

Les Faës en rien encore !

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 43, AUTOMNE 546

42ème scénario de la campagne du Crépuscule du Roi de l'Été. Au cours de l'automne 546, les personnages pénétreront dans l'Autre monde pour y sauver une damoiselle en détresse.

Sir Coel, blessé sur son cheval, disparaît dans les profondeurs mystérieuses de la forêt de Campactorentin, suivi de Dame Hélène puis des personnages et enfin de Sir Boso et Sir Gondrins. Ils l'ignorent, mais dès cet instant, ils viennent de quitter la réalité pour tomber aux mains du peuple faë !

LE SOMBRE TERRITOIRE DU MAÎTRE DE WILDHILL

D'errance en jet de Chasse pour suivre la piste, tous arrivent à un moment ou à un autre en un lieu étrange, après des heures de progression lente dans la forêt épaisse. Il s'agit d'une colline herbeuse et humide, couverte d'un orage perpétuel, et au sommet de laquelle se dressent trois pierres levées, brutes et dépourvues de tout glyphe ou ornement, mais dont la simple majesté impose le silence. Les personnages l'ignorent, mais ils sont sur les terres du fief abandonné de Wildhill.

Lorsque les personnages l'atteignent, l'heure bleue étend déjà sa sombre clarté sur la forêt. C'est l'instant magique où le ciel et la terre se confondent dans le crépuscule, ce moment particulier où les mondes se chevauchent selon les anciens Celtes.

Au moment où les personnages arrivent au pied de la colline, un jet en Vigilance permet d'apercevoir la monture et la silhouette de Dame Hélène disparaissant entre les pierres levées. Une réussite critique permet de remarquer à ses côtés la silhouette décharnée d'un homme couvert de haillons. Celui-ci

prie, les bras levés au ciel, tenant un long bâton de bois gravé.

N'écoutant que leur courage, les personnages se précipitent entre les pierres levées et pénètrent alors dans l'Autre monde. Si l'un d'entre eux est resté en arrière, il verra ses compagnons disparaître. S'il patiente avant de les suivre, il verra sir Boso et sir Gondrins se jeter à leur poursuite et disparaître. S'il ne bouge toujours pas, l'heure bleue passe, et le passage se referme. Il ne reverra ses compagnons qu'à leur retour hypothétique, ou se demandera toujours ce qui a pu arriver dans le monde des Faës.

WILDHILL

Manoir abandonné et dépeuplé. Avant la venue des Romains, il était occupée par une puissante tribu de guerriers change-forme vénérant le Dieu Lugh. Lors de la conquête romaine, ils furent exterminés par les envahisseurs. Depuis, ces terres sont à l'abandon et réputées maudites. Le manoir est en fait basé sur les ruines d'un fort que les Romains avaient installé ici pour empêcher les Atrebates de repeupler ce territoire rebelle. Le paysage est formé de collines boisées faisant partie de la forêt de Campactorentin.

Lieu sacré de Lugh à Wildhill

Ambiant 5D20

Empathie animale 4D20

Changement de forme 3D20

Il s'agit d'une colline herbeuse et humide, couverte d'un orage perpétuel, et au sommet de laquelle se dressent trois pierres levées, brutes et dépourvues de tout glyphe ou ornement, mais dont la simple majesté impose le silence. A l'heure bleue, on aperçoit un étrange totem qui apparaît près des pierres levées.

Le seigneur des bêtes

Ce puissant être faë se désintéresse depuis toujours des mortels. Il vit en son royaume des bêtes et est appelé « seigneur des bêtes » par les mortels qui font la bêtise d'invoquer son pouvoir. C'est plus en raison de sa propension à métamorphoser tout un chacun en bête qu'en raison d'un véritable pouvoir sur le monde sauvage. Être faë tout puissant en son domaine, il est sans pouvoir ou presque dans le monde des mortels, ce qui explique son manque d'intérêt pour celui-ci. Il fait néanmoins partie de la Cour sombre, plus par affinité d'esprit que par véritable volonté de se soustraire à l'autorité des rois et reines de la Cour de lumière.

Il n'a qu'un seul but, savourer le plaisir de régenter son petit monde qui singe celui des hommes, s'adaptant à ses évolutions. Son dernier jeu : la chevalerie et la romance perverties et déformées par son esprit malsain. C'est un être sournois et cruel, malveillant et sans aucun souci du lendemain. Il vit dans le présent où pour lui chaque jour est semblable au précédent, pour l'éternité. Il respecte néanmoins la parole donnée, à la lettre et selon sa libre interprétation. Il est sensible à la flatterie, mais pas aux menaces, et est d'une grande léthargie à l'instar des lézards qui comme lui affectionnent le soleil et une douce paresse. Sa forme de prédilection est d'ailleurs celle d'un grand lézard bleuté, parlant et agissant comme un homme.

Archives du roi Arthur

Jadis, lorsque les Romains arrivèrent sur les terres des Atrebates, vivaient au nord de leurs territoires un clan particulièrement sanguinaire et sauvage. Ils vénéraient le Dieu Lugh en tant que puissance solaire le jour et adoraient sa part d'ombre la nuit venue, semant terreur et pillage chez leurs voisins. Clan craint et soupçonné de nombreux forfaits par leur propre tribu, ils continuèrent à piller leurs propres frères alors même que les romains établissaient leur domination sur le pays.

Lorsque le roi des Atrebates fut vaincu et tué à la bataille, les Romains s'emparèrent de la région et décidèrent de pacifier les habitants des collines sauvages. Mais lorsqu'ils s'installèrent dans les collines, ils ne trouvèrent nulle trace de leurs occupants : ces derniers semblaient avoir tous disparu comme par magie.

Au cours des années d'occupation qui suivirent, le fort de Colimminium Sauciatius (les collines sau-

vages) acquit une sinistre réputation et fut rapidement abandonné, aucune garnison n'étant plus nécessaire pour garder des terres désolées. Les archives romaines précisent que les Atrebates refusant de s'installer sur ces terres, le propriétaire de l'unique domus (domaine romain) de Colimminium Sauciatius fut obligé de faire venir des esclaves de Gaule pour s'occuper de ses terres. Mais leur présence fut fugitive : une quinzaine d'années plus tard, après sa mort et le massacre de toute sa maisonnée par des brigands, la domus et le fief furent laissés à l'abandon, inhabités.

Les Terres de Wildhill sont attachées au duché de Silchester mais sont sans maître. Par édit royal, Arthur a déclaré que celui qui ramènerait la paix en ces terres en deviendrait le maître... mais aucun des chevaliers qui se sont lancés dans cette aventure, dont Lancelot lui-même, n'a rencontré de menace en ces lieux. Superstitions paysannes, en fut-il conclu, mais les disparitions continuent, comme les craintes du peuple...

Vieilles histoires locales

Les Anciens ont toujours dit que les collines sauvages étaient maudites et hantées. Ceux qui bravaient la tradition en s'y installant disparaissent mystérieusement ou étaient victimes de brigands, de bêtes sauvages ou d'épidémies.

Les rares paysans encore païens de cette région très christianisée affirment qu'à la tombée de la nuit, le paysage change, et que lorsque vient l'heure bleue, quelques instants avant la tombée de la nuit, on a l'impression d'être ailleurs...

Deux héros ont essayé de mémoire d'hommes de ramener la paix dans ces contrées : la Dame de Pierre du Fort au Géant, et l'abbé de l'abbaye celtique d'Orckmouth. Ils ont tous les deux échoué.

Dans les collines, les animaux sont plus sauvages, intelligents et puissants qu'ailleurs. La forêt a repris ses droits sur ces terres et la présence de l'homme n'y est plus visible qu'à travers quelques pans de murs éboulés et le fort romain en ruines.

Les Faës de la forêt de Campactorentin sont plus sauvages et cruels qu'ailleurs, et c'est dans ses profondeurs que se tiendrait la cour sombre !

La vérité

Lorsque les Romains vainquirent les Atrebates, ils se dirigèrent vers le nord pour anéantir le clan vivant

dans les collines. Mais à l'approche de l'armée romaine, le clan avait fui dans le monde des Faës. Le druide du clan avait grâce à sa magie ouvert un portail vers le domaine du seigneur des bêtes, un puissant être Faë. A l'ouverture du portail, les fuyards pénétrèrent dans le domaine du seigneur des bêtes et y prirent l'apparence de la bête la plus proche de leur personnalité.

Ils ne devaient y rester que le temps que les romains quittent leurs terres. Mais une fois devenus des bêtes faériques sous la domination du Seigneur des Bêtes, ils ne se souvinrent plus qu'il leur fallait redevenir des hommes et oublièrent tout de leur passé "humain". Depuis, leurs descendants vivent au service du seigneur des bêtes.

Comme les collines sauvages, le fort romain a été abandonné, car lors de l'ouverture du portail, une créature faérique particulièrement dangereuse s'est échappée du royaume du seigneur des bêtes. Elle sème encore la terreur dans la région, mais ne peut s'éloigner du portail et n'agit qu'au sein de Wildhill.

UN AUTRE MONDE !

De l'autre coté du passage, les personnages se retrouvent dans le même décor mais soumis à un été permanent. Le soleil brille haut, et les arbres sont secs et desséchés, ayant perdu presque toutes leurs feuilles. Une brume de chaleur distord la vision et empêche d'avoir une perception claire de son environnement. Les personnages engoncés dans leur armures et leurs vêtements d'automne suent à grosses gouttes.

Non loin d'eux, au milieu du cercle de pierres levées, à l'emplacement du « passage » qu'ont emprunté les personnages, se trouve un étrange totem. Il est taillé dans un bois pétrifié au contact glacial (la peau s'y colle au moindre contact !) et qui n'existe que dans le monde faérique, ou à l'heure bleue dans le monde des hommes. Haute de quatre mètres, cette sculpture représente une sorte de lézard à six pattes affreusement répugnant, à la gueule garnie de crocs redoutables, et qui semble exprimer un désir abject et insouvi.

Ce "totem" est une manifestation matérielle du seigneur des bêtes. Cette statue, sans être véritablement vivante, BOUGE ! Un observateur attentif peut remarquer que le lézard déplace presque imperceptiblement ses membres et sa tête (il lui faut une demi-heure pour ouvrir ou fermer une patte).

Une autre particularité de leur environnement est que les personnages ont maintenant une apparence tout autre, même si leurs vêtements et leurs montures se sont adaptés à leur taille (plus ou moins pour les montures, ces dernières ne pouvant pas faire moins que la taille d'un poney nain, ce qui restera toujours trop grand pour une souris). Dans le royaume du seigneur des bêtes, ils prennent en effet l'apparence de l'animal symbolisant leur trait le plus haut (ou en cas d'égalité celui qui caractérise le plus leur comportement selon le maître de jeu).

Animaux selon les traits :

Chaste : Castor
Luxurieux : Bélier
Energique : Cerf
Paresseux : Loir
Indulgent : Poule
Rancunier : Corbeau
Généreux : Vache
Egoïste : Corneille
Sincère : Cheval
Trompeur : Renard
Juste : Lion
Arbitraire : Ours
Miséricordieux : Souris
Cruel : Loup
Modeste : Merle
Fier : Cygne
Réfléchi : Blaireau
Impulsif : Loutre
Sobre : Faucon
Complaisant : Sanglier
Confiant : Chien
Méfiant : Chat sauvage
Valeureux : Belette
Couard : Lapin

Note : Sir Coel sera une belette, Dame Hélène, une poule, sir Boso, une corneille et sir Gondrins, un sanglier.

Un jet réussi en « Religion païenne » ou « Chrétienne » permettra de déterminer à quel trait chaque animal fait référence.

Si les personnages essaient de retourner sur leurs pas, c'est visiblement impossible, et un jet en « connaissance de faës » permettra de deviner que le pas-

sage ne s'ouvre qu'à l'heure bleue ou selon la volonté du maître des lieux.

Les personnages sont seuls avec Sir Boso et sir Gondrins. Sir Coel et dame Hélène sont absents. Si les personnages recherchent des traces de leurs compagnons, ils réaliseront qu'elles partent en direction de la forêt en compagnie de plusieurs autres chevaux. Visiblement, une troupe de cavaliers stationnait ici, peut être de garde. Ils semblent être partis en maintenant le blessé et la jeune femme sous leur surveillance...

DANS LA DEMEURE DU SEIGNEUR DES BÊTES

En suivant les traces, les personnages arrivent au manoir du seigneur des bêtes. Il s'agit d'un étrange donjon de pierre sèche comme on pourrait en trouver en Occitanie dans le royaume de Narbonne ou de Provence. Les murs sont couverts de lierre desséché par le soleil ardent, et le sommet du donjon, dépourvu de créneaux, semble plat !

Quelques bâtiments de pierre sèche entourent le donjon et sont protégé par une palissade de bois mal entretenu. Autour du manoir se trouvent une trentaine de bâtisses de pierre et de chaume abritant les villageois, peut être 400 créatures ! A l'ombre des maisons ou des arbres un grand nombre de lapins et de loirs se reposent. Des vaches sont traites par des dizaines de souris industrielles, tandis que des poules ramassent elles même leurs œufs ! Dans les champs autour du village, des chevaux et des cerfs labourent la terre, tandis que des oiseaux de toutes sortes sèment des graines au vent.

Traversant dans l'indifférence générale cette basse-cour, les personnages arrivent aux portes du manoir gardées par plusieurs ours et sangliers en armes. Plusieurs loups se battent dans la cour avec des chiens et cessent leurs jeux sanglants à l'arrivée des personnages. Notons que tous ce petit monde est « humanisé » : ils marchent, parlent et s'habillent comme des hommes, même s'ils peuvent évoluer à quatre pattes pour des raisons de commodité.

Si les personnages demandent à être reçu par le seigneur des lieux, les gardes s'écartent pour retourner paresser à l'ombre et manger tout en jouant à un étrange jeu de lancer de glands. Le chambellan, un vieux blaureau répondant au nom d'Aegwyn, les mènera alors au seigneur des bêtes. Les personnages noteront que tous les animaux portent ici des noms Atrebates, étant les descendants des anciens

membres du clan Atrebates ayant fuit dans l'Autremonde.

Il les mènera jusqu'à la salle du conseil où sur une estrade chauffée à blanc par un feu soigneusement entretenu par une cohorte de souris et de lapins terrorisés, se repose la forme massive du seigneur des bêtes (TAI 40). A ses cotés se trouve son chef de la garde, un lion massif du nom de Gwaelon, et son intendant, un renard du nom de Goupy.

Les personnages, sous l'œil clos du seigneur des bêtes qui restera silencieux et semblera dormir paisiblement, seront interrogés par Gwaelon et Goupy. Selon leurs réponses et leur attitude, le seigneur des bêtes se réveillera soudain et en un instant dressera sa masse écailleuse au dessus d'eux.

Première possibilité : la lutte

Les personnages ont choisi la voie conflictuelle et provoqué par leurs exigences ou leurs réponses la colère du maître des lieux. Dans ce cas, il se met à appeler à la garde, et les personnages doivent fuir avant d'être cernés par des créatures en colère. Les personnages devraient pouvoir s'échapper sans mal du donjon grâce à l'intervention courageuse d'une belette, qui se révèle être sir Coel. Il révélera aux personnages que dame Hélène est prisonnière du poulailler, et ils devraient mettre celui-ci à sac tous ensemble pour sauver la damoiselle avant de fuir dans les bois, la garde du manoir aux trousses.

Après une course éperdue, ils s'égareront à proximité du lieu du passage. Alors qu'ils reprendront leur souffle, ils réaliseront qu'ils se trouvent à coté d'une verdoyante et magnifique haie de rosiers sauvages entourant une clairière au doux gazon. Tranchant sur la sécheresse environnante, ce lieu magique et enchanteur restaure la paix et l'harmonie dans le cœur des personnages. Contemplant la source d'eau claire qui coule dans la clairière et la beauté des roses, ils ne peuvent s'empêcher de penser à leur Amor (jet en amor).

Seul un personnage sans Amor pourra remarquer que Dame Hélène, le regard vitreux, marche tel un somnambule vers la clairière et s'y transforme en une magnifique rose rouge. Si tous les personnages sont plongés dans leurs pensées, c'est sir Boso (dépourvu d'amor) qui l'a vue et préviendra les personnages. Il leur faut donc pénétrer dans le bosquet enchanté pour y retrouver Dame Hélène.

Un jet réussi en « Connaissance des faës » pourra permettre aux personnages de savoir que la reine du

printemps n'autorise l'accès à son royaume qu'aux chevaliers courtois et romantiques, et qu'au moins une fois un bosquet semblable est apparu à une dame en détresse pour lui permettre d'échapper à une union sordide en devenant une fleur !

Seconde possibilité : la diplomatie

Les personnages ont su convaincre et charmer le seigneur des bêtes. Une fois réveillé, ce dernier consent à négocier avec eux. Il accepte de libérer dame Hélène, à condition que ces derniers lui ramènent sa bien-aimée, prisonnière d'un terrible enchantement. Il leur expliquera alors que sur ses terres, non loin de là où ils ont pénétré dans son royaume, se trouve un vil bosquet planté là jadis par la reine du printemps pour lui nuire. Il s'en souciait peu, ne s'en approchant jamais.

Cependant, il y a quelque temps (concept vague pour lui), sa bien aimée curieuse s'en est approchée et, par un cruel maléfice, en est maintenant prisonnière. Comble de malheur, elle a vu son corps et son esprit pervertis par la magie des fleurs, au point qu'elle en est incapable de le reconnaître. La créature monstrueuse laissera alors perler une larme tandis que ses sujets se lamenteront !

Faisant venir Dame Hélène sous forme de poule, il se rendra avec les personnages et une solide escorte jusqu'à la forêt. Sir Coel, sous forme de belette, les suivra à distance réduite. Dans les profondeurs du sous-bois, il leur montrera une verdoyante et magnifique haie de rosiers sauvages entourant une clairière au doux gazon.

Tranchant sur la sécheresse environnante, ce lieu magique et enchanteur restaure la paix et l'harmonie dans le cœur des personnages. Contemplant la source d'eau claire qui coule dans la clairière et la beauté des roses, ils ne peuvent s'empêcher de penser à leur Amor (jet en amor). Le seigneur des bêtes poussera alors Dame Hélène dans la clairière et, sous les yeux ébahis des personnages, elle se transformera en une magnifique rose rouge.

« Voilà ce qui est arrivé à ma bien-aimée, qui sous mes yeux impuissants s'est transformé en une rose aussi pure que le jaune de ses yeux ! » (A noter que le reptile a lui aussi les yeux jaunes, sa bien aimé doit sans doute appartenir à la même « espèce »)

Les personnages devront tempérer leur rage tandis que le seigneur des bêtes leur explique que ce bosquet ayant été créé par la reine du printemps, seuls les êtres courtois et épris de romance peuvent y pé-

nétrer ce qui n'est ni son cas, ni celui de ses sujets. Mais que si une dame y pénétrant se transforme en rose, dès sa sortie une fois coupée, elle reprend sa forme originelle. C'est pourquoi il a besoin d'eux.

Un jet réussis en « Connaissance des faës » pourra permettre aux personnages de savoir que la reine du printemps n'autorise l'accès à son royaume qu'aux chevaliers courtois et romantiques, et qu'au moins une fois un bosquet semblable est apparu à une dame en détresse pour lui permettre d'échapper à une union sordide en devenant une fleur !

DANS LA CLAIRIÈRE DES ROSES

Si les personnages sont entrés d'eux-même dans la clairière pour trouver Dame Hélène et non suite à leur négociation avec le seigneur des bêtes, ce dernier aura suivi leur trace. Il arrive à cet instant avec ses gardes et leur coupe toute voie de sortie. Il leur propose alors de les laisser quitter libres son domaine s'ils lui ramènent la rose jaune qui se trouve dans cette clairière. Il expliquera que la magie de la clairière l'empêche d'y pénétrer, mais que sa douce amie y a été piégée tout comme Dame Hélène par la magie sournoise des fleurs !

Tandis que les personnages se trouvent dans la clairière, partout des roses magnifiques au parfum enivrant attirent et captivent leurs regards et leurs sens. Il leur faut faire un effort surhumain pour se détacher d'elles et accomplir leur mission (jet réussi en Réfléchi ou le personnage passe son action à se morfondre en pensant à l'amour).

Une fois passé cet instant d'inattention, les personnages distinguent sans difficulté deux roses, une jaune et une rouge, qui sont clairement entourés par les autres, comme si elles leur faisaient la cour ! Il s'agit sans nul doute des deux « captives » de la clairière.

Un jet réussi en "Romance" permet aux personnages de connaître la signification des différentes roses présentes ici :

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 jaunes 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".

Les personnages pourront donc comprendre que si Dame Hélène s'est transformé en rose rouge en raison de son amour passionné et total pour Sir Coel, la

fiancé du seigneur des bêtes étant devenu une rose jaune était sans doute rétive à leur union et a sans doute essayé de le fuir...

Seul un personnage réussissant un jet en Courtoisie pourra se saisir d'une rose. En cas d'échec, il subira 1D6 points de dommages sans armure, à l'exception de l'armure chevaleresque.

Lorsqu'il tendra la main vers la rose rouge qu'est devenu Dame Hélène, il l'entendra sangloter doucement, mais pourra la couper sans difficulté.

Par contre s'il tente de saisir la rose jaune, il entendra une voix douce le supplier de ne pas la ramener auprès de ce monstre sans cœur, de ce reptile à sang froid dépourvu d'émotions.

Si le personnage fait part de ce refus au seigneur des bêtes, ou si ce dernier le voit hésiter, il l'interpellera. Il lui expliquera alors que la magie de la clairière empêche sa douce amie de se souvenir de lui, qu'elle a l'esprit embrumé par la magie du printemps, alors que comme lui elle est une créature de l'été !

La rose jaune lui révélera alors qu'elle est la reine de son peuple et que tous les habitants du royaume du seigneur des bêtes sont en fait ses sujets transformés en bêtes et retenus captifs de sa magie. Mais elle connaît un moyen de tous les libérer. Elle acceptera pour cela de redevenir humaine, et proposera au seigneur des bêtes de l'épouser. Mais elle formulera des exigences qu'il ne pourra remplir.

Elle demande alors aux personnages de lui jurer d'accepter de remplir ces exigences à sa place, ce qui ne mettra pas leur Honneur en question et leur permettra de demander au seigneur des bêtes un service en retour - ce qu'il ne pourra manquer d'accepter. Il leur faudra alors simplement demander une de ses larmes. En effet, ces dernières permettent à celui qui les boit de comprendre le langage des animaux ou, si elles sont versées sur le totem qui orne l'entrée de son domaine, le bannissent pour un siècle de la terre des mortels, faisant disparaître son royaume avec lui et libérant tous ses prisonniers. Il leur faudra faire vite cependant, car tout cela devra être accompli avant que le rite nuptial soit achevé, sans quoi elle restera prisonnière à ses côtés en tant qu'épouse !

Les personnages ne pourront qu'accepter (au besoin leur faire faire des jets en Honneur)... Mais s'ils refusent (perte de 2 points d'Honneur si jet réussi dans cette passion), elle les menacera de refuser d'être coupée, et de les condamner à combattre le seigneur des bêtes jusqu'à la mort. Evidemment, dans son royaume, il est tout-puissant ! Les personnages ayant

pénétré dans la clairière en ressortiront donc avec deux roses.

UN BIEN ÉTRANGE MARCHÉ

Dès leur sortie de la clairière, les deux roses se transforment, pour l'une en Dame Hélène, pour l'autre en Dame Sidwell... c'est-à-dire deux poules, l'une aux yeux verts et l'autre aux yeux jaunes.

Sidwell de Wildhill

Femme Kymrique, païenne, âge 18 ans.

Gloire : 250

Traits : Indulgente 16, Energique 15, Luxurieux 14, Généreux 14, Impulsive 13

Passions : Amour Famille 17, Amour Dieu 13, Hospitalité 16, Honneur 9

Caractéristiques : TAI 12, DEX 13, FOR 12, CON 14, APP 18

Compétences : Fauconnerie 16, Equitation 15, Industrie 14, Gestion 11, Chant 11, Séduction 10, Premiers Soins 10, Chirurgie 10

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

Dot : Héritière du fief de Wildhill, dot de 10£.

Remarque : Femme énergique et impulsive, Dame Sidwell est d'une grande bonté et d'une grande indulgence. Elle est prête à tout pour protéger les siens, mais ne peut se résoudre à épouser le seigneur des bêtes au risque de devenir aussi cruelle que lui.

Apparence : Athlétique et féminine, Sidwell a des traits agréables et réguliers, une beauté énergique et un regard indomptable.

Dès sa sortie, Dame Sidwell est ramassée par le seigneur des bêtes qui se met à fredonner de plaisir. Elle lui annonce alors que son séjour dans la clairière des roses l'a fait réfléchir et qu'elle est prête à l'épouser. Le seigneur des bêtes est si surpris qu'il cligne plusieurs fois de ses doubles paupières et manque de la lâcher. Toutefois, poursuit la poule, elle veut avoir des noces dignes de ce nom et elles n'auront lieu que si son futur époux y fait servir de l'hydromel servi dans le chaudron du géant d'Hallbay, réputé être le meilleur !

Le seigneur des bêtes fait alors la grimace et posant la poule tente en vain de la faire fléchir, arguant que hors de son domaine, il est sans force et que le géant d'Hallbay est réputé pour sa puissance ! Lui demander cela c'est le condamner.

Si les personnages ne se proposent pas à cet instant pour accomplir cette quête pour lui, c'est Dame Sidwell qui répondra au seigneur des bêtes qu'il n'a qu'à demander aux vaillants chevaliers ici présents d'accomplir cette tâche pour lui.

Dans un cas comme dans l'autre, le seigneur des bêtes leur proposera des richesses, des créatures faériques, le service de sa magie pour guérir leurs plaies ou réparer d'anciennes blessures, tout plutôt qu'une de ses larmes. Ce n'est qu'en dernier recours et devant leur résistance obstinée qu'il acceptera, dardant un regard soupçonneux sur sa fiancée et ses nouveaux chevaliers servants.

Il annoncera alors que les noces auront lieu au printemps et qu'il attendra les personnages sur la colline sacrée au septième jour du printemps. S'il leur venait à l'idée de rompre leur engagement, il se promet de les punir d'une façon qu'ils ne peuvent imaginer.

Il leur dira ensuite que non loin de là se trouve une mare dans laquelle il leur suffira de plonger pour retrouver le monde glacial des mortels. Sur ces derniers mots, lui, sa poule et la garde reprendront le chemin du manoir.

ENFIN SORTIS D'AFFAIRE ?

A près une centaine de mètres, les personnages découvrent une mare aux eaux étrangement translucides et aux reflets argentés qui ne peut être qu'un lieu de passage. Mais alors qu'ils s'apprêtent à traverser, Sir Boso, Sir Gondrins, sir Coel et Dame Hélène commencent à se disputer. En effet, cette dernière ne veut plus quitter le monde des faës après que sir Boso lui ait dit qu'elle aussi au printemps serait mariée avec lui, provoquant la colère de Sir Gondrins et sir Coel.

Dame Hélène proclame alors haut et fort qu'elle épousera Sir Coel et fera de lui le comte de Rydychan. Sir Boso et sir Gondrins lui rappellent que sir Coel est accusé à juste titre de son enlèvement et d'avoir combattu contre les fidèles sujets d'Arthur au cotés des saxons. Dés son retour à Logres, il sera pendu pour trahison ! Tout au plus, Sir Gondrins concède contrairement à Sir Boso qu'il accepterait de laisser fuir le jeune homme pour son aide dans le camp saxon...

Alors que la discussion s'envenime, le renard Goupy surgit de derrière un buisson. Ce dernier qui n'avait pas confiance dans les personnages, les espionnait et les accuse en se basant sur ce qu'il a entendu ou cru entendre de vouloir trahir son seigneur. Il affirmera

que son seigneur ignore ce qu'il est en train de faire, mais qu'il le fait pour son bien. Quoi que fassent les personnages, il pousse un glapissement aigu qui alerte la dizaine de guerriers loups qui se trouvaient cachés non loin de là et en un instant, la mêlée devient confuse.

Guerrier Loup

TAI 14, DEX 22, FOR 12, CON 12, Vitesse 8, Dégâts 4D6, Guérison 2, Points de Vie 26

Blessure Grave 12, Inconscience 6, Chute 14

Armure 6

Attaques : Lance 12

Alors que les personnages prennent le dessus sur leurs adversaires, une troupe d'une quinzaine de guerriers loups, sangliers et ours approchent au pas de course. Au même instant, l'eau de la mare devient de plus en plus terne, indiquant aux personnages que le passage ouvert par le seigneur des bêtes à leur intention est en train de se refermer.

Déjà plusieurs ennemis se sont glissés entre les personnages et la mare lorsque tout à coup, une licorne blanche immaculé jaillit des fourrés. D'un bond, elle atterrit au milieu de la troupe d'hommes-bêtes, les éparpillant d'une ruade. D'une voix mâle et virile, elle ordonne à tout le monde de quitter au plus vite cette sombre contrée !

Un jet réussi en « Vigilance » permet au même instant de voir Sir Boso frapper traîtreusement sir Coel dans le dos d'une blessure mortelle. Sir Coel s'effondre et Sir Boso entraîne de force dame Hélène dans le passage à la suite de la licorne, bientôt suivi par Sir Gondrins et les personnages.

ENFIN DE RETOUR...

Aussitôt plongé dans la mare, les personnages trempés et ruisselants, toujours sous forme animale, rejoignent le monde des mortels en jaillissant d'un petit lac d'eau claire situé au milieu d'une charmante clairière. Devant eux, la licorne se transforme en quelques instants en sir Lancelot. Bientôt, tous les voyageurs venus du royaume du seigneur des bêtes reprennent leur apparence normale. Ils réalisent alors qu'ils n'étaient pas seuls et que leur retour dans le monde des mortels a eu une spectatrice. Dame Johanne de Blancastel, la pucelle de Blancastel, ébahie et subjuguée, se trouve assise sur une souche d'arbre à quelques pas de là...

Les personnages pourront alors reconnaître la clairière du bois de la licorne d'Oldsource où en Automne 544, ils ont lutté pour sauver une poule blanche d'un vil chevalier faërique ! Ils se souviendront alors que le gardien de ce bosquet sacré, portail vers l'autre monde n'était autre qu'une licorne mâle, ami de Johanne de Blancastel, qui avait l'habitude de lui rendre visite.

Sir Lancelot interpellera familièrement Sir Boso et Sir Gondrins affirmant être à leur recherche sur les ordres du roi Arthur, car ils doivent répondre devant lui d'avoir sans autorisation menés leur ost à la guerre ! Dame Hélène tombera au sol, pleurant Sir Coel tombé au combat. Elle n'a pas vu Sir Boso le frapper traîtreusement.

Sir Gondrins et Sir Boso reprennent aussitôt leur dispute sur leurs droits respectifs à s'occuper de Dame Hélène, mais Lancelot intervient en affirmant que le roi Arthur tranchera et qu'ils doivent tous rentrer à Camelot.

Dame Johanne de Blancastel, obnubilée depuis toujours par les licornes et pratiquement en pâmoison devant Lancelot, lui avouera, des larmes dans les yeux et des trémolos dans la voix, qu'avant ce jour, elle ne l'avait jamais vu tel qu'il était réellement, et que ce secret partagé resterait pour toujours au fond de son cœur qu'elle lui offre littéralement dans les phrases qui suivent.

Sir Lancelot, visiblement habitué à cette réaction des jeunes filles à son encontre, lui répondra avec courtoisie, n'encourageant ni ne décourageant cet amour naissant qu'elle semble lui porter, et lui propose de la raccompagner au passage au manoir de son père. Mais la jeune femme refuse, demandant à les accompagner à Camelot où sa famille s'est rendue pour l'hiver. Tout ce joli petit monde se rend donc à Camelot sous la garde vigilante de Lancelot.

Un jet réussi en « connaissance des faës » permettra si un personnage se pose la question de savoir que si Lancelot n'a pas pris la forme d'un animal quelconque en fonction de ses traits de personnalité c'est qu'il doit avoir du sang faërique qui lui permet, comme au seigneur des bêtes, de pouvoir prendre la forme qu'il juge la plus appropriée à sa personnalité. Dans le cas de Lancelot, c'est sans doute que comme chacun le sait, la dame du lac l'ayant élevé dès son plus jeune âge, il a sans doute été nourris au sein par cette enchantresse ou des créatures faëriques lui servant de nourrice !

LE JUGEMENT DU ROI ARTHUR

De retour à Camelot, le roi Arthur recevra la petite compagnie et écoutera avec attention leurs explications et exploits. Dame Hélène, visiblement profondément affectée par la mort de sir Coel, réclamera le droit de se retirer dans un monastère.

Sir Boso fera alors appel au sens de la justice du roi Arthur et fera remarquer les dangers qu'un tel geste ferait courir au comté de Rydychan dont la population a déjà tellement souffert, et qui n'attend plus que sa légitime souveraine !

Le roi Arthur tranchera alors en ordonnant à dame Hélène de prendre ses responsabilités en tant qu'héritière du comté, et de retourner en ses terres avec son futur époux. La jeune femme suppliera alors le roi Arthur de lui choisir un autre époux et protecteur que Sir Boso.

Si les personnages ont dans leur récit parlé de la façon dont Sir Boso a occis Sir Coel, le roi Arthur jugera qu'il a fait là preuve de lâcheté et d'un manque de respect pour la justice. Il ordonnera alors à Sir Boso de repartir pour le comté de Rydychan afin qu'il soit prêt au printemps à quitter les lieux pour laisser la place à Dame Hélène et à son nouvel époux. Cette dernière restera à Camelot jusqu'au printemps, et y choisira avec le roi Arthur son nouvel époux. Les personnages se sont fait de Sir Boso un ennemi mortel, qui quitte la salle blême de rage de voir aussi mal récompensé sa décennie de bons et loyaux services à protéger Rydychan au nom de la comtesse.

Si les personnages n'ont rien dit, le roi Arthur autorisera Dame Hélène à rester à la cour pour l'hiver, mais elle devra au printemps rejoindre Rydychan pour y épouser Sir Boso afin de rétablir la paix en ses terres.

Le roi Arthur congédiera ensuite Sir Gondrins, le réprimandant pour son impétuosité et son manque de jugement dans cette affaire. Le comte humilié quittera Camelot pour tenir sa cour d'hiver à Salisbury, et ne reviendra qu'au printemps pour défendre la cause du jeune Padern.

Enfin, le roi Arthur félicitera les personnages pour leurs exploits et les invitent à rejoindre les rangs de ses compagnons (+100 points de Gloire). De plus il les encourage à accomplir avant la fin de l'automne la quête du géant de Hallbay afin de ne pas être pris de court au printemps venu.

Gloire : 100 points pour avoir conté leurs exploits devant le roi Arthur.

RUMEURS DE LA COUR

- Gauvain est en Orcanie pour récupérer sa couronne. Il a demandé au Roi Arthur de reconnaître son frère Agravain, Roi de Lothian, et de recevoir leurs vœux de vassalité à tous deux. Ils ont beau être les neveux du roi et des membres de la Table Ronde, beaucoup craignent de voir des enfants du sang de Lot monter sur le trône.
- Sir Géhériet d'Orcanie aurait décidé pour la première fois de sa vie de faire une retraite dans un ermitage druidique. Aurait-il quelque chose à se reprocher ?
- Le roi Carados d'Escoce a lancé son armée à l'assaut du royaume de Caithness. Le roi Drust a été tué et les tribus pictes du pays se sont soumises à l'Escoce. Longtemps protégé par le serment d'allégeance du Roi Drust à la Reine Morgause, l'absence de roi en Orcanie met Gauvain devant le fait accompli. Déclencherà-t-il une guerre une fois roi ?
- Bors de Ganes, duc de Bordeaux a quitté sa cité avec une forte troupe de chevalier et a traversé les mers pour débarquer à Londres et de là se rendre en Cumbrie puis en Calédonie. Il se rendrait à l'aide de son beau père, le roi de Strangorre, victime des attaques des Irlandais de Dalriada. Mais ils auraient tous disparus en Cumbrie sur la route royale menant de Catterick à Carduel.

- 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>

