

Un scénario de **Michael Janod** • Illustrations de **Michael Janod**

Quarante ans, toujours niais

pour King Arthur Pendragon

PERSONNAGES À USAGE UNIQUE

Avant de commencer, prévenez vos joueurs qu'ils **vont jouer** des vieux chevaliers, des quarantenaires qui en ont vu des vertes et des pas mûres, et qui ont perdu les illusions de leur jeunesse. Ils ont connu des dizaines de batailles et y ont gagné un certain sens pratique. Du genre qui rapporte des victoires. Prévenez-les également qu'ils ne seront pas amenés à rejouer avec ces personnages, mais qu'il sera tout à fait possible de jouer les fils aînés lors d'une future partie s'ils le souhaitent. Autrement dit, ils peuvent jouer des chevaliers un peu rugueux qui savent faire des entorses au code de l'honneur en cas de nécessité, et cela devrait être sans conséquences sur leurs familles s'ils ne vont pas trop loin.

LE TOURNOI DE PÂQUES

Nous sommes en 533. Sire Robert, comte de Salisbury et seigneur lige des PJ, organise un tournoi pour célébrer l'équinoxe de printemps et les fêtes de Pâques. C'est un tournoi moderne, avec des joutes, une mêlée et des défis. Au grand dam des vieux chevaliers, il n'y aura pas de **bohorts et pas de** combats d'animaux. Les armes seront émoussées. De jeunes chevaliers boutonneux viendront parader, exhiber leur blason et faire des ronds de jambe aux damoiselles. Les vieux PJ se feront fort de démonter tous ces freluquets et de leur montrer comment se battent de vrais guerriers.

Sire Robert a comme invité principal le duc de Silchester. Le comte a clairement indiqué à ses chevaliers qu'il comptait sur eux pour rafler le plus de victoires possibles. Le duc est particulièrement friand de joutes et c'est en son honneur que sire Robert a fait de celles-ci la dernière épreuve du tournoi, le clou du spectacle.

La veille du tournoi, un premier grand banquet est organisé. Nos glorieux PJ sont dans la salle principale, pas très

En 1985, Greg Stafford, l'un des fondateurs de Chaosium et l'un des pères du Basic Role Playing, sortait des sentiers déjà battus de la *high fantasy* pour mettre en scène la matière de Bretagne et le cycle arthurien dans **King Arthur Pendragon**. Les maraudeurs cédaient la place aux chevaliers éprouvant leur vertu. Pour épauler cette proposition, son système de jeu était le premier, du moins pour le grand public, à placer les convictions des personnages au cœur de la mécanique de résolution dans un système de traits en opposition, une idée déclinée au fil des trois dernières décennies en mille et une variantes. En France, il est publié par Gallimard sous le titre *Pendragon* dans sa collection « Un jeu dont vous êtes le héros, une aventure à partager », laquelle avait accueilli l'*Œil Noir* l'année précédente. Le marché du jeu de rôle était porteur et les éditeurs traditionnels s'y risquaient encore, pour un temps.

Fiche Grog:

éloignés de la tête de table, en compagnie de leur compagnon de toujours, sire Édouard dit le Chaste. L'action commence assez tard le soir, quand beaucoup de convives ont déjà roulé sous la table et quand la plupart des dames sont allées se coucher. Les PJ sont entre eux, appréciant d'un œil expert les avantages de certaines servantes. Sire Édouard, pas mal éméché, **va alors leur révéler** qu'à quarante ans, il est toujours puceau : les PJ n'en reviennent pas. Certes, on le surnomme le Chaste, mais ils ne pensaient pas que c'était grave à ce point-là. Ce n'est pas tant de la



chasteté qu'une grande timidité lorsqu'il est en présence d'une femme, et aussi un certain complexe à cause de la taille de son nez. Les PJ **vont peut-être proposer** de lui trouver quelqu'un pour modifier cet état de fait. S'ils ne le font pas, sire Édouard les en suppliera : il se sent vieux et craint de mourir sans avoir connu les faveurs d'une femme. La mission des PJ, pour cette fin de soirée, sera donc de trouver une femme qui accepte de passer la nuit avec sire Édouard. Elle peut être noble ou pas, connue ou pas, du château ou d'ailleurs, de la région ou d'une autre. Les PJ doivent voir sire Édouard partir, main dans la main avec la dame (ou damoiselle), affichant un sourire hébété. Si vraiment ils n'y parviennent pas, ou s'ils ne souhaitent pas l'aider, sire Édouard s'en ira seul, en colère, et finira par se trouver une compagne tout seul comme un grand.

La mêlée

Une longue mêlée a lieu une bonne partie de la journée du lendemain. On se lève tôt, on fourbit les armures et on se rend dans son camp. Les deux camps sont celui du comte de Salisbury et celui du duc de Silchester. Les autres invités peuvent rejoindre le camp qui leur sied. Les PJ rejoignent

celui de sire Robert, bien entendu. La mêlée **va se dérouler** sur plusieurs kilomètres carrés, couvrant toute la ville mais aussi quelques champs — et notamment un champ de navets particulièrement glissant —, des vignes, un bosquet et un petit ruisseau. Le camp du comte se trouve au sommet d'une petite butte tandis que celui du duc **se trouve** autour d'une fontaine, en ville. La mêlée durera jusqu'au milieu de l'après-midi, sous l'œil (pas assez) vigilant des juges qui incluent deux chevaliers et deux écuyers.

Aucune nouvelle de sire Édouard. Même sire Robert s'apercevra de son absence et il se tournera aussitôt vers les PJ, les éternels compagnons, pour demander des nouvelles. Ils peuvent passer une heure à le chercher mais ensuite ils devront se rendre dans leur camp pour la mêlée, à laquelle sire Édouard ne participera pas. Pendant les prochaines heures, les PJ **vont devoir** galoper de-ci, de-là, capturer des chevaliers ennemis et les traîner jusqu'à leur camp, tout en tâchant de ne pas être capturés eux-mêmes. Des champs seront piétinés, des habitations seront traversées de part en part et plongées dans le chaos, des habitants seront bousculés, des chevaliers reprendront un peu trop souvent des forces à leurs outres de vin, des combats auront lieu dans la fange... Bref, l'amusement sera à son comble.



Une minorité d'ennemis feront des entorses au règlement en ne combattant pas loyalement : attaque de dos, à plusieurs contre un ou visant les chevaux. Un ou deux se feront prendre, mais pas les autres. Les PJ agissent comme bon leur semble. Les armes sont censées être émoussées mais, au bon vieux temps, c'était une subtilité dont on ne s'embarrassait pas. Il est également possible d'utiliser des armes non émoussées et de retenir ses coups.

Voici quelques rencontres mémorables, que vous pouvez utiliser à l'occasion pour des adversaires comme pour des coéquipiers. Suivez les tables de bataille pour obtenir leurs caractéristiques, fortes ou faibles. Gardez ces caractéristiques quelque part car ces personnages pourraient refaire une apparition lors des défis ou lors de la joute. Vous pouvez profiter de ces rencontres pour tester certains traits de personnalité des PJ, par exemple Trompeur, Arbitraire, Impulsif ou Cruel, ou bien leurs pendants plus positifs.

- Sire Roland le Juste, un adversaire particulièrement chevaleresque
- Sire Bliant de Stoneford, un tricheur avec un remarquable don pour ne pas se faire prendre
- Le Chevalier Rouge, dont tout le harnachement est rouge, et qui ne veut pas révéler son identité
- Lardans, un écuyer qui a discrètement pris la place de son chevalier, sire Idres, qui n'a pas dessoûlé de la veille
- Sire Hwgdrrng, un chevalier saxon qui ne supporte pas que l'on écorche son nom
- Sire Gilmere, jeune, beau, arrogant, l'exacte caricature de ce que les vieux chevaliers détestent ; il utilise un fléau d'arme
- Sire Barnold, maladroit, mal fagoté, indécis, ayant oublié son cheval, perdu son écuyer et tenant son bouclier à l'envers
- Sire Raoul, qui enfle un grossier déguisement de bonne femme par-dessus son armure pour prendre ses adversaires par surprise

À vous de décider quel camp remporte la mêlée : utilisez les performances de vos PJ pour influencer votre jugement. Comme ils combattent pour leur seigneur lige, ils peuvent utiliser leur Loyauté envers sire Robert pour se motiver à de plus grands exploits. S'ils l'emportent, sire Robert se montrera plus souple par la suite quant à l'absence de sire Édouard.

À LA RECHERCHE DE SIRE ÉDOUARD

À l'issue de cette journée, les PJ crottés et fourbus — et, avec un peu de chance, enrichis par des nombreuses captures — rentrent au château. Mais ils n'ont pas le temps de se reposer car ils sont convoqués par sire Robert.

Celui-ci, en tenue d'apparat, les reçoit dans une petite pièce discrète. Il exige que sire Édouard soit présent pour la joute, le lendemain après-midi, pour défendre les couleurs de Salisbury.

Des défis ont lieu le soir ainsi que le lendemain matin, mais les PJ ne sont pas tenus d'y assister. Cependant un adversaire rencontré lors de la mêlée défie l'un des PJ : ce dernier devra alors choisir entre relever le défi, au risque d'encourir la colère de sire Robert, ou bien continuer les recherches, au risque de passer pour un couard. Là encore sa personnalité sera mise à l'épreuve, montrant s'il est Impulsif ou Réfléchi, s'il est Couard ou Courageux.

Sire Édouard est introuvable au château, où il vit habituellement comme chevalier maisnier. Il est également introuvable dans son établissement préféré, la « Chope qui penche ». Les PJ peuvent bien sûr chercher la femme qui l'a accompagné la veille. Ils finissent par la retrouver mais, en réalité, celle-ci n'a pas accepté ses avances, de sorte qu'elle peut facilement s'offusquer des insinuations des PJ. Hier soir, à l'heure indiquée, elle était couchée depuis longtemps. Les PJ peuvent penser qu'elle ment et la surveiller, ou bien accepter son histoire et envisager que quelqu'un ait pris sa place et son apparence.

C'est finalement Hervis, l'écuyer de sire Édouard, qui viendra à leur secours. Il était introuvable tout le reste de la matinée, mais le voici qui revient au château, exténué et dépenaillé. Il raconte aux PJ qu'il a discrètement suivi sire Édouard la veille, pensant le réveiller au petit matin pour regagner le grand hall où il l'aurait alors préparé pour la mêlée. Mais le chevalier et sa dame sont allés en direction des écuries, ont pris le chargeur de sire Édouard et ont filé hors du château. L'écuyer les a suivis jusqu'à la forêt de Camelot, où il a perdu leur trace. Il peut conduire les PJ à l'endroit en question, à l'orée de la forêt, à un peu plus d'une heure de cheval au sud.

Dans la forêt de Camelot

Sire Édouard et sa conquête n'ont pas suivi un sentier mais se sont enfoncés directement dans les bois, en pleine nuit. Les forêts de l'époque sont souvent gigantesques, et celle-ci n'y fait pas exception. Il est très facile de s'y perdre, d'y tourner en rond pendant des années sans retrouver son chemin. Hervis est resté à l'orée, n'osant pénétrer dans le bois, il a attendu à cet endroit jusqu'au lendemain après-midi, après quoi il a décidé de revenir au château. Sire Édouard chevauchait son chargeur, laissant quelques traces qu'un chasseur pourrait suivre. Sinon les PJ vont devoir s'aventurer à l'aveuglette dans la fraîcheur des bois. La compagne de sire Édouard a perdu ou jeté sa coiffe après quelques dizaines de mètres, donnant la direction générale dans laquelle poursuivre les recherches.

Dans les bois, la lumière qui joue à travers la canopée est enchanteresse. Il fait doux, la forêt reprend vie après les



longs mois de l'hiver. Les animaux ne semblent guère craindre les chevaliers, ils les regardent avec curiosité et semblent leur reprocher leur présence. Les chevaliers se surprennent parfois à vouloir saluer un hibou qui les regarde trop sérieusement du haut de sa branche, ou à vouloir demander leur chemin à quelque rongeur. Ces vieux grognons de PJ vont-ils se laisser impressionner par de stupides bestioles ? Demandez-leur de tester Fier, pour chasser ou ignorer ces stupides animaux, ou bien Modeste, selon leur envie initiale. Rappelez-vous que quand on rate un jet, il faut ensuite tester le trait opposé. Les PJ progressent depuis une heure quand ils font une rencontre significative, avec le gardien.

Le chevalier au cerf

Depuis quelques années, la forêt de Camelot est habitée par des créatures magiques. Les frontières entre le monde réel et celui des fées se sont amenuisées et il n'est pas rare de passer de l'un à l'autre sans s'en rendre compte. C'est ce qui vient d'arriver aux PJ, et c'est ainsi qu'en arrivant face à un petit ruisseau, ils constatent que de l'autre côté se tient un chevalier, avec des bois de cerf sur son heaume et lui-même monté sur un immense cerf. Le peu que l'on aperçoit de son visage indique qu'il s'agit d'un jeune homme. C'est d'ailleurs avec une voix claire et juvénile que le chevalier leur demande de rebrousser chemin, car ils pénètrent dans un royaume qui leur est interdit. Ce gamin ne manque pas de toupet ! Les PJ vont-ils penser avant tout à leur devoir envers sire Robert ? S'ils veulent continuer leur route, ils devront affronter ce chevalier. Ce dernier leur propose de les affronter un par un ; si par extraordinaire l'un d'entre eux le terrasse ils pourront continuer leur chemin. Jouez de ses manières courtoises et de son assurance insolente pour agacer nos vieux chevaliers.

Ce chevalier au cerf est un adversaire à leur mesure, sauf bien sûr s'ils lui tombent à plusieurs sur le râble. Lors de l'affrontement, des animaux viendront gêner les PJ qui n'auront pas traité avec modestie les petits habitants de la forêt lors de l'étape précédente. Des oiseaux voleront devant leurs yeux, des renards s'accrocheront à leurs manches, des hiboux s'accrocheront à leur bouclier... Une gêne qui occasionnera un modificateur de -5 aux jets de combat.

Chevalier au cerf, épée 18, lance 17, dégâts 6D6, armure 10 (plus bouclier 6), cerf 5D6, points de vie 30, inconscience 8

Lorsqu'ils l'ont vaincu et prennent pied sur l'autre rive, ils découvrent alors un sentier qui n'était pas visible auparavant. Ils peuvent à présent le suivre.

La chaumière

Quelques heures plus tard, les PJ arrivent à une petite chaumière devant laquelle sire Édouard danse en imitant les petits oiseaux, tandis qu'une magnifique jeune femme rit de bon cœur et applaudit. Est-ce une sorcière qui a envoûté ce pauvre sire Édouard ? Même pas, celui-ci est simplement heureux et amoureux. Il est un peu confus que ses amis l'aient vu se livrer à une telle activité mais sa joie prend le dessus et il leur présente Calire, sa fiancée. C'est une jeune et magnifique fée. Prenant l'apparence d'autres personnes, elle se glisse régulièrement parmi les convives pour assister aux fêtes de sire Robert car le monde des Humains l'intrigue et l'attire.

Et maintenant que vont faire les PJ ? Sire Édouard a décidé de passer le restant de ses jours ici, avec Calire, à cultiver je-ne-sais-quoi et à danser avec les oiseaux. Son serment à sire Robert ? Il a consacré tant d'années au comte, à présent il veut se sentir libre et penser à lui et à sa fiancée. Celle-ci est absolument ravissante, aimable et amoureuse de son Édouard.

La décision appartient aux PJ. Convaincre ou obliger sire Édouard à revenir, ou au contraire le laisser tranquille ici et mentir à sire Robert en prétendant ne pas l'avoir retrouvé, ou encore avouer qu'ils l'ont trouvé mais qu'ils n'ont pas eu le cœur de le ramener, ou peut-être convaincre sire Édouard de rentrer juste le temps du tournoi, ou bien... ce que bon leur semble. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, se laisser guider par leurs traits de personnalité.

Différents possibles

Sire Robert tient à sire Édouard, lequel est un des meilleurs jouteurs du pays, il se montrera peu compréhensif et traitera cette histoire comme une amourette sans importance. Il se fera fort de proposer un mariage intéressant à sire Édouard si nécessaire. Avec la huitième fille du baron de la Tronchanbais par exemple : elle a le même âge que sire Édouard, c'est sûrement un signe.

Il est possible de convaincre sire Édouard de participer à ce dernier tournoi, auquel cas Calire le parera d'un charme qui lui accordera un modificateur de +10 à tous ses jets lors de la joute. Sire Édouard combattrait alors en portant ses couleurs et essaiera de retourner au royaume des fées sitôt les joutes terminées. Mais sire Robert voudra-t-il le laisser partir après de tels exploits ?

Il est possible de rentrer sans sire Édouard et de tenter de compenser son absence durant les joutes. Peut-être Calire pourra-t-elle utiliser un charme sur l'un d'eux, lui accordant un modificateur de +5 à tous ses jets lors de la joute.



LES JOUTES

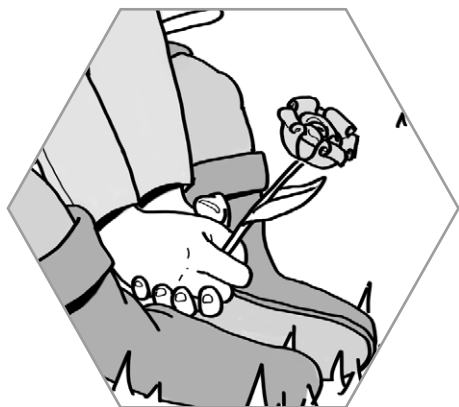
Avec ou sans sire Édouard, les PJ devraient revenir à temps pour les joutes. S'ils ont été rapides, ils arriveront la veille et auront le temps de se reposer, sinon ils voyageront une partie de la nuit et devront faire un test d'Énergique pour entrer en lice aussitôt. Résolvez ces joutes comme pour un tournoi classique. Une vingtaine de chevaliers vont participer, choisissez l'ordre de passage des PJ en leur faisant lancer un D20 chacun. Certains des personnages déjà rencontrés lors de la mêlée peuvent refaire une apparition. Ils ont peut-être des comptes à régler avec les PJ.

Le duc de Silchester a placé une récompense de 10 £ pour le gagnant de cette épreuve. Sire Robert ne quitte pas les PJ des yeux et hausse un sourcil à chaque fois que leurs regards se croisent.

Il faudra que sire Édouard ou bien un des PJ remporte la joute pour que sire Robert redevienne agréable. Les PJ peuvent deviner qu'il se jouait quelque chose derrière tout ça : le déplacement des joutes en fin de tournoi, l'insistance de leur seigneur lige pour qu'ils remportent ce tournoi... Apparemment il y avait bien plus de choses en jeu que ces 10 £.

PHASE HIVERNALE

Lors de la phase hivernale suivante, sire Robert invite les PJ à passer quelques semaines à Sarum, avec leurs proches. Entre deux parties de chasse, il demande aux chevaliers leur avis sur les améliorations qu'il devrait apporter à son château : améliorer les fortifications, construire une tour dominant la ville ou bien transformer son simple édifice sur motte en un véritable château de pierre. Puis il leur reparle du tournoi, leur expliquant que le duc et lui avaient décidé que le gagnant du tournoi serait celui qui accompagnerait le roi Arthur dans un grand tournoi ayant lieu à Paris. Dans tous les cas, c'est le duc qui y sera allé, avec ses chevaliers : soit ils ont remporté le tournoi, soit il a intrigué pour parvenir à ses fins. S'ils ont brillé, à demi-mot, sire Robert laisse entendre qu'il a peut-être été un peu sec avec eux, et leur offre un présent à chacun, pour eux ou pour leurs épouses. Si sire Édouard a disparu, le comte fait le vœu qu'il soit heureux, où qu'il se trouve.



PERSONNAGES NON-JOUEURS

Édouard, dit le Chaste, fils de Plenorias, de Stapleford

40 ans, chrétien breton, célibataire, pas d'enfant

Gloire 4722

Chaste 13

Énergique 14

Généreux 12

Modeste 17

Réfléchi 14

Valeureux 16

Loyauté 16

Amour (Famille) 10

Hospitalité 15

Honneur 16

Haine (Saxons) 16

TAI 18

DEX 16

FOR 15

CON 19

APP 9 (nez fort)

Dégâts 6D6

Facteur de guérison 4

Mouvement 3

Points de vie 33

Inconscience 8

Tournoi 15

Bataille 14

Équitation 20

Épée 25

Lance 28

Son écuyer se prénomme Hervis.

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Pour tous, le seigneur lige est Sire Robert, comte de Salisbury. Les PJ ont tous les chevaux habituels, pour eux et leur écuyer, y compris un chargeur. Les Traits de Personnalité qui ne sont pas indiqués, ont une valeur de 10.

Les PJ ont tous, entre autres enfants, un fils aîné âgé d'une vingtaine d'années, écuyer et sur le point de devenir chevalier à son tour. Si les joueurs souhaitent continuer les aventures, ils devraient plutôt jouer par la suite l'un de ces enfants, avec en arrière-plan les vieux chevaliers bougons et réprobateurs.

Galardon, dit le Bon, fils de Caulas, de
Woodford

39 ans, chrétien breton,
2 enfants
Relique : annulaire
préféré de St James
Gloire 3789
Chaste 12
Énergique 13
Généreux 14
Miséricordieux 16
Modeste 13
Impulsif 14
Valeureux 15
Loyauté 16
Amour (Famille) 14
Hospitalité 15
Honneur 10
Haine (Saxons) 13
TAI 16
DEX 16
FOR 13
CON 10+3
APP 10 (longs cheveux)
Dégâts 5D6
Facteur de guérison 3
Mouvement 3
Points de vie 29
Inconscience 7
Héraldique 8
Tournoi 12
Vigilance 10
Bataille 20
Équitation 17
Épée 18
Lance 25
Son écuyer se prénomme
Bellanger.

Morganor, fils de Garnish, de Durnford

39 ans, wotanique, 11
enfants
Épée familiale, +1 à la
compétence Épée
Gloire 4005
Chaste 4
Énergique 13
Généreux 13
Sincère 13
Modeste 7
Valeureux 15
Loyauté 11
Amour (Famille) 18
Hospitalité 12
Honneur 12
Haine (Saxons) 11
TAI 12
DEX 15
FOR 12
CON 12+3
APP 14 (belle barbe, voix musicale)
Dégâts 4D6
Facteur de guérison 3
Mouvement 3
Points de vie 27
Inconscience 7
Canotage 1
Chant 2
Séduction 15
Vigilance 18
Bataille 10
Équitation 25
Épée 20
Lance 15
Son écuyer se prénomme
Roderick.

Guy, dit le Vif, fils de Gilbert, de Shrewton

41 ans, chrétien breton,
2 enfants
Riche, porte sur lui
environ 8 £ en or et
bijoux
Gloire 3201
Chaste 13
Énergique 16
Généreux 13
Modeste 13
Réfléchi 9
Valeureux 15
Loyauté 15
Amour (Famille) 17
Hospitalité 14
Honneur 11
Haine (Saxons) 10
TAI 12
DEX 13
FOR 14
CON 14+3
APP 12 (musculeux)
Dégâts 4D6
Facteur de guérison 3
Mouvement 3
Points de vie 29
Inconscience 7
Courtoisie 10
Éloquence 8
Reconnaître 12
Romance 10
Tournoi 12
Bataille 12
Équitation 21
Épée 24
Lance 10
Son écuyer se prénomme
Edward.

Elias, fils d'Eliot, de Burcombe

44 ans, wotanique, 5
enfants
Nombreux bracelets
d'argent pris sur ses vic-
times (total de 5 £
environ)
Gloire 3821
Chaste 7
Énergique 13
Généreux 13
Modeste 7
Sobre 4
Valeureux 15
Loyauté 15
Amour (Famille) 15
Hospitalité 15
Honneur 7
Haine (Saxons) 13
TAI 15
DEX 14
FOR 14
CON 12+3
APP 10 (maigre)
Dégâts 5D6
Facteur de guérison 3
Mouvement 3
Points de vie 30
Inconscience 8
Héraldique 8
Premiers soins 12
Reconnaître 10
Bataille 10
Équitation 20
Épée 14
Hache 25
Lance 18
Son écuyer se prénomme
Floridas.