

## *Trois affaires d'honneur*

*scénario pour Gothlied*

*par CCCP*

### **Résumé de l'intrigue**

Dans le cadre d'un tournoi, les personnages vont rencontrer deux personnages qui vont se trouver dans des situations inverses.

Le premier va choisir le déshonneur et la fuite plutôt que de combattre. Le second ne vas pas ravalier l'affront qui lui est fait et va choisir de se faire justice lui-même et mourir.

### **I – Invitation**

La cour des PJ reçoit une invitation de Mathias d'Austrasie. Celui-ci présente tous ses vœux aux personnages. Il est va se marier avec Annette des Vosges et en est très heureux. Il invite donc ses beaux voisins à la cérémonie qui sera précédé d'un tournoi. Le premier jour de ce tournoi, s'affronteront les chevaliers de Mathias d'Austrasie contre ses suzerains : les rois burgondes. Les PJ auront donc le loisir de combattre aux cotés de Guernot et de Siegfried. Mathias, Annette, Basile de Byzance, Gunther, Krimhilde, maints belles

dames et moult jolies jouvencelles. Assisteront à leurs exploits. Tout chevalier errant voulant faire ses preuves peut se joindre à l'événement.

Deux chevaliers vont insister pour participer à l'événement :

- Veranius le sanglier, qui comme son emblème l'indique à un caractère de cochon. Son seul rôle dans ce scénario est de servir de faire-valoir à :
- Hugo la lyre, un chevalier courtois, plus poète que guerrier. Qui même s'il n'est pas un grand combattant est un bon musicien, un gai compagnon et un homme avisé

Le voyage est tranquille. Essayez de rendre Hugo sympathique. Vous pouvez l'utiliser le pour expliquer certains détails du monde à travers lui. Vous pouvez aussi utiliser Veranius comme contre exemple.

Quand les personnages arrivent à la cour d'Austrasie, les principaux invités sont déjà là à banqueter. Mathias la chouette, son emblème, est un homme au regard aiguisé et aux yeux gris. Il accueille avec bienveillance les PJ et les fait s'installer, prends de leurs nouvelles, leur présente les rois burgondes...

Plus tard, quand rentre un couple, un froid s'installe. Lui c'est Charles de Neustrie. Son emblème : parti d'argent et de sable (la moitié droite est blanche, la gauche est noire). Elle, c'est sa sœur Helloïse de Neustrie. Elle est brune, grande et fine. Elle a un œil vert, un seul œil en effet, toute la moitié de son visage est déchiqueté. Elle a beau avoir une voilette lui cachant la partie gauche de son visage, on voit bien que son orbite est vide et que ses lèvres n'existent plus et montrent constamment de belles dents nacrées.

Charles prend la place d'un ménestrel et commence d'utiliser sa harpe pour raconter l'histoire de Mathieu le hibou, un grand seigneur fiancé à sa sœur. Les deux

jeunes tourtereaux s'aiment. Ils vont se marier. Mais lors de la cérémonie, un dragon apparaît et s'empare de la future mariée. Mathieu court à sa rescousse. Il arrive dans l'ancre du dragon. Ils s'affrontent. Le dragon crache son venin qui s'enflamme. Mathieu se protège, les flammes rebondissent sur son écu et une flammèche arrive sur le visage d'Helloïse, lui volant une oreille, un œil, le nez, une joue et la moitié des lèvres. Mathieu prend peur et s'enfuit...

L'ambiance est très pesante surtout pour ceux qui comprennent qu'à part le nom de Mathieu le hibou qui est en fait Mathias la chouette, le reste de l'histoire est authentique. Il est interrompu par Hugo la lyre qui prend la suite du récit. Il brode.

Il raconte que le dragon se désintéresse de son butin. Et se rend en Néerlande, où il rencontre Siegfried, qui le tue et se baigne dans son sang. Il chante son triomphe et le complimente. Il parle ensuite de son mariage avec Krimhilde dont il vante la beauté.

L'ambiance est redevenue plus chaleureuse surtout que Charles et Helloïse ont quitté le festin.

## II- Béhourd

Le premier jour est consacré au béhourd : deux camps sont créés : celui de Mathias la chouette et celui de Gunther, l'invité d'honneur. Les deux camps vont s'affronter avec

des armes émoussées, ce qui ne veut pas dire inoffensives. Ce n'est pas une suite de combats individuels, mais des combats où l'on peut faire preuve de tactique, se mettre à plusieurs pour vaincre un adversaire. Le but est comme à la guerre de faire des prisonniers pour les rançonner. Un chevalier capturé doit donner à son vainqueur ses armes, son armure et son cheval ou lui payer leur valeur. Un jeune chevalier y fera ses armes, surtout s'il a été adoubé récemment. Mais c'est aussi l'occasion de prouver sa valeur, de faire fortune ou de régler quelque querelle. Pour le seigneur organisant le combat, le béhourd lui permet de vérifier la compétence et la solidarité de ses soldats et de ses généraux.

Les PJ sont libres de participer ou non au béhourd. Hugo n'y participe pas, il préfère raconter les exploits de PJ que devoir se donner son cheval et son armure.

Le camps des PJ est commandé par Guernot. Il est plus nombreux que celui de Mathias mais mêmes si les burgondes sont solidaires et disciplinés, les chevaliers errants et ceux venant d'autres cours ne sont pas au fait de leur tactiques et de leur hiérarchie, ils ne sont pas très disposés à obéir à quelqu'un qui n'est pas leur suzerain.

Les troupes de Mathias sont commandés par le maréchal Jean. Quelqu'un connaissant l'art de la guerre trouvera sa stratégie étrange, mais elle se verra efficace si l'on

considère que son objectif principal est de capturer Charles de Neustrie.

Pendant ce temps Siegfried brise lance sur lance. Il en a rompu une vingtaine. Il est bientôt à court. Il envoie son écuyer aller en chercher de nouvelles. Celui-ci revient bien vite. Contre les règles du tournoi, Siegfried quitte la lice pour se diriger dans sa tente. Il en sort Hugo à moitié nu, le traîne de force devant la tribune. Et déclare haut et fort :

« Doux et beau seigneur Mathias, demain, je ferais le premier combat. Cette homme sera mon adversaire. »

Avant de retourner dans sa tente suivi de Gunther.

Le béhourd pourrait continuer, mais les chevaliers sont assez fatigués pour qu'on l'arrête ici. Il est temps de choisir un champion de la lice, quelqu'un qui s'est particulièrement illustré et dont l'on tient à saluer la bravoure. Assez étrangement c'est Charles de Neustrie qui est choisit. Il a bien combattu mais il s'est fait capturé. Il reçoit de Mathias son prix : un destrier sans prix justement, ainsi qu'un palefroi, un faucon, une haubert rehaussé de pierres précieuses. Un heaume d'acier de vermeil au centre sur lequel trône une molaire de Saint-Antoine, des éperons d'or rouge, une épée à garde d'or et de saphir contenant une phalange de Saint-Thomas. Ainsi que son fourreau d'ébène et acajou, incrusté de jaspe.

Il achète tout simplement son ex-futur beau frère. Celui-ci gêné va accepter.

### Règles

Un personnage participant au béhourd passe une épreuve de force. S'ils n'obtiennent pas de réussite ordinaire il est capturé et blessé. S'il obtient une réussite héroïque, il a capturé un chevalier assez prestigieux. S'il a une réussite légendaire, son comportement est admirable.

## III- Combats individuels

La nuit va être longue. Hugo essaye de fêter dignement sa dernière nuit parmi les vivants. L'issue du combat contre Siegfried ne fait pas l'ombre d'un doute. Hugo n'a aucune chance. Il maudit Krimhilde de lui avoir plut et de lui avoir cédé. Il prédit que son orgueil sera la cause de la ruine de son amour pour son époux sera la ruine de son clan.

Hugo ne sait pas quoi faire. Il demande aux PJ s'ils pense que Siegfried va juste se » contenter de le navrer et de l'humilier ou s'il va le tuer. Est-ce que Siegfried le gracierait si dès le début du combat il jetterait ses armes au sol ? Aux joueurs de trouver des solutions. S'ils évoquent l'idée de fuir, Hugo leur dira qu'il serait déshonoré, tout le monde le considérerait comme lâche, à raison. Et de toutes façons Siegfried le retrouverait probablement. Hugo dit qu'il affrontera Siegfried, s'il survit au premier assaut, il sera probablement blessé,

désarçonné ou désarmé, il pourra demander grâce.

Les PJ peuvent essayer de convaincre Siegfried d'avoir une autre compensation, d'accepter des excuses ou d'argumenter.

Siegfried va passer la soirée à discuter avec Gunther. Gunther attise la haine envers Hugo. Il veut diriger toute la colère de Siegfried contre Hugo pour la détourner de Krimhilde. Guernot empêche qui que ce soit d'accéder à la tente des rois burgondes. Les PJ ne peuvent parler qu'à lui. Ils peuvent tenter de le convaincre, mais il ne les laissera pas rentrer en contact avec Siegfried. Si les PJ se montrent trop insistants, de jeunes chevaliers burgondes seront ravi de prouver leur loyauté et leur courage les armes à la main.

Au matin Hugo aura disparu. Il préfère prendre la fuite et perdre l'honneur que perdre la vie. Il ne va pas rentrer chez lui où il pourra être retrouvé. Guernot et Siegfried et quelques burgondes vont se lancer à sa poursuite. Si les PJs ne font rien pour les ralentir, il est possible que Guernot exécute sans autre forme de procès Hugo.

Quoi qu'il en soit, on ne revoit plus Hugo, en tout cas pas avant quelques scénarios.

S'ils ne pensent pas à revenir, Veranius leur fera remarquer que partir sans avoir prit congé est un affront à Mathias.

Si vos joueurs n'ont pas bien compris les règles du combat, ou si un PJ se montre trop

lâche, c'est le moment idéal pour leur faire affronter quelques jeunes chevaliers en quête d'exploit.

Pendant ce temps à la cours de Mathias, Charles et Helloïse vont reprendre goût à la vie. Charles est d'humeur badine, il courtise une demoiselle. Helloïse de son côté a quitté son isolement. Si vous pensez qu'un joueur peut endosser le rôle, Helloïse pourra même engager la discussion avec un PJ. Elle se révèle douce, humble, cultivée et intelligente. Elle est belle à la lumière d'une bougie, si son profil reste caché. Une amourette se dessine juste au moment fatal du baiser : il n'est plus possible de faire l'impasse sur la laideur de ce visage à moitié dévoré. Cela devrait refroidir les envies des plus motivés. Même si un joueur est assez motivé pour accepter ce baiser, celui-ci est impossible puisque les lèvres d'Helloïse n'en sont pas capables. Elle s'enfuira en pleurant.

## IV - Mariage

Lors de cérémonie de mariage, avant que les futures époux ne prononcent leurs vœux, Mathias invite les présents à dire quelque chose. Charles se lève. Il a l'air serein. Toute la rancune qu'il avait le premier jour a disparue. il est beau dans un beau pourpoint de velours noir rehaussé de perles. Il porte aussi une immense cape blanche. Il s'approche de Mathias confiant. Tout le monde pense qu'il veut

signer leur réconciliation. Charles le serre dans ses bras, puis dégaine sa vieille dague et la lui plante dans le cœur. Si les PJ ne réagissent pas très vite, il se fait massacrer par les austrasiens, qui vont venger leur duc. Il ne cherche même pas à se défendre. Mort, Helloïse le recouvre de sa cape qui se révèle être un linceul et le prend dans ses bras pour l'enterrer.

## V - Suites

Le sort d'Hugo est probablement inconnu : Si Guernot et Siegfried l'ont rattrapé et exécuté ils ne s'en vanteront pas et s'il leurs échappe ils tairont leur échec. Vous pourrez par contre l'utiliser dans un scénario ultérieur.

Le sort de Charles est plus simple : si les PJ ont réussi à le sauver il doit quand même être jugé pour ce qu'il a fait et il mérite la mort. Il le savait en assassinant Mathias et il a accepté ce prix.

Le sot d'Helloïse par contre est très libre. Si les PJ ne s'en soucient pas, elle va disparaître. Elle peut réapparaître dans un autre scénario accusant les PJ de l'avoir abandonnée et devenir leur mauvaise conscience. Les PJ peuvent lui offrir asile. Un PJ peut même essayer de faire fi de sa laideur et l'aimer en faisant attention de toujours être à sa droite. Ce serait la fin la plus élégante, mais ce n'est pas la plus probable.

## Personnages

**Gunther** est un des rois burgondes avec ses deux

frères de sang Guernot et Gieseler). C'est le frère juré et le beau frère de Siegfried et le frère de Sang de Krimhilde

Force 4, endurance 7, adresse 5, sagesse 3, ruse 6

Equitation, hopplomachie, autorité, héraldique richesse, éloquence, tactique, cosmopolitisme : Gothie, charme, rhétorique, lutte, art loyauté 2 bravoure 2, magnanimité 3, amour : famille 2, amour : patrie 2, amour : or 1, honneur 3.

C'est un personnage historique secondaire (Guntharius roi des Burgondes) et un des personnages principaux de la chanson des Nibelungen. Au début de ce scénario, il va se montrer très courtois, mais sur la fin, sa principale motivation est de conserver l'unité de son clan.

**Guernot** est un roi Burgonde Force 6, endurance 6, adresse 5, sagesse 3, ruse 4.

Equitation, chasse, arc, hopplomachie, lutte, tactique, autorité, éloquence, cosmopolitisme : Gothie loyauté 2, bravoure 3, fougue 2, amour : patrie 2, amour famille 3, magnanimité 1

C'est un personnage secondaire de la chansons des Nibelungen. Dans ce scénario, il va s'ennuyer dans les scènes de cour, en attendant le béhourd. Il laisse son frère gérer la politique du clan, et il met en place l'aspect militaire

**Siegfried** est le personnage principal de la chanson des Nibelungen

Force 8, endurance 6, adresse 4, sagesse 3, ruse 5

Equitation, chasse, hopplomachie, lutte, forge, richesse, talent extraordinaire : invulnérabilité éloquence, tactique, cosmopolitisme : Gothie, charme, fourberie, beauté bravoure 4, loyauté 2, magnanimité 1, amour : Krimhilde 1, amour : famille 1, amour : Nibelungen 1, amour : chasse 1, amour : famille 1, amour : patrie 1, fougue 2, honneur 1

**Krimhilde** est un des personnages principaux de la chanson des Nibelungen, c'est la femme de Siegfried et la soeur de Gunther et Guernot

Force 3, endurance 4, adresse 5, sagesse 7, ruse 5

cosmopolitisme Gothie, beauté, héraldique, autorité, richesse, écriture, couture, art, rhétorique, fourberie bravoure 1 loyauté 2, magnanimité 3, amour : patrie 2, amour : famille 2, amour : Siegfried 4

Elle aime incontestablement Siegfried, elle croit en être enceinte de lui et se laisse donc séduire par Hugo, puisque c'est sans conséquence. Après sa faute, elle n'est plus visible, en effet Siegfried l'a corrigé, avec l'accord de ses frères, suffisamment violemment pour qu'elle ne puisse plus être belle en public avant quelques jours. Elle estime cette punition légitime et ne garde de la rancœur qu'envers Hugo et elle-même.

### **Hugo la lyre**

Force 3 endurance 4 adresse 5, sagesse 5, ruse 5

Cosmopolitisme : Gothie, charme, fourberie, éloquence, beauté, chasse, équitation hopplomachie, art,

bravoure 1, loyauté 3, amour : vie 2, magnanimité 3, amour : famille 1, amour : patrie 1, amour : un PJ 2

Hugo est jeune beau, et mal à l'aise dans son statu de chevalier, il préfère les belles lettres et les débats d'idées. Charmé par la beauté de Kriemhilde, il décide de la séduire, un peu pour se prouver qu'il est supérieur au guerrier légendaire qu'est Siegfried, avant de se rendre compte que ce combat est perdu et va se finir sur la lice ce qui le rend amère puisqu'il a forcément tout perdu. Le matin, il a compris qu'il peut tenter de recommencer une vie pauvre, seul.

### **Veranius**

à vous de voir : il est là pour se faire haïr, Il est donc sale ou horriblement précieux, q u e u t a r d o u monstrueusement prude, brutal ou fourbe, va-t'en-guerre ou lâche. cupide ou dispendieux, vaniteux ou j e m'en-foutiste, cynique ou naïf. Il n'en reste pas moins un compagnon loyal des PJ. Dans la seconde partie du scénario, il peut devenir plus sympathique et peut même être utile lors du béhourd ou la fuite d'Hugo.

### **Annette des Vosges**

Force 2, endurance 3, adresse 4, sagesse 3, ruse 4 cosmopolitisme Gothie, couture, beauté

bravoure 1, loyauté 1; magnanimité 1, amour : famille 1, amour : patrie 1, amour : Mathias 1

Pour Annette, sa vie future est toute tracée : elle va épouser Mathias et lui donner un héritier et c'est déjà beaucoup lui demander, elle est en effet un peu sottée est imbue de son nouveau rang. C'est son mariage, et si sa présence va être totalement éclipsé par les invités, ce n'est pas sans raison. Elle est cependant très très belle vue de dos.

### **Helloïse de Neustrie**

C'est une personnification de la déesse des enfer : Hel

Force 3, endurance 4, adresse 5, sagesse 7, ruse 5

cosmopolitisme Gothie, Rome, héraldique, écriture, mythologie, soins, couture, art, rhétorique, fourberie

bravoure 1 loyauté 3, magnanimité 3, amour : patrie 1, amour : famille 3, amour : un PJ 1, amour : Mathias 1, foi 1

Helloïse est le contraire d'Annette : laide, humble et cultivée. Elle aime encore un peu Mathias et vient à son mariage pour pouvoir faire le deuil de son amour. Depuis qu'elle a été défigurée elle vit recluse, abandonnée de tous sauf de son frère.

### **Charles de Neustrie**

Force 5, endurance 4, adresse 5, sagesse 5, ruse 3

cosmopolitisme : Gothie, équitation, hopplomachie, lutte, fourberie, art, éloquence

bravoure 2, loyauté 2, magnanimité 1, amour : famille 4, amour : patrie 1

Charles est totalement dévoué à sa soeur. Il veut d'abord jeter l'opprobre sur Mathias, mais il se laissera acheter. Quand il constate que cela ne règle pas le cas de sa soeur, il décide de mourir en tuant Mathias.

NB : lors de la cérémonie il doit lui rester tout ses points en amour famille qu'il utilise en une seule fois ce qui lui fait un bonus total de +10

+4 pour amour famille contre un point +2 pour bravoure ou loyauté contre 2 points et encore +

4 d'amour famille pour 3 points. suffisamment pour tuer Mathias en un seul coup.

### **Mathias le hibou duc d'Austrasie**

Force 4, endurance 6, adresse 3, sagesse 4, ruse 5

Equitation, hopplomachie, autorité, héraldique richesse, éloquence, tactique, cosmopolitisme : Gothie

Bravoure 1 loyauté 2, amour : patrie : 2, amour : famille 2, amour : Annette 1, magnanimité 2

Mathias est un homme de taille moyenne au visage allongé et aux cheveux gris. Il sait qu'il a trahi Helloïse,

### **Jean Maréchal d'Austrasie**

Force 5, endurance 6, adresse 3, sagesse 4, ruse 3

Equitation, hopplomachie, autorité, tactique, cosmopolitisme : Gothie, tactique

Bravoure 3, loyauté 2, amour : patrie : 1, amour : famille 1, magnanimité 1

Guernot, Charles et Jean sont d'une certaine manière les

avatars guerriers de Gunther, Helloïse et Mathias.

### **Jeunes chevaliers**

Force 4, endurance 4, adresse 3, sagesse 3, ruse 3

Equitation, hopplomachie, cosmopolitisme : Gothie

Bravoure 2, loyauté 1, amour : patrie : 1, amour : famille 1, magnanimité 1, fougue 1

C'est le profil typique des chevaliers qui sont là pour être vaincu par les PJ dans la lice. Ils ne rêvent que de faire leur preuves

### **Preux chevaliers**

Force 5, endurance 5, adresse 4, sagesse 2, ruse 3

Equitation, hopplomachie, cosmopolitisme : Gothie, lutte, chasse

Bravoure 3, amour : patrie : 1, amour : famille 1, amour : seigneur 1, magnanimité 1, fougue 2

C'est le profil des chevaliers plus dangereux que les PJ peuvent affronter, ils ont déjà fait leurs preuves.

### **Interprétation et moments clefs**

Dans ce scénario, les joueurs ont assez peu de choses à faire : il y a normalement deux belles scènes à interpréter : la soirée d'adieu à la vie d'Hugo et la soirée de retour à la vie de Charles.

Ces deux scènes quelque part se répondent, les PJ par leurs paroles vont amener leur interlocuteur à trouver sa solution au problème. Vous MJ savez ce qu'il va se passer, si vous arrivez à amener, malgré eux, les joueurs à convaincre leur

interlocuteur (à fuir pour le premier, à exercer la seule vengeance qui lui est accessible pour l'autre même au prix de sa vie), vous avez gagné. Vous risquez d'avoir aussi à interpréter Guernot, pour qu'il ne poursuive pas'aille pas exécuter Hugo, vous pouvez amener vos joueurs à employer les arguments contraires de ceux qu'ils ont utilisé envers Hugo.

La scène de séduction d'Helloïse est belle mais cruel, évoquez là juste si vous sentez aucun joueur près à jouer le jeu.

### **Trois affaires d'honneur**

Les personnages parlent beaucoup et agissent peu, ils n'ont pas de choix cornélien, vous pouvez donc rajouter une troisième intrigue liée directement au personnage, cette fameuse troisième affaire d'honneur, quelques pistes :

- un personnage peut accéder à un titre à condition de renoncer quelque chose qu'il tient : Il peut taper dans l'oeil de la soeur de Mathias, et héritière, qui est laide. Il peut devenir duc d'Austrasie à condition d'épouser ce laideron et qu'il exécute de ses propres mains Charles.

- une proche des PJ, la fille ou la soeur, pourquoi pas la mère vit une idylle avec la mauvaise personne : un seigneur qui est un infecte connard, un ennemi ou un pauvre.

- un proche des PJ : a séduit une donzelle, mais

l'abandonne pour courtiser quelqu'un de son rang.