

# La Wyverne de Bugh

## CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 36, PRINTEMPS 546

36ème scénario de la campagne du "Crépuscule du roi de l'été", en cette fin de printemps 546, les personnages vont délivrer le fief de Sir Manfred, le Chevalier Heaumé d'une Wyverne qui terrorise et ruine ces terres. Par là même, ils vont aussi permettre au père de Sir Manfred, Sir Brechan de s'en aller heureux au coté de sa femme défunte et de délivrer Sir Manfred de sa malédiction et lui permettre de retirer enfin son heaume.

### INTRODUCTION

Continuant leur route vers le manoir de Silcheston, après cette brève halte par Riverbord, les personnages découvrent un fief pauvre et aride. Perdu dans les collines, le fief est isolé, les villages presque dépeuplés et aucun des ouvrages qui aurait pu enrichir son seigneur n'a été construit (moulin, pressoir, lavoir, pont...) et ceux existants semblent laissés à l'abandon. Tout laisse à croire que le seigneur de Silcheston est soit pauvre comme Job soit d'une avarice peu commune... Voyant le regard des personnages sur les terres de son père, le Chevalier Heaumé s'il ne l'a pas déjà fait leur racontera son histoire et leur contera que son père a dilapidé toute sa fortune et s'est endetté pour chercher en vain une solution à son mal... Il avouera que son père a consacré ses derniers biens à lui fournir un équipement digne de lui mais qu'il a cessé de lui rapporter ses prises de guerre ou de tournoi car il les dilapidait dans la bourse du premier escroc venu.

Arrivés au manoir familial, les personnages par respect pour Sir Manfred ne feront sans doute pas de commentaires mais ce dernier est dans un piteux état. Point de soldats ni de domestiques pour les accueillir mais un vieux paysan à moitié sourd. Les portes sont dans un tel état qu'il semble impossible de les fermer et la cour est encombrée de toute sorte

de débris.

Ecuries et chenils sont à l'abandon. Le donjon dont la plupart des fenêtres sont murées semble près de s'écrouler et un chien famélique et aveugle aboie sur les personnages depuis une cuisine déserte reconverte en abri pour les animaux.

Du donjon jaillira une voix puissante et grave qui invitera Sir Manfred et ses compagnons à entrer. Dans un hall dépourvu de mobilier, dépouillé de toutes ses ornements et où se voient encore les traces des tapis et tapisseries de jadis, sur un unique fauteuil en bois, se trouve le père de Sir Manfred, Sir Brechan. C'est un vieillard dont l'apparence famélique et la pauvreté de ses vêtements ne peuvent masquer la haute stature et l'impétueuse puissance de son regard. Lorsque les personnages entrent, ils se détournent pour les accueillir d'un portrait, seule pièce d'ornementation de la pièce qu'il regardait fixement. Il s'agit du portrait d'une femme à la beauté éblouissante, les cheveux noirs comme la nuit et les yeux d'un brun si clair qu'il en semble doré.

Sir Brechan s'excusera en quelques mots de recevoir les personnages si pauvrement puis avant même que son fils ne puisse lui parler de la bonne nouvelle qui l'amène en ces lieux l'interpelle :

*« Elle m'est apparue il y a quelques jours ! J'ai cru perdre la tête mais je puis te jurer sur les dieux qu'elle était là, devant moi comme tu le fais en ce moment ! »*

Sir Manfred tente alors de calmer son père qui a l'air passablement fiévreux : *« Mais de qui parles tu enfin ? Calme-toi... »*

*« Mais de ta mère, bien sûr »,* répond Sir Brechan en désignant le portrait.

Puis s'approchant de la toile pour la caresser du plat

de la main : « *Cela faisait si longtemps que je ne l'avais vu, ce portrait que j'ai fait ne rend pas hommage à sa beauté...* »

L'esprit perdu, Sir Brechan ignore alors pendant un long moment les interrogations et questions de son fils. Et ce n'est que lorsque ce dernier se tourne vers les personnages, leur faisant part de son désarroi, qu'il se retourne enfin.

*« Elle m'a dit comment te libérer... Elle m'a dit qu'après toutes ces années il était enfin arrivé quelque chose qui lui permettait de redevenir elle-même un instant, un instant suffisamment long pour me dire comment te sauver ! Il faut pour cela la ramener à la grotte afin d'accomplir ce que j'ai empêché jadis. »*

Dans la discussion qui ne manquera pas de suivre, les personnages finiront d'apprendre ce qu'il pouvait ignorer sur la situation dramatique de Sir Brechan et de sa bien aimée Sioban devenue la Wyverne de Bugh.

En comparant les dates, il semblera que l'apparition de Dame Sioban corresponde à l'instant où Dame Eleri a embrassé Sir Manfred ce qui a finalement eu un effet sur la malédiction, même si ce n'était pas celui escompté.

D'après les recherches de Sir Brechan, la seule façon de traîner la Wyverne fort récalcitrante jusqu'à la grotte est d'utiliser une laisse faite avec les cheveux d'une femme qui ne se les aient jamais coupés et vu la taille de la Wyverne, ceux d'une enfant ne suffiraient pas.

Sir Brechan et Sir Manfred plongent alors dans l'affliction, incapable de concevoir une femme ayant des cheveux assez longs pour l'usage qu'ils veulent en faire.

Les personnages devraient alors se rappeler et au besoin un **jet** en **Connaissance des Faës** à +5 qu'ils connaissent une Faë dont les cheveux sont si longs qu'ils en enserrent un chêne et qui jamais ne connurent le fer des ciseaux ([« L'aventure du Chêne exploré »](#) - automne 545).

Les personnages décident de se mettre aussitôt en route, tandis que Sir Manfred s'occupe de repérer les lieux et de trouver un endroit où capturer la Wyverne.

## SUR LA ROUTE ENTRE LE DUCHÉ D'ANGLIA ET CAMELOT

A Colchester règne une intense activité, la plupart des chevaliers mercenaires survivants de l'expédition malheureuse du Duc de Lindsey contre les saxons sont rassemblés dans la ville.

Ils colportent des histoires abominables de sacrifices humains et de saxons sanguinaires. Ceux qui venaient du continent embarquent pour la plupart au port de Colchester pour rejoindre la France où le roi Claudias embauche à tour de bras. Les autres se dirigent seuls ou par petites compagnies vers Silchester où la guerre va bientôt éclater entre les barons si la rumeur est vraie.

Dans le duché de Silchester, les personnages croisent nombre de puissants personnages du duché de Silchester. Apparemment, les barons ont été conviés à la cour par Arthur et chacun d'eux afin d'appuyer ses prétentions au titre de Duc a rameuté ses alliés, vassaux et parents.

## LA FAË DU CHÊNE EXPLORÉ

Il s'agit d'un chêne particulièrement imposant et ancien situé dans la forêt de Camelot et qui à chaque automne se lamente d'une voix à la beauté exceptionnelle à chaque chute de feuille, sa voix se faisant de moins en moins forte au fur et à mesure que tombe les feuilles pour ne plus être qu'un murmure pour la dernière d'entre-elles avant de s'éteindre jusqu'à l'automne suivant.

En fait, le chêne est la demeure d'une Faë qui est particulièrement fière de sa sublime chevelure qui jamais n'a connu les ciseaux. Longs de plusieurs mètres, ses cheveux s'enroulent autour de l'arbre telle un lierre d'or pure et la Faë dont le chêne est la demeure pleure et se lamente de sa voix féérique lorsque ses feuilles tombent, comprenant la tristesse qu'elle aurait à voir tomber ses cheveux...

Mais c'est au printemps que les personnages viennent cette fois-ci lui rendre visite et l'arbre respire de vigueur et ses bourgeons sont autant de promesses de vie.

Pour apercevoir la Faë, les personnages devront venir avec humilité et lui apporter en présent une offrande.

Les personnages ayant en leur possession une des feuilles du Chêne Exploré pénètrent immédiatement

dans son royaume enchanté (qui se limite à l'arbre et ses environs proches) et perçoivent sa présence.

Une fois que lui est posé le problème, la Faë se montrera bien plus conciliante que les personnages pouvaient l'imaginer. Cependant si elle est d'accord pour se séparer d'une partie de sa chevelure (qui en ce printemps repoussera magiquement en quelques semaines) et de la tresser en une laisse aussi solide que l'acier et brillante que l'or, c'est à la condition qu'avant la fin de l'été, les personnages se rendent en visite au château de Wylve en Essex - « *Avant la fin de l'été au château de Wylve, l'hospitalité vous demanderez !* ».

Si les personnages essaient d'en savoir plus, elle leur répondra seulement avec un sourire mystérieux, qu'elle désire simplement qu'ils profitent de l'hospitalité de la châtelaine et la remercient comme il se doit...

**Jet en Héraldique** réussi : Wylve est un château en pierre de taille moyenne. Le seigneur des lieux est mort il y a des années et sa veuve règne sur le pays. Elle serait une grande protectrice des arts et récompenserait richement les artistes se rendant à sa cour.

**Jet réussi en Religion chrétienne** ou en **Connaissance des Gens** : les sœurs du monastère de Sainte Lucie ont barré la route menant à ses terres et interdisent à quiconque de s'y rendre affirmant que son fief est maudit.

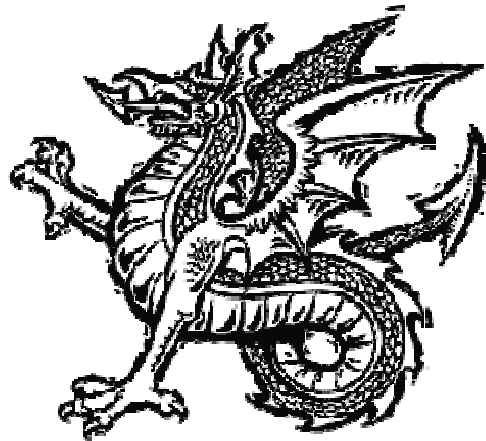
*Gloire pour avoir ramené les cheveux de la Faë : 15 points.*

## UNE FIN HEUREUSE

Equipés de la laisse enchantée et accompagné de Sir Manfred, les personnages se rendent sur les terres de Bugh où sévit la terrible Wyverne. Les terres sont dévastées par les terribles poisons qui suintent du corps de la bête écailleuse, des ruines parsèment le paysage, vestige de l'existence jadis de villages ou de trace de vie humaine sur ces terres aujourd'hui abandonnées. Le manoir en lui-même n'est plus que gravats et monceau de terre. La palissade de bois est à terre et finit de se décomposer dans les hautes herbes. Les bâtiments sont dénudés et la pierre même semble avoir fondu sous l'effet de l'acide corrosif du souffle de la Bête. Le donjon enfin n'est plus qu'une coquille vide privé de toit qui sert de refuge à la Wyverne.

### La Wyverne de Bugh

TAI 30 Vitesse 3 (8 en volant), DEX 12 Dégâts 10D6, FOR 30 PdV 60, CON 30 Armure 5, APP 7  
 Attaques : Pattes 17 (deux coups), Jet de poison 10 (si touché 3D6 de dégâts sans armure, puis 1D6 par tour tant que la victime du poison n'a pas été soigné ou lavé à grande eaux), Esquive 12.  
 Modificateur en valeureux : -10



Cette dernière lorsque les personnages approcheront de son refuge jaillira du donjon tel un éclair vert et d'un battement d'aile se jettera sur eux.

Le personnage équipée de la laisse devra réussir à esquiver ou encaisser ses attaques et à réussir une attaque « Laisse » dont la compétence est égale à la DEX du personnage, en opposition à l'Esquive de la Bête.

Dès que la laisse enchantée est passée autour de son cou, la Wyverne devient aussitôt aussi paisible qu'un agneau et suit le propriétaire de la laisse sans rechigner, d'un pas lent et lourd.

La mener jusqu'à la grotte d'Holstead prendra quelques heures à travers les collines désertes et sauvages. Arrivée devant la grotte où les attends Sir Brechan, la Wyverne se dirige spontanément vers lui sans que l'usage de la laisse soit nécessaire.

La grotte se met alors à luire d'une lumière surnaturelle et dans le halo lumineux, la forme monstrueuse de la Wyverne laisse la place à une Faërie de grande beauté, aux longs cheveux noirs et aux yeux d'or.

Sir Brechan, tombe à genoux devant elle, des larmes creusent son visage buriné et ses lèvres prononcent des mots d'amour et de pardon. Le visage de Sioban se tourne vers la grotte de lumière où une musique

faërique se fait entendre.

D'un geste de la main, elle invite Sir Manfred à s'approcher. Il tombe lui aussi à genoux devant sa mère qui d'un geste tendre déboucle les liens de son heaume révélant dans la lueur faërique le visage d'un bel homme d'une trentaine d'années au traits purs et fermes, aux yeux noirs et aux cheveux longs et ondulés d'un brun profond.

Aucun des personnages ne pourra entendre les paroles échangées entre la faë et sa famille mais Sir Brechan se relève et marche à ses cotés vers la lumière, semblant rajeunir à chaque pas. Sir Manfred, le visage ruisselant de larmes de joie les regardent partir. Un instant le couple se retourne pour saluer une dernière fois leur enfant, puis regardent longuement les personnages, semblant les remercier d'un sourire avant de s'évanouir en même temps que la lumière. Lorsque celle-ci disparaît complètement, les personnages sont seuls avec le nouveau maître de

Silcheston débarrassé de toute malédiction.

Les personnages peuvent tous faire une croix en **Connaissance des faës**.

Le printemps peut maintenant se finir en beauté sur les noces heureuses de Sir Manfred et de Dame Eleri en présence des personnages.

*Gloire pour avoir libéré le Chevalier Heaumé de sa malédiction : 50 points.*

**Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>**