



L'Aventure de la Mauvaise Joute

(une aventure pour 3-4 chevaliers)

Localisation

Le comté de Salisbury, fief du Comte Robert.

Le Probleme

Les pjs participent à un grand tournoi mais il semble qu'un des participants, **Adwin de SilsterWood**, ait recours à des pratiques magiques afin de gagner. Ce chevalier, un vassal du **Comte Robert**, devient donc le vainqueur et l'heureux possesseur du trophée: une coupe en or incrustée de gemmes. Les personnages, certainement outrés par un tel comportement, se voient confié la délicate mission de comprendre les motivations de ce chevalier dont la tricherie n'est pas l'habitude.

Les Secrets

Sire Adwin est le jouet d'une machination orchestrée par une sorcière du nom d'**Admonestia**. Elle vit au manoir de SilsterWood sous le nom d'**Annest**, en se faisant passer pour une servante de **Dame Gwanaëlle**. Cela fait 2 mois qu'elle est arrivée et a prétendu être une nourrice capable d'aider à l'accouchement et à l'éducation du futur enfant. Adwin ne s'est pas méfié et l'a engagée. Rapidement, elle lui a montré sa véritable forme et l'a menacé de faire accoucher sa femme d'un immonde asticot. Le sortilège est déjà en place et seul Admonestia ou un mage puissant pourrait l'interrompre. L'amour d'Adwin est si fort qu'il a plié aux exigences d'Admonestia. Lorsque cette dernière a entendu parler du prix du tournoi, elle a incitée Adwin à inscrire et lui a donné les moyens de gagner. Elle l'a ensorcelé de façon à ce que ses adversaires aient des difficultés à le toucher. Elle compte utiliser les gemmes pour un sortilège capable d'invoquer et de contrôler une puissante créature des abysses.

Introduction

C'est jour de Fête au Comté de Salisbury. En effet, cela fait maintenant plusieurs semaines que les bans annonçant le tournoi de Pâques ont été émis dans l'ensemble du Royaume de Logres. Les environs de Salisbury se sont couverts de tentes multicolores aux armoiries des participants. C'est aussi l'occasion pour les plus humbles de faire la fête et les nombreux baladins et gens de foire sont là pour y pourvoir. Les pjs seront donc à Sarum afin de participer à ce tournoi, d'autant plus que le Comte a promis au vainqueur un prix exceptionnel. En effet, le meilleur joaillier de Sarum a conçu, spécialement pour l'occasion, une magnifique coupe d'or rehaussée de pierres précieuses. Cette nouvelle a d'ailleurs fait venir de nombreux chevaliers lointains et le tournoi s'annonce être de grande qualité.



Acte I. Le Tournoi

Comme pour la plupart des tournois de Logres, les participants sont invités à n'utiliser que des armes courtoises. Le succès du tournoi étant si grand qu'il a attiré presque 2000 chevaliers et cela a poussé le Comte Robert à n'organiser qu'une simple joute. Le tournoi devrait tout de même s'étaler sur plusieurs jours. Si les pjs ne sont pas originaires de la région, ils ont dû présenter leur hommage au Comte. L'inscription au tournoi se fait comme à l'habitude auprès d'un juge-diseur qui vérifie par la même le droit de participer. Laissez les pjs se balader dans le camps et y faire des rencontres. Si vous le souhaitez, un ou plusieurs chevaliers célèbres peuvent participer à ce tournoi.

En fonction du nombre de tour que feront les pjs, certains d'entre eux finiront par tomber sur Adwin de SilsterWood. Ce dernier est un chevalier vassal du Comté de Salisbury et les personnages issues de cette région le connaissent pour avoir déjà patrouiller en sa compagnie. Sa technique est simple et il n'a pas la réputation d'un grand jouteur. Pourtant, lorsqu'il va affronter l'un des pjs, il aura déjà mis au tapis plusieurs adversaires dont certains plus glorieux que lui. Ce que les pjs vont constater à leur dépend c'est qu' Adwin utilise la magie pour gagner mais seul son adversaire s'en aperçoit. En effet, lorsqu'il est lancé sur son cheval, le jouteur s'approchant d'Adwin voit sa lance se mettre trembler et lui infliger un malus de 10 à son score de lance. Ce tremblement est imperceptible de l'extérieur et donne l'impression que l'adversaire d'Adwin ne maîtrise pas parfaitement sa course et sa lance. Bien sur, le fait d'utiliser la magie va à l'encontre des règles de la joute. Mais comme il est impossible au juge de s'en apercevoir, ce dernier ne lève aucune protestation et déclare Adwin vainqueur. De plus, il est difficile de simplement porter réclamation de peur de paraître ridicule en annonçant le tremblement de sa lance. C'est ce qui c'est produit pour les adversaires précédent d'Adwin. Il est certain que le pj n'en restera pas là. Afin de lui sentir que lui seul voit les effets du tremblement, je vous invite à prendre le pj concerné à part et de lui annoncer son malus. Par contre, il faut jouer la scène de façon normal face aux autres pjs. Ainsi, ils ne seront peut être pas tenter de le croire de suite comme si vous aviez simplement annoncer un malus. Il faudra certainement attendre une deuxième victime pour que les pjs décident d'agir. Dans tous les cas, et quel que soit les agissement des pjs, Adwin va gagner ce tournoi et remporter la coupe offerte par le Comte Robert. Il faut espérer pour la suite du scénario, que les pjs restent courtois et respectent les règles de la chevalerie. Au besoin, il faudra faire intervenir le comte ou un chevalier célèbre qui les remettra sur la bonne route.

Acte II. Une mission bien délicate

A la fin du tournoi, les pjs ayant combattu Sire Adwin seront convoqués par **Sire Jaradan**, le connétable du Comté. Il expliquera aux pjs qu'il est heureux, tout comme Sire Robert, que le vainqueur soit un Chevalier de Salisbury. Mais sa victoire semble être entachée par des rumeurs de tricherie. Les pjs seront peut être eux même les accusateurs, sinon il s'agira d'un autre adversaire d'Adwin. Sire Jaradan leur demandera alors d'expliquer en quoi cette tricherie consiste et comment elle a pu se produire. En effet, la réputation de Sire Adwin est bonne. Il est un excellent chevalier et un loyal vassal. Sire Jaradan proposera alors aux pjs d'enquêter sur cette affaire et au besoin de demander des comptes à Sire Adwin.

Si les pjs sont du comté, ils connaissent relativement bien Sire Adwin sinon les informations suivantes pourront provenir de Sire Jaradan ou d'un chevalier local.



Pendragon

Adwin est le fils unique de Gumeret de Silsterwood, vassal de la première heure de Sire Robert. Adwin a hérité du manoir de son père à la mort de ce dernier il y a 4 ans. Adwin est âgé de 28ans. Il est marié depuis 7ans avec Dame Gwanaëlle. Cette dernière attend d'ailleurs son premier enfant. Le manoir de SilsterWood n'est pas très riche et seul le vieil oncle d'Adwin vit avec lui. Le manoir se compose d'un seul village regroupant environ 150 habitants. Il est situé à environ une demi journée de cheval de Sarum.

Acte III. Une visite à Sire Adwin

S'ils veulent comprendre le fin mot de cette histoire les personnages n'ont pas d'autres solutions que de se rendre au manoir de SilsterWood. A leur arrivée, Sire Adwin sera à la fois inquiet et heureux de les recevoir. Il leur présentera sa femme, son oncle Guéret, ainsi qu'Annest la servante particulière de sa femme chargée de prendre soin de la future maman. Adwin est un chevalier honorable et il respectera les règles de l'hospitalité. Les pjs seront libre d'aller et venir sur ces terres. Le reste de la visite dépendra de la façon dont les pjs se comportent et la manière d'amener Adwin à parler des incidents du tournoi. Quelques détails pourtant pourront mettre la puce à l'oreille des pjs:

-Annest: elle ne quitte presque jamais Dame Gwanaëlle et n'est jamais loin d'Adwin pour espionner ses conversations.

-Le trophée d'Adwin ne trône pas dans la pièce principale et si on lui demande Adwin insiste sur sa modestie et se montrera réticent à le montrer. Si les pjs sont insistants, il demandera à Annest d'aller le chercher et ce avec un tact et une déférence déplacée pour une servante.

-Dame Gwanaëlle semble être une femme effacée qui obéit à son époux mais encore plus à sa servante. Lorsqu' Annest donne une consigne ou un conseil à Gwanaëlle cela ressemble plus à un ordre.

-L'oncle d'Adwin est un véritable légume bien que son âge ne soit pas si avancé que ça. En réalité, il a vu la véritable apparence de la sorcière et en a perdu la boule. Mais de temps en temps, il marmonne des choses incompréhensibles sauf si on s'intéresse et que l'on tend l'oreille. Ses phrases dis cousus parle de monstre, d'enfant, de malheur, etc... soyez inventif et confus.

-La présence des pjs perturbe anormalement les activités de la maison mais surtout semble impatienter Annest qui met en avant l'état de santé difficile de dame Gwanaëlle et la fatigue qu'occasionne la visite des pjs. De plus, ce comportement ne gêne en aucune manière Adwin qui paraît même suivre l'idée d'Annest.

Les pjs doivent être dans le doute et perturber par ce qu'ils voient dans le manoir. Admonestia usera de toute son influence pour faire partir les pjs et continuer ainsi à vivre au dépend de Sire Adwin. De plus, elle ne se montrera sous son véritable jour que si elle y est obligée et ne combattra que pour défendre sa vie. Elle a vécu assez longtemps pour savoir qu'elle a peu de chance face à une bande de chevalier armé. Elle usera plutôt de ruse et éliminera les pjs un à un s'il faut en passer par là. Son plus grand atout reste le sortilège lancé sur Gwanaëlle qu'elle utilisera comme un bouclier pour se protéger des pjs





Les Personnages

-Sire Adwin de Silsterwood:



« **Tranchée Senestre d'Argent et d'Or, au lion Bondissant de Gueules, à la langue d'Azur** »

Gloire Actuelle: 2200

TAI: 14	Vitesse: 3
DEX: 11	Dégâts: 5d6
FOR: 14	Points de vie: 29
CON: 15	Armure: 12+écu
APP: 12	

Attaques: Épée:18; Lance: 14; Dague:12

Traits Significatifs: Valeureux 15

Passions Significatives: Amour Dame Gwanaëlle 20; Loyauté Comte Robert 15

Compétences Significatives: Équitation: 15; Vigilance: 12; Héraldique: 10; Courtoisie: 10.

Cheval: Destrier: 6d6

Interprétation: Adwin est un chevalier valeureux et loyal mais qui est prêt à tout pour l'amour de sa femme. Il essaiera par tous les moyens de cacher l'existence et les plans d'Admonestia si elle est une menace pour sa femme et son enfant. Si il est poussé à bout par l'intervention des pjs, il sera tiraillé entre son devoir et son amour.

-Admonestia



TAI: 12	Vitesse: 3
DEX: 12	Dégâts: 5d6
FOR: 18	Points de vie: 27
CON: 15	Armure: 6 (peau écailleuse)
APP: 12/2	

Attaques: Griffes 18; Dague:15

Compétences Significatives: Vigilance:15; Tromper/Mentir:16; intimider:18

Pouvoirs: prendre une apparence banale; Peur; Faire accoucher d'un asticot

Interprétation:Admonestia est une sorcière ancienne dont la véritable apparence est immonde. Elle a le pouvoir de prendre une apparence banal qui la fait passer pour une femme normal. L'illusion est parfaite d'autant plus qu'elle possède un talent immense dans l'art de mentir. Si elle reprend son allure de sorcière, elle oblige un jet de valeureux pour ne pas fuir pendant 1d10 round, un nouveau jet de valeureux est alors nécessaire pour oser de nouveau s'en approcher. La menace qu'elle fait peser sur l'enfant de Gwanaëlle est réelle et elle s'en servira pour tenter d'influencer Adwin et les pjs.

Gloire: 50 points pour la tuer.





Pendragon

Épilogue

Il faudra toute l'ingéniosité des pjs pour se sortir de cette situation. En effet, les pjs finiront par se retrouver dans un cruel dilemme à savoir éliminer Admonestia et voir Dame Gwanaëlle accouché d'un asticot ou la laisser partir pour sauver l'enfant et risque pire pour le royaume. Si vous avez bien amener la chose cela devrait poser un sérieux problème de conscience aux pjs.

Si Dame Gwanaëlle accouche d'un asticot, Adwin perdra la tête et tentera de tuer le ou les pjs responsable de son malheur mais cela ne se produira que dans 1 mois. Cela laissera le temps aux pjs de trouver une éventuelle solution....

Gloire

Pour tous les pjs:

20 Points pour avoir participer au tournoi.

50 pour éliminer Admonestia et libérer les habitants du manoir de Silsterwood de ses tourments.

100 si les pjs trouvent une solution qui permette d'éliminer Admonestia et éviter l'accouchement d'un asticot.

+Gloire individuelle au combat

