



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure du chateau lumière**

L'aventure du chateau lumière

samedi 23 septembre 2006, par [Sigurd Njord](#)

(La première rencontre est adaptée de "Fergus of Galloway" par Guillaume Le Clerc pp 66-70 & 146-7 Everyman edition.)

Auteur : Danny bourne

Titre original : *The Adventure of the Castle of Light*

Traducteur : Sigurd Njord

Information pour le MJ et notes de l'auteur

Cette aventure permet de tester les traits chevaleresques chrétiens au cours d'une série de rencontres avec le principal protagoniste de cette aventure, Sire Courteau. Bien qu'étant d'ordinaire un chevalier chrétien tout à fait exemplaire, Sire Courteau est dans cette histoire possédé par un esprit maléfique, ce qui a eu pour conséquence d'inverser ses traits de caractères chrétiens.

A chaque fois que les joueurs lui montreront la vertu de ses traits de caractères en remportant un jet d'opposition contre le trait de caractère inversé de Sire Courteau, l'esprit maléfique qui le possède perdra un peu de son pouvoir, ce qui ramène le trait de caractère de Sire Courteau à son score habituel. Lorsque Sire Courteau aura vu les vertus de ces cinq traits mis en application, et ce, que les cinq jets d'opposition aient été ou non réussis, il trouvera la force et le courage d'expulser hors de lui le démon qui le possède et ses traits retourneront tous à la normale.

Cette aventure peut être jouée en solo, ce qui n'est pas facile mais peut apporter une gloire non négligeable, ou en aventure de groupe, ce qui la rend plus facile, mais apporte beaucoup moins de gloire à chaque participant.

Cette aventure a été conçue pour tester les traits religieux des chevaliers chrétiens et peut être utilisée comme une rencontre pendant la quête du Graal ou comme un rêve envoyé à un chevalier endormi, si celui-ci a déjà obtenu ou vient juste d'obtenir le bonus religieux.

Les chevaliers seront testés dans tout leurs traits chrétiens mais aussi dans le trait Valeureux. Ceux qui échouent à certains des tests disparaissent comme par enchantement mais retrouvent ceux qui les ont tous réussis à la fin de l'aventure. En effet, seule la perfection peut triompher dans une quête du Graal.

Vers le chateau de lumière

Le groupe de joueurs, pour une raison quelconque, se trouve en pleine forêt à la tombée de la nuit. Une fois que les joueurs ont établi le camps, ceux qui réussissent un jet d' Energique sont réveillés par une lumière très brillante, presque surnaturelle, qui semble très pure et qui brille à quelque distance de là.

Si les joueurs remontent jusqu'à la source de cette lumière, ils ont une merveilleuse vision : la lisière de la forêt se termine par une grande falaise donnant sur la mer. On peut voir au loin, perché sur un gros rocher sortant des flots, un château qui semble



émettre sa propre lumière et qui donne une clarté aussi brillante que la lumière du jour.

Il semble n'y avoir à priori aucun moyen d'atteindre le château (un jet de Vigilance réussi permet cependant de remarquer un long pont assez étroit d'apparence fragile, qui part de la falaise pour atteindre le château).

Le pont démoniaque

Une fois que les chevaliers ont atteint le pont, ils réalisent que celui-ci est trop étroit pour permettre d'y faire passer les chevaux en toute sécurité et qu'il est préférable de les laisser là. (*Tenter de chevaucher sur le pont, jet d'Equitation : succès = les chevaliers réalisent que leurs chevaux sont effrayés par le pont et tentent de s'écarter pour l'éviter. Echec = les chevaliers essaient d'emmener leurs chevaux sur le pont, mais ceux-ci résistent. Echec critique = le cheval rue, éjectant son cavalier avec 1d6 points de dégâts, puis fuit dans les bois*).

Dès que le premier chevalier s'engage sur le pont, une silhouette sort des ténèbres pour se tenir devant lui, et lui barrer le passage. Elle a un visage laid et contrefait, avec de longues nattes grises et une peau jaunâtre et tient une grande faux dans les mains. Elle grimace un sourire aux chevaliers et une odeur infecte de chair pourrissante vient assaillir leurs narines. [*Valeureux à -5, Succès = le chevalier peut engager le combat, Echec = le chevalier fuit, Echec critique = le chevalier s'évanouit et gagne une nouvelle passion Peur (Fantômes) à 1d6*]

Seul un chevalier à la fois peut combattre l'apparition à cause de l'étroitesse du pont. Ceux qui ont échoué à leurs jets fuient dans les bois et se retrouvent au campement, où on ne voit désormais plus aucune lumière au loin. Pour eux, l'aventure est terminée.

Le démon du pont

For n/a	Dégâts *Spécial
Con 20	Attaque Faux 21

Tai 18	Armure 8 (cuir démoniaque)
Dex 20	Modificateur à Valeureux -5
App 2	Gloire pour le tuer 75
Points de vie 38	

* Le démon inflige des dégâts égaux à la protection de l'armure portée par le chevalier, (Exemple : si un chevalier porte 12 points d'armure, le démon lui inflige 12 points de dégâts). Ces dégâts ignorent toute armure, excepté les 3 points de bonus de courtoisie. Un chevalier sage réalisera que si il ne porte plus d'armure, le démon ne pourra plus le blesser. Le démon sera plus facile à vaincre si le chevalier a foi en la puissance de Dieu. Le démon ne fait pas plus de dégâts sur un coup critique.

Une fois que le démon a été vaincu, les joueurs chevaliers peuvent continuer leur route sur le pont (qui continue de craquer et de grincer de façon alarmante) vers la porte du château. L'eau semble s'agiter et bouillir de façon inquiétante à une grande distance en dessous d'eux. Tomber entraînerait une mort certaine, mais le pont est remarquablement sûr en dépit des craquements qu'il émet.

Le pont-levis du château est abaissé et la herse est relevée. Quelle que soit l'heure à laquelle les chevaliers ont commencé à s'engager sur le pont, lorsqu'ils atteignent le pont-levis, le soleil est en train de se coucher. Les aventuriers peuvent pénétrer dans la grande cour vide et silencieuse du château. Le château n'a pas d'étables (à cause de l'impossibilité d'amener des chevaux via le pont), mais sinon c'est un château tout à fait ordinaire avec juste une simple tour dans le coin droit (DV26/10).

Sire Courteau et le chateau de lumière

La porte d'entrée de la forteresse est fermée, mais dès que les chevaliers s'avancent, les portes s'ouvrent silencieusement devant eux. Si ils sont assez téméraires pour les franchir, ils se retrouvent dans une grande salle des banquets éclairée et chauffée. La salle des banquets comporte quatre

grandes tables de festin, derrière lesquelles on aperçoit un grand escalier qui monte en spirale pour donner sur une galerie faisant tout le tour de la salle des banquets.

Dès que les chevaliers sont entrés, un homme petit et robuste descend les escaliers portant une grande cape par dessus ses vêtements de cour. Une belle Dame se tient à ses côtés. *[Intrigue - Succès = le chevalier remarque qu'elle a les mains calleuses, et donc qu'elle n'est pas de naissance noble. Catastrophe = le chevalier pense que c'est une sorcière.]*

Le nouveau venu regarde les chevaliers, leur sourit et se présente avec un fort accent Occitan :

"Je vous salue, beaux chevaliers, je suis Sire Courteau, jadis seigneur de Stafford, et maintenant Seigneur du château de lumière. Je vous en prie, asseyez-vous, vous me semblez fatigué. Reposez-vous et faisons connaissance !"

Il se tourne et crie :

"Serviteurs ! Du vin et de la viande pour mes invités, et ne nous faites pas attendre, bande de traînards !"

Il s'assure que tous les chevaliers sont assis avant de s'asseoir lui-même. Aussitôt, plusieurs jeunes pages apportent une grande variété de plats somptueux et succulents, dont Sire Courteau en pioche et en avale une bouchée pour chacun des plats. Si il remarque que l'un des chevaliers semble réticent à se servir, il l'encourage à suivre son exemple.

"Vous n'avez pas faim ? Il y a ici plus qu'il n'en faut pour nourrir chacun de vous. Mangez tout votre soûl ! Ce n'est pas souvent que les chevaliers peuvent ainsi se régaler."

[Sobre - Echec ou catastrophe : le chevalier suit l'exemple de Sire Courteau]

Tout chevalier qui continue à manger modérément est pris à partie par Sire Courteau :

"Pourquoi picorez-vous dans votre assiette, Sire ? La

nourriture n'est pas à votre goût ? Si les chevaliers sont l'élite dirigeante, alors ils ont assurément le droit d'avoir ce qu'il y a de meilleur !".

Ceci doit permettre à un chevalier Chrétien de prêcher la vertu de la Sobriété. *[jet d'opposition contre le trait de Complaisant de Sire Courteau. Succès = Sire Courteau est pris de convulsions, et regarde sa nourriture sans y toucher de nouveau. Réussite critique = Sire Courteau annonce qu'il va faire diète pendant toute une semaine pour purger sa chair et qu'il va permettre à ses pages de venir se servir à volonté dans les plats après le repas].* Si le joueur rate ou perd son jet d'opposition, rien ne se passe. Pour ceci, qu'il ait ou non réussi son jet, le joueur peut cocher le trait Sobre.

Durant le repas, Sir Courteau parlera avec les chevaliers. Si on le questionne sur le démon du pont, il dira simplement :

"Ah bien ! Il est des choses qui restent hors de portée et de connaissance des hommes mortels, afin que les voies du salut ou de la damnation restent très étroites."

(C'est une référence allégorique à l'aventure elle-même, le passage étant le pont et les voies du salut ou de la damnation étant les tentatives des chevaliers pour exorciser Sire Courteau).

Sire Courteau parle beaucoup de ses exploits passés, de ses faits glorieux et de ses exploits en bataille. Il se tourne alors vers les chevaliers en leur disant :

"Vous êtes chevaliers d'Arthur, n'est-ce pas ? Quels sont les hauts faits qui vous ont amené jusqu'à son château ?"

Il se cale dans son fauteuil et attend une réponse. *[Modeste : Succès = le chevalier résiste à la tentation de raconter ses hauts faits.].* Ceux qui échouent doivent faire un jet sous Fier *[Succès = le chevalier tente d'impressionner Sire Courteau. Echec = le chevalier reste cloîtré dans un silence embarrassé].* Si l'un des chevaliers veut prendre à partie Sire Courteau à propos de ces manières d'ours, il doit réaliser un jet d'opposition *[Modeste contre le trait Fier de Sire Courteau. Succès = Sire*



Courteau est pris de convulsions, puis reste silencieux. Réussite critique = Sire Courteau ,admet son manque de savoir-vivre et fait vœu de silence pour une semaine chaque année à partir du solstice d'été.] Si Sire Courteau remporte le jet d'opposition , rien ne se passe. Le joueur chevalier qui a fait le jet d'opposition peut cocher le trait Modeste, qu'il ait ou non remporté ce jet.

La Dame qui accompagne Sire Courteau ne parle pas du repas. Si l'un des chevaliers lui adresse la parole, elle ne répond pas et se contente juste de sourire en croisant les doigts et regardant ses mains. Si on insiste, elle jette un regard implorant à Sire Courteau, qui reste impassible, avant de s'enfermer de nouveau dans son silence.

Dès que les joueurs sont rassasiés, Sire Courteau se retire et invite les chevaliers à faire de même :

"Je vous en prie, vous êtes ici dans ce château comme chez vous. Je vous offre l'hospitalité. Je ne vous demande cependant qu'une chose pendant votre séjour en ces lieux : ne visitez en aucune circonstance la chambre de la tour"

Sur ce, il se retire accompagné de la Dame.

Sire Courteau - 6173 points de gloire

For 14	Dégâts 5d6
Con 20	Attaque Epée 22
Tai 17	Armure 14 (+6 bouclier)
Dex 12	Inconscience 9
App 14	Points de vie 37
Luxurieux 5(15)	Rancunier 5(15)
Cruel 5(15)	Fier 5(15)
Indulgent 15(5)	Valeureux 16

Les chevaliers qui ont échoué à leur jets de Sobre ou Modeste pendant le repas se réveillent dans la forêt avec ceux qui ont échoué à leur jet de valeureux.

La légende de Dame Kerie

Les chevaliers qui restent au Château de lumière sont réveillés dans la nuit par des cris. *[Vigilance : Succès = le chevalier pense que les cris viennent de la chambre de la tour.]*. Ceux qui écoutent avec attention entendent les cris pitoyables d'une voix de femme venant de la tour :

"O Seigneur, libère-moi de cette torture injuste, laisse-moi mourir afin que je cesse de souffrir".

On peut ensuite entendre des coups et des cris, comme si quelqu'un était battu. Les chevaliers sont confrontés à un cruel dilemme. Ils ont accepté l'hospitalité de leur hôte mais souhaitent aussi venir en aide à la Dame.

Les chevaliers qui souhaitent aider la Dame doivent effectuer un jet d'opposition d'honneur contre celui d'hospitalité. *[Honneur : Succès = ils vont aider la Dame. Hospitalité : Succès = ils pensent qu'il est plus important de ne pas insulter leur hôte, et de toute façon, ce n'est probablement pas une véritable Dame.]*

Si les chevaliers choisissent de voir ce qu'il en est, malgré les souhaits de Sire Courteau, ils s'aperçoivent que le chemin menant à la chambre a été barré.

Les chevaliers qui ignorent les cris de la Dame perdent automatiquement 1 point d'honneur pour ne pas venir en aide à une femme en détresse et, lorsqu'ils se réveillent le matin, ils sont dans la forêt avec les autres.

Les chevaliers qui ignorent les volontés de Sire Courteau perdent 1 point d'hospitalité. Les chevaliers qui vont voir ce qui se passe tout en respectant les volontés de leur hôte (par exemple en n'entrant pas dans la chambre de la tour) ne perdent ni de point d'hospitalité, ni de point d'honneur.

Dès que les chevaliers atteignent la chambre de Dame Kerie, tout ce que l'on peut entendre, ce sont de timides sanglots. La porte n'est pas fermée à clef.



Avant d'entrer, les chevaliers voient une scène très poignante. Reposant sur un lit on peut voir une très belle Dame visiblement de haute naissance, les cheveux en désordre, ne portant qu'une simple chemise en soie dont le dos a été déchiré. Ce n'est pas la Dame qui accompagnait Sire Courteau à table. Le dos de la femme est strié de marques rouges, elle a visiblement été fouettée. Près d'elle, un nain portant un fouet à 9 queues à la ceinture semble soigner ses blessures. Etrangement, ce n'est pas la Dame qui sanglote mais le nain.

Le nain se tourne vers eux dès que l'un des chevaliers entre.

"Mon Maître interdit d'entrer dans cette pièce." dit le nain.

Il poursuit :

"Il sera assurément fâché de voir que vous n'avez pas respecté son interdiction."

Si l'un des chevaliers s'avance vers lui, le nain lui tourne le dos et s'écrie :

"Ayez pitié, mes Seigneurs, ayez pitié et écoutez mon histoire avant de me rudoyer !"

Tout chevalier qui frappe le nain sans attendre d'explications doit cocher Cruel et se retrouve dès qu'il le touche avec les autres qui ont déjà échoué en forêt.

Le nain raconte :

"Je m'appelle Humilis et cette Dame est la belle Dame Kerie. C'est la femme de Sire Courteau et son histoire est terrible. Je suis au service de Dame Kerie depuis qu'elle est enfant. Lorsqu'elle a rencontré Sire Couteau qu'elle a épousé, c'était alors un bon chrétien et un chevalier exemplaire pour ses vertus. Ils étaient très heureux tous les deux, jusqu'il y a quelques mois, lorsque Sire Courteau disparut au cours d'une chasse. Les jours passèrent sans qu'il ne revint. Cela toucha Dame Kerie qui fut plongée dans un profond désarroi. Elle ne savait plus que faire et s'évanouissait souvent. Je fis tout mon possible pour la reconforter la nuit en lui parlant, en jouant aux échecs avec elle et en

l'aidant de mon mieux lorsqu'elle perdait la tête et se mettait à crier sa douleur, l'esprit torturé."

"Soudain, plus d'une semaine après sa disparition, Sire Courteau arriva tard dans la nuit, et alla jusqu'à cette chambre alors que je prenais soin de Dame Kerie. Il entra dans une rage folle en me voyant avec sa femme et me battit presque jusqu'à me tuer. Il se tourna ensuite vers sa femme qu'il battit aussi en la traitant de femme adultère et de prostituée.

Lorsque je repris connaissance, il m'ordonna de fouetter Dame Kerie trois fois chaque nuit sous peine de mort pour nous deux si je ne lui obéissais pas, pendant que lui prenait du plaisir avec une servante différente chaque nuit.

Il nous punit ainsi tous les deux pour un crime que nous n'avons pas commis. Je vous en supplie, Messires, plaidez pour nous auprès de mon Seigneur et expliquez-lui son erreur et l'injustice de ce qu'il nous fait. Mon Seigneur n'est plus le Sire Courteau que j'ai connu."

Si les joueurs sont d'accord, Humilis soignera alors ceux d'entre eux qui ont été blessé avec un onguent magique (cela soigne 1d6 Pv). C'est, explique-t-il, tout ce qui reste de l'onguent qui lui sert à soigner Dame Kerie, car il l'a déjà beaucoup utilisé sur elle pour la soulager de ses douleurs, et Sire Courteau n'en est pas au courant.

(Si par malheur aucun chevalier ne réussit son jet de Vigilance durant la nuit, Humilis viendra de lui-même voir les chevaliers pour leur raconter cette histoire et le traitement inhumain qui est imposé à Dame Kerie.)

Dame Kerie

For 8	Dégâts 5d6
Con 13	Attaque Dague 5
Tai 10	Armure 0
Dex 19	Inconscience 7
App 22	Points de vie 23
Chirurgie 16	Industrie 14

La colère de Sire Courteau

Au matin, sire Courteau salue les chevaliers dans la salle des banquets. Il ne semble absolument pas être au courant de leur visite dans la chambre de la tour. Il n'a pas non plus l'air de savoir qu'ils ont parlé à Humilis (c'est une des conséquences de la possession par un démon, dont il est victime.). Il est avec une Dame différente de la veille. *[Intrigue : Succès = elle semble être plutôt une servante à qui on a appris certaines manières de la cour]*.

Si on l'interroge sur le traitement qu'il fait subir à Dame Kerie, Sire Courteau entre dans une rage folle.

"Soyez damnés pour cela, Sire ! Mes affaires personnelles ne vous concernent pas ! Vous avez fait fi de mes avertissements et vous avez violé mon hospitalité. Pour cela, je demande vengeance. Préparez-vous à vous battre. Je vous attends dans la cour dans une heure."

Sur ce, il tire la Dame qui l'accompagne par le bras et se rend à sa chambre pour enfiler son armure.

Sire Courteau et le chevalier qu'il a défié devront combattre à pied, car il n'y a pas de chevaux dans le château. Dame Kerie et le nain Humilis viennent assister au combat. Dame Kerie s'appuie lourdement sur l'épaule du nain. Sire Courteau combattra jusqu'à la mort plutôt qu'au premier sang, influencé par son trait Rancunier. Sire Courteau ne montre aucune pitié envers un adversaire à terre, et si il tue son adversaire, il provoque aussitôt en duel un autre chevalier.

Cependant, si il sent qu'il va être vaincu ou se trouve proche de l'inconscience, il demande pitié à son adversaire. Si celui-ci l'épargne, il peut cocher le trait Miséricordieux.

Une fois épargné, Sire Courteau dit à son adversaire :

"Vous m'avez humilié, soyez certain que je m'en

souviendrai de cela à l'avenir si nous nous rencontrons de nouveau ou si je rencontre quelqu'un de votre famille !"

Le chevalier et Sire Courteau doivent alors faire un jet d'opposition

[Miséricordieux du chevalier contre le trait Rancunier de Sire Courteau. Succès = Sire Courteau est pris de convulsions et demande pardon pour ce qu'il vient de dire. Réussite critique = Sire Courteau prête allégeance au chevalier, lui demande pardon et lui rend grâce pour sa miséricorde] Si Sire Courteau remporte le jet d'opposition, il développe une nouvelle passion Haine (du chevalier) qui pourra gêner ou non le joueur chevalier à l'avenir, en fonction de la fin de cette aventure.

L'injure finale et le dénouement

Arrivé à ce point, Dame Kerie se précipite pour aider et soigner Sire Courteau. Sire Courteau la frappe alors violemment pour la repousser et l'envoie valser loin de lui.

"Je n'ai pas besoin de toi, putain. Tu m'as déjà trompé, alors n'essaie plus de te moquer de moi ou je te le ferai regretter. Si j'ai besoin de quelqu'un pour panser mes blessures, je ferai appel à une de nos servantes."

Les événements vont prendre un mauvais tour à moins que les chevaliers interviennent. Si l'un des chevaliers intervient, Sire Courteau le gifle rapidement. Si celui qui a été giflé ne réagit pas, il s'ensuit un très long silence. Si le chevalier réagit en frappant à son tour Sire Courteau, il se retrouve au campement en forêt. Si par contre le chevalier tends l'autre joue, ou parle à Sire Courteau de l'importance du pardon dans la religion Chrétienne, Sire Courteau, on doit effectuer un jet d'opposition *[Miséricordieux du chevalier contre Cruel de Sire Courteau. Succès = Sire Courteau est pris de convulsions, il devient très calme et semble un peu abattu. Réussite critique = Sire Courteau demande pardon pour sa conduite et demande à faire pénitence pour se racheter]*

Si Sire Courteau remporte le jet d'opposition, il reste face au chevalier en le fixant dans les yeux. Le chevalier peut cependant cocher Miséricordieux qu'il ait ou non remporté le jet d'opposition.

A ce moment-là, Dame Kerie, furieuse d'avoir été humiliée en public et honteuse que ce soient les joueurs qui montrent à Sire Courteau comment un véritable chevalier doit se comporter, décide que l'un d'entre eux fera un bien meilleur mari que celui qu'elle a actuellement.

Tandis qu'ils sont tous dans la cour du château, elle s'avance vers le chevalier, qui, à ses yeux (donc celui du MJ), a le mieux incarné les vertus chrétiennes dans cette aventure.

"S'il vous plaît, emmenez-moi loin d'ici avec vous, vous avez vu ce qu'il me faut endurer tous les jours. Vous êtes un bon chevalier Chrétien, tout comme l'était Sire Courteau auparavant, et je suis sûre que nous serons heureux tous les deux. Je viens d'une riche famille noble, vous ne manquerez ni de manoirs ni de biens."

Elle fixe attentivement le chevalier de ses beaux yeux verts brillants.

[Chaste . Echec = le chevalier est séduit, et trouve que la proposition de Dame Kerie a du bon, et il se retrouve dans son campement en forêt. Succès = le chevalier croit en la vertu Chrétienne du mariage et refuse la proposition]

Juste après qu'il ait refusé, Sire Courteau se transforme de nouveau. Il tombe sur le sol, en toussant et en éructant, puis semble se calmer tandis que l'on peut voir une vapeur maléfique sortir par sa bouche, ses oreilles et ses yeux. Celle-ci prends un instant la forme d'un démon qui semble souffrir horriblement avant de se dissiper aux quatre vents. Alors que la dernière trace de vapeur disparaît, Sire Courteau regarde autour de lui un peu hébété, puis s'avance vers sa femme pour la prendre dans ses bras. Il se tourne ensuite vers les chevaliers :

"Dieu vous bénisse, mes bons Sires pour avoir brisé ma malédiction. J'étais un chevalier qui servait le

Graal et je pensais être exempt de toute tentation, mais un jour que je chassais, je tombais sur un démon qui prit possession de moi et m'obligea à suivre les voies du mal.

Vous m'avez cependant aidé en montrant à mon âme affaiblie par l'emprise du démon quelles sont les vraies vertus de la foi chrétienne, ce qui m'a finalement permis d'avoir la force de repousser le démon après votre dernier acte.

Moi, ma femme et ma famille vous seront à jamais redevable pour cela, Mes Sires. Je ne peux vous remercier autrement qu'en vous offrant mon aide, sauf peut-être en vous offrant le dernier onguent d'Humilis. Acceptez-le en remerciements."

Sire Courteau insiste pour que les chevaliers acceptent encore son hospitalité pour cette nuit. Il dit encore aux chevaliers d'aller voir le roi Arthur, s'ils ne sont pas déjà à son service, car ils sont dignes de le servir. Puis il fait appeler son barde afin qu'il compose un lai à la gloire des chevaliers pour la cour de Camelot. Sire Courteau prends ensuite congé et dit qu'ils parleront plus amplement le lendemain matin. Mais, à leur réveil, les joueurs se retrouvent à leur campement dans les bois guéris de leurs blessures et plein de béatitude envers Dieu. Il n'y a plus aucun signe de la lumière ou du château.

Epilogue

La réputation des chevaliers les a précédés alors qu'ils atteignent Camelot. On ne parle d'eux qu'en termes élogieux, et Arthur en personne a lu "le lai des chevaliers du château de Lumière".

Sire Courteau et Dame Kerie sont déjà à la cour et Sire Courteau s'est préparé à son vœu allégeance. Si les chevaliers ne sont pas déjà chevaliers d'Arthur ; il leur donne à chacun un manoir et le libre accès à la cour. Si les chevaliers le servent déjà, il accorde à chaque chevalier une faveur (bien sûr, des Chevaliers Modestes ou Sobres déclineront la faveur ou demanderont quelque chose d'anodin).

De plus, et bien que les joueurs ne soient pas au



courant de cela, ils réussiront automatiquement leur prochain jet concernant n'importe lequel de leurs traits Chrétiens qu'ils ont pu cocher durant cette aventure.

Récompenses

Chaque personnage reçoit une gloire égale à celle de leurs traits chrétiens qu'ils ont pu cocher durant l'aventure, en plus de 100 points de gloire si ils ont pu aller jusqu'au bout de cette aventure. Ceux qui déclinent l'offre d'Arthur reçoivent en plus 100 points de gloire.