

L'aventure de l'homme fou

Localisation: Le manoir de Cottincrest. Un des nombreux manoirs de Salisbury. Celui - ci est au Nord-Est et se situe aux abords de la forêt de Collingbourne. Il n'y a qu'un seul village dépendant du manoir.

Le problème : Au cours de leur service, les pjs se voient confier par Sire Jaradan une petite mission consistant à porter une invitation à Sir Gilbert de Cottincrest. Il leur demandera également de rester un peu au manoir afin de tenir compagnie à ce chevalier un peu à l'écart du comté. En arrivant au village, les pjs apercevront quelques paysans armés. Il n'y a ni chevalier ni hommes d'armes à leur tête. Suivant leur dire, ils sont à la recherche d'un vagabond un peu fou qui vole dans les réserves et dans le poulailler. De plus, ils ont reçu l'approbation de leur seigneur qui d'ailleurs arrive à la rencontre des pjs.

Les secrets : Gilbert est le seigneur de Cottincrest depuis 7 ans après la disparition de son père, Harwin, et de son frère aîné, Simon, et ce au cours d'une chasse. (Un jet de reconnaître permettra de le savoir.) La vérité est tout autre. Gilbert a prétendu ne pas vouloir participer à cette chasse mais discrètement il a suivi son père et l'a frappé par surprise. Simon a assisté à la scène mais étant trop loin il n'a pu intervenir. Cette vision l'a rendu fou (autrement dit, il a fait un jet critique de passion Amour de la famille), Gilbert profita de la situation et frappa également son frère. Pour finir, il jeta les deux corps dans la rivière Bourne et rentra au manoir. Mais, le sort a voulu que Simon ne soit que grièvement blessé. Il fut recueilli par un vieux couple de bûcheron qui le soigna mais ne put empêcher sa fuite lors d'une crise de folie. Depuis, il erre dans les bois de Collingbournes. Gilbert a reconnu son frère, dans la description qu'a fait un de ses paysans volés par le soi disant homme fou. Étant le dernier membre de sa famille (il n'y a que lui au manoir, pas de sœurs ou autres cousins), il préfère envoyer ses paysans plutôt que ses hommes d'armes car ceux - ci pourraient (pour les plus âgés) reconnaître leur ancien seigneur.

Les personnages :

L'homme fou : Il s'agit en réalité de Simon de Cottincrest. Sa folie le pousse à vivre comme une bête aux alentours du manoir. Il évite tout contact avec les hommes et encore plus les chevaliers. Les pjs auront beaucoup de mal à l'approcher. S'il est capturé, il montrera une extrême frayeur vis à vis des chevaliers mais surtout de leurs épées.

Gilbert de Cottincrest : C'est un félon et un excellent comédien. Pour couvrir le fait que ce soit ses paysans qui chassent l'homme fou, il se référera à une superstition locale qui veut qu'un homme fou porte le malheur sur le village. Ainsi, s'ils le tuent de leurs propres mains leurs craintes seront plus vite levées. De plus, ce sont eux les premières victimes de ce fou voleur. Il n'a aucun droit pour empêcher les pjs de participer à la chasse mais tentera de les dissuader sans pour cela éveiller leurs soupçons. Prendre les caractéristiques d'un chevalier ordinaire.

Les hommes d'armes : Ils sont au nombre de 5, dont 1 (Jarvis) était déjà au service du manoir au moment de la fameuse chasse. Il interviendra en faveur des pjs si Gilbert utilise ses hommes car il aura reconnu Simon.

La solution : Le seul moyen de confondre Gilbert est d'attrapé vivant Simon. Mais pour cela, il faudra le "chasser" et l'attraper. Pour ceux, on utilisera les règles de la chasse et on considérera que Simon à une esquive de 13. Les pjs devront se méfier des paysans qui n'ont qu'un seul désir : "le tuer". Si les pjs manquent d'autorité, ils n'hésiteront pas à leur faire regretter. En voyant Simon, si les pjs ne se doutent pas encore de son identité, un jet de Connaître les gens, les fera remarquer une ressemblance entre ce fou et Gilbert. A eux d'en profiter pour accuser Gilbert qui feindra de se sentir humilié si on le compare à ce fou. S'il se sent pris au piège, il utilisera ses hommes d'armes pour tuer les pjs. S'il se retrouve seul, il avouera son crime et demandera la justice du comte Robert, bloquant ainsi toute tentative de duel.

Gloire :25 par chevalier présent, 10 pour le chevalier capturant Simon, 100 par chevalier si Gilbert est jugé. (Mesurer bien l'importance de chaque chevalier dans le jugement, ainsi, un chevalier ayant toujours voulu la mort du fou ne mérite pas ces 100 points)

Épilogue :De retour à Sarum, Gilbert sera jugé indigne de porter l'épée. Sire Robert le destituera de son titre et il sera banni du comté. Simon sera soigné et se remettra de sa folie au bout de 6 mois. Il redeviendra alors le légitime seigneur de Cottincrest et sera un ami fidèle des pjs (passion : 16). Il appuiera au besoin la candidature, au statut de chevalier, de pjs encore écuyer. Gilbert quant à lui sera un ennemi juré des pjs (Haine : 16) et il se ralliera à la bannière du prévôt de Levcomagus. Sans nul doute qu'il fera un bon "Méchant de Série".