



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **Le Château de l'Amour Roi**

## Le Château de l'Amour Roi

vendredi 22 septembre 2006, par [Syd](#)

Type : Aventure solo pour un chevalier possédant déjà une Passion " amor " ou " amour " pour une dame.

**L'histoire :** Alors que le chevalier est en errance dans n'importe quelle région d'Angleterre ou d'ailleurs, il croise un garçon d'une douzaine d'années qui l'invite à le suivre. S'il accepte, le chevalier est mené par l'enfant à travers les bois. Bientôt, il aperçoit un magnifique château tout fait de cristal de roche et qui paraît d'un bleu translucide comme le verre. L'enfant l'invite à entrer dans ce château merveilleux : " Beau doux sire, vous devez pénétrer dans ce château, le Château de l'Amour Roi si vous aimez votre dame. Si Amour vous tient, vous en ressortirez vivant. Si Amour vous fait défaut, vous subirez les pires tourments. "

Le chevalier pénètre alors seul dans le château de verre. S'il veut être accompagné de son écuyer, le jeune garçon l'en empêchera en lui disant que cette aventure le concerne lui seul et que son écuyer doit attendre dehors.

Le chevalier subit alors successivement sept épreuves réparties dans sept salles du château qu'il atteint l'une à la suite de l'autre en traversant des couloirs de verre. Entre chaque épreuve, des grandes portes noires s'ouvrent devant lui et se referment après son passage, l'empêchant ainsi de faire demi-tour. Ces épreuves mesurent l'amour qu'il porte à sa dame, sous divers aspects.

- **Première épreuve :** le chevalier, après avoir traversé un couloir de verre, atteint la première salle du château. Il s'agit d'une grande salle au centre de laquelle se trouve une lice. Au bout de la lice se trouve en selle et armé, un chevalier. Ce chevalier insulte la dame de votre chevalier-joueur

en lui affirmant qu'elle est la plus laide qui soit au monde. Votre chevalier voudra sans doute jouter pour le corriger de ces insultes immondes envers celle qu'il aime. Il s'agit d'un combat à outrance. Pour le chevalier insultant, prenez les caractéristiques d'un chevalier ordinaire, notable, célèbre ou même extraordinaire selon le niveau de votre chevalier-joueur. Celui-ci demandera certainement de faire un jet de Passion Amor ou Amour (dame). Rappelez-lui simplement qu'un seul jet sous cette Passion peut être fait pour toute la durée de l'aventure. S'il le réussit, qu'il choisisse judicieusement la compétence à valoriser. Lorsque la joute est finie, si votre personnage est vainqueur, le chevalier insultant fera ses excuses s'il est encore en vie ; si votre chevalier est mis à la merci de l'autre, il devra se soumettre à l'opinion de celui-ci et perdre un point d'Honneur ou mourir ; s'il est tombé dans l'inconscience, amenez le directement à la troisième épreuve. A la fin de chaque épreuve, notez soigneusement les résultats.

- **Deuxième épreuve :** le chevalier arrive dans une salle où se trouvent deux panthères qui l'attaquent. Il s'agit d'une simple épreuve de force et le combat a lieu normalement. Si le chevalier est victorieux, qu'il passe à l'épreuve suivante ; s'il tombe dans l'inconscience, il se réveille dans la troisième salle (3e épreuve) ; si celle-ci a déjà été jouée, rendez-lui (par magie) quelques points pour qu'il puisse continuer l'aventure et réveillez-le à l'épreuve suivante. Comme toujours, notez les résultats de l'épreuve.

- **Troisième épreuve :** le chevalier, normalement



blessé, pénètre (ou se réveille s'il était inconscient) dans une grande chambre accueillante, luxueuse et joliment décorée. Un grand lit au centre porte des draps de soie blancs et doux, un feu crépité dans unâtre en face du lit, des tapisseries représentant des scènes d'amour charnel ornent les murs, et sur une table il y a une corbeille de fruits et d'autres victuailles. Trois damoiselles entrent alors dans la pièce et s'avancent vers le chevalier. Il s'agit des trois plus belles créatures que votre chevalier aie jamais vues. Toutes trois sont vêtues de fines tuniques de lin blanc légèrement transparentes qui laissent voir leurs formes parfaites. Leurs cheveux longs ondulent jusqu'au bas de leur dos. La première est blonde et porte une large coupe d'eau. La seconde, une brune, s'avance avec une serviette. La troisième est rousse et porte une cruche de vin. Ces trois jeunes filles qui se prénomment respectivement Alma, Clarice et Maïlis déshabillent, lavent et soignent votre personnage allongé sur le lit, tout en lui offrant du vin et des fruits. Le chevalier est guéri automatiquement de ses blessures. Pour les remercier de leurs bontés, les damoiselles lui demandent simplement un baiser. Elles accompagnent leurs regards de tendres caresses et de baisers frémissants. Petit à petit, leurs caresses et baisers se font de plus en plus osés et directs. Le chevalier devra résister à la tentation de se laisser entraîner par leurs avances et réussir un jet de Chaste 10. S'il le réussit, il repoussera fermement les damoiselles, invoquant l'amour de sa dame et verra nos trois déesses se changer, dans un cri de rage, en trois serpents, un doré, un noir et un rouge. Les serpents glissent hors du lit et s'égaillent dans la chambre. Si le personnage succombe à la luxure, il fera l'amour avec elles comme il ne l'a, ou ne le fera, jamais. Il est épuisé et s'endort. A son réveil, il sent que des choses glissent à ses pieds et voit, avec effroi, les trois serpents sortir du lit. Il reçoit automatiquement une croix en Trompeur.

- **Quatrième épreuve** : le chevalier arrive dans une salle au centre de laquelle un beau vieux gentilhomme joue d'une harpe magnifique. Il entame un chant qui est une ode à l'Amour. Une fois son chant terminé, il demande au chevalier de

composer un chant en l'honneur de sa dame. Le joueur a le choix entre écrire lui-même un poème ou faire un jet de Composition. Ensuite, il devra le chanter (jet de chant), accompagné de la harpe du gentilhomme, il bénéficie d'un bonus +5. Le harpiste le félicitera ou non de sa prestation avant de lui souhaiter bon courage pour la suite.

- **Cinquième épreuve** : la salle contient juste une table en son centre. Sur la table, sont posées une rose et une épée resplendissante. S'il prend la rose, il entend la voix de sa dame qui l'appelle à l'aide et peut se rendre dans la salle suivante. S'il prend l'épée, même après avoir pris la rose en premier, elle se transforme en vipère blanche qui lui mord le bras.
- **Sixième épreuve** : le chevalier arrive face à un gouffre sans fond traversé par une seule épée géante. De l'autre côté, la voix de son aimée l'appelle toujours à l'aide. Pour le traverser, il doit réussir trois jets en Amour ou Amor (dame). Il passera alors le pont de l'épée aussi léger qu'une plume, comme porté par les ailes de l'Amour. Pour chaque jet raté, il doit réussir un jet de DEX et reçoit 1D6 points de dégâts en coupures profondes. S'il rate un jet de DEX, il tombe dans le gouffre et se retrouve directement à l'épilogue.
- **Septième épreuve** : le héros arrive enfin dans une salle où, par enchantement, il retrouve sa dame, allongée sur un lit. Celle-ci lui explique qu'elle ne sait comment elle s'est retrouvée là, mais qu'elle est prisonnière de cet endroit étrange, entourée de serviteurs invisibles. Alors qu'ils parlent (ou s'embrassent), le chevalier constate quelque chose d'étrange : sa dame vieillit à vue d'œil. D'abord ce sont des rides, puis quelques mèches blanches, et la tendre aimée devient petite à petit une vieille femme marquée par le poids des ans. La dame se rend vite compte de ce qui lui arrive et ne comprend pas. Elle est effrayée. Les deux amoureux ne peuvent qu'assister, impuissants, à ce sortilège qui mène la dame vers la mort. Arrivée à ce terme, l'horrible évolution continue pourtant : le cadavre laisse place au squelette qui, à son tour, se transforme en poussière. Face au désespoir, et dans un endroit d'où il est impossible de s'échapper, la solution



pour le chevalier, est de se donner la mort pour rejoindre sa dame dans l'au-delà.

**Epilogue :** Le chevalier se réveille alors au bord d'un chemin qu'il parcourait avant que le jeune garçon ne vienne le trouver. Son écuyer, endormi profondément est près de lui, ainsi que ses chevaux et son matériel. L'écuyer n'a aucun souvenir de l'enfant ni du château de verre. Les seules traces matérielles de ce périple extraordinaire conservées par le chevalier sont les blessures qu'il a reçues et le sentiment que ce qu'il a vécu semble terriblement réel.

S'il essaie d'avoir des nouvelles de son aimée, il apprendra qu'elle est toujours chez elle (ou là où elle doit être) et en bonne santé. Elle n'a évidemment nul souvenir de ce qui lui serait arrivé au Château de l'Amour Roi, si ce n'est un rêve étrange où elle se voyait vieillir devant son aimé.

**Conclusion :** Pour chaque épreuve réussie, le chevalier reçoit 20 Points de Gloire, pour chaque

épreuve ratée, il reçoit 10 Points de Gloire. En plus des points qu'il a pu avoir gagnés à l'intérieur des épreuves mêmes comme vaincre un autre chevalier, tuer une panthère, composer un chant d'amour parfait...

Pour chaque épreuve réussie, il a +1 dans sa passion Amor ou Amour (dame). Pour chaque épreuve ratée, il a -1. Il faut donc additionner le tout pour avoir la nouvelle valeur de sa passion.

Individuellement, les épreuves réussies peuvent, si le Meneur de Jeu y consent, conférer au personnage quelques croix (ou même directement un point) dans d'autres passions, traits et compétences :

- \* Epreuve 1 : Honneur, Tournoi.
- \* Epreuve 2 : Energique.
- \* Epreuve 3 : Chaste, Sincère, Intrigue.
- \* Epreuve 4 : Composition, Chant.
- \* Epreuve 5 : Séduction, Romance.
- \* Epreuve 6 : Valeureux.
- \* Epreuve 7 : Amor, Amour, Confiant.