

Sire Patachon contre Sire Dagobert

écrit par David Schoellkopf

Encore un petit scénario avec Sire Patachon, chevalier aquitain vantard, brailleur, autant sûr de lui qu'il est incompetent. Cette aventure est sans lien direct avec les autres aventures de notre cher chevalier. Leur but n'est d'ailleurs pas de faire jouer une campagne, mais plutôt une série de « one-shots » tournant toujours autour du même thème et regroupant les mêmes personnages.

Synopsis

Sire Patachon a trouvé son alter ego en la personne de Sire Dagobert, chevalier tout aussi vantard, brailleur et incompetent que lui-même. Venu de Neustrie, la grande rivale de l'Aquitaine, Sire Dagobert va outrer Sire Patachon en affirmant haut et fort avoir accompli un exploit dont l'Aquitain se vante d'être l'auteur. S'en suit une bruyante querelle, à la fin de laquelle les deux chevaliers sont d'accord de comparer leur valeur à la faveur d'un concours un peu spécial...

Introduction

Nos aventuriers, accompagnant Sire Patachon, sont à nouveau les hôtes de Sire Yvelain, le baron de Tawn Timble. Ils ne sont pas les seuls voyageurs de renom à s'arrêter dans la région : Sire Dagobert et ses trois compagnons ont également été accueilli dans le petit manoir de Sire Yvelain.

La soirée avance avec gaîté dans la salle de banquet. Tandis que les nobles discutent de tout et de rien, nos héros comme les autres pouilleux attendent patiemment le bon vouloir de leurs maîtres, à l'écart. Ceci dit, les domestiques leur ont donné quelques restes de viande à peine consommés et les dernières gouttes de vin, ce qui rend leur situation relativement supportable.

Chapitre 1 : Quand vient la gloire, s'en va la mémoire

Alors que tous commencent gentiment à devenir ivres, Sire Patachon, fort aviné, surprend une conversation entre ses deux voisins, Sire Dagobert, chevalier de Neustrie, et Damoiselle Ombeline, une jeune blondinette qui pouffe de rire à chaque intonation du chevalier. « Laissez-moi vous conter comment j'ai délivré la baronne Aurore de Bodmin, en Cornouailles, des griffes du sinistre dragon noir Leopold, » commence le chevalier. « Ce fut une bataille épique, et le souffle enflammé de la bête ne m'a pas laissé sans cicatrices, mais... »

A ce moment-là, Sire Patachon se dresse d'un bond, renverse d'un coup sec la coupe de Sire Dagobert et rugit : « Fieffé menteur ! C'est moi qui, dans ma prime jeunesse, ai sauvé Damoiselle Aurore ! Comment osez-vous vous attribuer la gloire qui revient à un autre ? J'exige des excuses promptes et sincères ! » Dès lors, la situation s'envenime. Sire Dagobert maintient qu'il dit la vérité et traite Sire Patachon de tous les noms. Rapidement, ils en viennent aux poings. Les personnages peuvent tenter de les séparer, à défaut de pouvoir les raisonner.

Finalement, Sire Yvelain interviendra pour calmer ses deux convives. « Voyons, mes chers chevaliers, revenez à vos esprits ! Il est certain que cette situation est fort embarrassante et exige éclaircissement, mais il n'est nul besoin de s'entre-tuer pour ce faire. J'ai bien mieux à vous proposer : pourquoi ne pas organiser un concours pour que l'on sache qui de vous deux est le plus valeureux ? Dès lors, il sera plus aisé de savoir qui a réellement accompli cet exploit avec ce dragon. » Les deux chevaliers se calment mais se jettent des regards courroucés. Sire Yvelain poursuit : « Je propose de vous envoyer chercher un objet magique quelconque. Celui qui nous le rapportera sera très certainement le fier chevalier qui aura délivré une comtesse d'un dragon. » On entend Sire Patachon soupirer entre ses dents : « Une baronne ! » Sire Yvelain ne l'entend pas et continue : « Maître Ambroise, avons-nous connaissance de la présence d'un tel objet magique dans la région ? »

Un petit bonhomme à lunettes s'avance vers Sire Yvelain. « Oui monseigneur, tout à fait. Il s'agit de la *coupe intarissable* connue sous le nom d'Arconix. Cet artefact très précieux distribue à volonté une liqueur au goût exquis, raconte-on dans les vieilles légendes. Après avoir appartenu à Olam III, elle fut volée par un brigand godélien. Celui-ci vit le châtiment arriver sous la forme de l'ogre Gramolf qui a mangé le malheureux. Il semblerait que la coupe se trouve toujours chez lui, à environ deux lieues d'ici à l'intérieur de Tantrevalles. Nombreux sont les chevaliers qui ont tenté de forcer l'entrée du manoir de cet ogre, mais aucun n'en est revenu vivant. »

« Parfait, » s'exclame le baron de Tawn Timble. « Sire Dagobert, Sire Patachon, vous vous mettez en route avec vos gens demain matin. D'ici là, réjouissons-nous chers convives ! » Les invités se remettent alors à boire gaiement, exception faite des deux rivaux qui s'en retournent dormir et engueulent leurs compagnons et en leur ordonnant de quitter les festivités.

Chapitre 2 : Après la fête, on se gratte la tête

Au matin, Sire Patachon est d'humeur massacrant. Les joueurs ont une petite heure pour faire leurs préparatifs. S'ils restent près de l'écurie, ils verront Jonas, un des suivants de Sire Patachon, tourner autour de Souffle-du-Vent, la vieille monture de Sire Patachon. Si on l'interroge, Jonas dira simplement qu'il voulait vérifier que les chevaux ont reçu suffisamment d'avoine. En réalité, il a légèrement entamé la lanière de la selle de Souffle-du-Vent de manière à ce qu'elle se rompe au moindre choc un peu violent. Une inspection minutieuse (jet de *Sens*, difficulté 2) permet de remarquer le sabotage. Cela dit, si on le questionne, Jonas niera farouchement en être responsable.

Après un léger repas, les deux équipés partent à l'aventure, le départ étant donné par Sire Yvelain. Sire Dagobert est accompagné par Jonas, Ancelme et Hubert, tous trois ayant un regard méchant et donnant l'impression de préparer un mauvais coup à chaque instant. Sire Patachon et son rival chevauchent côtes à

côtes, tandis que leurs compagnons les suivent à pied. Tant qu'ils sont à découverts et à la vue de tous, personne ne tente la moindre manœuvre anti-sportive.

Il leur faut une petite demi-heure pour atteindre l'orée de Tantrevalles. Sire Dagobert va attendre quelques minutes pour être sûr de ne plus être vu par les habitants de Tawn Timble, puis il assènera un violent coup de pied à Souffle-du-Vent et s'enfuira au galop, suivi par ses trois compagnons.

La boutade envoie le canasson se ruer n'importe où. Le choc fait se rompre la selle déjà entamée et envoie Sire Patachon tête la première sur le sol. Si le forfait a été découvert et la selle changée, considérez que Souffle-du-Vent aura jeté son cavalier à terre de la même manière.

Le choc fait temporairement perdre la raison à Sire Patachon. Prenant un des joueurs pour une belle princesse, il lui fera la cour d'une voix pâteuse et avec les yeux vides. L'état de leur maître devrait désespérer les joueurs, ce d'autant que Sire Dagobert et ses acolytes ont déjà pris une bonne avance.

Lorsque la situation semble suffisamment désespérée, les joueurs entendent quelqu'un qui s'avance sur la route en sifflotant. Il s'agit d'Argenton le Magicien Dément, un mage sans grand talent et ayant la tête qui flanche quelque peu, mais qui est d'une nature très gentille et serviable, ce qui est à relever. Il vient de partir ramasser des champignons et est très surpris de tomber sur ce pauvre Sire Patachon et ses compagnons. Tout de suite, Argenton s'enquière de ce qui est arrivé au chevalier. Si on le lui dit, il affirme pouvoir soigner notre héros, mais que pour ce faire il faut l'emmener dans sa demeure.

Si les joueurs acceptent, le magicien les conduit à travers Tantrevalles durant une dizaine de minutes jusqu'à ce qu'ils arrivent devant un grand arbre avec une petite cabane sise à son sommet. Fort étonnés, ils remarquent que la cabane descend au niveau du sol d'un coup sec alors qu'ils s'approchent de l'arbre. « J'ai utilisé un sortilège dont le nom m'échappe pour réaliser ce prodige. La cabane

descend instantanément au niveau du sol si une présence amicale s'approche. Ça a parfois quelques inconvénients... »

Sur ce, il ouvre la porte et les fait entrer dans une grande pièce qui semble largement plus large que la cabane elle-même. Lorsque tous sont à l'intérieur, la cabane remonte brutalement au sommet de l'arbre, jetant nos pauvres héros contre le sol de la pièce. « Oui, il faut s'y habituer, j'oublie toujours. » Argenton se met alors à farfouiller dans ses bocaux pour trouver les ingrédients nécessaires à son sortilège. Durant la préparation, la cabane va tomber brutalement au sol. « C'est sûrement un écureuil qui vient de passer devant l'arbre. J'oublie toujours qu'ils sont amicaux. » Les joueurs devraient sans doute commencer à se poser des questions sur les facultés d'Argenton, mais d'un autre côté ils n'ont d'autre choix que de lui faire confiance.

Après une demi-heure environ, le mage annonce fièrement que tout est prêt pour l'incantation. Il commence alors à prononcer des mots étranges en gesticulant en tous sens. Malheureusement, au milieu de ces élucubrations, la cabane va à nouveau être précipitée au sol, sans doute à cause de la présence d'un autre être « amical ». Ceci bouscule Argenton qui perd totalement le contrôle de son sortilège. Une seconde plus tard, on entend Sire Patachon pousser un « miaou ! » et s'enfuir par la fenêtre avec l'aisance d'un petit félin. « Qu'attendez-vous ? Rattrapez-le bon sang ! » tempête Argenton.

Ainsi commence une petite course-poursuite à l'intérieur de Tantrevalles. A ce niveau-là, les personnages sont un peu handicapés dans la mesure où Sire Patachon passe de branche en branche comme le ferait le plus habile des chats. Agrémentez ce passage comme bon vous semble. Personnellement, je verrais bien un personnage interrompre l'étreinte de deux fées qui, pour se venger du voyeur, l'affublerait d'yeux de poisson. Quoi qu'il en soit, finalement, les joueurs devraient mettre la main sur Sire Patachon et le ramener à Argenton pour qu'il le ramène à la raison. Celui-ci fera sa deuxième incantation à l'extérieur, peut-être après que les joueurs lui auront fait remarquer que cette solution serait

préférable. Cette fois sans interruption, le magicien prononce la bonne formule et le chevalier reprend ses esprits.

Chapitre 3 : Une partie pas comme les autres

Revoilà nos compères sur les traces d'Arconix, la fameuse coupe magique. S'ils se renseignent auprès d'Argenton, celui-ci leur indique comment arriver au manoir de l'ogre Gramolf. Il ne se trouve effectivement pas très loin, à environ une heure de marche.

Sans embûche, tous arrivent devant ledit manoir. Celui-ci a un aspect étrange, un peu effrayant. Il est sombre et torturé. La grande porte à double battant qui lui sert d'entrée est fermée. Si on frappe, une voix rauque répondra après quelques instants : « Qui vient déranger l'ogre Gramolf ? Quel est le but de cette visite intempestive ? » Les joueurs et Sire Patachon devraient être intimidés par la voix profonde de la créature. S'ils lui disent ce qu'ils veulent, Gramolf les fera entrer et asseoir à sa table. L'ogre est très grand et très laid, mais il a également une certaine prestance dans ses habits de soie. Il semble très à cheval sur son apparence.

« Je m'ennuie beaucoup par ici. Personne ne me rend visite, et j'ai les mêmes serviteurs depuis des années. J'ai une proposition à vous faire : faisons une partie d'échecs. Si vous gagnez, je vous indiquerai où trouver Arconix, la coupe magique. Mais si vous perdez, vous serez tous mes serviteurs pour les dix prochaines années. Qu'en dites-vous ? » Le risque est très gros. Ceci dit, c'est également le seul moyen de savoir où se trouve la coupe. Nous partons du principe que les joueurs acceptent le marché.

La partie d'échecs de Gramolf n'est pas une partie comme les autres : en effet, les pièces sont constituées d'insectes, et le but du jeu est de manger effectivement les « pièces » que l'on mange à l'adversaire. En termes de règles, la partie se joue en 5 coups, soit 5 jets de *Jeu* en opposition. Chaque coup gagné durant les 4 premiers coups donne un bonus de +1 au vainqueur pour le jet final. Si un joueur

gagne un coup, il doit faire un jet de *Résistance* contre une difficulté de 1 pour avaler les insectes ainsi gagnés sans s'évanouir. Un échec signifie que le prochain coup se fera avec un malus de -1. Celui qui gagne le coup final gagne la partie. Espérons que ce soit les personnages. Si ce n'est pas le cas, ils pourront toujours tenter de s'échapper.

S'il perd, Gramolf avoue sa défaite. Cependant, la coupe n'est plus chez lui. En effet, il y a quelques années, le magicien Carillon l'Enervé, un mage encore peu connu mais qui rêve de devenir Archimagicien, est venu le trouver et a gagné la coupe à la faveur d'une partie d'échecs. A sa connaissance, la coupe doit se trouver dans le manoir de Carillon, sur un des sommets du Teach Tac Teach.

Chapitre 4 : Dans la demeure de Carillon

Nos héros sont sans doute fort déçus. Maintenant commence une longue traversée de Tantrevalles en direction de la chaîne de montagnes qui scinde Hybras en deux. Les personnages peuvent y rencontrer des difficultés ou non, selon votre bon plaisir. Quoi qu'il en soit, après quelques jours de marche, ils arrivent au pied de la montagne où se trouve le manoir de Carillon. Un chemin étroit serpente à travers la roche et mène à la demeure du magicien, environ mille mètres plus haut. Un petit lac se trouve au flanc de la montagne.

Quelle n'est pas la surprise de notre équipée en voyant arriver Sire Dagobert et ses compagnons juste derrière eux. Si on leur demande comment ils ont trouvé la piste de la coupe, ils resteront vagues. En réalité, ils ont suivi nos héros. « J'espère que vous ne nous en voulez pas trop pour cette petite boutade, » dit Dagobert. « Ce n'était bien sûr qu'une plaisanterie, rien de plus. Faisons donc route ensemble, il n'y a aucune raison de se disputer maintenant. » Un peu naïf, Sire Patachon va accepter, peut-être sous les regards outrés de ses serviteurs.

L'ascension est pénible et prend du temps. Le sentier n'étant pas assez large, les chevaux sont contraints de rester en bas. Après environ une heure, tous arrivent devant le manoir. Sire Dagobert prend les devants et frappe à la porte. Un petit

serviteur vient leur ouvrir : « Mon maître le mage Carillon l'Enervé est malheureusement absent, très chers seigneurs. Revenez dans la soirée ou au plus tard demain matin et mon maître vous recevra. » Sur ce, le serviteur se retourne pour fermer la porte. Il n'y arrive pas puisque Jonas lui enfonce profondément sa dague dans le dos.

A ce moment-là, c'est la ruée : Dagobert et ses sbires déboulent dans le manoir et se mettent à le fouiller en tous sens. Pour le moment, ils laissent les héros chercher de leur côté : si ces derniers trouvent l'artefact avant eux, ils comptent les éliminer rapidement.

C'est d'ailleurs ce qu'il va se passer. Un des joueurs va trouver la coupe, mais dès le moment où il aura vérifié qu'elle est toujours remplie, preuve qu'il s'agit d'Arconix, les trois acolytes de Dagobert se jettent sur lui et lui volent la coupe. Pendant qu'ils maîtrisent le héros, Dagobert s'empare de l'objet et fuit à travers le manoir, Sire Patachon et peut-être une partie des personnages sur les talons. Le chevalier monte un escalier en colimaçon, très étroit et se prêtant mal au combat. Les manoirs des magiciens étant étrangement construits, il finit par ouvrir une porte qui donne sur le vide et tombe, suivi par Sire Patachon et d'éventuels joueurs.

Heureusement, ils atterrissent dans le lac situé en dessous du manoir, dont l'étrange consistance visqueuse amortit leur chute. Cependant, alors qu'ils sortent de l'eau nauséabonde et commencent peut-être à se battre, un bruit épouvantable est émis des profondeurs du lac : un hécépteur. Le choix est de combattre ou de fuir en courant : Sire Dagobert choisit cette deuxième option. Il ne devrait pas être trop dure de le rattraper, d'en venir à bout et de récupérer Arconix.

Epilogue

Sire Patachon est acclamé en héros à Tawn Timble. Pour le féliciter, Sire Yvelain organise un grand banquet auquel même les héros sont invités. On met un

énorme sanglier à la broche, des faisans, des oies. Le vin coule à flots, de nombreux invités des villages alentours sont présents. Il y a aussi un chevalier errant qui est là par hasard, Sire Grégoire. Alors qu'ils dégustent ce somptueux repas, nos héros entendent Sire Grégoire, assis à côté d'eux, dire à Damoiselle Ombeline : « Vous ai-je raconté comment j'ai délivré Aurore de Bodmin, une baronne de Cornouailles, des griffes du sinistre dragon noir Leopold ? » A ce moment, Sire Patachon est rouge de colère.

Personnages Non Joueurs

Sire Patachon

« Sire Patachon est très certainement le chevalier le plus étrange qu'il m'ait été donné de rencontrer, ce qui dans notre contrée n'est pas peu dire... »

- Sire Aloïs, chevalier du Dahaut -

Sire Patachon est assurément un être énigmatique. A mi-chemin entre Don Quichotte et le baron de Münchhausen, le chevalier a cette étrange tendance à paraître à la fois attendrissant, sympathique, profondément vantard, sot et incompétent. Le plus grand travail des joueurs sera de réparer les pots cassés par leur insouciant maître.

Le preux chevalier aime bien lisser sa moustache fauve lorsqu'il essaie d'avoir l'air en pleine réflexion. Il n'est pas doué d'une très grande intelligence et fonce toujours tête baissée dans les pièges les plus grossiers.

Sire Patachon
Aptitudes naturelles et communes : <i>charme d6 ; équitation d6 ; savoir-vivre d6.</i>
Aptitudes personnelles : <i>combat à l'épée d6 ; combat à la lance d6 ; arts courtois d4 .</i>
Armes : <i>épée longue (force d10) ; lance (force d10) .</i>
Armure : <i>armure de plaques complète (résistance d10).</i>

Sire Dagobert

« Sire Dagobert n'a pas d'égal pour raconter ses maints exploits ! »

- Dame Jacqueline, noble du Blaloc -

Sire Dagobert est un menteur averti. Issu d'une famille de la basse noblesse de Neustrie, il est vite parti tenter sa chance comme chevalier solitaire. Ceci dit, sa maîtrise du glaive ne lui a pas permis de s'élever bien haut. Pour pallier à ce

manque, il a commencé à inventer les actes héroïques qu'il était censé accomplir. A l'occasion, il endosse également la gloire d'un acte de bravoure accompli par quelqu'un d'autre. C'est bien sûr le cas avec la baronne Aurore. Ceci dit, Sire Patachon non plus n'a rien à voir avec son sauvetage...

Dagobert
Aptitudes naturelles et communes : <i>adresse 06 ; charme 08 ; résistance 06 ; équitation 06.</i>
Aptitudes personnelles : <i>combat à l'épée 08 ; feinte 06 .</i>
Armes : <i>épée longue (force 010) .</i>
Armure : <i>armure de plaques complète (résistance 010).</i>
Points de ressources : <i>désir 4 ; fougue 2.</i>

Jonas, Ancelme et Hubert

« Ces trois-là, ce sont vraiment de vils chenapans ! »

- Ordon, leur père

Les acolytes de Sire Dagobert sont trois frères. Méchants comme une teigne, ils ne ratent jamais l'occasion de faire un mauvais coup.

Jonas, Anceleme et Hubert
Aptitudes naturelles et communes : <i>adresse 06 ; charme 04-1 ; discrétion 06.</i>
Aptitudes personnelles : <i>combat 04 ; filouterie 06.</i>
Armes : <i>poignard (force 08) ; masse (force 010) .</i>

Argenton le Magicien Dément

« S'il y a une chose que vous ne voulez pas qu'Argenton fasse pour vous, c'est qu'il vous aide ! »

- Baïbalidès, son ancien maître

Argenton est très gentil, mais il est un peu fou. Sa folie vient de sa mémoire qui flanche, et sa mémoire qui flanche a tendance à rendre dangereux chaque sortilège que le vieux magicien tente de lancer.

Argenton
Aptitudes naturelles et communes : <i>adresse 04-1.</i>
Aptitudes personnelles : <i>érudition 08 ; tradition orale 06.</i>
Niveau de magie : 3

Gramolf, ogre amateur de jeux d'échecs

« L'amour pour les jeux est ce qui perdra l'ogre Gramolf ! »

- L'ogre Karapon, un voisin

Gramolf s'ennuie dans son manoir. Il passe ses journées à s'instruire et à jouer aux échecs, ses deux seules passions. Vancelas, un chevalier qui a eu le malheur d'accepter une partie il y a neuf ans, est son serviteur dévoué, mais il a cessé depuis longtemps d'amuser le gros ogre.

Gramolf
Aptitudes naturelles et communes : <i>adresse 08 ; discrétion 04-1 ; force 030 ; mouvement 012 ; résistance 040 ; sens 06.</i>
Aptitudes personnelles : <i>combat à la hache 030 ; érudition 06 ; jeu 08.</i>
Armes : <i>hache (force 010) .</i>
Niveau de magie : 2

Hécepteur, une bête féroce

« Face à l'hécepteur, il n'y a point de sauveur »

- Dictionnaire populaire

Le monstre se trouve dans le lac en dessous du manoir de Carillon l'Enervé. Le magicien a imaginé cette sortie rapide de son manoir pour le cas où il lui faudrait

fuir rapidement. Ses ambitions étant démesurées, il se rend bien compte que certains Archimagiciens pourraient ne pas apprécier sa montée en puissance.

Hécepteur

Aptitudes naturelles et communes :

adresse 06 ; charme 04-1 ; discrétion 012 ; force 012 ; mouvement 06/08 dans l'eau ; résistance 040 ; sens 06.

Niveau de magie : 0