

La bataille de St Albans

Mai 495

Synopsis : Après plusieurs semaines de marche, l'armée du Duc de Clarence, à laquelle se sont joints les PJ, arrive enfin au château de Kingsbury où se rassemble l'armée d'Uther Pendragon. Après une semaine supplémentaire de préparatifs durant laquelle les joueurs vont pouvoir récupérer de leurs récentes blessures, croiser les plus grands chevaliers de Bretagne et gagner quelque Gloire à narrer leurs précédentes aventures, l'affrontement décisif avec la grande et terrible armée saxonne a lieu... ainsi que son tragique dénouement.

I. Kingsbury

Au soir du 13 mai 495, ce qui reste de l'armée du Duc de Clarence parvient enfin en vue du château de Kingsbury après un mois de marche périlleuse (cf. scénario Antique Malédiction).

Situé au beau milieu d'un paysage de plaine vallonnée appartenant au Comte d'Hertford, le château de Kingsbury est entouré de grandes levées de terre qui ceignent une haute palissade de bois. Sa fonction est de protéger la ville fortifiée de St Albans

Accueillie par le chef de la garnison, le chevalier William Easterlord, l'armée du Duc de Clarence établit son campement autour du fort.

Le soir, les chevaliers les plus proches du Duc (dont les PJ) dînent dans le bâtiment principal. Là, après avoir répondu aux questions du chevalier, ils peuvent glaner quelques informations :

- Uther est arrivé il y a 5 jours, et a installé son camp à St Albans, à 1 lieue de là (un peu plus de 2km)
- Les autres détachements se sont naturellement installés au même endroit
- On dit que depuis son arrivée, le Grand Roi prie tous les matins sur la tombe de St Alban.
- Uther est malade depuis 2 ans. Mais tout le monde espère qu'il mènera ses hommes à la bataille !

II. St Albans

Haut-lieu du christianisme romain, la ville de St Albans abrite une abbaye de bénédictins qui s'occupent entre autre de la tombe du premier martyr chrétien de Bretagne : Saint Alban, décapité il y a deux siècles. Plusieurs miracles ayant eu lieu dans la région, St Albans est également l'un des lieux de pèlerinage les plus fréquentés du pays.

Dès le lendemain de leur arrivée au château, le détachement du Duc de Clarence et les PJ reprennent la route vers St Albans qu'ils atteignent rapidement.

C'est alors un spectacle inédit qui s'offre à leurs yeux : un gigantesque camp de tentes, de parcs à chevaux et de chariots s'étend en demi-cercle tout autour des remparts de la ville.

Un jet de Bataille réussit permet d'estimer l'armée à environ 2000 soldats et chevaliers, ce qui est très rare à cette époque.

En s'approchant, les PJ comprennent rapidement que les tentes sont regroupées par « Bannière », c'est dire par chevalier vassal du Pendragon. Chaque tente arbore un étendard aux couleurs de son seigneur. L'étendard du Grand Roi, un dragon d'or sur fond azur, flotte sur le plus haut toit de la ville.

L'armée du Duc de Clarence s'installe donc dans le prolongement du camp, et aussitôt les écuyers, artisans et manants s'affairent.

Les chevaliers, eux, peuvent à loisir parcourir l'immense campement. Outre le fait qu'il croisent les chevaliers de divers duchés et comtés du royaume, ils retrouvent leur seigneur lige, le Comte de Wuerensis. Celui-ci a hâte d'entendre leurs aventures ! *(dans cette campagne, la plupart des PJ viennent de Warwick)*

III. En attendant la Grande Bataille

Durant les 7 jours qui suivent, les PJ ont l'occasion de rencontrer d'autres résidents du camp ou de la ville, assistent à l'arrivée des derniers détachements venus des terres les plus lointaines du royaume, d'entendre certaines rumeurs plus ou moins farfelues, d'assister à quelques événements publics, et bien sûr de récupérer quelques points de vie si besoin est.

Les rumeurs

- Les Saxons approchent. Par temps clair, on peut voir les feux qu'ils allument au sud. (vrai)
- On a que très rarement vu des demandes de rançon pour des nobles capturés par ces chiens (vrai; cf. Saxons !)
- On dit qu'ils dévorent leurs prisonniers après leur avoir arraché les yeux et la langue.
- Les Saxons sont menés par deux rois : Octa et Eosa. Il y a 5 ans, ils ont été défaits et capturés, mais comme ils ont été engendrés par le diable, ils se sont échappés grâce à leurs pouvoirs et reviennent se venger !
- Les Saxons ont avec eux des sorciers capables d'invoquer des démons !
- Si Dieu le veut, notre bon roi Uther sera guéri le matin même de la bataille et nous mènera à la victoire sur son meilleur chargeur !

Audience royale

Uther entend parler des joueurs par l'intermédiaire du Duc de Clarence. Les PJ ont donc la grande surprise d'être convoqués à une audience royale publique par l'un des nombreux pages du Roi.

Ils sont donc conduits au manoir de St Albans, une impressionnante bâtisse en pierre de 3 étages dont l'entrée est gardée par 2 piétons en armes. Dans la grande salle, un aréopage d'une cinquantaine de personnes (chevaliers, notables, pages, serviteurs) sont debout, discutant ou vaquant à leurs tâches. Au fond, trônent le Grand Roi Uther Pendragon et sa dame, Iguerne, assis sur deux sièges romains en bois ouvragés.

Après avoir assisté au rapport d'un éclaireur, les PJ sont officiellement annoncés par le Héraut de la cour. En s'approchant du couple royal, les PJ peuvent témoigner de l'état maladif du Grand Roi : un teint grisâtre, une silhouette voûtée, semblant respirer avec peine. Mais lorsque celui-ci leur demande de narrer leur aventure du fort Cudilius (cf. scénario Antique Trahison), sa voix est puissante, assurée, indiquant une puissante force d'âme et une volonté de fer.

Les PJ qui prendront la parole à cet instant doivent effectuer un test en Valeureux. Si celui-ci est raté, ils sont impressionnés par les circonstances et le couple royal : les **Points de Gloire** gagnés lors de cette narration (160 pts) seront réduits de moitié (80 pts) si un test d'Éloquence ou de Composition est également raté.

Démonstration de fauconnerie

Durant son voyage au sein de l'armée du Duc de Clarence, l'un des PJ s'est fait connaître par l'entraînement de son jeune faucon qui en a étonné plus d'un. Ceci est parvenu aux oreilles de quelques chevaliers de renom qui l'approchent pour lui demander une démonstration.

Ceci fait, un concours amical est improvisé avec deux autres chevaliers venus de Silchester et de Lindsey, également connus pour pratiquer ce singulier dressage. Le gagnant gagne 30 points de Gloire (les deux adversaires ont 12 et 13 en Fauconnerie).

Les trois fils du Comte de Rydychan

Parmi les tentes du camp, les PJ peuvent reconnaître (jet en Reconnaître) les armes du Comte Rydychan, chez qui ils ont passé 3 jours lors de leur halte à Oxford. Ayant discuté avec la fille du Comte ces jours là, ils peuvent tout à fait aborder ses frères, ne serait-ce que pour leur apporter quelque nouvelle par courtoisie.

Lors de la bataille de Saint Albans, tous les fils du Comte de Rydychan seront tués au combat. Quelques mois plus tard, le Comte lui-même décèdera. Profitant de la période de chaos qui s'installera en Bretagne, trois hommes sans scrupules s'empareront des terres de Rydychan, obligeant la jeune comtesse à s'exiler. Voir L'enfant Roi.

IV. Veillée d'arme

Au matin du 21 mai 495, Uther Pendragon a décidé d'engager la bataille qui décidera du sort des Kymriques. Ses hérauts parcourent aussitôt la ville et le camp afin d'annoncer à tous que le Grand Roi les emmènera au combat le lendemain. Un lourd silence accueille la nouvelle, mais bientôt chacun s'affaire afin de se préparer à la bataille : les dernières armes sont réparées, les armures graissées, les chevaux soignés...

En fin d'après-midi, le Grand Roi adoube publiquement une dizaine d'écuyers. Mais rapidement, il doit s'aliter après de nombreux signes de fatigue (vertiges, sueurs).

La nuit est plutôt calme. Ceux qui ne peuvent dormir – soit une bonne moitié des hommes – restent à discuter près du feu ou bien vont prier à l'abbaye dont les moines et prêtres restent à disposition pour les confessions ou toute autre demande.

V. Vers le combat

Aux premières lueurs du 22 mai 495, la levée d'armes s'effectue dans les lambeaux de brume, annonçant une journée ensoleillée.

Une messe collective assurée par 3 prêtres et une vingtaine de moines est organisée pour tous les soldats à l'extérieur du camp. Au même moment, une autre messe destinée au Grand Roi, à ses vassaux et aux notables de la ville, se déroule dans l'abbaye de St Albans.

Puis lorsque les chevaliers vassaux du Pendragon ont rejoint leur Bannière, l'armée se met en mouvement vers le sud, menée par le Roi Uther attaché sur son cheval. Au bout d'une heure de marche en colonne à travers les collines herbeuses parsemées de bois éparses, la longue colonne d'hommes en armes et de chevaux de guerre se masse au sommet d'une colline aux pentes raides.

Il faut encore une heure de plus pour que les retardataires arrivent et que toutes les bannières se mettent en ordre de bataille selon le plan du Grand Roi et de ses conseillers.

En milieu de matinée, des cris retentissent : « Les voilà ! »

Sortant de la forêt située en contrebas de la colline, l'armée saxonne se dévoile petit à petit : piétons armés de lances, d'épées et de haches, chevaliers montés et archers.

Les compagnons d'arme des PJ deviennent rapidement nerveux à mesure que l'armée ennemie se forme : Elle est deux fois plus nombreuse que la leur !

Le Grand Roi Uther Pendragon se positionne devant ses hommes et les harangue : « Chevaliers ! Fidèles sujets ! Depuis de longues années nous subissons les raids incessants des barbares saxons ! Préférant les lâches coups de main à l'honneur du champ de bataille, ils ont toujours disparu dans la nuit tels des démons que Dieu lui-même rejette de son royaume. Aujourd'hui, nos ennemis acceptent enfin de nous affronter selon les nobles lois de la chevalerie. Dieu nous offre ici l'occasion de les repousser définitivement à la mer. Combattons les le cœur empli de courage et de rage ! Pour nos familles, pour nos terres, et pour Dieu !!! »

Rapidement, son discours est relayé par ses hérauts tout au long de la ligne de bataille, et Uther rejoint sa garde à l'arrière de ses lignes afin d'observer le champ de bataille.

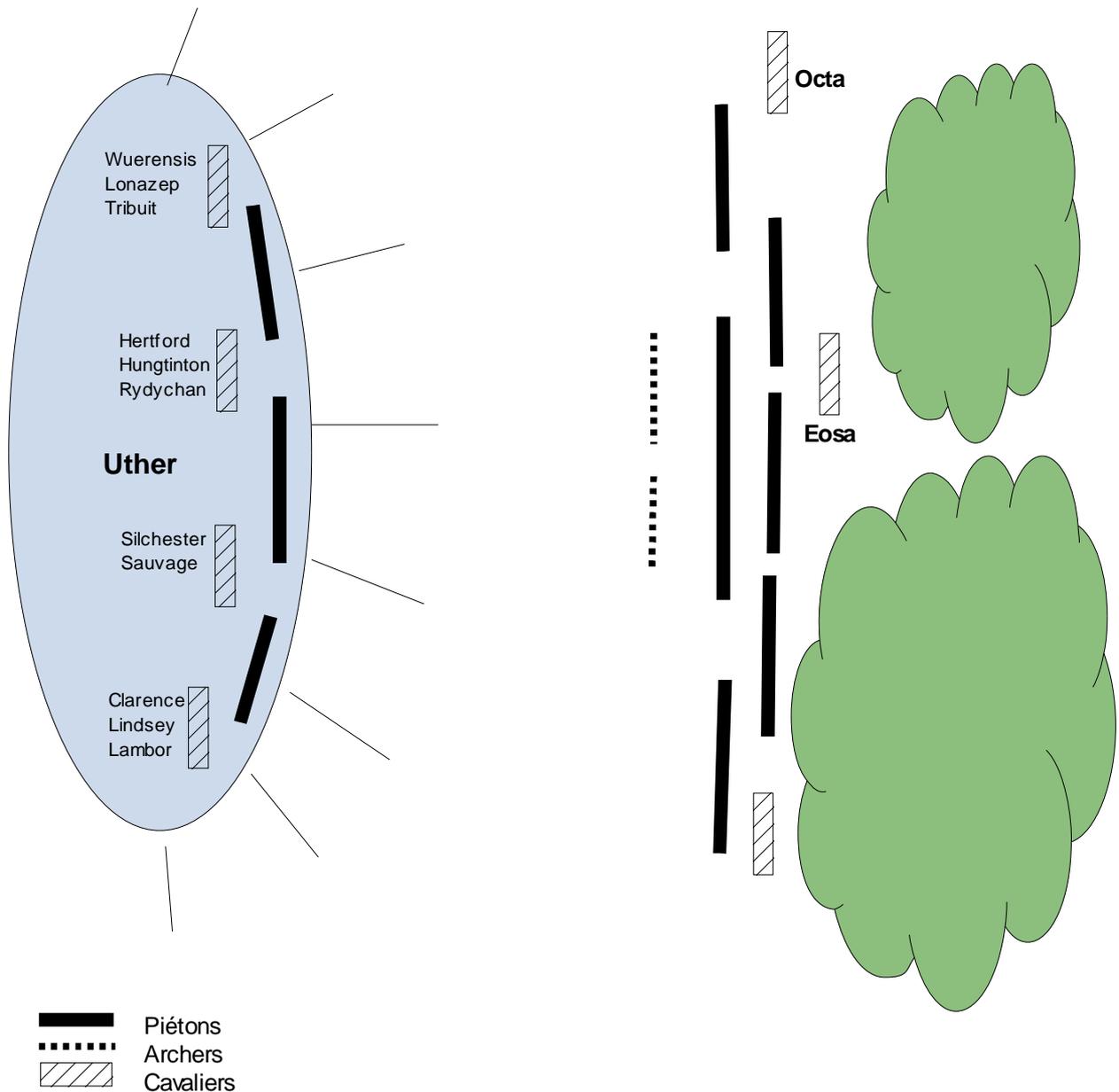
VI. La bataille de St Albans

La bataille dure 7 rounds et, étant entièrement scénarisée, il n'y a aucun jet de commandant d'armée. Néanmoins, un modificateur éventuel au jet d'évènement peut être indiqué selon le round.

Sans tactique particulière, elle consiste essentiellement en une progression des piétons saxons vers les hautes positions kymriques, une charge des chevaliers bretons, suivis de leurs fantassins dans une mêlée confuse. Le plus grand danger viendra de quelques bannières de cavaliers saxons qui menaceront de prendre la mêlée de flanc, mais la mort de l'un des deux rois saxons mettra une grande partie de leur armée en déroute, sonnant par la même leur défaite et le massacre des fuyards.

Uther Pendragon
700 chevaliers
2800 piétons

Octa & Eosa
300 chevaliers
5500 piétons



◆ Round 1

Les archers harcèlent les premières lignes bretonnes. Au bout de la 10ème volée de flèches, et malgré les ordres stricts de Uther, le détachement de cavalerie mené par les 3 impétueux fils du Comte de Rydychan dévalent la pente et chargent les archers saxons qui sont rapidement dispersés.

◆ Round 2

Les Saxons réagissent et font avancer leurs lignes de piétons qui ont tôt fait de submerger les chevaliers de Rydychan. C'est un carnage. La tête des malheureux est portée en triomphe aux rois saxons.

◆ Round 3

Enhardis, les Saxons montent à l'assaut de la colline. Uther Pendragon juge que la position est favorable et lance presque toute sa cavalerie contre la masse de fantassins saxons qui ne peuvent guère courir tellement la pente est raide et longue. Les détachements de Wuerensis et de Lonazep demeurent en réserve.

Première charge : jet de Bataille (13) du chef de bataillon sans modificateur (les Saxons sont plus nombreux mais en terrain défavorable).

◆ Round 4

Les piétons bretons se ruent dans la mêlée et appuient les chevaliers déjà engagés.

◆ Round 5

Octa lance sa cavalerie sur la droite de son armée afin de prendre l'ennemi de flanc.

Jet d'évènement à -2

◆ Round 6 *

Voyant le danger, Uther lance une contre-charge avec ses réserves : les détachements de Wuerensis et de Lonazep se ruent à l'assaut.

Première charge : jet de Bataille (13) du chef de bataillon sans modificateur (les Saxons sont plus nombreux mais en terrain défavorable).

Jet d'évènement à +2

◆ Round 7 *

Dans l'affrontement, Octa est tué. Son détachement fuit, entraînant avec lui la moitié de l'armée saxonne.

Jet d'évènement à +5

Poursuite des détachements bretons situés sur l'aile gauche.

◆ Fuite des Saxons

Eosa et ce qu'il reste des Saxons prennent également la fuite. Un jet en Bataille réussit permet aux PJ de voir le roi ennemi tourner bride. Peut-être se mettront-ils à sa poursuite ?

Poursuite des détachements bretons.

<p>* Si les PJ s'en sortent trop bien, ils affrontent un guerrier Saxon armé d'une hache et entré en frénésie berserk (PV +10, Chute +10, pas de blessure Grave ni d'inconscience, les ennemis doivent faire un test en Valeureux à -5 pour le combattre, utilise l'attaque du Berserker : subit d'abord les dégâts de son adversaire, puis attaque à +10)</p>
--

VII. Victoire !

La victoire est totale. La grande majorité des Saxons est tuée ou faite prisonnier, le roi Eosa s'est enfuit (ou tué / capturé par les PJ ?)

Les soldats blessés sont ramenés au camp de St Albans, les plus valides pillent le camp saxon et ramènent le butin au Grand Roi.

Durant les 6 jours qui suivent la bataille, l'activité des vainqueurs est consacrée au soin des blessures, à l'enterrement des morts, aux grâces rendues à Dieu, et au partage du butin : Chaque PJ survivant remporte 1 chargeur, 2 palefrois et 1D6+4 £.

Les PJ reçoivent également les Points de Gloire de la bataille : 45 points de Gloire de base par round

La veille du grand banquet qui doit célébrer la victoire, un détachement d'une cinquantaine de chevaliers quitte la ville en direction du sud : ils vont proclamer la main mise du Grand Roi sur les terres du Sussex. Déjà, les Comtes, Barons et Ducs se félicitent des nouvelles terres et richesses dont ils vont recevoir la charge. Si les PJ ont bien combattu, leurs suzerains leur font même miroiter le don d'une terre !

VIII. La fin tragique du Grand Roi

28 mai 495. Le grand banquet de la victoire se déroule dans le grand manoir de St Albans. De la fin de la matinée jusqu'à la fin de la nuit, le seigneur local a prévu moult plats (le pillage du camp saxon aide beaucoup) et nombre de divertissements : conteurs, danseurs, jongleurs, dresseurs...

Tous les chevaliers encore valides sont conviés. Chacun boit et mange à volonté, narrant leurs exploits plus ou moins exagérément, sous le regard heureux mais maladif du Grand Roi.

En milieu d'après-midi, Uther désire prendre l'air. Accompagné de son chirurgien et de quelques uns de ses plus fidèles chevaliers, il chemine péniblement le long des rues de la ville sous les acclamations des habitants. Assoiffé, il demande à deux paysans de lui servir un peu d'eau d'une source proche. Malheureusement, les deux hommes sont des Saxons infiltrés qui projetaient d'empoisonner le Grand Roi. Wotan certainement dû les entendre en amenant Uther jusque dans leurs bras !

A peine eut-il bu l'eau que les deux « paysans » lui ont offert que Uther s'effondre en grimaçant et meurt en quelques secondes.

Les chevaliers présents comprennent promptement la situation, donnent l'alerte, et poursuivent les deux Saxons qui se sont aussitôt enfuis. Rattrapés, ils sont impitoyablement massacrés.

IX. Triste retour

La nouvelle de l'assassinat du Grand Roi fait rapidement le tour de la ville et du camp militaire. C'est la consternation.

Les deux jours qui suivent sont marqués par le chagrin et l'inquiétude. Sans héritier à la couronne, les plus sages des chevaliers envisage le pire : le chaos et le morcellement du royaume !

En attendant, un conseil se réunit le troisième jour et décide de ramener le corps du roi à Logres où il devra être inhumé. Là-bas, le Collège Suprême saura désigner un nouveau Grand Roi.

L'armée royale, elle, se morcèle et les détachements regagnent leurs terres chacun de leur côté.

Revenant à Warwick ou à Cirencester, les PJ s'arrêtent à Oxford. La jeune comtesse de Rydychan apprend la double terrible nouvelle : la mort du Grand Roi, et celle de tous ses frères.

De retour dans leurs terres, les PJ passeront un hiver bien morne et triste.

X. Récompense

Seule la bataille de St Albans donne des points de Gloire.