



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Quêtes > **L'aventure de la Sainte Epée**

L'aventure de la Sainte Epée

samedi 19 août 2006, par [Shannon Appel](#)

Auteur : Shannon Appel

Titre original : The Adventure of the Holy Sword

traducteur : Sigurd Njord

Introduction

Cette aventure a été conçue à l'origine pour être jouée vers les années 490 / 491. L'histoire est centrée autour d'un jeune chevalier chrétien dont le père a " disparu depuis 20 années " , jet de 20 sur la table de Survie du Père.

Cette aventure se concentre sur la quête d'un jeune chevalier Romain et Chrétien. Son père a été un chevalier renommé et célèbre pour ses vertus chrétiennes. Malheureusement, il a disparu, il y a déjà quelques années de cela, alors qu'il parcourait les routes du pays.

Deux de ses compagnons ont disparu en même temps que lui. Jusqu'à ce jour, personne n'a vraiment recherché le père disparu du joueur. Maintenant que le joueur a été fait chevalier, c'est devenu l'une de ses priorités.

Le joueur n'est pas seulement à la recherche de son père, il souhaite aussi récupérer son héritage familial. Le disparu portait en effet Sanctgladius, une sainte épée qui se transmettait dans sa famille depuis des générations. On dit de cette épée que c'est une arme sacrée, qui ne peut être portée que par le meilleur des Chevaliers de Dieu. Le joueur souhaitera certainement rentrer en possession de son héritage, même s'il pense par ailleurs que son père est mort.

La quête débute

Le père du joueur a été vu pour la dernière fois en train de chevaucher au Nord de Cirenchester, sur la Route du Roi. La piste date de déjà plusieurs années, néanmoins le père du joueur était suffisamment connu pour que même après tout ce temps, les gens se souviennent encore dans certains cas de son passage à lui et ses deux compagnons.

Lorsque les joueurs chevaucheront vers le nord, ils s'arrêteront sans doute dans de nombreux villages et villes tout au long de la Route du Roi, afin de rechercher des informations.

Un éventail de rencontres possibles est inclus plus bas, afin de donner une idée des différentes rencontres que les joueurs pourront faire tout au long de leur route. Cela constituera une bonne introduction aux nombreuses rencontres que peuvent espérer faire des chevaliers dans l'univers de Pendragon.

Cirencester

A l'intérieur de la cité se trouve la luxueuse demeure du Duc de Clarence. Il y a de cela quelques années, le père du joueur y commença sa quête, et les joueurs feraient donc bien de commencer leur propre quête en demandant une



entrevue avec le duc.

Malheureusement pour eux, le Duc est un homme fier, qui n'a que peu de considération pour les gens d'un statut inférieur au sien, ce qui fait que les joueurs auront toutes les difficultés pour le rencontrer.

Une audience avec le Duc peut être obtenue auprès du sénéchal du Duc, Amig de Cricklade, en réussissant auprès de ce dernier un jet de Courtoisie. Cette compétence peut être modifiée par la gloire du joueur qui parle à raison d'un bonus égal à sa Gloire/1000. Le MJ peut aussi modifier le jet en fonction de la façon dont sera traité le sénéchal. Amig, qui est très couard et très sensible à toute forme de menace. Tout chevalier qui le menace se verra cependant défié dans la journée par un Chevalier Ordinaire pour une joute.

Si le jet de courtoisie réussit, les joueurs devront tout de même patienter un peu avant d'être reçus par le Duc. Un succès ordinaire signifie que les joueurs seront reçus dans une semaine. Un échec signifie qu'ils devront attendre plusieurs semaines. Un succès critique leur permet par contre de voir le Duc rapidement. Si les joueurs patientent sagement pour rencontrer le duc, ils peuvent cocher leur trait Modeste. Cependant, le Duc traitera les joueurs comme ses inférieurs, pour bien leur montrer leur différence de statut. Il sera brutal et superficiel dans ses propos tout au long de l'audience.

Si les joueurs sont pressés par le temps et font des pieds et des mains pour être reçus, ils obtiendront une audience dans un délai d'un à deux jours, mais devront par contre cocher le trait Fier. Dans ce cas, par contre, lorsque les joueurs sont reçus par le Duc, celui-ci leur marquera beaucoup plus de respect.

Bien qu'ils soient simplement à la recherche d'informations, il aidera des chevaliers pauvrement équipés en leur procurant un cheval ou une armure. Si les joueurs sont particulièrement pauvres, il leur fournira de l'argent.

Lorsque les joueurs attendent à la cour du Duc, ils auront cependant l'occasion de s'occuper par de nombreuses activités. Ils peuvent s'adonner au Jeu,

rechercher une promesse, ou défier un chevalier du etc...

La façon dont les joueurs se comporteront à la cour durant cette période d'attente influencera cependant grandement l'opinion que pourra avoir le Duc sur eux. Le MJ doit se rappeler que le Duc apprécie fortement les gens Fiers, et n'a que peu d'estime pour les gens Modestes.

Ce que sait le Duc

Le Duc se rappellera facilement du père du joueur. Il y a quelques années de cela, une bête féroce dévastait les terres du Duc. Le père du joueur répondit à l'appel à l'aide du Duc, accompagnés de deux autres chevaliers, afin de l'aider contre le monstre. Les trois chevaliers ont pris la direction du nord, en direction de Bourton, où la créature avait tué plusieurs villageois quelques jours au paravent. Les trois chevaliers n'en sont jamais revenus, mais quelques jours plus tard, les dévastations sur les terres du duc cessèrent.

Le village de Bourton

Le village fait partie du Duché de Clarence. Il a été bâti le long de la rivière, près de la route du Roi. Les habitants sont Méfiant à l'égard des chevaliers. Les villageois se cachent à leur arrivée dans leurs masures et font tout leur possible pour les éviter. En fonction de la manière dont les chevaliers vont réagir face à la terreur qu'ils inspirent, le MJ doit cocher des traits de personnalité.

Si les chevaliers sont capables de gagner la confiance des villageois, ils apprendront que leur village est fief d'un chevalier nommé Sire Cervidus, un chevalier Romain Notable. Ce dernier est réputé pour sa Cruauté, et il dirige d'une main de fer les terres qui lui ont été données par le Duc de Clarence. Sire Cervidus fait travailler très durement ses paysans, et nombreux sont les hommes les plus vieux qui sont ainsi morts d'épuisement avant l'âge. De plus, il a aussi fait exécuter plusieurs jeunes hommes en disant que ceux-ci conspiraient contre lui.

De façon évidente, Sire Cervidus n'est pas Miséricordieux, même s'il agit dans la légalité de par ses droits de chevalier et seigneur de ce fief. La Justice est de son côté. Si les joueurs décident d'entreprendre quelque chose contre Sire Cervidus, ils agiront de façon Arbitraire ou encore Miséricordieuse.

Si par contre ils ignorent les malheurs des paysans, cela sera une attitude Cruelle, ou encore Juste. Sire Cervidus a son manoir à quelques kilomètres à l'est de Bourton. S'il en a le temps, il peut faire appel à 8 chevaliers pour défendre ses terres, mais cela lui prendra cependant quelques semaines pour les faire venir tous.

Ce que savent les paysans

Même si les joueurs restent indifférents à la situation difficile des paysans, ils n'auront pas de mal à glaner des informations. Les paysans diront qu'il y a plusieurs années, il y avait un Dragon gigantesque qui dévastait leurs terres. Le père du joueur et ses deux compagnons l'ont recherché dans la région, puis sont partis vers le nord, suivant les traces laissées par la bête. Ils pensaient que l'ancre de la bête se trouvait près du village de Brandon, un village plus au nord sur la route du Roi.

Le village de Brandon

Les joueurs seront contents de s'arrêter dans le village de Brandon. Au cours de la phase 1, Brandon est un village libre, car le Baron de Lambor, Blamore de Ganis, n'est pas encore arrivé en Bretagne. Les paysans de Brandon font de grands efforts pour cacher la chose. D'ordinaire, ils disent que leur Seigneur, Sire Antonio, vit à l'ouest, dans une réclusion volontaire. Les paysans de Brandon sont très polis, et font tout leur possible pour plaire ou apaiser les chevaliers. Ils diront tout ce qu'ils savent sur le père du chevalier.

Si cependant, ils pensent que les chevaliers se doutent de leur secret (et ils sont relativement soupçonneux pour cela), ils offriront alors la pleine hospitalité aux chevaliers pour tenter de les

assassiner pendant leur sommeil.

Ce que savent les villageois de Brandon

Le père du joueur et ses deux compagnons sont venus à Brandon, il y a plusieurs années, à la recherche d'un serpent aussi gros qu'un cheval. Les gens de Brandon ont aperçus plusieurs fois une telle créature dans la forêt Sauvage, une forêt sombre et profonde à l'est de Brandon. Les trois chevaliers se sont rendus dans cette forêt, en laissant aux villageois la garde de leurs chevaux et de leur équipement en surplus. Ils ne sont jamais revenus les reprendre. Si un joueur le demande, ils diront qu'ils ont précaucieusement mis de côté le matériel et les chevaux, mais qu'il y a un an de cela, tout a été volé au cours d'une nuit. C'est en fait un mensonge. En vérité, pensant que les chevaliers ne reviendraient désormais plus, les paysans ont revendu les chevaux et l'équipement à leur propre profit (ce qui est un signe de plus de l'indépendance indécente de ces gens).

Ce qui est arrivé aux trois chevaliers

Lorsque les trois chevaliers sont entrés dans la forêt, ils savaient qu'ils traquaient une créature connue comme étant le Serpent aux Trois Couleurs. Ils étaient certains qu'à trois, ils pourraient le découvrir. Malheureusement, chacun des trois chevaliers avait un défaut qui allait causer sa perte.

Sire Gwyn, le premier compagnon était Egoïste. Ainsi, la première nuit, il tua un grand ours noir et découvrit dans le crâne de celui-ci une gemme de grande valeur. Il abandonna alors ses deux amis, craignant que ceux-ci tentent de s'approprier son trésor. Sire Gwyn vit désormais à Logres, où il est devenu très riche.

Eleri et le Chevalier Oublié connaissent tous les deux le noir secret de Sire Gwyn et pourront en informer les joueurs.

Sire Gaidon, le second compagnon, était pour sa part très Couard. Lorsque lui et le père du joueur rencontrèrent finalement le Serpent aux Trois

Couleurs, Sire Gaidon s'enfuit précipitamment devant le monstre en abandonnant son ami qui allait faire face seul à la créature. Il regarda la bataille de loin, et devint fou à l'issue de la bataille. Il erre depuis ce temps dans la Forêt Sauvage, et on ne le connaît plus que comme étant le Chevalier Oublié.

Le père du joueur, quant à lui, était Impulsif. Avec Sire Gaidon à ses côtés, il avait encore une petite chance de vaincre le serpent. Le combattre aurait été un acte Valeureux, mais le combattre seul fut Impulsif, et il en paya finalement le prix. Le Serpent aux Trois Couleurs vainquit le père du joueur et le mangea. Cependant, le serpent fut gravement blessé au cours de la bataille et il cessa dès lors d'importuner les terres civilisées pour un temps.

Aventures dans la forêt sauvage

La quête finale pour trouver le père du chevalier et l'épée sainte Sanctgladius doit se faire avec l'aide du supplément " L'enfant roi " où la Forêt Sauvage est en partie détaillée. Ce qui suit est une liste des rencontres possibles dans la Forêt Sauvage. Il est aussi fait référence à de nombreux scénarios de " L'enfant Roi ".

Le chevalier à la plume rouge " L'Enfant Roi " p29

Le Chevalier à la Plume Rouge erre continuellement dans la forêt sauvage sans jamais pouvoir rompre la malédiction qui l'empêche d'en sortir. Cependant, la nature de la malédiction de la plume Rouge varie quelque peu de celle présentée dans " L'Enfant Roi " : le Chevalier à la Plume Rouge a chassé le Cerf Blanc de la Forêt Sauvage. De telles créatures sont réputées être d'essence mystique, et symbolisent d'une certaine manière le cœur de la forêt dans laquelle elles vivent. Le Chevalier à la Plume Rouge traqua et tua finalement le Grand Cerf Blanc de la Forêt Sauvage, ce qui peina profondément la Forêt Sauvage. Aussi, la druidesse Eleri maudit-elle le Chevalier à la Plume Rouge afin qu'il ne puisse plus jamais quitter la forêt. Le Chevalier à la Plume Rouge est certes bon et respectueux des lois de la

chevalerie, mais il est aussi très Fier.

La druidesse Eleri

La druidesse Eleri vit dans une petite hutte près d'une rivière assez plaisante. Elle se considère comme la protectrice de la Forêt Sauvage et fait de son mieux pour la préserver et punir ceux qui constituent une menace potentielle pour la Forêt. Elle comprend le cycle de la vie, et accepte donc que certaines choses doivent mourir pour que d'autres vivent, mais elle n'acceptera jamais que l'on tue inutilement pour le plaisir ou la gloire.

Eleri ne pourra pardonner au Chevalier à la Plume Rouge et lever la malédiction qui pèse sur lui, qu'à la condition que ce dernier ne démontre des remords pour son acte et qu'il tente de réparer les dommages qu'il a causés. Malheureusement, le Chevalier à la Plume Rouge est Fier, ce qui fait qu'il sera très difficile aux joueurs de le convaincre d'accepter cela.

Si cependant le Chevalier à la Plume Rouge demande pardon et accepte pour pénitence de passer une année entière à planter des arbres tout en aidant à la défense de la forêt, Eleri le délivrera de sa malédiction.

Eleri sait ce qu'il est advenu du père disparu du joueur. Elle dira peut-être ce qu'elle sait en échange d'une faveur (voir La sorcière crébine plus bas).

Eleri peut emmener les joueurs jusqu'au Serpent aux Trois Couleurs, mais à la condition que les chevaliers lui promettent de ne pas chercher à lui faire de mal.

Si pour une raison quelconque Eleri était attaquée, elle se défendra avec ses pouvoirs magiques, notamment le pouvoir qui lui permet de se métamorphoser en presque toutes les bêtes des bois qui existent, et le pouvoir qui lui permet de contrôler magiquement tout animal sauvage.

Sire Balin " L'Enfant Roi " p 29

Sire Balin connaît bien la forêt, et peut être une source d'informations non négligeable. Il connaît

probablement Eleri et le Chevalier Oublié. Il sera peut-être aussi capable d'indiquer la direction générale vers laquelle vit le Serpent aux Trois Couleurs. Sire Balin fera sans doute aux chevaliers l'effet d'être un homme bon. Il peut être pour les joueurs une première introduction à l'idéal chevaleresque Arthurien. Cette rencontre ne peut par contre avoir lieu que durant la phase 1.

Le diable galopant " L'Enfant Roi " p 35

L'aventure du Diable Galopant et de ses Chiens peut être exactement utilisée telle que décrite dans " L'Enfant Roi ". Une nuit, alors que les chevaliers sont en forêt, il les attaquera.

La raison spécifique qui pousse le diable à les attaquer, c'est qu'il souhaite effrayer les chevaliers, et les empêcher ainsi de récupérer SanctGladius.

Si les joueurs semblent être incapables de faire face seuls au Diable Galopant, le Chevalier à la Plume Rouge pourra intervenir et venir à leur aide.

Cela rendra les joueurs fortement débitables du Chevalier à la Plume Rouge, et leur fournira une raison supplémentaire pour l'aider à leur tour à briser la malédiction qui pèse sur lui.

Les sorcières crébines : pour les stats, voir Pendragon p 218

A l'intérieur de la Forêt Sauvage se trouve un covenant de trois sorcières Crébines. Elles ont la taille d'une bande de guerriers ou brigands, de type similaire aux guerriers des Sorcières Crébines de Pendragon.

Ces sorcières n'ont pas de grande tour, mais se rencontrent tout simplement la nuit dans une certaine vallée, afin de réaliser leurs noirs projets. Bien que les joueurs peuvent rencontrer ces sorcières par hasard, il est plus préférable qu'Eleri enverra les chevaliers négocier avec elles (parce qu'elles font le mal dans sa forêt), en échange de quelque information ou bien encore d'une faveur.

Eleri souhaite simplement voir partir les sorcières de sa forêt, mais les joueurs peuvent plutôt en décider

autrement en préférant les tuer, ceci afin d'éviter de les voir partir pour répandre le mal ailleurs. Les joueurs peuvent se trouver face à un dilemme, puisque le covenant de sorcières connaît le but de la quête des joueurs et que les sorcières ont un pouvoir magique assez fort pour leur permettre de localiser exactement le père disparu du joueur (ou, plus exactement, ses ossements).

Le chevalier oublié

Le Chevalier Oublié est fou. Il ne se souvient que de très peu de choses de son passé, d'avant la bataille qu'il a fui. Avec un peu de patience, les joueurs pourront pourtant être capables de donner un peu de sens à ses divagations. Le Chevalier Oublié peut éventuellement leur dire quelque chose en rapport avec sa conduite déplorable lors de sa confrontation avec le Serpent aux Trois Couleurs. Il pourra même mener les joueurs jusqu'à l'Antre du Serpent aux Trois Couleurs.

Se confronter au Serpent

Combattre le serpent aux Trois Couleurs est une chose très dangereuse qui peut se solder par la mort de plusieurs chevaliers (voir ses caractéristiques dans " L'Enfant Roi " p 29). Si le Serpent est attaqué dans sa tanière (Eleri ou le Chevalier Perdu ont pu en effet mener les chevaliers jusqu'à celle-ci), il combattra jusqu'à la mort. Une autre option possible est de demander l'aide d'Eleri pour calmer le Serpent. Celle-ci peut le faire facilement, permettant ainsi aux joueurs de fouiller son antre. Si les joueurs attaquent malgré tout le Serpent à ce stade, ils devront à la fois combattre le Serpent et Eleri.

L'antre du Serpent est une caverne d'assez grande taille. Des ossements et des déchets divers jonchent le sol. En cherchant dans le fond de la caverne, deux objets importants pourront être trouvés, un bouclier portant les armes du père disparu et l'épée Sanctgladius. De plus, des objets divers d'une valeur de 20£ pourront y être trouvés (au lieu des 200 £ dont il est fait mention dans " L'Enfant Roi ").

SanctGladius



Sanctgladius est une épée sainte, qui a été personnellement bénie par le Seigneur. Elle ne peut être portée que par un chevalier Chrétien, même si n'importe qui peut la porter dans son fourreau. Lorsqu'un bon Chrétien porte Sanctgladius, celle-ci fait 1D6 points de dégâts supplémentaires par rapport à une épée normale. Si Sanctgladius est portée par quelqu'un qui a 20 dans tout ses traits Chrétiens, elle apporte 2D6 points de dégâts de plus qu'une épée normale.

Fin de la Quête

Même si les joueurs ont finalement découvert quel était le destin tragique du père disparu, il reste encore quelques possibilités d'aventures :

- Si le joueur n'est pas le fils aîné de sa famille, il a pour devoir de donner l'épée à son aîné, qui en est l'héritier légitime. Cependant, puisque son frère aîné n'a jamais rien fait pour rechercher son père, il

n'est pas vraiment digne de la porter. Peut-être est-ce un marchand avide (trait égoïste) qui recherchera à vendre l'épée, ou bien un moine Pieux, qui ne l'utilisera jamais. Comment le joueur va-t-il réagir à cela ?

- La druidesse Eleri peut encore leur demander de l'aide. Peut-être des chevaliers ont-ils commencés à abattre des arbres dans sa forêt, ou bien quelque organisation maléfique a-t-elle commencé à corrompre lentement les bois.

- Sire Gwyn, qui a abandonné le père du joueur, vit maintenant dans le luxe. Les joueurs vont-ils entrer en guerre contre lui, en intrigant subtilement contre lui, ou bien vont-ils l'ignorer ?

- Si les joueurs ont permis au Chevalier à la Plume Rouge de vaincre finalement sa malédiction, au bout d'un an ce dernier aura besoin d'aide pour retourner vers la civilisation. Les joueurs vont-ils encore lui apporter leur aide ?