



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure de l'arbre dansant**

L'aventure de l'arbre dansant

samedi 16 septembre 2006, par [Eric Rowe](#)

Auteur : Eric Rowe

Titre original : The Adventure of the Dancing Tree

traducteur : Sigurd Njord

Introduction

Cette courte aventure peut se dérouler dans n'importe quelle forêt près de Logres. Les chevaliers entendront parler d'un chasseur qui chassant de nuit, arriva dans une clairière dans les bois où dansait un petit frêne argenté. Le seigneur du coin a demandé aux chevaliers d'enquêter pour lui sur ses terres. Les joueurs devraient se sentir honorés d'avoir été choisis. Leur tâche consiste juste à découvrir la vérité sur cette histoire et enquêter sur l'arbre afin de vérifier si celui-ci existe bien. Le seigneur s'intéresse en effet beaucoup à l'horticulture et souhaiterait obtenir quelques rameaux de l'arbre pour les replanter dans son château.

L'histoire

Quelques mois auparavant, un jeune chevalier du nom de Sire Terorfor s'est aventuré dans la forêt. Il y rencontra une jeune femme nommée Viviane qui ramassait des champignons. Ils tombèrent amoureux l'un de l'autre, mais sire Terorfor n'avait aucunement l'intention de faire de cette femme sans terres son épouse. Le cœur brisé, elle retourna dans sa maison, dans les bois. Sa mère, une sorcière spécialisée dans les sorts de métamorphose, se transforma en une grande ourse et traqua le jeune chevalier. L'écuyer de Sire

Terorfor s'échappa et dît que Sire Terorfor avait été tué par une ourse.

En fait, sire Tororfor a survécu à l'attaque, mais la sorcière l'a maudit en le transformant en arbre. Il se transforme donc chaque nuit en arbre. S'il reste immobile, ses racines s'enfonceront dans le sol et il deviendra définitivement un arbre. C'est pour éviter cela qu'il danse.

Au lever du jour, sire Terorfor reprend forme humaine, mais il est à bout de forces. De plus, à chaque fois qu'il tente de quitter la clairière, une ourse de grande taille apparaît et le force à rebrousser chemin.

Trouver la clairière

Suite à l'histoire du chasseur, il est relativement facile de trouver la clairière. Un simple jet de Chasse est suffisant. Rencontrer le chasseur et obtenir son aide donne un bonus de +5 sur ce jet. Une réussite critique permet aussi de rencontrer Viviane dans sa demeure. Un échec critique indique que les joueurs se sont perdus dans la forêt. (Pour des idées, voir Perdu dans les Bois dans les règles de base).

La clairière de l'Arbre Dansant

Il est préférable que les chevaliers arrivent tard dans la soirée lorsque sire Terorfor a pris sa forme d'arbre et danse au milieu de la clairière. Un jet réussi de Vigilance permettra de remarquer différents équipements dissimulés sous un buisson. Un rapide examen du matériel révèle clairement qu'il s'agit de celui d'un chevalier. Un jet de Lire latin permet de lire le nom de Sire Terorfor, que l'on sait avoir été récemment tué par un/une ours(e). Une réussite critique en Vigilance permettra aux chevaliers de voir qu'un ours énorme les observe en lisière de la clairière. C'est la sorcière. Si elle est vue, elle fuit mais reviendra après un petit moment. Si les chevaliers décident de lui donner la chasse, aller au paragraphe " La Sorcière ".

Si les chevaliers étudient l'arbre, ils peuvent tenter un jet de Connaissance des Fées. Un succès leur dira que c'est une sorte de magie Féérique qui disparaît pendant le jour. Un succès critique indique qu'il ne s'agit pas de magie Féérique, mais d'une sorte de malédiction. Ceci devrait être réalisé par tout druide ou prêtre réussissant un jet de vision (note du traducteur : "sight" en Anglais).

L'aventure peut se terminer ici, si les chevaliers constatent que le chasseur a bien dit la vérité, et qu'ils ont décidé de prendre quelques rameaux sur l'arbre avant de rentrer au château. Plus certainement, ils peuvent choisir d'attendre le lever du jour pour en savoir un peu plus. Si ils attendent jusqu'au matin, ils verront alors l'arbre se transformer en chevalier en armure, mais sans épée et bouclier. L'homme s'effondrera immédiatement d'épuisement. Si les chevaliers lui ont taillés quelques rameaux, il sera blessé, sa main saignera et il y manquera plusieurs doigts. Une fois que le jeune chevalier aura retrouvé ses forces (des chevaliers Miséricordieux pourront lui donner de l'eau et de la nourriture), Sire Terorfor pourra raconter ce qui lui est arrivé.

Il dira qu'une mauvaise sorcière l'a maudit et a envoyé un ours vicieux pour le surveiller jusqu'à ce qu'il se transforme définitivement en arbre.

Il oubliera cependant de parler de Viviane et de leur courte relation. L'option la plus souhaitable à ce stade est que les joueurs escortent Sire Terorfor hors de la forêt. Si ils le tentent, ils passeront près de la maison de Viviane. Sire Terorfor leur dira qu'il s'agit de la maison de la sorcière et ils pourront alors fuir (Impulsif/Réfléchi).

S'ils fuient, ils ne verront pas Viviane mais pourront éventuellement rencontrer l'ours. Aller au paragraphe " La Sorcière " dans ce cas.

La maison de Viviane

Il est souhaitable que les joueurs puissent à un moment découvrir la maison de Viviane. En entrant, ils verront une belle jeune femme assise dans un chaise en train de filer de la laine. Posés contre un mur, on peut voir l'épée et le bouclier de Sire Terorfor (Héraldique). Il y a plusieurs possibilités :

Les joueurs peuvent ne pas encore avoir rencontré Sire Terorfor. Dans ce cas, la jeune femme dira aux joueurs que les armes appartiennent à un jeune homme mauvais qui l'a trahie. Sa mère les lui a apporté lorsqu'elle l'a chassé hors de la forêt. Si on lui demande comment, elle dira simplement qu'il faut voir sa mère lorsqu'elle se met en colère pour le croire. Elle continuera de raconter ses malheurs, disant qu'elle se sent très seule et qu'il n'y a aucun homme avec qui parler ici. Si certains des joueurs montrent de l'intérêt pour sa personne, elle portera son attention sur eux. Bien qu'elle aime sa mère, Viviane aimerait sortir de cette forêt, vivre dans un grand château et porter de longues et jolies robes.

Si les joueurs sont accompagnés de Sire Terorfor, Viviane croira qu'il est revenu pour elle et courra vers lui. Terorfor se cachera lâchement derrière l'un des joueurs. Lorsque Viviane se rendra compte que Terorfor n'est pas revenu pour elle, elle fondera en larmes. Après un moment, elle pourra être réconfortée et se sentira certainement attirée par la personne qui aura pris soin d'elle. Comme cela a déjà été mentionné auparavant, Viviane a toujours souhaité vivre dans un grand château. Si on la questionne à propos de la sorcière, Viviane dira que



sa mère l'a juste protégée de cet homme mesquin. Elle ne l'oubliera que si un autre chevalier lui promet de l'emmener avec lui, soit pour se marier avec elle ou pour la mettre au service d'une noble dame.

Viviane

Tai 12	Dégâts 3 D6
Dex 14	For 10
PdVie 22	Con 10
App 28	Armure 1
Compétences	
Industrie 17	
Connaissance des fées 16	
Personnalité	
Sincère 18	
Généreux 16	
Passions	
Amour (famille) 16	

La sorcière

Si les joueurs décident de chasser la sorcière sous sa forme d'ourse pour la tuer, cela se jouera comme un combat standard. Néanmoins, comme l'ourse est dotée d'une intelligence humaine, elle prendra donc tout les avantages possibles lors d'un combat. En termes de jeu, il ne sera possible de la toucher qu'au niveau des pattes et seulement deux hommes pourront la combattre à la fois.

La sorcière (sous sa forme d'ourse)

Tai 40	Dégâts 10 D6
---------------	---------------------

Dex 10	Malus Valeureux -8
For 35	PdVie 65
Con 25	Vitesse 10
App NA	Armure 15
Attaques	2 pattes avec griffes à 18 chaque tour
Gloire pour la tuer	150

Le retour

Si les chevaliers ne font que vérifier la véracité de l'histoire du chasseur, ils seront surpris (tout comme leur seigneur) lorsqu'ils ouvriront le sac dans lequel ils avaient mis les rameaux, d'y découvrir à la place de ceux-ci quelques doigts humains ensanglantés. Il leur sera sans doute nécessaire de retourner en forêt dans ce cas.

Si les chevaliers repartent avec Terorfor et que l'ourse a été tuée, ils obtiendront la gloire standard en récompense de leurs exploits.

Si les chevaliers repartent avec Viviane (et que l'ourse reste en vie), il y aura 25 points de gloire pour le chevalier qui en sera responsable. Cela pourra être doublé si Viviane obtient une "situation" au château. La sorcière pourra éventuellement rester avec sa fille et même est appréciée du seigneur avec qui elle partage un intérêt commun pour l'horticulture. Le chevalier qui aura parlé d'elle sera hautement recommandé par le seigneur et gagnera 15 points de gloire supplémentaire.

Si Viviane se marie avec un chevalier, il ne recevra aucune gloire de ce mariage, mais il peut toujours être utile d'avoir comme belle-mère une puissante sorcière.