

## *La meute dorée de Saxemore, scénario XXXJ par Erwan Graugnard*

Ce 31e scénario de la Campagne "Le Crépuscule du roi de l'été" se passe durant l'Automne 545. Les personnages vont devoir se porter au secours d'une damoiselle en détresse et être confrontés à la plus grande des magies : celle de l'Amor !

### LA MEUTE

Peu après leur retour de l'aventure du chêne éploré avec Sir Ninian, les personnages sont contactés par Dame Avhielle qui a grand besoin de leur secours.

Saxemore, la terre familiale de Dame Herelu est située à l'est de Camelot, à l'orée de la forêt perdue. Elle a fait parvenir une lettre à son amie Avhielle dans laquelle elle exprime les difficultés dans lesquelles elle a trouvé son château. Son père semble fou, sa mère mourante et tous deux semblent mal à l'aise en sa présence comme si elle les gênait ou s'ils avaient quelque chose à lui cacher...

Si l'un des personnages a noué un amour avec Dame Herelu ou avec Dame Avhielle, il ne peut rester insensible à une telle demande. Apparemment Dame Herelu a laissé entendre à son père Sir Urien que les personnages désiraient chasser dans la forêt Perdue qui se trouve à proximité de Saxemore et qu'elle leur avait proposé de profiter de l'hospitalité du manoir.

Sur la route de Saxemore, les personnages seront attaqués par une troupe de guerriers saxons dont le chef est un parent du défunt Aelfred (voir plus bas "la vérité") et qui obéissent à un chevalier ennemi des Personnages (Eymeric de Winchester).

Au bout d'un certain nombre de rounds de bataille, alors que les combattants croisent le fer sur fond de

soleil couchant, un étrange événement survient : des aboiements se font entendre et surpassent rapidement le bruit des épées qui s'entrechoquent. Progressivement, les guerriers des deux camps marquent un temps d'arrêt et, relevant la tête, aperçoivent une meute de chiens, composée d'une quinzaine de lévriers, qui accourt dans leur direction. C'est une vision surréaliste, non seulement par son côté déplacé au vu des circonstances, mais aussi et surtout parce qu'une lumière crépusculaire surnaturelle émane des bêtes et leur confère l'aspect d'un trait lumineux éblouissant qui fend le champ de bataille comme une flèche dorée. Plusieurs combattants tombent à genoux et se signent (**réussite à un jet en "Pieux"**), d'autres sont effrayés et s'enfuient (**échec à un jet en "Valeureux"**) mais le plus grand nombre reste immobile et interloqué. Le passage de la meute dorée trouble le chef saxon qui, obéissant à une étrange impulsion, quitte le champ de bataille et part seul dans la forêt à la suite de la meute. Les saxons se débandent alors malgré les cris de Sir Eymeric. "Je vous ai payé, vous devez combattre bande de chiens..." qui se retrouve seul et tentera de fuir en promettant vengeance et s'il en est empêché combattra jusqu'à la mort.

### Sir Eymeric

Chevalier Kymrique, chrétien, 36 ans.

Gloire : 2.800.

Traits : Egoïste 17, Valeureux 16, Rancunier 16, Trompeur 14, Cruel 14, Passions : Loyauté (pendragon) 3, Haine (saxons) 16.

Caractéristiques : TAI 14, DEX 11, FOR 14, CON 16, APP 10 dégâts 5D6, Vitesse 3, Points de Vie 30 Blessure grave 16, Inconscience 8.

Compétences : Epée 18, Lance 16, Equitation 15, Masse 13, Tournoi 12.

*Remarque* : Sir Eyméric est un voleur, un escroc et un mauvais chevalier qui opprimait ses serfs, volait son seigneur et pillait ses voisins sous une fausse identité. Avidé et envieux, il cherche avant tout à s'enrichir ! Il n'aime pas les saxons qu'il a âprement combattus par le passé et ne manquera pas une occasion de les humilier. Ils détestent les personnages qui lui ont fait perdre statut et honneur faisant de lui un chevalier sans terre.

Si les personnages décident de suivre la meute dorée, ils doivent réussir un **jet en "Chasse"** pour ne pas se laisser distancer et parvenir jusqu'à la forêt qui couvre le val voisin. Un autre jet est nécessaire une fois sous le couvert des arbres, pour talonner les lévriers. Le chef saxon semble avoir disparu sous les bois. Mais au détour d'un talus broussailleux, ils perdent inexplicablement leurs traces. La meute semble s'être évanouie comme un soupir, laissant la place à une nouvelle vision. Une vingtaine de mètres plus loin, une femme aux longs cheveux blonds est adossée au tronc d'un frêne isolé à côté d'une tombe fraîche et anonyme. Ses mains recouvrent son visage et elle sanglote. Elle est vêtue de vêtements saxons traditionnels de grande qualité. Si les personnages tentent de l'approcher, la vision disparaît tandis qu'au loin des aboiements se font entendre pendant quelques secondes. Puis le silence redevient total.

Un **jet réussi en "Romance"** permettra aux personnages de se souvenir que le chien est le symbole de la fidélité.

## LE FIEF DE SAXEMORE

La demeure d'Urien de Saxemore, le père de Dame Herelu est un vieux fort romain délabré et venteux. Visiblement occupé par les saxons dans le passé, il conserve dans sa décoration comme son aménagement des traces de leur mode de vie barbare et de leur goût pour le bois et la chaume au détriment de la pierre et de l'ardoise ! Le village aux abords du manoir est visiblement peuplé exclusivement de saxons comme le reste du fief semble-t-il...

Un **jet en "Héraldique"** ou en **"Gestion"** permet au personnage de savoir que ce fief occupé par une famille importante de saxon a perdu son chef de clan et ses héritiers lors de la bataille de Badon. Sa fille aînée et ses terres ont alors été données en mariage par Arthur à l'un de ses chevaliers sans terre, Sir Urien.

**Jet en "Romance" réussi** : Bien des veuves et des héritières saxonnes de cette époque ont dû épouser ceux qu'elles considéraient comme les assassins de leurs pères, maris ou frères. Cela n'a pas encouragé les unions heureuses...

La population comme les domestiques du manoir sont tous saxons et accueillent les chevaliers avec une déférence froide et une hostilité sourde. Pendant un instant, personne ne vient accueillir les personnages dans la cour jusqu'à l'arrivée de Sir Urien :

*"Bienvenu chevaliers, donnez-vous la peine d'entrer dans ma demeure ! Vous semblez fatigués ? Ma fille m'avait pourtant parlé de vous comme étant de véritables chevaliers infatigables, de véritables héros ! C'est que la région n'est pas faite pour les hommes faibles... avec tous ces saxons !"*

Le ton du seigneur est froid et moqueur, devenant méprisant lorsqu'il parle des saxons ou de ses sujets. Lors du trajet qui les mène à sa suite jusqu'au grand hall du manoir, les personnages peuvent remarquer que les domestiques semblent avoir peur et détester leur seigneur. L'un d'eux, crache même derrière leur passage ! Cependant un **jet réussi en "Vigilance"** permet de remarquer que tous les hommes d'armes sont Kymriques.

Arrivés dans le hall, Sir Urien et les personnages retrouvent Dame Herelu qui les attendait pour le repas. Sir Urien a un comportement mélangeant anxiété et colère qui peut passer pour une forme de folie rampante ("cette lueur étrange dans le regard... Il a l'air absent...").

En surface, cependant le protocole l'emporte. Il se déclare honoré d'accueillir de si braves chevaliers et les invite à rester autant qu'il leur plaira. Il précise aussitôt que son épouse Dame Gytha est souffrante, en conséquence de quoi, il n'aura que peu de temps à leur accorder mais son chenil et ses écuries leur sont ouvertes afin qu'ils puissent chasser tout leur soûl... A moins qu'ils ne veuillent affronter les merveilles de la forêt perdue afin de conquérir gloire et fortune !

Si un des personnages le lance sur le sujet, il leur racontera certaines des légendes courant sur la forêt. Peut être les personnages tenteront-ils d'accomplir quelques aventures dans la forêt afin de couvrir leur enquête...

## Légendes sur la forêt :

► Un Blanc cerf et sa harde de blanches biches arpenteraient la forêt. Dans la mythologie païenne, les cerfs sont les "bêtes à cornes des fées" et les messagers entre le monde des dieux et celui des hommes. Le cerf blanc, symbole de pureté est le messenger des dieux, des Faës et le héraut des changements à venir. Son apparition coïncide avec la venue de grandes merveilles.

► La messe fantôme : A Noël, dans une chapelle en ruine perdue dans les bois, des centaines de spectres se rassemblent sous la direction du fantôme de leur prêtre et attendent tout au long de la nuit de Noël qu'un mortel ait le courage et la foi de venir communier avec eux, sauvant ainsi leurs âmes de la damnation. Ce serait les habitants d'un riche village de jadis qui firent tant la fête et firent tellement bombance le soir de Noël et leur prêtre avec eux qu'ils en oublièrent la messe de Noël... Et le lendemain tous périrent dans un raid saxon !

► Le manoir disparu : Du temps de ses pères, se trouvait au nord est de Saxemore un puissant et fier château, demeure du seigneur de Broodwov mais depuis des années maintenant, nul n'en a trouvé trace et tous ceux partis dans les bois à sa recherche sont revenus bredouille... Ce seigneur devait sa richesse et sa fortune à sa valeur mais surtout à une lance enchantée qui lui permit de gagner tant de tournois qu'il put élever sa forteresse avec la fortune acquise en joute...

► Dans les profondeurs de la forêt, se trouve un ancien site païen de plusieurs dizaines de pierres levées aujourd'hui recouvert par la végétation qui entourent en cercle concentrique une pierre centrale haute comme deux hommes et miraculeusement épargné par les ravages du temps. On dit qu'il s'agit d'une reine païenne de jadis et de ses fidèles qui fuirent dans les bois pour demander à leurs dieux leur protection contre leurs ennemis. Il est dit que celui qui arrivera à compter deux fois les pierres sans se tromper libérera la reine et les siens de la pierre et qu'elle épousera son sauveur et lui confiera son trésor !

Si les personnages mentionnent l'épisode de la meute dorée et celui de la dame en pleurs au pied d'un frêne, il se renfrogne et d'un air agacé, déclare que ces histoires de sorcellerie ne l'intéressent pas à l'heure où sa dame se meurt à petit feu...

Cependant Dame Herelu réagit à la description de la Dame en pleurs. Elle sursaute et semble vouloir dire quelque chose avant de lancer un regard en coin à son père et de se taire. En effet, la femme en pleurs ressemble à sa mère en plus jeune et porte une robe dont la description correspond à une des vieilles robes saxonnes que sa mère portait dans sa jeunesse et que son père lui a fait interdire et enfermer dans une vieille malle poussiéreuse.

Un **jet en "Connaissance des Gens"** permet de voir que tous les occupants saxons du château méprisent et détestent Sir Urien autant qu'ils respectent et aiment Dame Gytha et Dame Herulu.

## LA VÉRITÉ

Lorsque son père et ses frères moururent à la bataille de Badon, Dame Gytha était promise à un jeune guerrier saxon prometteur, Aelfred, qui fut porté disparu à Badon. Lorsqu'après la défaite, Arthur donna sa main et les terres de sa famille à Sir Urien, Dame Gytha envisagea de donner la mort ou de devenir une sorcière vengeresse en dévouant sa vie aux ténèbres. Mais elle entendit les peurs et les craintes de son peuple. Les villages dépeuplés, dont la plupart des hommes étaient morts à la guerre ne dépendaient que d'elle pour être protégés des exactions des occupants kymriques. Elle se sacrifia donc pour protéger les siens et épousa Sir Urien en 518. Ce fut un mariage froid et sans amour mais Dame Gytha fut une épouse exemplaire et donna un fils Cornel (né en 519) et une fille Herulu (née en 521) à son époux. Mais Sir Urien, une fois sa succession assurée se désintéressa de son épouse et de son fief, lui laissant, à la grande joie de Gytha, la gestion de ces saxons qu'il détestait. Il passa ainsi la majeure partie de l'année 522 à Camelot à satisfaire son goût pour l'aventure, la bonne chaire, la boisson et les femmes...

Mais ce fut également cette année là qu'Aelfred revint à Saxemore après plusieurs années de servitude à la cour d'un roi du nord. Fait prisonnier par les kymriques après Badon, il fut emmené comme otage dans le Duché de Lindsey puis enfermé pendant 3 ans durant lesquelles il dormait et vivait au chenil

avec les chiens du duc dont il avait la charge, sans jamais avoir le droit de sortir par peur qu'il ne s'échappe. Ce qu'il fit en 522 en profitant d'un moment d'inattention et en emportant avec lui la quinzaine de lévriers de prix du Duc... L'esprit plein de vengeance et d'amertume, mais le cœur rempli d'amour envers sa belle, il revint à Saxemore pour retrouver Gytha. Ne pouvant la rencontrer alors qu'elle passait ses journées au château avec ses enfants et lui caché dans la forêt, il lui fit porter par un ami sa meute de lévrier porteur d'un message d'amour. Mais Gytha, le cœur brisé lui demanda de quitter sa vie, refusant son amour mais aussi ses rêves de vengeance dans lesquels son peuple souffrait à nouveau alors qu'il venait de retrouver la paix. Et malgré son mépris pour son époux, il était désormais le père de ses enfants et son devoir d'épouse lui commandait de rester à ses côtés. Aelfred, fou de rage et espérant la reconquérir leva une révolte parmi les saxons encore en vie et commença à terroriser la région. Sir Urien revint donc de Camelot pour pacifier ses terres et commença à traquer Aelfred, Gytha craignant les questions de son époux à leur rencontre libéra les lévriers qui prirent la fuite dans les bois. La lutte entre Aelfred et Urien dura plusieurs semaines et leur combat prit fin un soir d'automne 522 où Aelfred ayant perdu tous ses hommes, capturé ou tué par Sir Urien parvint à le rencontrer seul à seul à l'orée du bois. Au cours du combat qui s'ensuivit, Sir Urien eut le dessous et Aelfred s'appretait à le tuer lorsqu'il vit au loin courir libre et sans maître la meute de lévriers qu'il avait offert à Gytha. Il comprit alors en un instant que jamais leur amour ne renaîtrait de ses cendres et Sir Urien profita de cet instant pour lui percer le cœur de son épée. Puis refusant à son ennemi les honneurs d'un enterrement saxon et pour éviter que ses sujets ne lui rende hommage en cachette, il l'enterra dans les bois sans en parler à quiconque à l'exception de sa femme dont le chagrin le confirma dans ses certitudes sur la nature traîtresse des saxons. Ainsi se termina la rébellion saxonne d'Aelfred. L'âme d'Aelfred ne trouva cependant pas le repos et resta à hanter les bois même si pendant longtemps, il n'avait d'autre pouvoir que d'apparaître de loin en loin aux passants, conférant une réputation de bois hanté au lieu où il reposait à jamais.

Mais au début de l'année 544, près de 20 ans après toute cette aventure, la situation a bien changé pour Gytha ! Son fils Cornel est mort durant la guerre en France en 537, et sa fille bien aimée Herulu est marié

au loin, la laissant seule au manoir ! Son peuple, malgré son sacrifice, est toujours malheureux et opprimé et son mari la délaisse et la méprise ouvertement. En effet, Sir Urien après des années d'aventures amoureuses et d'abandon de son foyer a fini par prendre une maîtresse et l'a installé dans un petit manoir à proximité de Saxemore dans lequel il passe désormais plus de temps qu'au château. La force de caractère de Dame Gytha, qui empêchait l'esprit vengeur d'Aelfred d'avoir prise sur elle, s'est donc affaiblit et au profit d'une dépression, a été possédé par le spectre. Ce dernier n'a pas vraiment de conscience, il tente juste de se venger de ses ennemis (kymriques et Sir Urien) et de provoquer leur mort et celle de Dame Gytha s'il ne parvient pas à ressusciter leur amour (si je ne peux l'avoir, personne ne l'aura...)

## DAME GYTHA

Seul Urien et Gytha devinent ce qu'est la meute dorée, et eux seuls connaissent l'existence de la tombe d'Aelfred dans le bois hanté. Sir Urien feint cependant l'ignorance à tout point de vue. Il a bien compris quels étaient les sentiments de Gytha au sujet des événements survenus 20 ans plus tôt et tout ce qui concerne le souvenir d'Aelfred le plonge dans une profonde colère. La seule source d'information est donc Gytha... Ou plutôt Herulu. C'est en effet par son intermédiaire que les personnages peuvent avoir des nouvelles précises de Gytha sans éveiller les soupçons d'Urien. Attention si Sir Urien s'aperçoit que les personnages s'intéressent de trop près à son épouse et pas assez à la chasse, il se mettra dans une colère parfaitement irrationnelle et les chassera du manoir, au besoin en les défiant s'ils contreviennent à son autorité.

Une autre possibilité, bien entendu, consiste à passer outre les ordres d'Urien pour rencontrer Gytha en personne en s'introduisant dans sa chambre ou en convainquant Urien de leurs compétences curatives (mage, médecin, prêtre), auquel cas il les autorisera à ausculter sa femme. Que ce soit grâce à Herulu ou dans le cadre d'un face à face, les personnages ont beaucoup à apprendre de Gytha. Ses crises de démence sont impressionnantes et lui confèrent une expression identique à celle de la vision sur la tombe d'Aelfred. Dans ces moments là, elle pousse des râles de souffrance, se contorsionne sur son lit et finit par tomber inconsciente et s'endort jusqu'à la prochaine crise. Il lui arrive aussi de se redresser et de parler avec une expression mauvaise de son époux :

*"Mon époux... est un monstre, soumis au Mal... Créature des Ténèbres venue semer la discorde et la malédiction... Tu entends Herulu ? Il faut le chasser, le renvoyer aux Ténèbres d'on il vient lui et sa traînée !"*

Ces propos seront extrêmement durs envers Sir Urien, les chrétiens et les Kymriques. Ce sont les conséquences de la possession par le spectre. Il arrive aussi que Gytha se réveille, épuisée mais dans un état "normal". C'est là qu'Herulu lui prodigue des soins élémentaires et l'aide à se nourrir. Entre deux sanglots, elle tient alors des propos d'une autre nature : *"Hélas ! Ma vie, sans doute, eut été meilleure si j'avais eu le courage de rejoindre ce fier guerrier qui me réclamait jadis. Mais celui que j'ai choisi pour époux l'a tué, l'estimant si peu, qu'il le priva d'une sépulture digne de lui. Aelfred était son nom, et pour moi, il est perdu à jamais celui dont l'amour baigna ma jeunesse... Que la maladie m'emporte enfin et dans la mort me permette de le retrouver !"*

Evoquer l'existence de la meute dorée dans ces moments de lucidité amène Gytha à se remémorer à voix haute ce fameux soir où un saxon vint la trouver pour lui faire don de ces magnifiques lévriers de la part d'Aelfred : *"Cette attention me toucha mais mon honneur de femme de chevalier m'interdisait de les accepter, eux ou son amour. Je les refusais et leur rendit leur liberté. Comme je le regrette aujourd'hui..."* Puis elle conclut : *"Je serais curieuse de voir à quoi ressemble cette meute dorée..."*

Enfin, à condition d'assister en personne à l'une des crises et sur un **jet réussi en "Connaissance des Fœs"**, il est possible de remarquer qu'elles sont accompagnées d'un phénomène étrange : des courants d'air font vaciller les bougies qui éclairent la pièce. C'est la trace d'une manifestation surnaturelle. Si **réussite critique** : C'est la marque d'un envoûtement de Gytha par une créature désincarnée (un fantôme ou un spectre).

## LES HABITANTS DU CHÂTEAU

En interrogeant les domestiques saxons ou en réussissant un **jet en "Connaissance des Gens"** avec un **malus de -5** pour les personnages non saxons, on obtiendra la description de l'arrivée de la meute il y a près de 20 ans, de l'amour qui liait Gytha et Aelfred à l'époque et de la disparition de celui-ci dans la révolte saxonne de 522.

En interrogeant les gardes kymriques, les personnages entendront parler de sacrifices humains fait par les saxons aux alentours du bois hanté (faux), de la

présence d'un chef saxon et de sa bande dans le même bois (partiellement vrai), de la présence de nombreuses quêtes héroïques dans la Forêt Perdue (vrai, voir liste donnée par Sir Urien lors du repas), de l'existence d'une maîtresse kymrique de Sir Urien (vrai) et de la localisation du manoir où elle est hébergée (vrai).

## LE BOIS HANTÉ

Plusieurs raisons peuvent guider les personnages en cet endroit. La rumeur villageoise concernant la présence d'un chef saxon errant à l'orée des bois, les révélations de Gytha ou peut être encore les propos concernant un bois hanté et d'éventuels sacrifices fait par les saxons païens en ces bois...

Le seul véritable secret du Bois Hanté est la présence de la tombe d'Aelfred dont le cadavre a jadis été mis en terre par Sir Urien lui-même. Il a choisi un endroit qu'il croyait anodin, au pied d'un grand frêne dans une petite clairière à l'écart des sentiers. Mais il ignorait les fonctions païennes d'une telle essence. Chez les païens le frêne est en effet l'arbre de la renaissance, source de vie, signe de puissance et d'immortalité !

## LE CHEF SAXON

La tombe se résume à un tas de terre au pied de l'arbre sans ornement ou épitaphe. Au moment où les personnages arrivent sur place, ils remarquent deux présences. La demoiselle blonde aperçue pendant la première poursuite de la meute dorée est agenouillée près de la tombe. Ses mains recouvrent son visage et elle sanglote. Elle porte les mêmes vêtements saxons et un **jet réussi en "Reconnaître"** permet aux personnages d'être certains qu'il s'agit d'une version rajeunie de Dame Gytha. A quelques mètres de là, debout, fièrement dressé sur ses jambes solidement planté dans le sol se tient un guerrier saxon menaçant, immobile et silencieux, les yeux vides et le visage cendreau. Un **jet en "Reconnaître"** à **+5** permettra aux personnages d'identifier le chef des saxons qui les ont attaqués lors de leur arrivée à Saxemore. Il s'agit en fait du plus jeune frère d'Aelfred et du dernier survivant de sa famille. La piste des lévriers l'a conduit à cet endroit (il est en fait passé par l'Autre Monde sans le savoir). Le spectre de son frère s'est d'une certaine manière incarné en lui et combatta tous les intrus afin de les chasser de l'endroit où repose son âme tourmentée. Il ignore

la faim, la douleur (et donc l'inconscience) et la fatigue. Habité par une énergie surnaturelle, il est difficile à vaincre, même en additionnant la force de plusieurs chevaliers. L'important est toutefois de parvenir jusqu'à la tombe, il suffit donc de le neutraliser, de l'immobiliser ou de le contourner. Il ne poursuivra pas ses adversaires au-delà de la clairière.

## Le saxon possédé

Chef saxon

Caractéristiques : TAI 18, DEX 12, FOR 16, CON 16, APP 10, dégâts 6D6, Vitesse 2, Points de Vie 34  
Blessure grave 16, Inconscience 9.

Armure 6 (cuir)

Attaques : Hache 18, Epée 18, Lance 16, Equitation 7.

## LA VISION FAËRIQUE

La demoiselle sanglote jusqu'à ce qu'un personnage s'approche très près d'elle. Alors brusquement, elle se redresse, ôte les mains de son visage et laisse apparaître une face reptilienne, hideuse, verdâtre et grimaçante (**jet en "Valeureux"** pour ne pas fuir). Elle pousse un cri inhumain, puis son visage se transforme, devient celui de Gytha mais rajeuni et déformé par une expression de méchanceté surnaturelle. Enfin, elle se flétrit et se décompose en un tour de main et ne reste bientôt qu'un nuage de poussière rapidement dispersé par un courant d'air. C'est un spectacle terrifiant et les personnages qui assistent à la scène doivent réussir un **jet en "Réfléchi"** ou acquérir un Trait dirigé Méfiant (créature faërique) à +5.

Avec un peu de perspicacité ou un **jet réussi en "Religion Païenne"** ou en **"réfléchi"**, les personnages pourront deviner le caractère symbolique de l'événement : la créature est en réalité une matérialisation de la haine d'Aelfred à l'égard de Gytha, vue comme une source de méchanceté et de perfidie.

## LA TOMBE

Si d'une manière ou d'une autre, les personnages sont parvenus jusqu'à la tombe malgré son gardien, ils pourront l'observer de plus près. La terre retournée est encore fraîche comme si Aelfred venait d'être enterré. Cela devrait leur donner quelques indices sur

la magie qui est à l'œuvre en cet endroit. Un **jet réussi en "Religion païenne"** permet aux personnages de se souvenir de la symbolique du frêne. Déterrer le cadavre d'Aelfred entraîne une croix en **"Pragmatique"** (c'est un acte que la morale chrétienne comme païenne réprouve). Les personnages découvrent alors son corps parfaitement conservé. Il semble endormi mais les traits de son visage expriment une profonde tristesse. Le transporter ou le brûler n'a absolument aucun effet sur le spectre, désormais animé d'une "vie" propre. Détruire le frêne est également inefficace. Si le chef saxon est vaincu, il ne pourra être interrogé car il est plongé dans un profond coma dont seul le départ du spectre peut le sortir. Aux branches du frêne est pendu un magnifique cor saxon en ivoire ouvragé décoré d'or. Il s'agit d'un cor enchanté permettant d'appeler la meute dorée.

## QUE FAIRE ?

Si les personnages cherchent à mettre fin à la malédiction de Gytha, dont l'état dépressif s'accroît de jour en jour, et lui révèle l'existence du spectre, elle n'en concevra que d'avantage de pitié à son égard : *"Il doit vivre éternellement avec l'idée que je ne l'aime pas, alors qu'il est le seul homme que j'ai jamais aimé ! Son sort est pire que le mien..."*

Supprimer la haine du spectre à son égard n'est possible qu'en annulant l'événement qui en est à l'origine, c'est-à-dire son rejet des lévriers symbolisant l'amour que lui portait Aelfred. Il faut donc amener la meute dorée à Gytha pour que celle-ci l'accepte enfin comme présent et preuve d'amour. Cela implique de retrouver les lévriers. Ce qui ne sera pas difficile puisqu'il suffit que les personnages sonnent du cor pour que la meute dorée apparaisse aux portes du château provoquant l'ébahissement de ses occupants.

## DÉNOUEMENT

Une fois devant les portes du château, les lévriers s'immobilisent et se mettent à aboyer. Bientôt, Gytha, pâle et intriguée, suivie de toute la population du château s'approche de la meute. Sir Urien, sauf si cela ne cadre pas avec les actions des personnages est présent, en retrait. Son regard fou est fixé sur la meute. Gytha s'approche des lévriers qui l'entourent en jappant et en sautant. Elle s'agenouille au milieu d'eux en souriant, rajeunissant à vue d'œil, puis sou-

dain, elle tombe à terre, inerte, et son corps s'évanouit comme un soupir. Les chiens disparaissent de la même manière, à l'exception d'un lévrier qui reste pendu aux basques du porteur du Cor... Urien pousse un cri déchirant puis au bout de quelques minutes retourne au château, suivi par son écuyer. Un peu plus tard, ils font leurs adieux devant une assemblée silencieuse. Ayant définitivement perdu sa femme et son honneur, le chevalier décide de se retirer des affaires du monde pour mener une vie de chevalier errant. Il laisse la propriété de Saxemore à sa fille Herulu comme dot qui dans son désarroi ne pourra manquer de se tourner vers un des personnages s'il a noué un Amor envers elle ou à défaut celui dont le trait "Honneur" est le plus élevée. Si quelqu'un à la curiosité d'aller sur la tombe dans le bois hanté, il découvre qu'elle est maintenant couverte d'une pierre portant gravée en lettres d'or runiques les noms entrelacés d'Aelfred et de Gytha. Quand au chef saxon, il a repris ses esprits et s'est prestement enfui.

**Gloire pour avoir ramené la paix à Saxemore 50 points.**

## LE LÉVRIER D'OR

Créature faërique, il est d'une beauté, d'une intelligence et d'une qualité exceptionnelle. Magnifique lévrier au pelage d'or, il vaut au bas mot 50£, mais n'a pas de prix pour un amateur. Symbole d'un Amor perdu et de la fidélité, il disparaîtra si son propriétaire l'utilise de façon discourtoise (participation à des courses de lévriers pour de l'argent...) ou s'il le vend. Par contre si son maître possède un Amor ou en noue un, le lévrier par sa simple présence charmera la douce amie du chevalier et saura attiser sa flamme (-1 en résistance chaque année). De plus sa simple possession vaudra à son maître 50 points de gloire à la phase hivernale. Par ailleurs le cor d'or et d'ivoire d'une valeur de 2£ (mais qu'il ne viendrait pas à l'idée de vendre, à un propriétaire gardant le lévrier) permet de faire apparaître le lévrier aux cotés de son maître où qu'il se trouve. Le lévrier ne peut mourir tant que l'Amor de son maître n'a pas été trahis par une infidélité de sa part ou de celle de sa bien aimée. Il devient alors un chien noir faërique qui traque l'infidèle jusqu'à la mort.

TAI 10, DEX 25, FOR 10, CON 14, Vitesse 9, Dégâts 3D6, Guérison 3, Points de Vie 24, Blessure

Grave 14, Inconscience 7, Chute 10, Armure 5, Attaques : Morsure 10.

## ANECDOTES (SI LES PERSONNAGES TENTENT D'ACCOMPLIR QUELQUES AVENTURES LIÉES À LA FORÊT)

### "Le Blanc Cerf"

Il existe effectivement dans la forêt Perdue un Blanc cerf et deux Blanches Biches qui n'ont rien à voir les uns avec les autres. Les Blanches Biches donneront lieu à un scénario plus tardif et ne peuvent être croisées à ce moment par les personnages. Le Blanc Cerf hante la forêt perdue comme il hante toutes les forêts de Bretagne. Le chasser demande un **jet en "Chasse" avec un malus de -5** qui ne peut être tenté qu'une fois par jour. Un **jet réussi** permet de trouver sa trace mais elle est trop ancienne pour être suivie. Une **réussite critique** permet d'apercevoir le Blanc Cerf et de lui donner la chasse. Il faut pour cela réussir un **jet en "Equitation" puis un jet en "Vigilance"**. En cas d'échec à l'un ou l'autre jet, le personnage perd la piste du Blanc Cerf. En cas de réussite, il doit refaire les **jets avec un malus de -5**. En cas d'échec à l'un ou l'autre jet, le personnage perd la piste du Blanc Cerf mais la traque de ce dernier l'a amené en un lieu magique de la forêt (la chapelle de la messe fantôme ou les cercles de la reine endormie). En cas de réussite, il accule le Blanc cerf et peut le combattre.

TAI 20, DEX 25, FOR 25, CON 20, Vitesse 9, Dégâts 5D6, Guérison 5, Points de Vie 40, Blessure Grave 20, Inconscience 10, Chute 20, Armure 10, Esquive : 20, Modificateur pour valeureux : 0, Gloire pour le tuer : 50, Attaques : Charge 18 (+2D6 aux dégâts), coup de bois 15, sabot 15.

Le Cerf Blanc cherche à fuir et non à combattre, s'il est acculé, il portera un seul et unique coup et tentera de fuir. Pour pouvoir le frapper pour la première fois, le personnage doit réussir un **jet en "Pragmatique"** ou laisser fuir ce messenger des dieux anciens. S'il est blessé à mort, il poussera un dernier cri poignant et son adversaire devra réussir un **jet en "Cruel"** pour l'achever ou le laissera s'enfuir. Le tuer apporte une croix en Pragmatique et Cruel. Si le Blanc Cerf est tué, il disparaît et ne laisse à sa place que sa peau blanche et immaculée. L'exposer dans son château attire à son propriétaire 5 points de

Gloire par an et un bonus de +1 à ses jets de vieillissement et de perte de caractéristiques.

**Gloire pour avoir chassé le Blanc Cerf : 25 points, Gloire pour l'avoir frappé : 50 points, Gloire pour l'avoir tué : 100 points.**

## "La messe fantôme"

Les personnages, s'ils la cherchent ou s'ils tombent dessus en pourchassant le blanc cerf, aperçoivent au milieu d'une clairière paisible, une vaste chapelle en ruine à ciel ouvert dont la nef est couverte de débris et l'autel de poussières. En dehors de la nuit de Noël, il n'y a rien à voir ici que la nature sauvage. Mais le soir de Noël quiconque s'en approche voit la chapelle dans la splendeur de sa gloire passée. Au loin ce n'est plus la forêt mais un riche village et ses terres fertiles et prospères qui apparaissent au regard. La chapelle illuminée par des milliers de cierges et aussi intacte que le jour de son inauguration abrite des centaines de spectres mornes et pâles au silence morbide. Devant la congrégation spectrale, le fantôme d'un prêtre bedonnant à la triste figure officie une messe.

Tout personnage chrétien assistant à la messe se verra appeler à communier au moment opportun. Tous les spectres se tournent alors vers lui dans un silence glaçant. S'il communique, les spectres dans un souffle de soulagement s'élèvent vers le ciel dans une lueur céleste. Le personnage semblera entendre dans le lointain une musique céleste avant de se retrouver seul dans la chapelle en ruine un soir d'hiver. Il gagne une **croix en "Pieux" et en "Religion Chrétienne"**. S'il refuse de communier, les spectres pousseront un soupir plaintif et disparaîtront, laissant le personnage seul dans la neige au milieu des ruines de la chapelle.

Si le personnage est païen et assiste à la messe, les spectres au moment de la communion le regarderont avec ce qu'il percevra comme un sentiment de colère et de rancune. Il désirera alors sortir de la chapelle auquel cas, il se retrouvera seul dans ses ruines. Mais s'il choisit de rester, les spectres pousseront un soupir de lassitude et disparaîtront. S'il choisit de communier (**jet réussi en "Religion Chrétienne"**), le prêtre lorsqu'il approchera se transformera en un spectre vengeur au faciès démoniaque qui se jettera sur lui et disparaîtra à son contact. Il devra réussir un **jet en "Valeureux" à -5** ou acquérir la **"Peur des Spectres" à 2D6+3**. Il se réveillera également dans la chapelle en ruine.

**Gloire pour avoir assisté à la messe 10 points, Gloire pour avoir communiqué 50 points.**

## "Le Manoir disparu"

Ce manoir disparu est celui du père des Blanches Biches, il fera l'objet d'un scénario ultérieur et ne peut être trouvé à cette étape de l'aventure.

## "La Reine endormie"

Dans une clairière au plus profond de la forêt se trouve un vaste menhir de près de cinq mètres de haut. Épargné par le temps, il semble briller d'une lueur spectrale. Autours de lui, plusieurs centaines de pierres levées de différentes tailles sont réparties en cercles concentriques. Recouvertes par la végétation, elles sont difficiles à repérer. Pour compter les pierres, il faut réussir un **jet en "Vigilance" ou en "Chasse"**, puis réussir un **jet en "Gestion"** pour garder le compte juste. Il faut réitérer deux fois cette action ce qui prend presque une journée entière. Si le personnage échoue à un moment ou à un autre à ses jets, il se retrouve perdu dans la forêt à force de s'être éloigné à la recherche de pierres perdues. Si le personnage réussit ses jets à deux reprises, dans un halo lumineux, la pierre centrale disparaît, laissant la place à une jeune femme de grande beauté portant des vêtements et des bijoux primitifs. Tout autour d'elle, dans la forêt toutes les pierres se transforment en hommes, femmes et enfants primitifs portant sur eux leurs maigres possessions.

La reine endormie s'approche alors du personnage et s'inclinant devant lui le remercie de son aide dans un parler archaïque : **" Merci ô envoyé des Dieux, moi Aliéna reine des Atrebatés, te remercie de m'avoir délivré moi et mon peuple de la colère de nos ennemis. Je suis maintenant tienne et nous te serviront jusqu'à la mort"**.

Dans un bruissement tous les individus apparus en même temps que la Reine s'agenouillent devant le personnage. Si ce dernier est déjà marié, la Reine semble troublée et peinée par la situation puis lui remet un coffre contenant 15£ de bijoux anciens et disparaît avec son peuple dans les profondeurs de la forêt à la recherche du royaume des Faës pour s'y réfugier. Si le personnage essaye de les empêcher ou de les convaincre de rester, à lui de trouver les mots justes. Si le personnage n'est pas marié, la reine le suivra désormais partout jusqu'à ce qu'il l'épouse et lui donne un foyer pour elle et son peuple (+2 en



POP au fief concerné, +5 en Loyauté seigneur du fief).

**Aliéna** Femme Kymrique, païenne, âge 23.

Gloire : 2.000.

Caractéristiques : TAI 11, DEX 16, FOR 12, CON 16, APP 21.

Traits : Energique 18, Luxurieuse 18, Généreuse 17, Sincère 18, Fier 19, Généreuse 17, Pieuse 16.

Passions : Amour Famille 25, Loyauté (peuple) 21  
Hospitalité 18, Honneur 10, Haine (Romains) 16  
Haine (Jules César) 19.

Compétences : Séduction 19, Danse 18, Chirurgie 15, Premiers soins 15, Eloquence 15, Chant 14, Chasse 14, dague 14, Épée 12, Lance 12, Hache 7, Arc 5.

Caractéristique familiale : Guerrière née (+5 en Épée, Lance, Dague, Hache et Arc) Dot : 30£.

*Remarque* : Aliéna était la fille d'un roi de la tribu des Atrebates qui combattait l'invasion romaine menée par Jules César en 50 avant Jésus Christ. Son père, ses frères et la plupart des guerriers de son peuple moururent lors de la bataille finale qui les opposa aux légions romaines. Devenue reine de son peuple ou de ce qui en restait, elle fuit avec eux dans les bois et en appela à la protection des dieux païens tandis que les romains pillaient et saccageaient leurs terres. C'est ainsi que les dieux l'entendirent et les pétrifièrent pour les protéger de leurs ennemis. Belle et in-

telligente, elle sera une épouse dévouée et fidèle mais un peu sauvage et qui n'oubliera jamais sa haine des romains ! A noter que dans sa gestion du fief, elle privilégiera toujours les membres de son peuple qu'en reine celte elle considère plus comme des membres de sa famille que comme de simples sujets. Le personnage devenu son époux devra prendre cela en compte lorsque les autres paysans se plaindront de leur régime de faveur ou lorsque ces nouveaux "sujets" lui parleront avec familiarité ou squatteront son manoir... Sa dot est constituée de bijoux en or cachés par sa famille avant l'attaque des romains.

**Apparence** : Athlétique et sculpturale, Aliéna est le symbole même de la Diane Chasserresse aux formes féminine, à l'allure sportive et martiale et au visage magnifique mais dur et sévère. Elle porte de longs cheveux châtain liés en une natte épaisse.

**Secret** : Si elle épouse un personnage ou si l'un d'eux l'interrogent sur les romains, elle pourra leur parler de l'épée de Jules César, "Mort Jaune" (Galbinus Mori en latin), une épée à la lame d'or qui causa la perte de Boudicca, la reine des Icènes en la faisant tomber amoureuse de son ennemi et trahir ses alliés, faisant de son peuple les serviteurs de Rome. Aliéna ignore tout de la révolte de Boudicca qui eu lieu en 60, 10 ans après sa transformation en pierre. Elle pourra confirmer aux personnages que le porteur de l'épée de César a le pouvoir de plier les femmes à sa volonté.

**Gloire pour avoir réveillé la reine et son peuple 25 points Gloire pour l'avoir épousé 100 points.**