

Le tournoi de Logres

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 33, PRINTEMPS 546

Ce 33e scénario de la Campagne "Le Crépuscule du roi de l'été" se passe durant le printemps 546. Les personnages vont avoir l'occasion de participer au tournoi de Logres, le plus grand et le plus prestigieux de Bretagne. A cette occasion, ils vont non seulement devoir briller aux jeux de la joute mais survivre aux intrigues et aux jeux de l'Amor...



Avec la venue du printemps, comme le Roi Arthur l'avait décidé, comme chaque année désormais, un grand tournoi est organisé à Logres. La plupart des vassaux du roi Arthur et de célèbres chevaliers étrangers sont présents. Les chevaliers étrangers compte tenu de la réputation du tournoi sont presque aussi nombreux que les chevaliers bretons... Il s'agit d'un grand tournoi, sans doute le plus grand type de tournoi auquel les personnages pourront assister. Il rassemble plusieurs centaines de chevaliers de Bretagne et de pays aussi lointains qu'étrangers.

EXPOSITION AUX FENÊTRES

L'exposition aux fenêtres se réfère à la coutume voulant que l'on pendre les bannières et les écus des différents participants aux fenêtres des auberges où ils sont logés. C'est effectivement le cas pour les tournois ayant lieu dans les grandes villes comme Londres, Camelot, Norwich ou Eburacum qui sont les plus grandes villes de Bretagne mais même ici, il n'y a pas assez de place pour tous les participants et la plupart d'entre eux doivent camper dans des champs aux abords des lices et placer leurs écus sur des poteaux...

L'exposition des armes est très règlementée, si tous les participants peuvent exposer leur écu, seuls les chefs d'équipe peuvent exposer leur bannière et tout chevalier d'un rang inférieur au banneret (Chevalier ayant droit de porter une bannière, c'est-à-dire de commander plusieurs chevaliers) se présentant comme chef d'équipe devra être capable d'assumer ce geste d'orgueil !

Les règles de l'héraldique permettent de savoir qui participe et quels sont les chefs d'équipe alors que les règles de tournoi permettent de savoir qui recherche des chevaliers pour son équipe.

TOUR DES HEAUMES

Lors du tour des heaumes, tous les chevaliers doivent montrer leurs heaumes et cimiers. Les juges examinent tout le monde, cherchant à identifier les chevaliers indignes de monter en lice. Beaucoup de chevaliers profitent de la longue attente due au tour des heaumes pour discuter avec leurs amis, éprouver la résolution de leurs futurs adversaires et séduire les dames venues voir la présentation.

Les personnages rencontrent un chevalier étranger qui place son heaume juste après les leurs ou plutôt il aurait dû mais au lieu de cela, il garde son heaume

solidement vissé sur le crâne et laisse vide le coussin devant lui.

Avec un **jet** en **Héraldique** réussis : les armoiries de Sir Heaumé, sont un heaume similaire au sien en acier sur fond vert. C'est visiblement un blason d'emprunt.

Avec un **jet** en **Connaissance des Gens** ou en **Reconnaître** (+3) réussi : le chevalier Heaumé est réputé venir d'Anglia et connu pour ses exploits dans cette partie de Logres.

Si les personnages ont au moins tenté de conserver une conduite honorable (**Honneur** supérieur à 7), les juges passent sur leur cas sans trop de commentaires. Si l'honneur d'un chevalier est de 16 ou plus, les juges s'arrêtent pour l'accueillir chaleureusement et expriment leur plaisir de le voir participer au tournoi. Si l'honneur d'un chevalier est de 6 ou moins, les juges l'interrogent avec attention sur sa valeur. Si le chevalier sait se défendre.

Le personnage procède alors un **jet** en **Honneur**. Si c'est réussi, il lance un **jet** en **Eloquence** pour convaincre les juges.

Si critique, +5 au **jet** d'**Eloquence**, si échec, **jet** d'**Eloquence** à -5 et si catastrophe, jet à -10. Une réussite au **jet** d'**Eloquence** indique que les juges acceptent de le laisser participer, un échec signifie son exclusion du tournoi.

Après avoir discuté du cas des personnages, les juges examinent l'étrange chevalier heaumé qui dit demander l'anonymat et désire être appelé "Chevalier heaumé". Les personnages pourront remarquer que Sir Jurlose, un des juges qu'ils commencent à bien connaître entame un débat sur le cas de cet étrange Sir et s'énervent avec eux à voix basse jusqu'à ce qu'ils semblent arriver à un accord.

C'est alors que le juge en chef s'avance avec son bâton et annonce :

"Nous jugeons de droit et de juste rang, désignés par le bon roi Arthur, hôte de ce tournoi. Vous êtes accusé de désobéir aux règles communes et traditionnelles des tournois, comprises par tous les chevaliers. Vous devez présenter votre heaume et paraître le chef nu ou à défaut si vous désirez conserver votre identité secrète comme cela a été autorisé en ces lieux à plusieurs reprises par le Roi Arthur, présentez un autre heaume portant vos armoiries..."

Sir Heaumé reste muet un instant puis d'une magnifique voix de basse répond :

"J'en suis fort désolé messires mais ce heaume a été fait sur mesure et je ne puis m'en défaire mais je peux exposer en son lieu et place un autre heaume portant mes armoiries."

Les juges rediscutent de sa proposition un instant puis le juge en chef reprend la parole :

"Bien à condition que le heaume présenté soit identique au votre, nous acceptons votre candidature. Cependant comme tout les chevaliers désirant garder l'anonymat, vous devez nous jurer ne pas être un chevalier félon ou indigne et nous présenter un garant de votre réputation."

Jet réussi en Honneur : le garant sera responsable des actes du Chevalier heaumé durant tout le tournoi, il acquerra une partie de sa gloire mais surtout connaîtra grand déshonneur si ce dernier s'avère être un chevalier félon ou indigne ou pire un ennemi d'Arthur...

Si l'un des personnages s'avance pour aider le Chevalier heaumé, il faut convaincre les juges que la réputation du Chevalier heaumé soit sans tâche alors que Sir Jurlose qui revendique de venir lui aussi d'une région proche (Essex) affirme ne jamais avoir entendu parler de ce chevalier.

jet d'opposition : **Intrigue** ou **Eloquence**, +1 par 1000 points de gloire et +1 par autre chevalier qui soutient le Chevalier heaumé) qu'il faut opposer au score de 20 de l'**Eloquence** de Jurlose.

Si le jet est réussi, malgré l'avis de Sir Jurlose, les juges permettent au Chevalier heaumé de participer. Si c'est un échec, il n'est pas autorisé à participer.

Les chevaliers qui ont pris la défense du Chevalier heaumé gagnent une croix en **Juste** s'ils le connaissent effectivement de réputation et une croix en **Honneur** dans le cas contraire. Tout chevalier qui a intercédé en sa faveur gagne la gratitude du Chevalier heaumé qui offre aux personnages de rejoindre leur équipe s'ils en ont une ou de les assister à l'avenir en quoi que ce soit.

Suivant les actes des personnages, Sir Jurlose peut les prendre un peu plus en grippe et il saisira la moindre occasion durant le tournoi de juger en leur défaveur et il les suivra dans la mêlée pour leur faire subir son courroux, son irritation contre eux (Méfiant) commençant à se transformer en aversion (Haïne).

Sir Heaumé pendant le tournoi se montrera plus qu'honorable et l'avoir parrainé apportera *15 points de Gloire* supplémentaire aux personnages s'en vantant (et une croix en **Fier**).

Mais après une nouvelle victoire en joute, il s'approchera des gradins où la noblesse apprécie le spectacle et restera un long moment en contemplation et nul parmi les spectateurs ne devinera de qui en raison de son heaume.

Finalement repris à l'ordre par les hérauts, il déclarera forfait et quittera la lice pour ne plus reparaitre. Cependant si les personnages se renseignent, ils apprendront sur un **jet** réussis en **Intrigues** que son écuyer a été vu à plusieurs reprises, se renseignant sur la famille du seigneur Owain de Corwin en Silchester. Une réussite critique permettra de savoir que ce vieux chevalier, vassal du Duc de Silchester possède un manoir à l'orée de la Forêt Perdue. Il est venu assister au tournoi avec sa petite-fille dont les parents sont morts tués par des brigands l'hiver dernier.

Gloire : 10 points pour avoir convaincu les juges d'accepter le chevalier Heaumé.

A noter que lors du tour des Heaumes plusieurs chevaliers soudoyés ont été refusés et chassés de la cour.

Le chevalier Heaumé

Chevalier Kymrique, païen, âge : 28 ans

TAI 13, DEX 12, FOR 14, CON 17, APP ?

Traits : Valeureux 17, Fier 16, Indulgent 14, Miséricordieux 14

Passions : Loyauté (pendragon) 14, Amour (Eleri) 29

Points de Vie 30, dégâts : 5D6, Inconscience 8

Compétences : Epée 18, Lance 18, Equitation 16, Tournoi 13

Gloire : 2 900

Remarque : toujours couvert d'un Heaume de joute, le chevalier Heaumé préserve son anonymat mais se montre en tout point un chevalier valeureux et courtois.

BANQUET DE BIENVENUE

La grande salle de banquet de Camelot peut accueillir jusqu'à 1 000 chevaliers et leurs dames, c'est la plus grande de Bretagne ! Et malgré cela, les écuyers

et les serviteurs ont la place de s'asseoir et de circuler derrière les tables.

Une invitation au festin nécessite des contacts, à moins qu'un chevalier n'en défie un autre pour gagner sa place à table. Le simple fait de participer à ce banquet rapporte *5 points de gloire* car il y a plus de chevaliers participants au tournoi que de places assises (800). Cela changera vraisemblablement les années prochaines mais pour cette troisième édition, le Roi Arthur qui avait pourtant doublé le nombre de place depuis la première édition a été surpris par le nombre de chevalier étrangers venus participer...

Le banquet commence juste avant midi et se clôture dans la soirée et est un défilé ininterrompu de plats et d'animations (contes, tours, chants, poésies...). C'est l'occasion pendant la durée de cet événement de chercher à rencontrer du monde, à se faire de nouveaux contacts et si les personnages ne le font pas, des chevaliers viendront spontanément au devant d'eux ! Il peut arriver que de puissants personnages ou des chevaliers de la Table Ronde les interrogent sur leur loyauté envers Arthur ou sur une des vertus courtoises (Energique, Généreux, Miséricordieux, Juste, Modeste et Valeureux).

Les chevaliers s'ils veulent tenter de divertir la salle par leurs talents ou en contant leur exploits devront pour cela convaincre le héraut de la cour (opposition entre le talent choisi et le trait **Réfléchi** à 16 du héraut). En cas de réussite critique, le personnage est mis au cœur de la salle à portée de voix du Roi Arthur et de ses proches, la gloire remportée est alors doublée.

Gloire : 20 points pour avoir divertit l'assemblée.

Lors du banquet, le Roi Arthur par la voix de ses hérauts salue la noble assemblée et souhaite la bienvenue aux plus prestigieux de ses invités.

LA PARADE DES PRIX

Les écuyers du Roi Arthur et de Sir Keu présentent à la fin du banquet les prix du tournoi :

- Prix de la joute. Un très beau cheval de caractère de la race la plus rare et la plus coûteuse du moment (valeur environ 20£) ;
- Prix du vainqueur des défis. Une lance ouvragée bénie par le Vicaire de Bretagne (valeur 6£) ;
- Prix de la mêlée. Une tapisserie représentant le

tournoi avec possibilité d'ajouter les armoiries du vainqueur (valeur 8£).

Enfin le prix particulier destiné au vainqueur du tournoi de Logres. Ce sont les "lauriers de Logres" qui sont présentés sur un coussin par une suivante de la Reine. Ce sont des feuilles de lauriers tressés d'émail, d'or et d'émeraudes (valeur 15£).

La valeur des prix n'est indiqué qu'à titre indicatif car tout vainqueur qui s'en dessaisirait contre de la vile monnaie perdrait **50 points de Gloire** et 1 point d'**Honneur** (une seule fois si plusieurs prix).

LES DÉFIS EN JOUTE

Cette parade terminée, tout chevalier étranger doit défier un chevalier de Logres pour le premier tour de joute. Certains ont des hérauts qui prennent la parole, d'autres des écuyers qui portent leur défi à l'autre chevalier.

Après que les chevaliers les plus célèbres aient lancé leur défi, cela prend des heures, et ce n'est plus très bien organisé. Les chevaliers étrangers se promènent dans la salle, demandant parfois aux chevaliers s'ils ont déjà été défiés. Certains parlent mal Kymriques, d'autres pas du tout. Chacun sait quel membre a défié tel ou tel membre de la Table Ronde, ou tel chevalier célèbre, mais lorsque les défis décroissent en notoriété, les choses deviennent moins claires.

Cet épisode peut être relativement humoristique lorsqu'un étranger parlant à peine kymrique va de chevalier en chevalier, cherchant un adversaire. Ou tragique lorsqu'un vieil ennemi des personnages profite de l'occasion pour les défier !

Si aucun chevalier n'est défié par les personnages ou ne vient les défier, utilisez la table ci-dessous.

Modificateurs

-1	Pas d'écuyer
-1	Portant des vêtements valant 1£ ou moins
-1	Trait Modeste supérieur à 15
+1	Par 1 000 points de gloire
+1	Par £ de valeur des vêtements au-delà de 1£
+1	Par écuyer au-delà du premier
+1	Pour être assis dans la salle si tous n'y sont pas
+1	Trait Fier supérieur à 15

+5	Pour être assis à la table d'honneur
+3	Pour être chevalier de la Table Ronde
+2	Pour être compagnon du Roi

Table des adversaires au premier tour

0 ou -	Il ne reste aucun étranger, affrontez un jeune chevalier de Logres.
1 à 3	Un chevalier ordinaire vous défie.
1 à 4	Un jeune chevalier, fils d'un chevalier extraordinaire étranger vous défie.
5 à 6	Un chevalier notable mais couard vous défie dans l'espoir d'une victoire facile.
7 à 8	Un chevalier notable franc vous défie.
9 à 10	Un chevalier cornique de gloire et de qualité équivalente vous défie.
11 à 12	Un chevalier de Logres de gloire et de qualité équivalente vous défie.
13	Un célèbre chevalier irlandais vous défie.
14	Un célèbre chevalier saxon vous défie.
15	Un chevalier notable de Logres éprouvant un Amor 20 pour sa dame de cherche l'inspiration en vous défiant.
16	Un chevalier occitan (Equitation 20) vous propose de jouter.
17	Un chevalier extraordinaire étranger vous défie.
18	Un chevalier ordinaire, lointain parent, vous défie.
19	Un chevalier gardant son identité secrète vous défie.
20	Un membre de la Table Ronde vous défie.

Lorsque tous les chevaliers étrangers ont défié leurs homologues de Logres, il reste encore quelques chevaliers étrangers sans adversaires ce qui mécontente le Roi Arthur qui craint de perdre la face en ne pouvant satisfaire la demande. Certains chevaliers de la Table Ronde honorent alors leurs adversaires moins prestigieux en les défiant, prenant chacun plusieurs défis dans la journée. Le roi retrouve alors le sourire !

ANECDOTE 1 : "LA FAUSSE ROSE DO-RÉE"

A la cour, deux visiteurs font particulièrement sensation, il s'agit d'un frère et d'une sœur, Sir Ethil de Cruaich et Damoiselle Flann. Typiquement irlandais et jumeaux, ces deux jeunes gens à la beauté androgyne sont les enfants et héritiers du nouveau seigneur de la forteresse de Cruaich, Sir Cenn.

Ce chef de guerre irlandais à la réputation sulfureuse a conquis ce château de Silchester et les terres environnantes lors de la chute des fils du Duc Ulfus en 524 et depuis il y rassemble une véritable colonie irlandaise aux portes de Camelot, tirant leurs richesses de leur commerce avec leur parenté de l'île d'Irlande mais surtout de leurs pillages en toute impunité des terres voisines et de leurs activités de compagnies mercenaires au service des nobles de Silchester.

Jet réussi en Intrigues : Sir Cenn est réputé entretenir une haine farouche envers Sir Kurgan, le chevalier aux Corbeaux qui aurait enlevé et tué sa femme il y a des années de cela. Il ne serait venu en Bretagne que pour assouvir sa vengeance.

Jet réussi en Héraldique : le fort de Cruaich se nommait auparavant "Bloodspin" et était aux mains d'une sorcière. Sir Cenn l'a renommé après s'en être emparé et avoir tué la sorcière.

Jet réussi en Connaissance des Faës : la Sorcière de Bloodspin était une Faë chassée de l'Autre Monde pour avoir volé une rose du jardin de la Reine des Faës pour rendre immortel son amant mortel. Mais l'immortalité transforma ce dernier en monstre et la Faë devint peu à peu sorcière en satisfaisant par amour les appétits monstrueux de la Bête.

Les deux jeunes gens sont particulièrement attirants, roux, la peau très pâle et les yeux verts. Très doué pour les arts et doté d'une voix magnifique, Ethil est un des bardes les plus en vogue de l'île de Bretagne et est considéré comme pouvant rejoindre le panthéon des bardes célèbres.

Sa sœur moins douée pour les arts forme cependant un remarquable duo vocal avec lui, semblant le comprendre sans qu'un mot soit prononcé...

Sir Ethil de Cruaich

Chevalier irlandais, païen, âge 23

TAI 11, DEX 19, FOR 11, CON 12, APP 18

Traits : Impulsif 18, Fier 18, Complaisant 15, Luxurieux 15, Valeureux 14, Egoïste 13

Passions : Amour (Famille) 19

Compétences : Jouer de la harpe 25, de la flûte 24, du tambour 22, de tout autre instrument 18, Chant 18, Eloquence 18, Composition 18, Intrigues 12, Séduction 12

Caractéristique familiale : Voix magnifique (+10 en Chant et Eloquence)

Gloire : 3 400

Remarque : Ethil est un barde et irlandais ce qui fait de lui un personnage tout à la fois attachant et insupportable. Arrogant, vaniteux, fier à l'extrême et incapable de tenir sa langue ou son rang, il peut se montrer méchant et mesquin. Pourtant il est d'une loyauté indéfectible envers ses amis et sa famille et est parfois capable de geste d'une grande bonté d'âme. Son but est de devenir le plus célèbre barde de Bretagne, plus connu même que Taliessin !

Apparence : grand, roux, la peau pâle et les yeux verts, il possède des traits fins et une silhouette déliée qui lui donne une apparence androgyne des plus séduisante et troublante.

Dame Flann

Femme irlandaise, païenne, âge 23

TAI 11, DEX 19, FOR 11, CON 11, APP 22

Traits : Impulsif 18, Luxurieux 17, Fier 16

Passions : Amour (Famille) 19

Compétences : Chant 21, Eloquence 20, jouer de la harpe 16, Séduction 16

Caractéristique familiale : Voix magnifique (+10 en Chant et Eloquence)

Dot : 3 manoirs dépendant du château de Cruaich ; Bigbury, Lansam et Ethelnor.

Gloire : 1 400

Remarque : femme impulsive, joueuse et gaie, Flann ne vit que pour profiter de chaque instant. Jouant sur l'affection que lui porte son frère et son père, elle retarde depuis plusieurs années maintenant son mariage malgré le nombre croissant de soupirants qui se pressent à sa porte. Consciente des limitations que le mariage lui imposera, elle cherche à profiter encore un peu des plaisirs de la vie. Femme luxurieuse et charnelle, respectant profondément les croyances païennes, elle se montre très entreprenante et séduisante ce qui peut surprendre un chevalier chrétien.

Apparence : grande et belle rousse à la chevelure de flamme, sa peau laiteuse fait ressortir ses grands yeux verts qui reflètent toute la magie et les mystères des croyances celtes.

LA ROSE DORÉE

Assez rapidement, Dameselle Flann devrait avoir attiré l'attention de plusieurs personnages et commencer à leur faire miroiter ses faveurs. Il ne s'agit que d'un jeu qu'elle a ourdi avec son frère afin de se moquer de ces chevaliers si fiers et imbus d'eux-mêmes...

Après quelques temps, elle prendra ses soupirants à l'écart et leur confiera qu'il existe en Silchester une rose magique appelée la « rose dorée ». Si sa tige et ses racines sont du plus simple naturel, ses pétales sont d'or pur et sa magie rendrait toute chose romantique ! La légende veut qu'elle soit protégée par un bosquet magique et justement, elle sait de source sûre que le bosquet se trouve justement dans les bois couvrant les ruines d'une villa romaine se trouvant en dehors de Camelot et que le bosquet y apparaît chaque nuit lorsque la lune se lève. Si un de ses soupirants était assez courageux pour s'y rendre et lui rapporter la rose, elle lui offrirait un baiser !

Mais si le bosquet à la rose dorée existe bel et bien, il ne se trouve pas dans ces ruines. Par contre les téméraires qui s'y rendront tomberont dans le piège des deux irlandais et de leurs compagnons de cour et de moqueries...

LE PIÈGE

Lorsque les personnages se rendront dans les ruines, ils découvriront assez vite un bosquet fraîchement taillé dans les bois couvrant les vieilles pierres. Une ouverture sommaire a été taillée dans le feuillage et devant elle se tient un chevalier portant une armure rouillée et couverte de lierre (sir Ethil avec une armure grimée). D'une voix sépulcrale et difficilement reconnaissable, il enjoindra les personnages de repartir d'où ils sont car la Rose Dorée ne leur apportera que le malheur. Il tentera de les arrêter mais dès qu'il se rendra compte qu'ils sont plus forts, il se laissera vaincre et chutera au sol. Les **jets** pour reconnaître Sir Ethil ou la fausse nature de la rose ne devront être demandés que si les personnages se méfient ou expriment leur incrédulité...

Pour reconnaître Sir Ethil, il faut réussir un **jet** en **Pragmatique**, puis un **jet** en **Reconnaître** ou un **jet** en **Vigilance** à -10 pour deviner le reste des plaisantins cachés aux alentours (et qui ont eu tout le temps de parfaire leur camouflage). Auquel cas la farce s'arrête nette au grand déplaisir des comploteurs...

Si Ethil réussit à vaincre son premier adversaire, des rires surgiront des taillis et des dizaines de courtisans goguenards accompagnés de plusieurs damoiselles les suivront, se moquant de la crédulité des personnages.

Si Ethil est vaincu, il reste au sol, laissant les personnages avancer. Une fois dans le bosquet, ils apercevront une rose dorée (une vraie rose dont les pétales ont été recouverts de peinture dorée).

Si **jet** en **Méfiance** réussi, le personnage se doute que la rose dorée est une fausse rose mais pour s'en assurer, il s'en saisira.

Lorsqu'un des personnages prend en main la fausse rose, ils entendront le tonnerre tonné (les tambours des courtisans) et une voix d'outre-tombe les maudire pour ce qu'ils ont fait (Ethil). Une épaisse fumée âcre et piquante surgira alors du bosquet (un feu allumé par des complices) et les personnages devront faire un **jet** en **Valeureux** ou détalier comme des lapins.

Un **jet** réussi en **Méfiant** et en **Pragmatique** permet de détecter la supercherie et de rester affronter les moqueurs.

S'il reste et affronte la menace, des rires surgiront des taillis et des dizaines de courtisans goguenards accompagnés de plusieurs damoiselles les suivront, se moquant de la crédulité des personnages.

S'ils fuient, ils seront accueillis par les moqueries de la cour dès le lendemain matin, leurs tourmenteurs attendant qu'ils offrent la fausse rose à Dame Flann qui se moquera méchamment d'eux en leur faisant remarquer que seuls de vraies chevaliers et de véritables amoureux peuvent cueillir la vraie rose dorée et en riant elle rajoutera qu'elle a juré d'épouser tout homme la lui apportant... Quel dommage n'est ce pas ?

LA VRAIE ROSE DORÉE

Après cet événement malheureux, les personnages pourront apprendre que la vraie rose dorée a été découverte par Sir Cenn, le père des deux tourmenteurs après une longue quête en Irlande et qu'il séduisit leur mère, une princesse irlandaise grâce à sa magie. La rumeur veut qu'elle soit restée toujours fraîche jusqu'à la mort de la dame des mains de Sir Kurgan du Fort aux corbeaux. Sir Cenn aurait ensuite replantée la rose dorée quelque part dans les bois de ses terres de Cruaich où un bosquet serait magiquement apparu pour la protéger. Depuis nul ne l'a plus revu et même leur père a été incapable de retrouver le chemin du bosquet.

Gloire : -5 points pour avoir été victime de la plaisanterie, 0 pour avoir détecté le piège, -10 points pour avoir fui, -15 points pour avoir fui et ramené la fausse rose.

ANECDOTE 2 : "LE BARDE VENGEUR"

Zimrane "Voix d'Or", barde juif que les personnages ont déjà rencontré est tellement outré par les moqueries dont son victimes ses amis personnages qu'il décide de provoquer Ethil en duel bardique pour l'humilier à son tour...

Comme à son habitude, le barde est arrogant, jovial et optimiste et défie Ethil avec une verve et une fougue qui impressionne son auditoire, exigeant qu'en cas de défaite, il fasse des excuses publiques aux personnages monté sur un âne à chevaucher à l'envers, le tenant par la queue...

Il semble alors dominer totalement la situation. Mais avec un sourire mauvais, Ethil ravale sa colère visible et accepte alors le défi mais exige en retour qu'en cas de défaite Zimrane lui remette sa lyre. Un éclair de panique passe alors dans les yeux de Zimrane qui semble un instant vouloir renoncer au duel mais debout sur la scène, il semble reprendre confiance et accepte le défi mais avec une fougue éteinte et comme machinalement.

Durant les heures qui précèdent le défi, Zimrane n'acceptera pas l'aide des personnages et s'isolera, visiblement anxieux et mal à l'aise. Les personnages auront alors un mauvais pressentiment.

Ce dernier se vérifiera dans la soirée lorsque le duel artistique se transformera en une véritable exécution,

Ethil dominant largement Zimrane et lui infligeant une humiliation sans précédent. Le fait qu'en tant qu'offensé il ait choisi un style musical irlandais le favorisant ne change pas la déconvenue de Zimrane que les personnages récupèrent effondré et dépressif à la sortie de scène.

Avec un sourire Ethil récupérera la lyre de Zimrane et alors que ce dernier apathique semble ne pas réagir, parle de la jeter au feu ! Une lueur sauvage passe alors dans le regard du barde et il siffle entre ses dents : *"Fais-le, fais-moi plaisir, toi qui en aies le nouveau maître, déclenche sa colère..."*

Cependant Ethil semble se raviser et portant un regard étrange sur l'instrument s'éloigne en le grattant, ignorant ses compagnons, frustrés de ne pas le voir savourer plus avant sa victoire. Mais il est vrai que l'objet de sa moquerie est déjà à terre et sanglote pitoyablement dans un coin de la pièce tandis que les nobles gênés quittent la salle sans accorder d'attention au barde déchu...

Malgré toute l'attention des personnages Zimrane disparaîtra avec toutes ses affaires durant les heures qui suivent. Un domestique pourra dire aux personnages qu'il a dû vendre ses beaux vêtements et sa monture pour payer ses débiteurs et serait parti sur les routes vêtu comme un misérable !

Gloire : 5 points pour avoir assisté à la défaite de Zimrane.

Peu après la fin du tournoi, Sir Ethil de Cruaich, portant fièrement la lyre de Zimrane annoncera publiquement qu'il se lance dans la quête du Chant Sacré, quête entamé jadis par le célèbre barde et enchanteurs comme Merlin ou Taliessin. Sous les acclamations des manants et les salutations des nobles gens, embrassant de la main les dames, il s'éloignera dans un matin ensoleillé sur les routes de Bretagne, perché sur un superbe et coûteux palefroi blanc.

Si **jet** réussi en **Composition** ou en **Religion Païenne**, le personnage se souviendra que ce chant mythique est censé avoir été composé par les dieux celtes et offert aux hommes pour provoquer à loisir le rire, les larmes ou le sommeil.

Gloire : 5 points pour avoir assisté au départ d'Ethil de Cruaich.

ANECDOTE 3 : "JALOUSIE FÉMININE"

Après quelques jours, alors que le tournoi bat son plein, l'histoire de la Rose Dorée commence à faire le tour de Camelot. Finalement Lancelot lui-même par contrepoint à cette histoire offre à la Reine Guenièvre un bouquet de roses rares et odorantes visiblement d'origine faërique.

Aussitôt toutes les Damoiselles de la cour de laisser entendre qu'à défaut d'un bouquet, elles seraient charmées de se voir offrir ne fut-ce qu'une seule de ces fleurs faëriques. Fort heureusement Lancelot ne se cache pas de les avoir fort simplement cueillies dans un Pré enchanté non loin d'ici et de n'y avoir rencontré nul danger. Ce qui encouragea la plupart des derniers hésitants à se lancer à la poursuite des fleurs faëriques.

Un **jet** réussi en **Connaissance des Faës** permettra à un personnage de se douter que ce qui a semblé simple et inoffensif pour Sir Lancelot ne l'est sans doute pas pour tous et qu'il est possible que ne fut-ce que trouver ce pré est une aventure en elle-même...

Un **jet** réussi en **Intrigues** permettra au personnage de savoir que Lancelot a offert à la Reine un bouquet de rose améthyste.

Un **jet** réussi en **Romance** permettra au personnage de savoir que les roses améthyste signifient un esprit et un cœur calmes et posés. Il s'agit donc d'un amour fidèle qui dit que personne ne pourra détourner son cœur de vous.

Si les personnages ont un Amor pour une dame présente à la cour, cette dernière leur laissera entendre qu'une de ces fleurs la ravirait et la pousserait sans doute à regarder d'un œil plus clément leurs requêtes et attentions incessantes. Si l'un des personnages a un Amor pour Dame Adriana, il apprendra qu'elle n'a rien demandé à qui que ce soit ni laisser entendre aucun désir de fleurs. Mais qu'une profonde rivalité s'est installée entre elle et Dame Flann qui a laissé entendre que Dame Adriana *"a défaut d'être aussi jolie qu'elle avait au moins la gentillesse de se montrer assez ennuyeuse pour effaroucher ses prétendants avant qu'ils ne s'en rendent compte..."*

La rivalité entre ces deux damoiselles confine donc à la haine depuis que dame Adriana a fait savoir que Dame Flann *"avait de la chance d'être si jolie, cela permet-*

tait à ses prétendants de pouvoir au moins avoir la satisfaction de la regarder tandis qu'elle débitait platitudes sur platitudes".

Un **jet** réussi en **Intrigues** permet de savoir que Sir Aman d'Orford, un autre prétendant de Dame Adriana après une courte entrevue avec elle dans les jardins a commencé ses préparatifs pour partir en quête du Pré enchanté.

Cependant si un de ses prétendants parmi les personnages accoste dame Adriana et tâte le terrain sur la question, il comprendra que son désir le plus intime est de se voir offrir la Rose Dorée (entre autre afin que jamais Dame Flann ne l'ait, voir même que Dame Adriana en fasse don au pire chevalier qui soit, car *"Le saviez-vous cher ami, elle a fait la promesse d'épouser l'homme qui la lui offrira..."*).

Un **jet** réussi en **Romance** permettra cependant de deviner à travers ses propos qu'à défaut de Rose Dorée, une fleur faërique du Pré Enchanté la ravirait...

Sir Aman

Chevalier Kymrique, chrétien, âge 31

TAI 13, DEX 12, FOR 13, CON 15, APP 15

Traits : Fier 20, Rancunier 15, Valeureux 13, Réfléchi 14

Passions : Loyauté (Pendragon) 10, Amour (famille) 13, Haine (saxons) 14

Compétences : Equitation 20, Epée 19, Lance 17, Jeu 14, Romance 13, Courtoisie 13

Caractéristique familiale : Bon cavalier (+5 en équitation)

Gloire : 3 450

Remarque : âgé de 31 ans, il est connu pour son ambition et son titre sans valeur. En effet, le titre de comte d'Orford avait été donné par le Roi Arthur à Galegantes lorsqu'il commandait la forteresse royale d'Orford pour lui et ce titre n'est pas héréditaire mais lié à la charge de commandant de la garnison. Or lorsque Galegantes est devenu Duc d'Anglia en 531, il a confié le commandement de la garnison à son fils alors âgé de 16 ans qui devint comte mais ce transfert est plus que spécieux [2] d'un point de vue héraldique et seule la bienveillance d'Arthur a permis à Aman de conserver ce titre. Et elle ne durera que tant qu'il ne sera pas évident qu'il faillit à sa tâche de commandant. Or il est clair qu'il passe fort peu de temps à la tête de la forteresse. Il est connu pour son comportement méprisant et vaniteux.

Apparence : beau jeune homme au physique avenant et athlétique, Aman porte ses cheveux noir longs et en prends grand soin comme du petit bouc très à la mode auprès des chevaliers romantiques dont il ne fait pas partie !

Adriana

Femme Romaine, chrétienne, âge 19

TAI 12, DEX 17, FOR 11, CON 12, APP 20

Traits : Trompeur 18, Pragmatique 17, Fier 17, Généreuse 13

Passions : Amour Famille 20, Loyauté empereur 15, Loyauté cité des légions 14

Compétences : Industrie 18, Intrigues 16, Romance 15, Courtoisie 15

Caractéristique familiale : Doigts agiles (+10 en industrie)

Dot : la baronnie de Clare en Anglia et son château, 4 manoirs inféodés (Caddan, Apisbury, Bugh et Sicheston) et la ville de Sudbury.

Gloire : 2 450

Remarque : femme magnifique et sophistiquée, Adriana est avant tout une courtisane née pour qui les intrigues de la cour n'ont pas de secret et dont la langue acérée peut causer la mort publique d'un chevalier aussi bien que la lame d'un ennemi.

Apparence : très belle jeune femme à la beauté romaine classique. Peau mate, yeux noirs, nez droit et cheveux noirs et souples souvent enduits d'huiles précieuses.

TROUVER LE PRÉ ENCHANTÉ

Les indications de Lancelot étant fort claire, près d'une quinzaine de chevalier en plus des personnages pourront être rencontrés dans le fameux bois où ce dernier trouva le fameux pré...

En guise de bois, il s'agit en fait d'un simple bosquet qui apparaît au milieu des champs cultivés du village voisin et que l'on peut traverser en quelques instants. En ce début de printemps, la végétation et les arbres sont verts et foisonnants et la nature toute entière semble chanter la joie de vivre.

Peut-être est-ce pour cela que près d'une dizaine des chevaliers présents ont élevé tentes et feux de camp et après avoir cherché des heures voire des jours pour certain le fameux pré, ils se délassent maintenant en buvant, chantant et joutant pour passer le

temps. En effet comme l'expliquera l'un d'eux fort justement, soit le pré n'est pas là et si Lancelot les a envoyés sur une fausse piste il n'y a aucune chance que qui que ce soit ne trouve les fameuses roses, soit c'est bien là et depuis plus d'une journée que tout le monde cherche c'est qu'il faille des chevaliers aussi purs et parfaits que Lancelot pour le trouver...

Dans tous les cas, il y a peu de chance que quelqu'un de leur rang ramène une telle fleur et puisse leur faire honte auprès de leur Amor mais comme rentrer trop tôt laisserait entendre qu'ils n'ont pas assez cherché, ils passent un peu le temps avant de rentrer à Camelot. Peut-être les personnages connaissent-ils quelque uns de ces chevaliers en tant qu'ami, ennemi ou simple connaissance... Leurs réactions à leur retour ou à leurs invitations seront donc plus intéressantes encore !

Cependant quelques obstinés continuent à fouiller le bosquet. L'un soulève et repose toute les pierres et toutes les souches d'arbres comme s'il espérait trouver une entrée secrète. Un autre prie ardemment le seigneur avant de se remettre à chercher. Un troisième erre les yeux fermé en espérant sans doute passer dans l'Autre Monde par hasard. Le quatrième enfin reste planté au milieu de la seule source d'eau du bosquet, arguant que Lancelot a parlé d'une rivière traversant le pré et que cela ne peut qu'être métaphorique...

Bien entendu se moquer d'un de ces chevaliers entraîne de leur part un défi auquel les personnages devront répondre.

Par ailleurs, les chevaliers festoyant inviteront les personnages à se joindre à eux et chaque personnage devra réussir un **jet** dans son trait le plus faible parmi **Sobre** ou **Energique** ou se joindre à eux jusqu'à la fin de l'aventure à moins de réussir un **jet** en **Amor** pour la Dame à qui ils destinent la rose de leur quête.

Un personnage interrogeant un paysan qui de son champs observe avec curiosité tout ce remu-ménage apprendra que les paysans n'ont jamais rasé ce bosquet alors qu'il est au milieu de leur champs car jadis c'était un lieu de culte païen dédié à Bona Dea, la reine du Printemps.

Un personnage réussissant un **jet** en **Connaissance des Faës** obtiendra le même résultat en observant les traces sur les arbres d'anciennes cérémonies.

En continuant à interroger le paysan ou en réussissant un **jet** en **Connaissance des Gens** pour ceux

ayant obtenu l'information en observant les restes d'anciens rites païens, les personnages apprendront comment invoquer la Reine du printemps.

Il faut l'invoquer dans le bosquet en semant autour de soi des graines de fleurs et en versant de l'eau pure de la source. Pour quelques deniers ou sur un ordre express des personnages, n'importe quel paysan leur fournira suffisamment de graines pour la cérémonie. Par contre pour l'eau pure de la source, rappelons qu'un chevalier en armure s'y baigne depuis des heures en psalmodiant, ce qui a plus que troublée l'eau et qu'il ne laissera personne en prendre de peur que cela rompt le charme...

Il faut donc le faire sortir la force c'est-à-dire un défi en joute, par la persuasion en jouant sur sa faim ou sa fatigue ou enfin en utilisant la raison ou en lui faisant partager le plan des personnages. Faire les jets appropriés selon la solution choisie, mais les personnages devraient patienter un peu pour pouvoir récupérer de l'eau claire.

A noter que si les personnages ont choisi de suivre Sir Aman, ce dernier fera tout ce qui est possible pour perturber leurs préparations et s'il pense qu'ils ont trouvé la solution, il fera tout pour les suivre ou les imiter, pénétrant du même coup dans le pré enchanté en même temps qu'eux.

PASSAGE DANS L'AUTRE MONDE

Tout les personnages marchants dans le bosquet en répandant des graines de fleurs et de l'eau de la source tout en invoquant la Reine du Printemps passera dans l'Autre Monde. Ils continueront alors leur marche sous un ciel bleu sans nuage au milieu d'un pré rempli de roses multicolores.

Au loin une rivière venue de l'horizon s'enfonce dans un puits sans fond d'un diamètre d'une dizaine de mètres et dont les parois abruptes sont couvertes de fleurs et d'essences végétales. La cascade magnifique qui s'enfonce dans les profondeurs fait apparaître un arc en ciel de toute beauté.

C'est alors que les personnages sont perdus dans la contemplation de cette scène magnifique qu'ils réalisent qu'ils ne sont pas seuls. A quelques pas d'eux se trouve un lutin vêtu d'un haut de chausse et d'une veste verte, ainsi que d'un bonnet de la même couleur. Sa peau est assez sombre, et une partie de son visage est cachée par une épaisse barbe noire. Un nez proéminent et crochu complète le tableau.

Si les personnages réussissent un **jet de Vigilance**, ils pourront remarquer un peu partout sur ses vêtements toutes sortes de petits objets accrochés. Cela va de petites pièces de monnaies, d'épingles dorées, ou de petites pierres précieuses à des objets beaucoup plus bizarre, agréables à voir mais que les personnages seront incapables de reconnaître.

Il restera un moment à les regarder puis prendra la parole ignorant tout ce que les personnages ont pu dire ou faire durant cet intervalle : *"Bonjour, mes doux sires. Quel bel équipage vous formez là. Je me vois contrit de faire ce que j'ai à faire, mais je dois le faire. En effet vous avez pénétré dans la forêt du Roi Léonidas, Grand Roi des Elfes de la Forêt Perdue. Notre bon Roi a fixé un péage pour emprunter ces routes qui traversent son Royaume."*

Puis le lutin se taira ne proposant aucun prix de lui-même.

Si les personnages lui demandent le prix du péage, celui-ci leur répondra que cela leur coûtera leur armure ou leur épée.

S'ils donnent d'eux-mêmes un petit objet brillant ou beau (pièce de monnaie, broche, bague, écharpe...) chacun, le lutin s'en contentera et les laissera tranquille, tournant autour du puits l'air préoccupé en parlant dans sa barbe.

Dans le cas où les personnages ne veulent rien payer, le lutin se plaindra de leur malhonnêteté et disparaîtra dans un épais nuage de fumée qui engloutira et fera tousser et pleurer les personnages. Lorsqu'il se dissipera, ils seront revenus bredouilles dans le bosquet sans possibilité de revenir vers le pré enchanté.

Si les personnages tendent l'oreille à ce que dit le lutin, ils devront réussir un **jet en Vigilance** pour entendre les phrases suivantes : *"Ce n'est pas possible... Comment vais-je expliquer cela au Roi ? Que la Reine veuille un cadeau passe encore mais la fleur des étoiles ??? Vraiment, elle exagère, le Roi ne voudra jamais et c'est encore sur moi que cela va retomber..."*

Si les personnages l'interrogent, il répondra de mauvaise humeur qu'il s'agit d'un cadeau impossible que la Reine du Printemps a fait demander par son intermédiaire à son époux, le roi Léonidas. Puis avant que les personnages ne puissent l'interroger plus avant ou se mêler de cette affaire Faërique, il dira être en retard et disparaîtra dans un chuintement de fumées. Alors les personnages apercevront à quelques mètres, au-delà des fleurs le bosquet par lequel ils pourront repartir.

Le choix d'une fleur

Une fois dans le pré, les personnages devront choisir une fleur parmi toutes les roses et exclusivement des Roses présentes ici.

Un **jet** réussi en **Connaissance des Faës** permet aux personnages de deviner qu'ils sont ici dans l'antichambre du royaume faërique de la Reine du Printemps qui doit se situer au fond de la cascade. Là-bas doivent se trouver les plus belles et les plus enchantés des Fleurs mais seule la Reine et ses invités doivent pouvoir s'y rendre. Mieux vaut comme Lancelot cueillir les fleurs sauvages disponibles ici.

Un jet réussi en **Romance** permet aux personnages de connaître la signification des différentes roses présentes ici et de choisir en connaissance de cause :

- Les roses **améthyste** signifient un esprit et un cœur calme et posé. Il s'agit donc d'un amour fidèle qui dit : *"personne ne pourra détourner mon cœur de vous."* ;
- Les roses **noire** signifient un amour dévorant, empoisonné par la possessivité et l'obsession. Cela annonce que : *"personne ne t'aimera que moi."* ;
- Les roses **indigo** signifient un amour durable et inébranlable. Cela annonce : *"je me battraï pour obtenir votre amour."* ;
- Les roses **moussu** signifient la douceur de l'humilité. Un amour timide déclarant que : *"mon regard admiratif s'attarde sur vous de loin."* ;
- Les roses **orange** signifient vigueur et vitalité. Elles proclament : *"jouissons du printemps de notre amour."* ;
- Les roses **rose** signifient affection et chaleur humaine. Une amitié tranquille entre amis. Pour des amoureux, cela signifie : *"mon amour innocent et pur s'épanche hors d'un cœur désintéressé."* ;
- Les roses **rouges** signifient l'amour purifié par la souffrance et les épreuves, un amour qui a franchi des obstacles. Elles disent : *"je vous aime."* ;
- Les roses **blanche** signifient la paix parfaite. Elles annoncent un refus et un aveu sincère : *"je ne suis pas amoureux de vous."* ;
- Les roses **sauvage (églantines)** symbolisent l'esprit d'une femme. Elles parlent aux amoureux d'une beauté virginale, d'un amour platonique. Elles annoncent que : *"vous êtes aussi belle et innocente que cette fleur."* ;
- Les roses **jaune** sont les roses de la joie et d'un cœur rayonnant. On les utilise pour diminuer la peine d'une affection mal placée. Elles signifient : *"je vous aime mais je suis amoureux d'une autre."*

Chaque rose coupée après la première demandera un **jet** réussi en **Egoïste** et entraînera une croix dans ce trait.

LE RETOUR

Dès que les personnages ont cueilli la fleur qu'ils désirent ou sont prêts à le faire, il leur suffit pour revenir dans le monde des mortels de sortir du pré et de pénétrer dans le bosquet. Ils se retrouvent alors à leur point d'origine, surprenant les rares chevaliers encore présent dans les bois.

Sir Aman s'il a suivi les personnages dans le pré tentera alors de les distancer en attirant l'attention des chevaliers sur eux.

Les chevaliers festoyant dans les champs auront des réactions différentes selon les relations que les joueurs auront nouées avec eux ou s'ils les connaissent.

Certains demanderont, voir supplieront les personnages de leur donner une rose, d'autant plus si les personnages en ont coupées plusieurs.

D'autres les défieront pour la possession de leur rose ce qui est peu honorable mais leur amour les rend peu raisonnable.

Tandis que quelques-uns les interrogeront sans relâche pour savoir comment trouver le pré. Mais la plupart feront tout simplement leurs bagages pour rentrer à Camelot.

Des jets en **Miséricordieux** pourront peut être faire fléchir certains personnages envers les histoires les plus poignantes...

Mais les personnages parviendront finalement à rentrer à Camelot et à offrir leur fleur à leur bien aimée, réduisant leur résistance de 1D3 points.

Si l'un des personnages veut remettre une rose à Dame Adriana et qu'il est en conflit avec Sir Aman, deux cas de figure se présentent :

- le personnage est le premier à remettre une rose à Dame Adriana celle-ci se montrera charmée et perdra 1D3 points de résistance, partant aussitôt pour parader devant sa rivale Dame Flann. Mais lorsque Sir Aman lui apportera sa rose, au lieu de la dédaigner comme l'aurait voulu l'usage, sa rivalité avec Dame Flann, enflammée par ses traits **Trompeur** et **Fier** la poussera à non seulement l'accueillir avec grâce mais à le couvrir de compliments car contrairement au personnage ayant eu l'occasion de lui of-

frir la fleur en privé, Sir Aman dut la lui offrir en public. Ce qui encourage Dame Adriana à le féliciter pour faire ressentir encore plus cruellement à Dame Flann le fait que l'une ait reçu pas moins de deux roses alors qu'elle n'en a aucune (à moins que l'un des personnages ne lui en ait offert une, ce qui en fait toujours une de moins que Dame Adriana). Cette situation enflammera la jalousie du personnage qui augmentera sa haine de Sir Aman de 1D3 et s'il n'avait pas cette passion (haine de Sir Aman) l'obtiendra avec une valeur de base de 2D6+6 ;
- si le personnage présente sa rose en second, c'est lui qui est dans la position d'être encensé à outrance et Sir Aman qui sera humilié et rendu fou de colère par la jalousie. Dame Adriana perdra 1D3+1 points de résistance.

Gloire : 5 points pour avoir tenté l'aventure sans résultats, 10 points pour avoir trouvé le pré, 15 points de plus pour avoir ramené une rose, 5 points de plus pour avoir ramené la bonne rose.

ANECDOTE 4 :

"ARRIVÉE DE PEREDUR, FILS D'EFRAWG"

Lors d'un beau jour de printemps, avec quelques-uns de ses plus proches compagnons, le Roi Arthur va chasser dans les bois, laissant la charge de la cour à Keu. La Reine Guenièvre annonce que le repas de midi sera servi dans les jardins, elle-même et ses dames de compagnie se chargeant de tout. Les personnages selon leurs rangs de Gloire seront invités à l'une des tables élevées pour l'occasion ou inviter à se restaurer au buffet servit par les nains muets de la Reine.

Au cours de la fête, un chevalier inconnu chevauche dans le jardin. Son écu est noir et ne porte aucun blason (un **jet** réussi en **Héraldique** indique que personne n'a jamais vu ce blason). L'étranger pénètre à cheval dans le U formé par les tables, démonte et s'agenouille. Tout le monde garde le silence comme l'exige la courtoisie.

L'étranger se lève, puis annonce fortement qu'il est venu défier l'un des chevaliers d'Arthur en combat singulier (n'importe lequel fera l'affaire si on le lui demande).

Il commence à se baisser devant la Reine comme pour la saluer mais soudain se saisit d'un gobelet sur

la table et lui jette le vin au visage faisant se lever de colère la plupart des chevaliers présents.

"Tout homme qui aura le désir de venger ceci peut me rencontrer dans la prairie hors des murs" dit-il, *"Nous combattons à outrance pour ce gobelet"*. Après quoi tenant toujours le gobelet à la main, il remonte en selle et galope à l'extérieur.

Pendant que les deux nains muets aident la Reine indignée à se frotter le visage et les vêtements, tous les chevaliers se lèvent et chacun supplie la Reine de le choisir comme champion. Les personnages qui veulent tenter leur chance doivent réussir un jet en **Eloquence** à -10 (en raison du brouhaha et parce que la reine est furieuse de l'insulte).

Enfin Keu se lève et crie à tous de se taire et de laisser la Reine parler.

Au milieu de cette confusion, un spectacle étrange se présente. Un jeune homme, habillé de vêtements sales et chiffonnés, monté sur une vieille carne osseuse, est juché sur un panier en guise de selle. Le garçon et sa monture portent le harnachement le plus étrange que les personnages aient jamais vu. Il semble que le jeune homme ait utilisé des bâtons, des verges de saule, des bandeaux de chiffons et des bouts de ficelles pour imiter l'armure et le harnois d'un chevalier.

Le garçon apostrophe fièrement Keu avec un accent gallois à couper au couteau : *"Hé, le grand gars là, où est Arthur ?"*

"Mais qu'est-ce que c'est encore que cela ?" s'exclame Keu avec l'accent gallois qu'il retrouve naturellement sous le coup de la surprise ou de la colère, avant de se reprendre et de demander sèchement avec un accent parfait de Logres : *"Et que veux-tu à Arthur"*.

"Ma mère m'a dit de venir ici pour être fait chevalier" répond ingénument le cavalier.

A ce moment toute la maisnie commence à rire de ce garçon. Les personnages peuvent éprouver leur trait **Miséricordieux** pour voir s'ils se joignent à la moquerie ou s'ils se retiennent.

"Par ma foi, tu es venu ici un rien trop négligé, mon garçon !" renchérit Keu goguenard.

A ce moment, les deux nains muets de la reine s'avancent et s'agenouillent devant le garçon. *"La bienvenue de Dieu au beau Peredur de Galles, fils d'Efrang notre maître, chef des guerriers et fleur de chevalerie."* disent les nains cérémonieusement.

Déjà énervé par le chevalier noir, Sir Keu sort de ses gonds : *"Bon Dieu ! crie-t-il. "La bonne chose que voilà ! Vous n'avez pas dit un fichu mot depuis que vous êtes ici, et voilà que vous ne tarissez pas d'éloges pour ce gamin puant sorti de sa cambrousse !"* Keu gifle alors chaque nain si fort qu'ils tombent tous deux par terre.

Plusieurs chevaliers et tout personnage le signalant ou ayant 12 ou plus en **Juste** se lève d'un bond et s'avance, mais Keu s'est déjà retourné vers Peredur qui se tient ferme devant lui.

"Quand à toi, si tu veux à ce point devenir chevalier, va donc dans la prairie trouver le chevalier noir qui nous attend. Tues-le et prends le gobelet qu'il porte, alors tu auras gagné tes éperons".

"Très bien, c'est ce que je ferai" répond fièrement Peredur. Avant que l'on ait pu l'arrêter, Peredur se retourne et file en courant, laissant son vieux cheval sur place déféquant modestement devant les Dames de Compagnie de la Reine.

Si les personnages ne partent pas à sa suite, un chevalier connu des personnages ou à défaut un chevalier de la Table ronde se tourne vers eux et dit : *"Nous devons empêcher cela, le pauvre garçon va se faire tuer"*. Puis il se précipite dehors.

Les personnages qui le suivent acquièrent une croix en **Juste**, les autres une croix en **Arbitraire**.

Quand les personnages arrivent dans la prairie, le mauvais chevalier gît dans l'herbe. Peredur est accroupi près de lui et examine son armure.

Quand le groupe le rejoint, il dit : *"Pourquoi cet homme portait-il une chemise de métal ? Est-ce une forme de pénitence chrétienne ?"*

Dans ses rapports avec les personnages, Peredur est naïf mais intelligent, il n'est pas stupide, juste ignorant et s'il est discourtois c'est parce qu'il n'est jamais venu à la cour.

Il demande aux personnages s'il peut prendre l'armure et le cheval du vaincu. Il leur dit l'avoir vaincu en lui enfonçant l'une de ses lances improvisées dans l'œil. Les personnages peuvent remarquer que le coup lui a emporté la moitié de la tête.

Un **jet** réussi en **Reconnaître** à -5 (il manque la moitié de la tête) permettra d'identifier Sir Aelfgar, un chevalier saxon célèbre, suivant Sir Turquin de la Douleureuse Garde et ennemi d'Arthur.

Sinon la rumeur se chargera de leur confirmer plus

tard l'identité du chevalier noir venu défier Arthur et défait par un sauvageon...

Les personnages doivent aider Peredur à mettre sa nouvelle armure trop grande pour lui et lui apprendre à tirer l'épée du fourreau. Si l'un des personnages ou un chevalier présent à défaut propose à Peredur de venir à la cour, celui-ci répond : *"Honte sur moi si j'y vais ! Rendez le gobelet et dites à Arthur que partout où j'irai je serai son homme. Mais je ne mettrai pas un pied à la cour avant d'avoir rencontré en combat le grand homme de tout à l'heure, et vengé les coups qu'il donna aux nains."*

Peredur tend le gobelet à un des personnages, enfourche le chargeur qu'il vient de gagner et s'en va.

Quand le groupe revient à la cour, les personnages peuvent raconter l'histoire à la Reine (gain de 5 points de Gloire). Un **jet** réussi en **Vigilance** permet de remarquer que Sir Keu tente de faire bonne figure mais qu'il est sans doute effrayé par ce garçon capable de tuer un chevalier en armure avec un bâton.

Guenièvre remercie alors publiquement les personnages qui reçoivent 10 points en Gloire et une croix en **Juste**. Elle reproche ensuite à Keu d'avoir frappé les nains qui ont heureusement récupéré.

Quand Keu s'en va, les nains racontent l'enfance de Peredur, car ils ont été les suivants du comte Efrawg, le père de Peredur. Un druide leur a lancé un geis pour qu'ils ne puissent parler avant de revoir Peredur, aussi l'ont-ils attendu pendant toutes ces années. Ils sont heureux que le geis soit à présent terminé et racontent l'histoire suivante :

"Peredur était le septième fils du Comte Efrawg de Yok, un homme qui a combattu courageusement pour défendre la Bretagne contre les pillards saxons et irlandais. Le comte et ses premiers fils furent tous tués lors des guerres et la comtesse fut envahie par le chagrin. Elle jura que son dernier fils ne serait jamais un guerrier. Elle se réfugia dans des forêts épaisses avec quelques serviteurs dévoués, qui ont tous promis de ne jamais parler de guerre ou d'armes au garçon. Peredur grandit dans la compagnie de la forêt, des chèvres, de domestiques et de sa mère. Cependant le sang d'un guerrier ne peut se cacher. Le garçon était fort et agile. Il est parti errant pour prouver sa valeur."

Le clan de Galles à l'annonce de cette histoire qui annonçait l'arrivée d'un nouvel héros de leur sang s'en firent gloire et répandirent la rumeur de ses exploits.

Gloire : 15 points pour avoir assisté à l'arrivée de Peredur à la cour du Roi Arthur.

ANECDOTE 5 : "LE JARDIN DE L'AMOUR"

Si l'un des personnages courtise Dame Avhielle de Lovecastle, aucune de ses tentatives pour la rencontrer ne sera couronnée de succès. Elle sera toujours indisponible ou viendra à l'instant de quitter l'endroit où on l'avait assuré l'avoir vue. Cependant alors que le personnage s'y attend le moins, le destin les mettra en présence. Cela doit commencer comme une tâche ingrate et pesante ; Sir Key demande au personnage d'aller dans la forêt de Camelot car on y aurait vu un Mourloche et il lui demande de vérifier l'exactitude du renseignement.

Cette tâche a tout du "envoyons-le se faire voir dans la forêt", cependant le personnage ne pourra y couper à moins de refuser ouvertement en arguant une tâche plus importante ce qui demande un **jet** réussi en **Fier** ou en **Trompeur** sous peine d'y perdre un point d'**Honneur**. De plus le personnage entendra avec rage un autre chevalier conter l'aventure romanesque qu'il vécut dans le jardin de l'amour avec la belle Avhielle après être parti en quête du Mourloche...

Si le personnage se renseigne ou réussit un **jet** en **Connaissance des Faës**, il apprendra que le Mourloche est un être Faë change-forme de la même famille que les feux-follets. Une réussite critique permettra de savoir que si comme ses cousins il aime à changer de forme pour tromper les mortels et les entraîner dans ses farces, contrairement à eux c'est sans autre but que de s'amuser et jamais ses plaisanteries n'occasionnent la mort.

Le personnage après avoir erré quelques temps dans la forêt en vain entendra au loin la délicate complainte d'une dame et arrivera bientôt près de Dame Avhielle, assise sur un tronc d'arbre abattu, soignant sa cheville foulée. Elle est comme toujours adorable avec ses longs cheveux de jais tombant jusqu'à la taille. Voyant le personnage, elle lui adresse un sourire charmant, malgré sa douleur. *"S'il vous plaît, ma jument s'est enfuie dans ce bosquet d'arbres après m'avoir désarçonnée"*. Elle indique quelques arbres proches. *"Pourriez-vous me la ramener ? Je ne voudrais pas devoir repartir à pied."* Elle décline toute offre de premiers

soins en disant que *"c'est douloureux mais sans gravité, cela ira !"*

D'où il se trouve, le personnage peut apercevoir un cheval paissant juste derrière les arbres indiqués. Si le personnage va chercher la jument, Avhielle se remet à masser sa cheville et ne relèvera la tête que lorsqu'il lui ramène le cheval. C'est un magnifique palefroi arabe, doté d'une robe d'un blanc parfait. Quand Avhielle voit le cheval, elle fronce joliment les sourcils. *"Ce n'est pas ma jument, mais j'ose supposer que celle qui l'a perdue sera heureuse de la retrouver."* Elle flatte la tête de l'animal, caresse sa crinière puis monte en selle. A peine a-t-elle fini son geste, que la bête part au grand galop dans la forêt, Avhielle cramponnée sur son dos, dans la crainte visible d'une autre ruade.

Le palefroi est en fait la fameux Mourloche qui s'est présenté sous cette forme pour s'amuser un peu aux dépens des mortels. Si le personnage décide de poursuivre le palefroi (le Mourloche), il lui faudra réussir un **jet** en **DEX** pour sauter en selle, auquel cas il commence la poursuite avec un temps de retard sur le ravisseur de sa belle. Sinon, il commencera avec trois temps de retard.

Le Mourloche l'entraîne dans une joyeuse poursuite dans la forêt. Le personnage doit réussir un **jet** en **Equitation** et un **jet** en **Energique** pour ne pas se faire distancer par l'être faë qui augmente alors l'écart d'un temps de retard par jet réussi. Deux réussites diminuent l'écart d'un temps de retard.

Si le personnage ne l'a pas encore rattrapé, le Mourloche essaiera de l'égarer dans les bois. A chaque action, le personnage devra faire un **jet** en **Chasse** contre la compétence **Esquive** à 20 du Mourloche. En cas de catastrophe, le personnage prend deux temps de retard sur la créature et se heurte à une branche lui occasionnant 1D6 points de dommages, en cas de réussite critique, il rattrape deux temps de retard. En cas de réussite simple, il rattrape un temps de retard.

A tout moment si le personnage rattrape le Mourloche, il a droit à un **jet** de **Force** pour attraper Avhielle sur son cheval. En cas d'échec, il manque simplement son coup et peut recommencer par la suite. Dès que le personnage arrive à enlever Dame Avhielle, le Mourloche se transforme en un petit oiseau et s'envole dans un pépiement moqueur.

A l'inverse, si au bout de dix actions, ou à tout moment si le personnage accumule 5 temps de retard, le Mourloche ne s'amuse plus et attire le personnage vers une pente raide masquée par des buissons. Ce

dernier ne peut l'éviter et son cheval freine brutalement, le projetant vers le bas. Fort heureusement en bas de la pente se trouve une mare dans lequel il se retrouve baignant aux côtés d'Avhielle tandis que le Mourioche qui a fait chuter avec douceur la jeune femme dans l'eau après avoir dévalé la pente sans mal sous son apparence de cheval se transforme en oiseau et s'envole en pépant.

Que le personnage est soit parvenu à enlever Avhielle à sa selle ou qu'il l'aide à sortir de l'eau, il découvre avec ravissement dans le premier cas, qu'il n'avait jamais eu avant l'occasion de toucher d'aussi près la magnifique jeune femme et dans le second cas, que l'eau plaque ses vêtements sur son corps, soulignant sa perfection... Mais tout autre idée disparaît lorsque le personnage plonge alors le regard dans ses yeux du plus beau bleu nuit. Après un instant qui semble une éternité, Dame Avhielle qui a distrairement omis de garder ses distances, se rend soudain compte du gênant de la situation, détourne les yeux et s'écarte, brisant cet instant magique (+1 en **Amor Avhielle** du personnage si celui réussit un **jet en Amor**). Son attitude ne semble pas retranscrire d'attitude particulière mais si le personnage réussit un **jet en Séduction**, il la verra rougir et s'écarter encore plus pour reprendre contenance.

C'est à cet instant qu'intervient le Mourioche qui est dans un bon jour, même si son sens de l'humour est discutable. Il a donc amené la jument de Dame Avhielle, un palefroi blanc mais ordinaire, en un lieu proche de nos deux jeunes gens. Sous forme d'oiseau, il va même jusqu'à se percher sur la selle et déposer une fleur pourpre pour se faire pardonner.

"Il semble que quelqu'un se soit amusé à nos dépens" dit Avhielle. Elle est **Indulgente** et sourit malgré son apparence crottée. Peu de temps après le départ du Mourioche, Avhielle et le personnage seront rejoints par la cour d'amour de la Reine Guenièvre partie à la recherche de Dame Avhielle. Une attitude peu galante du personnage semble peu probable mais l'intervention des chevaliers de la cour d'amour devrait mettre fin à la situation.

Gloire : 10 points pour avoir sauvé Dame Avhielle ou 25 points pour avoir réussi à la prendre en selle.

Lors du festin du soir, Dame Avhielle se mettra volontairement en vue du personnage de l'autre côté de la salle au milieu des jeunes filles de la cour.

Si le personnage traverse la salle pour la rejoindre, elle l'accueille avec chaleur et le présentera à ses amies en racontant l'histoire du Mourioche (+5 **points en Gloire**).

Si le chevalier ne traverse pas la salle pour la rejoindre, elle s'excusera auprès de ses amies et ira vers lui, lui parlant de tout et de rien. Elle restera avec lui à deviser jusqu'à ce que les musiciens entament les chansons à danser.

Si le personnage ne l'invite pas, elle demandera au plus beau des personnages présents à la faire danser. A la fin de la danse, Avhielle se retirera de la piste et reviendra vers son prétendant. "*Votre ami dansait bien*" dira-t-elle "*mais j'ai connu de meilleurs danseurs.*" Elle baissera le ton et rira. "J'ai sans doute des traces de pas sur la jupe". C'est bien le cas mais à moins que le compagnon du personnage n'ait fait une catastrophe en **Danse**, ce n'est pas de son fait mais dû à un autre danseur maladroit. Elle l'admettra si l'on approfondit les sujet. Elle est simplement en train de pousser son prétendant à l'inviter pour la prochaine danse. S'il ne comprend pas ou ne veut pas comprendre, elle l'invitera carrément elle-même.

En admettant qu'elle parvienne à entraîner son prétendant sur la piste de danse, le rythme de la musique est maintenant plus soutenu et Avhielle sera essoufflée à la fin de la danse. Elle exagérera un peu sa fatigue apparente. "*Je prendrais bien un peu l'air*", dira-t-elle d'un ton d'autorité en prenant le bras de son partenaire. Elle se fera ainsi escorter au dehors dans la nuit.

Alors qu'Avhielle et son prétendant se promènent, elle l'interroge sur lui et ses aventures : "*J'ai entendu dire de fort belle chose sur vous.*" Ses réponses lui vaudront sans doute une croix en **Fier** ou en **Modeste**. Pour sa part Avhielle préférera une franche fierté à une fausse modestie.

Si le personnage a connu son père et qu'elle le sait, elle lui demandera de lui parler de son père : "*Je ne le connaissais pas autant que je l'aurai voulu.*" Elle sera particulièrement sensible à tout récit élogieux au sujet d'Amren. Elle aimait profondément son père et fait de grands efforts pour être digne de lui et honorer sa mémoire. Cette promenade, ainsi que toute autre conversation avec Avhielle est l'occasion de donner facilement au personnage des informations sur le passé de la jeune femme.

Alors que la conversation entre Avhielle et son prétendant s'achève, le couple arrive sur une terrasse

surplombant un jardin fleuri s'étendant devant eux. Sa splendeur est époustouflante au clair de lune. Enchantée, Avhielle court au bas des marches pour s'immerger dans les fragrances douces et capiteuses de l'endroit. Ce jardin est une merveille de fleurs exotiques. Il est formé d'un réseau de sentes qui s'entrecroisent dans le gazon, courant derrière les buissons, les plantes grimpantes, les plates-bandes, sous les arbres verdoyants, et au-delà des fontaines étagées en marbre sculpté. Il s'agit de la cour d'amour de la Reine Guenièvre.

Dans le labyrinthe

"Mes parents adoraient cet endroit", dit Avhielle. "J'y suis venue quelques fois, cependant jamais la nuit, et jamais avec..." Elle regardera le personnage, puis ailleurs, l'air troublée. Elle ne terminera pas sa phrase et n'avouera jamais qu'elle n'y est jamais venue seule avec un homme. Pour éviter toute suite inconvenante, elle prendra la main du chevalier et, dans un élan soudain, se dépêchera de traverser le jardin jusqu'à un petit labyrinthe bien taillé. "Que pariez-vous contre un baiser que j'arriverai avant vous au centre du labyrinthe ?" Elle acceptera n'importe quel petit souvenir comme enjeu, de préférence quelque chose de romantique. Une rose cueillie dans ce jardin lui plairait beaucoup.

Dès que le couple sera entré, chacun réalisera que le labyrinthe est bien plus grand qu'il n'y paraît. Comme l'on pouvait s'y attendre, ce dédale n'est pas ordinaire et y trouver son chemin n'a rien à voir avec la mémoire ou la chance. En effet, les chemins se modifient à l'insu des promeneurs. Le labyrinthe est sensé représenter la quête complexe, imprévisible et souvent sans espoir de l'amour.

Alors que le personnage essaie de s'orienter dans le labyrinthe, utilisez la table des événements du labyrinthe pour déterminer ce qu'il découvre à chaque round de recherche. Le personnage dispose d'un nombre total de round égal à la somme de sa FOR et de sa DEX pour gagner la course. Au round suivant, Avhielle atteindra le centre du labyrinthe. Si le personnage arrive à ce round, l'épreuve se terminera par une égalité. Dans les autres cas, Avhielle a gagné, le labyrinthe arrêtera de se modifier et le personnage trouvera aisément sa route. De même si le personnage arrive le premier, le labyrinthe facilitera la progression d'Avhielle qui le rejoindra bientôt.

Table des événements du Labyrinthe

- Jet de Vigilance.** La réussite permet de repérer un sentier caché s'enfonçant plus profond, relancez immédiatement à +3.
- 1-3 Le sentier ne conduit nul part pour l'instant, mais ajoutez +1 à votre prochain jet.
- 4 Un oiseau chanteur éveillé bien tard dans la nuit, siffle une sérénade. Si le personnage pense à lui rendre la pareille, effectuez un jet en Chant. En cas de réussite, l'oiseau vole en direction d'une statue végétale (15-19 ci-dessous).
- 5-10 Un cul de sac. Vous avez perdu votre round.
- 11-13 Vous entendez Avhielle qui passe de l'autre côté de la haie. Ajoutez +1 à votre prochain jet.
- 14 Vous rencontrez Avhielle venant de l'autre direction. Elle se dépêche et ne vous adresse qu'un petit signe ; elle s'amuse visiblement à ce jeu. Ajoutez +2 à votre prochain jet.
- 15-19 Vous pénétrez dans une petite clairière dominée par une statue végétale (jet sur la table des statues végétales). Cette statue paraît menaçante. Pendant un instant ses yeux semblent s'emplir d'une lumière brillante et rouge et le personnage est étourdi (résolution de l'épreuve décrite pour la statue).
- 20+ Vous arrivez à un croisement et découvrez une statue végétale vous faisant face. Faites votre prochain jet avec un +5.

Les statues sont les gardiennes du labyrinthe. Elles représentent les esprits de Haine qui sont autant d'obstacles dans la recherche du véritable amour. Toute tentative de destruction de ces statues est vaine car elles se reconstruisent par magie dès le personnage est hors de vue. Leur influence doit être vaincue par la résolution personnelle.

A chaque fois que le personnage rencontre une statue végétale, lancer un dé sur la table des statues pour déterminer sa forme et la vertu qui doit être éprouvée pour vaincre cette influence. Le résultat de ce conflit est déterminé par un **jet de trait opposé** à la **valeur de 12** du Gardien.

Table des statues végétales

- | | |
|--|--|
| 1 Un sanglier | Réussissez un jet en Indulgent ou éprouvez de la colère et de la frustration à tourner ainsi en rond dans ce labyrinthe. |
| 2 Un lynx | Réussissez un jet en Généreux ou éprouvez le désir de garder le prix destiné à Avhielle qu'elle gagne ou perde. |
| 3 Un serpent | Réussissez un jet en Sincère ou pensez à la possibilité de vous déclarer victorieux même si Avhielle gagne en disant que vous aviez trouvé le centre mais que vous êtes revenu sur vos pas à sa recherche. |
| 4 Un homme encagoulé portant un manteau et qui tient une faucille d'argent | Réussissez un jet en Juste ou éprouvez l'envie de réclamer votre prix même si vous perdez. |
| 5 Un faucon | Réussissez un jet en Miséricordieux ou vous aurez l'impression que vous êtes seul avec Avhielle ; personne ne peut s'opposer à tout ce qui pourrait arriver. |
| 6 Un loup | Réussissez un jet en Confiant ou un soupçon s'insinuera : Avhielle connaissait peut être déjà ce labyrinthe avant d'engager les paris. |

Si le personnage remporte le conflit, l'aspect menaçant de la statue disparaît, ainsi que l'effet désorientant qui l'accompagne. Le gardien redevient une simple statue dans la haie. Dès qu'un gardien est vaincu, le personnage ne le rencontre plus. Ignorez désormais le résultat de cette statue sur la table des statues végétales et passez à la suivante dans la liste. Une fois les six gardiens vaincus, la voie est libre. Le prochain jet indiquant une statue végétale signifiera alors que le personnage est arrivé au centre du jardin (Le cœur du Labyrinthe).

L'échec face à l'un des gardiens induit dans l'esprit du personnage la pensée indiquée pour cette statue. Ces pensées vont de la suggestion sans danger jusqu'à la pulsion extrêmement discourtoise. Néanmoins si le personnage ne le veut pas, rien ne l'oblige

à suivre ces inclinations malsaines. Mais s'il choisit de s'y conformer, Avhielle refusera de se soumettre à tout acte déshonorant et percera à jour tous ses mensonges.

A la première occasion elle fuira, sans possibilité pour le personnage de la rattraper, le Labyrinthe favorisant sa fuite.

Le personnage sera alors perdu dans le labyrinthe jusqu'à l'aube et Avhielle ne voudra alors plus entendre parler de lui s'il a trahi sa confiance de cette façon.

Le cœur du Labyrinthe

Le centre du Labyrinthe est formé d'une large clairière circulaire. Un fossé entoure un îlot en son milieu. Celui-ci ainsi que le pont qui y mène sont les seuls terrains secs de l'endroit. Un anneau de lys encercle la berge de l'île et l'eau est remplie de lumières brillantes semblables à des vers luisants.

Tous les paris sont à régler à l'arrivée sur l'île. Satisfait, Avhielle sourira, qu'elle ait gagné, perdu, ou qu'il y ait égalité.

Dans ce dernier cas, elle soutiendra que les deux participants ont gagné et méritent leur prix.

Une fois les prix accordés, Avhielle, épuisée, s'étendra sur l'herbe et contempera les étoiles. A moins de réussir un **jet** en **Energique** le personnage la rejoindra involontairement, mais tout homme qui se respecte ferait de même.

Alors qu'ils regardent le ciel étoilé, Avhielle interrogera une fois de plus le personnage. Cette fois, elle s'intéresse d'avantage à ses opinions et sentiments qu'à ses aventures.

Pour chaque question posée sous la forme de parabole, elle s'intéressera à la cause défendue par le personnage plutôt qu'au brio de sa réponse. Elle veut qu'il défende les causes de l'amour : la miséricorde, la sincérité ou l'indulgence et la justice.

- S'il ne défend pas au moins deux de ces causes dans les trois exemples ci-dessous, son affection naissante diminuera : "Nous ferions mieux de rentrer". Dans ce cas, la poursuite de cette romance est entre les mains du personnage.

- S'il défend deux fois la cause de l'amour, l'attitude d'Avhielle reste affectueuse sans être exceptionnelle. Elle reste avec lui, marche dans le jardin et l'embrasse encore avant de suggérer de rentrer.

- Si le chevalier défend les trois causes de l'amour,

Avhielle est très satisfaite et montre une joie radieuse.

Si le personnage qui a défendu les trois causes de l'amour n'a jamais rencontré son père, elle lui affirme : "Père vous aurait beaucoup aimé. Je vous aime bien."

Si le Personnage a déjà rencontré Amren, elle dira : "Père disait que vous étiez un homme bon."

Elle l'embrasse, puis détache son médaillon de son cou et le lui met dans la main : "Portez ceci désormais en gage pour moi" ; elle sourit "S'il vous plaît". Même dans la pénombre, il est aisé de voir que ce médaillon vaut aisément un chargeur. Si le personnage réussit un **jet** en **Intrigues** il se souviendra que si Avhielle a déjà donné un gage à un chevalier, jamais elle ne s'est séparé de ce médaillon, un souvenir de son père. Le personnage augmente alors son Amor pour Dame Avhielle de 1D3 et dès le lendemain les rumeurs iront bon train à la cour.

Les questions

- Un homme souille un lieu sacré de votre culte. Il est en colère parce que le prêtre a laissé mourir son frère, sa famille étant d'un culte déclaré mauvais par le prêtre. Le prêtre vous demande de tuer le profanateur. Le faites-vous ? (**Jet** en **Miséricordieux** contre **Pieux**) ;

- Un ami vous insulte sans raison devant toute la cour. Il révèle à tous une faute d'Honneur, un acte que vous avez commis mais que vous regrettez. Il réalise son erreur mais ne veut pas fournir d'excuses publiques. Puisqu'il dit la vérité. Acceptez-vous de simples excuses en privé ou désirez-vous d'avantage avant de pardonner ? (**Jet** en **Sincère** ou **Indulgent** opposé à **Fier**) ;

- Un homme accusé d'avoir tué des membres de la famille de votre suzerain est innocent. Vous en êtes certain, mais vous n'avez aucune preuve hormis votre témoignage. Votre seigneur qui réclame vengeance, ne vous croît pas et exige que vous tuiez cet homme. Le faites-vous ? (**Jet** en **Juste** contre **Loyauté Seigneur**).

Le médaillon d'Avhielle

Il s'agit d'une chaîne en or et d'un médaillon du même métal dans lequel est enchâssé un rubis en forme de cœur. Sa valeur sentimentale est inestimable mais d'un point de vue purement pécunier, il vaut 25£.

Avhielle de Lovecastle

Femme Kymrique, païenne, âge 19.

TAI 9, DEX 18, FOR 8, CON 16, APP 25

Traits : Chaste 10, Energique 16, Généreuse 17, Sincère 18, Fier 19, Miséricordieuse 17, Pieuse 15

Passions : Amour Famille 20, Hospitalité 16, Honneur 17

Compétences : Romance 20, Séduction 19, Courtoisie 17, Danse 15, Chirurgie 12, Premiers soins 12

Caractéristique familiale : Beauté enchantresse (+1D10 en APP)

Dot : manoir de Lovecastle en Essex.

Gloire : 1 150

Remarque : femme éduquée et ayant bénéficié de la meilleure éducation possible, Avhielle aspire à vivre le grand amour à l'exemple de ses parents.

Follement romantique et courtoise, elle aspire à rencontrer le chevalier romantique qui saura se montrer digne d'elle et égalier sinon surpasser son défunt père.

Apparence : svelte et gracieuse, Avhielle malgré sa petite taille est d'une beauté exceptionnelle et rare. Sa petitesse renforçant l'impression de fragilité et de délicatesse qu'elle dégage, incite tous les hommes à la prendre sous leur protection. Ses épais cheveux noirs mettent particulièrement en valeur sa peau pâle et la profondeur de ses yeux bleus.

Quand à ses lèvres nacrées, elles sont déjà à l'origine de nombre de poèmes étourdissants...

RÉSULTATS DU TOURNOI

Sous réserve que les personnages ne les modifient pas par leurs actions.

Les chevaliers étrangers sont tous battus par les chevaliers de Logres à l'exception d'un chevalier irlandais venu de Cambrie ; Erec d'Estregal, fils du Roi Lak qui figure parmi les vainqueurs du tournoi.

- Prix de la joute : Lancelot du Lac,

- Prix du vainqueur des défis : Erec d'Estregal,

- Prix de la mêlée : Lancelot du Lac pour ses actions individuelles au sein de l'équipe des chevaliers de la Table Ronde.

Enfin le Roi Arthur remet les "lauriers de Logres" à Lancelot du Lac en tant que vainqueur du tournoi.

RUMEURS À LA COUR

- Le Roi Arthur a sommé le Duc Bléobéris d'Essex de se présenter devant lui au plus tard à sa cour d'hiver pour lui présenter ses hommages en tant que fidèle vassal sous peine de déclencher sa colère. Un défaut d'hommage pouvant entraîner d'après les légistes d'Arthur une confiscation des terres possédées par le clan de Ganes en Bretagne ;
- Le Duc de Lindsey a subi plusieurs revers notables l'année précédente dans sa guerre contre les saxons et n'a plus les moyens d'entretenir son armée de mercenaires. La guerre de Lindsey est maintenant terminée et le Duc contri, n'a rien obtenu ;
- Le bailli de Silchester, Sir Adrien ne tient plus son fief que par la force de son champion, Sir Garvet. L'arrivée d'un héritier du Duc Ulfius rend sa situa-

tion précaire... Cependant il a obtenu du Roi Arthur une année supplémentaire pour faire ses preuves ;

- La Reine Margause d'Orcanie lors de sa visite à la cour cet hiver a pris Lamorak de Galles le pire ennemi de ses fils comme amant, mais que peut bien penser cette sorcière ?

Gloire : 5 points pour avoir participé au troisième tournoi royal de Logres.

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>