

# L'Aventure du Maître Fauconnier SOLO

Guillaume BOURELLY

11 mars 1998

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Version courte</b>	<b>II</b>
1.1	Localisation . . . . .	II
1.1.1	Lieu . . . . .	II
1.1.2	Temps . . . . .	II
1.2	Les Personnages . . . . .	II
1.3	Le Secret . . . . .	II
1.4	Le Problème . . . . .	II
1.5	Solution . . . . .	II
<b>2</b>	<b>Version longue</b>	<b>III</b>
2.1	Introduction . . . . .	III
2.2	Une distraction courtoise . . . . .	III
2.3	Les voies du Seigneur . . . . .	IV
2.4	Le Monastère . . . . .	IV
2.5	La Grotte . . . . .	IV
2.5.1	A la recherche du lac . . . . .	IV
2.5.2	A l'intérieur de la grotte . . . . .	V
2.6	La Taille . . . . .	V
2.7	Dénouement . . . . .	VI
2.8	La Gloire . . . . .	VI

# Chapitre 1

## Version courte

### 1.1 Localisation

#### 1.1.1 Lieu

Une contrée civilisée (Logres)

#### 1.1.2 Temps

Aux environs de 523 (Début de la courtoisie)

### 1.2 Les Personnages

- Le seigneur du P.J.
- Vardonne, Maître fauconnier

### 1.3 Le Secret

Vardonne veut se venger du chevalier (La mère de Vardonne, la sorcière Annis<sup>1</sup> la noire a été tuée par la famille du chevalier).

### 1.4 Le Problème

Une chasse au faucon tourne mal.

Le joueur doit démasquer le fauconnier et mettre fin à la malédiction que celui-ci a lancé sur les faucons.

### 1.5 Solution

Résoudre la Quête, ou tout tuer.

---

1. L'enfant Roi, page 33 ; Merlin, page 45

## Chapitre 2

# Version longue

### 2.1 Introduction

Ce scénario est un solo pour un chevalier chrétien confirmé. Il se situe dans le pays de Logres, au début de la courtoisie, vers l'an 523. Il peut être facilement adapté pour un groupe de chevalier, en réévaluant la difficulté.

Cette histoire fait référence à l'Aventure d'Annis-la-Noire, qui a du être combattue victorieusement par un chevalier de la famille du P.J. (par exemple son père). Il serait bon que le P.J. soit le dernier descendant de cette famille.

Le seigneur du chevalier a gagné un tournoi richement doté : ses faits d'armes ont été récompensés par cinq magnifiques faucons véridiens (Leur prix est inestimable car on commence seulement à en voir en Logres).

Le seigneur engage un maître fauconnier, Vardonne, car ces oiseaux ne sont pas encore dressés.

### 2.2 Une distraction courtoise

Une chasse au faucon est donc organisée quelques temps après. Tous les chevaliers de la région sont conviés. C'est l'occasion de rencontrer du monde (jets de **courtoisie** et **traits de personnalité**). La chasse commence normalement (jets de **fauconnerie**).

Soudain, les faucons piquent sur le P.J. et le mordent en l'envoyant à terre (1D6 de dégâts pour chaque faucon qui réussit l'attaque).

Des jets en **Impulsif/Reflechi** et **Hospitalité** sont requis. En fonction des résultats, le mieux est de se cacher (croix en **Couard**) ou de se mettre hors de portée des faucons. Les attaquer ou les tuer risque de déplaire fortement au Seigneur, de part leur prix (**loyauté(Seigneur)**). Or, leur morsure est empoisonnée (un jet de vieillissement par mois).

Le chevalier doit se rendre compte que leur comportement est anormal (**intrigue + 10**), car les faucons ne se retournent que contre lui. Il sera donc amené à chercher des alternatives au génocide.

## 2.3 Les voies du Seigneur

Le prêtre du château peut lui donner quelques conseils fort précieux :

“Seul Saint Hubert, patron des chasseurs, peut conjurer la malédiction qui pèse sur vous, et permettre de sauver votre âme ainsi que les faucons. Il y a un monastère au cœur de la forêt d’Arden<sup>1</sup> qui lui est consacré. Allez trouver les moines, ils vous aideront certainement. Mais attention, la route est semée d’embûches. Voyagez en paix, et que le seigneur soit avec vous.”

En chemin, Le chevalier peut faire différents types de rencontres : Brigands, gibiers, jouteurs, saxons, à l’appréciation de M.J. et suivant le type de route emprunté.

## 2.4 Le Monastère

Le chevalier est reçu avec amitié au monastère. Il se sent le bienvenu car l’hospitalité est de qualité. Il peut se reposer des fatigues du voyage, après avoir exposé son histoire.

Après une étude d’une semaine, un moine lui tient ce discours :

“Une magie noire est responsable de la haine farouche que vous vouent ces faucons, qui est devenue instinctive. Je crois qu’il existe une solution pour contourner cette malédiction, car la puissance de Dieu n’a pas d’égale. Il y a dans cette forêt, sur les bords d’un lac, une grotte, où Saint Hubert a séjourné. Il s’y trouve une étoffe lui ayant appartenue à Saint Hubert. Ramenez-la ici, et ainsi nous aurons un moyen de conjurer cette malédiction. Et n’oubliez pas, la volonté de Dieu est toute puissante.”

Il ne reste plus au chevalier de se mettre en route pour l’aventure, après avoir récupéré des forces si besoin est.

## 2.5 La Grotte

### 2.5.1 A la recherche du lac

Les bois sont vastes et magiques. Les arbres se déplacent quand personne ne les regarde. Pour trouver le lac, le chevalier doit effectuer un jet de **chasse**. Il ne peut faire qu’un jet par jour. Durant ces errances, le chevalier peut rencontrer le Cavalier à l’Arc-en-ciel, le Grand Cerf de Warwick, les Trois Demoiselles qui inspirent l’aventure (Printemps, Été et Automne), ou plus simplement du gibier, des fantômes<sup>2</sup>, des jouteurs...

Et, un jour, il arrive au sommet d’une colline et contemple le lac à ses pieds. Calme et paisible est le paysage, mais le chevalier sent sur lui un vent violent qui le glace jusqu’aux os. Les eaux du lac sont sombres et mornes.

A ce stade, il est loin d’être au bout de ses peines : Bien que la grotte se situe sur les bords du lac, il est très difficile d’y accéder. L’entrée est caché par des buissons. Il faut beaucoup de persistance pour la trouver (**Energique**), et la recherche peut durer de longues journées.

---

1. cf Chevaliers Aventureux, page 32

2. cf L’Enfant Roi, page 33

Le chevalier devrait être au bord du découragement, quand il arrive enfin à entrevoir l'ouverture d'une grotte.

### 2.5.2 A l'intérieur de la grotte

Rien de special à première vue dans cette grotte, si ce n'est des relents de sainteté ainsi que des ronflements : Un ours a choisit ce lieu comme refuge. A moins que le chevalier ait un grand pot de miel sur lui, la confrontation semble inévitable... Au fait, il y a fort à parier qu'il ne porte qu'une armure de chasse, tenue se prêtant nettement mieux à l'exploration. La salle a des dimensions suffisantes pour l'affrontement, bien que la visibilité soit réduite.

Après le combat, le chevalier pourra se rendre compte qu'il n'y a pas grand chose dans cette grotte : quelques ossements, une peau d'ours qu'il ne faut surtout pas vendre avant qu'il ne soit vraiment mort et quelques bouts de buissons.

Après quelques explorations un peu plus poussé, il découvrira une petite ouverture vers le fond de la salle. Ici, impossible de garder la moindre armure ou le moindre équipement (**valeureux/couard**), car la largeur du trou permet juste le passage des épaules d'un homme d'une TAILLE inérieure à 16... Espérons que notre chevalier ne soit pas trop gras.

Au bout de ce passage d'une centaine de mètres, il y a deux petites chambres circulaires, permettant au chevalier de se retourner. Mais n'oublions pas que le chevalier est aveugle (il n'a pas eu emporter sa torche du fait de la taille du trou, et même si il l'avait laissé dans la première chambre, la lumière ne lui parviendrait pas). L'air est rempli d'une sérénité divine, et si le chevalier était clostraphobe, il se sent tout de suite mieux.

Dans chacune des chambres, est disposé sur le sol une cuvette de pierre. La première ne contient que des ossements. La seconde, par contre, est recouverte d'une aura magique. Un jet de **compassion** ou d'**amour(DIEU)** reussi autorise le mortel à se saisir du contenu de la cuvette : l'Étoffe tant recherché.

Une contorsion habile devrait permettre au chevalier de se retourner, en embarquant l'Étoffe (dans sa bouche ou autour de son corps car il a bien besoin de ses mains).

## 2.6 La Taille

Le chevalier, de retour au monastère, peut rendre l'Étoffe du Saint aux moines. Après avoir pris un peu de repos, les moines lui annoncent qu'il va pouvoir subir la cérémonie de la Taille.

Cette cérémonie a lieu dans sur l'autel de l'église du monastère. Le chevalier est allongé, face vers le ciel. Le prêtre lui fait alors une incision en forme de croix sur le sommet du front. Il glisse à l'intérieur de cette croix une fibre de l'étole du Saint, et demande au chevalier de réciter une neuvaine de prière.

La malédiction cesse, et le chevalier gagne une croix en **Religion(chretien)** ainsi que en **Chaste, Indulgent, Miséricordieux, Modeste, Sobre**. Cette cérémonie lui permet aussi de devenir insensible à la morsure d'une bête enragée.

## 2.7 Dénouement

Le chevalier peut alors regagner ses terres sans crainte des faucons. A son retour, le chevalier trouve Vardonne, le maître fauconnier, en train d'entraîner les oiseaux. Celui-ci, voyant le chevalier, les lâche sur lui, un sourire vicieux au lèvres. Leur non-réaction le surprend, dévoilant son implication aux yeux de tous. Il ne reste plus au chevalier qu'à lui demander des explications, en utilisant les moyens de persuasion de son choix. Vardonne est en fait le fils humain d'Annis la Noire, et il s'est juré de venger sa mère en exterminant la famille de leur agresseur (il a déjà pu s'occuper d'autres membres de la famille du P.J, ce qui pourrait expliquer des disparitions par exemple). Libre choix est laissé au chevalier pour le traitement qu'il infligera à Vardonne. Il peut par exemple l'exiler, le faire prisonnier, lui demander une rançon (qui la payera?), ou tout simplement le tuer. Il ne faudra jamais oublier que Vardonne a une haine immense pour lui, et que ses origines ne permettent pas de certifier qu'il sera loyal.

## 2.8 La Gloire

- Gloire pour avoir participé à la chasse : 10
- Gloire pour avoir sauvé les faucons du seigneur : 10
- Gloire pour avoir récupéré l'Étoffe du Saint : 100
- Gloire pour avoir subi la Taille : 100
- Gloire pour avoir résolu la quête : 10
- Gloire pour avoir résolu un conflit familial : 10
- Gloire gagné au combat.

Le seigneur du château recherchera un nouveau Maître Fauconnier, ce qui peut être l'objet d'une ouverture sur une nouvelle aventure pour le P.J..