



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Enquêtes > **L'aventure de la triste Dame**

L'aventure de la triste Dame

Auteur : Kildor

vendredi 23 juin 2006, par [Kildor](#)

Introduction

Ce mini scénario peut être casé juste avant un grand tournoi, ou des joutes locales. Il mettra en scène un sinistre personnage qui pourrait fort bien devenir l'ennemi juré d'un de vos chevaliers joueurs.

Localisation

Cela peut se dérouler sur le manoir de n'importe quel jeune chevalier du Logres.

Le problème

Un voisin, le chevalier Cérédig. C'est un personnage connu dans la région pour sa mauvaise humeur et ses mauvaises manières. Notre jeune chevalier a d'ailleurs pu constater que ce triste sire pratiquait le braconnage, de temps à autre, sur ses terres.

Toujours est-il qu'un soir d'automne, une jeune femme, très jolie de surcroît, se présente à la porte de la demeure du chevalier. Elle se présente, en pleurant devant le chevalier, comme étant Dame Arianwen : l'épouse du chevalier Cérédig.

Arianwen est une jeune femme issue d'un petit village du Logres, la plus belle fille de la contrée. Cérédig l'a prise de force à sa famille pour faire d'elle sa femme.

Après cinq années, il ne la traite plus que comme une ménagère. Il la trompe avec des filles de mauvaise foi et lorsqu'il se met à boire, il la frappe. Si ce soir elle est venue se réfugier en ce lieu, c'est qu'elle a encore du faire face à cette situation. Elle

en porte d'ailleurs les traces sur son visage.

Grâce à Dieu, comme elle le dit, la chance lui a été donnée ce soir de pouvoir s'échapper du joug de ce vil personnage. Ainsi, elle implore l'aide et la protection du chevalier.

Bien sûr, dès le lendemain, les gens du chevalier verront venir Cérédig accompagné de cinq autres hommes. (pour ces derniers : il y a un écuyer, les autres sont des hommes d'armes style brigands).

Le chevalier Cérédig

Il s'agit d'un homme de haute taille et de forte constitution. Il est légèrement buriné et ses cheveux sont sales et bruns. Il porte une armure de couleur ocre et ses armoiries sont rayées rouge et bleu.

C'est un personnage qui se rapproche plus de la mentalité de brigand que de chevalier, il n'a que peu de morale. Il essayera toujours de gagner un combat, même s'il doit enfreindre de nombreuses règles de la chevalerie.

En effet, il a fait partie de l'ordre des chevaliers rouges (cf chevaliers aventureux). Tout ce qu'il veut, il le prend par la force (Arianwen par exemple), et il aime rabaisser leur caquet aux jeunes chevaliers issus du moule arthurien.

Pour ses caractéristiques et ses compétences, prenez celles d'un chevalier ordinaire. Il porte cependant une armure complète. De plus, sa taille est de 17 et sa force de 15.



Il possède une épée enduite d'un poison mortel. Il produit 3d6 de dégâts, effet qui aura lieu quelque temps plus tard sous la forme d'une crise cardiaque. Un jet en vigilance à -10 devra être réussi pour le voir sur l'épée. Un premier soin à -10 peut aussi révéler la trace du poison. Pour en éviter les effets, un jet de chirurgie sera nécessaire dans les deux heures qui suivent une blessure effectuée avec cette arme.

La solution

A ce niveau, cela va être à vous d'improviser. Il y a cependant quelques possibilités qui paraissent logiques pour donner une conclusion au problème.

- Soit il y a plusieurs chevaliers avec le maître des lieux auquel cas Cérédig ne tentera rien de facheux.

S'il se fait proprement chasser, nul doute qu'il montera une petite troupe pour mieux revenir avec quelques membres de l'ordre des chevaliers rouges qu'il connaît encore.

- Soit le jeune chevalier est seul ou presque pour défendre Arianwen, auquel cas Cérédig et ses hommes essayeront de faire pression jusqu'à l'affrontement si nécessaire.

- Il peut aussi y avoir duel. C'est en fait ce qu'attend Cérédig, qui est préparé à ce genre de situation.

La gloire

La gloire normale plus 150 pts si le chevalier réussit à repousser Cérédig, voir le ridiculiser (+30pts cumulables)