



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Quêtes > **La Dame au croissant bleu**

# La Dame au croissant bleu

Auteur : Boubou

vendredi 18 août 2006, par [Boubou](#)

## Sujet

Sire Godefroy, alors qu'il effectuait un voyage sur les terres de Logres, s'est vu attaqué par le chevalier à l'ours. Sa maigre escorte a vite été défaite face à son compagnon et aux archers cachés dans les bois. La fille de Sire Godefroy a été capturée, et lui même a été mis en pièce. Son écuyer, Jacquouille, a réussi à s'échapper et à rapporter les faits à Sire Robert. Celui-ci, ne pouvant accepter une telle conduite sur ses terres, charge les aventuriers de s'en occuper.

## Introduction

"Messieurs, on m'a appris qu'une faute très grave vient d'être commise sur mes terres : Un assassinat doublé d'un enlèvement. Je vous prie de vous charger de cette affaire. Toutefois, j'aimerais qu'elle soit résolue sans effusion de sang inutile, surtout si, comme je le crois, il ne s'agit pas d'un vulgaire brigand. J'estimerai le travail fini quand j'aurais Dame Raven, la fille de Sire Godefroy, présente devant mes yeux, en pleine santé."

## I-Le Chevalier à l'ours

Les Chevaliers-joueurs peuvent se renseigner auprès de Jacquouille, alité, pour apprendre que l'aventure s'est déroulée près de la ville de Mildenhall. Il racontera tous les détails du combat. Le trajet dure deux jours.

## A-La rencontre

Une visite chez le Chevalier à l'ours révèle immédiatement son secret : Sire Godefroy a lui même tendu une embuscade d'arbalétriers à son

propre père. Il vient donc de le venger comme il se doit. De plus, il n'a aucune envie de combattre contre les aventuriers, car le combat précédent l'a affaibli. Si personne ne le défait, il offre l'hospitalité dans son manoir, perché sur une colline dominant la ville.

## B-Dans le manoir

L'intérieur ne présente aucun luxe excessif, mais lors de la traversée d'un long couloir, les chevaliers peuvent se rendre compte que l'amour de la famille est très fort et très vieux après un jet de Gestion réussi. Les chambres des personnages sont aménagées simplement : elles comprennent deux lits, deux coffres en bois, ainsi qu'un jeu de Tabula (le jacquet). Ils peuvent se reposer ou jouer ou passer leur temps à toutes autres activités.

Deux pages viennent les chercher pour le repas. Ils les conduisent dans une grande pièce, nettement plus luxueuse que le reste : une grande table de riche bois exotique où sont déposés de précieux couvert de vermeil. Les murs sont décorés par de fortunés tapis et tapisseries. "Si vous le permettez, nous attendrons dame Raven, qui m'a fait l'honneur d'être mon hôte, pour nous attabler".

Dame Raven se présente quelques minutes plus tard, vêtue d'une robe blanche immaculée. Elle porte une curieuse marque sous forme de croissant bleu sur le front. Bien que ne mangeant que des légumes, elle semble bien se porter et être bien traitée. Le repas est excellent : tête de sanglier et pâté de hure, coquille de poisson parfumée au jasmin et au romarin, dinde farcie aux perdrix, boeuf au concombre, civet d'écureuils et autres gâteaux et fruits.

Après ceci, le chevalier reexplique alors ses motivations. De plus, il va même jusqu'à prouver son respect des défunts, en montrant les tombes du seigneur Godefroy, ainsi que celle de ses hommes. Il propose alors une autre alternative que le combat : les chevaliers-joueurs lui rendent un service, contre la libération de Dame Raven. Ce service consiste en fait de lui rapporter une relique chrétienne : un pendentif en forme de larme, détenu à la tour des corbeaux, près de Gloucester, par des sorcières.

## II La tour des corbeaux

### A-Gloucester

Le trajet Mildenhall - Gloucester dure cinq jours. Arrivé à la ville, si les PJ se renseignent pour connaître l'emplacement d'une certaine tour aux corbeaux, ils apprennent qu'en effet, il existe un vieux bâtiment servant de refuge à beaucoup de corbeaux. Il paraît qu'il a été érigé par les géants, avant même la venue des romains.

Aucune porte n'est percée au niveau du sol, et il est en fait peuplé de sorcières païennes et puissantes. Un jet de Connaissance des gens, ou une question supplémentaire, moyennant un petit don "désintéressé" permet d'apprendre l'existence de Sire Peredur, un ennemi juré de ces créatures malfaisantes. Il est actuellement dans son manoir des environs (une demi-journée de route), mais malheureusement, il y est alité.

### B-Visite

Le château de Sire Peredur est situé dans un vallon

avoisinant. Il est fait de pierre et le cœur est le donjon central, le lieu où il vit. Il est haut de trois étages, avec une cave. Une cour entoure ce donjon. Un mur de pierre épais entoure cette cour, lui-même protégé par des douves peu profondes. L'intérieur montre l'attachement de Sire Peredur aux croyances chrétiennes. En effet, il est orné de toutes parts de reliquats, de statues ainsi que de toiles vantant les mérites du Christ.

Par malchance, Sire Peredur ne peut pas leur fournir la moindre aide tant que celui qui lui a causé sa blessure grave n'est pas mort. Effectivement, il a été touché par une lame empoisonnée maudite, qui empêche toute lésion grave de guérir tant que celui qui mania l'épée vit.

Il s'agit donc d'occire son possesseur. Les personnages vont avoir affaire au Fier Chevalier de Landoine. Il sévit dans les parages de Leucomagnus (4 jours de trajet). La seule solution est de le défier à l'épée et de le vaincre.

Etant donné que Sire Peredur a un excellent chirurgien à son service, il guérit du double de son rythme de guérison par semaine. Si des Chevaliers ont aussi été touchés par la lame toxique, ils peuvent de même bénéficier des qualités du chirurgien, pour la modique somme de 100d.par tête.

En outre, Sire Peredur leur offre l'hospitalité en leur proposant la grande salle comme appartement, avec un grand coffre pour y déposer leurs biens. La nuit des paillasses sont étendues par terre.

### C-L'Assaut

Après le rétablissement de tous, Sire Peredur propose de lever une armée de fidèles et loyaux combattants, pour porter un assaut décisif à ces chers corbeaux : il rassemble une cinquantaine de paysans de son fief. Les Chevaliers sont nommés commandant de bataillons, et Sire Peredur commandant d'armée.

Il y a autant de sorcières que de chevaliers, suivies par une trentaine de brigands et de guerriers saxons, montés sur des chargeurs et dirigés par des sergents. Leur chef est un Chevalier notable : Sire



Phelot.

Utilisez les règles de batailles p189 pour résoudre ce conflit. A l' intérieur de cette tour se trouve effectivement le pendentif du Chevalier à l'ours. De plus Sire Peredur possède un enchantement permettant de rendre le départ des sorcières définitif.

Si les personnages rendent la relique au Chevalier à l'ours, il respecte son engagement, et rend la liberté à Dame Raven. Celle-ci est en fait une prêtresse de la déesse et offre à chacun un fourreau décoré, augmentant de deux points tous les traits païens : Généreux, Energique, Sincère, Fier, Luxurieux... Si un jour les aventuriers ont besoin des services d' une prêtresse d'Avalon, ils n' ont qu'à joindre tous les fourreaux et les faire brûler ensemble...

## Conclusion