



## L'armée des Ténèbres

Campagne arthurienne

jeudi 5 octobre 2006, par [Lhàn Baratrix](#)

### Synopsis

Morgane cherche un très ancien et très puissant artefact qui lui permettrait de relever d'entre les morts une armée aussi grande que celle qu'à combattu jadis Arthur à Badon. Cette armée serait quasiment invincible étant donnée qu'elle serait composée de morts-vivants qui ignorent la souffrance et ne peuvent être tués qu'en les démembrant complètement.

Pour les chevaliers joueurs, tout commence lors d'un tournoi en Lindsay. L'année précédente à été très bénéfique pour le duché, et le duc à décidé d'organiser un grand tournoi pour fêter ça. Tous les chevaliers de Logres s'y rendent, y compris la table ronde et Arthur. D'autres chevaliers venant de toutes les régions de Bretagne viendront se joindre à la fête.

Ils vont s'arrêter dans un manoir sur la route de Lindsay et y découvrir le massacre commis peu de temps avant leur arrivée. Lors de leur enquête, les chevaliers joueurs vont petit à petit découvrir que les assassins cherchaient probablement un objet hérité par la famille. Ils se rendront au tournoi pour rencontrer le chevalier du manoir et lui apprendre la nouvelle.

Mais ils apprendront que celui ci a quitté le campement suite à un défi que lui à lancé un de ses plus anciens concurrents. En arrivant au lieu du défi, ils ne trouveront qu'un champs de bataille et vide.

Ils devront tenter de suivre la piste, mais celle-ci disparaît brutalement.

De retour à Lincoln ils apprendront que la famille du chevalier a disparu pendant la nuit... à l'exception du plus jeune fils qui était partie se saouler la veille à l'intérieur de la ville.

### Les indices

#### Au manoir

\* Les traces d'un destrier \* sont clairement visibles. Il est à noter que l'on est au printemps, un mois après le tournoi de Camelot, et qu'il pleut encore fréquemment, ce qui à été le cas dans la région toute la semaine. De plus, cela fait déjà plusieurs jour qu'aucun cheval n'est venu jusqu'au manoir, le maître des lieux et sa famille étant à Lincoln.

- Les autres chevaux sont des chargeurs, ainsi que des roncins et des palefrois.

- Le manoir a été fouillé de fond en comble.

- Un paysan à vu une troupe de quatre chevaliers se diriger vers le manoir il y a trois nuits. Il n'a pas vraiment pu déterminer leurs armoiries dans l'obscurité, et la route qui mène au manoir passe à une centaine de mètres du village.

- Certaines des victimes ont été tuées par une arme contondante, probablement un fléau à une main.

- Ce cheval doit être rare. En fonction de la période à laquelle vous jouez, changez le type en le remplaçant par le cheval le plus rare du moment en Bretagne (chargeur andalou, destrier, destrier frison...)



*Note* : il est possible de déterminer le type général du cheval en observant la taille et la forme spécifique des fers ; beaucoup plus grands et robustes sur un destrier que sur un roncín, par exemple.

### **Au champ du duel**

- Les mêmes traces de chevaux sont présentes, mais cette fois-ci il y en a quatre de plus. Deux chargeurs et deux roncíns.

- Des flèches ont été décochées, et un expert pourra clairement déterminer quelle est la provenance du bois et le style de fabrication (plumes, pointes...) : Picte. De plus, il s'agit d'arcs longs.

### **A Lincoln**

- Personne n'a rien vu ni entendu. Il y a pourtant eu une bataille entre les kidnappeurs et les personnes habitant le pavillon, de plus le campement est tout de même très dense. Il est donc difficile de kidnapper plusieurs personnes sans être vu ni entendu.

- Le pavillon a été fouillé de fond en comble.

- Le plus jeune fils n'était pas là lors du kidnapping, étant allé dans une auberge de Lincoln où il a pris une cuite.

Pour chaque indice, effectuez un jet en vigilance, à l'exception du premier et du dernier de Lincoln pour lequel les chevaliers doivent prendre l'initiative de poser des questions.

### **Ce que l'on peut tirer des indices :**

- *Le cheval* ; actuellement, seuls les chevaliers de la table ronde en possèdent de ce type, ce qui réduit le nombre de suspects à ceux-ci et à ceux qui en auraient tué ou vaincu en joute contre l'équipement.

- *Les fouilles* ; ils cherchent avant tout quelque chose, et non pas une personne ou à commettre des meurtres.

- *Les flèches* ; les chevaliers de la table ronde venant du nord ne sont pas légions. Il y en a tout au plus une dizaine, en comptant Gauvain et ses frères.

- *L'absence de témoins à Lincoln* ; il ne peut s'agir que de magie, étant donné que des centaines de pavillons sont aux alentours, les plus proches étant

à quelques mètres.

- *Le témoignage du paysan* ; rien de plus que la description sommaire du groupe, mais il permet d'interroger du monde à Lincoln sur l'arrivée d'un tel groupe ; Quatre chevaliers du nord, dont un avec un cheval très rare, possédant des arcs longs et arrivés deux à trois jours maximum avant les chevaliers joueurs.

- *Le fils rescapé* ; il est probable que les kidnappeurs sont encore dans le coin pour essayer de le retrouver.

- *Le fait que toute la famille ait été kidnappée* ; ils ne savent pas qui a ce qu'ils cherchent, ou bien toute la famille est importante pour eux. Dans les deux cas cela appuie l'élément ci dessus.

Plusieurs groupes de ce genre sont arrivés récemment, mais les hérauts notent scrupuleusement tout ceux qui viennent s'inscrire au tournoi, et les gardes de Lincoln ont comme consigne d'éviter l'intrusion de renégats (ce qui arrive parfois lors de tournois aussi importants). Il y a donc de nombreuses personnes qui surveillent les arrivées et les départs.

Toutefois, il est probable que le groupe ne se sera pas inscrit au tournoi, étant donné qu'ils ne sont pas venus pour ça et que ce ne serait pas discret.

### **Au final**

- Chevaliers disposant d'un destrier ; 115 présents, dont 12 n'appartenant pas à la table ronde.

- Chevaliers du nord ; 18 des précédents, dont 5 n'appartenant pas à la table ronde.

- Arrivés avec trois autres chevaliers ; 6 des précédents, dont 4 de la table ronde.

- Non inscrits au tournoi ; 3 des précédents dont 2 de la table ronde.

- Possédant des arcs longs ; 2 des précédents, dont un de la table ronde.

Il ne reste plus alors qu'à retrouver ces deux groupes et de vérifier lequel dispose d'un fléau.

Les chevaliers ne se baladent pas dans le campement ou dans Lincoln avec leurs armes et leur armure, tout au plus s'accompagnent-ils d'une dague ou d'une épée. Il faudra donc fouiller les



pavillons ou attendre la mêlée.

La fouille des pavillons est très risquée étant donné que ceux-ci sont occupés quasiment en permanence par un chevalier ou un écuyer et qu'ils sont au beau milieu d'autres pavillons tout aussi occupés. Si les PJ décident de prendre cette voie, ils se feront inmanquablement repérer et seront jetés au cachot après avoir été traînés devant le duc. Leur jugement aura lieu après le tournoi. Inutile de dire que s'ils résistent violemment ou s'enfuient la sanction sera beaucoup plus grave.

Le seul moyen de s'en sortir sera d'expliquer toute l'affaire. Mais ils se seront fait repérer, et le duc, s'il accepte de les laisser en liberté, leur conseillera vivement de mener leur enquête d'une manière moins illégale, surtout s'ils ont été pris en train de fouiller le pavillon d'un chevalier de la table ronde. Pour finir, il leur expliquera que leurs accusations sont graves et qu'ils payeront cher tout problème subit par l'accusé tant qu'ils n'auront pas prouvé sa culpabilité.

Le roi Arthur sera présent lors de cette entrevue et observera avec attention le comportement des chevaliers ainsi que la manière dont le duc rend la justice. Il ne prononcera pas un mot, sauf si les PJ s'en remettent à lui. Il est toutefois hors de question qu'il se substitue à l'autorité légitime du duc sur ses terres.

Ils devront donc attendre un autre moment pour fouiller les pavillons.

La mêlée a lieu le lendemain, et le campement sera quasiment désert. S'ils se font repérer, il y aura un écuyer dans chaque pavillon, et ils ne pourront pas fouiller.

## Le secret

Cette famille a de lointains ancêtres faëes, et ils ont hérité d'une chevalière permettant d'ouvrir un passage vers l'autre monde. Morgane le cherche pour atteindre un lieu spécifique qu'elle ne peut atteindre autrement sans dépenser une énergie

considérable. Sans elle, le sortilège d'ouverture lui coûterait des mois et des mois de préparation et autant de sommeil.

Le fils aîné en hérite le jour de son adoubement et la garde toute sa vie pour la donner à son fils. Mais cette fois-ci il l'a donnée à son amante en gage d'amour. Celle-ci ne la porte jamais en public pour ne pas attirer l'attention puisqu'elle est déjà mariée. Elle la cache au bout d'une chaîne qu'elle porte autour du cou, mais pas de manière permanente.

Si les chevaliers savent interroger le rescapé, ils apprendront tout cela (mis à part le pouvoir de l'anneau et le plan de Morgane) et pourront aller voir l'amante qui par chance est au tournoi. Ils pourront donc lui demander la chevalière pour la faire analyser par un prêtre ou un magicien afin de savoir quel est son pouvoir.

S'ils connaissent déjà un ermite ou un prêtre qui peut le faire, utilisez-le, sinon prenez celui qui se trouve dans les PNJ à la fin du scénario

## Les coupables

Devenus méfiants si les chevaliers joueurs sont venus les interroger ou ont été surpris à fouiller des pavillons, ils vont essayer de les circonvenir, surtout lorsqu'ils apprendront qu'ils ont la chevalière, ce qui sera immédiat lorsque les PJ apprendront où elle se trouve ; dans le donjon principal, là où sont les invités de marque, l'amante étant une des filles du comte de Dafydd d'Huntington.

Pour ce faire, ils vont prévenir Morgane qui va décider de les utiliser. Elle donnera l'ordre à ses sbires d'évacuer le campement et de la rejoindre dans sa cachette.

Elle va ensuite se substituer au mage qu'ils vont aller voir pour analyser la chevalière et leur donner des indications pour qu'ils ouvrent le passage à sa place.

## Rencontre avec Morgane la Faëe



Où qu'ils aillent, Morgane aura eu le temps de se substituer à l'ermite qui devait les renseigner. S'ils décident d'aller interroger un prêtre ou toute autre personne non isolée, celle-ci ne pourra leur fournir les renseignements nécessaires. Ils devront donc aller voir un ermite isolé.

Si ils deviennent violents, Morgane fera venir ses sbires ainsi qu'une créature de l'autre monde, mais cette fois-ci elle n'aura plus l'intention de se servir d'eux, elle voudra les éliminer et récupérer la chevalière.

Nul doute qu'elle n'aura aucune difficulté à y parvenir.

Seule la fuite pourra les sauver, mais malheur à celui qui aura la chevalière, car elle ne lâchera pas.

### Les sbires de Morgane

\* Deux chevaliers notables (Pendragon p221), sires Addonwyn et Cuanvellyn.

\* Un chevalier célèbre (Pendragon p221), sire Ysgarran.

\* Un chevalier extraordinaire (Pendragon p222), sire Owain.

\* Eventuellement un chevalier faërique (voir rencontre avec Morgane)

### Chevalier faërique

TAI 20	BI Grave 22
Epée *(+6) 30	DEX 24
Chute 20	Lance 27
FOR 23	Vitesse 5
CON 22	Dégâts 7D6+6*
APP 20	PV 42
Armure	20**+6
Inconscience	10
Gloire pour le tuer	250
Monture	Dégâts 10D6

\*\* Malus de 10 à la dex.  
-5 en valeureux

Morgane peut en invoquer jusqu'à quatre identiques à celui-ci en cas de besoin. Si elle a plusieurs semaines pour se préparer elle peut en appeler plus (un par semaine) ou le faire immédiatement en cas d'extrême urgence.

### Les zombies

#### Zombie

TAI 15	BI Grave 35
Epée ** 18	DEX 16
Chute 15	Lance** 18
FOR 15	Vitesse 3
Hache** 18	CON 35
Dégâts 5D6	Grande hache** 18
APP 0*	PV 50
Pique**2 18	Armure 12+6
Inconscience 12	Gloire pour le tuer 75
Monture ***	Dégâts 6D6

\* Malus de -10 en valeureux

\*\* Choisir deux armes

\*\*\* 1 cavalier/10 zombies

## Résumé des épisodes suivants

### Partie deux

Alléchés par les révélations de Morgane concernant ce qui est censé se trouver de l'autre côté, les PJ vont ouvrir le portail en se rendant au lieu nécessaire, dans la forêt périlleuse...

### Partie trois

Le périple dans l'autre monde ne se fait pas sans mal, et ils se rendent compte bien vite que d'autres personnes les ont suivis.

Ils assistent impuissants à la cérémonie de Morgane dans une réplique faërique de Stonehenge. A la fin de celle-ci une armée de morts-vivants issus tout droit de Badon se lève de terre et se met en marche vers la sortie et Camelot, et vers eux en premier lieu. N'arrivant pas à fuir assez rapidement ils sont attaqués par l'armée et sont tués.



### **Partie quatre**

Un vieux fou se tient devant eux, muet. Il fait un geste et ils aperçoivent Camelot assiégée par l'armée de ténèbres.

Il leur annonce qu'elle est tombée depuis deux ans, et ils se retrouvent dans les marais du Fens.

### **La situation**

Camelot est tombée, Arthur est mort, Morgane dirige le pays et réduit petit à petit les derniers foyers de résistance. Personne ne peut plus lui résister, à moins qu'un groupe de chevaliers revenus de l'au-delà...