



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'Aventure du Cerf Blanc**

L'Aventure du Cerf Blanc

dimanche 18 juin 2006, par [Mar Calpena](#)

Ceci est la première aventure que j'ai écrit pour Pendragon. J'ai peur que ce ne soit la meilleure, mais elle me plaît bien. Cette aventure a été publiée dans le magazine Lider.

Ce scénario de Pendragon met l'accent sur l'aspect le plus merveilleux de l'univers Arthurien. Le groupe de joueurs doit inclure au minimum un chevalier romantique et un chevalier errant. Le Maître de jeu doit insister sur l'atmosphère. Le scénario peut être joué seul ou bien servir de point de départ à une campagne se déroulant dans une forêt comprenant de nombreux lieux maléfiques, comme par exemple, la forêt périlleuse. Ce scénario peut se dérouler à n'importe quelle période de l'univers de Pendragon.

Les chevaliers sont en train de traverser une forêt, lorsqu'ils entendent un son terrifiant, un peu similaire à une longue plainte mais en beaucoup plus mélodieux. Lorsqu'ils sont un peu plus proches de la source de ces plaintes, ils aperçoivent alors un petit chemin semblant aller jusqu'à un magnifique château que l'on peut apercevoir au loin.

Un cerf blanc traverse alors soudainement la route devant les joueurs, mais quoiqu'ils fassent, ils en perdront rapidement la trace (le cerf blanc essaye en fait d'entraîner les chevaliers vers le château).

Une fois que les chevaliers sont proches du château, ils voient que la construction ne semble pas très vieille, mais paraît pourtant complètement déserte. Le cerf blanc attends les chevaliers devant la porte du château, et il les guide en passant par la salle à manger jusqu'à une chambre. Au milieu de celle-ci se trouve un chevalier inconscient reposant sur un lit. Il y a trois chevaux de feu au dessus du lit qui barreront la route à toute personne qui tenterait de s'en approcher.

A ce moment-là, le cerf se met à parler :

"Je m'appelle Mariette, et suis châtelaine de ce château. J'ai été condamnée à errer sous cette forme bestiale parce que j'ai offensé Dieu. Mon frère, qui repose devant vous, et moi-même, nous avons hérité de ce château alors que nous étions encore très jeunes. Notre jeune âge et notre manque d'expérience nous a fait manquer de pitié et de pitié. Nous avons torturé et tourné en dérision un prêtre de passage chez nous, qui a jeté sur nous cette terrible malédiction. Cependant, comme il était beaucoup plus pieux que nous l'étions nous-même, il nous prophétisa qu'au bout de sept ans des visiteurs viendraient pour nous secourir. ces temps sont désormais arrivés. Nous nous sommes purifiés de notre ancien orgueil et nous ne souhaitons plus que le retour de nos anciens serviteurs et de nos amis. Le prêtre nous a dit que nos sauveurs devraient triompher de trois énigmes. Voulez-vous nous aider ?"

L'énigme du fruit en or

Si les joueurs acceptent de les aider, Mariette leur pose la première énigme :

"Vous trouverez le fruit en or dans le jardin si vous réussissez à mettre tout en harmonie avec ses parties."

Mariette suggéra aux joueurs d'aller voir dans le jardin du château, où elle ne peut se rendre parce qu'une lumière aveuglante l'empêche de s'en



approcher.

Si Mariette accompagne les joueurs jusqu'au jardin, elle se plaindra de la lumière dès qu'elle s'approchera du jardin. La lumière n'est en fait qu'une douce brillance venant d'une pomme dorée poussant sur un arbre.

Il semble que toute personne montant dans l'arbre sera à même de cueillir le fruit sans problème. Cependant, toute personne tentant de grimper à l'arbre par un jet de DEX prendra 4 points de dégâts sans qu'aucune armure n'entre en compte victime de l'essaim d'abeilles qui garde le fruit. Le joueur tombera alors dans un sommeil étrange [temporairement -12 à Energique], dans lequel il entend une musique étrange qui semble sonner faux (elle semble discordante parce qu'elle est en fait jouée à l'envers). Le joueur se réveille ensuite.

L'épreuve consiste ici à jouer le morceau correctement. Un jet de Jouer (instrument de musique) doit être effectué pour cela. Si le joueur arrive à jouer le morceau correctement, l'essaim prendra alors une forme humaine qui viendra délicatement déposer la pomme d'or aux pieds du joueur de musique.

Il y a d'autres moyens possibles pour obtenir le fruit, et il faut laisser à des joueurs imaginatifs une chance, même faible, de résoudre le problème qui leur est posé.

L'enigme du lac peu profond

Dès que les joueurs sont retournés voir Mariette avec la pomme, elle leur dit la seconde énigme :

"Patience et apprentissage sont la clef de toutes les portes, même de celle qui repose au fonds du lac."

Il y a un grand étang près du château. Quels que soient les efforts que les chevaliers puissent déployer afin d'apercevoir une porte, ceux-ci resteront vains. Pourtant, s'ils passent toute la journée à attendre et observer la surface du lac, et réussissent un jet de Vigilance, ils apercevront alors

une clef qui semble remonter vers la surface avec les dernières lumières du jour.

Le lac deviendra alors très peu profond et il sera possible de le traverser à pieds pour atteindre la clef. Il vaut mieux espérer que certains joueurs ne portent pas leur armure, car le manque de profondeur ne dure que 30 secondes, le temps que le soleil se couche. La première fois que les joueurs tentent d'atteindre la clef, ils n'auront probablement le temps que d'effectuer seulement la moitié du chemin avant que le niveau de l'eau ne monte de nouveau.

La clef repose de nouveau au fond de l'étang. La façon la plus simple de la prendre, c'est d'avoir beaucoup de patience et d'y aller à cheval.

Lorsque les joueurs retournent voir Mariette avec la clef, les trois chevaux de feu se transforment alors en chevaliers surnaturels. Ils ne sont là que pour effrayer les joueurs, mais il ne faut pas en avertir ces derniers. Ils n'attaquent pas, du moins tant que Mariette ne parle pas de la troisième énigme.

L'enigme du sacrifice

La troisième énigme est celle-ci :

"Si vous donnez tout, vous gagnerez tout. Si vous perdez une fausse vie, vous obtiendrez une vraie vie. Soyez-sûr de vos vertus et n'ayez pas peur."

Les gardiens chevaliers demandent alors un sacrifice en échange de la vie du chevalier endormi. Tout joueur offrant sa vie doit d'abord réussir un jet de Confiant, Généreux, et Valeureux. S'il réussit, au moment même où les grandes haches des gardiens semblent s'abattre sur lui, celles-ci se réduisent en cendre tandis que le Chevalier Endormi sur le lit s'éveille. Mariette se transforme alors en une très belle Dame, et des serviteurs et du mobilier se matérialisent alors tout autour des joueurs.

Les chevaliers peuvent peut-être préférer combattre les Gardiens, mais ils auront affaire à forte partie (Utiliser les caractéristiques des Chevaliers



Féeriques).

- 150 points pour chacun des joueurs qui s'est offert en sacrifice lors de la dernière épreuve.

Epilogue

Si les chevaliers échouent à l'une des épreuves, ils perdent alors un point dans chacun de leurs traits religieux et se retrouvent en lisière de forêt. Ils sont alors incapables de retourner au château ou même de retrouver le chemin qu'ils avaient emprunté.

- 300 points pour triompher de la dernière énigme.

Le maître de jeu a plusieurs possibles pour terminer l'aventure :

1. Une fin heureuse, Mariette et son frère sont riches et sont un bon parti pour un chevalier ou une dame de leur connaissance.

2. Une fin paranoïaque : Mariette et son frère sont de sinistres personnages qui vont maintenant importuner les joueurs de la même façon qu'ils s'en étaient pris au prêtre qui les avait maudit.

Gloire

- 30 points si aucune énigme n'a été résolue.

- 100 points pour chaque énigme résolue.