



Le secret de Sire Barrius

lundi 9 octobre 2006, par [Heidi Kaye](#)

Auteur : Heidi Kaye (via P.A.Snow@gdr.bath.ac.uk)

Introduction

Cette aventure peut être jouée à n'importe quelle période, mais avec une préférence pour la période 490-510. Les PJ seront des chevaliers à l'orée de leur carrière. Le scénario se déroule en Cumbria ou en Logres du Nord.

Les chevaliers cherchent un endroit pour passer la nuit, dans la campagne. Ils arrivent devant un petit manoir et demandent l'hospitalité au seigneur du lieu, Sire Barrius. Il n'est pas très content de voir les chevaliers rester, car il est en pleine organisation d'un tournoi local qui aura lieu la semaine suivante. Il organise un tournoi pour faire taire sa réputation de pingre. Malgré cette situation, il respectera les lois de l'hospitalité, mais au strict minimum. Les chevaliers peuvent rester une nuit et sont placés à une table éloignée du seigneur pendant le repas.

Amour et mort

La nourriture est très modeste. Une des servantes, Agatha essaye de séduire un chevalier PJ, lui apportant de grandes parts de viande, le plus gros dessert, etc... Elle essaiera d'arranger un rendez-vous à l'office cette nuit. Que le chevalier décide ou non de la suivre, Agatha sera trouvée morte le lendemain matin, la gorge tranchée. Le PJ sera suspecté.

Sire Barrius est très furieux qu'un chevalier ait abusé de son hospitalité (son secret est qu'Agatha a été sa maîtresse, il y a longtemps, et qu'elle a eu un

filis illégitime de lui). Il ordonne que le PJ soit arrêté et emprisonné pour être jugé après le tournoi. Des chevaliers armés apparaissent immédiatement, prêts à suivre ses ordres.

Les PJ devront faire un jet sous leur Courtoisie s'ils veulent venir en aide à leur camarade. S'ils réussissent, ils ne pourront pas, à moins qu'ils ne réussissent un jet de Justice. La femme de Barrius est morte, mais il a deux filles qui plaident pour permettre au chevalier de rester libre une journée pour se disculper ou faire un duel de justice contre le champion de Sire Barrius. Le combat a lieu le lendemain à midi.

Sire Barrius accepte et retourne à l'organisation du tournoi. Il refusera d'être embêté jusqu'au lendemain matin, sauf si les chevaliers ont la preuve de l'innocence de leur ami (on peut aussi lui parler en faisant allusion à sa liaison avec Agathe. Il faudra faire attention pour introduire le sujet, des jets de courtoisie seront nécessaires).

L'enquête

Des jets d'Eloquence seront nécessaires pour glaner les informations. Le temps passé doit être comptabilisé car il est limité. Le temps passé pour obtenir les informations est inclus dans chaque référence et tient compte du temps pour sympathiser avec un PNJ et pour poser les questions nécessaires. L'accusation de meurtre est faite au petit déjeuner à 10 heures ; le diner à 18 heures et dure 1 heure et ½ ; les lumières dehors à 22 heures. Si les PJ se séparent, puis se regroupent pour

partager les informations, leur conversation prendra 1 heure. S'ils laissent passer le temps, Tarquin pourra résoudre le mystère.

- Les chevaliers du manoir [temps passé : 4 chevaliers = 1 heure pour chaque] Il y a 5 chevaliers domiciliés au manoir. La nuit du meurtre 4 dormaient dans le hall avec les PJ.

- Sire Ortel, était avec une servante dans un débarras. Sire Ortel, le Sénéchal [temps passé 1 heure]. C'est le chevalier qui a dormi avec une servante. Il admettra facilement et suggérera aux PJ de lui parler. Il a aussi récemment engagé 3 nouveaux serviteurs : un cuisinier, un garçon d'écurie et un charpentier pour superviser la construction des stands pour le tournoi.

- Le deuxième, Sire Efflin [temps passé 1 heure]. Si on lui parle de sa liaison avec Agatha, il l'admettra. Il dira que c'était il y a un an, quand il a commencé à courtiser la fille d'un chevalier voisin. Lui et Agatha se sont quittés à l'amiable, il lui a même donné un anneau de corail comme cadeau de rupture (l'anneau peut être retrouvé sur le corps d'Agatha).

- Les trois autres chevaliers ne savent rien.

- Peter le charpentier [temps passé 2 heures (aller et retour au village compris)]. Il ne vit pas dans le manoir, mais dort dans une des chaumières du village. Il ne sort pas la nuit. Sa femme et son fils peuvent le confirmer.

- Ewen le garçon d'écurie [temps passé 1 heure et 1/2]. Il dort dans une grange à foin au-dessus des écuries, avec les autres palefreniers. Un cauchemar l'a réveillé la nuit du meurtre, ce qui a réveillé tous les autres. Ensuite il s'est rendormi.

- Madge la servante [temps passé 1 heure]. C'est elle qui a dormi avec Sire Ortel, et confirmera la chose. Elle peut essayer d'obtenir une rencontre avec un PJ pour l'après-midi, sauf si c'est le PJ suspecté. Elle dira que Sire Darius n'aimait pas qu'Agatha serve à sa table, et ne lui disait jamais rien (c'est pourquoi c'est elle qui servait la table des PJ).

- Bart le cuisinier [temps passé 1 heure]. Il a sa propre chambre à côté de la cuisine, qui est aussi près de l'office. Il dira qu'il a entendu le PJ avec

Agatha (s'il y a été), mais qu'il s'est rendormi. Il n'est pas suffisamment indiscret pour écouter aux portes, ce que fait un chevalier (en discutant avec une autre servante de la cuisine, celle-ci révélera qu'elle a été dans la chambre du cuisinier pendant la nuit et qu'il n'y était pas).

- Si les PJ fouillent la chambre, ils pourront trouver sous un double fond dans son coffre un tablier avec une tour noire dessinée dessus. Jet d'Héraldique réussi = c'est une livrée de Turquine [temps passé 1 heure quand Bart est occupé ailleurs].

- Un des garçons de cuisine pourra dire aux PJ qu'il manque un gros couteau. Si les chevaliers suivent Bart, ils pourront le voir lancer le couteau dans l'étang derrière le manoir [temps passé 1 heure].

- Si l'enquête continue jusqu'au soir, il y aura un autre repas, plus sombre que le dernier et avec encore moins d'attention pour les PJ. Pendant le diner, demandez aux PJ de faire un jet. S'ils réussissent en Gourmandise ou Littérature Latine, ils sauront que le plat délicieux qu'ils mangent provient d'un livre de cuisine romain qui n'a jamais été traduit. Si on le questionne à ce sujet, le cuisinier dira que c'est le cuisinier chez qui il était apprenti qui le lui a appris. [temps passé 1 heure à localiser et questionner Bart].

Si les PJ suspectent Bart et le fouillent, ils trouveront une note de Sire Turquine avec des instructions, l'endroit où aller après qu'il ait tué la femme et à qui apprendre la nouvelle pour la répandre.

- Glorel et Lucilla, les filles de Sire Barrius [temps passé 1 heure]. Glorel a 19 ans et elle est séduisante, bien qu'elle soit habillée de vêtements simples. Elle a un grand sens pratique et aide son père. Elle apprécie les PJ inébranlables qui vont jusqu'au bout des choses. Elle déteste les prétentieux et les vantards.

Lucilla a 16 ans et elle est ravissante. Elle est romantique et adore écouter les aventures et les légendes. Elle joue de la lyre, accompagnant sa voie splendide.

Ces jeunes filles, approchées de la bonne manière,

diront aux PJ que leur père est bourru à l'extérieur, mais qu'il a un cœur d'or. Il est très bon pour ses serviteurs et leurs familles. Il a été particulièrement bon pour le neveu de la femme morte, un très beau jeune homme de 14 ans.

- Tarquin, neveu (fils) d'Agatha [temps passé 1 heure s'il est déjà dans le manoir (après 13 heures) ou si les PJ sont dans le village à questionner Peter. 2 heures s'ils vont vers le village pour le voir (il rentrera chez lui après diner à 19 heures 30)]. Il a 14 ans et vit au village chez sa tante Florry qui est veuve, et qu'il pense être sa mère. Tom, le mari de Florry, qu'il tient pour son père, est mort quand il avait 1 an. C'est dans sa chaumière que Peter réside. Tarquin aidera les PJ dans leur enquête, ou enquêtera par lui-même. Il sera au manoir à midi, la nouvelle de la mort d'Agatha ayant atteint le village. Tarquin ne sait pas que Sire Barrius est son père. Il dira que l'un des chevaliers Sire Efflin a été proche de sa tante Agatha il y a quelque temps et, plus récemment, le cuisinier lui a prêté particulièrement attention. C'est un garçon innocent qui pense que leurs intentions sont honorables. C'est un garçon de la campagne qui idolâtre les chevaliers. Il est bon avec les chevaux et a appris seul l'héraldique.

Le plan de Sire Turquine

Turquine sait que Sire Barrius a eu un enfant avec Agatha, et pense que sa mort jettera la suspicion sur Barrius quand son amour illicite sera connu et en fera un hors la loi. Turquine a envoyé son cuisinier chez Barrius pour exécuter la besogne. Malheureusement, il ne prévoyait pas de visiteurs au manoir juste avant le tournoi. Et il prévoyait encore moins qu'un chevalier serait séduit par Agatha la nuit du meurtre.

Résoudre le mystère

Si le PJ suspecté se disculpe sans dévoiler à tout le monde la liaison entre Sire Barrius et Agatha, ou sans accuser Sire Barrius du meurtre pendant l'enquête, les PJ seront invités à rester pendant le tournoi. Ils pourront gagner les faveurs d'une ou des

deux filles de Barrius.

Si les PJ résolvent le mystère mais embarrassent ou accusent leur hôte, ils pourront quitter le manoir mais ne seront pas invités au tournoi.

Les PJ peuvent passer un accord avec Sire Barrius pour qu'il reconnaisse son fils quand il sera assez grand pour être chevalier. Un usage stratégique de courtoisie, succédant à un jet d'opposition Justice du PJ/ Egoïsme de Sire Barrius, ou la demande d'une faveur pour un bon comportement lors du tournoi, sont les meilleures façons d'obtenir cet accord.

Le duel en justice

Si un jour et une nuit passent avant que les PJ ne résolvent le mystère, le PJ suspecté devra combattre contre le champion de Sire Barrius, Sire Baldor.

Si le PJ gagne, lui et ses amis pourront partir, s'il perd, c'est au MJ de décider de son sort. La mort dans un tel cas serait un déshonneur et le PJ perdrait 500 en gloire. Sa famille et peut-être ses amis voudront venger son honneur en l'innocentant après sa mort.

Le tournoi

C'est un tournoi local, avec le combat d'un taureau contre un ours comme spectacle. Le tournoi opposera deux équipes qui s'affronteront en mêlée. L'enjeu de la mêlée sera l'équipement des chevaliers et le prix sera une dague décorée (valeur 7 D.) pour chaque membre de l'équipe gagnante.

Sire Baldor et Sire Ortel conduiront l'équipe du manoir de Sire Barrius. Les PJ pourront choisir l'une ou l'autre équipe. Il y aura 10 manches. Le chevalier jugé le plus glorieux après les combats gagnera une meute de cinq chiens de chasse (25 D. chaque).



Conséquences

Tarquin, à 14 ans, est presque assez vieux pour être écuyer. Un PJ peut très bien l'engager. Il veut être chevalier un jour.

Glorel et Lucilla peuvent s'attacher à un PJ, et réciproquement. Elles hériteront d'une somme d'argent mais pas de terre, et ont une dot laissée par leur mère.

Gloire

- Résoudre le mystère du meurtre : 50.
- Apprendre qui sont les vrais parents de Tarquin : 10.
- Gloire pour le tournoi et le duel de justice.
- Gloire pour l'utilisation des compétences.

Annexes des personnages

Sire Barrius

Tai 14	Dégâts 5 D6
Dex 10	Vitesse 2
For 14	PdVie 26
Con 12	Etourdissement 14
App 11	Armure 10
Age 45	Gloire 5115
Compétences	Jeux 7, Chasse 9, Intendance 7
Combat	Epée 17, Lance 13, Bataille 13
Personnalité	Paresse 14, Rancune 13, Suspicion 16, Tempérance 17
Passions	Hospitalité 6, Honneur 14
Bouclier	six bandes pourpre et argent, une tête d'ours couleur sable coupée et muselée au milieu.

Agatha

Tai 8	Dégâts 3 D6
-------	-------------

Dex 13	Vitesse 2
For 9	PdVie 23
Con 15	Etourdissement 8
App 14	Armure Aucune
Age 30	Gloire -
Compétences	Flirter 9, Assiduité au travail 8
Combat	Rien
Personnalité	Luxure 14, Suspicion 17
Passions	Rien
Bouclier	Rien

Sire Ortel

Tai 13	Dégâts 5 D6
Dex 15	Vitesse 3
For 14	PdVie 28
Con 15	Etourdissement 13
App 13	Armure 10 (16)
Age 27	Gloire 2210
Compétences	Courtoisie 11, Intendance 9, Flirter 10, Joutes 8, Lire (Latin) 7
Combat	Epée 19, Lance 16, Bataille 11, Equitation 13
Personnalité	Luxure 14, Energie 15, Suspicion 14, Clémence 15
Passions	Loyauté(Sir Barrius) 17, Amour(Lucilla) 12
Bouclier	sable, sur une bande argent une herse sable, une partie pourpre avec une tête d'ours coupée et muselées

Sire Efflin

Tai 12	Dégâts 4 D6
Dex 11	Vitesse 2
For 13	PdVie 25
Con 13	Etourdissement 12
App 15	Armure 10 (16)



Age 35	Gloire 1800
Compétences	Courtoisie 14, Flirter 12, Joutes 10, Fauconnerie 11, Danse 8, Eloquence 10
Combat	Epée 17, Lance 17, Equitation 14
Personnalité	Luxure 12, Générosité 15, Justice 14, Sincère 14
Passions	Loyauté (Sir Barrius) 16, Amour (Flora) 15
Bouclier	vert, trois étoiles argent

Bart, le cuisinier

Tai 12	Dégâts 3 D6
Dex 16	Vitesse 3
For 9	PdVie 24
Con 12	Etourdissement 12
App 8	Armure -
Age 34	Gloire -
Compétences	Manigance 8, Lire(Latin) 5, Cuisiner 7
Combat	Dague 5
Personnalité	Fourberie 15, Cruauté 13, Couardise 16
Passion	Loyauté (Turquine) 17
Bouclier	-

Glorel

Tai 11	Dégâts 4 D6
Dex 17	Vitesse 3
For 11	PdVie 26
Con 15	Etourdissement 11
App 14	Armure -
Age 19	Gloire 400

Compétences	Chirurgie 14, Premier soins 15, Fauconnerie 5, Reconnaissance 7, Intendance 7, Assiduité au travail 17
Combat	Dague 4, Equitation 5
Personnalité	Chasteté 15, Energie 16, Sincère 17, Justice 14
Passion	Attachement(Famille) 17
Bouclier	-
Compétence féminine	Doigts de fée (agiles)
Dot	de sa mère= 5£, de son père= 6£

Lucilla

Tai 9	Dégâts 3 D6
Dex 15	Vitesse 3
For 10	PdVie 22
Con 13	Etourdissement 9
App 19	Armure -
Âge 16	Gloire 310
Compétences	Chirurgie 12, Premier soins 13, Danse 7, Assiduité au travail 15, Flirter 9, Chanter 15, Jouer de la Lyre 13, Littérature latine 7
Combat	Dague 3
Personnalité	Indulgence 15, Clémence 16, Confiance 14, Fierté 14
Passion	Attachement(Famille) 16
Bouclier	-
Compétence féminine	Doigts de fée (agiles)
Dot	de sa mère= 3£, de son père= 5£

Tarquin

Tai 10	Dégâts 4 D6
--------	-------------



Dex 14	Vitesse 3
For 11	PdVie 23
Con 13	Etourdissement 10
App 14	Armure -
Age 14	Gloire -
Compétences	Premiers soins 10, Perception 8, Coutumes locales 9, Héraldique 6, Nager 5
Combat	Epieu 5, Dague 7, Bâton 4, Equitation 10
Personnalité	Energie 15, Honnêteté 16, Modestie 16, Chasteté 15
Passion	Loyauté(Famille) 17
Bouclier	-

Sire Baldor

Tai 16	Dégâts 6 D6
Dex 13	Vitesse 3
For 17	PdVie 30
Con 14	Etourdissement 11
App 11	Armure 12 (18)
Age 32	Gloire 2825
Compétences	Joutes 10
Combat	Epée 20, Lance 18, Dague 8, Bataille 12, Equitation 16
Personnalité	Energie 15, Justice 16, Honnêteté 16, Piété 15
Passion	Amour(Glorel) 9
Bouclier	vert, cinq bandes or