

# *Hydre et musique font bon ménage*

## CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 39, ÉTÉ 546

39ème scénario de la campagne du Crépuscule du roi de l'été. En cet été 546, les personnages vont successivement vaincre une hydre mélomane, redonner sa juste place à un enfant abandonné et redonner espoir à une nonne vengeresse.

### LA MORT DE L'HYDRE

Alors que les Personnages chevauchent vers le sud, ils arrivent à Lovecastle, fief de Dame Avhielle, et peuvent apercevoir ses couleurs flottant sur les tours, signe qu'elle est en son château. Selon l'heure du jour, les Personnages pourraient vouloir s'y arrêter pour demander l'hospitalité pour la nuit. Si l'un des Personnages a noué un Amor pour Dame Avhielle, quel que soit le moment de la journée, il insistera pour que la troupe fasse halte pour la nuit à Lovecastle.

Le château est une solide forteresse de construction Kymrique. La bâtisse et ses dépendances sont couverts d'un lierre vigoureux, soigneusement taillé au niveau des portes et des fenêtres, et produisant de magnifiques fleurs rouge vif. A l'intérieur de l'enceinte de pierre, au pied du donjon, s'étendent sur plusieurs hectares de magnifiques jardins soigneusement entretenus, en fleurs à cette période de l'année. Au milieu, un somptueux parterre de roses de toutes les couleurs attire l'œil, entourant ce qui ressemble à un mausolée. Plus loin, on aperçoit des ruches et quelques arbres fruitiers.

Alors que les Personnages franchissent le portail et pénètrent dans la cour, un vieux serviteur et un garçon d'écurie courent à leur rencontre pour prendre en charge leurs montures. Le vieil homme se présente comme étant Blewd, l'intendant de Dame Avhielle, et les invite à le suivre.

Si les Personnages réussissent un jet en "Gestion", ils se rendront compte que le manoir est riche et qu'une véritable fortune en tapisserie et bibelots est entassé dans ses différentes pièces. Cependant, son entretien doit dépasser de loin celui d'un château ordinaire, compte tenu de la beauté de ses jardins et de la taille de son enceinte.

Si les Personnages réussissent un jet en "Vigilance", ils remarqueront que plusieurs stalles des écuries sont vides, et que les autres abritent suffisamment de chevaux de bât et de palefrois pour penser qu'une dizaine de chevaliers ont laissé ici leur suite et sont partis avec leurs montures.

La cour puis les couloirs que traversent les Personnages menés par Blewd sont somptueusement décorés et bruissent d'une intense et laborieuse activité. Partout, les serviteurs s'activent pour poser des fleurs fraîches, changer les jonchées sur le sol, remplacer les bougies et les torches... Mais nulle trace de la dizaine de chevaliers qu'un château de cette taille devrait entretenir.

Interrogé sur la question, Blewd répondra que Dame Avhielle et sa suite se sont rendus à Colchester pour rencontrer Sir Lionel et qu'elle est ensuite revenue à Lovecastle pour y faire halte avant de retourner à Camelot. Mais une de ses compagnes de voyage, Dame Lydia de Lowbra, a disparu ce matin et tous les chevaliers sont partis à sa recherche.

Finalement les Personnages pénètrent dans le grand Hall du château, où flotte déjà un délicieux fumet de viande rôtie. Les murs sont tendus de splendides tapisseries, dont une représente le défunt baron de Lovecastle et son épouse sous la forme d'une blanche licorne. Les boiseries sont ornées de motifs végétaux et les représentations de roses sont omniprésentes, traduisant le goût des occupants pour l'amour courtois et les rites païens. Chose inhabituelle, le sol

n'est pas recouvert d'une jonchée mais de pétales de rose d'un rouge profond.

Assise sur une chaise de maître, entouré de deux adolescentes lui servant de dames de compagnie, Dame Avhielle, toujours aussi belle et majestueuse accueille les Personnages de son plus éclatant sourire.

## **Avhielle de Lovycastle**

*Femme Kymrique, païenne, âge 19.*

Gloire : 1250

Caractéristiques : TAI 8, DEX 18, FOR 8, CON 16, APP 25

Traits : Chaste 10, Énergique 16, Généreuse 17, Sincère 18, Fièvre 19, Miséricordieuse 17, Pieuse 14

Passions : Amour Famille 20, Hospitalité 16, Honneur 17

Compétences : Romance 20, Séduction 19, Courtoisie 18, Danse 16, Chirurgie 13, Premiers soins 13

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

Dot : manoir de Lovycastle en Essex.

Remarque : Femme ayant bénéficié de la meilleure éducation possible, Avhielle aspire à vivre le grand amour à l'exemple de ses parents. Follement romantique, elle aspire à rencontrer le chevalier courtois qui saura se montrer digne d'elle et égaler sinon surpasser son défunt père.

Apparence : Svelte et gracieuse, Avhielle malgré sa petite taille est d'une beauté 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...

Après les avoir invités à sa table et leur avoir fait servir quelques rafraîchissements, Dame Avhielle interrogera les Personnages, et plus particulièrement ses soupirants s'il y en a parmi eux, sur leurs exploits depuis leur dernière rencontre. Si les Personnages l'interroge sur ce qui met le château en émoi, elle semblera gênée de cette question si directe, mais s'apprêtera à répondre lorsque la porte s'ouvrira avec fracas !

A cet instant, un jeune et beau chevalier d'une vingtaine d'années pénétrera dans la pièce d'un pas rapide et sûr. Le jeune Kymrique, s'arrêtant à quelques pas de Dame Avhielle, la saluera avec familiarité

avant de s'incliner plus formellement devant les Personnages, leur présentant un visage résolu où brillent deux yeux farouches.

Il se présentera comme étant Sir Larsus de Dinton, fils aîné du Seigneur Aetus, avant de se retourner à nouveau vers Dame Avhielle :

"Ma Dame, nous avons chevauché tout le jour sans trouver trace de Dame Lydia. Quelques vilains rencontrés en cours de route m'ont déclaré l'avoir aperçue s'enfoncer dans la forêt de Quinqueroi en direction du nord et n'en être point ressortie. J'ai laissé vos chevaliers sur place fouiller les bois et suis revenu vous en informer."

Dame Avhielle présentera Sir Larsus comme le fils d'un voisin qui a souvent partagé ses jeux durant leur enfance. Ceci ne devrait pas manquer de provoquer la jalousie de ses prétendants parmi les Personnages, d'autant que Sir Larsus adoptera durant le repas et la soirée un ton familier avec la Dame de leurs pensées.

Pendant le repas, Dame Avhielle expliquera aux Personnages que Dame Lydia est la fille d'un noble d'Essex, Sir Eccus, qui a demandé à Dame Avhielle lors de son passage à Colchester de bien vouloir servir de chaperon à sa fille à la cour de Camelot. Ce seigneur est veuf, et il estime que Lydia, qui a été élevée avec trois frères, a développé un tempérament trop vif et impulsif à son goût. Il espère qu'un séjour à Camelot lui donnera la tenue et la décence d'une noble dame.

Mais lors de leur retour de Colchester, elles ont croisé un étrange barde errant nommé Celdwyn, qui s'est joint à leur troupe un soir et a égayé leur soirée, avant de disparaître à l'aube dans la forêt non loin d'Ealacsham. Si les Personnages l'interrogent sur le barde, Dame Avhielle se souviendra l'avoir déjà vu à la cour de Camelot, mais ignorait sa disparition. Elle se rappellera fort bien par contre de sa superbe Lyre ressemblant trait pour trait à celle de Zimrane (qui aurait du être en possession d'Ethil de Cruaich, malencontreusement enlevé par des saxons...) et le fait que Celdwyn ne cessait de tripoter un anneau d'or, qu'il avait lié autour de son cou par une chaîne d'argent - sans doute un gage de sa bien-aimée...

Il a interprété plusieurs morceaux et son œuvre était il est vrai d'une qualité rarement égalée, même à la cour ! Dame Lydia en a été retournée et a beaucoup parlé de l'étrange et romantique barde errant durant les jours qui ont suivi. Dame Avhielle a bien soup-

onné que la jeune femme se laissait aller à un tendre sentiment, qui n'a été que renforcé par l'ambiance magique de Lovecastle, mais elle ne pensait pas que cette folle inclination entraînerait la jeune femme à se lancer à la recherche du barde dans une forêt dangereuse et inconnue !

Sir Larsus expliquera alors d'une voix sèche et mordante qu'il faisait partie des prétendants de Dame Lydia, et que lorsqu'il avait appris qu'elle rejoignait Camelot il en avait été fort heureux, car il espérait qu'elle y acquière la noblesse et la tempérance d'une véritable dame. Cependant il lui était intolérable que sa future épouse soit considérée à la cour comme une sauvage sans éducation, au comportement fruste et impulsif, malgré le respect et la confiance qu'il avait en Dame Avhielle pour se joindre aux jeunes femmes et séjourner avec elle à Camelot jusqu'à ce qu'il se couvre de gloire au tournoi du printemps.

Si l'arrogance et la confiance en lui du jeune homme peuvent offenser les joueurs, sa vigueur et son agressivité comme sa colère refoulée devrait les inciter à la prudence. Si néanmoins l'un d'eux se sentait insulté par ses propos, Sir Larsus acceptera volontiers un duel pour l'amour, qui lui permettra d'évacuer son trop plein d'énergie.

Apprenant l'objet du voyage des Personnages, Sir Larsus et Dame Avhielle leur apprendront ou leur confirmeront la triste plaisanterie dont ils ont fait l'objet à propos de la "baronnie" de Césarée. Dame Avhielle leur demandera alors, étant donné le manque d'urgence de leur voyage, s'ils accepteraient d'accompagner Sir Larsus le lendemain pour essayer de réunir ses chevaliers et de retrouver Dame Lydia. Sir Larsus, visiblement vexé que Dame Avhielle estime nécessaire l'aide des Personnages, prendra alors congé et invitera les Personnages à se retrouver à l'aube dans la cour pour prendre la route. Les Personnages, pour plaire à Dame Avhielle et/ou river le clou à Sir Larsus, accepteront sans aucun doute. Après tout, une Damoselle est en détresse !

## **Sir Larsus**

*Chevalier Kymrique, païen, âge : 20 ans*

Gloire : 1.300

Traits : Valeureux 17, Energique 16, Fier 15

Passions : Loyauté (Pendragon) 14, Haine (saxons) 13

Caractéristiques : TAI 12, DEX 12, FOR 13, CON 17, APP 15, Points de Vie 29, Dégâts 5D6, Inconscience 9

Compétences : Epée 17, Lance 15, Equitation 14, Chasse 13, Tournoi 12

Remarque : Sir Larsus est le fils aîné et l'héritier de Sir Aetus de Dinton. Jeune homme fier et fougueux, il agit souvent plus en raison de sa haute opinion de lui-même que par véritable qualité, mais le résultat reste là : il accomplit exploits et aventures et garde en toute occasion une attitude digne et honorable. Principal prétendant de Dame Lydia de Lowbra, il a écarté par ses mérites et ses prouesses tous les autres candidats locaux et, s'il appréhende la concurrence des joveux de la cour royale, il n'en laisse rien paraître.

## DANS LA FORÊT

Après un trajet rapide par la voie romaine jusqu'au monastère de Sainte Lucie, en la compagnie du revêche et silencieux Sir Larsus, les Personnages s'enfonceront dans les bois qui séparent les terres cléricales du fief saxon d'Ealacsham.

Si les Personnages réussissent un jet en "Chasse", ils trouvent les traces d'une poursuite entre un seul cavalier, sans doute Dame Lydia, et une dizaine de montures lourdement chargées, vraisemblablement les chevaliers de la maison de Dame Avhielle. A défaut ce sera Sir Larsus qui découvrira les traces et invitera les Personnages d'un ton moqueur à bien le suivre sous risque de se perdre.

Après une petite heure de traque dans la forêt, les Personnages tombent sur une clairière où a visiblement eu lieu un terrible combat. Des arbres sont broyés comme sous un poids énorme, l'herbe et les plantes sont empoisonnées et ternies, des cadavres de chevaux et de chevaliers sont dispersés dans toute la clairière comme des fétus de paille par une tempête.

La plupart des chevaux portent des marques de coups si puissants que membres et os furent brisés, et les corps projetés contre les arbres. Leurs cavaliers, protégés par leurs armures et montures, sont en meilleur état, mais sont pour la plupart inconscients ou mourants. Vu leur état, ils reposent là depuis la veille. Un jet réussi en "Premiers soins" indiquera qu'ils sont visiblement empoisonnés, et même ceux qui ne semblent que légèrement blessés restent inconscients.

Des 10 chevaliers présents, 1 est mort, 3 décéderont de leurs blessures dans l'heure si un jet chirurgie

n'est pas réussi, 3 demandent un jet de "Premiers soins" sous peine de voir leur état s'aggraver, et 3 sont indemnes mais empoisonnés et évanouis.

Après avoir soigné les chevaliers et achevé les montures encore vivantes (un chargeur empalé contre un arbre et un autre avec deux pattes brisées), les Personnages peuvent examiner la scène du combat plus attentivement. Un jet réussi en "Chasse" permet de confirmer les doutes des Personnages : les chevaliers, poursuivant Dame Lydia, sont tombé sur l'hydre qui les a combattus. Cette dernière a visiblement été blessée par l'un des chevaliers si l'on en croit les traces de sang vert et acide qui aisément repérables dans la forêt.

Dame Lydia est absente, mais la présence du cadavre d'un palefroi de dame à la poitrine brisée laisse à penser que l'hydre a dû l'enlever. Des traces de sang humain sur le tapis de selle et un foulard ensanglanté laissent craindre que Dame Lydia ait également été blessée.

Une réussite critique permet de trouver la trace d'un homme à pied qui se serait tenu au milieu de ce carnage et serait parti lourdement chargé dans les bois, dans la même direction que l'hydre. Il s'agit de Celdwyn qui, attiré par les bruits du combat, a charmé le monstre pour l'empêcher de dévorer les chevaliers, et qui s'en est allé vers sa retraite en portant Dame Lydia.

Un jet réussi en "Connaissance des Faës" permet aux Personnages de savoir que l'hydre possède plusieurs têtes qui crachent des vapeurs empoisonnées. Si l'une d'elle est coupée, elle repousse en quelques instants. La légende voudrait que seule une des têtes n'est pas immortelle, et que sa décapitation mettrait fin à la vie de l'hydre.

Impétueusement, Sir Larsus demandera aux Personnages d'emmener les blessés jusqu'au monastère, où ils pourront être soignés tandis qu'il traque le monstre. Les Personnages doivent réussir un jet en opposition entre leurs traits "Miséricordieux" et "Fier" ou se sentir insultés par l'ordre de Sir Larsus et lui dénier toute autorité sur eux.

Tout Personnage choisissant de se retirer de cette quête glorieuse pour porter secours aux chevaliers blessés gagne une croix en "Honneur" et en "Miséricordieux". Tout Personnage qui s'enfonce dans les

bois à la suite de Sir Larsus sans attendre gagne une croix en "Impulsif".

## A LA POURSUITE DE L'HYDRE

Suivre la trace de l'Hydre dans les bois est chose facile, et après une petite heure de chevauchée dans la véritable trouée dégagée dans la forêt par la créature, les Personnages arrivent aux abords du fief d'Ealacsham.

Au coeur de la forêt, les bois ont laissé place à un vaste marais recouvert de brumes épaisses faussant la vision et les perspectives. L'eau saumâtre et stagnante dégage une odeur prononcée de pourriture, et le marais couvert de roseau et d'ajoncs semble déserté de toute vie.

Au loin, une tour noire en ruine se détache sur la berge, sa sombre silhouette se reflétant dans l'eau. Aucun signe de vie n'anime le marais, ce qui excite la vigilance des Personnages. Tout à coup la silhouette massive et monstrueuse de l'Hydre surgit de la brume. Le combat s'engage. Sur la berge boueuse à la terre spongieuse, l'utilisation des chevaux est difficile voire impossible.

Les Personnages devraient mettre pied à terre pour combattre et laisser leurs montures s'éloigner - si l'un d'eux décide de tenter une charge, il devra réussir un jet en "Equitation" à -5 et verra ses dégâts diminués de 1D6. Si l'Hydre est confrontée à des adversaires montés, elle utilisera sa queue pour se débarrasser d'eux, les projetant au loin (auquel cas, la monture subit les dommages et le cavalier ne subit que 1D6 points de dommages dus au choc).

Le combat devrait vite se révéler sans espoir. Sir Larsus combattra jusqu'à l'inconscience et refusera de faire retraite. Alors que le combat semble perdu et avant qu'un des Personnages ou Sir Larsus ne meure, une voix se fera entendre, entonnant un chant sublime et antique aux sonorités renversantes. Un homme apparaîtra alors dans la brume, jouant d'une Lyre au son céleste, une mélodie qui saisira les Personnages au coeur.

Celdwyn, le visage grave et l'œil embrasé d'une détermination farouche, entraînera l'Hydre à sa suite, laissant suffisamment de répit aux Personnages pour procéder à une retraite ignominieuse. Si les Personnages réussissent un jet en "Vigilance", ils apercevront en haut de la tour, la silhouette d'une belle

jeune femme romaine, qu'ils reconnaîtront d'après les descriptions qui leur en ont été faite comme étant Dame Sylvia. S'ils essaient de l'interpeler, elle ne semblera pas les entendre, et leurs cris seront étouffés par la brume. S'ils tentent de s'approcher de la tour, l'hydre cessera d'être subjuguée par le chant de Celdwyn et reprendra ses assauts, les convaincant de fuir sans demander leur reste ou de mourir glorieusement.

### Hydre d'Ealacsham

TAI 35, DEX 20, FOR 35, CON 25, Dégâts 7D6, Points de Vie 60, Vitesse 10, Armure 15, Inconscience 15

Attaques : 1 par tête en morsure 12 (dégâts 5D6), coup de griffes 15 (Dégâts 7D6), coup de queue utilisable uniquement contre les cibles ayant plus de 20 en TAI 15 (Dégâts 10D6, si les dégâts dépassent la CON de la cible, celle-ci est projetée à 1D20 mètres et subit 1D6 dommages supplémentaires dus au choc).

Modificateur en valeureux : -10

Gaz empoisonné : Au lieu d'attaquer, l'Hydre peut projeter un gaz empoisonné autour d'elle qui perdure pendant 1D20 tour. Pour ne pas être empoisonnés, les Personnages doivent penser à retenir leur respiration ou réussir un jet en "Réfléchi" pour y penser. Dans ce cas, ils retiennent leur respiration pendant autant de tours que leur CON. S'ils respirent le gaz auquel bien sur l'Hydre est immunisée, ils perdent à chaque tour 1D6 points de vie sans armure quelle qu'elle soit (magique, d'honneur...).

Spécial : A l'origine, l'Hydre a 5 têtes. Si une tête de l'Hydre est tranchée, elle repousse ensuite en double jusqu'à concurrence de 10 têtes. Le seul moyen de tuer l'Hydre consiste à trancher toutes les têtes en les empêchant de repousser.

### Gloire pour tuer l'Hydre 400 points

#### AU MONASTÈRE DE SAINTE LUCIE

Accompagnés des chevaliers blessés et empoisonnés, les Personnages arrivent au monastère de Sainte Lucie. La nouvelle Mère abbesse, Amelia, est une femme sage et généreuse d'une cinquantaine d'année. Elle les recevra et mettra toutes les sœurs disponibles à l'oeuvre pour tenter de sauver les braves chevaliers de la mort.

Après plusieurs heures d'incertitudes et de nombreuses tentatives de soins et de potions, la Mère abbesse

viendra rassurer les Personnages : les chevaliers de Lovecastle sont tous saufs mais devront garder la chambre plusieurs semaines. Elle réprimandera alors les Personnages, leur reprochant leur coupable témérité qui les pousse à combattre une telle créature du démon. Puis, en soupirant, elle conclura sa diatribe sur leur folle témérité et leur inconscience orgueilleuse en leur expliquant qu'il est néanmoins de son devoir de les aider dans la lourde tâche qu'ils ont entamée.

Elle leur expliquera alors que dans les bois proches vit un druide qui se targue de protéger la forêt de Quinqueroi, et avec qui le monastère a eu à plusieurs reprises des relations houleuses. Il sera sûrement capable d'aider les Personnages en les renseignant sur la Bête et ses faiblesses. Enfin, elle leur apprend que l'Hydre sévit sur ces terres depuis aussi longtemps que l'homme s'en souvient, et que la fondatrice de l'abbaye, Dame Enya d'Abrum, avait prophétisé que viendrait un héros qui terrassera l'Hydre. En attendant sa venue, elle avait confié à sa famille un bouclier destiné à ce preux chevalier. En se rendant à Abrum, les Personnages pourront tenter de décrocher le bouclier et ainsi savoir si leur quête est juste ou vouée à l'échec...

### Sœur Charité

A un moment donné, alors que les Personnages se trouvent au monastère, Sœur Charité saisira une occasion de s'isoler avec le Personnage le plus glorieux ou à défaut le plus "Juste". Elle essaiera visiblement d'être discrète et demandera à pouvoir l'entretenir d'une affaire très importante. Elle a une quarantaine d'année. Son visage est marqué par les ans et les épreuves, mais son regard reste digne et fier.

"Je me dois d'abord de me présenter, sir chevalier. Je suis maintenant Sœur Charité, mais je fus avant Dame Sally de Chadwick, épouse de feu Sir Actern de Chadwick. Sir Actern est le véritable maître de ces terres, mais il a été assassiné il y a huit ans. Le traître Sir Eccus de Lowbra a attaqué notre château avec ses hommes d'une manière félonne, alors qu'il était notre invité. Il venait pour demander la main de ma fille, Dame Gavrielle..."

A cet instant la voix de Sœur Charité se brise sous le coup de l'émotion. Elle étouffe ses sanglots et reprend le cours de son histoire :

"En raison des cruelles traditions de sa famille, mon mari refusa de lui donner sa main et, sous le coup de la colère, lui et ses hommes attaquèrent les nôtres, tuant nos serviteurs et nos soldats, violant et massacrant les femmes.

J'ai voulu envoyer mon fils de 10 ans, Padern, chercher du secours auprès du Roi et du Duc, nos suzerains, mais alors qu'il fuyait à cheval, il fut victime d'un carreau d'arbalète et son cadavre fut entraîné dans la forêt par sa monture ! Ma fille Gavrielle préféra se jeter du haut du donjon plutôt que de tomber entre ses mains et le traître abandonna le champ de bataille à ses soudards. Je fus alors victime des assauts de quelques hommes de ce félon qui me laissèrent pour morte dans le château en feu, et je ne sais encore pas aujourd'hui comme j'ai pu m'en échapper. Je me rappelle juste m'être réveillée ici, dans ce couvent. Depuis je m'y cache, car si Sir Eccus apprenait que je suis encore vivante, il n'hésiterait pas à me tuer, afin que je ne puisse pas témoigner contre lui. Je vous en prie, seigneur, lavez l'insulte qui fut faite à ma famille, au duc et au Roi !"

En effet, si le Personnage réussit un jet en "Juste", il pourra facilement savoir qui si aide a été demandé au Roi, et que quelqu'un empêche cette demande, injure est faite au Roi. Dès que le Personnage promettra d'aider Dame Sally, elle se mettra à genoux devant lui, et le remerciera tout en pleurant.

Elle lui recommandera néanmoins d'être prudent, car Sir Eccus est fourbe et a beaucoup d'alliés dans la région. Elle refusera de quitter le couvent, car cela lui est interdit par ses vœux. Le Personnage devra donc porter sa doléance en son nom auprès du Roi Arthur ou du Duc d'Essex.

## RENCONTRER L'ERMITE

Les Personnages cheminent un moment dans la lande avant d'atteindre la demeure de l'ermite. Le temps est légèrement pluvieux, et un vent violent rend le voyage désagréable. Grâce aux indications des paysans des environs, ils apprennent que le druide vit dans uneasure de bois et de torchis, construite à flanc de colline. S'ils réussissent un jet en "Connaissance des gens", ils apprendront également que les paysans en ont peur et que depuis qu'il a quitté son sanctuaire de la forêt (nul ne sait où il se trouvait) pour venir habiter là, deux ans auparavant, il n'a plus toute sa tête...

Quand les Personnages atteignent sa demeure, rien ne bouge de l'extérieur de la cabane, et personne ne répond à leurs appels. La colline fouettée par le vent est surmontée d'une pierre levée autour de laquelle sont disposés divers ustensiles de bois.

S'ils pénètrent dans la cabane, les Personnages découvriront une pièce vide de tout ornement. Seule une couche de paille et les reliefs d'un repas attestent de la présence récente d'un occupant. Quelques poteries contiennent des herbes séchées dont la plupart (jet de "Chirurgie" réussie) sont très rares et ont des propriétés curatives reconnues. Sur un perchoir dans un coin de la pièce, un grand duc d'un blanc immaculé, portant autour du cou un magnifique pendentif en bronze, cligne des yeux et tourne la tête à l'approche des Personnages. Si l'on tente de le toucher, il s'envole sans le moindre bruit par la fenêtre.

Alors que le soleil décline, une silhouette frêle et voûtée s'avance vers la cabane. Le druide Cynfeird revient de sa cueillette quotidienne, sa besace remplie de sa collecte d'herbes. Il est appuyé sur un bâton de chêne et revêtu d'une robe de bure élimée. Une épaisse barbe grise lui mange le visage. C'est un vieil homme aux trois quarts sénile, traversé de temps en temps par un éclair de lucidité. Il change fréquemment de sujet de conversation, s'attarde en banalités, oublie le nom de ses visiteurs, voire leur existence.

Il pense d'abord que les Personnages sont venus quêmander un quelconque remède et s'enquiert de l'identité du malade. Il leur offre de l'eau pour éteindre leur soif et des baies sauvages s'ils ont faim. A force de patience et de questions cent fois répétées, on pourra obtenir de lui l'histoire de son affrontement avec la Dame à l'anneau.

Il était autrefois un druide respecté qui défendait les Anciennes traditions contre l'avancée en force du Dieu venu de Rome. Il s'opposa donc souvent aux sœurs du monastère de Sainte Lucie. Il y a deux ans, une sorcière Wotanique très puissante portant pour symbole un anneau d'or sur champ sable, vint à lui pour essayer de le convaincre de l'assister dans sa lutte contre le Roi Arthur et les chrétiens.

Il s'opposa à elle car elle revendiquait les aspects les plus sombres de la Déesse et à la seule fin de mener une œuvre destructrice et stérile. Il l'accusa de n'être motivée que par son désir de vengeance et sa haine des chrétiens, et d'oublier ses devoirs de prêtresse des Dieux Anciens.

La sorcière et le Druide s'affrontèrent à proximité des marais de Sombreval, le sanctuaire convoité par la Dame à l'anneau et dont le druide avait la garde. Le duel magique dura plusieurs jours et tourna en faveur de cette dernière. Cynfeird, vidé de ses forces et rendu à moitié fou par les maléfices de son adversaire, parvint néanmoins à s'enfuir.

Si un Personnage à un moment ou à un autre de son histoire déclare vouloir s'opposer aux intentions de la Dame à l'anneau, le vieil ermite lui lance un regard aigu et lucide, comme s'il revenait brusquement à la raison. Il mettra en garde les Personnages contre le pouvoir de la Sorcière et leur révélera le sortilège que prépare la sorcière : "Vous appelez diables et démons les dieux des sources et des forêts, mais cette sorcière pactise avec des puissances plus cruelles encore."

Il leur parlera du marais de Sombreval et de son gardien : "Le mal qui se cache au sein du Sombreval est une terre fertile pour les sombres desseins de la Sorcière. Pour l'atteindre, il vous faudra vaincre au péril de vos vies et de vos âmes son terrible gardien, l'Hydre, ni reptile, ni démon, mais créature plus féroce encore. Seul un chant faërique joué par un artiste hors du commun peut endormir sa cruauté. Mais je peux vous mener à l'ancienne source de mon pouvoir, et quiconque s'y baignera sera pour quelques jours immunisé à son souffle comme je le fut jadis quand j'étais son géolier !"

En revanche, Cynfeird ne sait rien de Celdwyn et de la façon dont la sorcière le manipule. Il ne pourra pas non plus leur dire plus précisément quel enchantement la sorcière compte lancer dans le marais de Sombreval.

A dater de leur visite chez l'ermite, le grand-duc blanc précédera les Personnages. Il est l'incarnation de l'ancien pouvoir de Cynfeird, un messenger de l'Autre Monde chargé de les guider dans leur quête. Il les conduira s'ils daignent le suivre (sinon il disparaîtra après quelques jours) vers la source du vieux druide. Il s'agit d'une source d'eau claire, au milieu d'une clairière paisible de la forêt de Quinqueroi. La source ruisselle depuis le haut d'une paroi rocheuse et moussue haute comme deux hommes.

Jadis cette source symbole du pouvoir du druide était une cascade magnifique, formant au pied du roc un lac aux eaux pures et claires. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un filet d'eau cristallin formant un point d'eau pure au milieu des bois (Bénédiction et Guérison 5D20). Si les Personnages se baignent dans l'eau,

ils seront immunisés pour quatre jours au souffle de l'Hydre. Le grand-duc disparaîtra dès que les Personnages se seront baignés.

## LE BOUCLIER ENCHANTÉ D'ABRUM

A Abrum, les Personnages sont reçus fort courtoisement par le seigneur des lieux, Sir Carnicus d'Abrum, un chevalier romain notable d'une cinquantaine d'années s'aidant d'une canne pour se déplacer. Il recevra les Personnages en son manoir et les invitera à dîner. Au cours du repas, ils auront l'occasion de rencontrer son épouse, Dame Lucia, une romaine d'une quarantaine d'année aux formes généreuses.

A la fin du repas se présenteront ses fils : Sir Aelius, tout jeune chevalier (né en 524), et son frère Antonius (né en 532), qui lui sert d'écuyer. Tout deux reviennent de la chasse, crottés et joyeux. Ils saluent les Personnages avec grâce et se changent avant de rejoindre le repas. Ils se montrent tous deux de fort bonne compagnie et d'un grand respect.

Sir Carnicus, à la fin du repas, entendra la demande des Personnages et leur répondra avec un sourire las, qu'il espéra longtemps que ce bouclier déposé en la garde de sa famille par sa parente, Dame Enya, fondatrice de l'abbaye de Sainte Lucie, était destiné à un membre de sa maison. En effet, quelle gloire de vaincre l'Hydre, et quel honneur de sauver ainsi la vie de tant de manants périssant chaque année sous ses coups ! Malheureusement ni lui-même, ni ses pères avant lui ne sont parvenus à retirer le bouclier de la chapelle où Dame Enya le déposa. Son fils Aelius tenta également de le retirer lors de son adoubement, comme tous les hommes de la famille, mais il semble, conclut tristement Sir Carnicus, qu'il ne verra pas la fin de l'hydre de son vivant.

C'est avec une attention polie quoique sceptique qu'il entend les vœux de réussite et l'enthousiasme des Personnages. A la fin du repas, il les invitera à le suivre jusqu'à la chapelle familiale. Située dans le manoir, ce lieu saint sobre et dépourvu d'ornement superflu abrite un simple autel et une grande croix de bois, ancienne et patinée, à laquelle est accroché un superbe écu portant l'armoirie d'argent à l'hydre de sable :

En latin au dessus de l'autel est gravée dans la pierre la phrase suivante : "Seul à l'hydre occis de tête, écu au pur chevalier est destiné".

Seul un chevalier ayant au moins 45 dans la somme des traits "Valeureux", "Sobre" et "Chaste" pourra retirer le bouclier de la croix. La chapelle sera alors brièvement illuminée avant de retomber dans la fumée clarté des torches.

Le bouclier est un écu de chevalier apportant une protection de 12 au lieu de 6 contre les créatures ayant plus de 25 en FOR. De plus les têtes de l'hydre coupées par le porteur du bouclier ne repoussent pas.

**Gloire : 20 points pour avoir retiré le bouclier du tueur de l'hydre.**

La famille Abrum, visiblement partagée entre la déception de voir le bouclier retiré par un étranger et la joie d'avoir assisté à ce miracle, accompagne les Personnages jusqu'à la porte du manoir et leur souhaite vaillance et réussite.

## MISE À MORT DE L'HYDRE

Guidé par sir Larsus et les survivants du premier combat encore en état de marcher, la troupe mieux armée et équipée se rend dans la retraite de l'hydre. L'hydre se rend à leur rencontre et Celdwyn, épuisé par ses joutes verbales incessantes contre Dame Lydia, ne pourra venir à leur aide, inconscient du combat qui se déroule à quelques centaines de mètres de son repaire.

Aidé par les pouvoirs de la source et du bouclier d'Abrum, les Personnages devraient vaincre l'Hydre en lui tranchant toutes ses têtes, provoquant la mort de l'immonde bête.

## LA TOUR NOIRE

Après leur victoire sur l'hydre, les Personnages s'approchent du Sombreval et de la tour en ruine qui se trouve sur ses berges. Couverte d'une mousse épaisse et d'un vert presque noir qui lui donne cette apparence néfaste, la tour ne comporte plus d'étage, même si un escalier instable serpentant le long de la paroi permet d'atteindre la plate forme supérieure et ses créneaux.

Seul le rez-de-chaussée semble habité. Il porte les traces d'un feu récent et d'un abri de fortune établi dans les débris avec des branches d'arbres. Celdwyn, l'air hagard et épuisé, les doigts ensanglantés, couvert de bandages de fortune, et la gorge sèche, viendra au devant des Personnages dès leur approche. Son exis-

tence recluse de ces derniers mois l'a rendu fataliste et amer.

## La vérité sur l'enlèvement de Celdwyn

Au Printemps 545 lorsque la Dame à l'Anneau vint à Camelot, elle en profita pour repérer un barde suffisamment talentueux pour accomplir l'un de ses sombres desseins : ayant vaincu le druide protégeant la source enchantée de la forêt de Quinqueroi, elle envisage d'utiliser la magie de ces lieux pour accomplir un rituel maléfique... mais pour cela, elle doit en éloigner son gardien, l'Hydre !

Ayant repéré Celdwyn à la cour, elle le choisit pour cible car facilement influençable en raison de son geis. Avant cela, elle avait hésité avec Zimrane, dont elle devinait la terrible puissance de la Lyre. Elle avait finalement choisi Celdwyn pour sa meilleure connaissance des chants celtiques.

Lui montrant grâce à ses pouvoirs de terribles visions mettant en scène sa mort sous les coups de l'hydre, elle lui demanda de la suivre pour chanter pour elle un chant qui calmerait l'hydre et lui permettrait d'accomplir un rituel destiné à sauver la vie du barde. Celdwyn croyant découvrir là la signification de son geis (s'il ne suit pas la Dame à l'anneau, il mourra sous les coups de l'hydre), accepta de l'accompagner, et il disparut avec la Dame et sa suite lorsqu'ils quittèrent Camelot.

Depuis, Celdwyn, à qui elle a enseigné le chant qui apaise la bête, vit dans la tour qui se trouve à côté de la source. La Dame à l'anneau est entrée dans le sanctuaire accomplir son rituel et n'en est jamais ressortie à sa connaissance (en fait, elle est partie par des moyens magiques). Lui a essayé de s'éloigner de la forêt, mais à chaque fois l'hydre le suit et ravage tout sur son passage (c'est ce qui est arrivé lorsqu'il a été vu par les paysans de Crowhurst : en fait l'hydre ne les suivait pas eux mais lui...). Il reste donc ici, prisonnier et persuadé d'avoir été trahi et abandonné par la Dame à l'Anneau.

Lorsqu'il est tombé sur un groupe de brigands cachés dans la forêt et en butte à la colère de l'hydre, il a décidé de les sauver. En échange, il leur a demandé de lui amener un barde de la cour, le meilleur possible. Ce fut Ethil, dont l'un d'eux savait pour avoir assisté à son départ qu'il circulait seul et sans escorte...



Une fois en possession d'Ethil, Celdwyn essaya de le convaincre de collaborer avec lui, espérant qu'à deux, ils parviendraient à endormir l'Hydre suffisamment longtemps pour pouvoir fuir... ou, si ce n'était pas le cas, qu'il laisserait Ethil prisonnier de la forêt et de l'Hydre tandis que lui reprendrait sa liberté.

Mais Ethil se montra réticent et s'échappa malgré les efforts de Celdwyn, abandonnant sa lyre derrière lui dans la lutte. Depuis, Celdwyn n'a plus revu Ethil, qui a sans doute été victime des créatures de la forêt.

En réalité, le jeune barde, victime de la perte de la Lyre et n'ayant fort heureusement passé que quelques semaines à la manipuler, a seulement été frappé d'amnésie (contrairement à Zimrane qui lui était devenu fou sans espoir de rémission), et il erre dans les bois enchantés de la forêt de Campactorentin.

Celdwyn avouera volontiers aux Personnages tout ce qu'il sait, et se plaindra amèrement de son destin avec un nombrilisme très "bardesque". Il ne cachera pas la présence de Lydia, qu'il expliquera avoir croisée sur la route lors d'une de ses tentatives avortées de fuite. Il a été fort surpris de voir qu'elle l'avait suivi, et seule son intervention a empêché l'Hydre de la dévorer.

Depuis elle vit dans la tour avec lui et ne cesse de le harceler au point de lui faire regretter d'avoir soigné la vilaine plaie que sa chute de cheval lui avait occasionnée !

A ces mots, Sir Larsus tentera de malmener le barde, affirmant devoir le châtier pour avoir détourné du droit chemin une prude jeune fille (ce qui fera ricaner le barde, accroissant la colère du jeune homme) et de l'avoir enlevée et séquestrée... Les Personnages devront s'interposer s'ils ne souhaitent pas que la situation dégénère.

Lydia est installée dans le haut de la tour. Depuis sa disparition, elle joue de tous ses charmes pour séduire le barde, sans succès. Elle refuse de partir, bien qu'elle se soit remise de sa blessure.

Si les Personnages ou Sir Larsus s'approchent trop près d'elle, elle essayera de fuir dans la forêt. Un Personnage (Sir Larsus est trop occupé à se disputer avec Celdwyn) pourra se lancer à sa poursuite et la rejoindre sans peine après quelques dizaines de mètres. Elle se débat énergiquement, gifle le Personnage et le menace des pires représailles s'il refuse de la laisser partir. Elle affirmera avoir trouvé l'amour dans la forêt et de refuser d'en partir et demander

aux Personnages de rapporter cette réponse à son père !

Confrontée à la dure réalité de l'indifférence affichée du barde pour ses sentiments, de la douleur des siens à l'annonce de sa disparition et du déshonneur qui menace sa famille, elle prendra finalement conscience de ses actes et fondra en larmes. Elle acceptera alors de rentrer mais prendra ostensiblement ses distances avec Sir Larsus, qui ne décolérera pas d'avoir risqué sa vie pour subir ensuite un tel mépris !

Alors que les Personnages se préoccupent de Dame Lydia, Sir Larsus pourfend Celdwyn d'un coup d'épée sans signe avant-coureur, le tuant sur le coup. Lorsque le corps du barde tombe à terre, les Personnages entendent distinctement un long gémissement plaintif jaillir de la Lyre, inerte dans l'herbe à quelques pas du cadavre.

Sir Larsus, persuadé d'être dans son bon droit, arguera que le barde était l'instigateur de tout cela : en effet, ne manipulait-il pas l'Hydre par sa musique ? Et n'a-t-il pas ensorcelé Dame Lydia par ses chants ? Quoi que disent les Personnages, le jeune chevalier sera persuadé d'avoir fait ce qui était juste et que les Personnages n'osaient pas accomplir par lâcheté ou indécision.

Si l'un des Personnages réussit un jet en "Fier" ou en "Juste", il prendra fort mal les commentaires de Sir Larsus et le défiera pour prouver que sa vision des choses est fausse.

- Si le Personnage l'emporte, Sir Larsus reconnaît avoir tué un innocent et décide de faire retraite jusqu'à l'hiver pour se purifier de ses péchés.
- S'il remporte le combat, il se montrera encore plus arrogant et ordonnera à Dame Lydia de le suivre jusqu'à Lovecastle. Devant le refus de cette dernière, il cherche à l'entraîner de force.

Si les Personnages n'interviennent pas, ils doivent échouer à un jet en "Honneur" pour ne pas y être forcé. S'ils échouent, ils perdent 1 point d'honneur à laisser une jeune femme se faire ainsi molester et injurier. Si les Personnages interviennent, Sir Larsus abandonne Dame Lydia à leur garde et rentre à Lo-

vecastle avant eux, s'attribuant tous les mérites de la mort de l'Hydre.

## Lydia de Lowbra

Femme Romaine, païenne, âge 16.

Gloire : 650

Caractéristiques : TAI 10, DEX 15, FOR 9, CON 14, APP 17

Traits : Impulsive 16, Energique 16, Généreuse 12, Sincère 12, Fièvre 12

Passions : Amour Famille 18, Hospitalité 15, Honneur 14

Compétences : Equitation 16, Fauconnerie, Chirurgie 14, Premiers soins 14, Chasse

Caractéristique familiale : Bonne avec les animaux (+10 en Fauconnerie et Equitation)

Dot : 8£.

Remarque : Femme impulsive et énergique, élevée par un père veuf avec trois frères, Dame Lydia est d'un tempérament fort et indomptable. Garçon manqué, elle préfère la chasse et les longues chevauchées dans les bois aux tâches domestiques. Éprise de contes et de légendes, elle aspire à vivre une histoire romantique et épique avec un homme aussi énergique qu'elle !

Apparence : Dame Lydia est une belle jeune femme, à la peau blanche et aux cheveux blonds/roux coupés à l'épaule.

## SOMBREVAL

Ayant appris de Celdwyn que la Dame à l'anneau a pénétré dans Sombreval et n'en est pas ressortie (lui-même n'a pas osé y entrer, et l'aurait-il fait que l'Hydre s'y serait opposée...), les Personnages désirent sans doute s'y rendre. Ils progresseront avec difficulté et devront faire de fréquents détours pour éviter les mares d'eau noirâtre et les fondrières.

Après une marche épuisante, ils arriveront à un îlot abritant plusieurs pierres levées fraîchement nettoyées de leur carcan de mousses et de plantes aquatiques. Une cérémonie a visiblement eu lieu ici comme en témoignent les traces de feu et de cire sur le sol, le sang séché sur les pierres et un abri abandonné à quelques pas du sanctuaire. Mais aucune trace de la Dame à l'Anneau. Cela ajoutera encore à son mystère...

Très vite l'ambiance pesante et maléfique du lieu devrait peser sur les Personnages et les inciter à re-

brousser chemin laissant derrière eux le sanctuaire de Sombreval et ses maléfices.

## DÉNOUEMENT : SIR LARSUS SE PRÉSENTANT COMME VAINQUEUR DE L'HYDRE

De retour à Lovecastle, les Personnages sont accueillis froidement par Dame Avhielle et ses chevaliers survivants, qui organisent néanmoins un festin en leur honneur.

Les chevaliers sauvés de la mort par les Personnages offriront en leur nom à tous à chacun des Personnages les ayant accompagnés jusqu'au monastère de Sainte Lucie un beau pavillon pour l'abriter lui et son écuyer durant leur périple (valeur 2£). Dame Avhielle louera les exploits des Personnages, regrettant que leur trop grande miséricorde ait failli laisser en vie un être aussi dangereux et répugnant que le barde Celdwyn.

Dame Lydia, dûment sermonnée par Dame Avhielle et comprenant enfin les conséquences de ses actes irréfléchis, fera amende honorable et promettra d'essayer de tempérer son caractère impulsif à l'avenir. Désireuse de découvrir la cour, elle laissera entendre au Personnage le plus Energique qu'il est autorisé à la courtiser s'il le désire.

Sir Larsus, toujours présent à Lovecastle et célébré comme le vainqueur de l'Hydre, défilera alors le Personnage pour l'amour de Dame Lydia, le perdant s'engageant à cesser de la courtiser. Quel que soit le résultat du combat, Dame Avhielle invite les Personnages et Sir Larsus à quitter ses terres, appréciant peu autant de violence.

**Gloire : 10 points pour avoir participé à l'aventure de l'Hydre d'Ealacsham.**

## DÉNOUEMENT : LES PERSONNAGES VAINQUEURS DE L'HYDRE

De retour à Lovecastle, les Personnages sont accueillis par Dame Avhielle et ses chevaliers survivants, qui organisent un festin en leur honneur.

Les chevaliers sauvés de la mort par les Personnages offriront en leur nom à tous à chacun des Personnages les ayant accompagnés jusqu'au monastère de Sainte Lucie un beau pavillon pour l'abriter lui et son écuyer durant leur périple (valeur 2£).

Dame Avhielle louera les exploits des Personnages et

s'engage à leur offrir à chacun une scène brodée (tapisserie d'une valeur de 5£) contant leur victoire sur l'hydre, qu'elle et ses dames de compagnie broderont d'ici l'hiver (+5 en gloire à chaque phase hivernale si exposée dans le manoir du propriétaire).

Dame Lydia, refroidie par l'attitude distante du barde et comprenant enfin les conséquences de ses actes irréfléchis, fera amende honorable auprès de Dame Avhielle, et essaiera de tempérer son caractère impulsif à l'avenir. Désireuse de découvrir la cour, elle laissera entendre au Personnage le plus Energique qu'il est autorisé à la courtiser s'il le désire - au désespoir de Sir Larsus de Dinton, éconduit par la jeune femme, qui en gardera rancune au Personnage recevant cette proposition !

Dame Avhielle invite les Personnages à accompagner sa maison, qui se rend à Camelot pour y passer le reste de l'année. Ces derniers ne devraient pas manquer d'accepter l'occasion de voyager en si bonne compagnie.

**Gloire : 50 points pour avoir participé à l'aventure de l'Hydre d'Ealacsham.**

## UN TERRIBLE SECRET

Alors que les Personnages s'apprêtent à quitter Lovcastle, en compagnie ou non de Dame Avhielle et de sa maison, un manant se présente aux portes du château, et demande à être reçus par les Personnages. Il s'agit d'Aeron, le jeune manant qu'ils ont surpris portant une épée lors de l'attaque de son village par les saxons quelques temps auparavant.

Il a le visage sévère et résolu et porte l'épée aux cotés ce qui devrait faire tiquer les Personnages qui lui auront sûrement expliqué le danger pour un manant d'arborer une arme de chevalier. Couvert de poussière, il a visiblement fait le chemin à pied depuis les terres de Dumford.

Un personnage réussissant un jet en "Honneur" saura qu'un manant ne peut quitter les terres de son seigneur sans son consentement, même si le roi Arthur a interdit qu'il soit puni pour cela. Aeron a donc transgressé les lois, mais son acte n'est pas punissable, même si son seigneur doit peu apprécier de voir ses terres se dépeupler...

Il expliquera aux Personnages qu'en nettoyant la cabane de la vieille Nest, il a trouvé, caché sous la pierre du foyer, quelques chose qu'il pense lui appartenir. Il s'agit d'un médaillon en argent terni portant

sur une face une phrase en latin disant "Puisse Dieu toujours te protéger" et l'emblème de sainte Lucie, et sur l'autre face les noms suivants : Actern, Sally, Padern ainsi qu'une date (correspondant à la date de naissance de Aeron/Padern).

Bien entendu, rien ne prouve que cette médaille de baptême appartienne à Aeron, mais il est sûr que cela n'appartenait pas à Dame Nest. Si les Personnages ont déjà rencontré Sœur Charité/Dame Sally et recueilli ses confidences, ils devraient penser au fait que les deux jeunes gens ont été blessés par une arbalète à la même époque, ce qui fait beaucoup de coïncidences...

La logique voudrait que les Personnages accompagnent Aeron/Padern au couvent de Sainte Lucie, afin de le confronter à sa mère. Le retour au couvent du manant se découvrant noble et la confrontation entre Aeron/Padern et sa mère sera pleine d'émotion.

Bien sûr, il faudra quelques minutes au jeune homme pour qu'il comprenne ce qui lui arrive, mais une fois les explications données, celui-ci tombera dans les bras de sa mère, tout en pleurant à chaudes larmes, et de même pour Dame Sally. Cette dernière tombera littéralement en pamoison, blême comme un linge à la vue d'Aeron, qui ressemble trait pour trait à son défunt époux au même âge...

Une fois ces retrouvailles effectuées, il restera la douloureuse question de la vengeance à régler. Il est toujours hors de question et pas du tout censé de s'attaquer à Sir Eccus de Lowbra. Le mieux est donc de regagner Camelot et de présenter l'affaire au roi Arthur. Mais Sœur charité/Dame Sally refuse toujours de quitter l'abbaye et de rompre ses vœux. De plus tout Personnage réussissant un jet en "Intrigues" saura que sans l'appui d'un puissant personnage, l'affaire présente trop d'inconnues et repose uniquement sur la parole de Dame Sally et les maigres preuves que sont la blessure et le médaillon. Elle risque fort de se terminer sur un duel de justice à l'issue incertaine... ou par trop certaine !

Dame Sally signalera alors que son époux avait combattu aux cotés de Sir Gondrins, comte de Salisbury lors de la rébellion des fils d'Ulfius de Silchester, et que ce dernier appuiera certainement leur demande. Elle remet donc un document signé de sa main pour sir Gondrins, et demande aux Personnages d'escorter son fils jusqu'à Salisbury pour le mettre sous la protection du comte.

## ZIMRANE ET SA LYRE

Lorsque les Personnages remettent sa Lyre à Zimrane, ce dernier semble transfiguré. Ses yeux redeviennent brillants, son teint rose, ses lèvres pleines de vie. Fou de joie, il se met à danser et à chanter à pleins poumons, comme s'il revenait à la vie ou était pris de folie.

Les yeux embués, il remerciera les Personnages, les embrassant, les enlaçant, leur baisant les pieds, leur promettant de conter leurs exploits durant 7 générations, de leur donner ses filles à marier s'ils en avaient... Puis, serrant convulsivement sa Lyre contre lui comme s'il craignait de la perdre, il "exigera" des Personnages qu'ils lui avancent de l'argent (dont ils ne reverront jamais la couleur, Zimrane considérant ses "emprunts" comme une forme toute personnelle de mécénat...) afin de pouvoir se laver lui et ses vêtements et se restaurer. Dès l'argent en sa possession, il abandonnera les Personnages pour aller à la première auberge digne de ce nom...

Si les Personnages l'interrogent sur la Lyre, il leur expliquera qu'il ignore ce qu'elle est. Ce qu'il a appris avec le temps est qu'elle est très ancienne, magique et d'origine grecque. Il sait également qu'à l'instar de la lyre du célèbre Orphée, elle a 9 cordes. Par contre, elle est possédée par l'âme d'une femme qui parfois lui parle...

Il l'a obtenue en concourant contre son ancien propriétaire, un chanteur juif de cordoue dans le sud de l'Espagne, il y a une vingtaine d'années. Lorsqu'il a

appris la mort du chanteur, fou et aveugle après la perte de sa lyre, il a cru à une coïncidence, mais depuis 20 ans qu'il l'utilise, il a observé un certain nombre de chose qui l'ont persuadé que sa Lyre était maudite et que la perdre conduisait à la folie et à la mort. Il a également l'intuition que la lyre pousse ses propriétaires à se dépasser, à atteindre l'excellence, et qu'échouer, c'est la perdre au profit d'un autre ! Mais même en sachant cela, il compte bien la garder et devenir encore meilleur qu'avant...

Si les Personnages ne lui rendent pas la Lyre, il leur est impossible de la détruire et, d'une façon ou d'une autre ils la retrouveront entre les mains d'un musicien talentueux. Zimrane lui, mourra fou et malade durant le prochain hiver.

## UNE BIEN MAUVAISE PLAISANTERIE

Si les Personnages désirent, malgré tout ce qu'ils peuvent en savoir, se rendre sur leurs "terres" de Césaré, il leur faudra rejoindre par la voie royale la baronnie de Benton. Là, ils devront suivre un chemin de terre suivant le tracé de la rivière jusqu'à Sidewall, puis emprunter le pont pour rejoindre la rive droite, et de là suivre la côte jusqu'au fort englouti de Mélusine.

**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>**