



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Campagnes > Crépuscule du roi de l'été > **Tant va la cruche au vin...**



Tant va la cruche au vin...

dimanche 28 novembre 2010, par [erwan graugnard](#)

Ambiance, ambiance

L'automne est maintenant là, les feuilles des arbres sont roussies et la mélancolie imprègne le château, vidé de sa noble compagnie. Beaucoup de noble ont quitté Camelot après la cour d'été et ses tournois, et les grands vassaux de Logres n'ont pas encore rejoint la capitale pour participer à la cour d'hiver. Pourtant une grande agitation règne dans les cours du palais : partout soldats, hommes d'armes et domestiques se pressent en grand nombre.

En effet, l'armée royale menée par Griflet est de retour des terres Pictes après une campagne difficile, éprouvante et peu fructueuse. Peu de butin, aucune bataille d'importance ; un ennemi omniprésent et invisible ; une terre vidée de ses habitants et dépourvue des ressources nécessaires à l'entretien et la nourriture de l'armée... De nombreux soldats, blessés, handicapés ou en convalescence hantent les couloirs du palais et y trouvent parfois même un emploi, grâce à la bonté du roi Arthur.

De nombreux courtisans, parmi les plus jeunes et les plus insouciantes, se moquent de ces domestiques malhabiles, infirmes et peu au fait des usages de la cour. Ils profitent de l'occasion pour leur faire de nombreuses plaisanteries de plus ou moins bon goût.

Rumeurs à la cour :

- Un raid de brigands a détruit les réserves de grain de plusieurs villages du Duché de Clarence. Le Duc Sodobar, Duc de Clarence, accuse le Duc de Gloucester d'être à l'origine du raid qui va pousser de nombreux paysans à la famine cet hiver...

- Le Tribut du Roi Barant de Malahaut n'est pas parvenu à Camelot : des brigands saxons auraient attaqué les chevaliers d'Arthur escortant le convoi et pillé le trésor, qui contenait également le tribut annuel de Roestoc et Bedegraine. On soupçonne le roi saxon de Lindsey d'avoir organisé l'attaque.

- Un jeune chevalier aurait accusé le baron de Lambor, Blamore de Ganes, de déshonorer la chevalerie. Défié par le champion du baron, il est mort au combat. Le jugement de Dieu a été rendu.

- Le Duc Derfel de Lindsey, se sentant responsable de la perte du tribut royal invite tous les chevaliers sans terre à passer l'hiver en sa demeure, pour se couvrir de gloire et de richesse en combattant les saxons à ses cotés au printemps !

Altercation

Alors que les personnages sont un matin à la cour à la disposition de Sir Keu, ils assistent à une scène déplorable. En effet, plusieurs jeunes chevaliers se moquent ouvertement des nouveaux et malhabiles domestiques nommés à la cour. Parmi eux, on trouve les vétérans des guerres pictes. L'un d'eux en particulier, un homme mûr et taciturne du nom de Calar, est la cible de leurs vexations. Le chef de cette petite bande est le jeune comte Aman d'Orford, fils du Duc Galegantes d'Anglia.

Si les personnages interviennent, les chevaliers écouteront poliment leur remarques s'ils sont plus glorieux qu'eux, s'excuseront de leur comportement et partiront ennuyer d'autres serviteurs, loin des oreilles des personnages. S'ils sont moins glorieux, Sir Aman se moquera ouvertement de leur goût pour les gens du commun, et les ridiculisera en quelques phrases. Si les personnages pensent à le



défier, un héraut du roi présent dans la salle interviendra pour calmer tout ce petit monde, en rappelant que les duels sont chose sérieuse !

Sir Aman

Chevalier Kymrique, chrétien, âge 29.

Gloire : 3.100

Traits : Fier 19, Rancunier 14, Valeureux 14

Passions : Loyauté (Pendragon) 11

Caractéristiques : TAI 13, DEX 12, FOR 13, CON 15, APP 15

Compétences : Equitation 18, Epée 17, Lance 15, Jeu 13

Caractéristique familiale : Bon cavalier (+5 en équitation)

Remarque : Âgé de 29 ans, il est connu pour son ambition et son titre sans valeur. En effet, le titre de comte d'Orford avait été donné par le Roi Arthur à Galegantes lorsqu'il commandait la forteresse royale d'Orford pour lui, et ce titre n'est pas héréditaire mais lié à la charge de commandant de la garnison.

Or lorsque Galegantes est devenu Duc d'Anglia en 531, il a confié le commandement de la garnison à son fils alors âgé de 16 ans, qui devint comte... mais ce transfert est plus que spéculaire d'un point de vue héraldique et seule la bienveillance d'Arthur a permis à Aman de conserver ce titre. Elle ne durera que tant qu'il ne sera pas évident qu'il faillit à sa tâche de commandant - or il est clair qu'il passe fort peu de temps à la tête de la forteresse. Il est connu pour son comportement méprisant et vaniteux.

Apparence : Beau jeune homme au physique avenant et athlétique, Aman porte ses cheveux noirs longs, et en prend grand soin... de même pour le petit bouc très à la mode auprès des chevaliers romantiques, dont il ne fait pourtant pas partie !

Que les personnages interviennent ou non, Aman et sa suite poursuivent leur manège. Au moment de sa sortie, Aman fera une dernière demande à Calar qui provoquera l'incident.

En effet, Calar, perturbé par toutes les demandes contradictoires des jeunes chevaliers et lancé par ses blessures de guerre, finira par commettre une

maladresse et heurtera une bouteille de vin mise à décanter sur une table. Le précieux liquide se renversera sur la jonchée sous les quolibets, et Sir Aman et ses compagnons s'en iront fiers de leur œuvre, laissant Calar pétrifié devant l'étendue des dégâts.

Les personnages seront sans doute amenés à discuter avec lui, et à tenter de lui remonter le moral, tandis qu'un autre domestique part prévenir un échanson royal de l'incident. Ce dernier, fort mécontent, confirmera que le vin qu'il avait lui-même mis à décanter au frais dans cette salle était un vin gallois d'excellente qualité et fort rare : un vin de Gwaelod ! La perte de ce vin est terrible, car Sir Keu l'avait personnellement demandé pour fêter demain soir avec Arthur le souvenir d'un événement de leur enfance au pays de Galles et il n'ose imaginer la colère du sénéchal. .

Note : *Rappelez à cette occasion aux personnages que le roi Arthur et Sir Keu sont frères de lait. Ils ont grandi dans la tribu de Penlynn en Cambrie*

Si on propose à l'échanson de remplacer la bouteille (valeur 80 deniers), il signalera que c'était la dernière de la cave royale, et que le banquet aura lieu demain soir. Il est impossible d'en faire venir de Cambrie dans ce laps de temps ! De toute façon, l'échanson s'en lave les mains : il expliquera qu'il s'agit de la faute du domestique, qui sera sans doute chassé du palais et verra tous ses biens saisis pour rembourser la valeur du vin. L'échanson croît d'ailleurs se rappeler que lors de son embauche il y a quelques jours, il avait parlé du petit pécule que son service militaire lui avait permis d'accumuler pour sa famille... voilà qui paiera sans doute une partie des dettes ! Pour le reste, il n'aura qu'à travailler, lui et les siens, comme serfs pour le Roi !

Devant cette accumulation de malheurs, Calar reste silencieux ; une seule larme coule sur son visage buriné. Les personnages, par miséricorde, générosité, ou fraternité entre hommes d'armes, ne manqueront pas d'essayer d'intervenir, mais l'échanson sera inflexible.

Cependant, s'ils pensent à faire intervenir son

supérieur, l'échanson royal Sir Armel de Brothwood, ou s'ils font étalage auprès de l'échanson de l'amitié que son supérieur leur porte (puisqu'ils étaient invités au mariage de sa fille quelques temps auparavant), la situation se dénouera. En effet, Sir Armel ou l'échanson subitement plus coopératif proposeront d'oublier toute l'histoire si les personnages fournissent un nouveau vin de Gwaelod à la cour pour le banquet du lendemain soir. En effet, le rembourser ne servira à rien car si la colère de Sir Keu est éveillée, l'échanson ne pourra pas couvrir la maladresse du domestique.

Le seul endroit à moins de deux journées de cheval aller-retour où l'on puisse trouver un vin de Gwaelod est Londres. Pour y arriver dans les temps, il leur faudra réussir un jet en "énergique" et un jet en "équitation", sans quoi ils arriveront trop tard. Ceux qui seront arrivés à temps pourront apprendre (en activant leurs contacts ou en réussissant quelques jets en "Connaissance des gens" ou "Gestion") qu'aucun marchand de vin n'a actuellement de vin de Gwaelod en stock, et que seuls deux hommes dans la cité sont susceptibles d'avoir ce vin dans leur cave : le juge Petrus, un notable romain, et Abraham Zetoun, un marchand juif. Arrivés à Londres en fin de journée, ils déambuleront donc durant la soirée et la nuit à travers la cité la plus peuplée de Bretagne.

Chez Abraham Zetoun

C'est un vieil homme sec et décharné au visage marqué par des sévices anciens, ils sentiront sous la politesse apparente tout le mépris que l'homme qui a réussi par lui-même peut avoir pour ceux qu'il juge être des parvenus. Il se moquera de leurs motivations, et leur fera perdre leur temps avant de refuser de les aider sous quelque condition que ce soit.

Cependant si un personnage est juif ou occitan, ou s'ils réussissent un jet en "éloquence", il acceptera de leur vendre le vin pour 1£ (il n'y a pas de petit profit) à condition qu'il obtienne réparation pour lui. En effet, plus tôt dans la journée, un chevalier qui lui avait passé commande d'un tonneau de vin (50

deniers) pour lui et ses hommes a refusé de le payer, sous prétexte qu'il était juif, et a rossé son jeune cousin qu'il avait envoyé pour se faire payer. Vu son opulence, ce n'est pas pour lui une question d'argent, mais de principe...

Si les personnages acceptent, c'est le cousin en question, un jeune garçon d'une quinzaine d'années couvert de bleus et de horions qui les guide jusqu'à la taverne. Dans celle-ci, quelques chevaliers sudoier fêtent leur départ prochain pour la guerre avec leurs hommes d'armes. Le jeune juif leur indique alors un chevalier d'une trentaine d'années, un certain Sir Féro. Ivre, peu soigné de sa personne, et mal embouché, il est en train de trousser une servante visiblement peu d'accord.

Lorsque les personnages l'interpelleront, que ce soit avec diplomatie ou non, il leur parlera avec rudesse et les traitera de chevaliers de cour, leur enjoignant de se mêler de leurs affaires. S'ils insistent pour obtenir le paiement du tonneau, il se mettra en colère et les défiera. Si les personnages remportent le combat, il en appellera à la trentaine d'hommes dans la salle pour donner une leçon aux chevaliers. S'il l'emporte, il s'apprête à balafrer le chevalier vaincu pour lui laisser un souvenir. Dans les deux cas de figure, alors que les choses tournent mal pour les personnages, une vieille connaissance des personnages interviendra depuis le fond de la salle : Sir Réginald "front de Bœuf", qui prendra leur défense et calmera avec facilité les brutes épaisses réunis dans la salle, qui semblent lui porter un certain respect et même le craindre.

Sir Féro acceptera en maugréant de payer, mais à condition que les personnages boivent un coup avec lui et ses hommes en signe de réconciliation. Sir Réginald les invitera à accepter en arguant que Sir Féro n'est pas un mauvais garçon - c'est juste qu'il a l'alcool mauvais... Pendant que les personnages prennent quelques verres, le jeune juif déguerpira chez son cousin avec l'argent.

Malheureusement, les personnages sont maintenant coincés avec les chevaliers sudoiers, et dès qu'ils font mine de se lever, leur geste est pris comme une insulte. Leur seule chance de sortir à temps et

en état pour pouvoir rentrer à Camelot avant le banquet est d'accepter le défi d'un des convives et de le "coucher" à un duel d'alcool (jet "Complaisant"). Tous les personnages échouant finissent ivres morts et peuvent laisser leur place à un autre joueur. Si toute l'équipe sombre dans le coma éthylique, ils seront réveillés quelques heures plus tard par un seau d'eau fraîche envoyé par le jeune juif à l'air désapprobateur. Son cousin Abraham Zetoun lui a remis la bouteille soigneusement emballée pour les personnages, et il leur en fait don en remerciement ! Si l'un des personnages remporte le duel de boisson, ils tomberont sur le jeune juif avec la bouteille en sortant de l'auberge.

A noter que durant la rencontre avec Sir Réginald, ils apprendront que suite à l'affaire de frère Joseph, le comte Kynniarc du Kent, seigneur de Sir Réginald, l'a chassé de sa maisnie. Il semblait fort embarrassé de devoir se passer de ses services, et lui a remis un magnifique destrier comme cadeau de départ, mais il avait subi des pressions de l'archevêque Malvin qui estimait que Sir Réginald aurait dû être plus sévère avec frère Joseph et ses suivants... Sir Réginald a tenté de demander au nouvel évêque Gormon d'intercéder pour lui, mais il a refusé. Il s'est alors joint avec ses hommes et son frère à cette bande de chevalier soudoier. Ils s'apprêtent à partir pour Silchester, où la guerre entre les nobles fait rage...

Chez le juge Pétrus

Les personnages sont introduits dans son bureau après une attente de près d'une heure. En cas de jet réussi en "vigilance" et "connaissance des gens", les personnages s'aperçoivent que les clercs semblent gênés et cachent quelque chose... Au bout d'un moment, ils sont finalement introduits auprès du juge Pétrus, un sympathique romain d'une cinquantaine d'années au physique débonnaire et à l'allure joviale. Au moment où ils rentrent dans son bureau, ils voient une jeune femme, visiblement une prostituée (brune et mate de peau habillée comme une gitane) qui les lorgne ouvertement dans une pose et une tenue plus que suggestive, affalée sur

un canapé en cuir dans un coin de la pièce.

Le juge Pétrus leur demande de ne pas faire attention à Pétra. Avec un sérieux inébranlable, il expliquera que Pétra est étrangère et ne parle que le Grec. Etant donné qu'il connaît cette langue, c'est lui qui est amené à l'interroger longuement dans le cadre d'une affaire. Cela étant, il s'est permis de faire rentrer les personnages dans son bureau alors que l'entretien n'était pas terminé car il était hors de question de faire attendre de si nobles chevaliers (il le dit sans aucune ironie apparente). Il compte bien sur toute leur discrétion sur l'identité de Pétra et sa présence dans son bureau.

Les personnages devraient penser ce qu'ils veulent de la situation ; plus leur imagination salace serait débridée et plus ils seront surpris par la vérité le moment venu !

En attendant, le juge Pétrus les interroge sur les motifs de leur venue et, en espérant que les personnages ne soient pas trop troublés par la présence et le parfum musqué de Pétra, ils devraient parvenir à expliquer la situation. S'ils ne parlent pas de Calar et se contentent de rechercher un vin pour le Roi, Pétrus en bon et loyal sujet leur fera un mot pour qu'il passent chercher la bouteille dans sa *domus* en échange de sa valeur vénale, soit 80 deniers.

Mais s'ils parlent de Calar, le juge s'enflammera et les portera aux nues, faisant avec sincérité et enthousiasme leur éloge pour se soucier ainsi du sort d'un homme du peuple ! Finalement, il leur remettra également un mot mais cette fois-ci leur offrira le vin ! Dans ce dernier cas, les personnages touchés par son discours peuvent choisir de faire une croix en "Juste", "Miséricordieux" ou "Honneur".

Enfin, les personnages quitteront le bureau, accompagnés par le juge qui, en sortant de la pièce pour les reconduire à l'entrée, dira quelques mots en grec à la prostituée.

A la *domus* des Pétrus, les personnages seront reçus par son épouse, Dame Tyria, une matrone romaine sympathique et accueillante, et sa nuée de marmots (pas moins d'une dizaine d'enfants dont



seulement trois sont d'elle, les autres ayant été adoptés parmi les enfants des criminels envoyés par son mari à l'échafaud). Parmi eux, les personnages remarqueront (ou non) une jeune fille de grande beauté : Marcia, leur fille aînée âgée de 14 ans, qui se tient avec discrétion et modestie aux cotés de sa mère.

Marcia

Femme Romaine, chrétienne, âge 14.

Gloire : 650

Traits : Généreux 15, Trompeur 14, Pragmatique 14, Valeureux 13

Passions : Amour Famille 18, Loyauté empereur 15, Loyauté Londres 13

Caractéristiques : TAI 9, DEX 14, FOR 10, CON 10, APP 15

Compétences : Chant 15, Eloquence 14, Industrie 14, Gestion 12

Caractéristique familiale : Voix magnifique (+10 en Chant et Eloquence)

Dot : 20£.

Remarque : Douce et généreuse, Marcia adore sa famille et consacre autant de temps que possible à aider sa mère à élever ses frères et sœurs. Elle reste cependant une adolescente secrète et réservée, Marcia est doté d'un tempérament borné et pragmatique. Comme on dit "elle sait ce qu'elle veut..."

Apparence : Belle enfant à la beauté romaine classique qui laisse présager une beauté plus mûre et sophistiqué avec le temps. Peau mate, yeux noirs, nez droit et cheveux noirs et souples.

Le retour

Les personnages décidant de partir le soir même et de chevaucher de nuit devront réussir un jet en "Equitation" et en "Energique" pour rentrer à Camelot. Les deux jets seront à -5 en raison de l'obscurité et de la fatigue qui les afflige après leur longue journée de chevauchée et de démarches. Les personnages ayant bu à l'auberge seront affligé d'un malus de -5 à leur jet en "Equitation" et en "Energique" pour rentrer à Camelot dans les temps.

Pour les autres, le jet se fera sans malus.

Une réussite aux deux jets permet d'arriver à Camelot pour le repas de midi, et de remettre en toute tranquillité le vin à l'échanson avant d'aller s'effondrer dans le premier lit venu...

Une réussite en "Equitation" mais un échec en "Energique" permet d'arriver peu avant l'ouverture du banquet, mais il faudra réussir un jet en "courtoisie" pour que les serviteurs laisse entrer un chevalier épuisé, puant et poussiéreux dans le palais sans ordre. A défaut, il faudra trouver un autre stratagème pour donner le vin à l'échanson, les domestiques ne pouvant le déranger pour si peu alors qu'il prépare le vin du Roi...

Un échec en équitation indique que la monture du chevalier est blessée, mais sa réussite en "Energique" lui permet de finir le chemin à pied, et il arrivera après le début du banquet. Il lui faudra réussir un jet en "courtoisie" pour parvenir à se faufiler jusqu'à l'échanson pour lui remettre la bouteille juste au moment fatidique... Le jugement sans appel des deux augustes personnages restera cependant négatif sur la qualité du vin...

Si les personnages décident de passer la nuit à Londres, ils devront réussir un jet en "Equitation" et en "Energique" pour rentrer à Camelot.

Une réussite aux deux jets permet aux personnages d'arriver à Camelot peu avant l'ouverture du banquet. Un jet raté sur deux entraîne l'arrivée en cours de banquet, et un double échec les fait arriver après le banquet. Dans ce dernier cas, il sera trop tard pour sauver Calar de sa punition...

S'ils arrivent avant le banquet, tout est bien qui finit bien... même s'ils apprendront plus tard que le vin, un peu remué par le voyage a été jugé décevant par le Roi Arthur et Sir Keu, qui le trouvaient meilleur dans leur souvenir.

S'ils arrivent pendant le banquet, il leur faudra réussir un jet en "courtoisie" pour parvenir à se faufiler jusqu'à l'échanson pour lui remettre la bouteille juste au moment fatidique... Le jugement sans appel des deux augustes personnages restera



cependant négatif sur la qualité du vin.

L'écuyer

Calar, une fois sauvé de la disgrâce, prendra conscience que le métier de domestique ne lui convient pas, et proposera au chevalier qui aura le plus pris sa défense de devenir son écuyer. S'il refuse, il quittera la maisnie du Roi Arthur pour redevenir soldat, seul métier qu'il connaisse vraiment.

Calar

Homme Kymrique, chrétien, âge : 48 ans

Gloire : 101

Traits : Réfléchi 16, Valeureux 14, Modeste 14

Passions : Loyauté (son chevalier) 2D6+10, Loyauté (Pendragon) 11

Caractéristiques : TAI 12, DEX 9, FOR 10, CON 14, APP 10

Compétences : Premiers soins 18, Lance de Fantassin 15, Chirurgie 14, Chasse 14, Héraldique 12, Connaissance des gens 10, Masse 10

Remarque : Calar est un vétéran compétent dans de nombreux domaines : guerre, médecine, campement, chasse... Il ne fut jamais fait chevalier malgré ses exploits sur le champ de bataille en raison de sa basse extraction. Il en sait certainement plus que le chevalier qu'il sert mais ne songes pas à s'élever au dessus de sa condition. Il a de nombreux talents particuliers et un chevalier prudent suivra les conseils de son écuyer expérimenté qui lui apprendra beaucoup...

Apparence : Vieil homme buriné et marqué de cicatrices. Il parle peu et rarement.

Gloire : 20 points pour avoir ramené le vin, 10 points supplémentaire pour avoir pris Calar comme écuyer.