

Les preux

par Eclat

Les promesses de trésor conduisent rarement audit trésor. Et, en ces temps de troubles sous le règne de Philippe II, dit « Auguste », les PJ en feront l'expérience, dans des aventures qui leur permettront d'entrevoir la différence entre mal et Mal.

Background historique (pour tous)

L'origine de cette histoire remonte à une quinzaine d'années sous le règne du précédent roi, surnommé « Le pieux ». Monarque guère inspiré, il conduisit le royaume au bord de la ruine en lançant coup sur coup deux croisades désastreuses. A tel point qu'au lancement de la seconde, 7 ans après la première, le roi rencontra une certaine résistance et même un début d'insurrection. Ce fut l'époque des « ni dieux ni maître ! » nommés ainsi pour leur cri de ralliement que l'église et le pouvoir étouffèrent promptement. Cette hérésie comme tant d'autres fut cautérisée par le feu, par le fer et par la foi.

Introduction

C'est dans l'ex fief d'un de ces seigneurs, le duc de Montmiraille que nous retrouvons nos héros. Ils sont tranquillement installés par une belle après-midi d'été dans l'unique auberge du petit village de Sarlat. Disons qu'ils y ont suivi Coultard, un vétéran libéré comme eux suite au décès inopiné d'un employeur qui surestima à la fois sa résistance à l'alcool et son sens de l'équilibre sur les merlons. Ce compagnon, les a guidé dans la région car il y connaît un seigneur qui, espère-t-il, trouvera à les employer.

La mission

Un grand échalas, hirsute, le poil grisonnant mais l'œil brillant, assoiffé comme après une longue route entre dans l'auberge. Après une dégustation bruyante, il avisera les joueurs et s'invitera poliment à leur table. L'homme a une affaire à proposer : un trésor ! Les conditions sont les suivantes : ils devront le trouver, tout prendre et partir avec sans en parler. Abélard explique qu'il dirige une petite communauté pacifique établie dans les ruines du château des Montmirailles où repose ce trésor qui ne peut leur valoir que des ennuis. Suite au décès d'un coreligionnaire il est dépositaire de cet embarrassant secret et de la carte qui y mène. Il propose donc de l'accompagner là bas en se faisant passer pour des ouvriers. Le jour, les joueurs travailleront à réfectionner l'ancienne hôtellerie et la nuit ils chercheront discrètement le trésor. Si cela ne leur plaît pas ils pourront partir quand ils le voudront. L'homme est sincère et croit fermement ce qu'il dit.

(Les gens du cru pourront confirmer la rumeur du trésor, le fait qu'Abélard vient régulièrement une fois par mois et qu'ils ne l'ont jamais vu parler aux étrangers. Ils ne connaissent pas sa communauté dont Sarlat n'est pas le plus proche village)

Exit Coultard disparu sans même payer sa bière après être parti pisser.

La matinée du lendemain est consacrée à divers trocs et achats de produits de première nécessité qu'Abélard charge sur deux mules pelées.

Le voyage

La marche à travers un paysage sauvage et beau prend tout l'après-midi. Enfin, l'équipée arrive nuitamment aux ruines sises sur un éperon rocheux des plus impressionnant (*Montségur*). Une silhouette en guenille les hèle avant de leur laisser franchir une passerelle branlante. Les joueurs sont invités à prendre leurs quartiers dans les ruines calcinées d'une chapelle à l'écart du reste de la communauté qui vit dans des abris de fortunes égailés le long des murs de l'ancienne cour intérieure.

Y a du soleil y a des...

Au matin, il sera évident qu'il s'agit d'une léproserie. Abélard se confondra en excuse et pour se faire pardonner offrira la carte, un petit carré de cuir moisi (*peau humaine*).

Abélard présentera les « journaliers » à la trentaine de lépreux et de lépreuses tous plus ou moins bancroches ainsi qu'à Perdu son fac-

totum et leur porte parole. Plus âgé au naturel austère il est tout aussi loquaceux mais un peu moins mal en point que ses compères.

Le jour chacun vaque à ses occupations comme d'aller laver les bandages ou ramener de l'eau de la rivière en contrebas, le puits étant à sec. Les malades éviteront tant que faire se peut les biens portants.

La confession

Au second soir, Abélard éméché confiera l'histoire du lieu aux joueurs. 12 ans auparavant le baron de Morfont mandaté par l'évêque et accompagné d'un jeune prêtre (*lui-même*) est venu assiéger cet ultime refuge des « ni dieu ni maître ». Il s'acharna vainement des mois contre les murs imprenables jusqu'à l'arrivée de la Bienlointaine, une monstrueuse catapulte qui mit en pièce les défenses. Avec des sanglots dans la voix, Abélard décrira les exactions commises après la réédification des assiégés par Morfont enragé de n'avoir pu mettre la main sur le duc ni le trésor. Soit, comment, il tortura et exécuta même ceux qui s'étaient repentis, enfermant la dame et la fille du duc dans la chapelle avant d'y bouter le feu. D'aucun prétendirent avoir été hantés longtemps après par les gémissements des malheureux. C'est pendant ces événements qu'Abélard reçut du père aveugle du duc en guise de dernière volonté l'injonction de sauvegarder le tatouage de son épaule qui recelait le secret de famille.

Traumatisé par ces horreurs Abélard se défroqua pour fonder la léproserie où depuis il se consacre aux malheureux.

La chasse au trésor

La nuit, les joueurs peuvent se consacrer à la recherche du trésor. Le plan correspond au tracé de la chapelle dont il indique une dalle. Mais il

faudra le labeur d'un homme pendant 40 heures pour déblayer suffisamment les décombres d'un côté de la chapelle. Petit détail, le tatouage est fait pour être observé inversé dans un miroir (*Si nécessaire Perdu soufflera cette idée aux joueurs*). Alors déblayez l'autre côté une fois que vous n'aurez rien trouvé.

Ensuite il faudra un jet de perception très réussi ou 4 heures d'examen minutieux pour retrouver les caractères gravés puis un jet de mécanisme réussi ou 8 heures de travail pour ouvrir la dalle.

Enfer, Morfont

Le soleil est déjà haut, les mains ampouées et les dos endoloris quand une forte troupe est aperçue qui monte vers le château. : le baron de Morfont, ses 3 dogues et 15 hommes d'armes menés par... Coultard !

La passerelle est retirée et Abélard prend position sur un vestige de la poterne.

Morfont, en armure lourde, un faciès ou affleurent vice et bestialité entamera des pourparlers sur un mode mielleux « *Abélard si on m'avait dit ! Allons invites nous et présente moi tes amis...* »

Abélard répliquera sur le mode virulent « *Jamais, tu m'entends ! Jamais, tu ne remettras un pied ici ! J'ai raconté à mes amis [il désigne les joueurs] tous tes crimes, ils iront te dénoncer à l'évêque. Tu seras pendu !* »

Le ton est donné, Morfont promettra tout pour arriver à ses fins (*le trésor et pas de témoins*).

Assiégés

Morfont en habitué des lieux organisera tranquillement l'encercllement. La nuit il dort avec ses dogues sous une tente gardée.

Certains hommes d'armes ont des arcs ou des arbalètes qu'ils utiliseront à l'abri de pavois inclinés mobiles.

Pour l'ambiance : « *Holà drôles qui vi-*

vez là ! Ce n'est pas votre guerre, faites-nous rentrer ou livrez-nous vos hôtes et nous vous laisserons en paix. »

Les assiégés ont des vivres pour 3 semaines et de l'eau pour 1 journée. Le soleil est de plomb.

De mal en pis

Deux jours plus tard arrive la Bienlointaine, une antiquité encore en état de marche grâce à 15 servants et 5 hommes d'armes. Au programme, quelques tirs d'ajustement, une charogne de chien puis des cordes qui se rompent ou des cailloux une fois par heure.

Pourparlers

Le baron est prêt à parlementer au château sous escorte de 6 (3) hommes si on lui promet un sauf conduit.

Abélard est prêt à discuter pour peu qu'on le raisonne longuement.

Une fois le baron dans la place, le défroqué laissera négocier les joueurs puis exigera du baron un engagement avec éloquence « Êtes-vous prêt à le jurer baron, sur votre nom, sur votre descendance, sur votre foi ? ». Là dessus il demandera à Perdu de faire jurer le baron sur son ancienne bible. Le factotum s'avancera bible à la main avant de tirer de dessous un long poignard dont il trucidera le baron d'un coup terrible à la jugulaire. En brailant « *Montmiraille vaille que vaille !* » Perdu arrachera alors ses bandelettes. Un instant de flottement puis ce sera la panique, Abélard riant comme un dément, les lépreux courant dans tous les sens, les hommes du baron beuglant trahison et se repliant pour prendre la passerelle et le duc s'emparant de l'épée du défunt baron.

L'assaut final

(Après avoir bien fait monter la pression, le baron ou à défaut Coultard lance la boucharie).

Le souterrain

Sous la dalle se trouve une petite salle vide tapissée de cendre. D'un côté un couloir monte vers l'ancien donjon pour finir sous les gravats et de l'autre un escalier descend longuement jusqu'à une grotte.

Au pied des escaliers sont blottis un grand et un petit squelette en habits féminins (*La femme et la fille du duc, mortes de faim*).

La grotte immense est éclairée par le soleil qui se faufile à travers de petits trous dans la falaise.

Au centre une vasque naturelle très profonde au fond de laquelle scintillent une myriade de pièces (*La récupération est longue et ardue. L'eau est terriblement glacée, il y a du courant et le fond est à 3 mètres. Un nageur robuste récupère en 1 heure 10% à 200% du prix d'un cheval avant de devoir se reposer 2 heures. -10% de trésor cumulatif par tentative*)

(Les joueurs vont-ils partager l'eau ? Cela amènera des questions et si les lépreux voient le trésor... Le siège va-t-il durer assez longtemps pour qu'ils s'enrichissent ?)

Le passage secret

Une source jaillit de la paroi pour se déverser dans la vasque (*Un jet de perception difficile pour repérer quelques pièces perchées en haut de la chute*). L'eau occupe la moitié basse du conduit mais un homme qui n'est pas taillé en force peut passer. 20 mètres plus loin le passage est obstrué par un vieux coffre blindé bosselé entrouvert et vide (*une broche aux armoiries des Montmirailles*). Derrière, une cheminée pentue puis quelques heures de reptation humide avant de déboucher sain et sauf très loin sur un autre versant de la montagne.

(Un jet de force très difficile ou 4 heures d'effort pour dégager le coffre. Il est bloqué depuis 12 ans, lorsque le Duc voyant que tout était perdu décida de faire un premier

voyage en hâlant derrière lui ce viatique. La tâche était malheureusement au-delà de ses forces, une corde lui échappa et le lourd coffre alla s'encaster dans le passage. Il fût ensuite impossible de l'en déloger d'autant plus que l'eau fort abondante en cette saison noya peu à peu la partie bouchée. C'est ainsi que le Duc dû abandonner les siens et qu'il condamna par la suite sa femme et sa fille échappées de la chapelle en feu. Peut être cet or est-il vraiment maudit ?)

Et ils vécurent lépreux

Demandez à vos joueurs un tirage (*bidon*) pour voir si quelqu'un a contracté la lèpre. « Rassurez-les » en précisant que cela peut prendre des années avant qu'ils ne s'en aperçoivent.

* * * * *

Rappel : ce 13^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Selwin (en sa qualité de gagnant du 12^{ème} concours) :

- thème : Ni Dieu(x), ni maître(s) ! ;
- élément : une carte.