



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Aides de jeu > Ordres de chevalerie >  
**L'ordre des Chevaliers du Temple du Graal**

# L'ordre des Chevaliers du Temple du Graal

mercredi 30 août 2006, par [Lhàn Baratrix](#)

Auteur : Lahn Baratrix

## Description

L'ordre des Chevaliers du Temple du Graal est sommairement décrit p79-80 de Chevalier Aventureux. On y décrit les conditions d'admission, les bénéfices et le comportement que doivent adopter les moines-chevaliers. L'article présent propose une variante de l'ordre qui peut avoir une grande influence sur vos parties, il faudra donc en user avec parcimonie.

En effet, les règles suivantes mettent en place un système combinant les aptitudes classiques des chevaliers avec celles des moines Chrétiens, y compris au niveau des miracles. Les parties peuvent donc prendre un tour très particulier si l'on octroie trop de pouvoirs à un chevalier.

Toutefois, si vous avez l'habitude de jouer avec des pictes créés avec les règles d'Au-delà du mur vous connaissez déjà l'impact que peut avoir un ou plusieurs chevaliers possédants de la magie.

## Règles

Comme décrit dans chevaliers aventureux les templiers sont à la fois des hommes d'armes et des hommes de foi, ce qui les oblige à mener une vie très stricte. Toutefois, ils ne perdent pas tout lors de leur entrée dans l'ordre. En effet, en plus du soutien d'un groupe de chevaliers puissant et disposant de grandes ressources, le nouveau templier se voit offrir une éducation monastique poussée. Pendant plusieurs années il devra renoncer à sa vie

aventureuse pour se consacrer à l'étude et approfondir sa foi, il sera donc hors jeu.

Mais cette période d'absence ne sera pas vaine, car il aura acquis nombre de connaissances tant sur le plan réel que divin.

Il aura aussi choisi le patronnage d'un saint ou d'une sainte lui permettant, aussi longtemps que son comportement sera digne, d'accomplir des miracles au même titre que les prêtres, moines ou nonnes. Ses pouvoirs ne seront toutefois pas aussi étendus étant donné le temps d'apprentissage et l'origine de ceux-ci.

## Conditions d'admission

- Le chevalier doit être de religion Chrétienne \*
- Il doit remplir les conditions des bonus courtois et religieux
- Il doit éprouver une passion Amour (Graal) à 3D6\*\*
- Il doit donner toutes ses possessions à l'ordre
- Il ne doit pas être marié, éprouver une passion Amour ou Amor envers une femme ou sa famille\*\*\*

**Note :** nul doute que ces conditions draconiennes rebuteront bon nombre de joueurs, mais cela a pour avantage de sélectionner les candidats désirant vraiment faire partie de l'ordre. Les groupes comportants un ou plusieurs "chevaliers-mages" seront donc rares et sans recherche d'optimisation



à outrance.

\* Le Graal étant un objet symbolique, il n'est pas impossible d'imaginer un ordre de chevaleresque du Graal Païen, c'est à dire le Chaudron de Dana. Toutefois, un tel ordre aura certainement des aspects bien différents en raison de l'organisation différente des clergés Chrétien et Païen. Nous en développerons peut être le sujet dans un autre article.

\*\* Cette passion ne peut être développée qu'en assistant au repas du château du Graal (voir L'enfant Roi et La forêt périlleuse)

\*\*\*Les années d'isolement dans un monastère faciliteront la baisse de ces passions.

## Apprentissage

Une fois les conditions d'admission remplies le chevalier est envoyé dans un monastère affilié au temple où il suivra l'enseignement de moine suivant :

- Religion(Chrétienne) 10
- Pieux 10

- Amour(Dieu) 15

- Bannissement, révélation démoniaque 5

- Bénédiction, malédiction 10

Les chiffres indiquent les niveaux que doit atteindre le Templier. Pour ce faire il bénéficie d'une double phase hivernale chaque année représentant le temps passé à étudier et à prier tout au long de l'année. Il devra dépenser ces points dans ces apprentissages, rien d'autre ne lui sera enseigné. Il devra choisir au préalable un saint patron dans la liste du supplément Merlin p 13 et en noter les bénéfices sur sa feuille de personnage.

A la fin de son apprentissage il devra jeter 1D20 sur la table des talents de l'initiation p 12 de Merlin. Il en obtiendra les bénéfices comme s'il jouait un moine normal.

Il obtiendra aussi une passion Loyauté (ordre du Temple) à 3D6 qu'il devra augmenter jusqu'à 10.

Au terme de toutes ces années il pourra alors quitter le monastère et reprendre sa vie de chevalier, mais il devra veiller à suivre les préceptes de l'ordre.