



Le mauvais Roi

mercredi 13 septembre 2006, par [David Alloza](#)

Introduction

Scénario pendragon pour 3 à 6 joueurs expérimentés se déroulant en l'année 500 (en hiver), 5 ans après la mort du roi uthér, en pleine invasion des Angles.

Les Angles ont commencé leur conquêtes, les terres de l'est sont souillées par les pieds de ces impurs, les pj se préparent à partir combattre sur les terres de l'est , et un des pj est en bien mauvaise posture car ayant engrossé Gwen la fille du comte Sanam (le comte de Bedegraine), il pense son heure venue quand celui-ci le convoque ainsi que les autres pj.

Le comte Sanam est un homme redouté, vaillant combattant, et protecteur fanatique de ses terres auquel il est de coutume de ne jamais rien refuser.

Les pj sont reçus avec des égards bien au dessus de leur rang, les écuyers seront par exemple servis à table, les chevaliers partageront le vin du comte.

Le repas fini, le comte prend un air grave et commence à parler (les joueurs connaissent suffisamment le comte pour savoir qu'il ne faut surtout pas l'interrompre avant qu'il ait fini son discours).

« Je ne vous apprendrai rien en vous disant que notre terre a besoin d'un roi, aucune loi n'est respectée sans le charisme d'un roi, ces jours derniers des tentatives ont été menées par les chevaliers, que dis je, les vulgaires guerriers plutôt de norgales, ils ont tenté de s'emparer de mes terres, les infâmes !

Cette situation ne peut plus durer, les angles nous assiègent, il nous faut un roi puissant et autoritaire pour faire respecter l'ordre et l'autorité dans ce

pays...

Merlu, notre vieux lettré, a trouvé dans une chapelle abandonnée depuis des siècles, un parchemin qui stipule que le jour où un roi manquera au pays, il y en aura un au château de l'angoisse prêt à régner.

Bien sûr vous savez bien que ce château n'est qu'une ruine, que personne n'y vit plus depuis des temps immémoriaux, les champs sont redevenus des forêts épaisses et sombres.

Cependant vu notre situation actuelle je vous demande d'aller dans ce château, de le fouiller de fond en comble et de me ramener ce que vous auriez pu y trouver....

D'autres chevaliers iront combattre les angles en attendant votre retour. »

Note pour le MJ : le château de l'angoisse est en Irlande, sur la côte, sur la carte de l'édition oriflam il se nomme Castle Anguish.

Les joueurs pour y parvenir devront traverser la forêt de Bedegraine et être confrontés aux divers enchantements qu'elle comporte (à l'appréciation du maître de jeu), on pourra par exemple leur faire rencontrer l'homme bleu, un géant cannibale dont les caractéristiques sont les suivantes :

homme bleu :

Il s'agit d'un géant devenu fou et se peignant en bleu, il tolère la nourriture à base d'animaux, mais préfère par dessus tout la chair humaine.

Tai 25	Dégâts 8 D6
Dex 8	Vitesse 3



For 20	PdVie 50
Con 25	Etourdissement 12
App 5	Armure 15 (peau)
Compétences	Hache 18

Ensuite les pj peuvent être amenés à traverser la forêt de Darent. Si c'est le cas, diverses aventures peuvent leur arriver (il faut pour marquer une certaine différence entre les deux forêts faire sentir aux joueurs que celle ci est connue pour le merveilleux, l'agréable).

Il est possible que les joueurs aient entendu parler du cerf de Warwick, il s'agit d'un cerf rouge, féérique dont selon les légendes la fourrure protégerait du feu.....

Si ils ont la chance de le rencontrer de 1 à 5 au D20, il pourront tenter de le chasser. Prendre les caractéristiques d'un cerf rouge, avec une régénération maximale de 5 points de vie par round de combat.

Il est aussi possible que les joueurs voient pendu à un arbre un marchand ruiné par l'état catastrophique de l'économie du pays. S'ils sont de bons chrétiens, il s'occuperont de lui faire un sépulture, il est possible que la vision de cette scène déprime certains joueurs...

Pour atteindre l'Irlande, les joueurs devront louer les services d'un marin avec son bateau ; à ce moment la un choix devra se porter sur 3 possibilités :

- Un grand bateau, bien neuf, au fond plat, dirigé par un jeune marin qui n'a pas l'air très expérimenté. Prix de la traversée : 200 Deniers
- Un grand bateau, plus vieux, usé par les tempêtes violentes de la mer d'Irlande, mais a la barre un capitaine expérimenté. Prix de la traversée : 150 Deniers
- Un bateau plus petit, où il ne sera possible d'embarquer que 3 chevaux, le capitaine a l'air d'un homme sûr de lui, l'état du bateau est correct. Prix de la traversée : 60 Deniers

Si les joueurs choisissent le premier bateau, il y a 15 chances sur 20 que le lieu de destination soit éloigné de 50Km+2*1D20 de la destination désirée (le château de l'angoisse), les joueurs ne sauront pas s'ils sont au nord ou au sud..... le marin sûr de lui leur assurera que le château est à 2 jours de chevauchée derrière les arbres...

Si les joueurs choisissent le Deuxième bateau, il y a 10 chances sur 20, qu'une voie d'eau se crée dans les cales, a ce moment la, seul une réussite critique en vigilance permettra d'entendre les hennissements des chevaux, au bout d'un moment, en cas d'échec général, le capitaine s'en rendra compte, et seul un cheval sera décédé.

Enfin si les joueurs choisissent le troisième bateau, ils ont 18 chances sur 20 d'arriver sans problèmes, les 2 chances sur 20 restantes peuvent mettre en scène un chavirage spectaculaire, ou tous les joueurs ne savant pas nager (score inférieur à 5) périront (moyen efficace de se débarrasser de joueurs ennuyeux), mais à éviter de préférence.

Le château de l'angoisse

Arrivés au château de l'angoisse les joueurs seront saisis d'angoisse, en effet le château est un véritable ruine, aucune chance de trouver un suzerain dans les parages. Le lieu est lugubre...

Comme leur comte leur a demandé, les joueurs devront chercher des objet à ramener... quand tout a coup le sol se dérobe sous les pieds du plus lourd des personnages (prendre le score en taille le plus élevé), il tombe dans une crypte. La crypte est profonde, humide, le sol est pavé, le personnage a fait une chute qui lui causera 1D6 de dommages.

Soit les autres joueurs essayeront de trouver une corde (car il est peu probable qu'ils en aient déjà une) pour remonter leur camarade, soit étant curieux, ils décident de tous descendre dans cette crypte (un jet de dex leur évitera un quelconque dommage, un échec 1 D3 de dommages, un échec critique 1D6 de dommages).



Si les joueurs décident de remonter leur ami, et bien le scénario est fini, ils peuvent rentrer en Angleterre, et supporter le courroux du comte (qui entre temps a appris la pérennité du pj concerné). Si par contre les joueurs décident de descendre dans la crypte, en allumant des torches (qu'ils ont grand intérêt à avoir), ils pourront voir un long couloir qui a l'air de descendre vers des abîmes ténébreux.

La descente du couloir s'apparente à une descente aux enfers...de temps en temps une forte odeur de soufre entourera les joueurs, les plus chrétiens d'entre eux essayeront alors de convaincre leurs compagnons de laisser tomber et d'attendre des jours meilleurs.

Si les joueurs restent courageux ils finiront par atteindre une sorte de caveau, avec une lourde dalle en couvrant l'entrée.

Un total de force de 50 est alors indispensable pour soulever cette dalle, si les joueurs n'ont pas cette possibilité, ils pourront détruire la dalle à l'aide de leurs armes, il y a tout de même 10 chances sur 20 que l'arme utilisée soit brisée.

Le couvercle soulevé, grande surprise, ils se trouveront dans une salle illuminée, aux murs recouverts de tapisseries aux armoiries étranges, inconnues en Angleterre, au centre de laquelle se trouvent 4 cercueils.

Il suffit alors de soulever le couvercle des cercueils, pour découvrir 4 magnifiques créatures, au teint pâle mais aux traits fins (apparence humaine, mais yeux rouges visibles par la suite).

Sur le revers du couvercle de chaque cercueil sera dessiné un élément, eau, terre, air, feu, pour réveiller les créatures il suffira de porter sur leur visage cet élément.

Dans les minutes qui suivent, les créatures vont reprendre connaissance, elles vont au début parler un langage étrange, puis petit à petit elles vont arriver à communiquer avec les joueurs.

Les quatre chevaliers fäériques(car il s'agit de chevaliers fäériques, avec quelques pouvoirs

supplémentaires surprenants comme le découvriront les joueurs par la suite), les créatures, conteront aux joueurs, qu'elles sont issues d'une famille royale, qui a régné il y a plus de 2000 printemps sur l'Irlande. Un méchant magicien (qui en fait était Merlin mais ni les joueurs ni les créatures le savent) , plein de jalousie, les a alors injustement endormies pour l'éternité.

Note au MJ :

Ces créatures ont été neutralisées par Merlin pour la seule et simple raison qu'ils se comportaient comme des tyrans sanguinaires, ils ont tué leurs vassaux, affamé les paysans, et amené le chaos en Irlande.

Ces créatures sont extrêmement puissantes, prendre les caractéristiques des chevaliers fäériques, et leur ajouter les caractéristiques suivantes :

- Lévitiation : ils peuvent voler, marcher sur l'eau...
- Résurrection : ils peuvent ressusciter une personne décédée depuis moins de 48H
- Télékinésie : ils peuvent faire léviter une charge d'au maximum 2 tonnes
- Ils peuvent aussi modifier la météo, faire naître un orage, détourner une tempête, faire tomber la foudre.....
- Dialogues multiples : Ils peuvent faire parler les animaux.
- Suggestion : Il peuvent faire naître des apparitions, (Vierge marie, petit jésus, roi mage, Uther pendragon)

Les défauts :

- Ils sont égocentriques, ce qui les rend extrêmement asociaux entre eux, cette faiblesse pourrait être utilisée par les joueurs pour les pousser à se battre entre eux.
- Ils n'ont aucune notion de l'héroïsme que peuvent



déployer les humains en les attaquant, ils ont une forte tendance à sous-estimer leurs adversaires. Ils ne se méfieront aucunement des joueurs.

- Ils n'ont pas évidemment le pouvoir de retirer l'épée de l'enclume.

Traits de personnalité :

Chaste	5	15	Luxurieux
Energique	18	2	Paresseux
Indulgent	3	17	Rancunier
Généreux	2	18	Egoïste
Sincère	3	17	Trompeur
Juste	2	18	Arbitraire
Miséricordieux	3	17	Cruel
Pieux	10	10	Pragmatique
Modeste	1	19	Fier
Réfléchi	12	8	Impulsif
Sobre	6	14	Complaisant
Confiant	08	12	Méfiant
Valeureux	18	2	Couard

Caractéristiques physiques :

Tai 20	Dégâts 8 D6
Dex 20	Vitesse 5
For 20	PdVie 70
Con 20	Guérison 5/round
App 26	Armure 25
Compétences	Epée 23
Dague 10	Lance 21
Bataille 15	Equitation 21
Modificateur	-5 en Valeureux pour l'adversaire

Compléter avec les caractéristiques des chevaliers féériques (livre des règles page 232)

La partie linéaire du scénario est finie, le retour sera grandement facilité par les pouvoirs surnaturels de créatures.

Les créatures vont à partir de ce moment apprendre que la terre d'Angleterre est sans roi, et vont chercher à saisir cette opportunité.

Il ne faut pas que le maître de jeu dévoile tout de suite les pouvoirs de ces créatures, mais il est certain qu'ayant appris la situation de l'Angleterre, elles feront tout pour y parvenir. Au bout d'un moment les joueurs se rendront bien compte qu'il y a un problème et que ces créatures ne sont peut-être pas le roi attendu. Il est possible aussi qu'émerveillés par la puissance de ces créatures ils les adorent et répondent à tous leurs désirs....

Il est évident que ces créatures n'auront en rien un comportement chevaleresque, et que tôt ou tard les joueurs s'en rendront compte. Les joueurs qui ont joué mon scénario ont essayé de les détruire en coulant le bateau avant de découvrir le pouvoir de lévitation de ces créatures..., il a fallu l'intervention de Merlin, une fois retourné en Angleterre, pour s'en débarrasser.

Si les joueurs ramènent les créatures en Angleterre elles se montreront incapables de retirer l'épée de l'enclume, il y aura alors deux camps qui se formeront : les pro et anti créatures, les joueurs pourront choisir leur camp...

Il est possible aussi que les joueurs utilisent les créatures pour repousser les Anglais, mais ils devront bien s'en débarrasser un jour.... Les joueurs peuvent aussi utiliser les rivalités internes entre les 4 créatures, pour les pousser à s'entre-tuer, et achever la créature survivante affaiblie. Comme vous le voyez, il y a une multitude de possibilités, je vous souhaite de bien vous amuser.