

L'aventure de l'Oiseau de Feu

An de grâce 494

Synopsis : Ce scénario se déroule à la fin du règne d'Uther, et est conçu pour 4 à 5 écuyers en âge d'être adoubés qui le seront normalement à la fin de ces événements. Partant du Wessex, une bande de Saxons s'emploie à capturer les forts de la région ouest de Logres au moyen d'une ruse peu commune. En effet, ses membres s'infiltrèrent dans les places fortes en se mêlant aux paysans qu'ils ont attaqués et forcés à demander asile au seigneur local. La nuit venue, les Saxons qui sont entrés dans le fort lâchent un oiseau magique en guise de signal d'attaque à l'attention de leurs complices qui attendent dans l'une des forêts avoisinantes.

L'aventure débute lorsque les réfugiés d'un village situé à quelques lieues du fort de Warwick viennent demander asile au seigneur des PJ. Ces derniers devront découvrir le stratagème des Saxons et déjouer leur plan avant qu'il ne soit trop tard.

I. Warwick et ses gens

Le fort de Warwick est situé au nord ouest du royaume de Logres, dont le Grand Roi Uther assure l'unité depuis maintenant 14 ans. Appartenant au comte de Wuerensis, le fort de Warwick est un vieux château sur motte récemment agrandi abritant une écurie, une forge et un moulin à eau.

Le comte assure l'autorité du Pendragon sur la région environnante comprenant 3 petits villages qui apportent notamment leur blé à moudre au meunier du fort.

Les installations de Warwick abritent 8 chevaliers et le comte, 10 écuyers (dont les joueurs, le comte ayant 2 écuyers à son service), 5 gardes (piétons), 4 pages, 1 forgeron et son fils, un meunier, un palefrenier et son fils, ainsi que les femmes et enfants de tout ce petit monde, soit au total une bonne soixantaine de personnes.

Les personnages sont des écuyers en âge de devenir chevaliers. Ils vivent avec leur chevalier qui est soit un oncle, un cousin ou encore leur parrain s'ils sont chrétiens.

II. Entraînement et jouvencelles

Un matin du mois d'octobre, les chevaliers des joueurs ont décidé de s'entraîner dans la plaine environnant le fort. Les rumeurs d'incursions saxonnes se font de plus en plus insistantes, et le comte de Wuerensis tient à ce que ses chevaliers restent alertes.

De la bruine tombe légèrement, le sol est quelque peu détrempé, et des lambeaux de brume persistent à s'accrocher dans les arbres des bois proches.

Les PJ doivent apporter l'équipement de leur chevalier respectif ainsi que le leur jusqu'à lieu d'exercice, situé à 1 km du fort. Là, ils doivent équiper leur mentor et les assister en cas de besoin.

Pour commencer, les quatre chevaliers se battent « pour l'amour » avec des armes émoussées : lance, épée, et dague.

Ensuite, c'est au tour des écuyers de combattre entre eux, sous les conseils ou les invectives de leurs chevaliers. Les chevaliers qui ont été battus précédemment sont d'ailleurs beaucoup plus hargneux dans leurs paroles et seront d'autant plus fiers si leur écuyer bat tous les autres.

A la fin de l'entraînement, les chevaliers confient leur équipement à leurs écuyers puis rentrent directement à Warwick pour déjeuner. Pendant que les PJ remballent armes et armures sur leur cheval, 3 jeunes filles du fort âgées de 15 à 16 ans viennent leur apporter de l'eau fraîche. C'est l'occasion pour nos jeunes gens de compter fleurette (tests de Séduction), sachant que le plus séduisant (Apparence) a un bonus de +5 pour cette entreprise.

III. Nouveaux venus

Peu de temps après le début de ce doux intermède, les PJ sont interrompus par un bien triste convoi : une vingtaine de paysans, vieillards, adultes et enfants, escortent d'un air misérable un chariot tiré par deux bœufs sur lequel sont entassés une dizaine hommes blessés, bardés de bandages de fortune ensanglantés.

Si les PJ sont soupçonneux ou du moins attentifs, un jet réussi en Vigilance met l'accent sur le fait que seuls les hommes ont l'air gravement blessés et portent des bandages. Un succès critique fait également remarquer au PJ qu'il n'y a aucun jeune de 10 à 20 ans dans le cortège des paysans.

De même, un autre test de Vigilance indique que les femmes ont l'air plus apeurées que choquées, comme si elles craignaient encore pour leur vie...

Un vieil homme perclus d'arthrite s'avance et s'adresse d'une voix tremblante aux PJ : « Messires, nous venons d'un village situé à une journée de marche vers le couchant, sur les terres de Sire Wilkis. Nous avons été sauvagement attaqués il y a deux jours par une horde de Saxons. Nous sommes les seuls rescapés du massacre. Nous avons cherché refuge au fort de Sire Wilkis mais il était en flammes ! Nous vous demandons asile et protection Messire ! »

Tous les hommes (sauf celui qui s'adresse aux écuyers) sont des Saxons grimés en paysans blessés. Leurs armes et armures sont cachées sous le chariot qui les transporte. Ils ont juré de tuer tous les paysans si ceux-ci révèlent leur supercherie.

IV. Audience et départ

Gageons que les PJ auront respecté l'étiquette et annoncé les nouveaux venus à leur seigneur, qui acceptera de recevoir une délégation (le vieux paysan et deux « blessés » saxons qui en profitent pour inspecter les lieux) afin d'écouter leur histoire.

Tous les chevaliers y assistent, ainsi que leurs écuyers.

Après quelques questions posées, le comte de Wuerensis ordonne aux chevaliers des PJ de partir prestement au château de Sire Wilkis afin de voir si quelques survivants de sa famille auraient réussi à s'échapper.

Le comte autorise également à ce que les réfugiés campent dans l'enceinte du fort en attendant d'en savoir plus sur les événements.

Les PJ doivent donc préparer les montures et équiper leurs chevaliers (qui eux ont eu le temps de manger) et partir avec eux en direction de l'ouest. Normalement, le temps que chevaux et hommes soient prêts, le départ ne peut se faire qu'en début d'après-midi.

Juste avant de partir, l'un des PJ aperçoit une petite cage en osier dans laquelle se trouve une sorte de rouge-gorge. Le plus étrange est qu'elle semble appartenir à l'un des paysans gravement blessés.

V. Le Tertre aux Trois Noirs

Sur les indications du vieux paysan, l'expédition doit suivre l'Avon (la rivière située au sud de Warwick, plus tard baptisée Warwickshire Avon) puis, une fois arrivée au «tertre des trois noirs», bifurquer au nord en direction de la « grande forêt ».

Le voyage se déroule sans problème notable. Le tertre indiqué est un tumulus couronné de trois arbres foudroyés, calcinés. Lorsque les chevaliers y parviennent, la nuit est sur le point de tomber. Ne connaissant pas la région, il n'est pas prudent d'avancer plus loin et le camp est établi pour la nuit.

La nuit tombée, alors que les hommes sont assoupis, un énorme chien noir de la taille d'un veau et aux yeux rouges surgit des ténèbres et attaque le campement. C'est le gardien du tertre : son maître y repose depuis des lustres et il compte bien faire déguerpir tout intrus qui ose s'y arrêter. Une malédiction du trépassé a ensorcelé son fidèle chien qui est lié à ces lieux et seule sa mort le délivrera de cette tâche.

Grand chien noir

TAI 22 DEX 18 FOR 15 CON 15 Vitesse : 7
Dégâts : 4D6 Armure : 10 Points de vie 37 Blessure grave : 15 Inconscient : 9
Chute : 22
Attaque : Morsure 10
Modificateur en Valeureux : -5
Gloire pour le tuer : 50

Un fois la bête occise, celle-ci vieillit à une vitesse ahurissante pour finir en poussière. Puis, au sommet du tertre apparaît le même chien mais d'une taille raisonnable et nimbé de lumière. Il aboie joyeusement à l'adresse des joueurs, puis disparaît dans la nuit. Il est enfin libre.

VI. Jusqu'au château de Sire Wilkis

Au petit matin, les PJ et leurs chevaliers reprennent la route en direction du château de Sire Wilkis. En chemin, ils trouvent le village des réfugiés de la veille. Le vieillard semble avoir dit vrai : des cadavres jonchent les rues ou le sol des huttes.

Un jet en Vigilance réussi révèle que certains paysans ont leurs habits étrangement découpés de telle sorte que des bandes de tissus en ont été extraits.

Les Saxons ont découpé ces habits qu'ils ont trempés dans le sang de leurs victimes afin de se grimer en blessés.

Si les PJ n'ont toujours pas compris le stratagème des Saxons ou n'en ont pas fait part à leurs chevaliers, ils parviennent 1 heure plus tard à la demeure de Sire Wilkis. Situé à l'orée de la forêt, le château était en fait une grande bâtisse faite de bois et de pierres avec plusieurs dépendances en rondins. Il ne reste désormais que les murs bas de pierre, le reste n'étant que cendres et débris. Une odeur épouvantable de cadavres carbonisés hante les lieux et il faut réussir un jet de Valeureux à -5 pour ne pas défaillir en inspectant les lieux. Mêlés aux cendres, certains objets permettent d'identifier des pièces d'armure et d'armes, ainsi que quelque bijou féminin.

Un jet de Chasse réussi (si les PJ ne réussissent pas, un chevalier y parvient) permet de repérer une traînée de sang qui aboutit à un buisson épineux dans lequel est caché un jeune garçon grièvement blessé au cou. Celui-ci est très faible, et ne parvient à dire dans un ultime souffle : « Les paysans... l'oiseau de feu... un signal... ».

Un second jet de Chasse réussi révèle une piste menant à 300 mètres à l'intérieur de la forêt où il semble qu'au moins une dizaine d'hommes et de chevaux y ont stationné pendant plusieurs heures. Aucune trace de feu n'y est découverte, mais quelques os rongés et excréments trouvés dans la zone attestent cette thèse.

Aucun survivant n'est donc retrouvé et il ne reste plus qu'aux chevaliers et à leurs écuyers à revenir à Warwick afin de faire leur rapport.

VII. Retour à Warwick

Selon le moment où les PJ et leurs maîtres rentrent au fort (ils ont été jusqu'au château de Sire Wilkis ou bien ils sont revenus précipitamment suite aux indices trouvés), voici le déroulement de l'attaque des Saxons si personne ne perturbe leurs plans :

- 1 – A la nuit presque tombée ou au lever du soleil, les 6 Saxons infiltrés parmi les paysans s'équipent avec les armes et armures cachées sous le chariot qui les a amenés puis, silencieusement, se débarrassent des deux piétons qui gardent le portail principal et de tout autre sentinelle éventuelle (les PJ ?).
- 2 – Le Saxon qui cachait la cage en osier (cf. IV) l'ouvre et laisse s'envoler le rouge-gorge qu'elle contenait. Celui-ci s'enflamme aussitôt, décrit plusieurs cercles de feu au-dessus du camp des réfugiés, puis

plonge dans les bois avoisinants dans une traînée flamboyante. Quelques centaines de mètres plus loin, il se réfugie dans les mains d'un sorcier wotanique saxon.

3 – C'est le signal de l'assaut ! Aussitôt, une douzaine de Saxons en armes qui attendaient cachés dans la forêt avoisinante se lancent silencieusement aux portes de l'enceinte que leurs complices ont ouvertes.

4 – Les Saxons convergent alors au château proprement dit, massacrant toute opposition qui se présente sur leur chemin. L'objectif de leur chef est de faire ramener captif le comte de Wuerensis au Wessex (ce qui permettra de demander une rançon afin de financer la campagne militaire prochaine), ainsi que toute richesse transportable à dos d'homme. Un archer saxon se tient en haut du portail pour couvrir ses compagnons de ses tirs.

Évidemment, l'intérêt est que l'assaut se déclenche quand les PJ sont à Warwick. Si les PJ sont peu discrets suite à leurs soupçons, les Saxons déclenchent l'opération en avance.

Si le chevalier d'un des PJ est en danger, faites faire à ce dernier un jet de Passion (Loyauté) qui pourra l'inspirer dans l'action.

Sauf si l'attaque est avortée, un grand nombre des 8 chevaliers seront tués ou blessés pendant le combat.

Pillards saxons

TAI 15 DEX 8 FOR 12 CON 12 Vitesse : 2
Dégâts : 5D6 Armure : Cuir (3) et casque à nasal (1) + bouclier (6) Points de vie 27
Chute : 15 Blessure grave : 12 Inconscient : 7
Attaque : Épée 12, Hache 12, Arc 10
Traits & Passions : Valeureux 10, Honneur 10
Compétences : Vigilance 13
Gloire pour le tuer : 30

Chef saxon (avec les pillards à l'extérieur du fort)

TAI 16 DEX 8 FOR 14 CON 14 Vitesse : 2
Dégâts : 5D6 Armure : Cotte de mailles (5) et casque à nasal (1) + bouclier (6) Points de vie 30
Chute : 16 Blessure grave : 14 Inconscient : 7
Attaque : Épée 15
Traits & Passions : Valeureux 14, Honneur 12
Compétences : Vigilance 15
Gloire pour le tuer : 40

VIII. De nouveaux chevaliers !

Si tout se passe bien, l'attaque des Saxons sera repoussée et les PJ s'en sortiront vivants. Que le seigneur ait été enlevé ou non, tué ou non, et si bien sûr les PJ ont fait montre de bravoure, ils seront adoués chevaliers maisniers (Pendragon, p.200).