



## Le siège du château de Pennith

mardi 3 octobre 2006, par [Cadfannan](#)

### Introduction

Ceci n'est pas une aventure standard pour 2 raisons :

1. Elle se tient avant qu'Arthur devienne Roi, pendant la sombre période d'anarchie des raids saxons.
2. Puisqu'elle se tient avant Arthur, l'idéal de chevalerie n'est pas encore répandu.

Cette aventure doit donc être jouée dans un style très sombre. L'Angleterre est tombée dans une guerre de faction, les saxons envahissent le pays et les paysans sont dans la misère. Il faut accentuer les brouillards mystérieux et les forêts malsaines car le temps des tentes aux couleurs vives, des chevaliers étincelants et de la courtoisie qui caractérise le règne d'Arthur n'est pas encore arrivé.

### Personnages que peuvent prendre les joueurs :

- Sire Amig : jeune chevalier de Silchester
- Sire Robert : chevalier vétéran de Silchester
- Sire Gwair : chevalier vétéran de Silchester
- Sire Dominicus : exilé en service à Windsor
- Sire Peter : chevalier de Windsor
- Sire Ieuan : chevalier errant exilé

### Arrière plan

Le roi Uther Pendragon, malade, a finalement battu les saxons à la terrible bataille de Saint Albans. Mais il est mort maintenant, certains disent empoisonné, et les côtes anglaises, une fois encore, sont la proie des raids saxons.

Le pays réclame un roi. Mais personne ne vient prendre possession du trône. Portsmouth fut la première à tomber, puis le saxon Cédric prit tout le Wessex. Certains disent que tout le Salisbury va bientôt tomber.

Le duc Ulfius, un vieil ami d'Uther rallie des hommes autour de lui pour combattre la horde saxonne. Des chevaliers arrivent chaque jour à Silchester pour grossir les rangs, mais ce n'est pas assez.

De nombreux seigneurs, manquant d'un roi pour les guider, s'intéressent plutôt à leur propre domaine. C'est une bien mauvaise période pour les Anglais. Des chevaliers et des seigneurs se battent entre eux, les raids saxons avancent toujours plus loin et on entend d'étranges légendes sur les terribles pouvoirs magiques des saxons dans le sud.

### Résumé des personnages

Sire Dominicus et Sire Peter de Windsor ont l'ordre d'offrir le raid au duc Ulfius par leur seigneur Sire Herringdale.

Sire Dominicus est en exil, son pays ayant été conquis par les saxons. Il hait passionnément les saxons et voit ce voyage comme un moyen de prendre sa revanche.

Sire Peter est obsédé par la pureté et la moralité de la chevalerie, mais plus en théorie qu'en pratique.

Ils sont rejoints par Sire Amig, Sire Robert et Sire Gwair, tous chevaliers du duc Ulfius, qui sont envoyés au château Pennith pour renforcer les troupes.



Sire Robert est un vieux chevalier qui vit un peu dans le passé et qui voit son rôle comme le gardien du droit chemin.

Sire Amig est jeune et récemment adoubé. Il a trop entendu de légendes sur les chevaliers qui ne correspondent pas à la réalité.

Sire Gwair est le courtisan typique, rusé et qui pense surtout à lui même.

Ils sont aussi rejoints par Sire Ieuan, un chevalier errant, qui a entendu l'appel du duc Ulfius et qui recherche l'aventure. Sire Ieuan a été kidnappé et élevé comme un saxon jusqu'à ce qu'il puisse rechercher ses vrais parents. Bien qu'il ait retrouvé sa famille il ne fut jamais accepté et maintenant travaille comme un mercenaire sans grand sentiment de loyauté.

## En route vers le château Pennith

C'est la fin de l'après-midi, quand les joueurs traversent la forêt vers le château Pennith. Le ciel se couvre et un brouillard venant de la côte obscurcit la forêt. *[succès en perception : ce n'est pas normal pour cette période de l'année]* Les joueurs doivent avancer lentement à pied avec des torches allumées *[sinon jet d'équitation]*.

Comme vous sortez des arbres, vous voyez les contours du château Pennith gardant le sommet de la falaise contre vents et marées. Des bruits métalliques et des hurlements portés par le vent attirent votre attention vers la plage, en bas de la falaise.

Les joueurs arrivent en plein milieu d'un raid saxon. Une tempête a amené un étrange brouillard qui cache le nombre des attaquants. Lord Pennith *[jet d'héraldique]* a rejoint la bataille, encourageant ses forces dont le moral a été sapé par cet étrange brouillard. Encouragez les joueurs à rejoindre la mêlée.

Mais au moment où ils pourchasseront des adversaires, le brouillard se fera de plus en plus

épais et ils perdront leur chemin. Les saxons et les chevaliers passeront devant eux comme dans un rêve.

En grimpant sur une position plus élevée, les joueurs arriveront dans un espace dégagé où un groupe de guerriers saxons, un individu étrangement habillé (voir les stats de Gardeth) et une femme magnifique (voir les stats de Lady Rosaline) marchent d'un pas pressé. Gardeth, se rendant compte que l'invasion a échoué, a réussi à capturer Lady Rosaline pour fuir en toute sûreté.

Quand les joueurs les verront, Lady Rosaline se retournera et criera à l'aide. Gardeth essaiera de garder Lady Rosaline en otage, mais après que les joueurs auront tués les guerriers saxons, il s'enfuira pour apparaître plus tard.

## 6 guerriers saxons :

Tai 12	Dégâts 4 D6
Dex 10	Vitesse 3
For 12	PdVie 24
Con 12	Etourdissement 12
App 8	Armure 4/10
<b>Compétences</b>	Hache 11, Epieu 8

**Notes :** ils fuiront dès que la moitié des guerriers sera hors de combat. Le score d'armure incluse le bouclier (+6).

Aucun joueur ne devra être blessé dans cette bataille. Chaque joueur chevalier lancera 3D6 pour savoir qui sera celui qui sauvera Lady Rosaline, ce chevalier recevra l'amour de Rosaline pour cet acte. Lady Rosaline est très reconnaissante et demande aux joueurs de l'escorter jusqu'au château de son père.

Lady Rosaline les conduira jusqu'à la herse où les écuyers remettent les choses en place. A la porte du château se trouve le nain Walch. Lady Rosaline le présente aux joueurs et lui demande des nouvelles de son père.

Le nain répond que son père regarde les dégâts et

qu'il lui a laissé la garde du château. Et il lui propose de l'escorter jusqu'à sa chambre. Lady Rosaline décline son offre [succès en perception : elle ignore le nain / succès critique : le nain la dégoûte]. Après le départ de Lady Rosaline, Walch donnera des ordres aux écuyers pour s'occuper des chevaux des chevaliers.

## La fête au château Pennith

La bataille est terminée et les joueurs sont honorés. Ils siègent à la table du seigneur pour avoir secouru Lady Rosaline. Lord Pennith est un hôte généreux et pendant la fête des opportunités d'intrigues et de romances existent.

Les sentiments saxons de Sire Ieuan peuvent créer des altercations avec les chevaliers du château Pennith qui ont perdu beaucoup de leurs camarades.

A la table du seigneur se trouve aussi Sire Alluen qui a cette histoire à raconter : c'est vraiment dommage, que vous n'ayez pas réussi à capturer ce chien de saxon. Je n'ai jamais vu un temps pareil, un brouillard étrange et une tempête qui arrivent si rapidement. Les saxons ne combattent qu'avec des sortilèges ! Nous rencontrâmes un énorme guerrier saxon. Il fallut trois chevaliers pour en venir à bout et quand nous ouvrimus son casque des vapeurs putrides s'en échappèrent.

Si les joueurs questionnent Alluen, il restera très vague sauf pour dire que Gerdeth est coupable des plus grandes sorcelleries. Les restes du guerrier saxon ont été immédiatement brûlés.

Soudain le bruit des réjouissance s'arrête brutalement car 2 chevaliers trempés entrent en traînant un prisonnier enchaîné. Le prisonnier a été visiblement battu sévèrement. Ils lâchent le prisonnier brutalement et Lord Pennith demande le silence.

"Que signifie cette intrusion ?" Un des chevaliers répond : "Sire, nous avons trouvé cet homme s'échappant dans un bateau, 4 ou 5 saxons l'aidant à fuir. Mais nous avons réussi à le capturer. Nous

pensons que c'est leur chef." L'autre chevalier se baisse vers le visage du prisonnier et le montre à la lumière. Lady Rosaline s'évanouit.

Le prisonnier est le sorcier Gardeth. Sire Ieuan reconnaîtra Gardeth (note n°1). Une fois que le bruit se sera apaisé, un des 2 chevaliers demandera à Lord Pennith s'il doit tuer le saxon sur l'heure. Lord Pennith décide que les joueurs ont aussi le droit de juger le prisonnier et il leur demandera chacun à leur tour leur sentence.

Si la majorité est pour la mort, l'exécution aura lieu le lendemain matin et la fête pourra continuer. Dans tous les cas le prisonnier sera enchaîné à un mur. Lord Pennith demandera à Sire Alluen de se rendre à Silchester pour annoncer au duc Ulfius ce qu'il s'est passé la veille.

Les joueurs dormiront dans la salle principale avec les autres chevaliers. Un somnifère a été versé dans le vin par un traître.

## Le lendemain

Les joueurs sont réveillés par des cris de femmes. Se levant péniblement ils découvrent que leurs épées ont été plantées dans le bois au-dessus de leur tête. Les lames des épées sont couvertes de sang. En s'asseyant les joueurs verront une scène de carnage et aussi que leurs vêtements sont couverts de sang.

Des gens ont été égorgés, des membres coupés et plus important le prisonnier s'est échappé. Tout le château est rempli de cadavres. Les joueurs rencontreront peut-être un groupe de villageois dans le château. Ils sont conduits par Sire Alluen qui est revenu avec plusieurs autres chevaliers (supérieurs en nombre aux joueurs).

Sire alluen est visiblement choqué par les événements. Les paysans sont en colère et les coupables sont tout désignés. Puis un cri viendra de la chambre de Lady Rosaline. Une jeune femme morte gît avec une épée dans le dos, à côté d'elle un message en latin (noten°2).



Les joueurs ne sont pas tout à fait tirés d'affaire et Sire Alluen décide de leur sort : " Quelque chose de démoniaque s'est passé ici et je ne comprends pas quelle est votre relation avec ce chien de saxon. Cependant, votre chemin a croisé celui du démon. Laissons Dieu être votre juge. Partez et ne revenez qu'avec la tête de Gardeth en haut d'une pique".

Suivant leur honneur, les joueurs n'auront pas d'autre choix que de se rendre au château Cynric. Quatre des chevaliers qui accompagnent Sire Alluen partiront aussi mais pour des directions différentes pour réaliser cette quête.

## Le départ

Les joueurs ne connaissent pas grand chose sur le château Cynric, mais la rumeur dit qu'il se trouve dans le Wessex, contrôlé par les saxons. Cet endroit est couvert de forêts, et les joueurs pourront y rencontrer des éclaireurs saxons (voir plus bas pour les stats).

Une rencontre dans les bois.

Après quelques heures de voyage [succès en perception : la forêt est trop calme], les joueurs entendront un chien hurler sur leur gauche. Un autre chien lui répond sur la droite. Puis d'autres hurlements se font entendre et les joueurs se rendent compte que les chiens les chassent.

Ce ne sont pas des chiens ordinaires, ils sont plus gros et leurs yeux sont rouges. Douze chiens apparaîtront soudain par la gauche et attaqueront [*succès en équitation : le joueur garde le contrôle du cheval*].

Les chiens combattront jusqu'au dernier qui s'enfuira par la droite. Si les joueurs restent inactifs, d'autres chiens apparaîtront mais ignorerons les joueurs et se lanceront à la poursuite de l'autre chien vers la droite.

Des cris et des aboiements montreront aux joueurs que quelque chose se passe dans les bois à droite. Les bois sont très denses et les joueurs ne peuvent y aller qu'à pied. En marchant ils seront souvent

attaqués par des chiens.

Au bout d'un moment, ils arriveront dans une clairière qui comporte un cercle de pierres levées. A l'intérieur du cercle, maniant une épée, se tient une silhouette ensanglantée, un bras lacéré. Autour de lui se trouve un groupe de chiens [jet de perception réussi : ils n'entrent pas dans le cercle de pierres]. Au bout d'un moment les chiens se rendront compte de ce problème et partiront. Les joueurs pourront alors parler librement à Hobriu.

## Les chiens démons

Tai 14	Dégâts 4 D6
Dex 12	Vitesse 3
For 10	PdVie 26
Con 12	Etourdissement 14
App -	Armure 2
<b>Compétences</b>	Crocs 15
<b>Renommée</b>	30 pts par chien tué

La silhouette ensanglantée est Hobriu, un Jute qui fuit les saxons du Wessex et qui se rend dans le Kent. Son groupe a été décimé par des monstres, et seul Hobriu s'en est tiré (les frappant avec du bois d'aubépine). Depuis les chiens l'attaquent toutes les nuits.

Si les joueurs le questionnent sur le château Cynric il leur dira qu'il se trouve à une heure de cheval à l'ouest. Cependant il refusera de les accompagner. Chaque joueur devrait prendre du bois d'aubépine (il y a des buissons tout près).

## Le lac Cynric

C'est en fin d'après-midi que les joueurs atteignent un assez grand lac d'où s'échappent des racines menaçantes couvertes de mousse. Au centre du lac se dresse un château sur une île. Sur la rive attend un bateau. Dans celui-ci il y a une silhouette encapuchonnée qui tient une perche. Le bateau est le seul moyen de traverser le lac. Il est juste assez grand pour contenir tous les chevaliers mais pas



leurs chevaux.

Une fois que les joueurs seront dans le bateau, le batelier commencera à utiliser sa perche lentement. Le batelier ne répondra à aucune question et sera toujours encapuchonné. Si les joueurs enlèvent sa capuche ils verront un visage vert pâle *[si un joueur est mort, il sera réincarné dans ce zombie. Sinon cela peut être Hobriu, Lord Pennith ou Sire Alluen]*.

A partir du moment où ils sont dans le bateau, les joueurs ne peuvent plus revenir en arrière. Si les joueurs essayent de nager vers le rivage quelque chose leur agrippera les jambes, les forçant à revenir dans le bateau.

## Le château Cynric

Le bateau accostera à une jetée et attendra. Les joueurs se trouvent alors devant une grande porte en bois et le seul moyen de progresser est de frapper à la porte.

Après un moment, la porte sera ouverte par Walch, le nain du château Pennith (et aussi le traître qui a mis la drogue dans le vin). Il sera assez moqueur vis-à-vis des joueurs disant sa surprise de les voir ici. Il était malade et fatigué d'être traité comme une bête curieuse. Si les joueurs essayent de frapper Walch, il utilisera sa grande dextérité pour fuir. Quoiqu'ils fassent, ils se retrouveront dans le hall principal.

Comme vos yeux s'accoutument à la lumière des torches, vous remarquez les dessins et les runes païens qui ont été dessinés sur le sol en terre. Droit devant vous, sur une estrade, se trouve une chaise en bois. Dans les angles de la pièce se trouvent 4 cages en métal rouillé. A l'intérieur il y a la forme désarticulée de ce qui était autrefois un être humain *[un jet de reconnaissance réussi : ce sont les 4 chevaliers qui sont partis pour la même quête] [un jet de courage réussi : le chevalier contient sa peur / raté : le chevalier essaye de fuir mais la porte est fermée de l'extérieur]*.

Soudain les tapisseries derrière l'estrade s'ouvrent

laissant apparaître Lady Rosaline. Ses yeux sont fixés sur un bol en bois fumant qu'elle porte prudemment. Derrière elle se tient le sorcier Gardeth. Il s'avance et s'assoit sur la chaise. "Maintenant, je vous ai tous." Si les joueurs le menacent, il leur dira simplement "Pauvres fous ! Pensez-vous vraiment que je vous ai laissé entrer dans mon domaine si vous étiez une menace pour moi. Non, vous allez mourir ici".

Gardeth croise ses doigts et une froide torpeur envahit votre tête. Vos bras et vos jambes commencent à être lourdes comme du plomb et vos épées tombent au sol à vos pieds. Le froid dans vos têtes prend possession de votre esprit et enlève toute pensée *[un jet de piété cassera l'enchantement de même que toucher les autres joueurs ou attaquer Gardeth]*. Casser l'enchantement contrariera Gardeth.

Si les joueurs essayent de l'attaquer, il touchera le front de Rosaline. Rosaline boira d'un coup le liquide jaune du bol. Elle s'avancera les bras tendus criant dans un étrange langage. Lentement, les chevaliers dans les cages s'animeront et attaqueront les joueurs. Ce sera une dure bataille avec plusieurs victimes. Une fois la bataille gagnée, les joueurs trouveront Rosaline morte sur l'estrade avec des blessures identiques à celles des chevaliers morts-vivants.

## 6 chevaliers morts

Tai 14	Dégâts 4 D6
Dex 11	Vitesse 1
For 11	PdVie 28
Con 14	Etourdissement 14
App -2	Armure 10
<b>Compétences</b>	Epée 15
<b>Renommée</b>	80 pts chacun

Notes : ils se guérissent 4pv par round et peuvent se régénérer. Ils ne peuvent être tués que par des coups avec un bâton d'aubépine. Chaque blessure qu'on leur fait se répercute sur Rosaline.



## Un marché

Gardeth essaiera de passer un marcher contre sa vie : "Elle n'est pas morte, car rien ne meurs vraiment dans mon domaine. Avec du pouvoir n'importe qui peut revenir du royaume des morts. Mais avec la mort il y a toujours un prix à payer. Jurer sur votre honneur de quitter cet endroit et de ne jamais revenir et j'insufflerai une nouvelle vie en elle."

Si les joueurs le jurent, Gardeth sera fidèle à sa parole. Il prendra le bol et versera du liquide jaune dans la bouche de Rosaline. Elle se réveillera mais restera dans un état catatonique. Si les joueurs ne respectent pas leur parole, Rosaline les attaquera et chaque joueur perdra 1-2 points d'honneur. Quand les joueurs retourneront avec Rosaline dans un état catatonique et sans prisonnier ils seront les bienvenus mais leur quête aura échoué. Rosaline étant l'héritière du château Pennith, un des joueurs peut demander sa main et ainsi réclamer le château.

Si les joueurs refusent le marché, Gardeth essaiera de fuir et les joueurs seront libres de le tuer ou de le capturer. S'il est tué, le château s'enfoncera lentement dans les marais du lac, entraîné par les racines. Les joueurs auront le temps d'aller jusqu'au bateau. A leur retour les joueurs seront disculpés s'ils ont le prisonnier ou sa tête et le corps de Lady Rosaline aura un enterrement chrétien.

## Les personnages Non Joueurs

### Gardeth le Nécromancien

Tai 10	Dégâts 3 D6
Dex 10	Vitesse 2
For 10	PdVie 25
Con 13	Etourdissement 10
<b>App 10</b>	<b>Armure 2</b>
<b>Compétences</b>	Bâton 12, nécromancie, paralysie et toute autre chose appropriée.
<b>Renommée</b>	200 pts pour l'avoir tué

*Notes :* Gardeth est un saxon solitaire, qui n'a prêté allégeance à quiconque, sauf peut-être aux forces du mal d'où il tire son pouvoir. Il a été banni par les clans saxons, et il a réuni une petite armée de guerriers qui le suivent car il peut rendre la vie aux morts. Maintenant, les seigneurs saxons ont peur de lui.

### Lady Rosaline, fille de Lord Pennith

Tai 10	Dégâts 3 D6
Dex 13	Vitesse 2
For 10	PdVie 25
Con 15	Etourdissement 10
App 16	Armure 2
<b>Compétences</b>	Premiers soins 17, Danse 14, Courtoisie 12
<b>Renommée</b>	250 pts

*Notes :* Lady Rosaline, la seule fille de Lord Pennith est d'une beauté stupéfiante. Ses longs cheveux roux trahissent ses origines celtes et son tempérament vif. Etant le seul enfant d'un Lord, elle est très indépendante pour une femme de son temps.

### Walch le nain

Tai 8	Dégâts 3 D6
Dex 14	Vitesse 2
For 9	PdVie 23
Con 15	Etourdissement 8
App 6	Armure 4
<b>Compétences</b>	Premiers soins 17, Danse 14, Courtoisie 12
<b>Renommée</b>	10 pts pour le tuer

*Notes :* il est gardé comme une curiosité au château alors qu'il se sent des capacités d'administrateur. Toutes ces années ont fait grandir en lui un énorme ressentiment envers Lord Pennith, et un terrible désir de Lady Rosaline.

### Sire Alluen ou tout autre chevalier





Tai 14	Dégâts 5 D6
Dex 11	Vitesse 2
For 14	PdVie 28
Con 14	Etourdissement 14
App 11	Armure 12/6
<b>Compétences</b>	Epée 18
<b>Renommée</b>	2150 pts

#### *Note n°1 Osric :*

Vous vous souvenez maintenant de Gardeth. C'était un nom utilisé pour faire peur aux petits enfants. Un nom de légende. Gardeth le sorcier, Gardeth des légendes, Gardeth le sombre. Puis il devint plus qu'une histoire. Les rapports des raids dévastateurs contre les Bretons menaçaient l'autorité de Cédric. Puis après les histoires de conquêtes vinrent d'autres rumeurs : des armes terribles, des guerriers venus des mondes souterrains aux pratiques immondes. Cedric a fait la guerre contre Gardeth et le sorcier a fui. Maintenant apparemment il revient...

#### *Note n°2 (en latin) :*

Vous apprendrez à maudire le jour où vous avez osé me juger, car je verrai vos familles assassinées, vos maisons détruites et vos champs dévastés ; mais avant cela, vous hurlerez et m'implorerez pour mourir, car je vous ai réservé un sort spécial : les chevaliers-juges. Lady Rosaline et moi vous attendons au château Cynric. Le marché est simple : vos vies contre celle de Lady Rosaline. Bien sûr, si vous n'êtes pas les couards que vous semblez êtres...

## Les personnages Joueurs

### Sire Amig

Vous venez juste d'être adoubé et c'est votre première aventure. Il vous tarde de chevaucher dans la campagne. Vous n'y croyez pas encore mais c'est finalement arrivé : une quête avec d'étranges créatures à tuer, des chevaliers félons à vaincre, et surtout de belles damoiselles à sauver. La tête toujours dans les nuages, d'après Sire Robert, et

c'est vrai. Il n'est pas si méchant bien qu'il joue avec vos nerfs de temps en temps.

Sire Robert vous a demandé de l'accompagner au château Pennith pour renforcer ses troupes. Ce château ne doit pas tomber aux mains des saxons car il serait très difficile à reprendre et jouerait le rôle de base avancée pour envahir Salisbury. Sire Gwair et d'autres chevaliers de Windsor (Sire Ieuan, Sire Domicus et Sire Peter) vous accompagnent. Sire Ieuan porte ses cheveux à la mode saxonne. Etrange ! Il y a visiblement un contentieux entre Sire Ieuan et Sire Domicus car ils ne se parlent pas beaucoup. Sire Peter est un chevalier d'excellente extraction d'après sa prestance.

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)

### Sire Robert

Vous êtes un vénérable chevalier à moitié retiré après de longues années d'activité. Vous avez vu passer les chevaliers et les choses étaient beaucoup plus simples quand Uther était Roi. Au moins vous saviez où étaient vos ennemis. Maintenant toute l'Angleterre est sur le pied de guerre. Et, les raids saxons deviennent de plus en plus osés, menaçant peut-être bientôt les murs de Silchester. Ça ne serait pas arrivé du temps de votre père.

Peut-être auriez-vous dû avoir des enfants mais l'entraînement des écuyers, les batailles etc. ne vous ont pas permis de garder du temps pour vous. Les écuyers d'aujourd'hui pensent plus aux jeux et aux sports qu'à s'entraîner. Mais que peut-on attendre quand les chevaliers n'agissent pas mieux que des bandits. Plus de respect, C'est le problème. Bien sûr, vous essayer de les garder dans le bon chemin. Amig est le pire, il ne peut se concentrer sur ce qu'il fait. Il pourrait être un bon chevalier s'il le voulait.

Gwair est un petit crapaud, toujours vous hurlant des ordres. Il a la capacité "surnaturelle" d'être partout à la fois, toujours à vous regarder avec une petite grimace. Pourquoi le Duc Ulfius l'a pris en confiance est un mystère. Si Uther était encore là, Gwair serait le bouffon du roi.



Le Duc Ulfius vous a demandé de conduire une mission vers le château Pennith pour renforcer ses forces. Ce château ne doit pas tomber aux mains des saxons car il serait très difficile à reprendre et jouerait le rôle de base avancée pour envahir Salisbury. Sire Gwair, Sire Amig et d'autres chevaliers de Windsor (Sire Ieuan, Sire Domicus et Sire Peter) vous accompagnent.

Sire Ieuan porte ses cheveux à la mode saxonne. Etrange ! Il y a visiblement un contentieux entre Sire Ieuan et Sire Domicus car ils ne se parlent pas beaucoup. Sire Peter est un chevalier d'excellente extraction d'après sa prestance.

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)

### **Sire Gwair**

Être un chevalier a tous les avantages et les bénéfices dont vous rêviez : la belle vie, une bonne nourriture, des femmes et de l'argent. Vous avez gagné une position de relatif pouvoir à la cour. Et ça vaut le coup !

Cependant, les derniers événements n'ont pas été très bon à cause des raids saxons. Juste au moment où vous vouliez commencer une vie plus calme, Ulfius veut que vous accompagniez ce lourdaud de Robert et le gamin Amig pour protéger un château qui se trouve Dieu sait où.

C'est Robert qui est l'instigateur de tout cela. Vous ne lui avez jamais fait confiance. Mais il est encore adroit avec une épée. C'est votre devoir de suivre le groupe mais vous ne voulez pas prendre le moindre risque personnel.

Trois chevaliers de Windsor vous accompagnent. Sire Ieuan porte ses cheveux à la mode saxonne. Etrange ! Il y a visiblement un contentieux entre Sire Ieuan et Sire Domicus car ils ne se parlent pas beaucoup. Peut-être pourrez-vous utiliser ça à votre avantage. Sir Peter semble être cultivé, et où il y a une culture il y a argent.

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)

### **Sire Domicus**

La fière tribu des Trinovantes, dernier vestige de noble sang romain, fut conquise en 485 par une horde saxonne. Votre peuple a été dispersé aux 4 vents. Votre héritage fut volé et à la place une sèbile fut placée. Votre père finalement vous porta au château Windsor et offrit son épée au Sire Herringdale pour chasser les saxons et vous avez retrouvé un foyer.

Sire Herringdale vous a demandé de répondre à la demande du Duc Ulfius de se rallier pour la bataille ; mais qui vous ont-ils donné comme compagnon : Sire Peter ! Cette poule mouillée ne reconnaîtrait pas la bonne extrémité d'une épée s'il s'asseyait dessus. Peut-être que plusieurs nuits à la belle étoile l'endurciront.

Votre mission est d'accompagner 4 chevaliers : Sires Robert, Amig, Ieuan et Gwair au château Pennith, qui doit être attaqué par les saxons d'un jour à l'autre. Quelle troupe ! Sire Ieuan a l'audace de porter ses cheveux à la mode saxonne, Sire Amig est un gamin, Sire Robert est un vieillard et Sire Gwair se désintéresse de la mission.

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)

### **Sire Peter**

Vous êtes le fils illégitime de Gilles Duc Renaud, chevalier et amant secret de la moitié des dames anglaises, d'après elles. L'illégitimité n'était pas une souillure pour vous : le roi Arthur était illégitime.

La chevalerie est un ordre sacré et permet à l'homme de s'élever. Elle est un idéal plutôt qu'une excuse des mercenaires pour tuer et piller.

Sire Herringdale, un bon seigneur, vous a ordonné ainsi qu'à l'austère Sire Dominicus d'apporter votre soutien au Duc Ulfius. A peine arrivé là-bas l'ordre tombe de protéger le château Pennith. Vous vous souvenez vaguement de Lord Pennith, il avait pas une fille ?..

Le Duc Ulfius a aussi envoyé Sire Robert, un dur à cuire ; Sire Amig un jeune chevalier dont c'est probablement la première aventure, Sire Gwair est un petit crapaud nuisible et Sire Ieuan une énigme





totale, tresses saxonnes et armes romaines. Une troupe étrange !

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)

### **Sire Ieuan**

Votre peuple, les Regenes, a été chassé de son pays quand vous étiez jeune et devint les Exilés Regenes, un clan éparpillé à travers l'Angleterre.

Vous avez été capturé par les Saxons mais malgré les légendes à leur sujet, les Saxons ne mangent pas d'enfants. Ils les évaluent comme la mesure de la richesse de leur tribu. Votre sang noble pouvait aussi servir de rançon, bien que sans terre elle soit minime. Ils vous ont donné un nouveau nom : Osric. Vous avez été accepté par le clan.

Vous avez réussi à vous échapper pour retrouver

vos parents. Votre père était mort, votre mère, plus jeune, s'était remarié et élevait 3 nouveaux enfants. Il n'y avait pas de place pour un enfant prodigue. Donc vous êtes parti en gardant vos 2 héritages : la cote de mailles de votre père et la coiffure saxonne.

Vous avez décidé de vous lier au Duc Ulfius qui semble être un homme bon. Vous avez entendu parler de la mission du château Pennith et ça ne vous ferait pas de mal d'avoir un peu d'exercice. Donc vous fûtes volontaire.

Avec vous, de Silchester, il y a sire Robert un vieux chevalier, Sire Amig un garçon et Sire Gwair une fouine sournoise. De Windsor viennent Sire Domicus un raseur et Sire Peter au nom français vaguement noble. De quoi faire rire.

[Sa feuille de personnage est dans la galerie.](#)