame Hélène** aux Personnages (la Romance l'emporte) ou à son nouveau chevalier servant, **Sir Coel** (l'Honneur l'emporte). Ils vont aller rejoindre les troupes de Salisbury et les amèneront jusqu'à Litsen pour participer à la bataille. En les faisant avancer à marche forcée, ils devraient arriver le lendemain matin. Pendant ce temps, les Personnages, **Sir Coel** et **Dame Hélène** vont aller à Litsen prévenir le seigneur de l'attaque saxonne imminente.

A noter que si les Personnages remettent à un moment ou à un autre de la scène le parchemin de la fausse comtesse à **Sir Gondrins**, ce dernier subira les effets du poison et devra rester alité ici sous la garde de **Sir Jauffré** qui regardera les Personnages avec une grande suspicion voire les défiera en duel. Son armée ne participera donc pas à la bataille finale.

A LITSEN

Après avoir chevauché plusieurs heures dans les bois, les Personnages sont persuadés d'être arrivés sur les terres du fief de Litsen mais une brume épaisse s'est levée, empêchant toute visibilité. Perdus dans le brouillard, les Personnages entendent au loin résonner le son grave et puissant d'un cor. Suivant l'origine du bruit, ils arrivent finalement dans un petit village où sur la place central, un joueur de cor s'époumone. Le village a visiblement été construit dans les ruines d'un ancien fort romain dont l'antique enceinte de pierre aujourd'hui réduite à un muret et un fossé encercle la dizaine de maisons de bois des villageois. Ces derniers accueillent chaleureusement les Personnages et leur explique que depuis toujours, les soirs d'automne et d'hiver, ils sonnent du cor sur la place pour guider les voyageurs perdus dans le brouillard fréquent et épais en cette région et à cette saison. Ils les guident ensuite jusqu'à la demeure de leur seigneur qui contraire-

ment à l'habitude ne réside pas dans un manoir mais dans l'ancienne villa romaine de ses ancêtres. Il est en effet le descendant d'une ancienne famille romaine ayant jadis possédé un vaste domaine agricole dont Litsen était le centre avant que le retrait des légions, les menaces de brigands et de bêtes sauvages et l'exode urbain ne vident leurs terres de leurs occupants, les ramenant à la sauvage forêt du passé. Aujourd'hui, il ne règne plus que sur ce village et les quelques terres environnantes perdues au milieu de la forêt. A l'exception de rares colporteurs et voyageurs égarés, les paysans ne voient jamais passer personne et cela fait 20 ans que leur seigneur n'a plus quitter le fief depuis que le **duc de Silchester**, son suzerain a été défait en bataille en 524. Dans la villa romaine, les Personnages auront brièvement l'impression de replonger dans le passé glorieux de la Rome antique. Statues, colonnades et mosaïques enchantent leurs yeux tandis que des domestiques les débarrassent de leurs fardeaux et les guident vers la grande salle où le seigneur et sa famille sont réunis pour un repas romain traditionnel autour d'un bassin où nagent des poissons inconnus aux eaux de Bretagne. Le seigneur et sa famille, couchés à la romaine sur des lits sont en train de manger et ils se lèvent pour saluer leurs visiteurs.

Sir Octavius de Litsen est un vieux seigneur romain (né en 487), au visage parcheminé et aux mains fines de lettré. Vêtu de l'ancienne robe romaine des patriciens, il accueille les Personnages avec noblesse et dignité, les invitant à partager son repas et à profiter de son hospitalité. Il ne leur laissera pas dire un mot tant qu'ils ne se seront pas allongés à leurs cotés et n'auront pas avalé ou bu quelque chose. C'est un homme sage et pondéré qui a appris à écouter avant d'agir et à prendre le temps de la réflexion. **Dame Sylène** son épouse est une femme vieille et digne (née en 490) et en grande partie sourde. Vêtue d'une robe simple et fonctionnelle de lin blanc, elle refuse d'utiliser le cornet en cuivre qui pourrait lui permettre d'entendre les Personnages et répondra systématiquement à côté. Cultivée mais sans curiosité, elle les abreuvera sans attendre de réponse d'un monologue sur la déliquescence de la civilisation bre-

tonne depuis le départ des légions. **Sir Ramus**, leur fils aîné est un homme sec et fin d'une trentaine d'années (né en 513). Comme son père, il semble être un érudit plus qu'un guerrier et les traces d'encre sur ses mains confirment cette première impression. Gestionnaire avisé et bon père de famille, c'est un homme casanier et provincial néanmoins nourri depuis toujours de la grandiose histoire de la Rome éternelle ! **Dame Antona**, son épouse est une romaine un peu ronde et discrète d'une trentaine d'années (née en 515). Fille cadette d'un marchand romain de Levcomagus, elle est une cousine éloignée de la comtesse **Belletia de Salisbury**. Son père achète la seule production de Litsen ayant quelque valeur, le fer issu d'une mine exploitée depuis toujours et au rendement chaque jour plus bas. Et c'est lui qui approvisionne le fief une fois par an en denrées de toute sorte lorsqu'il rend visite à sa fille. Profondément amoureuse de son mari et respectueuse des traditions, **Dame Antona** est une maîtresse de maison mais reste fortement intimidée par les nobles chevaliers et encore plus par les beaux garçons. **Sir Ramus** et **Dame Antona** ont trois enfants ; **Alvia** leur fille aînée (née en 535), une sage jeune fille ressemblant physiquement et de tempérament à sa mère et **Fluvius**, leur fils (né en 538), un petit garçon remuant et joueur. **Julius**, le second et dernier enfant du maître de maison est un jeune homme vif et agile (né en 532) passant visiblement beaucoup plus de temps à courir les bois qu'à étudier les textes des anciens penseurs latins. Ebahi par les premiers chevaliers qu'il rencontre, il ne cessera de leur poser des questions sur leurs exploits et sur la vie en dehors de la forêt.

Une fois les présentations faites et le but de leur venue annoncée, **Sir Octavius** restera un instant silencieux tandis que **Sir Ramus** essaiera de faire reprendre connaissance à **Dame Antona** tombée dans l'inconscience à l'évocation d'une armée de saxons en approche. **Sir Coel** est incapable de rester stoïque pendant que **Sir Octavius** réfléchit et avec impatience s'exclame :

"Mais cela ne sert à rien de réfléchir, vous n'avez pas de murs ni de tours derrière lesquelles vous

cachez, ni assez d'hommes pour résister, il faut dire à vos gens de fuir avec nous et de rejoindre l'armée de **Sir Boso** !" C'est à cet instant que **Sir Octavius** prend la parole :

"J'entends ce que vous dites jeune homme, mais l'impatience a ce grand défaut qu'elle conduit souvent au désastre ! Il est vrai que nous n'avons pas de puissants murs et partis au-delà des mers sont les légions de jadis. Mais nous avons quelques chose que les Saxons n'ont pas, une histoire et nous en gardons le souvenir". Le silence se réinstalle un instant, tout le monde attendant que le vieil homme poursuive son discours. Rien ne venant, **Sir Coel**, rageur, frappe du poing contre le mur et intime à **Dame Hélène** l'ordre de le suivre :

"Allons cela ne sert à rien de rester ici à écouter ce vieil homme ressasser ses souvenirs de jeunesse, partons !"

"Silence !", ordonne alors **Sir Octavius** avec une autorité sèche qui interrompt le mouvement de départ de **Sir Coel**. "Respecte tes aînés et apprend à écouter !" Lentement, presque avec respect, **Sir Coel** se recouche et **Sir Octavius** reprend la parole.

"Nous n'avons pas toujours été tels que vous nous voyez aujourd'hui... Jadis notre famille était puissante et respectée, nous étions de puissants guerriers, de fins stratèges et l'empereur nous avaient confié la garde de cette civitas, la garde de la tribu des Atrebates désormais disparue, oubliée par les Kymris ses lointains descendants. Mais nous, Romains, conservons le souvenir de cette époque lointaine où les terres autour de vous étaient fertiles et productives, exploitées sans relâche par des centaines d'esclaves. Les meilleurs d'entre eux obtenaient le droit de devenir gladiateurs et combattaient sans trêve ni repos dans l'arène personnelle de mon ancêtre, afin de gagner leur liberté et le droit de vivre. Lorsque la civilisation s'effondra pour laisser la place à l'âge des Kymriques, à la barbarie et au chaos, mon ancêtre libéra ses gladiateurs mais leur fit jurer à tous de revenir le servir une dernière fois par-delà la mort et la distance. Pour les appeler, il avait le cor de guerre de notre famille,

sur lequel tous les gladiateurs, ces augustes combattants, avaient prononcé le serment de leur vie. Souffler dans ce cor nous apportera la plus grande des protections, la plus puissante des armées, les gladiateurs de jadis !" Aussitôt, **Sir Coel** bondit sur ses pieds, les yeux brillants :

"Les miens craignent les esprits morts, allez chercher votre cor enchanté et que son souffle ramène à la vie vos héros du passé !"

"Hélas, mon ancêtre pour protéger cette relique d'un mauvais usage, la mit en sécurité afin qu'aucun barbare ne la profane. Il la jeta dans le Bassin des Vierges, certains qu'aucun barbare ne parviendrait jamais à l'en retirer. Mais par malheur ma famille au contact des Kymriques a perdu avec le temps ce qui fit notre gloire..."

"Le courage ? La force ?", s'exclame **Sir Coel**.

"Non, la chasteté...", souffle doucement **Sir Octavius**, des larmes dans les yeux. "Jadis avant d'être les Sirs de Litsen, nous étions les Castus, réputés pour la chasteté de leurs filles ! Mais tous ceux de mes ancêtres qui ont essayé de reprendre le cor ont démerité et succombé au Bassin des vierges, perdant le droit pour nous tous de porter à nouveau le nom de Castus."

Si parmi les Personnages se trouvent un chevalier ayant un score d'au moins 14 en Chaste, **Sir Octavius** le supplie d'aller dès l'aube au Bassin des Vierges avec ses compagnons afin d'en ramener le cor de guerre seul à même de les sauver. Si aucun des Personnages ne remplit cette condition, il leur demande d'escorter le jeune **Julius**, le plus jeune et le plus chaste des siens pour qu'il tente de ramener la relique familiale. Après une courte nuit, les Personnages quittent à l'aube la villa pour se rendre au Bassin des Vierges accompagnés ou non de **Julius**. **Sir Coel** et **Dame Hélène** restent à la villa pour les attendre.

LE BASSIN DES VIERGES

Ambiant 5D20 Emotion (Chaste) 4D20 Guérison 2D20

Située dans les profondeurs de la forêt de Campactorentin, cette fontaine de marbre blanc dépourvue de tout ornement ou inscription est alimentée en eau par une source souterraine. Située au milieu d'une clairière paisible et illuminée été comme hiver par un doux soleil de printemps, on ignore tout de son origine et de ce pour quoi elle a été élevée. Mais si son eau est réputée posséder de grandes capacités curatives et si la légende veut que quiconque s'y baigne révèle la pureté de son âme, elle a aussi la sinistre réputation de conduire à la mort tous ceux qui, n'ayant pas le cœur assez pur, ont tenté de la trouver. Seuls les êtres ayant 14 ou plus en Chaste peuvent trouver le chemin de la fontaine et guider des compagnons plus luxurieux. La clairière de la fontaine abrite des dizaines de squelettes moussus et recouverts de végétation, les dépouilles de ceux qui échouèrent à l'épreuve du Bassin des Vierges. En effet, il faut parcourir trois unités de distance pour traverser la clairière jusqu'au bassin. A chaque unité de distance, le Personnage s'affaiblit au contact de la magie du bassin. Il perd ainsi (3D6 – son trait Chaste à chaque unité de distance) points de vie. Les êtres purs et innocents peuvent donc rejoindre sans danger le bassin. Arrivés là, ils découvrent, flottant dans l'eau, des poissons d'une beauté incroyable, brillant des couleurs de l'arc en ciel et au fond de l'eau, posé sur le sol, un cor de guerre romain en cuivre brillant comme un sou neuf. Si un Personnage boit de l'eau du bassin, il restaure tous ses points de vie. L'eau peut se conserver dans un récipient mais elle perdra tous ses pouvoirs dès qu'elle sortira de la forêt. Par contre un linge plongé dans l'eau conservera une faculté curative : si il est utilisé pour bander une blessure, il doublera le rythme de guérison jusqu'à cicatrisation (il ne peut être utilisé qu'une fois). Si un Personnage plonge la main dans l'eau pour récupérer le cor, il doit faire un jet en Chaste. S'il réussit, non seulement il parvient à sortir le cor mais il gagne également une croix dans sa vertu chevaleresque la plus basse. S'il échoue, il parvient à sortir le cor mais fait apparaître dans la clairière les deux gardiens de celle-ci, des lions blancs à la crinière d'or. Il lui faudra les combattre pour pouvoir quitter la clairière ou les esquiver jusqu'à la sortie, les gardiens ne quittant pas la clairière. Si un Personnage s'immerge entiè-

rement dans le bassin, il doit faire un jet en Chaste. S'il réussit, il gagne 1 point en APP et 1 point dans sa vertu chevaleresque la plus basse. S'il fait une réussite critique, il se transforme en poisson et reste à jamais dans la fontaine. S'il échoue, il fait apparaître les lions blancs, gardiens de la fontaine.

Lion Blanc Faërique TAI 40 DEX 20 FOR 30 CON 20 Vitesse 8 Dégâts 7D6 Guérison 5 Points de vie 60 Inconscience 15 Armure 10 Esquive 10 Modificateur en Valeureux -5 Deux coups de griffes 21 contre une ou deux victimes. Peut préférer mordre une victime au sol 20 (+2D6 aux dégâts) A noter que contre ces créatures particulières, les armures sont inutiles : leurs adversaires bénéficient d'une protection égale à leur trait Chaste. Gloire pour le tuer : 250

RETOUR À LITSEN

Lorsque les Personnages et leurs compagnons arrivent à Litsen, le soleil est presque à son zénith et l'avant-garde de l'armée saxonne commence à prendre position à l'orée de la forêt occidentale. De l'autre côté du village, près de la villa, une troupe imposante d'hommes d'armes a pris position. Un **jet en Héraldique** réussi permet de reconnaître les armoiries de **Sir Boso**, le protecteur du Rydychan et de ses vassaux. En approchant de la villa, les Personnages découvriront une vaste tente de commandement, solidement gardée, aux armes de **Sir Boso**. Près de 30 chevaliers et 150 piétons sont rassemblés là (VC=70). A l'entrée du camp, **Sir Coel** est attaché à un poteau par une corde de chanvre. Torse nu et dépouillé de ses armes et bijoux, il semble avoir été malmené. A l'approche des Personnages, il leur demandera de le libérer, affirmant que **Sir Boso**, dès son arrivée l'a fait arrêter pour trahison et a fait enfermer **Dame Hélène** ! Si les Personnages le libèrent, ils gagnent une croix en Juste et Miséricordieux. **Sir Coel** les accompagne alors jusqu'à la tente de **Sir Boso**. Les hommes d'armes qui le surveillent ne s'opposeront pas à la volonté des chevaliers. Si les Personnages ne le libèrent pas, ils gagnent une croix en Cruel et Arbitraire. Arrivée à la tente de **Sir Boso**, la petite troupe est accueillie par le Protecteur du Rydychan

en personne escorté par autant de ses chevaliers que de Personnage (**Sir Coel** compris). **Sir Octavius** se tient également là avec son fils **Sir Ramus**. Visiblement, ils tenaient un conseil de guerre dirigé par **Sir Boso**. Ce dernier accueillera chaleureusement les Personnages, les remerciant de lui avoir ramené sa fiancée (et il désigne **Dame Hélène** assise dans un coin de la tente sous la garde vigilante d'un chevalier) et le traître qui la lui avait enlevée ! A ce moment là, **Dame Hélène** se lève et crie haut et fort :

"Nous ne sommes pas fiancés ! Vous me traitez comme une prisonnière et vous avez traité **Sir Coel** de manière indigne !"

"Je suis votre protecteur ma Dame et à ce titre décide de qui doit vous épouser, et ce sera moi ! Quand à ce traître de **Coel**, il ne mérite pas d'être traité en chevalier, tout au plus comme le brigand saxon qu'il est !" Si **Sir Coel** a été délivré par les Personnages, il provoque alors en duel **Sir Boso** qui, se riant de lui, ordonne à ses hommes de se saisir du prisonnier. **Sir Coel**, se jette alors sur un cheval attaché non loin et fuit en direction des troupes saxonnes. Sinon, la discussion continue. **Sir Boso** fait taire **Dame Hélène** et demande à ce qu'elle quitte la tente. Puis il interroge les Personnages sur leurs aventures. Si ces derniers critiquent son attitude envers **Sir Coel**, il se contente de répondre que cela ne relève pas de leur compétence de juger ce traître. **Sir Coel** est sujet du Kent et lui a été confié par son frère le comte **Kynniarc** pour que **Sir Boso** pallie son éducation défailante. Il a donc toute autorité sur lui en tant que suzerain et en tant qu'oncle adoptif. Un **jet réussi en Juste** permettra de savoir que sur le fond, **Sir Boso** a raison mais que sur la forme, la trahison de **Sir Coel** n'est pas si évidente que cela. **Sir Octavius**, désireux de couper court à la discussion orageuse entre ses alliés, demande aux Personnages ou à **Julius** s'il est là, de lui conter leurs exploits au Bassin des Vierges. Il s'empare ensuite du cor et le regard fier et menaçant, se tiend droit en direction de l'armée saxonne et souffle. A trois reprises, une note claire et vibrante résonne dans l'air mais rien ne se produit. **Sir Octavius**, l'air hagard regarde le

cor comme s'il s'attendait à ce qu'il parle tandis que les membres de sa maison présents seront abasourdis. Puis ils restent rouges de honte, tandis que **Sir Boso** se moque de leurs superstitions et annonce que puisque c'est ainsi, il faut combattre à l'ancienne.

C'est à ce moment là, si les Personnages n'ont pas libéré **Sir Coel** qu'ils entendront des cris venant de l'entrée du camp et l'aperçoivent fuyant sur un cheval tandis que la silhouette gracieuse de **Dame Hélène** se dresse à coté d'une sentinelle assommée. Ayant échappé à la garde vigilante de son "garde du corps", elle a libéré son amant et lui a fourni un cheval pour fuir...

Après que **Sir Coel** ait fuit d'une façon ou d'une autre, **Sir Boso**, fou de rage, invective tous les responsables selon lui de cette évasion. Mais alors qu'il voue **Sir Coel** aux pires supplices, des cornes saxonnes résonnent dans les bois orientaux du fief. Une armée de barbares est en train de surgir de l'orée du bois, prenant la villa et l'armée de **Sir Boso** en tenailles. Un **jet réussi en Héraldique** permet de reconnaître les armoiries de **Sir Turquin de la Douleuse Garde**. Ennemi du roi **Arthur** et chef des Saxons rebelles d'Anglia et de l'Essex, il vient prêter main forte à ses alliés. C'est près de 1000 Ceorls et 150 Thegns qui sont rassemblés sous son étendard (Thegn VC = 1 et Ceorl VC=0.2. Il s'agit donc d'une armée de 350 VC).

Sir Boso, réalisant qu'il est pris au piège, ordonne à ses troupes de se préparer à lutter à un contre six. Si le comte **Gondrins** de Salisbury n'a pas succombé au poison ou que d'une façon ou d'une autre, les Personnages sont parvenus à prévenir son armée, cette dernière apparaîtra à cet instant et viendra se positionner au coté des troupes de **Sir Boso**.

La rencontre entre les deux chefs de guerre sera froide et distante mais la présence des Saxons repousse à plus tard les mondanités comme l'envie féroce qu'ils semblent tous deux avoir de se jeter à la gorge. **Sir Gondrins** s'inquiète simplement de la santé de **Dame Hélène** et **Sir Boso** lui répond avec une politesse feinte que désormais elle est en

sécurité sous sa garde... Très vite les deux hommes se disputent le droit de commander l'armée et **Sir Boso**, simple protecteur doit s'incliner devant l'autorité et le prestige du comte de Salisbury.

LA BATAILLE

Alors que l'après midi commence, les deux armées s'avancent l'une vers l'autre. Le chef du côté saxon est **Turquin de la Douleuse Garde**(Bataille 24) En cas de défection (mort, fuite ou blessure), ce sera **Beflas**(Bataille 17) puis **Sir Coel**(Bataille 13). Le chef du côté kymrique est soit **Sir Gondrins**(Bataille 18), soit **Sir Boso**(Bataille 20). En cas de défection, **Sir Octavius**(Bataille 22, Gloire 4180) ou à défaut un Personnage plus glorieux, prendra la suite de la chaîne de commandement.

L'armée saxonne a une VC de 500 (150 **Beflas** et 350 **Turquin**). L'armée kymrique a une VC de 230 (150 **Sir Gondrins**, 70 **Sir Boso**, 10 **Sir Octavius**) plus la valeur éventuelle des Personnages. Les Kymriques combattront donc à un contre deux.

Événements (remplaçant la table d'événements de la p190 du livre de règle) : 3D6 modificateur Événement 03 -15 **Sir Turquin** combat non loin des Personnages. 04 -15 Un chef kymrique se blesse gravement et se retire (1-3 **Gondrins** ou **Octavius**, 4-6 **Boso**). 05 -15 Les troupes entourant les Personnages partent en déroute. 06 -10 Un chef saxon mène une charge brillante et sangninaire. 07 -10 Un berserker saxon sème la mort dans vos rangs. 08 -5 Des archers saxons vous arrosent de flèches. 09 -5 Un chef saxon meurt. Son heorthwerod devient berserk. 10-12 0 Situation indécise. 13 +5 Vous avez la supériorité, les Saxons fléchissent. 14-15 +5 Un des chefs de l'armée kymrique combat non loin. 16 +10 Le général kymrique combat non loin. 17 +10 Vous recevez l'appui de vos archers qui criblent l'ennemi de flèches. 18 +15 La bannière ennemie tombe au sol. 19 +15 Un chef saxon meurt et ses hommes se retirent avec sa dépouille. 20 +15 Un chef saxon se blesse gravement et se retire (1-3 **Turquin**, 4-6 **Beflas**).

Bataille du champ L'armée saxonne réunifiée avance dans les champs en direction de la villa. L'armée kymrique avance à sa rencontre.

Modificateurs : +5 aux Saxons en raison de la supériorité tactique de **Turquin**.

5 aux Kymriques en raison de la supériorité tactique de **Turquin**.

5 aux Kymriques car ils sont en infériorité. +5 aux Kymriques car ils ont des troupes de meilleure qualité.

Durée de la bataille 7 rounds de bataille

Le combat : Round 1 : Les chevaliers chargent les Saxons à pied. Round 2 : La résistance saxonne cloue les chevaliers sur le champ. Des renforts des deux bords déferlent sur la zone. Round 3 : La cavalerie saxonne sort des bois et tente de prendre les Kymriques à revers. Round 4 : **Sir Octavius** et ses hommes font une sortie pour stopper l'attaque de la cavalerie saxonne. Round 5 : Pris entre deux feux, le chef kymrique fait sonner la retraite. Round 6 : Les chevaliers couvrent la retraite des fantassins vers la villa et le village.

Bataille du village L'armée kymrique démoralisée et fortement affaiblie se retranche dans la villa et le village, se préparant à subir l'assaut des saxons alors que la nuit approche.

Modificateurs : +5 aux Saxons en raison de la supériorité tactique de **Turquin**.

5 aux Kymriques en raison de la supériorité tactique de **Turquin**.

5 aux Kymriques car ils sont en infériorité. +5 aux Kymriques car ils ont des troupes de meilleure qualité. +5 aux Saxons car ils ont remporté la première bataille.

5 aux Saxons car les Kymriques sont retranchés.

Durée de la bataille : 6 rounds

Le combat : Round 1 : Les Saxons se lancent à l'assaut. Round 2 : La mêlée devient confuse.

Round 3 : Les Saxons prennent l'avantage alors que la nuit tombe. Round 4 : Les Kymriques commencent à faire retraite. Round 5 : **Sir Octavius** sonne du cor et une armée de spectres se lève semant le chaos dans le camp. Note : Le cor ne fonctionne en fait qu'en bataille et **Sir Octavius** en l'utilisant à tout hasard durant la deuxième bataille activera sa magie. Apparaîtront alors 30 gladiateurs romains de toute race et armement (Thrace, rétiaire numide, champion picte, géant gaulois, tueur perse...) qui se jetteront sur les Saxons (VC=90). Ils combattront sans relâche, insensibles à la douleur, la fatigue et la peur mais mourront de leurs blessures comme tout guerrier, leur forme spectrale se dissolvant et rejoignant le cor sous la forme d'un nuage gazeux.

Round 6 : Les Saxons, terrifiés par les spectres et par la résistance des Kymriques galvanisés sont au bord de la rupture. **Sir Turquin** donne l'ordre de la retraite.

Round 7 : Les Kymriques épuisés ne lancent pas de poursuite. Alors que **Sir Coel** tente de diriger la retraite, il est blessé gravement par une flèche kymrique et son cheval s'emballe. Sa monture portant son corps inconscient se dirige au galop vers l'ouest, vers la forêt, passant non loin des lignes kymriques. Les Saxons abandonnent la poursuite.

A ce moment, que les Personnages se lancent ou non à la poursuite de **Sir Coel**, ils voient **Dame Hélène** restée jusque là en sécurité dans la villa, enfourcher un cheval ayant perdu son cavalier et galoper à bride abattue à la poursuite de **Sir Coel** en hurlant son nom. Les Personnages devraient logiquement se lancer à sa poursuite, en compagnie de **Sir Boso** et **Sir Gondrins** même si ces derniers sont blessés, leurs passions respectives (Egoïsme et Amor) les poussant à se dépasser.

Pendant l'absence des Personnages, l'armée kymrique va compter et enterrer les morts et soigner les blessés, tandis que l'armée saxonne se retire dans les bois.

Butin que les Personnages récupéreront à leur retour : 1 poney saxon, 2£ en biens.

Gloire pour la bataille : 100 points (x2 si réussite critique durant un round, x0.5 si échec ou catastrophe, x0.1 si désengagé). Résultats x1.5 car les Kymriques étaient à 1 contre 2.

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>