



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure de la fontaine en or**

## L'aventure de la fontaine en or

samedi 19 août 2006, par [Eric Rowe](#)

Auteur : Eric Rowe

Titre original : The Adventure of the Golden Fountain

traducteur : Sigurd Njord

### Introduction

Cette aventure commence lorsque les joueurs chevaliers sont convoqués par leur seigneur afin d'escorter quelqu'un pour lui.

Il s'agit du druide Gwrfelling qui est venu demander une faveur au seigneur des joueurs en raison de services rendus par le passé. Il a en effet besoin d'aide pour être amené sain et sauf jusqu'à une fontaine en or sacrée dans un lieu magique au cœur de la forêt.

Récemment, une sorcière est venue s'installer dans la forêt dont il a la garde et elle en menace les habitants. Gwrfelling est certain de pouvoir détruire la source de pouvoir de cette sorcière, mais il a besoin pour cela de l'aide de la fontaine en or, qui est gardée par de mauvaises créatures.

Le but de cette aventure est tout simplement d'escorter le druide jusqu'à la fontaine à travers la forêt sans être arrêté ou distrait par la sorcière et ses alliés.

Le seigneur choisira comme responsable de la mission le chevalier qui a la plus grande gloire, mais ne précisera pas clairement si le Druides aura ou non une autorité absolue sur lui et les autres chevaliers. Le Druides posera en effet aussi problème, car il est renommé pour être Fier et Luxurieux. Il n'aura aucun respect pour les chevaliers, à moins que

ceux-ci ne lui obéissent sans poser de questions.

### La licorne

Une fois que les chevaliers sont prêts, ils peuvent entamer leur voyage vers la forêt du druide. La première rencontre significative qu'ils feront sera une grande licorne en train de paître dans la forêt. Un jet de Vigilance permettra de voir la licorne et une réussite critique permettra de remarquer une femme cachée dans l'ombre pas loin de l'animal.

La tête d'une licorne est un trophée sans prix et le MJ devra dire aux chevaliers que traquer et tuer une telle créature est source d'une grande gloire. Les joueurs peuvent choisir soit d'attaquer l'animal, soit de l'ignorer et de continuer leur route.

Le druide dira (fort justement) qu'il ne s'agit que d'un stratagème de la sorcière pour les distraire et les empêcher de continuer leur chemin. Si les chevaliers sont quelque peu hésitants à prendre leur décision, Gwrfelling ne manquera pas de les insulter.

Les chevaliers qui suivront le druide pourront cocher Réfléchi ou Loyauté (seigneur).

Ceux qui lanceront la chasse à licorne devront cocher Impulsif ou Fier. Si la chasse est lancée, le druide suivra en râlant, tout en se moquant des



chevaliers dès qu'il en aura l'opportunité.

La mystérieuse femme qui se tenait près de la licorne aura disparu, mais la licorne sera facile à suivre (+10 en chasse). Elle essaiera d'emmener les chevaliers au plus profond des bois pour qu'ils se perdent. Si les joueurs arrivent à attraper la licorne (réussite critique en chasse), celle-ci a les caractéristiques standard d'une grande licorne. Tuer cette licorne n'apporte cependant que 25 points de gloire car elle n'est pas réelle, c'est une illusion. Dès qu'elle est tuée, son corps disparaît. Toute blessure ou mort infligées pendant le combat contre la licorne disparaissent en même temps que le corps de celle-ci.

Un jet de chasse normal est demandé aux joueurs pour retrouver leur chemin dans les bois. Gwrfelling ne manquera pas de railler les chevaliers tombés dans le piège tendu par la sorcière.

## L'ogre

La rencontre suivante débute par une femme qui arrive en hurlant et en courant vers les chevaliers. En les voyant, elle crie qu'un ogre a mangé son enfant, et devient de plus en plus hystérique. De nouveau, les chevaliers ont le choix entre continuer à escorter le druide ou bien porter secours à la femme qui craint pour la vie de son autre enfant.

Comme précédemment, Gwrfelling dira qu'il s'agit d'une manoeuvre de la sorcière et que les chevaliers doivent seulement l'escorter jusqu'à la fontaine. Cette fois, les traits de personnalité à cocher sont Valeureux et Miséricordieux pour aider la femme ou Cruel ou Loyal (envers le seigneur) pour l'ignorer.

La femme pourra facilement guider les chevaliers jusqu'à l'ogre. Il tient un jeune garçon par la jambe. Lorsque l'ogre aperçoit les chevaliers, il paraîtra surpris et lâchera l'enfant.

Si les chevaliers attaquent, il se mettra à hurler d'épouvante tout en sautant et en agitant les bras. Il ne se défendra pas. Utiliser les caractéristiques

d'un petit géant.

Si l'ogre est tué rapidement, celui ou ceux qui l'ont tué subiront un choc : L'ogre diminuera en effet rapidement de taille jusqu'à atteindre la taille d'un petit enfant tandis que le petit garçon que l'ogre tenait par une jambe se révélera n'être une petite poupée.

La mère, qui pensait que l'ogre avait dévoré son enfant, sera prise d'un malaise en le reconnaissant comme étant le sien. Les joueurs découvriront une étrange amulette autour du cou de l'enfant. Lorsqu'elle est mise autour du cou d'une personne vivante, elle le transforme en un ogre hideux. Des chevaliers Pieux ou superstitieux essaieront sans doute de la détruire, ce qui peut être fait en écrasant le rubis enchâssé au cœur de l'amulette. Tuer l'enfant apporte 50 points de gloire, mais cela n'a rien de très glorieux. Gwrfelling ne dira d'ailleurs plus en cette occasion un "Je vous l'avais bien dit !".

Si les chevaliers agissent prudemment et tentent de parler avec l'ogre, il est possible de résoudre cette rencontre sans effusion de sang, tant que les joueurs agissent raisonnablement.

## Le goblin

Après une autre semaine de voyage, les chevaliers ne seront plus qu'à deux jours de la fontaine en or. A ce stade de l'aventure, leur campement recevra la nuit la visite d'un petit goblin. Celui-ci sera très amical et offrira au chevalier qui est de garde une énorme pièce d'or (valeur 15 £) pour que le druide ne se réveille jamais. Si son offre n'est pas acceptée, il proposera alors une pièce d'or plus petite (valeur 5£) à chaque chevalier qui promettra de ne pas attaquer son ami qui garde la fontaine en or. Si on questionne le goblin à propos de son "ami", il dira qu'il s'agit d'un puissant serpent qui a déjà dévoré de nombreux chevaliers, et qu'il ne souhaite pas voir de gentils chevaliers terminer dans le ventre de son ami.

Le goblin disparaîtra magiquement dès qu'il se sent menacé, mais reviendra la nuit suivante quand



une autre personne sera de garde pour renouveler son offre.

## Le serpent et la fontaine d'or

Les chevaliers finissent enfin par atteindre l'endroit où se trouve la fontaine en or qui déverse ses eaux par un jet projeté en l'air. Enroulé autour de la fontaine en or, on peut voir un grand serpent à l'allure menaçante. Utiliser les caractéristiques d'une vouivre p234 des règles de base.

Gwrfelling demandera aux chevaliers de tuer la bête pendant qu'il effectue une autre tâche. Il refusera de dévoiler ses plans, et ordonnera aux chevaliers de tuer le serpent sur le champ si ceux-ci hésitent. Les joueurs devront réussir un jet de Valeureux à -5 pour approcher le serpent.

Dès que le serpent aura été tué, le druide sera de retour à la fontaine avec une femme qu'il traînera par les cheveux. Il dira qu'il a capturé la sorcière et demandera aux chevaliers de la tenir pendant qu'il effectue le rituel qui doit mettre fin à ses pouvoirs de sorcière.

La sorcière tentera d'influencer les chevaliers pour qu'ils la libèrent, jurant qu'elle n'utilisera plus jamais la sorcellerie, promettant de les servir corps et âme, implorant la protection des chevaliers contre le druide qui veut la tuer. Elle tentera tout ce qui est susceptible marcher.

Une part du rituel entamé par le druide nécessite de recueillir du sang à l'aide d'une dague, et les arguments de la sorcière prendront plus de poids lorsque le druide s'approchera d'elle avec la dague. Il ne daignera pas expliquer aux joueurs ses actions. Le druide terminera son rituel en versant de l'eau

de la fontaine en or sur la tête de la femme, ce qui détruit ses pouvoirs magiques.

Après cela, Gwrfelling dit que le rituel l'a épuisé et qu'il a besoin de renouveler son énergie magique. Il demande aux chevaliers qu'on le laisse seul avec la femme dans les bois pour un petit moment. Si les chevaliers refusent, il se mettra en colère et dira que leur seigneur les punira pour leur désobéissance.

Si on le laisse seul avec la sorcière, il sera calme et suffisant pendant tout le voyage de retour.

Si les chevaliers s'y opposent, il s'évanouira le deuxième jour du voyage de retour et devra être placé sur un cheval jusqu'au château.

## Conclusion

Les joueurs seront reçus à la cour du seigneur dès leur arrivée. S'ils ont suivi le druide sans perte de temps inutile et sans l'avoir contrarié, ils seront félicités et invités à la table du seigneur pour le repas du soir.

Si les chevaliers n'en ont fait qu'à leur tête, la réaction du seigneur dépendra de sa religion ou bien de son trait de personnalité Juste.

Dans tout les cas, si le druide est inconscient, le seigneur en sera grandement contrarié. Les punitions qu'il pourra infliger dépendront des actions des joueurs.

Les chevaliers recevront 50 points de gloire pour avoir mené à bien cette mission. Ils en recevront 50 de plus si leur mission est un succès complet. La sorcière sera mise au bûcher pour ses crimes et le druide reviendra à lui s'il était inconscient.