

C'est dans les vieux chaudrons que l'on fait le meilleur Hydromel !

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 43, AUTOMNE 546

43ème scénario de la campagne du *Crépuscule du Roi de l'Été*. A la fin de l'automne 546, à Hallbay, les personnages combattront un géant n'étant que le jouet d'une machination ourdie par un félon. Ils sauveront peut-être une jeune damoiselle promise à Dieu et n'en ramèneront pas moins qu'un artefact peu banal accomplissant ainsi, en partie, une quête faërique qui leur ouvrira les portes de nouveaux exploits à vivre.

INTRODUCTION

Alors que l'automne s'achève et que les premiers frimas de l'hiver se font sentir, les personnages prennent le chemin du manoir d'Hallbay afin d'y accomplir la quête de Dame Sidwell.

Le chemin le plus rapide les mène par la route royale puis un chemin de terre jusqu'au au fief d'Hallby où un gué permet de franchir la rivière et de pénétrer dans les terres d'Hallbay.

Alors qu'ils traversent les terres de ce petit fief pauvre et peu peuplé, ils aperçoivent au loin un groupe important de paysans s'agitant dans un bosquet voisin de la route.

Un **jet** réussi en **Vigilance** permettra de distinguer une dizaine de jeunes filles, et autant d'hommes et de femmes âgés.

En se rapprochant, les personnages sont salués par cinq couples de paysans d'âge mûr ou avancé qui sont sortis des bois et se sont postés aux abords de la route, affichant un air affairé plus que suspect. Des jeunes filles aperçues de loin ; point de traces.

Un **jet** en **Chasse** permettra cependant de discerner dans les sous-bois un abri semi-enterré remarquablement dissimulé et dont l'entrée a été hâtivement cachée à la vue par un tas de feuilles mortes.

Interrogés, les paysans tenteront d'esquiver la question jusqu'à ce qu'un éternuement sonore provenant de l'abri ne les forcent à en faire sortir les jeunes filles dissimulées (13 jeunes filles ayant entre 11 et 16 ans).



Ils les présentent comme étant leurs filles déjà femme et encore vierges qu'ils cachent ici pour l'hiver. Ils expliqueront aux personnages que tous les sept ans, un terrible monstre (un **Avanc**) sort au printemps de la rivière et dévore une vierge du village malgré les efforts

des paysans pour la piéger ou du seigneur et de ses hommes pour la combattre. Aussi ils ont cette année décidé de cacher leurs vierges dès l'hiver en espérant que la bête ne pourra sentir leurs traces et s'en repartera bredouille !

L'un d'eux laisse échapper que peut-être ne sentant aucune vierge au village, elle essaiera en vain de capturer l'une des filles du seigneur ce qui le forcera à intervenir !

Les paysans décriront la bête comme un énorme castor particulièrement surnois et qui se cache des bons et braves chevaliers. En effet plusieurs fois déjà des chevaliers de la cour du roi Arthur sont venus la traquer mais à chaque fois elle a attaqué au moment où ils se reposaient, festoyaient ou la cherchaient ailleurs...

Les personnages ne pourront malheureusement pas aider ces malheureux en cet instant précis mais ne manqueront pas de garder cela à l'esprit tandis qu'ils reprennent leur route vers Hallbay.

A HALLBAY

Le manoir est un simple donjon carré massif et robuste mais à l'architecture ancienne. Il domine de sa masse une dizaine de bâtiments de bois entourés d'une palissade. Le fief semble pauvre et à l'écart des grandes routes commerciales. Les villages sont peu nombreux et peu peuplés malgré les champs et les vergers fertiles qui entourent le manoir.

A leur arrivée à la nuit tombée, les personnages demandent l'hospitalité du seigneur des lieux. Ils sont alors reçus avec honneur et joie par les occupants du castel fort heureux d'avoir si noble compagnie pour le repas du soir. Une tablee est ajoutée dans le grand hall et une famille de paysan est mise à contribution pour voir leur cochon sacrifié pour l'occasion et donner un coup de main en cuisine et pour le service en salle.

La famille Hallbay est composée de Sir Alfron, un robuste et solide guerrier d'une quarantaine d'années (né en 492), typique des nobles campagnards kymrique plus proche de leurs paysans que des nobles de la cour royale.

Néanmoins son incompréhension des choses de la cour et son étroitesse d'esprit ne l'ont pas empêché de saisir l'air du temps et d'encourager ses fils à devenir de bons et braves chevaliers aussi au fait des pratiques de la cour que des obligations plus terre à terre d'un seigneur rural.

Aussi a-t-il convié à sa cour un chevalier occitan errant Sir Daviel qui après s'être fait quelques puissants ennemis à la cour avait besoin de se faire oublier quelques temps et avait un soir demandé l'hospitalité en son manoir.

Sir Daviel est un homme sombre et impulsif d'une trentaine d'années (né en 511), originaire de Ganes, fils cadet et sans terre d'un noble baron, il a été invité à quitter le continent pour avoir tué en duel un proche du roi Bléobéris de Ganes et a commis la même erreur en Bretagne où en quelques années, il a acquis une sordide réputation de duelliste.

Si les personnages réussissent un **jet en Intrigues** ils se souviendront qu'il y a quatre ans de cela en 542, il a quitté précipitamment la cour royale avant que quiconque ne puisse lui faire subir un mauvais sort après avoir tué en duel l'un des proches d'Agravain d'Orcanie qui lui disputait les faveurs d'une dame. Ces 4 années d'exil lui ont permis d'acquérir un peu de sagesse mais l'ont également aigri devant la perte définitive de ses illusions de jadis que la venue des personnages ne fait que raviver. Il est très proche des fils de Sir Alfron qu'il a appris à aimer comme des frères et surtout il entretient un amour sans espoir pour la fille aînée de la famille ; Méliandre qui est à l'origine de sa présence ici alors que ses élèves sont maintenant chevaliers. Sir Alfron et sa famille le considèrent comme un ami et seraient choqués d'apprendre son passé.

Dame Katleen, l'épouse de Sir Alfron est une femme digne et une maîtresse femme qui a su trouver toute la place et l'autorité nécessaire pour exercer le pouvoir aux cotés de son époux. Âgée d'une quarantaine d'années (née en 498), elle a une ossature robuste et un visage sans charme qui a défaut d'être agréable est habité d'une vive énergie.

Sir Kairon, le fils aîné de la maison est âgé de 23 ans (né en 523) et apprend aux cotés de son père à gérer le fief dont il héritera un jour. C'est un homme robuste et solide manquant visiblement de finesse et de ruse mais dont le visage franc et honnête reflète les qualités qui en font un chef et un ami apprécié. Il a passé ses années d'écuyer à la cour voisine du baron de Blancastel et a été formé à son retour par Sir Daviel aux finesses de la cour sans vraiment les comprendre mais suffisamment pour ne pas avoir à rougir de son attitude.

Sir Jail, le fils cadet est âgé de 21 ans (né en 525), il vient d'être adoubé comme chevalier par le seigneur voisin de Alden dont il fut l'écuyer durant deux années apprenant aux cotés de cet ancien champion de tournoi à devenir un remarquable jouteur. Il adule Sir Daviel dont les conseils lui ont permis de tenir son rang à la cour lors du tournoi du printemps 546

où il fut adoubé et accomplis ses premiers exploits en joutes mais surtout en raison de ses conseils amoureux. Ces derniers lui ont permis de toucher le cœur de son amante, la fille unique du seigneur d'Alden dont il brigue la main et les terres. C'est un jeune homme enthousiaste et fougueux qui tempère avec difficulté sous un vernis de courtoisie ses penchants énergiques.

Damoiselle Méliandre, la seule fille de la maison est âgée de 16 ans (née en 530) et est d'une rare beauté. Douce, patiente et aimante, elle est le rayon de soleil de la maison et est profondément aimée de tous, vilains comme nobles damoiseaux des alentours qui se pressent aux beaux jours sur les terres de son père. Mais la damoiselle est également d'une piété sans égale et supplie son père depuis ses 16 ans de lui accorder le droit de prononcer ses vœux pour servir Dieu. Pour l'instant ce dernier a refusé mais il ne pourra le lui refuser encore longtemps à moins de la marier contre son gré...

La soirée est gaie et animée, les jeunes gens présents couvrant les personnages de louanges et les incitent à conter leurs exploits encore et encore ! S'ils interrogent leurs hôtes, les personnages pourront apprendre les informations suivantes sur le géant de Hallbay :

- Il vit reclus dans une grotte à proximité des collines formant la frontière sud du fief. De mémoire d'hommes il a toujours vécu là sous les romains comme du temps des anciennes tribus bretonnes. Il n'en sort jamais et la légende veut qu'une malédiction le condamne à ne pouvoir sortir de son antre néanmoins les villageois évitent les abords de sa demeure et seule une petite congrégation de sœurs chrétiennes s'est installée à proximité avec la bénédiction du seigneur de Hallbay dans l'espoir de convertir la gigantesque créature ;
- Damoiselle Méliandre se rend régulièrement auprès des sœurs dont elle apprécie la compagnie. D'ailleurs elle doit s'y rendre le lendemain sous la protection de Sir Daviel ;
- Méliandre pourra confirmer que les sœurs ont déjà rencontrées plusieurs fois le géant et pourra confirmer que s'il est courtois et amical envers les femmes, il se montre d'une grande violence si tout homme pénètre dans sa caverne. Elle ne sait s'il acceptera de se

séparer de son chaudron car c'est avec sa forge le seul élément d'importance de sa demeure. En effet, il se sert du chaudron pour fabriquer de l'hydromel réputé divin à partir de l'eau du courant souterrain qui alimente la grotte. Parfois il échange son hydromel contre des denrées que lui fournissent les rares villageois qui viennent commercer avec lui. Plus fréquemment, il répare les outils des villageois qui sans jamais pénétrer chez lui les y déposent et en échange, ceux-ci l'approvisionnent en nourriture ;

- Le grand-père du seigneur actuel a tenté d'occire le géant avec l'aide de plusieurs chevaliers attirés par la gloire qu'un tel exploit leur apporterait. On n'a jamais revu aucun d'entre-eux ni aperçu leurs dépouilles en sa demeure... Depuis les gens de la maison d'Hallbay se tiennent à l'écart de la grotte.

A L'ORATOIRE DES SŒURS DE LA CONVERSION

Ce petit oratoire situé à une heure de chevauchée du manoir abrite une chapelle de pierre, trois bâtiments de bois servant de demeure aux nonnes et un petit potager qui avec quelques arbres fruitiers produisent la subsistance des cinq sœurs vivant ici. Âgées et recluse en ces terres depuis près d'une dizaine d'années, elles sont les survivantes d'un monastère situé sur la côte sud du Wessex et ayant succombé à un raid saxon. La plus jeune approche la cinquantaine et la plus âgée une vingtaine d'années de plus et peut à peine se déplacer.

À l'arrivée de la petite troupe, aux environs de midi, elles accueillent Méliandre avec sympathie et affection mais tiennent ses compagnons à distance et montrent une franche répulsion à l'encontre de Sir Daviel.

La jeune femme est invitée à partager leur repas mais elles invitent les chevaliers à monter leur camp et trouver leur propre subsistance dans leurs bagages ou les bois avoisinants car leur nourriture habituelle est trop frugale pour être digne d'eux...

De plus ayant entamé sa conversion (cette absurdité étant dite avec sérieux et une grande fierté) à la foi

chrétienne, elles ne veulent point que leurs efforts soient entamés par leurs morts.

Si les personnages évoquent l'idée de se rendre auprès du géant, les sœurs au nom de la chrétienté les engagent à abandonner ce projet qui ne peut que s'avérer funeste, le géant terrassant tout homme pénétrant dans son antre. S'ils insistent, elles les chassent de leurs terres et les menacent des foudres du Seigneur ! Cependant si les personnages n'abordent pas la question ou leur demandent de servir d'intermédiaires, elles affirment qu'elles vont y réfléchir et s'éloignent pour profiter du repas. Elles exprimeront de toute façon leur refus après le repas.

Durant le temps où les personnages et leurs suivants montent le camp et peut-être se mettent en chasse de quoi agrémenter leurs provisions de routes, Méliandre si ses compagnons ne l'ont pas fait aborde la question avec les sœurs de bien vouloir servir d'intermédiaire avec le Géant mais les sœurs refusent avec énergie de mettre en danger leurs relations avec la sombre créature pour une question aussi triviale...

Alors que les personnages finissent leur repas en compagnie ou non de Daviel, ils voient Méliandre sortir des bâtiments pour une petite promenade dans le cloître. Sir Daviel la rejoint et commence à lui tenir compagnie de la plus courtoise des façons. Tout à coup, le ton monte brusquement et Sir Daviel fort énervé quitte le cloître d'un pas rageur laissant Damoiselle Méliandre fort dépitée.

En réussissant un **jet en Vigilance** pour entendre leur conversation ou tout simplement en interrogeant la Dame, les personnages apprendront que Méliandre a avoué à Sir Daviel que les sœurs avaient au cours du repas accepté de l'accueillir au sein de leur congrégation et que dès son retour au manoir, elle fera savoir à son père qu'elle prononcera ses vœux au printemps.

Sir Daviel a tenté de la convaincre de changer d'avis et lui a avoué son amour mais elle lui a confirmé ne l'aimer qu'à l'égal d'un frère et il est alors parti.

Alors que Daviel est à l'écart, passant son chagrin et sa colère dans les bois et refusant la compagnie de quiconque (si un personnage veut l'accompagner, il le découragera et fera en sorte de se retrouver seul), les sœurs annoncent aux personnages qu'elles refusent de servir d'intermédiaire avec le géant et leur demandent de quitter leurs terres.

Méliandre invitera les personnages à accepter la demande des sœurs et à la raccompagner au manoir, leur promettant sur le retour de les guider jusqu'à l'autre du géant et de lui faire la demande en leur nom de négocier son chaudron. Sir Daviel s'y oppose avec violence craignant pour sa sécurité mais la damoiselle ignore ses mise en garde, plongeant le chevalier dans une colère noire et le poussant une nouvelle fois à s'isoler.

Abandonnant là Sir Daviel à son chagrin, Damoiselle Méliandre invitait elle-même les personnages à le laisser tranquille, la petite troupe se rend jusqu'à l'autre du géant.

DANS L'ANTRE DU GÉANT

Entouré d'une épaisse futaie, le refuge du géant est une colline boisée qui semble fendue en deux par un coup de hache gigantesque révélant les entrailles rocheuse de la terre elle-même. Cette ouverture rien moins que naturelle laisse apparaître une sorte de portail béant haut comme deux hommes et suffisamment large pour laisser passer deux destriers de front.

Une énorme pierre vaguement circulaire est poussée sur le coté et semble servir de porte à l'occupant des lieux. A l'intérieur, les personnages ne distinguent rien si ce n'est les éclats du métal contre le métal, des étincelles témoignant que le géant travaille à sa forge et l'épais panache de fumée qui jaillit de la colline vers le ciel. Faisant halte à l'orée de la futaie, les personnages ne distinguent plus l'entrée de la caverne, désormais masquée par les arbres.

Méliandre les invite à la laisser y aller seule tout d'abord, la futaie née d'un ancien maléfice étant enchantée et protégeant tout en l'enfermant le géant en sa colline. Elle disparaît alors dans les bois.

Après une absence qui paraît interminable aux personnages et alors qu'ils s'apprentent à partir à sa recherche, inquiet pour elle, ils entendent un cri déchirant. Si les personnages ne se précipitent pas dans la futaie, faites leur faire un **jet d'Honneur**.

Pénétrant sans risque pour eux sous le couvert des arbres, les personnages débouchent sur le petit chemin peu emprunté menant à la grotte et découvrent venant à leur rencontre Sir Daviel, blessé et fou de douleur, tenant à la main un vêtement ensanglanté ! Sanglotant et hurlant de colère, il explique par un

discours incohérent qu'il a tenté de voir une dernière fois Méliandre avant qu'elle ne voit le géant, espérant la convaincre d'abandonner cette idée, mais il est arrivé trop tard !

Au moment où il est parvenu à atteindre la grotte ce fut pour découvrir la créature dévorant la damoiselle... Fou de douleur mais conscient de ne pouvoir le vaincre seul, il est parti à leur rencontre pour les convaincre de venir avec lui venger sa mort et ramener sa dépouille à sa famille.

Les personnages doivent alors faire un **jet** en opposition entre **Réfléchi** et **Honneur**.

Ceux qui réussissent le **jet** en **Honneur** se précipitent à sa suite pour occire le géant. Une réussite critique entraîne un bonus de +10 aux jets d'arme durant le combat.

Ceux qui réussissent le **jet** en **Réfléchi** peuvent prendre le temps de préparer une stratégie. Une réussite critique permet de remarquer que l'histoire de Sir Daviel comporte quelques incohérences... Une réussite en **Premiers soins** permet alors de remarquer que la blessure de Sir Daviel est due à une lame or le géant comme la plupart des siens préfère les armes contondantes.

LA RÉALITÉ

Méliandre n'a jamais rencontré le Géant, sur le trajet, elle a été enlevée par Sir Daviel qui l'a confiée à son écuyer qui en ce moment même l'emmène dans la cachette de Sir Daviel. Le félon a auparavant enlevé une pièce de vêtement de la Dame et l'a trempée dans le sang de la blessure qu'il s'est lui-même infligée. Il espère la faire croire morte et fuir avec elle à l'étranger où ils pourront s'acheter un manoir quelque part loin d'ici avec le trésor amassé par Sir Daviel avec sa dernière félonie. Il l'épousera alors de force s'il le faut et sait que son honneur et sa foi l'obligeront à être une bonne épouse et une bonne mère pour leurs enfants. C'est pourquoi il ne compte pas s'opposer au géant et risquer sa vie mais espère que les personnages succomberont sous ses coups ce qui donnera plus de crédit à l'histoire qu'il racontera à la famille d'Hallbay en tant que seul survivant. Et si par miracle les personnages l'emportent et bien il achèvera les survivants ou les convaincra que le géant a bien dévoré corps et âme la damoiselle !

SUS AU GÉANT !

Les personnages avec enthousiasme ou réticence ne peuvent faire autrement qu'accompagner Sir Daviel à l'assaut de la grotte. En effet, même s'ils soupçonnent quelque chose, le félon se précipitant en avant seul ou accompagné des plus impulsifs d'entre eux est le seul dans tous les cas de figure à savoir où se trouve Méliandre...



En pénétrant dans la caverne dépourvue d'ouvertures et éclairée seulement par un brasier, les personnages découvrent le géant en train de forger ce qui semble être un fer de charrue sur une forge gigantesque dont les soufflets sont actionnés par le courant d'une source d'eau jaillissant de la paroi. Un gigantesque chaudron décoré de motif celtique se trouve au-dessus du feu de l'âtre éteint pour l'instant et à l'exception d'un gigantesque fouillis de pièces de métal, d'armures rouillées, d'ossements d'animaux et de lambeaux moisies de vêtements qui recouvrent le moindre pouce du sol, la caverne grande comme une église ne comporte pas le moindre meuble.

Dans un coin, un tas de branchages et de tissus moisies semble servir de couche au géant qui dès l'entrée des personnages dans sa demeure se tourne vers eux son marteau à la main.

Quoiqu'ils puissent alors dire ou faire, il se jette sur eux sans les écouter hurlants qu'ils sont des voleurs et qu'il déteste les voleurs. Fou de rage, il est imperméable à la raison. Durant le combat, Sir Daviel restera soigneusement hors de portée des coups du géant et à proximité de la porte.

Géant d'Hallbay

TAI 25 DEX 8 FOR 20 CON 25 APP 5, Chute 25, Vitesse 4, Dégâts 8D6, Points de Vie 50, Armure 15
Modificateur en Valeureux : 0
Attaques : Gourdin 13, Saisie 15, inflige 3D6 dégâts sans armure.

Gloire : 100 points pour tuer le géant d'Hallbay.

Une fois le géant vaincu, les personnages ne trouveront aucune trace de Méliandre mais des restes d'armure indiquent que de nombreux chevaliers ont périés sous ses coups et finis dans son assiette...

Parmi les dépouilles, ils pourront identifier une armure ancienne aux armes des Hallbay qui appartenait sans nul doute au grand-père disparu du seigneur actuel. La rapporter à sa famille leur apportera leur reconnaissance.

Un butin de 1 £ par chevalier pourra être trouvé dans les restes d'armures sous la forme de bijoux et d'armes encore utilisables.

Les personnages pourront alors récupérer le chaudron après la mort du géant. Daviel qui se sera soigneusement tenu à l'écart du combat exprimera alors aux personnages son désir de les voir aller annoncer la mort de Méliandre à sa famille. Lui trop honteux pour cela ne peut s'y soumettre.

Le chaudron faërique du géant

Grand d'un mètre et pesant une cinquantaine de kilo, il ne pourra être transporté que par une monture de bât dévolue à cette tâche exclusive.

De facture très ancienne et visiblement celtique, il est en bronze patiné par le temps et comporte sur les cotés des scènes mythologiques gravées qui toutes semblent en rapport avec l'hydromel et l'ivresse.

Une anse presque réduite à sa plus simple expression et d'une fragilité excessive devait permettre jadis de le suspendre au dessus d'un foyer.

Tout liquide plongé dans le chaudron s'y transforme magiquement en une quantité égale d'hydromel de grande qualité...

Si les personnages le laisse partir, il fuira vers la France et y coulera des jours heureux. Méliandre pour sa part finira par accepter son destin après la naissance de son troisième enfant et malgré son statut de femme battue, humiliée et emprisonnée après ses multiples tentatives de fuite...

Si les personnages trouvent son attitude étrange, ont des soupçons ou le suivent, ils devront l'affronter. Sir Daviel n'avouera rien et combattra jusqu'à la mort.

Cependant après son décès, son écuyer qui caché, a assisté à sa fin sous les coups des chevaliers avouera sa félonie et demandera le pardon des personnages. Il affirmera n'avoir fait aucun mal à la damoiselle et n'avoir obéi à son chevalier que par respect des règles de la féodalité.

Les personnages devront décider le sort qu'il mérite... Un **jet** en **Juste** leur permettra de savoir que même s'il devait obéir à son chevalier, en découvrant sa félonie, il aurait dû le dénoncer.

Cependant un **jet** en **Honneur** permet d'adoucir ce jugement sévère en leur permettant de comprendre qu'un écuyer doit à son chevalier une obéissance et une loyauté aveugle...

En conséquence il faudrait logiquement l'épargner et confier son jugement à son suzerain ou à défaut le roi Arthur.

Daviel

TAI 12 DEX 18 FOR 12 CON 14 APP 14, Vitesse 3, Dégâts 5D6, Points de Vie 26, Armure 15 avec Cotte de maille (8), Bouclier (6) et Casque ouvert (1)
Traits : Valeureux 17, Trompeur 16, Energique 16, Méfiant 14, Egoïste 13, Honneur 8, Hospitalité 11
Compétences : Épée 23, Lance 16

Remarque : Sir Daviel s'inspirera de son amour pour Dame Méliandre à 18.

Gloire : 100 points pour vaincre Sir Daviel.

DAME MÉLIANDRE LIBÉRÉE !

La damoiselle, captive sera découverte par les personnages dans la cachette de Sir Daviel, une cabane de charbonnier à l'abandon dans les bois.

Une fois Méliandre libérée et la situation expliquée, elle leur indiquera la pierre de l'âtre aujourd'hui inutile, affirmant que le félon lui a affirmé avoir caché sous cette pierre un trésor lui permettant de fuir avec elle en France pour y refaire leur vie.

Effectivement, sous la pierre, les personnages découvriront une bourse contenant 50 £ et un sauf-conduit portant les armes de la maison d'Orcanic.

Un **jet** réussi en **Héraldique** permet de déterminer que cette bourse porte les armes de Sir Agravain d'Orcanie et un **jet** en **Latin** permet d'identifier que le porteur de ce document a le droit de traverser les terres d'Orcanie et de demander à ne pas être importuné par les membres de cette maison.

Etrange pour un homme censé avoir assassiné lors d'un duel un ami proche du prince Agravain !

Laissant là leurs soupçons sur les complots de la maison d'Orcanie, les personnages heureux possesseurs du chaudron raccompagnent Méliandre à ses parents qui se montreront heureux de son sauvetage même s'ils pleurent tout comme Méliandre la perte du félon auquel malgré eux ils persistent à porter une affection fraternelle...

Gloire : 50 points pour avoir sauvé la damoiselle et découvert le félon.

SOIT BELLE ET TAIS-TOI !

Alors que les personnages chevauchent vers Camelot pour y prendre leurs quartiers d'hiver, le chaudron du géant trônant fièrement accroché sur un de leur cheval de bât, ils découvrent à l'approche de la ville saxonne de Badings (qui n'existe que grâce à leurs aventures de l'hiver 55) une scène étrange. Dans un champ, à l'entrée de la ville, un campement chamarré et de riche nature à été établi.

Une grande tente richement ornée et décorée de tapis précieux en tient lieu de centre et plusieurs tentes plus petites abritent la suite de son propriétaire.

Des dizaines de servantes et de pages y évoluent entretenant un feu nourri où se prépare un festin ou servent la dizaine de guerriers saxons qui se vautrent avec complaisance dans ce confort luxueux.

C'est la présence de ces guerriers crasseux et armés, visiblement des hommes des bois, sans doute des rebelles à l'autorité d'Arthur qui semble incongrue aux personnages au milieu de ce camp visiblement féminin.

En effet, la décoration, la nature féminine des domestiques et le jeune âge des pages comme la sellerie des montures, tout indique la suite d'une noble dame. Chose qu'un **jet** approprié en **Courtoisie** pourra confirmer.

Un **jet** réussi en **Héraldique** permettra même de deviner la nature de la maîtresse des lieux, Dame Enide, une jeune dame de faible lignage venu du royaume de Caméliard mais qui sera depuis le tournoi de printemps l'amante de Sir Erec, fils du roi d'Estregales.

Lorsque les personnages approchent du campement, l'attitude des saxons sans devenir menaçante se fait plus vigilante. A l'appel de l'un d'entre-eux, celui qui semble leur chef sort de la tente principale accompagnée d'une charmante damoiselle que les joueurs s'ils réussissent un **jet** en **Reconnaître** pourront identifier comme Dame Enide.

Enide

Femme Kymrique, chrétienne, âge 17

TAI 10, DEX 18, FOR 10, CON 14, APP 20 Traits : Valeureux 15, Généreuse 14, Miséricordieuse 13, Energique 13

Passions : Amour Erec 22, Amour Famille 16, Loyauté Roi de Caméliard 15, Loyauté Pendragon 13 Compétences : Industrie 17, Gestion 14, Courtoisie 13, Romance 13 Caractéristique familiale : Doigts agiles (+10 en industrie)

Dot : 6 £

Gloire : 1 300

Remarque : issue d'une famille prestigieuse mais ruinée, Enide est une femme douce et généreuse mais à la volonté affirmée et au caractère bien trempé. Officiellement l'amante de Sir Erec, ils sont en réalité mariés ce qui explique l'**Amour** qu'elle lui porte et non l'**Amor**. Incapable d'attendre le consentement du père d'Erec et craignant son refus compte tenu de la pauvreté de la jeune femme, les amants se sont en effet mariés secrètement dans une chapelle de Caméliard. Depuis Enide suit Erec dans ses quêtes et aspire à voir leur union bénie par sa souveraine, la Reine Guenièvre de Caméliard, épouse du roi Arthur.

Apparence : très belle jeune femme, Enide est de petite taille mais vive comme un oiseau et si ses formes féminines manque de relief, la beauté exceptionnelle des traits de son visage subjugué tous ses admirateurs.

Wingerld

Guerrier saxon, païen, âge 32
TAI 17, DEX 14, FOR 16, CON 14, APP 12, Points de Vie 30, Blessure Grave 14, Dégâts 6D6
Armure : Cotte de maille (7), Gambison (2), Heaume fermé (2), Bouclier bois (5) soit 16 points d'armure.
Traits : Valeureux 21, Pragmatique 16, Impulsif 14, Généreux 13
Passions : Loyauté (Ida) 17, Haine (Malahaut) 15, Méfiant (Kymriques) 14
Compétences : Combat à la hache 19 faisant 7D6 contre un adversaire avec bouclier.
Gloire : 2 900

Remarques : Wingerld a été envoyé par Ida, le chef des saxons du Nohaut et fils adoptif du roi Barant de Malahaut, pour convaincre les dirigeants saxons de Badings de se joindre à sa future guerre contre le Malahaut en 547.

CE QU'IL S'EST PASSÉ

Wingerld comme de nombreux autres émissaires de Ida est venu prendre contact avec les chefs saxons de l'île de Bretagne afin d'obtenir leur soutien ou à défaut de débaucher certains de leurs hommes les plus "têtes brûlées" afin de participer à la guerre de reconquête de Ida contre le Malahaut.

Les conflits internes au peuples saxons et la concurrence vive qui règne entre leurs différents chefs (Turquin, Camille, Ida...) font de cette entreprise un plan risqué mais tout homme est bon à prendre et Ida manque cruellement de troupes.

Wingerld avait la consigne de ne pas insister et de ne pas faire de vagues afin de ne pas offenser les saxons présents et de ne pas attirer l'attention des chevaliers d'Arthur. Cependant après avoir porté sa demande aux maîtres de Badings dont il attend la réponse, il a surpris le campement de Dame Enide que Sir Erec a déserté. En effet, il supporte difficilement que sa nouvelle épouse se mêle de ses quêtes et lui reproche leur dangerosité ou leur manque de préparation. Des cris et parfois des coups concluent leurs échanges et Sir Erec lui a fait jurer pour avoir la paix qu'elle ne prononcera pas un mot tant qu'il sera en quête.

- Si les personnages ont empêché Brugyn d'ouvrir les portes la cité saxonne de Badings n'a pas été prise par le duc Ulfius de Silchester et lui a résisté jusqu'en 519 où

après la mort à Badon de ses chefs saxons, le bourg a été confié par le duc à un vieux chevalier kymrique de sa cour, Sir Gwilon qui a épousé une des jeunes veuves du village pour s'attacher la loyauté des saxons ;

- Si les personnages ont empêché Cenwal de tuer sa sœur, Rowenna et que Badings n'est pas tombée, c'est elle qui après la mort de son époux en 509 lors de la défense de la cité a épousé Sir Gwilon en 518. Son fils, Caerwulf né en 510 de son aventure avec Cylidd est aujourd'hui le seigneur saxon de Badings après la mort de Sir Gwilon en 537 en France. Quelles que soient les actions des joueurs, Cylidd et Cenwal sont morts à Badon en 518.

Les saxons se sont invités dans le campement de Enide et se font passer pour des envoyés du roi Barant de Malahaut auprès du roi Arthur.

Si les personnages veulent intervenir auprès des saxons, ces derniers font ceux qui méconnaissent les coutumes chevaleresques pour ne pas entamer le combat et mettent en avant le mutisme de dame Enide et l'hospitalité de cette dernière.

Par contre lorsque les habitants de Badings leur font savoir qu'ils ne les soutiendront pas ouvertement mais qu'une dizaine de jeunes gens au sang chaud les rejoignent discrètement, Wingerld, décide de quitter la région pour le Malahaut.

Dame Enide qui continue à jouer le jeu de l'hôte et de l'invité malgré le fait que sans l'arrivée des personnages cela aurait pu tourner au drame et à la captivité pour elle et ses suivantes, invite Wingerld à un repas d'adieu. La plupart des saxons rejoignent donc la "sécurité" de la forêt tandis que seul Wingerld et un de ses hommes restent sur place.

L'ambiance est bonne et presque amicale lorsque Sir Erec revient de quête avec ses compagnons.

Enervé par la situation, il attaque Wingeld sans provocation et le blesse.

Dame Enide intervient alors et lui reproche de ne pas respecter les lois de l'hospitalité. Erec traite les saxons de brigands et abat le garde du corps de Wingerld qui cherchait à le venger. Puis Enide le tançant vertement, il lui assène une gifle magistrale, plus sonore que réelle mais qui la fait taire et il lui intime de

respecter ses vœux (si les personnages n'ont pas encore deviné par des indices préalables que Erec et Enide se sont déjà mariés secrètement sans l'aval du père d'Erec, ils peuvent le supposer).

Entre les jets d'**Honneur**, d'**Hospitalité** et de **Romance**, les personnages devraient défier Erec. Ce dernier devrait les vaincre sans difficulté et leur demande alors en gage comme ils apprécient tant la romance et les femmes, d'accepter la prochaine supplique qui leur sera adressée venant d'une femme.

Puis il lève le camp pour rejoindre Camelot sans plus se préoccuper des personnages ou de Wingeld agonisant sur le bas coté. Si les personnages décident de

le soigner et de l'aider, ce dernier rejoindra ses hommes et conservera une solide rancune à l'égard d'Erec mais une dette de vie à l'égard des personnages.

Gloire : 10 points pour avoir assisté à une partie de la romance d'Erec et d'Enide.

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>