

L'épée du manant

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 38, ÉTÉ 546

38ème scénario de la campagne du *Crépuscule du roi de l'été*. En cet été 546, les personnages vont rencontrer un paysan bien hardi qui ose lever l'épée symbole de la chevalerie pour défendre sa mère. Nul doute qu'il ne peut qu'être de noble lignée et qu'un sombre secret se cache sous son apparence vilaine !

Après avoir reçu en "récompense" la baronnie d'Essex de la part de Sir Lionel d'Essex, les personnages auront sûrement le désir de se rendre sur leurs nouvelles terres et prendront la voie romaine depuis Colchester en direction du sud. Alors qu'ils chevauchent sur la route aux abords des terres de Dumford, les personnages aperçoivent des feux à l'ouest venant d'un village visiblement soumis à une attaque de brigands.

Arrivés sur place, ils découvrent un village en plein pillage, plusieurs granges et demeures sont la proie des flammes et les paysans essaient d'éteindre l'incendie qui menace leurs maisons et leurs champs. Pendant ce temps, une dizaine de brigands saxons (onze et un chef) pillent consciencieusement les maisons abandonnées, abattant tous ceux qui tentent de leur résister. Déjà les cadavres de plusieurs paysans jonchent le sol. Plusieurs scènes attireront le regard des personnages en fonction de leurs passions :

- Un personnage **Chaste** apercevra une jeune paysanne que deux saxons s'apprêtent à violer dans une étable sous les yeux d'un garçon de sept ou huit ans détenu par un troisième larron sous la menace de sa hache ;
- Un personnage **Miséricordieux** apercevra un vieillard agonisant qui immobilisé sous une poutre dans une maison en flammes tente de mettre hors de portée du feu un berceau où vagit un bébé ;
- Un personnage **Sobre** verra trois saxons ivres briser des tonneaux de cidres et festoyer dans les vapeurs d'alcools et les flammes naissantes, s'amusant

à lancer leurs haches sur une chèvre affolée, attachée par une corde à une table renversée ;

- Un personnage **Juste** apercevra un saxon essayant de pendre à un arbre un jeune paysan tandis qu'un autre soudard retient difficilement le cochon sur lequel repose les pieds du supplicié ;
- Un personnage **Pieux** verra un saxon en train de piller la petite chapelle du village, urinant sur l'autel avec un rire gras ;
- Un personnage **Valeureux** verra à l'écart du village, devant une chaumière en flamme, un jeune paysan faire face à plusieurs saxons dont le chef de la bande, les tenants à distance en faisant des moulinets avec une épée. A ses pieds se trouvent le corps inconscient d'une vieille femme.

L'intervention des personnages devraient provoquer la fuite des saxons lourdement chargés de leur butin. Si les personnages les poursuivent, ils abandonneront le fruit de leurs pillages et rejoindront rapidement la sécurité de la forêt proche. Si les personnages tentent de les y poursuivre, ils devront réussir un **jet en Equitation** pour chevaucher dans les bois ou abandonner la poursuite. S'ils parviennent à rattraper les saxons, ces derniers lutteront à mort avec le soutien de six de leurs compagnons restés en embuscade dans les bois.



Lorsque les personnages s'approchent du combat entre le paysan à l'épée et les saxons, ces derniers contrairement à leurs compagnons et galvanisés par la présence de leur chef se ruent au combat. Le jeune homme, épuisé tombera sur les genoux et lâchera son épée, tentant de reprendre son souffle pendant le combat entre ses agresseurs et les personnages. Après leur victoire, les personnages

pourront remarquer que le jeune homme doit avoir environ vingt ans. Il a l'air épuisé et est habillé comme un paysan mais son air digne et la noblesse de son attitude détonne avec ses mains calleuses et sa peau brunie par les travaux des champs. L'épée qu'il a lâchée est de très belle facture et est finement ouvragée, avec des pierres précieuses. La vieille dame, elle, est couchée face contre terre, et semble avoir été tuée pas un coup de hache à la tête. Pendant ce temps, la chaumière achève de se consumer, avec tout ce qui pouvait y avoir à l'intérieur.

Si les personnages réussissent un **jet en Honneur** à +5, ils sauront que le fait de porter l'épée alors que l'on n'est pas chevalier est interdit et passible de la peine de mort.

Le jeune homme se présentera comme étant Aeron (ce nom lui a été donné par la vieille femme morte) et il était son fils adoptif. Il ignore son nom et l'a toujours appelé Maman. Il ne se rappelle de rien avant que la dame ne le recueille alors qu'il avait été blessé par des brigands quand il avait une douzaine d'années tandis qu'ils massacraient sa famille. Tout ce qu'il sait c'est qu'elle a toujours été gentille avec lui. Elle lui a aussi dit qu'il était destiné à devenir chevalier du Roi et elle lui a donné cette épée. Elle l'a aussi entraîné, pas au maniement des armes bien sûr mais elle lui a fait faire un entraînement physique complet.

La dame se nommait Nest et était fort appréciée des villageois à qui elle prodiguait des soins et fabriquait des potions.

Aeron, lui donnait un coup de main dans les fermes des environs pour rencontrer du monde et ramener de la nourriture à la maison. Non pas que Nest en ait besoin car elle avait des économies et vivait de ses services mais parce qu'elle lui avait appris à toujours avoir une activité utile à la communauté !

Aeron sait que les manants ne peuvent pas devenir chevalier et qu'il ne devrait pas avoir cette épée mais cela faisait tellement plaisir à sa "Maman".

Les personnages devraient être suffisamment intrigués par le jeune homme pour ne pas se soucier de le punir pour avoir une épée en sa possession. Cependant si l'un d'eux tient à le châtier, il doit réussir un **jet en Juste** ou en **Honneur** en opposition avec son trait le plus haut entre **Indulgent** et **Miséricordieux**.

En interrogeant les villageois venus remercier les personnages de leur intervention, ils apprendront que les brigands saxons vivent dans d'anciennes mines romaines dans les collines et pillent régulièrement les environs. Le seigneur de Dumford dont dépend le village fait souvent des battues mais les brigands l'évitent.

Interrogés sur Aeron et Nest, les villageois répondront que c'est un brave garçon, recueilli par Nest il y a 8 ans alors qu'il avait été blessé d'un carreau d'arbalète et errait dans les bois où elle était allée cueillir des herbes.

Elle a dit à tout le monde qu'il était le seul survivant d'une famille de camelots attaqués par les saxons et l'a recueilli avec l'approbation du village.

C'est un brave garçon modeste et dur à la tâche. Si on les interroge sur l'épée, ils sembleront gênés et finalement avoueront qu'ils étaient au courant de la lubie de la vieille Nest mais que cela ne faisait de mal à personne d'autant plus qu'Aeron était bien conscient qu'il s'agissait d'une comédie.

Si on interroge les paysans sur Nest elle-même, seuls les plus âgés se souviendront qu'elle n'est pas originaire du village mais qu'elle est arrivée il y a une vingtaine d'années et s'est installée comme rebouteuse. La plupart pense que c'est une veuve de guerre ou une fille de la ville fuyant un mariage. En tout cas, c'était une citadine, elle ne connaissait pas grand-chose aux affaires de la campagne !

Si les personnages croyant avoir un indice sur Aeron l'interroge sur l'épée, ils apprennent que Nest la lui a remise il y a deux printemps de cela. Cela faisait plusieurs hivers qu'elle l'entraînait avec un bâton comme elle avait vue le faire au château où elle était avant (si on poursuit sur cette voie, il dira que Nest était une noble dame avant... avant quoi, il ne sait pas...). Un jour, elle lui a dit qu'il était doué et qu'il deviendrait sûrement un grand chevalier, elle est rentrée dans la chaumière et lui a ramené l'épée.

Si les personnages fouillent la chaumière, ils ne découvrent rien de plus.

Un **jet en Héraldique** réussi permettra d'identifier le blason sur l'épée comme étant celui de la famille de Pitton en Essex.

Un **jet** réussi en **Connaissance des gens** pourra leur permettre de se souvenir de l'histoire de Dame Nest, l'épouse adultère de Sir Tanicus qui disparut après avoir frappé à mort son époux.

Si les personnages décident d'emmener Aeron avec eux, ce dernier refusera arguant que sa vie est ici et qu'il doit nettoyer la chaumière.

S'ils insistent en mettant en avant le rêve de Nest de faire de lui un chevalier, les personnages le verront hésiter et lancer un regard vers la foule des curieux avant de refuser poliment et visiblement à regret. Un **jet** réussi en **Vigilance** permet d'identifier la destinataire du regard ; une jeune et mignonne paysanne rougissante. **Aeron ne doit pas quitter le village.**

LA VÉRITÉ SUR LA VIEILLE NEST

En réalité, Dame Nest (née en 500) était la seconde épouse de Sir Tanicus de Pitton (né en 475) qui avait près de 25 ans de plus qu'elle. Il y a de cela 22 ans, elle eut le malheur de prendre pour amant le fils unique de son mari, né d'un premier lit ; Sir Lanol. Découvert par son époux, celui-ci tua l'amant avant de réaliser qu'il s'agissait de son fils, mais Dame Nest attrapa l'épée de Sir Lanol et en frappa son mari jaloux, le tuant sur le coup. Voyant ce qu'elle avait fait, elle s'enfuit seule avec l'épée. Elle trouva la chaumière en ruine et s'y installa.

Ce qu'elle ignore c'est que Sir Tarnicus survécut à son coup d'épée grâce aux soins des moines de Frontline, depuis, il mène une vie d'ermite pour expier son geste de colère.

LA VÉRITÉ SUR AERON

Il s'appelle en réalité Padern de Chadwick (né en 524). Il y a 8 ans de cela lorsque le seigneur de Lowbra attaqua le manoir de son père, ce dernier l'envoya chercher du secours auprès du Duc et du Roi Arthur.

Mais il fut blessé par un carreau d'arbalète et son cheval l'abandonna en forêt où Nest le retrouva et le soigna. Ses vêtements étant dépourvus d'armoiries (tenue d'écuyer qu'il avait mise pour nettoyer les écuries lorsque le manoir fut attaqué), elle n'avait aucune idée de son origine et le garda auprès d'elle en espérant qu'il retrouve la mémoire ou que sa famille se lance à sa recherche.

Mais elle attendit en vain car toute la famille du jeune homme ainsi que les chevaliers de son père avaient péri dans l'attaque. Seule sa mère survécut et vit cachée au monastère de Sainte Lucie sous le nom de Sœur Charité.

Mais elle ignore ce qu'il est devenu et le croit perdu. C'est elle la sœur qui essaya de briser les vœux de son ordre en voulant parler à Sir Lionel et aux personnages pour qu'ils intercèdent pour sa famille auprès du Roi et du Duc.

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>