

∞ Pendragon ∞

L'Aventure du Castel Maxime

Période :

Se scénario se situe pendant la période d'anarchie qui a suivi la mort d'Uther Pendragon. Mais, il peut être adapté pour une autre période du mythe arthurien.

Le problème :

Un Seigneur romain, fier de son héritage antique, a admis une honteuse coutume, en son château. Cette coutume consiste en des combats, auxquels ne peuvent participer aucun chevalier. Ces combats opposent les guerriers du Seigneur (des guerriers pictes, saxons, bretons, ...) ou ses animaux (ours, panthères, chiens, ...) contre les guerriers des chevaliers (généralement leurs écuyers). Les combats se font à outrance.

La localisation :

Ce château se situe près du comté de Hertford. Sire Lucius, le seigneur du Castel Maxime n'a prêté allégeance à aucun seigneur de la région.

Les personnages :

Sire Lucius, le Seigneur du Castel Maxime

Dame Agnès, son épouse

Dame Eloïse, sa magnifique fille

Sire Lucius a, à son service, quatre chevaliers (ses vassaux), et huit gardes

Le Secret :

Les guerriers de Sire Lucius sont tous des esclaves. Il les a capturés lors de ses nombreuses aventures.

Les Solutions :

Une des solutions serait de prendre le château à Sire Lucius. Mais cela risquerait d'être long et de coûter cher en vie humaine.

Une autre possibilité serait de pousser la passion de Sire Lucius pour le jeu à l'extrême et de l'obliger par une défaite de cesser cette odieuse coutume.

Gloire :

Normale pour les combats et 50 pour mettre fin à cette coutume

Sire Lucius

Gloire : 7 000

TAI : 14

DEX : 17

FOR : 14

CON : 14

APP : 14

Age : 37

Vitesse : 3

Dégâts : 5d6

Points de Vie : 28

Armure : 12 + 6

Traits significatifs : Energique 14, Egoïste 16, Arbitraire 17, Cruel 15, Fier 15, Pragmatique 15, Sobre 14, Valeureux 14

Passions significatives : Amour (Famille) 21, Hospitalité 20, Honneur 6, Amour (jeux) 27

Compétences significatives : Chasse 14, Jeu 28, Equitation 19

Attaques : Lance 23, Epée 21, Dague 21, Hache 16, Masse 14, Arc 13, Lance de Fantassin 8

Equipement : Cote de maille, Lances, Epée, Bouclier, Dague, Hache, ...

Dame Agnès (Gloire : 2000, APP : 18, Chaste 5, Séduction 15)

Dame Eloïse (Gloire : 700, APP : 21, Chaste 13)

Les chevaliers de Sire Lucius : cf. p. 272 (chevalier ordinaire). Ils peuvent être inspirés par leur Loyauté (Seigneur).

Les Gardes de Sire Lucius : cf. p. 273 (piéton). Ils peuvent être inspirés par leur Loyauté (Seigneur) de 10.

Les Guerriers de Sire Lucius

Le champion picte

TAI : 14

Age : 24

DEX : 17

Vitesse : 3 + 2

FOR : 12

Dégâts : 4d6

CON : 12

Points de Vie : 26

APP : 10

Armure : 0

Traits significatifs : Rancunier 15, Arbitraire 14, Méfiant 18, Valeureux 17

Passions significatives : Honneur 15, Haine (Sire Lucius) 15, Peur (Sire Lucius) 18

Compétences significatives : Chasse 18, Conn. des Faëries 15, Premiers Soins 15, Vigilance 18

Attaques : Grande Lance de Fantassin 18, Grande Hache 19, Javelot 18

Équipement : Grande Lance de Fantassin, Grande Hache

Tatouage : Chat sauvage – **Trait principal :** Méfiant (+ 5 en Chasse ou en Attaque ou + 1d6 de dégâts)

Guerriers Pictes : cf. p. 274

Guerriers Saxons : cf. p. 273