

Þendragon

PNJ et aventure pour la Grande Campagne

Malvise, dame faërique

Vos chevaliers ne cherchent pas seulement à se marier selon leur rang ? Voilà, en Malvise, une possibilité. Mais se révélera-t-elle à double tranchant (la possibilité, pas la dame !) ? Malvise fait-elle partie des fidèles du Roi Arthur ou de ceux de sa sœur Morgane ?

Le règne d'Uther

TAI 12, DEX 15, FOR 12, CON 16, APP 20

Mouvement 3, Armure 5¹, Inconscience 7, Blessure majeure 16, Chute 12, Points de vie 28, Guérison 5², Dommages 4d6, Gloire 1000

Compétences : Connaissance des faëes 16, Religion païenne 10, Séduction 16, Vigilance 10

Compétences de combat : Dague 10 (-1d6), Équitation 12

Compétences magiques : Enchantement 12, Glamour 12, Guérison 16

Traits : Fièrè 14, Luxurieuse 14, Valeureuse 12

Passions : Hospitalité 16

La table ronde

TAI 12, DEX 15, FOR 12, CON 16, APP 20

Mouvement 3, Armure 5, Inconscience 7, Blessure majeure 16, Chute 12, Points de vie 28, Guérison 5, Dommages 4d6, Gloire 2000

Compétences : Connaissance des faëes 16, Gestion 12, Industrie 15, Religion païenne 10, Séduction 16, Vigilance 10

Compétences de combat : Bataille 10, Dague 10 (-1d6), Équitation 12

Compétences magiques : Bénédiction 12, Enchantement 14, Glamour 14, Guérison 18

Traits : Fièrè 14, Luxurieuse 14, Valeureuse 12

Passions : Hospitalité 16

La quête du Graal

TAI 12, DEX 15, FOR 12, CON 16, APP 20

Mouvement 3, Armure 5, Inconscience 7, Blessure majeure 16, Chute 12, Points de vie 28, Guérison 5, Dommages 4d6, Gloire 3000

Compétences : Connaissance des faëes 16, Danse 12, Étiquette 14, Gestion 12, Industrie 15, Mode 13, Religion païenne 10, Séduction 16, Vigilance 10

Compétences de combat : Bataille 10, Dague 10 (-1d6), Équitation 12

Compétences magiques : Bénédiction 14, Enchantement 16, Glamour 16, Guérison 20, Voyage 12

Traits : Fièrè 14, Luxurieuse 14, Valeureuse 12

Passions : Hospitalité 16

Cheval : Palefroi féérique

TAI 27, DEX 18, FOR 21, CON 13

Mouvement 8, Armure 8, Inconscience 10, Blessure majeure 20, Chute 27, Points de vie 40, Guérison 3, Dégâts 3d6

Compétences : Vigilance 15

1 Dont 3 points d'armure féérique (équivalente à une armure courtoise).

2 À moins que leur corps ne soit irrémédiablement endommagé (décapité, réduit en cendre), Dame Malvise et Sire Idrès guérissent de toutes leurs blessures à une vitesse surnaturelle (+2).

Idrès, chevalier féerique

Sire Idrès est le frère jumeau de Dame Malvise. Ami ou ennemi ? Amant, mari ?³

Le règne d'Uther

TAI 14, DEX 16, FOR 16, CON 16, APP 18

Mouvement 3, Armure 13¹ + bouclier, Inconscience 8, Blessure majeure 16, Chute 14, Points de vie 30, Guérison 5², Dommages 5d6, Gloire 4000

Compétences : Chasse 12, Connaissance des faëes 14, Héraldique 8, Premiers secours 12, Religion païenne 10, Vigilance 10

Compétences de combat : Dague 10 (-1d6), Équitation 16, Lance 19, Lance de fantassin 10, Épée 16

Traits : Énergique 16, Fier 16, Luxurieux 14, Valeureux 16

Passions : Amour (famille) 12, Honneur 16

La table ronde

TAI 16, DEX 18, FOR 18, CON 18, APP 18

Mouvement 3, Armure 15 + bouclier, Inconscience 9, Blessure majeure 18, Chute 16, Points de vie 34, Guérison 6, Dommages 6d6, Gloire 6000

Compétences : Chasse 12, Connaissance des faëes 14, Héraldique 10, Premiers secours 14, Religion païenne 10, Vigilance 12

Compétences de combat : Bataille 15, Dague 10 (-1d6), Équitation 18, Lance 21, Lance de fantassin 12, Épée 18

Traits : Énergique 16, Fier 16, Luxurieux 14, Valeureux 16

Passions : Amour (famille) 12, Honneur 16

La quête du Graal

TAI 18, DEX 20, FOR 20, CON 20, APP 18

Mouvement 4, Armure 17 + bouclier, Inconscience 10, Blessure majeure 20, Chute 18, Points de vie 38, Guérison 6, Dommages 6d6, Gloire 8000

Compétences : Chasse 14, Connaissance des faëes 14, Étiquette 12, Héraldique 12, Premiers secours 16, Religion païenne 10, Tournoi 10, Vigilance 14

Compétences de combat : Bataille 15, Dague 10 (-1d6), Équitation 20, Lance 23, Lance de fantassin 14, Épée 20

Traits : Énergique 16, Fier 16, Luxurieux 14, Valeureux 16

Passions : Amour (famille) 12, Honneur 16

Cheval : Chargeur féerique

TAI 35, DEX 25, FOR 35, CON 17

Mouvement 10, Armure 10, Inconscience 13, Blessure majeure 26, Chute 35, Points de vie 52, Guérison 5, Dégâts 6d6

Compétences de combat: Ruade 8 (dégâts 3d6), Piétinement 10 (dégâts 2d6)

Compétences : Vigilance 15

L'aventure de la tour blanche

Scène 1 : L'appât

Depuis quelque temps, un sanglier blanc attaque les gens du comté de Salisbury qui osent s'aventurer dans la forêt sauvage, au nord, que ce soient des bûcherons ou même un chevalier à la chasse, dont le roncin a été blessé. Des gens des chevaliers en ont sans doute été les victimes. La peur s'installe. Il est temps de se rassembler et de se mettre en chasse !

Suivez les règles de chasse du livre de base (pp. 213-214). La poursuite se déroule en bordure de

³ Oui, il y a une femme chevalier parmi mes PJ !

la forêt sauvage, aussi les chevaliers ne sont pas pénalisés du malus de -15. En revanche, ils ne bénéficient pas non plus du bonus de +5 due à leur connaissance du comté de Salisbury. La proie est un animal particulièrement retors, mais les chevaliers devraient bien finir par l'acculer... Pour découvrir qu'il s'agit en fait d'une laie aussi grande qu'un mâle, qui protège une demi-douzaine de marcassins blancs rayés de noir. Quelle solution trouveront-ils pour éloigner ces bêtes ? Feront-ils preuve de miséricorde ou de cruauté ? Les tueront-ils ou leur fourniront-ils de la nourriture un peu plus loin dans les bois ?

La blanche laie

Gloire gagnée (dans tous les cas) 20

TAI 20, DEX 15, FOR 30, CON 25

Mouvement 8, Armure 5, Inconscience 11, Blessure majeure 25, Chute 20, Points de vie 45, Guérison 6, Dommages 6d6

Compétences de combat : Défenses 18

Compétences : Fuite 15

Férocité : Attaque encore pendant un tour après une blessure grave, l'inconscience ou la mort.

Scène 2 : Du lard ou du cochon ?

De retour de la chasse, un peu perdus, les chevaliers débouchent dans une clairière. Au centre se dresse une tour de pierre blanche d'environ trois étages. Non loin de là, un petit pavillon arbore un étendard blanc. Dame Malvise survient au sommet de la tour. Elle appelle les chevaliers à l'aide, clamant que son frère est devenu fou. Sous prétexte de la protéger, il la cloître dans cette tour. Elle est clairement d'apparence faërique, comme son frère qui survient sur ces entrefaites. Un chevalier défiera-t-il Idrès pour libérer la belle ? C'est en effet à la seule condition d'être vaincu lors d'une joute que le chevalier faërique accepte de céder la lourde clé d'argent de la solide porte de la tour, qu'il porte autour du cou (la clé, pas la porte !). Toutefois, malgré l'entêtement d'Idrès, encouragez les chevaliers à discuter avec lui. Il est d'ailleurs très hospitalier et leur offre volontiers à boire dans son pavillon, etc. En résumé, n'en faites pas qu'un indémodable entêté !

Dame Malvise libérée, un des chevaliers tombera-t-il sous son charme certain ? Il va sans dire que, même s'il doit laisser aller sa sœur, Idrès ne sera jamais bien loin... À moins qu'une femme chevalier (ou la sœur, la fille de ce chevalier qu'Idrès a vaincu à la joute, hi hi) lui trouve également du charme... À moins que les chevaliers se méfient des visées des jumeaux faëriques ? Par ailleurs, Malvise ne sera pas encline à se lier à un chevalier qui aurait participé à la mise à mort de la blanche laie.

À suivre...