



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure du bon chevalier**

## L'aventure du bon chevalier

vendredi 22 septembre 2006, par [Eric Rowe](#)

Auteur : Eric Rowe

Traducteur : Sigurd Njord

Les chevaliers entendent parler d'un chevalier malfaisant qui ravage la contrée la nuit. Si les chevaliers le pistent jusqu'à son château, ils sont alors accueillis par un chevalier Chrétien d'une piété remarquable.

Malheureusement pour cette contrée, ce bon chevalier souffre d'une horrible malédiction. Chaque nuit, il prend son cheval pour satisfaire les mauvais desseins d'une enchantresse maléfique, et il oublie tout ce qu'il a pu faire au lever du soleil. Dès que les joueurs découvrent cela, ils doivent tenter de l'arrêter, mais pourront-ils le faire sans le tuer ?

Arrêter le chevalier ne met pas pour autant fin à la malédiction. L'enchantresse maléfique se trouve être la femme d'un puissant seigneur local. Les PJ doivent trouver un moyen de lever la malédiction et de faire rendre la justice royale.

### Retour en arrière :

Sire Gwgon le Gentil est un chevalier notable qui mène une vie paisible. Il s'est retiré sur ses terres après une vie d'aventures et de quêtes. L'un de ses plus grands exploits a été de tuer un dragon qui menaçait de détruire un des villages environnants. Ce que Sire Gwgon ignorait, c'est que le dragon avait été envoyé par Dame Meleri, une puissante enchantresse, qui voulait se venger des habitants de ce même village. Meleri, furieuse de voir sa vengeance contrariée, lança alors une malédiction en représailles sur Sire Gwgon : ce dernier prend désormais chaque nuit la place du dragon (sous

l'apparence d'un chevalier noir) et ravage la contrée pour le compte de Dame Meleri. Au matin, il oublie les actes horribles qu'il a pu effectuer durant la nuit. Cela dure maintenant depuis plusieurs nuits et Sire Gwgon (qui ignore qu'il s'agit de lui-même) et les paysans en ont maintenant plus qu'assez des actions du chevalier maléfique.

### Départ :

Cette aventure peut être située près de la région des chevaliers, ou peut advenir au cours d'un voyage à travers le pays. Dans ce dernier cas, on entendra parler du chevaliers maléfique au cours de la route. On dit que le chevalier maléfique n'apparaît que la nuit, qu'il porte une armure entièrement noire, qu'il a la force de dix hommes, qu'il n'a peur de rien, pas même de Dieu. Plusieurs de ses victimes sont en effet des hommes saints. Laissez les joueurs avoir autant d'informations qu'ils le souhaitent sur le chevalier maléfique. Il sera clair pour eux que ce dernier n'agit que la nuit et qu'il n'est pas depuis longtemps dans la région. Ses premiers méfaits ne datent que de quelques semaines. N'hésitez pas à insister sur les atrocités commises par le chevalier maléfique : mutilations, vols, meurtres, viols, incendies etc.. Cela ne fera que leur montrer l'urgence de la situation.

### Au chateau de Corinaeth :

Errer simplement dans la contrée la nuit en

espérant tomber sur le chevalier maléfique n'apportera aucun résultat. Les joueurs doivent plutôt trouver l'une des victimes des exactions du chevalier, et pister sur le lieu du crime la trace du chevalier maléfique.

*[Chasser : Succès = la piste mène dans les alentours du château Corinaeth. Critique : la piste mène directement au château Corinaeth. Echec : la piste mène jusqu'à une maison d'une personne complètement innocente].*

Si les PJ n'obtiennent aucun résultat en pistant, laissez un habitant de la région leur conseiller d'aller demander l'aide de Sire Gwgon, car celui-ci connaît très bien la région.

*[Héraldique : Succès : Sire Gwgon s'est retiré depuis peu sur ses terres après une vie d'aventures bien remplie. Critique : le dernier exploit de Sire Gwgon a mécontenté Dame Meleri, la femme du comte local]*

### Au chateau :

Lorsque les joueurs arrivent finalement au château Corinaeth, ils sont très bien accueillis par les serviteurs de Sire Gwgon. Un jeune garçon les emmène jusqu'à son maître. Ce dernier est alité. A cause de certains événements récents, il est maintenant obligé de passer la plus grande partie de ses journées au lit. Il salue les joueurs et leur offre toute l'hospitalité qu'ils désirent. La condition physique de Sire Gwgon n'est plus très bonne.

*[Premiers Soins ou Chirurgie : Succès = le PJ s'aperçoit que le corps de Sire Gwgon a été très marqué par ses aventures passées.]*

Le maître de jeu doit insister sur l'attitude chevaleresque de Sire Gwgon et sur le fait que tous ses serviteurs l'aiment et lui sont dévoués. Une fois interrogé, Sire Gwgon n'apprendra rien de nouveau aux joueurs sur les événements récents.

Tout ce qu'il peut faire, c'est maudire sa mauvaise condition physique qui l'affaiblit et le cloue au lit

alors qu'il voudrait traquer le chevalier malfaisant qui terrorise le pays. Son armure toute blanche et brillante repose dans l'un des coins de sa chambre en attendant qu'il retrouve ses forces.

Les joueurs peuvent fouiller le château, mais il faudra leur signaler que c'est un manquement aux lois de l'hospitalité. Si les PJ insistent pour le faire, il faudra leur faire comprendre qu'il vaut mieux attendre la nuit tombée que les serviteurs du château dorment.

### La nuit :

Une fois la nuit tombée, les joueurs sont soit couchés, soit en train de fouiller le château. Sire Gwgon tombe alors en transe, s'en va revêtir une armure toute noire cachée dans son château, puis quitte le château à cheval. Cela se faisait toujours habituellement sans que les serviteurs ne remarquent quoi que ce soit, mais cette fois-ci, cela sera différent.

Une jeune servante en proie à des insomnies le remarque. Elle voit le Chevalier Noir sur son cheval, et terrorisée, se met à hurler, ce qui réveille tout le château. L'un des serviteurs s'aperçoit que le lit de Sire Gwgon est vide alors qu'il veut l'avertir de la situation.

### Arrêter le chevalier noir :

La piste du Chevalier Noir est si fraîche que les PJ devraient facilement la suivre dans la nuit. Alors qu'ils sont en train de le pister, les PJ voient quelque chose briller à distance. Cela vient d'un village. En s'approchant, les PJ voient avec horreur que c'est l'église du village qui est en train de brûler. Le Chevalier Noir a traîné le prêtre sur la place du village. Au moment où les PJ voient la scène, il décapite le pauvre prêtre d'un coup d'épée. La tête du pauvre prêtre roule sur la place du village, puis le Chevalier Noir prends le corps du prêtre et le jette dans l'église en flammes qui se trouve à une douzaine de mètres de lui, ce qui devrait faire comprendre aux PJ que le Chevalier Noir est doté d'une force surhumaine. Son forfait accompli, il



remonte sur son cheval et retourne vers le château Corinaeth. Malheureusement pour eux, les PJ sont sur son chemin. C'est à eux de décider de la suite des événements à ce point : tuer le Chevalier Noir n'apportera qu'un répit passager à la région, le temps que Meleri use à nouveau de sa sorcellerie. Les terres et le château de Sire Gwgon reviendront alors au comte local.

Si le Chevalier Noir est fait prisonnier, il peut être ramené à son château. Si les joueurs le laissent passer, le Chevalier Noir retourne au château et va directement se coucher après avoir remis ses affaires en ordre. Dans tout les cas, Sire Gwgon ne se souviendra de rien à son réveil. Si on lui parle des événements de la nuit précédente, il semble alors complètement abasourdi par ce qu'il entend, puis demande aux joueurs de le tuer afin de mettre fin à ses mauvaises actions. Les PJ peuvent simplement le ligoter et monter la garde devant sa porte la nuit. Si on questionne Sire Gwgon sur une cause possible de ce qui lui arrive, il pensera à Dame Meleri.

### **Dame Meleri :**

Lever la malédiction qui pèse sur Sire Gwgon nécessite une bénédiction d'une puissance de 120 ou plus. Si aucune personne connue des joueurs n'est susceptible de le faire, ou si les joueurs veulent punir la personne qui est la cause de tout ces malheurs, il faut alors rencontrer Dame Meleri.

Cette dernière est assez facile à trouver : elle est mariée au comte local qui dirige la région. Hélas pour lui, Dame Meleri l'a aussi ensorcelé avec un élixir d'amour et il ne tolère aucune critique contre sa femme. Ce n'est pas chose facile que de l'amener devant la justice et le MJ devra déterminer son degré d'impartialité.

Les joueurs pourront-ils la convaincre de lever la malédiction uniquement par la négociation ? Cela requiert dans ce cas beaucoup de discussions et de rôle-playing chez les joueurs. Si au contraire, Dame Meleri ne se laisse pas facilement convaincre, elle pourra alors demander aux joueurs d'effectuer une

quête pour elle. Cela peut être de tuer un monstre, une fleur particulière à aller chercher dans une forêt proche, ou bien même de passer une nuit avec le joueur le plus séduisant des chevaliers. Ceci peut constituer une aventure à part entière.

Si Dame Meleri est intraitable et uniquement motivée par la vengeance, ou si les joueurs ne veulent pas se contenter de lever la malédiction, ils devront alors l'amener devant la justice. Pour cela, il faudra d'abord retirer ses pouvoirs à la sorcière. La tâche est ardue, mais n'a rien d'impossible. La façon la moins difficile d'y arriver, c'est de retirer le sortilège qui lui assujettit son mari, le comte, ou bien de faire appel à une autorité supérieure à celle de ce dernier. On ne peut la tuer sans perdre de l'honneur (2 points d'honneur pour avoir tué une noble dame).

### **Récompenses :**

50 points de gloire si le chevalier noir est neutralisé.

75 points de gloire si la malédiction qui frappe Sire Gwgon est levée.

100 points de gloire pour tuer Dame Meleri honorablement.

### **Personnage non joueurs :**

#### **Sire Gwgon le Gentil (le Chevalier Noir)**

Tai 15	Dégâts 4 (7) D6
Dex 9 (14)	Mouvement 3
For 7 (26)	PdVie 21 (37)
Con 6 (22)	Armure 14 + bouclier
App 10	Gloire 8525
Guérison 2 (5)	Chute 15
inconscience 5 (9)	Blessure majeure 6 (22)
Attaque	Epée 23 (26) Lance 22 (24)
Possessions	Chargeur

#### **Dame Meleri (enchanteuse)**



Tai 12	Dégâts 4 D6
Dex 15	Mouvement 3
For 11	Points de Vie 22
Con 10	Armure Aucune
App 15	Chute 12
Guérison 2	Blessure majeure 10
inconscience 6	

Révélation 5620	Limite Magique 82
Défense Magique 82	Fluide Personnel 5d20

<b>Attaque</b>	Dague 16
<b>Compétences</b>	Sixième sens 16, Géomancie 14, Astrologie 15
<b>Talents magiques</b>	Bannissement 5, Malédiction 20*, Guérison 17, Voyage 15, Maîtrise des nuées 12