

# ⌘ Pendragon ⌘

## L'Aventure du Chevalier Pilleur de Tombe

### **Synopsis :**

Cette histoire débute lors des invasions romaines, pendant le I<sup>er</sup> siècle de notre ère. Un guerrier, dont le nom a été perdu avec le temps, a opposé une résistance farouche à ces envahisseurs venus du Sud. La légende raconte que ce héros breton aurait possédé une épée faërique d'un grand pouvoir. Après avoir été tué dans une embuscade tendue par les légionnaires Romains, le guerrier a été enterré avec tous les honneurs qui lui étaient dus. Le tombeau, un tertre gigantesque, recèle donc de nombreux trésors ainsi que cette épée.

Dans un monastère, Sire Pellandre, un chevalier chrétien pilleur de tombe, apprend l'existence de ce tertre dans un ouvrage retraçant l'histoire de la "romanisation" de l'île de Bretagne. Sire Pellandre décide donc de partir à la recherche de ce tombeau qu'il finit par découvrir en l'an 497. Il viole le tombeau du héros et vole les quelques objets en or ainsi que cette épée. Après ce vol, le chevalier essaie de quitter la Forêt Sauvage de crainte d'être pourchassé par les Faëries. Depuis ce jour, le tertre est balayé par un vent glacial. Des hurlements perçoivent les ténèbres de la nuit. Du tombeau, sort un guerrier fantôme qui souhaite se venger de l'affront qui lui a été fait.

### **Introduction :**

La nuit est tombée particulièrement vite ce soir, les chevaliers sont donc obligés de camper dans la forêt. Alors qu'ils dorment, cherchent le sommeil ou montent la garde, un vent glacial se lève sur le petit campement, soufflant le feu que les chevaliers avaient allumé pour se tenir chaud. Des hurlements (jet en Valeureux) percent les ténèbres. Alors qu'ils se demandent ce qu'il peut bien se passer. Un cavalier spectral charge les chevaliers, il est accompagné par plusieurs Chiens Noirs (cf. *Enfant Roi* p. 31). Après un âpre combat, les chevaliers peuvent reprendre leur souffle. Leurs blessures ont disparu. Les chevaliers qui ont reçu une blessure grave par le guerrier spectral ou qui sont tombés inconscients vieillissent d'une année (ils leur semblent qu'on leur a arraché quelque chose). Malheureusement, tous les chevaliers tombés durant le combat ne se relèveront pas.

### **L'arrivée au Château des Verdures :**

Le lendemain, les chevaliers arrivent dans un petit village dominé par un château. Les villageois quittent l'église, ils semblent tous effrayés. Si on leur demande, ils expliquent qu'ils sont régulièrement attaqués par le "diable" et ses "chiens des enfers". Ils supplient les nobles guerriers de les secourir, d'aider leur seigneur dans cette tâche.

Au château, Gwrein, le seigneur, reçoit les personnages. Il paraît faible et fatigué. Gwrien présente au chevalier son épouse (Rosemonde), ses deux filles Amaline (22 ans) et Dwynwen (16 ans) et son plus jeune fils Merin (12 ans). Après ces présentations, il explique aux chevaliers la situation dans laquelle il se trouve.

Depuis maintenant trois jours, un spectre apparaît et tue de nombreux villageois jusqu'à l'aurore, si personne ne l'affronte pour le dissiper. Ses deux fils aînés sont morts en affrontant le "démon" ainsi que ses deux vassaux. Et les quelques gardes sont terrifiés à l'idée

d'affronter ce "monstre". Il supplie les chevaliers de lui venir en aide. Il a peur pour ses enfants et son épouse. Il est prêt à leur offrir **TOUT** ce qu'ils demanderont pour ce service.

#### **Au Village :**

Il n'y a pas grand chose à découvrir dans le village mises à part les nombreuses tombes "fraîches". Ils pourront apprendre que le "diable" à massacrer plusieurs familles.

#### **Des Faëries :**

Si les chevaliers vont jusqu'à fouiller la forêt, ils rencontreront des Faëries (surtout des Elfes). Ceux-ci sont furieux et particulièrement agressifs avec des chevaliers. En effet, un mortel a profané un site sacré. S'ils ne promettent pas de réparer cet affront, ils pourchasseront et tueront tous leurs semblables qu'ils rencontreront en commençant par eux. S'ils acceptent, les Elfes les conduiront sur leur site sacré.

Le site est un tertre gigantesque et il a été profané. A l'intérieur, il ne reste plus que quelques ossements éparpillés (homme et cheval) et quelques objets usés par le temps (bouclier, pointes de lances, objets usuels, ...). Tout est sans dessus dessous. Un rite païen devra être effectué pour sacrifier à nouveau le lieu. Cette tombe est une tombe d'un puissant guerrier, elle devait / pouvait contenir de nombreux objets et surtout les armes du guerrier.

Du tertre, une piste peut être suivie. Elle passe par plusieurs endroits différents (un cercle de pierre où un combat a apparemment eu lieu (il n'y a aucun corps), une abbaye ou un moine a ramené un chevalier blessé, ...).

#### **Le Chevalier pilleur de tombe :**

Une fois que les personnages auront rattrapé Sire Pellandre. Il leur expliquera comment il a appris l'existence de cette relique. Mais il refusera de confier l'épée aux chevaliers (il n'acceptera aucune des argumentations des personnages). Il explique que depuis moins d'un an, de nombreux Saxons s'installent sur les côtes d'Icenia dans le but de violer, voler et piller. S'il a récupéré cette épée c'est pour mettre fin à ces invasions et tuer tous les envahisseurs.

#### **Gloire :**

Si les chevaliers réussissent à ramener l'épée : 50 points

Pour la dissipation du spectre : 300

Pour les Chiens Faëriques : 50

#### **Note :**

L'épée est une arme faërique forgée par Goibniu le Dieu forgeron des Thuata de Danann. Elle inflige, pour chaque coup, les dégâts normaux plus le trait de personnalité celte le plus faible. Les Faëries pourront récompenser les chevaliers s'ils ramènent l'épée et s'ils se sont bien comportés avec eux.