

PETITE CAMPAGNE ARMORICAINE



Ce gros scénario conçu pour Premières Légendes Celtiques se déroule en Armorique à une époque indéterminée bien avant la conquête romaine. Pour information, lors de la partie de test, elle s'est déroulée sur trois séances de 5 heures environ.

Il est important qu'un des personnages soit Chevalier (noble), le personnage central du scénario étant Sucellos, chef d'un clan de la tribu des Coriosolites. Les autres personnages doivent être plus ou moins liés à lui : amis personnels (ex : le barde Luernos) ou Ambacts (sous sa tutelle). Sucellos a le geis "ne jamais rencontrer un homme armé seul à seul sans le défier".

La Toile de Fond

La péninsule armoricaine correspond à la Bretagne actuelle. Elle est le territoire de 5 tribus gauloises : les Vénètes, les Ossismes, les Redons, les Namnètes et les Coriosolites. Les personnages appartiennent à cette dernière tribu.



La péninsule doit sa prospérité au commerce de l'étain. Celui-ci est produit sur la verte Eireann et en Bretagne, acheté sur place et transporté par les Armoricaains. Les Vénètes les plus habiles navigateurs de la côte atlantique disposent à ce titre du monopole du commerce de l'étain avec les marchands grecs. L'ensemble des peuples de la péninsule profite de ce commerce d'une manière ou d'une autre : en effectuant une partie du transport, en

commerçant avec la Bretagne ou en transformant le métal.

Des guerres opposent parfois les différentes tribus et les frontières fluctuent de temps à autres, mais la supériorité maritime des Vénètes leur a toujours permis de conserver le leadership.

Comme dans le reste de la Gaule, le rejet de la Royauté gagne l'Armorique. Si les Ossismes sont dotés d'une reine et les Redons d'un Roi, Coriosolites, Vénètes et Namnètes ont un Vergobret, magistrat élu pour un an et faisant office de roi temporaire. Les Vergobrets ne sont pas rééligibles après leur mandat

L'Armorique est également gagnée par le phénomène des Oppida permanentes (proto-urbanisation). Les Vénètes occupent de nombreux éperons rocheux de la côte sud et leur capitale Darioritum est un port florissant rappelant une ville. Condate et Condalo occupent une forte population permanente d'artisans et de commerçants. Vorgium et Lugdunum ne sont encore que collines fortifiées à vocation essentiellement militaire.

Le paysage de l'Armorique diffère en de nombreux points de celui de la Bretagne actuelle. Les landes sont encore peu nombreuses bien que présentes sur les Monts d'Arrhée. C'est la forêt qui règne en maître sur l'Argoat, l'intérieur des terres. Sa faune également est plus sauvage : les loups, les cerfs et les bièvres habitent la forêt armoricaine. On peut même y rencontrer de façon épisodique Aurochs, ours et même lions d'Europe.

L'Armorique n'en est pas moins une terre civilisée à l'échelle de valeur des Celtes. Commerce, agriculture, artisanat du fer et du bronze y prospèrent. C'est également un haut lieu de magie et de connaissance : les druides et bardes y sont très respectés, l'île de Sena abrite des prophétesses nues qui forment des Guerriers Magiciens, les nombreux dolmens, caerns et menhir constituent autant de points de contact avec les Fées et l'Autre Monde.

La Fine des Volcii

Les personnages sont liés à une fine (clan) du doux nom de Volcii qui appartient à la tribu des Coriosolites. Le Chevalier du groupe en est le chef et sa résidence est entourée d'un village de taille conséquente. Ce village se situe à l'intérieur des terres, dans un territoire très vallonné entouré de forêts.

Les personnalités du village sont : Sucellos le chef (PJ), sa femme Briganta, le plus vieux Druide Galba, le Barde Luernos (PJ), le médecin Pennovindos, une dizaine d'ambacts dont Brennos (PJ).

Lors du dernier conseil des coriosolites, Sucellos s'est violemment opposé à l'élection de Dumnorix comme vergobret. Celui-ci a pourtant été élu et il a en représaille envoyé le fils aîné de Sucellos en otage chez les Vénètes.

Démarrage de la Campagne

Sucellos rentre de la fête de Samonios qui a eu lieu dans une clairière. Il est accompagné de 4 ambacts. Passablement éméché, le vieux guerrier se rend compte avec retard qu'un brouillard particulièrement épais s'est levé dans la forêt. Pourtant à quelques mètres de ses ambacts, il ne les voit plus. Essayant de se rapprocher d'eux par la voix, les sons semblent s'éloigner plutôt que de se rapprocher. Soudain, Sucellos tombe nez à nez avec un jeune druide. Celui-ci a un coutelas à la ceinture et mû par son geis (ne jamais rencontrer un homme armé seul à seul sans le défier), Sucellos est obligé de le défier. Il est probable que, ne souhaitant pas "endommager" le jeune druide, Sucellos ne dégaine pas et tente de frapper le druide de ses poings nus. Le druide se défend avec son coutelas (assez mal), Sucellos finira certainement par lui asséner un direct bien placé. Le druide tombe, Sucellos lui ordonne de se relèver, le druide semble évanoui. Le brouillard se dissipe alors en une fraction de seconde. Les 4 ambacts et Galba le Druide se dressent à proximité du lieu de l'affrontement. Le jeune Druide est mort !

L'affaire est extrêmement grave... en - dehors du Prix du Sang que devra verser Sucellos, Galba l'informe dès le lendemain matin que malgré l'amitié qui les lie, il va devoir excommunier Sucellos.

L'excommunication empêche Sucellos de faire des sacrifices et donc d'amener la bénédiction des Dieux aux Volcii. Si Sucellos menace Galba ou proteste quant à l'étrangeté de la mort du Druide, Galba lui explique qu'il est obligé d'appliquer la Loi divine et que certainement les Dieux ont voulu lui jouer un tour. Si Sucellos est convaincu qu'on lui a tendu un guet-apens, Galba lui dit qu'il faut qu'il trouve le coupable et l'excommunication pourra lui être transmise.

Du côté de la fine, les choses s'agitent... la nouvelle de l'excommunication de Sucellos se transmet comme le vent. On grommèle contre lui et certains Ambacts ont déjà quitté la maison pour se mettre sous la protection d'un autre chevalier. Briganta l'épouse de Sucellos lui propose de prendre sa place comme Chef de la Fine en attendant qu'ils parviennent à lever son excommunication.

Il est probable que Sucellos mène l'enquête avec ses plus fidèles compagnons (les autres PJs) et laisse son rang à son épouse.

Et si Sucellos ne veut pas quitter son poste...

Sucellos apprend par l'un de ses espions à Lugdunum que Dumnorix a réuni une troupe armée. Le Grand Druide de Lugdunum ayant demandé le sacrifice d'un excommunié, Dumnorix a choisi Sucellos et il vient s'emparer de lui...



Premiers éléments de l'enquête

Le lieu du drame : pas de traces particulières. Les arbres et les rochers ne pourront pas dire grand' chose de plus aux personnages à part peut-être que : le druide semblait attendre quelque chose et que la brume s'est levée d'un coup à partir d'un endroit précis.

La tombe : le corps est toujours dans la tombe mais assez étrangement le druide a une blessure supplémentaire dans le dos, une blessure à l'arme blanche. La terre autour de la tombe pourra dire que 3 hommes sont venus et ont déterré le corps. Galba restera sur ses positions, le druide était mort avant d'entrer dans sa tombe et Sucellos ne connaît toujours pas le coupable !

Rencontre avec des brigands

Alors que les Volcii se trouvent sur le lieu du drame, un homme s'approche avec un air goguenard et les salue. Des branches bougent dans les fourrés, une trentaine d'hommes armés se montre et le rigolard leur propose d'échanger leur vie contre leurs possessions.

Espérons que Luernos soit là, car il pourra certainement reconnaître parmi les plus vénérables de ces brigands d'anciens compagnons de route. Ils se tomberont alors dans les bras.

Le chef des brigands, Bolgos, demande à Luernos de les aider. Ils sont au prise avec une nouvelle bande qui est aidée de Guerriers Magiciens particulièrement vicieux. Ils comptent sur les talents magiques de Luernos pour contrecarrer les guerriers magiciens. N'oubliez pas le geis de Luernos : ne jamais refuser son aide à quelqu'un qui la demande.

L'attaque du Repaire

Les Volcii accompagnent Bolgos et ses brigands à travers la forêt armoricaine. Après une nuit passée dans la forêt, ils parviennent en vue d'un éperon rocheux où se trouve leur repaire : des cris de guerre, des incantations, des concurrents belliqueux assiègent les amis de Bolgos.

Les brigands foncent vers l'éperon afin de secourir les leurs. Je ne doute point que les personnages pourront affronter les Guerriers Magiciens qui semblent commander les assaillants. Il y a en 10, ils possèdent tous le "Saut Guerrier du Saumon" et ils ne sont pas contents !!!!

Les assaillants venant d'arriver sur les lieux, les brigands pourront sans trop de difficultés atteindre leur repaire. Les personnages aussi mais ils auront certainement à combattre un guerrier magicien et ô surprise, il se relève une fois vaincu. Le décapiter est le seul moyen d'éviter la résurrection.

La tactique des brigands est de tenir le siège le temps d'évacuer femmes et enfants par un souterrain. Un défi des chefs pourra également retarder l'échéance. Sucellos relèvera-t-il le défi ?

Le souterrain mène dans une vallée et les brigands se dispersent bientôt dans l'épaisse forêt armoricaine. Ils se retrouvent dans une caverne camouflée par la canopée.

Les brigands décident de migrer vers l'un de leurs repaires en territoire Vénète à plusieurs jours de marche de la caverne. Leur concurrent offre une force de frappe dissuasive. Les personnages voudront peut-être eux trouver l'entre des guerriers magiciens.

Et si Luernos défie un guerrier magicien en "joute oratoire"...

Le Guerrier Magicien se défend tout d'abord assez mal, prononçant essentiellement des insultes d'une grossièreté inouïe. Et soudain (après sa "mort" par exemple), il utilise un langage plus châtié et sa répartie s'améliore grandement.

Le Druide Samara le Belge

Samarra a remarqué une activité étrange autour du repaire des brigands des guerriers magiciens. Il se balade autour sous la forme du cerf. C'est ainsi qu'il risque de rencontrer les personnages. Si ceux-ci se mettent en tête de se faire un petit civet, il sera obligé de se montrer sous sa forme humaine.

Ils pourront alors discuter et échanger des informations. Le druide est au courant du drôle de comportement des guerriers magiciens, il pourra alors si les personnages ne le savent les informer qu'ils ont été formés dans l'île de Sena par les prophétesses et que les 10 individus représentent une "promotion" complète de guerrier magicien.

Des choses bizarres à son goût se déroulent. Le grand sanctuaire des Ossismes à Vorgium a été récemment consacré au dieu cruel Esus. Les druides des Coriosolites se disputent avec les druides Vénètes.

Ses pouvoirs de transformation et de soin, ses connaissances et sa volonté de découvrir ce qui se trame pourront faire de Samara un allié de poids.

Le repaire des Brigands

Très bien protégé et surveillé par des hommes transformés en corneille, le repaire trône sur un colline escarpée. Sa population de 60 brigands en armes et des 10 guerriers magiciens en font un lieu imprenable. Si les personnages sont suicidaires...

L'île de Sena

A l'île de Sena, les personnages pourront trouver des réponses sur l'origine des Guerriers Magiciens, l'île étant le centre de formation des guerriers magiciens. Plate, battue par les vents, sans arbre, sans mouillage digne de ce nom, cette île est un enfer. Pourtant beaucoup de pèlerins la visitent. Des prophétesses nues et tatouées y vivent dans des huttes à moitié enterrée. Elles apportent une réponse à une question que se pose le pèlerin sur son avenir.

Mais gare à celui qui vient sans bonne raison, il sera tué : il n'est pas bon de déranger un lieu sacré et les servantes des dieux !

Les prophétesses conservent de nombreux savoirs dans les traditions, la magie et le combat. A ce titre, elles initient 10 jeunes garçons tous les 5 ans au combat, à la magie et au sexe.

La venue des personnages sur l'île ne sera donc pas sans souci :

- *accoster sera déjà problématique (un personnage sans "nager" est mal barré),*
- *ils rencontreront ensuite la génération d'apprentis guerriers magiciens qui a actuellement 11 ans (ceux-ci leur tenderont une embuscade avec leur lances et épées en bois).*
- *ils verront ensuite les prophétesses et leurs huttes, l'ancienne leur demandera de poser leur question, si la question ne porte pas sur l'avenir des personnages, ils seront attaqués par les Apprentis de 16 ans et les sorts des prophétesses. Sinon une cérémonie sera organisée le soir pour répondre à leur question. Les personnages devront faire un don au dieu (la nourriture est bienvenue), ils mangeront ensuite quelques coquillages et un brouet infame*
- *ils pourront ensuite poser des questions sur les guerriers magiciens et pourront raconter leur rencontre avec les guerriers magiciens. Ils pourront alors apprendre que chaque génération de guerrier magicien est liée à une pierre conservée dans l'île. Cette pierre permet aux prophétesses d'appeler les 10 guerriers Magiciens et de communiquer avec eux si nécessaire. Il y a un an, les prophétesses ont reçu la visite de la reine Morigena des Ossismes. A son départ, une pierre avait disparu, les prophétesses envoyèrent des guerriers magiciens récupérer la pierre. Ceux-ci tuèrent Morigena et mais ne purent trouver la pierre. Les dieux sont muets sur le sujet et les prophétesses ont peur de s'être trompé. Elles savent par ailleurs que Morigena a une soeur jumelle, laquelle s'est emparé de la pierre ? laquelle a été tué sur l'ordre des prophétesses ? Elles pensent que cette pierre pourrait permettre à un puissant sorcier de contrôler la génération de Guerrier Magicien qu'ils ont vue dans la forêt.*

A Darioritum

Dans le port de Darioritum, Sucellos pourra rencontrer un vieil ami : Brennos, chef de la Fine des Tonnamatii, il est également un vieil ennemi de Dumnorix. Celui-ci est accompagné de nombreux de ses ambacts et clients. Il est accompagné d'un marchand grec qui les a recrutés pour aller se battre en Orient. Brennos dira qu'il a été blessé pendant son sommeil par un jeune freluquet de la famille de Dumnorix et plutôt que de l'étriper, il a préféré partir avec le recruteur grec qui passait dans sa fine, sentant qu'il s'agissait d'un coup monté de Dumnorix.

Le marchand grec ne révélera pas grand'chose, sauf sous la contrainte ou la magie. En visite pour affaire à Lugdunum des Coriosolites, un informateur venant de la maison du vergobret lui a indiqué plusieurs endroits où ils pourraient trouver des mercenaires prêts à partir loin (la fine des Volcii en fait partie).

A Darioritum vit également le fils de Sucellos. Les personnages pourraient "l'extraire" : c'est un moyen pour intégrer en cours de jeu un nouveau joueur ou pour disposer d'un allié supplémentaire.

Et pendant ce temps chez les Volcii

Les choses tournent mal pour Briganta. Elle est confrontée à deux difficultés majeures : les brigands dirigés par les guerriers magiciens font des raids sur les fermes isolées, tuent, pillent et emmènent les femmes. D'autre part, un concurrent au sein de la fine, un oncle de Sucellos, Epidorix, a refusé de prêter allégeance à Briganta.

De nombreux ambacts et clients de Sucellos se sont associés à Epidorix. Un conflit semble inévitable. Epidorix aurait demandé le soutien de Dumnorix.

Les Deux Reines

Les personnages vont sans doute un jour ou l'autre se décider à aller voir ce qu'il se passe chez les Ossismes. En route vers Vorgium, alors qu'ils campent à l'approche de la tombée de la nuit, dans la forêt, ils entendent le hurlement des loups puis le jappement des chiens. Selon leur attitude, ils pourront voir des loups se sauver puis une femme vêtue de haillons courir à une grande vitesse. D'énormes chiens de chasse bretons arrivent ensuite visiblement à la poursuite de la pauvre femme. La meute canine est suivie de trois chasseurs habiles à l'arc et à l'épieu.

Si les personnages ne se mêlent pas de la poursuite, les chasseurs leur diront avec un drôle d'accent de déguerpier. Par contre s'ils cachent la femme sauvage ou interviennent en sa faveur, ils envoient leurs chiens sur les personnages. Ces chasseurs ne sont tout de même que des mercenaires et au premier mort ou blessé très grave, ils demandent grâce. Ils ont été payé par Morigena la reine des Ossismes pour chasser la reine des louves. La femme en haillons est en effet la soeur jumelle de Morigena, Volca, dite la reine des louves.



Volca pourra dire que le comportement de sa soeur a changé du jour au lendemain. Elle était reçue au "palais" régulièrement et discutait souvent avec sa soeur. Mais un jour, elle est devenue agressive et ses guerriers l'ont pourchassé. elle a dû faire appel à ses loups pour s'échapper. On dit également que ses proches chevaliers ont été renouvelés pour moitié.

Volca dirige une meute de loups et parle avec les oiseaux de la forêt. Ceux-ci pourraient des espions hors pair pour les personnages.

La Vérité Vraie

Dumnorix ne compte pas se contenter d'être vergobret, il veut devenir roi. Cela devrait le condamner à mort mais il a réussi à convaincre le vieux druide des Coriosolites. Il mène une campagne de destabilisation de ses adversaires au sein des coriosolites. Sucellos en fait partie (comme Brennos). L'objectif est de les écarter sans que Dumnorix ait eu l'air d'en être responsable.

Il a obtenu l'aide des pouvoirs magiques de Morigena, la reine des Ossismes. Mais celles-ci n'est plus humaine. C'est une terrible sorcière du peuple des hommes serpents. Ces créatures ont la capacité de prendre la forme d'humains qu'ils ont vus. Morigena a volé une pierre aux prophétesses de Sena puis après la représaille des prophétesses pris la place de Morigena. Elles commandent les 10 guerriers magiciens et des hommes serpents qui remplacent ses propres chevaliers.

C'est un homme serpent qui a tué le jeune druide et a fait le mort quand Sucellos l'a frappé. Il a ensuite été déterré par ses complices et le corps du vrai druide mis dans la tombe.

Morigena compte ensuite destituer Dumnorix et devenir reine de l'ensemble des armoricains.

Le Chevalier Catuvolcus

Les personnages pourront apprendre par les oiseaux de Volca ou par Luernos (qui en tant que Barde peut aller à Vorgium sans être inquiété) que la reine se rend chez l'un de ses chevaliers, Catuvolcus : une bonne occasion pour confondre la reine !

Catuvolcus est un des chevaliers écartés par Morigena. Celles-ci n'a pu le "remplacer" (voir la vérité vraie) et mène une révolte naissante contre la reine. Celle-ci se rend chez lui pour l'obliger à lui renouveler ses vœux d'allégeance.

Dans le village fortifié de Catuvolcus, la maison de Catuvolcus est le théâtre d'un banquet. Mais la joie n'est pas au rendez-vous, les mines sont graves et les sarcasmes fusent entre les chevaliers de la reine et les ambacts de Catuvolcus. Si les personnages espionnent la salle du banquet, ils pourront remarquer des chevaliers de la reine qui à l'extérieur de la salle soulage leur vessie. Ils échangent quelques mots dans une langue étrange !

Aux personnages de monter un plan pour confondre Morigena. Ils pourront trouver en Catuvolcus et sa femme Meduanna de potentiels alliés. Quoi qu'il se passe Morigena n'abandonnera pas la partie et lancera un baroud d'honneur. Si sa véritable nature a été révélée, elle tentera de tuer tous les témoins !

L'aide de Samara ne sera pas de trop ! Si les personnages se débarrassent de la fausse Morigena, ils pourront s'emparer de la pierre qu'elle porte autour du cou. Le charme qui la fait commander les guerriers magiciens se rompt avec sa mort. Ceux-ci se retourneront certainement contre les brigands qu'ils ont dû servir.

Epilogue

En rentrant chez les Volcii, ce sont les préparatifs de la guerre que trouveront les personnages. Dumnorix est venu prêter main forte à l'oncle de Sucellos et la bataille se prépare. Un combat entre Sucellos et Dumnorix pourrait éviter le bain de sang. Sinon la bataille fratricide fera rage.

Chez les Ossismes, Volca et Catuvolcus convoqueront une assemblée et la royauté sera abolie.

Sucellos devrait retrouver sa prédominance au sein de Volcii et même briguer le vergobrat.