



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Enquêtes > **Le Chevalier aveugle**

Le Chevalier aveugle

mardi 5 septembre 2006, par [Syd](#)

Type :

Aventure pour un ou plusieurs chevaliers dans un paysage forestier de n'importe quel lieu civilisé de l'Angleterre. Cette aventure éprouvera l'hospitalité et le sens de la justice des personnages. Ils rencontreront un chevalier rendu aveugle par un accident de chasse, puissant, courtois, mais tyrannique avec ses sujets.

Un fort jeune pendu

Alors qu'ils se promènent, solitaires alors que le soleil se couche dans un ciel orageux, les chevaliers-joueurs aperçoivent un pendu qui est sur le point de succomber. Il s'agit d'un très jeune garçon. Les chevaliers voudront certainement le sauver. Une fois libéré, le garçon avouera avoir été pendu par les hommes de son seigneur en punition de sa curiosité. S'il est interrogé, voici ce qu'il pourra encore dire : son seigneur est le sire Holgin et il habite un château que l'on appelle le Pic d'Holgin. Même si les chevaliers le demandent, le garçon n'avouera pas quel acte terrible il a bien pu commettre pour être à ce point condamné à la pendaison. Si l'on insiste longuement, il dira peut-être qu'il a vu " Celle que son maître veut cacher ". L'enfant demande à s'en aller ; de toute façon il refuse de retourner chez le sire Holgin. Au besoin, il s'enfuit dans les bois et reste introuvable.

Le Pic d'Holgin

Quelques temps plus tard, alors qu'ils cherchent un endroit où poser le campement, les chevaliers sont surpris par un orage violent qui les force à trouver un refuge rapidement. C'est alors qu'ils aperçoivent, au sommet d'une colline, un puissant donjon carré de quatre étages, visiblement habité et entouré

d'une palissade en bois. En grimpant vers cet asile sous la pluie battante, ils découvrent le squelette d'un cheval, accroché à un arbre non loin de l'entrée du domaine. Il leur faudra longtemps avant d'obtenir réponse du château. Et lorsqu'on veut bien leur ouvrir la palissade, ils sont accueillis par une troupe de serviteurs en armes. L'un d'eux, un vieil homme avec une longue moustache blanche leurs dit à peu près ceci : " Bienvenue messeigneurs dans le Pic du seigneur Holgin. Excusez-nous pour cet accueil brutal mais des brigands rôdent dans la région et nous prenons nos précautions. Nous allons nous occuper de vos chevaux et vous donner une chambre pour votre confort. " Ils sont ainsi menés à leurs appartements à l'intérieur du donjon. Leurs vêtements sont mis à sécher et dès qu'ils sont bien installés, le vieux serviteur, qui se nomme Anselme, vient les prévenir que leur hôte, le sire Holgin, les invite à venir partager son repas du soir. Anselme leur demande aussi de ne pas élever la voix en présence de son seigneur car celui-ci supporte très mal le bruit.

Le Chevalier aveugle

Les chevaliers sont alors conduits dans une grande salle au troisième étage. Ils remarqueront plusieurs choses : presque tous les serviteurs sont des hommes et, bien que roturiers, beaucoup portent l'épée, mais la chose la plus étrange est que tous



parlent constamment tout bas. L'atmosphère qui règne entre les murs du donjon est froide, poussiéreuse et austère. Aucun objet n'est superflu, pas de décorations, rien que le strict nécessaire. Dans la salle de banquet, également très sobre, un homme, seul, se tient debout, devant une cheminée, seule source de lumière, qu'il semble contempler d'un regard distrait. Il s'agit d'un personnage de haute stature, aux longs cheveux gris et à la barbe poivre et sel. Il porte une épaisse tunique rouge et noire et une épée est ceinte à son côté. D'une voix basse mais claire, il invite ses hôtes à prendre place à table. La salle est obscure mais les joueurs peuvent constater qu'aux murs sont accrochés de superbes trophées de chasse dont l'impressionnante tête d'un auroch gigantesque. Le repas est simple mais bien préparé et nourrissant. S'ils veulent en savoir plus sur l'histoire de ce chevalier et les raisons de son humble mode de vie, le sire Holgin leur racontera l'histoire suivante :

Chevalier passionné par l'art de la chasse, le sire Holgin, dès son adolescence ne connut d'autre loisir que celui de traquer le gibier. Jusqu'à ce triste jour d'automne où, il y a sept ans, il connut un terrible accident lors d'une chasse où son cheval trébucha. Cet accident faillit lui être fatal mais, au lieu de lui prendre la vie, il lui prit la vue. Les personnages peuvent alors remarquer, si ce n'était déjà fait, que le sire Holgin est aveugle. Le cheval a, depuis, été puni (il s'agit du cheval décharné, accroché à l'entrée).

Un incident survient pendant le repas : une voix plaintive et féminine se fait entendre. (Vigilance -5. En cas de réussite : la voix vient de l'étage). Tout de suite, Holgin enjoint un de ses serviteurs d'aller voir : " Elle appelle ", dit-il. Si les chevaliers veulent savoir ce qui se passe, messire Holgin leur dira simplement qu'il a recueilli une enfant malade. (Jet d'Intrigue réussi : il ment).

Durant la nuit, les chevaliers peuvent être réveillés par des bruits (Vigilance -10). De la fenêtre de leur chambre, ils voient, réunis dans la cour, des serviteurs, sire Holgin et au milieu d'eux, la corde au cou, le jeune garçon que nos joueurs ont délivré ce matin. Une discussion semble avoir lieu mais les

protagonistes sont trop loin et parlent trop bas pour être entendus. Peu après, le jeune enfant est pendu, sous la pluie battante.

Jus est ars boni et aequi

Le lendemain matin, dissertant de la justice qu'un seigneur doit faire respecter sur ses terres, sire Holgin montre au chevaliers le cas de cet enfant pendu dans sa cour : " Le respect des règles est le pilier de notre civilisation. La justice est entre nous et Dieu, entre ciel et terre mais au-dessus des hommes et donc de leurs enfants. Ceux qui bafouent les règles doivent être punis. Des hommes ont libéré cet enfant hier. Sur ces terres ils ont cru bon de s'opposer à la justice d'Holgin. Heureusement l'enfant a été rattrapé et le geste de ces fous a été réparé. " Le sire Holgin se tourne alors vers les chevaliers et leur lance : " Je sais que c'est vous qui avez tenté de sauver cet insouciant. Je n'apprécie pas que l'on décide à ma place de ce qu'il est bon de faire sur mes terres. Vous allez devoir répondre de cet acte par le sang. Je défie celui qui a pris l'initiative de libérer l'enfant dans un combat à mort !".

Un duel a alors lieu. Il s'agit d'un duel à pied. Le chevalier est libre de choisir ses armes. Sire Holgin se bat à l'épée. Avant le combat, il enjoint à ses serviteurs de laisser partir le vainqueur s'il venait à succomber. Le sire Holgin est très sensible au bruit et chaque rencontre des lames, chaque cri de son adversaire lui arrachent des grimaces de souffrance. S'il le remarque (Vigilance), le joueur pourra tirer parti de cette faiblesse du sire Holgin et crier pendant le combat afin de le déstabiliser (Holgin aura un malus de 5 à toutes ses compétences). Mais le chevalier-joueur perd pour cela un point d'Honneur, ainsi que tous ceux qui se seront servi ainsi de la faiblesse d'un adversaire loyal.

Après l'éventuelle mort du Chevalier aveugle, le vieux serviteur Anselme veut se précipiter de rage vers le vainqueur mais il est retenu par ses compagnons qui laissent les joueurs quitter le château.



Le siège

Les chevaliers voudront sans doute chercher à délivrer celle qui est enfermée dans le château. Dans ce cas, il faudra en faire le siège. Le sire Holgin n'avait pas d'héritier mais Anselme a repris la direction du domaine et il est devenu obsédé par l'envie de venger son ancien maître. Certains des serviteurs d'Holgin sont partis mais Anselme s'est adjoint les services de mercenaires et de chevaliers sans terre.

Roisa

La dame enfermée dans le château est en fait Roisa, une guérisseuse qui, après l'accident de sire Holgin, a réussi à le sauver grâce à son habileté. N'ayant plus comme joie de vivre que le toucher délicat et la voix suave de Roisa, Holgin a voulu se l'accaparer et l'a enfermée dans une chambre au dernier étage du donjon. Au fil du temps, la pauvre fille a pris beaucoup de poids et est devenue un peu simple d'esprit. Elle voudra bien accompagner l'un des chevaliers chez lui si celui-ci lui propose (c'est une excellente guérisseuse).

Gains de gloire

En plus des gains de gloire habituels, les chevaliers gagnent 30 points de Gloire pour l'aventure et celui qui a tué Holgin reçoit 100 points.

Les personnages

Sire Holgin, le Chevalier aveugle

TAI	17
BI Grave	13
Epée *	22
DEX	15
Chute	17
Dague	17

FOR	11
Vitesse	3
CON	13
Dégâts	5D6
APP	10
PV	30
Armure	12+6
Inconscience	8
Gloire pour le tuer	100
vigilance	18

*Avant de frapper son opposant, Holgin doit réussir un jet de Vigilance. Il se repère aux bruits de l'adversaire. Si celui-ci n'a pas d'armure métallique, Holgin subit un -5 à son jet de Vigilance.

Anselme, le vieux serviteur

TAI	10
BI Grave	10
Epée	11
DEX	11
Chute	10
Dague	6
FOR	10
Vitesse	2
CON	10
Dégâts	3D6
APP	8
PV	20
Armure	10+6
Inconscience	5
Gloire pour le tuer	11
Loyauté (sire Holgin)	19

Roisa, la guérisseuse

TAI	9
BI Grave	11



Epée *	
DEX	13
Chute	9
Dague	
FOR	12
Vitesse	2
CON	11

Dégâts	3D6
APP	9
PV	20
Armure	
Inconscience	
Gloire pour le tuer	
Premiers Soins	20
Chirurgie	24