

# L'Aventure de la dame à la licorne

Localisation: Une grande forêt n'importe où dans le royaume de Logres

Le Problème : Les pjs en passant dans cette forêt vont assister à un spectacle extraordinaire. Alors qu'il arrive près d'un petit étang, ils aperçoivent sur la rive opposée un cheval en train de s'abreuver. Un jet de vigilance leur fera remarquer une corne au milieu du front. Il s'agit en réalité d'une licorne. Mais alors que les pjs sont ébahis par cette vision, un cri strident se fait entendre et deux immenses formes fondent sur la licorne. Deux vouivres attaquent, et leur intention est bien de tuer. Sans nul doute que le spectacle ne va pas laisser les pjs indifférents. Si un chevalier ne réagit pas, il prendra une croix en crue, les vouivres étant connues comme des créatures du diable. Il faudra environ deux tours de combat aux pjs pour arriver de l'autre côté de l'étang. Cela sera plus que suffisant aux vouivres pour blesser mortellement la pauvre licorne. Un combat va donc s'engager entre les pjs et les vouivres, qui semblent t'ils, tiennent beaucoup à leur proie.

**Note**: N'hésitez pas à adapter la force et le nombre des vouivres à la force de vos pjs. Pour pimenter la chose, on peut considérer que les pjs ne portaient pas leur armure pour une balade en forêt. Cela dépendra, bien sur, de la façon dont vous avez introduit vos joueurs.

## Les vouivres :

Tai 20

Dex 60

For 25

Con 20

Dgt 5d6

Pdv 40

Inc 10

Armure 8

Attaque : morsure à 12, 2 pattes (en vol) 15 mais à 3d6

Peu de temps, après la fin du combat, un jet de vigilance fera remarquer aux pjs que quelqu'un ou quelque chose s'approche d'eux à pas léger. Il s'agit d'une gente Damoselle d'une beauté stupéfiante (app 23). En voyant la licorne blessée, elle se précipitera sur elle en pleurant et en hurlant son nom : "Clair Etoile !". Elle comprendra vite que les pjs n'y sont pour rien en voyant les corps des deux vouivres. Elle se présentera comme dame Meleri, fille du banneret Sire Blaen de Linom dont les terres et plus particulièrement le manoir de Linom se trouve à quelques lieues de là. Elle expliquera aux pjs que cela fait longtemps qu'elle connaît cette licorne et que depuis peu elle réussit à l'approcher et à la toucher. Elle s'est énormément attachée à cette créature et remerciera grandement les pjs pour leur aide. Elle leur dira alors que la licorne peut se guérir seule grâce à sa corne. C'est alors qu'en regardant la corne, son visage deviendra blanc et qu'elle s'évanouira. Un jet de vigilance fera remarquer que la corne est fendue. A son réveil, Meleri sera en larmes et implorera les pjs de partir car il n'y a plus rien à faire et elle veut accompagner Clair Etoile dans ses derniers instants. On ne peut, en étant courtois refusé les volontés d'une dame. Mais si les pjs insistent pour rester, Meleri se mettra en colère et chassera les pjs en leur montrant leur manque de courtoisie et d'honneur (On peut aller jusqu'à faire perdre 1 pt d'honneur aux pjs un peu " lourds ").

**Note:** On pourrait considérer l'aventure terminée, si tel est votre choix, les pjs gagnent 20 points de gloire plus la gloire individuelle au combat. Mais il est à parier que les pjs ne vont pas en rester là et qu'ils voudront sauver la licorne. Certains d'entre eux d'ailleurs auront peut être déjà une passion pour dame Meleri et feront tout pour lui plaire. Dans ma récente campagne, j'avais choisi ce scénario pour embrayer sur "L'aventure de la tombe aux lions" présente dans le livre de base de Pendragon. Et j'avais choisi un personnage de la légende Arthurienne pour guider les pjs vers la tombe : Merlin. En effet, l'un des buts du jeu Pendragon est d'intégrer les joueurs à la légende donc pourquoi Merlin, connaissant le futur, ne connaîtrait pas le destin des Ps et ne déciderait pas de les aider. Merlin, pour apparaître aux pjs, choisira une apparence qu'il affectionne et que l'on retrouve souvent dans les légendes : celle d'un petit garçon. Il sera assis sur une branche haute et saluera les pjs. Alors qu'il se penche, il fera mine de chuter pour tester les qualités des pjs. Si les pjs le laissent tomber sans intervenir, le petit garçon chutera mais on ne retrouvera pas son corps. Les pjs auront perdu toute chance de sauver la licorne et cette histoire reviendra à la cour de Sarum par l'intermédiaire d'un chevalier de la table ronde. Si au contraire il sauve le garçon, le pj secourable verra à sa grande surprise qu'il a dans les bras un homme d'âge mûr qu'il reconnaîtra facilement. Merlin remerciera les pjs et demandera ce qui semble tant les affecter. Il les écoutera avec beaucoup d'attention et leur dira que rien n'est perdu et que des chevaliers valeureux peuvent encore agir. Il indiquera alors aux pjs la présence de la tombe aux lions et la direction à prendre. Il ne reste plus au mj qu'à suivre "L'aventure de la tombe aux lions"

**Note:** Si vos pjs sont trop blessés de leur rencontre avec les vouivres, vous pouvez utiliser Merlin pour leur promulguer quelques soins réparateurs. Attention à ne pas donner l'impression que cela arrivera à chaque aventure, faites apparaître ceci comme une marque du destin sinon vos prochaines aventures risquent de mal finir, avec des pjs espérant voir Merlin sortir des bois pour les secourir,

**Epilogue:** Après avoir récupéré le sang de la tombe, les pjs peuvent revenir et guérir la licorne. Dame Meleri remerciera grandement les pjs et les invitera au manoir de son père qui, dit-elle sera heureux de rencontrer de si valeureux chevalier. Sire Blaen se montrera un hôte courtois et fera préparer un festin en l'honneur des Pjs. Dame Meleri aura à ce moment de nombreux regards vers les pjs laissant la porte ouverte à de possibles histoires d'amour. Bien sur, s'il ne reste qu'un chevalier c'est sur lui que se reportera tout l'honneur et l'amour de Dame Meleri.

**Gloire:** 20 par pj présent, 100 par vouivre, gloire de la tombe aux lions, et 100 à partager si la licorne est sauvée et les faveurs de Dame Meleri acquises.