

Pour éviter le déshonneur d'une victoire par forfait au père Carmody j'ai voulu me lancer. Seulement voilà, j'ai gravement sous-estimé la tâche et je ne finirai pas dans les délais. Quoi qu'il en soit, je suis intéressé par vos commentaires sur ce début, ne fût-ce que pour savoir si ça vaut la peine de le continuer. Les événements décrits dans ce premier post pourraient correspondre (je crois) à l'Europe vers 1400+. J'avoue ne guère être calé en histoire. Aussi si des gens ont des remarques sur des anachronismes, des oublis ou autres qu'ils le disent. Ca ne peut que m'être salutaire.

Ce scénario est de type médiéval fantastique. Il y est question de preux (et de vils) chevaliers, de tournois, d'une belle à épouser puis sauver, de fin amor, d'une sorcière et même d'un dragon ! Bref, un casting à faire saliver voyons voir au-delà du preview :

Les personnages des joueurs

LE HEROS : le joueur pivot de l'histoire se doit d'être un chevalier ou tout au moins un noble, de réputation correcte, présentant bien, vigoureux, age indéfini ... Mais je m'égare. Disons quelqu'un d'épousable et qui accepte l'idée de se marier !

Ses amis pourraient être : une autre personne de noble extraction, un écuyer voir un compagnon d'arme. Il pourrait encore être accompagné d'un serviteur « dégourdi », d'un moine plus ou moins jeune donc plus ou moins érudit. Enfin quelque amuseur (troubadour, jongleur...) serait le bienvenu.

Bien sûr si les joueurs disposent de personnages, ils peuvent les utiliser, si tant est qu'ils aient des raisons de participer à des joutes et à un mariage dans la noblesse.

Le prologue

Depuis une rencontre fortuite lors d'une cérémonie (baptême ?) donnée en l'honneur de la naissance du fils d'un seigneur LE HEROS ne cesse au cours d'invitations beaucoup moins fortuites de croiser et même de côtoyer Claude LE COMTE de Grassac, Hortense SA COMTESSE de femme et L'HEROINE, leur jeune et charmante fille Isabelle. Au cours des quelques mois qui passèrent, nos deux jeunes gens eurent d'invraisemblablement nombreuses occasions de se parler. Pensez donc, une fois ils furent même « seuls » dans un jardin d'hiver : Charmille, l'amie/servante/dame de compagnie d'Isabelle étant à un banc de distance, passionnée par le ciel et les nuages !

Et ce qui devait arriver, arriva (je sais c'est con à dire mais je m'entraîne au cas où je serais noté au nombre de signes) le comte invita LE HEROS à

passer quelque temps sur ses terres et dans un pavillon de chasse, devant une bonne flambée, un excellent cognac et deux chiens assoupis (je crois même que l'un d'eux geignait dans son sommeil) il prononça le mot MARIAGE.

Au HEROS de comprendre que cette occasion est inespérée. C'est clairement un mariage au-dessus de sa condition. Le comte possède un fort beau domaine, on le dit aisé sinon fortuné, sa fille Isabelle est son seul et unique enfant encore en vie.

Bref, l'affaire se conclura très vite et la date sera fixée à dans 5 mois au retour des beaux jours. Le comte se montre réjoui et infiniment peu regardant. Tout au plus réclamera-t-il au HEROS quelques détails sur sa généalogie et des récits de quelques hauts faits. Peut-être certains serviteurs proches du HEROS capables de donner des détails sur sa constitution et sa santé « intime » s'enrichiront-ils inexplicablement. Mais que ces vilains n'aillent pas ensuite se répandre en calomnies sur la raison de ces gains !

Description des personnages :

L'HEROINE : Isabelle, ahh .. Isabelle, une jeune fille de 17 printemps au joli minois et aux yeux rieurs, légèrement plus petite que LE HEROS. D'humeur enjouée, sa fraîcheur transparaît souvent sous les bonnes manières. Elle ignore à peu près tout de la vie mais sait chanter, danser, compter, diriger une maison et même un peu lire.

LE COMTE : un homme de 45 ans qui guerroya en son temps, bien conservé quoique un peu empâté. Ses grands favoris tentent de compenser des cheveux qui se font rares. Un bon vivant qui n'aime rien tant que le vin la chasse, le vin (je l'ai déjà dit mais il l'apprécie vraiment) et regarde les servantes (bon d'accord, parfois il a même la main un peu leste).

LA COMTESSE : humm ... comment dire ... imaginez une mère supérieure qui vient de déguster un jus de citron vert. Vous y êtes ? Non rajoutez encore une goutte et ce sera parfait. Probablement plus jeune que son mari, le temps a peu marqué son visage ivoire et ses insondables yeux noirs qui semblent toujours vous juger. Difficile de dire ce qu'elle pense ou sait faire mais ce qui est sûr c'est qu'elle vous a vu faire.

Charmille : de l'âge d'Isabelle mais issue de la plèbe. C'est une jeune femme agréable plus sage et expérimentée qu'Isabelle qui est également sa meilleure amie et d'une loyauté sans faille. Elle est bavarde mais point sotte ! Elle pourrait se laisser aller pour qui saurait la charmer, à condition de prendre des « précautions » (non, il ne s'agit pas de préservatif. C'est bien

plus fruste).

CHAPITRE I LES PREPARATIFS :

LE HEROS et ses compagnons sont installés comme coqs en pâte dans l'aile Ouest du château du COMTE (Vous pouvez dérouler succinctement quelques jours de cette période) :

Le comte sous prétexte de chasser fait visiter toutes ses terres et teste fréquemment mais sans méchanceté la jugeote de son futur gendre (« *Tenez cette forêt là-bas, si vous décidiez d'en tirer quelque argent, que feriez-vous ?* » « *Il me revient l'histoire de ce braconnier qu'il me fallut juger pour 3 lièvres, comment...* »). Au fait, j'ai dit toutes ses terres ? Ce n'est pas tout à fait exact, il omettra un petit territoire, mais bien malin qui s'en apercevra.

LA COMTESSE et L'HEROINE sont débordées au château par les préparatifs et l'accueil des invités qui arrivent au fur et à mesure, remplissent peu à peu les moindres recoins du château, débordant au-delà dans les prés en véritables villages de tentes et envahissant le bourg au pied du château.

Le mariage : on prévoit une centaine d'invités qui souperont à l'intérieur du château, deux à trois cents invités de plus basses extractions qui festoieront dans la cour et le reste, dieu sait combien qui bambochera où il pourra.

Les joutes : ah oui c'est vrai, LE COMTE a décidé de donner des joutes ! Il s'agira de disputer un combat dans un champ clos où deux camps d'hommes à pied s'affronteront, puis le lendemain ceux qui en auront les moyens, jouteront à cheval dans une lice à un contre un.

CHAPITRE II LES JOUTES :

Le jour D est arrivé ! Toute la noblesse des environs et même au-delà est rassemblée. Le temps est splendide et cette mâle assemblée déborde de testostérone. Chacun brûle d'en découdre et si on n'y prend pas garde on peut vite être pris à partie (sauf le futur gendre bien sûr) voir entraîné dans un duel, qu'on soit chevalier (« *Mais monsieur, vous m'avez éclaboussé !* »), homme d'arme (« *Et moi je te dis que ton maître y s'ensauvera si vite qu'on n'y verra que le cul !* ») ou simple valet (Pif ! Paf ! Boum ! « *t'avais qu'à pas faire ce croche-pied* »). Chaque noble a accroché son blason sur une palissade de bois où l'on peut aller frapper du plat de l'arme pour lancer des défis. Un Hérault se chargera de les annoncer et un clerc les notera. Quelques piécettes au Hérault peuvent faire beaucoup pour l'énoncé des qualités respectives des combattants.

Le champ clos fait 120 sur 120 pieds. En principe c'est un simple pré qui finira en champ de boue mais vous pouvez le faire traverser par un fossé de

2 mètres enjambé par 2 ponts avec à l'arrière de chaque camp deux petits murets. Il est délimité par des piquets et des cordes autour desquels se tiendront des hommes d'armes en principe neutres, des arbitres, ainsi que les valets et serviteurs des combattants prêts à évacuer ou s'emparer des prisonniers que leur amènera leur maître.

Au nord se dressent des gradins dans lesquels les spectateurs de qualité s'installeront pour profiter du spectacle. Le peuple lui se répartira autour comme il pourra et mettra une ambiance digne d'un OM PSG pendant les prolongations.

La lice pour le combat à cheval est un plus loin. Deux allées sablonnées séparées par une palissade basse avec à chaque extrémité des tentes pour que les combattants puissent s'équiper et pour les soigneurs. Une colline offre un bon point de vue pour la noblesse qui se contentera cette fois de sièges.

Des crieurs annoncent partout les règles du combat à pied et notent les enrôlements : « *Les combattants se répartiront en deux camps (pas forcément égaux) avec dans chacun un roi dont la capture clora la bataille. Les rois seront autorisés à demander chacun un arrêt de jeu (d'une dizaine de minutes) au cours duquel toute hostilité devra cesser et où chacun devra regagner son camp. Les belligérants noueront qui un ruban blanc, qui un ruban noir selon son camp. Les rubans et les armes seront fournis par les aides des arbitres. Les prisonniers et les vaincus devront s'acquitter d'une rançon proportionnelle à leur rang (énoncez une échelle à 5 valeurs dont la deuxième correspondra à une grosse somme pour LE HEROS et à sa valeur dans la bataille et puis multipliez par 2 pour chacune des 3 suivantes) et fixée à l'avance (grognements de contentement) mais les armures ne pourront être prises (grognements déçus) ».*

Le COMTE annonce alors au HEROS que le rôle du roi blanc lui revient. Certaines familles commencent alors à se ranger de part et d'autre en fonction d'alliances ou de vendettas anciennes. Un certain chaos commence à s'instaurer lorsqu'en périphérie se produit un événement :

L'arrivée des MECHANTS : présumant que leur invitation s'était perdue les deux frères barons d'Hoskile ont décidé de s'inviter. Arrogants et armés ils traversent la foule, le percheron d'ENGUERRAND écartant impitoyablement nobles et roturiers. Son faciès de pitbull sadique se fend d'un sourire d'anticipation quand il s'arrête devant le COMTE et le HEROS. Mais c'est de derrière lui qu'HUGUES prendra la parole d'une voix railleuse dans la relative oasis de calme qui vient de se créer. « *Vooiisin, nous ne sommes pas trop en retard au moooins ? Nous sommes venus participer mon frère et moi* ». après un coup d'œil au bandeau dans les mains du HEROS « *Pour les noirs, bien entendu* ». Le COMTE visiblement sera pris de court ses favoris comme abattus « *Je ...je ...bien entendu* ».

Un observateur attentif aura noté que les 10 hommes d'arme des barons ont

pris position de façon à encercler discrètement dans la foule LE COMTE, LE HEROS et LES MECHANTS. Des 5 serviteurs costauds qui les accompagnaient il n'y a plus trace, sauf sous forme de badauds qui se fondent dans la foule (LE HEROS doit comprendre qu'il faut accepter sous peine de déclencher un bain de sang dont LE COMTE sera la première victime. Si les joueurs sont de taille, un duel verbal peut s'engager mais faites leur sentir qu'ils sont sur le fil du rasoir). Une fois cet épisode achevé une frénésie s'emparera des combattants encore non affiliés, un peu comme si le cours du noir venait de prendre 2 points et promettait des gains inespérés. D'autres plus calmes après un regard de soutien au COMTE signeront pour les blancs mais il est clair que le déséquilibre se creuse en défaveur des blancs (Si les joueurs y pensent, il est possible de soudoyer quelques « chevaliers de rouille », joueurs professionnels, aux armures peu reluisantes mais aux compétences très sûres. Ces derniers en fin renard attendent le dernier moment pour savoir ou seront engagées les plus grosses « proies »).

Description des personnages :

ENGUERRAND est surnommé la montagne-qui-marche (merci RR MARTIN). C'est une force de la nature, une brute gigantesque quasi insensible à la douleur sauf à celle des autres dont il se repaît. Son armure mi maille mi-plaque est incroyablement épaisse et clouerait tout autre que lui sur place. Il se bat généralement à l'estramaçon ou au maul.

HUGUES son jeune frère est surnommé (quand il est loin) « le chien » (re merci RR MARTIN) à cause des décorations de son heaume. Il l'enlève rarement à cause de son visage brûlé par son frère lors d'une dispute quand ils avaient 10 ans (une histoire de cheval de bois qu'il aurait emprunté). Il est intelligent, ne recule devant rien (sauf le feu) et d'une habilité diabolique à l'épée (disons un poil supérieur au HEROS).

Ces deux frères sont surnommés à juste titre « les barons brigands ». Les fiefs alentours (dont celui du COMTE) sont harcelés par les coups de mains de ces tristes sirs. Mais jusqu'ici, le manque de témoin durable, la regrettable fièvre qui emporta l'officier du roi venu enquêter et surtout le formidable et sinistre bastion dans lequel ils vivent sans cesse sur le pied de guerre leur ont permis de s'en tirer. Ils se haïssent féroceement mais curieusement cette haine les a soudé. Depuis ils constituent une paire redoutable pour laquelle tous les moyens sont bons et le monde est un terrain de jeu.

La rumeur prétend qu'ils héritèrent du titre lorsque leur père, une sinistre canaille, mourut tué par des loups au cours d'une chasse. Les deux frères ramenèrent le corps et des serviteurs qui le virent rapportèrent que rarement

des loups s'acharnèrent autant sur un corps. Mais bientôt ils ne rapportèrent plus rien sauf aux vers peut être.

CHAPITRE II LES JOUTES (Suite) :

LES MECHANTS finissent par s'éloigner pour aller dresser leur camp et se préparer pour la joute de l'après-midi. Ils dresseront quelques tentes près des autres (en délogeant même quelques-uns). Leurs hommes mi-soldats mi-bandits de grand chemin, tous vétérans sont efficaces et rapides. Ils organiseront ensuite une garde vigilante. Comptez 1 homme en armure lourde, 4 en maille, 5 en cuir cloutés et 5 « serviteurs ». Pour les trognes, imaginez que vous refaites un casting pour la suite du film « Le nom de la rose ».

LE COMTE et ses compagnons repartiront soucieux au château. Profitez-en pour mettre la pression : quelques nobles « blancs » viendront les soutenir d'une bourrade et avec des paroles d'encouragement. Mais les regards seront inquiets et le ton employé celui du deuil. A leur arrivée Isabelle éplorée et inconsolable se jettera dans les bras du HEROS, suppliera ses compagnons de le protéger « Je vous en prie faites qu'il ne soit pas tué, ni même estropié à vie ... ou...ou...défiguréeéé bouuuhhh ». La COMTESSE elle-même manifestera son inquiétude au point de demander à mi-voix l'annulation des joutes à son mari. Laissez le COMTE hésiter sachant que cela lui ferait perdre la face... Et si le HEROS ne proteste pas vigoureusement, faites intervenir quelque jeune et beau chevalier « blanc » qui traînait dans les parages et dont la mâle éloquence finira par rasséréner le COMTE, sécher les larmes d'Isabelle et même attirer le regard songeur de la COMTESSE qui effectuera alors quelques va et vient entre le HEROS et le bellâtre.

Comme le comte à la même stature que le HEROS, pour améliorer ses chances, il lui proposera sa propre plate de bataille : une magnifique armure avec ses armoiries, plus toute jeune, mais fort bien conçue et entretenue.

Attention : il est important pour la suite du scénario que le HEROS porte cette armure. Donc, insistez sur le fait qu'elle le protège très bien sans trop le gêner. Ajustez les caractéristiques de l'armure en conséquence et expliquez que le comte en fait un point d'honneur, ravi de voir son futur gendre lui rappeler ainsi sa jeunesse.

L'heure des joutes approche, plusieurs centaines de spectateurs se pressent autour du pré. 37 blancs vont affronter 45 noirs (Ces chiffres sont hors action éventuelle des joueurs). Selon l'implication des joueurs vous pouvez développer plus ou moins. HUGUES sera désigné comme roi noir. Le comte

donnera le signal en abaissant son épée.

A priori ce sera une mêlée confuse qui verra les deux camps se ruer l'un sur l'autre à grand renfort de cris pour se cogner comme des sourds avec des armes contondantes ou non affûtées. Au bout d'un temps des grappes de chevaliers s'extrairont de la masse générale pour continuer de leur côté ou remettre des « prisonniers » hors champs. Faites quelques jets de dés pour voir le nombre, la compétence et la richesse des adversaires des joueurs engagés dans ce chaos. Laissez en cas de mauvais coup un jet sauveur basé sur l'intervention d'alliés (2 pour le HEROS car il est le roi blanc).

Les méchants ne devraient rien tenter avant que les belligérants ne ressentent une certaine usure. Faites faire des jets sauveurs pour éviter des malus contre l'épuisement, la soif et les multiples coups reçus pendant ces 2 heures épuisantes. Puis lorsqu'il ne restera plus que 12 blancs contre 17 noirs (hors action des joueurs) et qu'ils auront assuré leur quota de prisonnier LE CHIEN changera son heaume avec quelqu'un de son camp pour tenter avec 2 comparses de capturer LE HEROS. Bien entendu, il se peut que sa manœuvre soit éventée ou même son armure reconnue. Je laisse les actions des joueurs et le résultat des dés décider de la victoire.

Si un des deux rois utilise son droit de trêve, un bruit de cors interrompra le combat. Pendant une dizaine de minutes, un certain calme s'établira dans lequel on n'entendra plus que les râles des blessés ... et les coups sourds de LA MONTAGNE QUI MARCHE qui continuera de marteler un malheureux blanc qui l'aura égratigné. Une intervention prudente de plusieurs hommes d'arme et de son frère finira par l'arrêter. Evidemment, il sera éliminé (corrigez les chiffres plus haut en conséquence : - 3 noirs).

Pour la victime de LA MONTAGNE QUI MARCHE faites un jet pour savoir s'il est mort, tétraplégique ou seulement infirme. Le reste des combattants se distribue une commotion cérébrales, un œil crevé, quelques fractures et une multitude de plaies et de bosses.

(A suivre...)