



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Enquêtes > **Le château de Sire Padraig et le chevalier à l'orchidée**

## Le château de Sire Padraig et le chevalier à l'orchidée

samedi 16 septembre 2006, par [Sigurd Njord](#), [Warren Hately](#)

Auteur : "Warren Hately"

Titre original : *Sir Padraig's Castle and the Knight of the Orchid*

traducteur : Sigurd Njord

Ce court scénario est conçu pour permettre à un jeune chevalier d'obtenir son propre manoir, même s'il se trouve très loin de son royaume natal et de son propre seigneur, tout en permettant au MJ d'introduire de nouveaux éléments politiques dans leur campagne.

**L'histoire se résume à ceci :** le seigneur des chevaliers s'est fait dans sa jeunesse beaucoup de compagnons d'armes au cours de ses nombreuses batailles. L'un d'eux, Sire Padraig, du domaine de Dal Riada, est plus connu sous le nom du Chevalier au Bouclier Hérissé.

Si les joueurs viennent d'un royaume gouverné par une reine, et il y en a beaucoup, Sire Padraig peut aussi être le maître d'armes qui a formé le mari décédé de la reine.

Ces dernières années, on n'a plus eu aucune nouvelle de Sire Padraig, alors que celui-ci se rendait régulièrement au château du seigneur des joueurs. Les joueurs sont donc envoyés par leur seigneur enquêter sur la cause de cette absence prolongée et lui apporter par la même occasion une invitation pour le prochain événement majeur organisé par le seigneur des joueurs. La petite et modeste demeure de Sire Padraig se trouve à 65 km au sud/sud-est de l'île d'Eigg, en frontière du territoire immense de Dal Riad.

Le château de Sire Padraig est bâti au cœur de cette forêt profonde, dans une région accidentée avec de nombreuses collines, jusqu'à en devenir parfois montagneuse. En dehors des brûleries de

charbon de bois présentes dans les bois, il n'y a aucun village aux alentours. Ceci fait que depuis toujours, Sire Padraig ne tire les revenus nécessaires au niveau de vie d'un chevalier ordinaire que de son propre prestige personnel et de ses prouesses militaires. Il s'est toujours comporté comme un maître d'armes, acceptant les cadeaux que venaient lui offrir de jeunes chevaliers pour pouvoir écouter ses hauts faits de guerre ou bien encore recevoir une leçon de stratégie militaire. De plus, le château de Sire Padraig est chaque saison le lieu de rencontres pour de nombreux chevaliers vertueux venus se défier mutuellement et on peut encore y voir beaucoup de jeunes écuyers de noble rang qui espèrent trouver là un chevalier qui acceptera de les prendre à son service et de les former par la même occasion. Quelle que soit la saison (et donc même l'hivers), le château loge 3D6 chevaliers et 1D20 écuyers. Lorsque les joueurs arrivent au château, en plus de ceux-ci, on trouvera aussi deux personnages significatifs :

### **Panick, l'intendant :**

L'intendant de Sire Padraig, qui s'occupe de la gestion au jour le jour du château et sert d'intermédiaire entre les jeunes chevaliers qui apportent des présents et Sire Padraig qui leur



assure une formation.

### **Sire Tamquist :**

Ce chevalier réside actuellement au château de Sire Padraig. Sire Tamquist se définit lui-même comme un chevalier exemplaire, même si son caractère et sa conduite démontrent qu'il n'est certainement pas le plus aventureux et le valeureux des chevaliers que les joueurs aient pu rencontrer jusqu'à présent.

Panick et Sire Tamquist informeront les chevaliers que Sire Padraig n'a pas été absent de la cour depuis aussi longtemps du fait de sa propre volonté. En effet, ils leur apprennent que Sire Padraig s'est fait capturer l'année dernière au cours d'une chasse, par un mystérieux personnage appelé le Chevalier à l'Orchidée. Ce chevalier a demandé une rançon ridicule (bien que glorieuse) pour libérer Sire Padraig : 50 vaches à lait blanches, 10 taureaux blancs, 50 boucliers estampés d'or, 50 lances à pointe d'or, 50 épées avec un fourreau sertis de gemmes d'une valeur totale de 5£ par fourreau, 50 cottes de mailles renforcées, et 50 esclaves chargés de les porter et de les brandir. De plus, le chevalier à l'Orchidée demande encore de riches vêtements pour une valeur totale de 50£ et 50£ d'or, 50£ d'argent et 50£ de gemmes.

Mais le Chevalier à l'Orchidée a proposé une autre alternative à cette rançon : il propose d'être défié par tout chevalier pensant être assez fort pour obtenir la libération de Sire Padraig. Le duel est un duel à mort. Si le Chevalier à l'Orchidée est tué, Sire Padraig sera libre. Peut-être est-ce à cause de cela, mais Sire Tamquist n'a pas encore relevé le défi et Panick, l'intendant, est tout à fait incapable de réunir la rançon demandée. Panick a attendu la cour de Dal Riada de l'année précédente, qui s'est tenue peu après que la rançon ne soit demandée, afin d'obtenir un soutien financier, mais il n'a pas pu réunir les fonds nécessaires au versement de la rançon, même si 7 chevaliers ont été relever le défi lancé par le Chevalier à l'Orchidée. Chacun d'entre eux a été tué.

### **La véritable histoire**

Le Chevalier à l'Orchidée réside dans un château fort similaire à celui de Sire Padraig, à moins d'une journée de cheval plus au nord dans la forêt. Panick et les autres invités présents n'ont aucune idée de la date à laquelle ce château a pu être construit, puisque la dernière fois que la zone avait été visitée, les seules fortifications qui existaient étaient celles des campements itinérants des Pictes. Mais maintenant, les Pictes semblent eux aussi avoir disparu. La raison en est que les Pictes ne sont pas bêtes.

Le Chevalier à l'Orchidée n'est en fait pas un vrai chevalier, mais un sorcier dont les pouvoirs pourtant considérables sont cependant en train de décroître, et qui désespéré espère apaiser Arawn avec un sacrifice (dont la valeur correspond comme par hasard au montant de la rançon demandée pour la libération de Sire Padraig) afin de prolonger sa vie. Le Chevalier à l'Orchidée qui a déjà combattu et vaincu 12 chevaliers (dont 7 venaient de Dal Riada), est en réalité Sire Padraig, victime d'un charme, avec son fameux bouclier hérissé qui est recouvert d'une peau d'ours sur laquelle a été peint une orchidée.

Le sorcier s'est retiré dans la seule tour du château afin de contrôler les choses de loin avec sa magie.

### **Approcher le chateau ennemi**

Les chevaliers peuvent tenter de demander l'hospitalité au Chevalier à l'Orchidée, mais ce serait une chose insensée, le sorcier n'ayant pas le sens de l'hospitalité. Après avoir autorisé l'un de ses deux serviteurs humains (deux garçons de 14 ans qui agissent comme les écuyers de Sire Padraig durant les duels), à amener les joueurs jusqu'à l'entrée de l'enceinte, ce serviteur fuira.

Une fois les joueurs dans la cour intérieure de la modeste enceinte de la motte, le sorcier envoie ses Chevaliers Fantômes barrer la route aux joueurs. Le sorcier en contrôle six. Ils n'attaquent pas



immédiatement, mais bien que restant silencieux, ils feront comprendre aux chevaliers qu'il n'est pas souhaitable pour eux de passer la nuit au château. Les Chevaliers Fantômes attaquent dès que les joueurs tentent de passer malgré tout pour pénétrer dans le château afin de réclamer des explications.

Si les joueurs survivent à la bataille, ils trouveront la lourde porte d'entrée du château fermée. Celle-ci requiert pour être forcée une force conjuguée de 40, et ne laisse pour cela assez de place que pour deux personnes de front. Si les chevaliers tentent de quitter le château (même s'ils restent libres de passer la nuit dans la cour intérieure aussi longtemps qu'ils ne tentent aucune action), un écuyer apparaîtra à la porte et leur annonce que le premier duel aura lieu une heure après que l'aube se soit levée, le lendemain matin.

## Le duel

Le duel en lui-même semble tout à fait normal, avec un Sire Padraig charmé qui permet à un adversaire maladroit de récupérer son arme si ce dernier l'a fait tomber etc., tout cela avec beaucoup de style, même s'il ne parle pas pendant le combat.

Cependant, il se bat au maximum de ses compétences pour tuer son adversaire. Si son bouclier est touché plus de trois fois, la peau d'ours qui le masque commencera à se déchirer. Le 4eme coup (Vigilance à -10), le 5eme (Vigilance à -5), et le 6eme (Vigilance), permettront à son adversaire de remarquer qu'ils s'agit du Bouclier Hérissé de Sire Padraig.

Les joueurs qui sont seulement spectateurs du combat peuvent tenter un jet de Vigilance à -5, et ce, quel que soit l'état du bouclier, afin de remarquer les défenses proéminentes du bouclier.

Pour vaincre Sire Padraig, il faut le tuer ou bien il faut pénétrer dans la tour pour tuer le sorcier. La mort du sorcier brise en effet le sortilège.

Si Sire Padraig est encore capable de parler avant de finalement succomber à ses blessures, il

transmettra son bouclier à celui qui l'a vaincu et priera le joueur de le ramener à son seigneur.

## Gloire

- 50 points de gloire pour chaque Chevalier Fantôme tué.

- 25 points de gloire pour forcer la porte du château.

- 10 points de gloire pour le chevalier qui aura démasqué le Bouclier Hérissé et qui en avertira le groupe.

- 20 points pour le premier des joueurs qui aura défié le Chevalier à l'Orchidée.

- 20 points pour sauver de la mort Sire Padraig, que ce soit en le soignant ou d'une autre façon.

- 100 points pour tuer le sorcier.

- 100 points de plus si le sorcier est tué et que Sire Padraig est toujours vivant.

- 200 points pour vaincre Sire Padraig si son vainqueur est le chevalier le plus âgé du groupe (à défaut le plus glorieux).

- 200 points (et -1 en Honneur) si le chevalier vainqueur de Sire Padraig n'est pas le plus âgé du groupe (à défaut le plus glorieux).

- -50 points pour le Chevalier le plus âgé s'il n'a pas répondu le premier au défi.

## Conclusion

Lorsque les joueurs retournent chez eux, ils sont convoqués devant leur seigneur qui souhaite entendre leur rapport.

Si Sire Padraig a été tué, le joueur qui l'a défait doit alors remettre à son seigneur le bouclier Hérissé. Le seigneur dit alors que le bouclier et les terres de Sire Padraig sont à lui : c'est en effet la signification



du geste de Sire Padraig lorsque ce dernier a remis au joueur son bouclier au moment de sa mort. Le seigneur craignait qu'une telle chose se produise, et tout ce qu'il sait d'autre, c'est que le bouclier peut seulement être porté par ceux qui ont été choisis comme ses successeurs par le précédent propriétaire du bouclier. L'éloge que fait le seigneur de la conduite des chevaliers leur apporte à chacun 25 points de gloire supplémentaire, et l'attribution du château au chevalier qui a vaincu Sire Padraig apporte à ce joueur 100 points de gloire.

Cependant le château de Sire Pafrraig n'a pas d'autres revenus que ceux que lui apportaient la renommée de son propriétaire et l'enseignement que ce dernier y procurait. A moins que le joueur ne soit assez compétent dans les techniques de combat chevaleresque, l'intérêt que ses anciens visiteurs portaient au château disparaîtra dans l'espace d'une année. Le maître de jeu doit considérer que pour susciter l'intérêt de la clientèle habituelle du château, le joueur doit au minimum d'une part posséder des compétences de combat de 15 et, d'autre part, réaliser chaque année un exploit héroïque.

## Personnages :

### Sire Padraig ( Kymrique/Païen )

|                     |  |
|---------------------|--|
| Tai 15              | Dégâts 5 D6  |
| Dex 12              | PdVie 31   |
| For 17              | Con 16   |
| App 11              | Armure 12 + 8 (bouclier hérissé)   |
| <b>Combat</b>       | Epée 23, Lance 19, Lance de fantassin 20, Dague 10, Morningstar 16   |
| <b>Personnalité</b> | Chaste 10, Energique 19, Indulgent 08, Généreux 16, Honnête 19, Juste 18, Miséricordieux 12, Modeste 09, Pieux 05, Prudent 11, Tempéré 16, Confiant 10, Valeureux 22 |

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Passions</b> | Honneur 18, Loyal (Vassaux) 12, Loyal (Seigneur du joueur) 15, Hospitalité 20, Peur des esprits 12 * |
|-----------------|--|

### Le Bouclier Hérissé

Il ne ressemble à aucun autre bouclier. Le bouclier est beaucoup plus qu'un simple bouclier décoré. Il procure à son porteur 8 points de protection supplémentaire de par ses pouvoirs magiques. Le bouclier donne de face la perspective d'un sanglier sauvage en train de charger, les défenses qui ressortent du bouclier sont en fer. Les défenses et le groin du sanglier dépassent du chef du bouclier. Une fois par mois, renouvelé par la nouvelle lune, le porteur du bouclier peut invoquer un sanglier magique venant du bouclier et qui est assez intelligent pour comprendre et suivre tout ordre qui lui est donné. Très puissant, ce sanglier peut être envoyé traquer et tuer un ennemi, dans un rayon maximum de 30 jours de course sans qu'il n'ait besoin de s'arrêter. Les compétences de ce sanglier sont les mêmes que celles des règles de Pendragon, à ceci près qu'il a le double de points d'armure et a un aspect gris métallique.

### Le Sorcier( Kymrique/Païen )

|                     |  |
|---------------------|--|
| Tai 16              | Dégâts 5 D6  |
| Dex 17              | PdVie 26   |
| For 12              | Fluide 3 d20   |
| Con 10              | PdMagie 65   |
| App 10              | Armure 4* (Sombre aura)  |
| <b>Combat</b>       | Bâton 12, Dague 12   |
| <b>Personnalité</b> | Chaste 03, Energique 10, Indulgent 08, Généreux 13, Honnête 19, Juste 04, Miséricordieux 0, Modeste 12, Pieux 03, Prudent 19, Réfléchi 04, Confiant 03, Valeureux 13 |
| <b>Passions</b>     | Haine des Saxons 08, Hospitalité 03, Honneur 06  |



|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Talents</b>   | Emotion 22, Changement de formes** (Belette) 18, Guérison 15, Malédiction 9, Bénédiction 6, Lieu consacré 16, Protection 10 |
| <b>Talismans</b> | pour Emotion (3), Guérison (1), Malédiction (1)   |

\*Le sorcier porte un talisman autour du cou qui lui procure une sombre aura qui lui donne 4 points d'armure.

\*\* Changement de formes est un talent naturel du sorcier

### Chevaliers Fantômes féériques

|        |             |
|--------|-------------|
| Tai 14 | Dégâts 6 D6 |
| Dex 10 | PdVie 34    |
| For 20 | Con 20      |

|               |   |
|---------------|---|
| App 3         |   |
| <b>Armure</b> | 4* (armure phantasmagorique)+ 6 (bouclier)    |
| <b>Combat</b> | Epée 15,Lance 12, Dague 10, Masse ou Fléau 10 |

\* Les Fantômes ressemblent à de robustes guerriers en armure à plaques partielle avec un heaume ; même si le métal n'est qu'une illusion, ils peuvent porter de vrais boucliers.

### Note du Traducteur :

J'ai traduit par Emotion le talent "Glamour" (en Anglais) du sorcier païen, car c'est d'après les règles en Français ce qui s'en rapproche le plus. Néanmoins, "Glamour" veut plutôt dire "Séduction" ou "Charme". À vous de voir si vous voulez jouer cela comme un nouveau talent ou bien considérer qu'un sort de charme découle du talent Emotion.