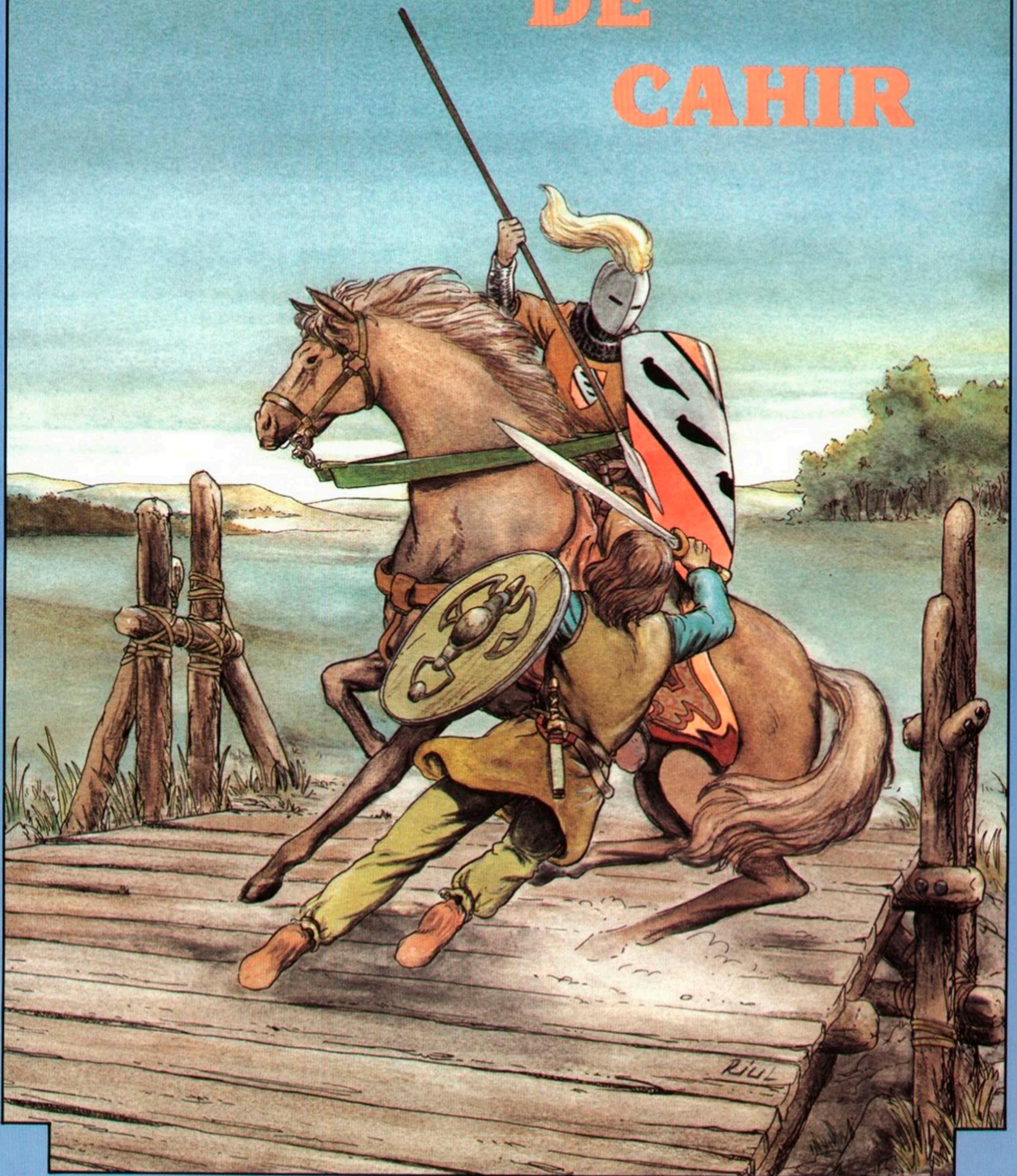


LA MALEDICTION DE CAHIR



AVERTISSEMENT

La première version de cette aventure a été conçue pour le Tournoi de Légendes qui s'est déroulé en mars 1987 au Parc des expositions de la Porte de Versailles, dans le cadre du Salon des Jeux de Réflexion. L'histoire devait permettre aux joueurs d'évoluer dans les deux civilisations de la collection Premières Légendes (Légendes Celtiques et La Table Ronde).

La présente version est prévue pour être jouée avec des personnages préparés pour Légendes Celtiques (version Légendes ou Premières Légendes). Si vos joueurs n'ont pas encore eu l'occasion de partir à l'aventure avec les chevaliers de la Table Ronde, ce scénario fournit une excellente occasion pour un premier contact avec l'univers arthurien.

Il n'est pas nécessaire de posséder La Table Ronde pour jouer la Malédiction de Cahir, car tous les renseignements techniques utiles sont fournis (caractéristiques des personnages et des créatures, chronologie arthurienne,...). Par contre, nous espérons vivement que l'aventure vous donnera envie de mieux connaître cette civilisation.

CONSEILS

Il est recommandé de parcourir l'aventure au moins une fois avant de la faire jouer. Pour que votre lecture soit aussi captivante que possible, les ressorts de l'intrigue ne sont révélés qu'à la fin.

Si vous manquez de temps pour préparer l'aventure, reportez-vous directement au chapitre intitulé Dionise & Merlin, indispensable pour comprendre l'enchaînement des événements. Une fois lu ce passage, vous pouvez commencer à jouer.

Des personnages prêts-à-jouer sont donnés en annexe (le guerrier-magicien Cumail, la druidesse Airmed, le barde Amergin et l'espion/amuseur Rian). Ce sont les personnages qui ont été joués par les participants au tournoi de Légendes. Si vos joueurs préfèrent utiliser des personnages qu'ils ont créés eux-mêmes, lisez le chapitre Autres personnages, où quelques conseils sont donnés à ce sujet.



XUup release

L'équipe de **Legendes** vous présente :

LA MALEDICTION DE CAHIR

par Stéphane Daudier

SCÉNARIO POUR

**LÉGENDES
CELTIQUES**

PROLOGUE

*“Les hommes de Dúr Carraig’ pénètrent
dans le village !
Nos guerriers se précipitent à leur rencontre...
Le terrible Cumaiill saisit son bouclier.
Il tire son épée et fait retentir le Cri du héros !
Les adversaires reculent...
Il engage le combat. Les têtes volent !
Le ciel est en feu, tant brillent les épées et les pointes
aigües des javelots !
Conall, notre grand chef, dirige le combat.
Il brandit son bouclier d’argent qui jette des reflets
semblables à ceux d’un vol d’oiseaux blancs.
Trois fois trois combattants se sont réunis
contre un seul !
Chacun porte un coup à Cumaiill !
Son bouclier est brisé, sa chair est meurtrie,
Le puissant héros tombe à genoux...
Mais rien n’est plus terrible qu’un sanglier blessé !
La fureur démoniaque s’empare de Cumaiill...
Il se relève, face à ses adversaires !
Les guerriers de Dúr Carraig tremblent !
Cumaiill brise les membres et les boucliers !
Les hommes tombent,
emportés par la tempête d’acier...
L’adversaire recule, il sort du village !
Cumaiill est le plus grand, le plus célèbre
de nos guerriers.
Il protège notre village, il tue ses ennemis.
Il a remporté plus de victoires que chacun des autres.
C’est un sanglier puissant et protecteur.
Il est ardent comme le feu.
Il est rouge du sang versé dans le combat meurtrier.
Conall brandit son bouclier en signe de victoire,
Les hommes de Dúr Carraig sont vaincus !
Mais l’un d’entre eux veut tirer vengeance...
Une balle de fronde heurte Cumaiill.
Le héros tombe à terre...”*

Cumaiill interrompt le barde : *“Ton chant est magnifique, Amergin, comme toujours. Mais je trouve que tes dernières paroles alourdissent le discours...”*

“Pardonne-moi cette plaisanterie, Cumaiill”, répond le barde. *“Loin de moi l’idée d’introduire ces strophes dans mon chant. Je ne devrais pas te narquer ainsi après les blessures que tu as reçues”*.

“Si les esprits nous sont favorables, les plaies de Cumaiill seront bientôt guéries”, ajoute Airmed.

1) Prononcer *Dour Carig*. Ce nom signifie “le rocher inflexible”. Il s’agit d’un village situé au nord de Cathair. Il est habité par le “Clan de Carraig”.

“Nous comptons sur ton art, druidesse”, réplique le jeune Rian. *“Et j’espère bien que nous serons de retour au village avant la nuit. Je ne tiens pas à manquer le festin qui sera donné en l’honneur de notre victoire. Et puis, Gliobóg est impatient de dévorer l’un de nos merveilleux poissons grillés...”*

Amergin l’interrompt sèchement : *“Arrête d’ennuyer tout le monde avec ta créature invisible ! Comment peut-on être aussi stupide !”*

“Attends un peu que Gliobóg te grignote les orteils !”, réplique Rian. *“On verra alors qui est stupide !”*

Airmed se retourne sur sa selle. *“Ca suffit tous les deux ! Le chemin jusqu’à la source est encore long, alors épargnez nous vos disputes !...”*

INTRODUCTION

L’action se situe dans le sud de l’Irlande, au I^{er} siècle avant Jésus-Christ. Les hommes du clan de Dúr Carraig viennent de désigner un nouveau chef. Comme le veut la tradition (coutume du creach²), ce dernier a lancé une série de raids contre les tribus voisines, dans le but d’augmenter son prestige en s’appropriant du bétail. Les guerriers de Cathair Dhún Iascaigh³ (le village des personnages) ont vaillamment repoussé l’assaut. Les hommes de Dúr Carraig sont repartis dans le nord.

Cumaiill, le guerrier-magicien, s’est brillamment illustré pendant la bataille en combattant au premier rang. Il a reçu de nombreuses blessures⁴. Le lendemain du combat, la druidesse Airmed a proposé à Cumaiill de l’accompagner jusqu’à une source où un esprit sera peut-être en mesure de le guérir.

Bien qu’il éprouve quelques difficultés à se tenir en selle, Cumaiill a décidé de se rendre à la source. Il a quitté le village dans la matinée (10 h), accompagné d’Airmed, du barde Amergin et du jeune Rian.

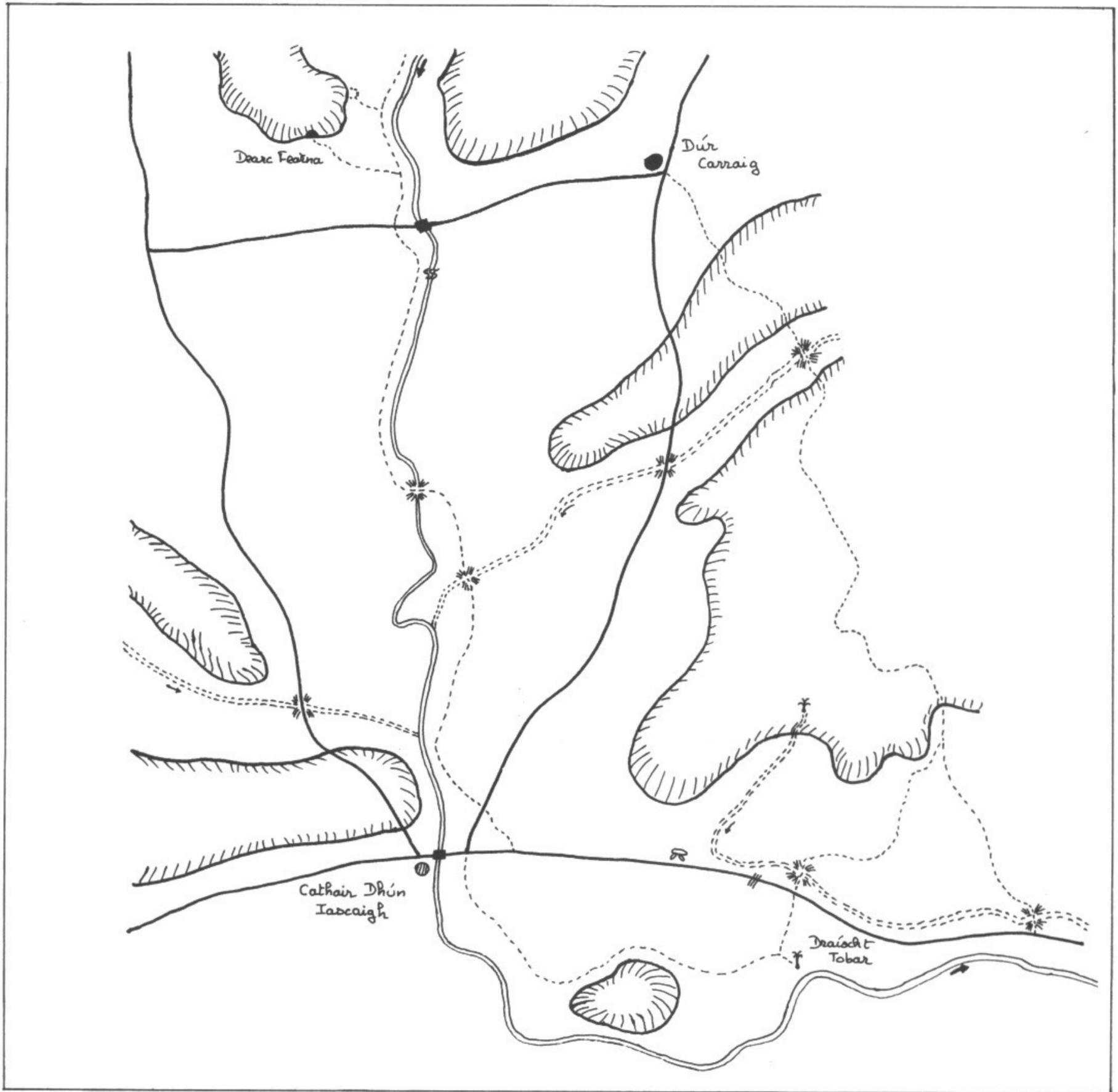
La petite troupe se dirige à cheval vers l’est. Le chemin traverse une forêt qui a retrouvé sa vigueur avec l’arrivée du printemps. Un sentier à gauche s’enfonce dans la forêt vers le nord. Les personnages poursuivent leur chemin vers l’est. Le ciel est gris et la température plutôt fraîche. Un nuage laisse échapper quelques gouttes de pluie. Moins de dix minutes plus tard, le soleil fait une timide apparition. Les personnages ont l’habitude de ces alternances d’averses et d’éclaircies. *“Une larme et un sourire”*, comme le chantent les poètes...

* Laissez aux joueurs le temps de se mettre dans l’ambiance. Décrivez la forêt, revenez sur le récit de la bataille, jusqu’à ce qu’ils commencent à jouer leurs personnages.

2) Prononcer *Creb*. Ce mot signifie “pillage”.

3) Prononcer *Cahir Doun Iascaí*. Ce nom signifie “la forteresse du poisson”. Les gens du village l’appelle tout simplement Cathair.

4) Blessure grave (III) au bras gauche, blessures sérieuses (II) à la tête et au côté, blessure légère (I) au mollet droit. Pour Premières Légendes, Fatigue permanente jusqu’à guérison = 16 points (6+4+4+2). Pour Légendes, Fat-max = 60.



REGION DE CATHAIR DHUN IASCAIGH

- | | | | |
|---|--|---|----------|
|  | CATHAIR DHUN IASCAIGH |  | SOURCE |
|  | DUR CARRAIG |  | CHUTES |
|  | FRERES MAC GEARA |  | PONT |
|  | DRAIOCHT TOBAR |  | GUE |
|  | DEARC FEARNA |  | DOLMEN |
|  | CHEMIN PRINCIPAL (PEUT ETRE EMPRUNTE A CHEVAL) |  | HAUTEURS |
|  | CHEMIN SECONDAIRE (UNIQUEMENT A PIED) | | |
|  | RIVIERE IMPORTANTE | | |
|  | RIVIERE SECONDAIRE | | |

La forêt recouvre pratiquement toute la région.
 Trajet à cheval : Cathair - Draíocht Tobar : 4 h
 Trajet à pied : Cathair - Dearc Fearná : 9 h

UNE ANCIENNE QUERELLE

La rencontre

Soudain, deux hommes surgissent au devant du groupe, l'arme à la main. Si les personnages se retournent, ils s'aperçoivent qu'un troisième guerrier les empêche de reculer.

Si l'un des personnages était sur ses gardes, il a pu prévenir l'embuscade (Premières Légendes : voir la compétence *Surprendre*, le maître de jeu doit effectuer secrètement le jet de dé).

Deux hommes font face aux personnages. Le premier, l'arc à la main, les tient en joue. Le second, protégé derrière un grand bouclier, a sorti son épée longue. Il s'agit visiblement d'un chevalier. Le regard des deux hommes est sombre, leur visage reflétant leur détermination. Torse nu, le troisième homme qui a surgi derrière les personnages, fait jouer sa musculature puissante en brandissant sa hache... (voir l'illustration).

Bien vite les personnages reconnaissent les frères Mac Geara. Ils appartiennent à un clan situé au sud-est.

Tous les personnages connaissent leur histoire. Leur père (Geara Mac Tuan) a été tué en combat singulier par Cumail. Le guerrier-magicien avait été contraint d'accomplir des prodiges (ses sortilèges de guerrier-magicien) pour venir à bout de son adversaire. Les trois fils n'ont jamais admis la défaite de leur père, persuadés qu'il l'aurait emporté si Cumail n'avait pas fait appel à la magie. Seuls les amis de Geara ont trouvé cela déloyal.

* Les trois frères ont fait le serment de venger cette mort et de ne revenir dans leur village qu'avec la tête de Cumail.

Le combat entre Geara Mac Tuan et Cumail date de moins d'un an. Une grande fête, dans le sud, rassemblait les plus grands héros de la région. Au moment où les invités se partageaient les pièces du festin, Geara Mac Tuan, comme lors des précédents banquets, a revendiqué la "part du héros". Mais cette fois-ci, quelqu'un a osé lui contester cet honneur. Cumail réclamant la part pour lui-même et Geara refusant de céder, le combat était inévitable. Pour venir à bout de Geara, Cumail a utilisé l'un de ses Tours de guerrier-magicien. Et Cumail a gagné la part du champion.

Maintenant le chevalier Iúbhar⁵, le plus jeune des trois frères, défie Cumail en combat singulier. Il est pourtant évident que le guerrier-magicien est blessé. Les frères Mac Geara tiennent à leur vengeance. Ils sont prêts à achever le blessé s'il refuse de combattre.

* Il faut que les compagnons de Cumail se montrent très convaincants pour que les frères Mac Geara acceptent de reporter le combat jusqu'à ce que les personnages reviennent de la source bénéfique (les frères la connaissent).

5) Prononcer *your*.

* Si c'est le cas, ils exigent un serment promettant un retour avant la nuit et décident d'attendre là.

Sinon, Iúbhar attaque Cumail. Les deux autres frères se précipitent sur ceux qui tentent d'intervenir. La description (caractéristiques) des personnages se trouve en annexe.

DRAIOCHT TOBAR⁶

La source magique

Les personnages approchent de l'endroit où se trouve la source aux propriétés bénéfiques. L'eau jaillit du rocher, sept mètres au-dessus du chemin, et tombe en cascade dans un bassin d'eau claire d'environ quatre mètres de diamètre.

L'esprit de la source

* Pour bénéficier des meilleurs soins, il faut obtenir l'assistance de Greine, l'esprit de la source. Airmed a dans son équipement une statuette de bois qui symbolise un guerrier blessé. Pour que Greine apparaisse, la druidesse doit lui offrir la statuette au cours d'une cérémonie.

Sans statuette, les chances de réussir la cérémonie, et de faire venir Greine, sont réduites (Premières Légendes : -5 au jet de *Traditions* ; Légendes : -5 au jet de *Cérémonies*).

Si Greine n'apparaît pas à la première tentative, Airmed peut procéder à une autre cérémonie (maximum : deux tentatives par jour), mais les chances sont alors réduites (-5).

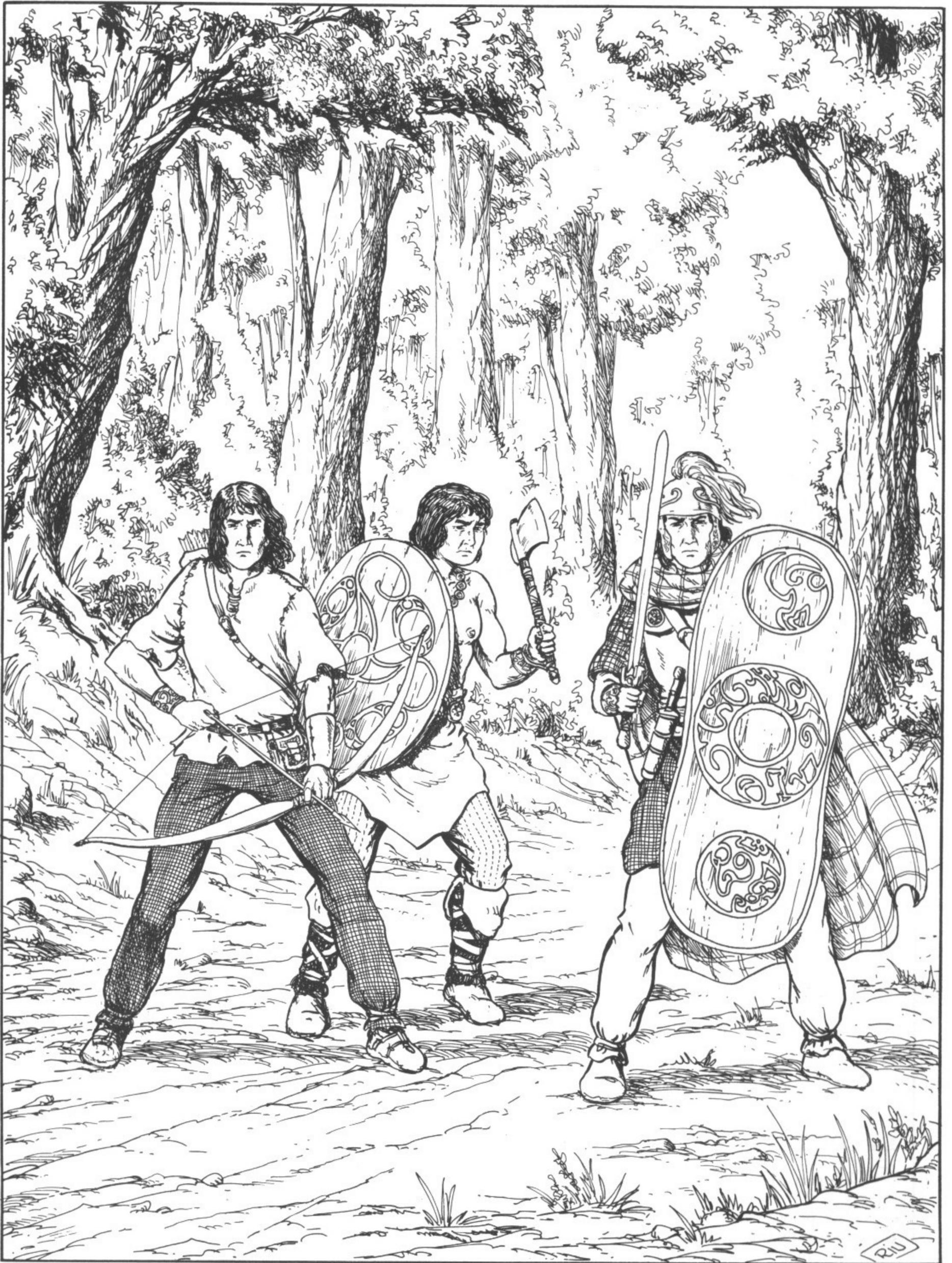
Chaque cérémonie nécessite environ 1/2 heure de préparation.

Si l'esprit de la source ne se manifeste pas, il est tout de même possible de tirer parti des propriétés médicinales et magiques de l'eau. Il suffit de plonger le blessé dans l'eau pendant 1/2 heure. Les blessures perdent alors un niveau de gravité⁷.

Si la cérémonie est réussie, Greine (l'esprit de Draíocht Tobar) se manifeste. Imperceptiblement, l'eau de la cascade prend une forme féminine (voir l'illustration). Une fois constituée, l'image disparaît lentement dans le bassin. Greine apparaît alors sous la forme d'une très belle jeune femme d'une vingtaine d'années, aux cheveux longs et argentés, vêtue d'un léger voile. Elle émerge de l'eau. D'une voix pure et cristalline, elle demande aux personnages la raison de leur venue.

6) Prononcer *Drayog Tobar*. Ce nom signifie "La source magique".

7) Une blessure grave devient sérieuse, une blessure sérieuse devient légère, une blessure légère disparaît. Dans le cas de Cumail, la fatigue permanente serait réduite à 8 points (4+2+2).



Si Cumaiïl parle de son serment (retourner se battre avec les frères Mac Geara dès qu'il est guéri), Greine se met à rire et dit qu'elle ne soigne pas les hommes pour qu'ils aillent aussitôt recevoir d'autres blessures, ou en infliger à leurs semblables. Si Cumaiïl insiste, elle finit par accepter de soigner le guerrier-magicien, mais elle exige de lui un serment. Cumaiïl doit s'engager à épargner la vie des trois prochains adversaires qu'il tiendra à sa merci.

- * Violer ce serment entraîne des conséquences similaires à celles consécutives à la transgression d'un geis.

Greine (caractéristiques en annexe) lance un sortilège par point de marge de réussite de la cérémonie (conformément au jet de *Traditions* ou de *Cérémonies*).

Grâce aux propriétés de la source, tous ses sortilèges de guérison sont réalisés avec un bonus de +9. Ses chances de guérir une blessure sont donc égales à 15. La source permet à Greine de ne pas trop se fatiguer (Premières Légendes : un point par sort ; Légendes : trois points par sort). En cas d'échec, elle peut faire plusieurs tentatives par blessure.

Lorsqu'elle a lancé tous ses sorts, les blessures soignées avec succès guérissent immédiatement et les autres blessures diminuent d'un degré de gravité. Signalons que Greine peut soigner d'autres personnages si certains ont été blessés au cours de la rencontre avec les frères Mac Geara.

- * Attention, un personnage ne peut bénéficier du pouvoir de la source, qu'une seule fois entre le lever et le coucher du soleil, bien que plusieurs soins puissent être effectués en cette occasion.

Malgré ses pouvoirs, la druidesse Airmed ne peut rien faire de plus pour améliorer l'état du (ou des) blessé(s).

Une fois les soins dispensés, Greine disparaît dans la bassin avec la statuette de bois.

- * Il n'est pas possible de suivre Greine. Si quelqu'un tente de faire violence à l'esprit de la source, la mare déborde en déversant un flot de sang noir. Puis, au bout d'une heure, la source se tarit, pour trois fois neuf années. Inutile de dire que, dans ce cas, les personnages risquent fort d'être bannis de leur village, jusqu'à l'expiration de la malédiction.

LA CONFONTATION

Le retour

Les personnages reviennent sans encombre à l'endroit où ils ont quitté les frères Mac Geara.

Le combat

- * En attendant le retour des personnages, les trois frères se sont disputé l'honneur de venger leur père. Cette fois-ci, ils n'acceptent aucun ajournement du combat. C'est le plus âgé, le forgeron Céad⁸, qui se présente le premier pour combattre. Le second sera Iúcharha⁹ et le dernier, le jeune chevalier Iúbhar.

Les trois frères sont quelque peu aveuglés par le désir de venger leur père, et un orateur habile pourrait les amener à se battre entre eux, pour déterminer celui des trois qui affrontera Cumaiïl en premier.

Chacun des frères Mac Geara combat honnêtement, tant qu'il estime que Cumaiïl en fait de même. Par contre, au moindre prétexte (utilisation de sortilèges, coup déloyal...), ils se précipitent tous les trois sur Cumaiïl.

Les frères Mac Geara n'oseront pas molester un barde et une druidesse, sauf si ces derniers font acte d'hostilité manifeste. Par contre, Rian ne bénéficie d'aucune immunité.

Rappelons que les frères ne peuvent retourner dans leur village qu'avec la tête de Cumaiïl.

A LA RECHERCHE DES TRES BRAVES

Le jeune gardien de troupeau

Les personnages ont repris leur chemin. Ils longent une rivière sur laquelle flotte une légère brume.

Ils voient arriver une douzaine de moutons, trois noirs et trois fois trois blancs. Un jeune garçon aux cheveux roux et bouclés suit de près le troupeau, un gros chien noir à ses côtés.

Le jeune berger salue les personnages et se présente. Il s'appelle Lenrím, le gardien de troupeau. Les personnages ne le connaissent pas, et ils ne l'ont jamais vu dans la région.

- * Si les personnages ne se présentent pas, Lenrím leur demande qui ils sont.

Le berger affirme qu'il connaît leurs noms. Il fredonne une chanson qui ressemble à l'une de celles qu'Amérgin a composé sur les exploits de Cumaiïl. Mais presque aussitôt, il ajoute qu'il croyait Cumaiïl plus grand, Amérgin plus majestueux. Il refuse de croire que les personnages sont bien ceux qu'ils prétendent être.

Lenrím demande aux personnages s'ils sont réellement courageux et adroits, sages et mesurés, discrets et rusés, éloquents et érudits.

8) Prononcer *kéad*.

9) Prononcer *yourba*.



Si les personnages prétendent avoir ces qualités, le jeune garçon les défie de le prouver.

Si les personnages demandent à Lenrím pour quelles raisons il cherche à les mettre à l'épreuve, le jeune garçon prétend qu'il n'a pas le droit de le dire tant que leur valeur ne sera pas démontrée.

Si les personnages cherchent à en savoir plus sur son origine, Lenrím leur explique que son père a confié son éducation à un oncle, comme le veut la coutume du fosterage. Maintenant qu'il est en âge de porter les armes, il s'en retourne dans son village natal, situé plus au sud. Le troupeau est un cadeau de son oncle à son père.

Quels que soient les prodiges que pourront accomplir les personnages, Lenrím admet tout au plus que ce n'est pas si mal, mais il en demande toujours plus. Lorsque les personnages ont montré tout ce qu'ils savaient faire, il s'étonne que cela soit si peu, et déclare que les personnages ne sont pas les hommes qu'il cherchait. S'il sont bien Cumail et Amergin, les chansons des bardes sont alors exagérées. Il refusera d'en dire plus, rappelant qu'un serment lui interdit de le faire. Visiblement déçu, il remercie malgré tout les personnages, les salue et poursuit sa route.

Si les personnages tentent de le suivre ouvertement, Lenrím s'arrête sur le bord du chemin et refuse d'aller plus loin ainsi escorté.

Si les personnages essaient de le suivre discrètement, la brume s'épaissit et ils perdent assez rapidement sa trace et celle de son troupeau.

* Si les personnages tentent de molester Lenrím, il se fâche et dit à ses agresseurs de craindre la colère des dieux. Son chien (caractéristiques en annexe), attaque quiconque lève la main sur le lui. Lenrím profite de la diversion pour disparaître dans la brume.

LES CREATURES DE LA BRUME

L'esprit de lumière

Les personnages poursuivent leur chemin vers le village. La brume s'épaissit et la visibilité diminue. Il fait bientôt aussi sombre qu'en pleine nuit.

* Pourtant, si les personnages n'ont pas trop perdu de temps en route, il n'est pas encore 17 heures...

Soudain, une petite lumière apparaît, à une quinzaine de mètres en avant, sur le bord droit du chemin. Elle oscille à environ un mètre du sol.

* Cette lumière est tout à fait semblable à celle produite par une luciole. Elle semble inviter les personnages à la suivre.

Dès que les personnages approchent à moins de dix mètres, la lumière pénètre dans le bois qui borde le chemin.

La lumière reste toujours à une dizaine de mètres des personnages. S'ils s'arrêtent, elle les attend en oscillant.

* Si les personnages réussissent un jet de *Connaissances Mythiques* à +3 (Légendes : jet de *Connaissance des Créatures Monstrueuses* à +3), ils pensent que la lumière est un esprit de la forêt, créature qui n'est en général pas hostile à l'homme.

La clairière

La lumière conduit les personnages à travers la forêt, vers une clairière noyée dans la brume. Au centre, à une quinzaine de mètres de là, on peut distinguer la masse confuse d'un dolmen. La lumière se dirige vers cette forme et disparaît au bout de quelques mètres.

* Malgré la brume, les personnages qui réussissent un jet de *Sens*, peuvent déceler la présence de trois formes assises sous le dolmen. Si la marge de réussite du jet de *Sens* est supérieure ou égale à 5, les personnages qui réussissent un jet de *Connaissances Mythiques* à +3, (Légendes : jet de *Connaissance des Créatures Monstrueuses* à +3) peuvent s'apercevoir qu'il s'agit de fées destructrices (voir l'illustration).

Elles sont en train de se remémorer les exploits guerriers que leur peuple a accompli face aux hommes. Leurs voix, étouffées par la brume, ressemblent à un chuchotement, et les paroles ne peuvent être distinguées que si la marge de réussite du jet de *Sens* est au moins égale à 9.

Si les personnages font du bruit (parler à haute voix, se déplacer autour de la clairière en ne réussissant pas à se déplacer en silence (Premières Légendes : jet d'*Agilité* à -3), ou s'ils utilisent de la lumière, les fées destructrices ont droit à un jet de *Sens* (12) pour repérer leur présence. Si tel est le cas elles se préparent discrètement à combattre et à lancer des sortilèges.

Si les personnages font preuve de discrétion, ils peuvent tenter de *Surprendre* les fées. Ces dernières ont droit à un jet de *Détection d'embuscade* (Premières Légendes : compétence *Surprendre* à +3 soit 18).

Les fées destructrices

Elles sont trois (caractéristiques en annexe) : deux "*femmes*" et un "*homme*" (rappelons que le terme féminin de fée désigne les individus des deux sexes).

L'"homme" est armé d'une lance et d'une épée longue et les deux "*femmes*" ont chacune deux lances.

* Dans le brouillard et l'obscurité, les fées ont un bonus de +4 à tous leurs jets de combat (attaque et parade). Pour que les personnages puissent tenter de mettre les fées dans une situation moins favorable (brouillard dissipé : -2 et lumière : -2), il faut qu'au moins l'un d'entre eux ait réussi un jet de *Connaissance des peuples mythiques* (Premières Légendes : *Connaissances Mythiques* à -3 ; Légendes : *Connaissance des Créatures Monstrueuses* à -3).



- * Mises en difficulté, elles ne tentent pas de s'échapper, et continuent à combattre avec frénésie si elles manquent un jet de *Volonté*.

Les fées utilisent leur don d'invisibilité (le *feth fiada*) pour disparaître, mais jamais pour combattre (elles auraient l'impression de se rabaisser).

Si les fées l'emportent, elles vont chercher d'autres fées, en trouvent quatre, et emmènent les personnages en captivité dans leur royaume (voir au chapitre intitulé *LE ROYAUME DES FEES*).

L'embuscade !

- * Si les personnages ne suivent pas la lumière, ce sont eux qui vont être les victimes d'une embuscade, menée par ces mêmes fées destructrices.

LE VILLAGE

L'approche

Les personnages sont maintenant arrivés aux alentours de leur village. Au fur et à mesure qu'ils s'en approchent, le brouillard s'épaissit.

- * Ce brouillard d'origine magique ne peut être dissipé. Il limite la visibilité à environ cinq mètres.

Le village déserté

Les personnages arrivent à l'entrée du village. Personne n'est là pour les accueillir. Les traces de la bataille avec le Clan de Carraig ont disparu. Quand les personnages atteignent les premières maisons, ils constatent qu'un silence inhabituel règne sur le village.

- * Le maître de jeu doit décrire le village comme si ses habitants s'étaient dématérialisés alors qu'ils vauquaient à leurs occupations. Une épée en cours de fabrication est restée sur l'enclume, le marteau du forgeron gît sur le sol. Une bûche s'est consumée dans l'âtre d'une maison. Un potier a laissé son travail inachevé, les préparatifs pour le banquet ne sont pas terminés, le bouclier d'argent de Conall est abandonné au centre du village...

Personne ! Les habitants du village semblent s'être volatilisés. Une brise s'engouffre entre les maisons créant des tourbillons de poussière. Pourtant, elle semble incapable de dissiper les brumes.

- * Si les personnages sont observateurs, ils peuvent déterminer que les villageois ont cessé toute activité depuis environ trois heures. Par contre, ils ne trouvent aucune trace de lutte, ni même aucune trace de pas (la brise efface les empreintes). L'atmosphère est pesante et les personnages se sentent oppressés.

Les fées reviennent

Le vent se calme. Au travers du brouillard, les personnages aperçoivent de nombreuses formes qui approchent par le chemin ouest. Une trentaine de fées destructrices avancent vers le village.

Les personnages se rendent compte que s'ils ne quittent pas immédiatement le village, ils risquent fort d'y être encerclés.

- * Pourtant, si les personnages restent sur place, les fées ne les repèrent pas. Elles entrent dans le village où elles semblent chercher quelque chose. Au bout de quinze minutes, si les personnages sont toujours là, le brouillard s'épaissit encore. La visibilité devient nulle. Au bout d'un nouveau quart d'heure, une forte brise chasse les brumes. Le décor a changé, le village n'est plus là. Les personnages sont sur le chemin dans la forêt.

Donc, que les personnages aient quitté le village volontairement ou non, ils se retrouvent dans la forêt.

ELNIRM, LE CLURICAUNE

A dos de mouton

Le brouillard s'est à peine dissipé que les personnages voient un mouton blanc surgir de la forêt. Visiblement effrayé, il traverse le chemin en bêlant, à une dizaine de mètres d'eux. Quelques secondes plus tard, apparaît un mouton noir, chevauché par un "jeune enfant" qui incite sa monture à poursuivre le mouton blanc. Il s'engage à son tour dans le sous-bois, mais le mouton passe sous une branche basse que le "cavalier" ne réussit pas à éviter. Il tombe à la renverse et vient rouler au bord du chemin.

Le mouton noir poursuit sa route. L'"enfant" ne s'est pas remis de sa chute. Il est sonné. Les personnages sont en mesure de mieux le distinguer. Il est vêtu de vêtements analogues à ceux d'un homme, à l'exception de leur petite taille. Il porte un bonnet rouge sur la tête et une besace en bandoulière.

- * Il ne s'agit pas d'un enfant mais d'un Cluricaune (caractéristiques en annexe). Un personnage peut s'en apercevoir rapidement s'il réussit un jet de *Connaissances Mythiques* à +3 (Légendes : jet de *Connaissance des Créatures Monstrueuses* à +3).

Elnirm

L'"enfant" se dresse sur son séant. Il se tient l'épaule. Soudain, il ouvre précipitamment sa besace, en tire une petite fiole en bronze et pousse un soupir de soulagement quand il s'aperçoit que le précieux liquide qu'elle contient ne s'est pas renversé. Il l'ouvre, boit une rasade, et s'essuie la bouche avec le revers de la main. Puis il range délicatement la fiole dans la besace avant de se relever. Il s'adresse aux personnages :

"Belle poursuite, n'est-ce pas ?
Je l'avais presque rattrapé !
Je m'appelle Elnirm, et vous ?"

Si les personnages disent qu'ils viennent du village ou font allusion aux fées destructrices, le cluricaune dit qu'il sait ce qui est arrivé aux gens de Cathair. Mais il n'acceptera de le révéler que si on lui offre de l'alcool.

Si les personnages se montrent généreux, Elnirm leur raconte ce qui suit. Il interrompt son discours plusieurs fois pour leur redemander de l'alcool. Une fois qu'il est sûr qu'ils lui ont tout donné, il boit ses propres réserves. Au fur et à mesure qu'il boit, il devient de plus en plus joyeux, même si ce qu'il raconte ne prête pas à rire.

Il est entré dans le village, poussé par sa passion démesurée pour les boissons alcoolisées. Il venait de s'emparer discrètement de quelques fioles des délicieux breuvages concoctés par le fabricant d'alcool (il espère que les personnages ne lui en tiendront pas trop rigueur) et s'appêtait à entrer dans la forêt, emportant quelques moutons histoire de s'amuser (il les aurait ramenés, parole de cluricaune), quand un brouillard épais a envahi le village. Il s'est dissimulé à la lisière de la forêt et a observé la scène aussi bien que le brouillard le permettait.

Plusieurs fées destructrices sont entrées à cheval dans le village. Une cavalière menait cet inquiétant cortège. Une fée aux long cheveux rouges, un peu plus grande que ses suivantes. Elle portait autour du cou un étrange médaillon représentant une lune dans son dernier quartier. Lorsqu'elle a levé les bras en prononçant des paroles qu'Elnirm n'a pas compris, les gens du village, qui n'avaient pas encore réalisé ce qu'il se passait, ont perdu leur consistance et se sont changés en formes de brumes aussitôt attirées et aspirées par le médaillon de la reine des fées. L'irruption des fées a été si soudaine que personne au village n'a eu le temps de réagir.

Elnirm dit qu'il a bien songé à voler au secours des hommes du village, mais au moment où il s'est saisi de son javelot, il a reçu un grand coup sur la tête. Quand il s'est réveillé, le village était désert.

* Sur cette dernière partie de son récit, Elnirm n'est pas très convaincant. Les personnages se douteront certainement que le cluricaune avait trop peur pour intervenir, et qu'il a préféré se cacher jusqu'au départ des fées.

Le cluricaune pense qu'il suffit de récupérer le médaillon et de le détruire pour que tous les gens du village soient libérés (dont le fabricant d'alcools !). Il le ferait volontiers si d'autres tâches plus urgentes ne l'attendaient ailleurs !

Si les personnages demandent à Elnirm s'il sait où se trouve le royaume des fées destructrices, il leur répond par un poème qui dit en substance :

*"Jadis les fées habitaient la terre d'Eireann.
Lorsque vinrent les fils de Mile¹⁰, les fées furent vaincues
Et contraintes de quitter la surface du monde.
Certaines des fées en tiennent rigueur aux hommes.*

10) Les humains

*Elles détruisent leurs récoltes et leur bétail,
Elles anéantissent leurs troupes les nuits de brouillard...*

Les fées n'habitent plus la terre d'Eireann.

Leur royaume est celui de l'ombre.

Dearc Fearn¹¹ est l'un des trois lieux obscurs d'Eireann.

L'entrée en est gardée par le Roi des souris.

Il faut pénétrer dans la gueule de la bête sauvage.

Dix mille crocs au dessus de la tête

Et autant sous la plante des pieds.

Il faut descendre jusqu'au fond de l'estomac du monstre.

Le royaume des fées commence à l'extrémité des boyaux,

La où la créature a laissé six gigantesques crottes."

Le cluricaune prétend ne pas en savoir plus. Il a la gorge sèche d'avoir tant parlé et s'empresse subitement de prendre congé.

Dearc Fearn est connu des personnages. Il s'agit d'une caverne située au nord et qui a la réputation d'être un lieu maléfique. Les voyageurs préfèrent faire un détour plutôt que de passer à proximité de celle-ci.

* S'il réussit un jet de Connaissance des Légendes (Premières Légendes : *Légendes* à -6 ; Légendes : *Narrer* à -6), Amergin se souvient d'une légende qui mentionne Luchtigern¹², le roi des souris. Des ogres, sans doute poussés par la faim, pénètrent dans son royaume pour s'emparer de quelques souris dans le but de les manger. Luchtigern les surprend et en fin de compte, ce sont les ogres qui se font dévorer.

Si les personnages cherchent à emmener ou à retenir Elnirm, ce dernier les supplie de le laisser partir, prétextant quelque chose à faire de très urgent. S'ils tentent de le forcer à rester avec eux, il leur échappe dès que possible, en utilisant des sortilèges si nécessaire.

DEARC FEARNA

Vers le nord

Les personnages rallient la région de Dearc Fearn sans trop de difficulté. Ils franchissent la grande rivière à un gué. Puis, ils la longent jusqu'à une chute d'eau. Enfin, après avoir croisé un chemin est-ouest de plus grande importance, les personnages prennent un sentier vers le nord-est.

Ce chemin conduit à une dépression d'environ quarante mètres de diamètre. Elle forme une sorte d'amphithéâtre aux parois calcaires. Le chemin descend brusquement dans cette cuvette vers une ouverture située dans la paroi, vingt mètres en contrebas (il faut descendre de cheval). La végétation change tout au long de la descente. Les plantes habituelles sont vite remplacées par des fougères puis par des mousses et des lichens.

11) Prononcer *Derc Férn*. Ce nom signifie "La caverne des Aulnes".

12) Prononcer *Luctiguerne*.

La caverne

L'entrée de la caverne est haute de dix mètres et large de cinq. Elle ressemble à la gueule d'un monstre prêt à engloutir ceux qui seraient assez téméraires pour s'aventurer jusque là. Un personnage qui se tient à l'entrée de la grotte ne discerne rien à l'intérieur, car la lumière du soleil n'y pénètre pas.

La caverne a la forme d'un dôme. Le sol s'incline vers le nord. Du plafond descendent des centaines de stalactites, le sol est couvert de stalagmites (les dents du monstre !). La couleur des parois varie d'un blanc ivoire à un brun orangé. De l'eau suinte le long des parois.

Les pas des personnages et de leurs chevaux résonnent dans la caverne. Un cheval est un instant effrayé par une souris. La grotte se rétrécit à son extrémité nord. Un boyau semble la prolonger.

La descente

De l'extrémité nord de la caverne part un boyau étroit (environ deux mètres de diamètre) et tortueux qui descend en pente raide. La température y est relativement fraîche et l'air est saturé d'humidité. Un mince filet d'eau coule dans le boyau, rendant le sol glissant. Une chauve-souris passe au dessus des personnages.

* Un jet d'*Equilibre* (Premières Légendes : *Agilité à +3*) est nécessaire. Un échec critique ou une marge d'échec de 9 ou plus signifie que le personnage glisse et tombe, ce qui lui coûte un point de fatigue (Premières Légendes) ou quatre points de fatigue (Légendes). Grâce à leur meilleure assise, les chevaux conservent leur équilibre. Le bruit d'une chute réveille les chauves-souris qui dorment accrochées aux parois du boyau.

Au bout d'une heure la pente s'adoucit. Le passage s'élargit un peu et devient horizontal avant de remonter vingt mètres plus loin. La cuvette ainsi formée est en partie noyée et forme une petite mare souterraine (soixante centimètres d'eau dans les endroits les plus profonds).

De l'autre côté de la mare, le boyau remonte légèrement. Les parois sont un peu moins humides. Après vingt minutes de marche, au détour d'un virage, les personnages découvrent une lance brisée, tout à fait semblable à celles utilisées par les fées destructrices¹³. Le passage s'élargit progressivement.

* Les personnages poursuivent leur chemin. Si l'un d'entre eux longe le mur de gauche, et s'il réussit un jet de *Sixième Sens* (Premières Légendes : *Sens à -9*), il s'aperçoit qu'une illusion de paroi masque un passage, perpendiculaire au boyau principal. Pour l'emprunter, il est obligatoire d'abandonner les chevaux. Ce chemin mène au royaume des fées. Si les personnages ne remarquent rien, ils continuent leur route vers le royaume de Luchtigern.

LE ROYAUME DES FEES

Le passage dissimulé

Un personnage a donc découvert le passage et le groupe décide de l'emprunter.

D'abord très étroit, le boyau s'élargit et au bout d'une vingtaine de minutes, il se divise en trois branches.

* Les chemins continuent ainsi à se ramifier. Même si les personnages prennent leurs précautions, ils ont toutes les chances de finir par s'égarer. Seules les fées sont capables de s'orienter dans ce dédale qu'elles habitent depuis bien longtemps.

Le maître de jeu peut opposer un petit groupe de fées aux personnages. Quel que soit l'issue de cette première rencontre, les personnages finiront par être capturés. Attachés, ils sont emmenés dans une petite caverne gardée par une fée (mêmes caractéristiques que la fée "homme" du dolmen).

C'est aussi en cet endroit que sont conduits les personnages s'ils ont été vaincus lors de leur combat face aux fées du dolmen. Que les personnages viennent d'être capturés, ou qu'ils l'aient été plus tôt, la suite est identique.

Seule la maigre lueur d'une torche lutte contre les ténèbres de la caverne. Depuis que les personnages sont arrivés, la fée n'a pas prononcé la moindre parole, même s'ils l'ont interpellée.

* Il est bon de laisser les personnages méditer quelques instants sur leur triste sort... Deux heures passent (en admettant que les personnages aient conservé la notion du temps).

Soudain, le gardien est en alerte. Il semble avoir entendu du bruit. Quelques secondes plus tard, il s'effondre. Les personnages entendent un rire étouffé. Une forme s'approche d'eux. Ils reconnaissent Elnirm. Le cluricaune a un large sourire. Il fouille dans sa besace et sort une fiole. "J'ai réussi à l'endormir, mais cela m'a donné soif!". Elnirm explique aux personnages que par curiosité, il les a suivis jusque là. Il a failli intervenir en les voyant perdus, mais maintenant il ne regrette pas, sinon il aurait été fait prisonnier comme eux.

* Elnirm continue à parler sans avoir détaché les personnages, sauf si ces derniers le lui demandent. Avant de les libérer, il leur conseille de ne pas s'approcher de la fée, pour éviter qu'elle ne se réveille.

Elnirm précise qu'en suivant les fées qui ont capturé les personnages, il les a entendu parler de leur reine (celle qui a une longue chevelure rousse et un médaillon en forme de lune). Après avoir enlevé les villageois, elle est retournée dans son château situé dans l'Autre-Monde. Il pense avoir mémorisé le chemin qu'il faut suivre pour s'y rendre.

13) La présence de cette lance ne doit rien au hasard, comme c'est expliqué plus haut.

Elnirm guide les personnages à travers le dédale de galeries. Il semble hésiter parfois quant au chemin à prendre, mais cette fois-ci, les personnages n'ont pas l'impression de tourner en rond ! Le groupe débouche dans un passage plus important.

- * Si un personnage se retourne, il s'aperçoit que le chemin derrière lui est masqué par une illusion de paroi.

Les personnages sont à nouveau dans le boyau par lequel ils sont entrés dans le royaume des fées. Par contre les chevaux ont disparu.

"Voilà !", dit Elnirm. "Si j'ai bien compris, l'Autre-Monde se trouve dans cette direction. Cette fois-ci, je vous quitte. Pas question pour moi d'aller jusque dans l'Autre-Monde. Je retourne chez moi. Si vous retrouvez votre fabricant d'alcool, pensez à moi !"

Elnirm part dans la direction opposée à celle qu'il a indiqué aux personnages.

LE ROYAUME DE LUCHTIGERN

Le passage s'élargit progressivement. Une chauve-souris frôle les personnages et les dépasse. Vingt minutes plus tard, le groupe débouche dans une grande caverne (trente mètres de diamètre, dix mètres de haut), encombrée par de gros blocs de calcaire

Le grondement d'une rivière résonne sous la voûte. Des dizaines de souris fuient devant la lumière des torches. Les chevaux sont nerveux.

- * Les remarques concernant les chevaux sont naturellement inutiles si les personnages ne les ont plus.

Un jet de (monter à) *cheval* est nécessaire pour calmer les montures. En cas d'échec, soit les chevaux tournent bride et s'enfuient dans la direction d'où viennent les personnages, soit ils foncent droit devant eux (une chance sur deux).

Si les personnages se dirigent en direction du bruit, ils peuvent voir qu'une faille (d'environ quatre mètres de large) barre le passage vers le fond de la caverne. Un cours d'eau dévale au fond de la faille. De l'autre côté du précipice, on distingue l'entrée d'un boyau.

- * Le maître de jeu doit prévenir les personnages que les "rives" sont glissantes. Sauter est risqué (Premières Légendes : réussir un jet d'Agilité à -3 ; Légendes : jet de *Coordination* à -3). En cas d'échec, le personnage glisse, tombe dans la faille et est irrémédiablement emporté par le cours d'eau.

Les personnages entendent un fantastique rugissement. Les chevaux hennissent.

- * A chaque rugissement un jet de (monter à) *Cheval* est nécessaire pour empêcher les montures de s'enfuir.

C'est Luchtigern, le roi des souris qui vient de pousser ce rugissement, amplifié et renvoyé par les parois de la caverne. Il se tient sur le sommet d'un rocher, de l'autre côté de la faille. En apercevant les personnages il a rugi pour les effrayer.

Si les personnages s'approchent de l'endroit où se tient Luchtigern (là où la faille est la plus étroite), il demande, d'une voix cavernueuse, qui vient le déranger dans son royaume. Puis il rugit à nouveau.

- * Si les personnages demandent à passer, il exige d'eux qu'ils lui attrapent trois fois trois souris vivantes. Pour y parvenir, les personnages devront réussir des jets de *Connaissance des animaux*, de *Chasser*, d'Agilité et d'Acrobaties (Légendes : de *Coordination*), et même de *Volonté* pour Airmed ! Au moins une heure sera nécessaire.

S'ils s'exécutent et lui envoient un sac avec les souris, il saute la faille et les mène jusqu'à un endroit où se trouve une passerelle de bois et de bronze, de plus de trois mètres de long (un bouclier d'ogre). Puis il remonte sur son rocher et les regarde passer avant de pousser un troisième rugissement qui affole les chevaux.

S'ils refusent son marché, il attaque quiconque franchit la faille.

Luchtigern refuse de répondre à toute question concernant les fées ou ce qui se trouve de l'autre côté de la faille.

* Luchtigern, le Roi des souris

Luchtigern ressemble à un gros lion d'Europe. Il a été amené ici, il y a bien longtemps (même lui a oublié), par les Thuatha dé Danann pour garder le passage. Il n'a jamais quitté la caverne et ne sait pas ce qu'il y a de l'autre côté. Un peu fantasque, il alterne périodes de calme et phases de folie¹⁴. Peu agressif dans ses bons moments, il devient très dangereux si on ne le respecte pas ou si on le menace. Doué de langage humain, il lui arrive de parler des heures entières (sans réponse bien sûr), avec une souris prise entre ses pattes. Les souris sont ses sujets et il a, bien entendu, droit de vie et de mort sur elles.

De l'autre côté de la faille

De l'autre côté de la faille part un boyau d'environ deux mètres de diamètre. Plus sec, il remonte très légèrement en serpentant.

Au bout de trois heures de longs boyaux contournés, les personnages aperçoivent un peu de lumière.

14) Par exemple, au moment où les personnages lui offrent les souris, il y a une chance sur 4 pour que Luchtigern soit pris d'un accès de démence. Dans ce cas, il leur tient ce langage : "Croyez vous pouvoir payer votre passage en m'apportant neuf souris ? Sachez que le moindre de mes sujets a plus de valeur à mes yeux que toutes vos vies réunies !". Luchtigern franchit la faille d'un bond et attaque les personnages.

L'AUTRE-MONDE

La sortie

La lumière devient progressivement plus forte. Bientôt, les personnages arrivent à l'extrémité du tunnel, obstruée par quelques arbustes qui se laissent facilement écarter. Le boyau débouche dans le flanc d'une falaise, à environ trois mètres du sol.

De la sortie du boyau, les personnages aperçoivent une forêt à travers la brume. Juste devant eux, ils découvrent une clairière en demi-cercle (environ quinze mètres de rayon) dans laquelle se trouvent six petits menhirs (un mètre à un mètre cinquante de haut).

* Pour descendre, il suffit de sauter, ce que même les chevaux peuvent faire sans grand risque (seulement une chance sur vingt de se blesser). Les personnages sont arrivés au pays des fées.

* Le pays des fées

Les personnages sont maintenant dans ce qu'ils pensent être le pays des fées (l'Autre-Monde).

S'il s'agit bien d'un *autre* monde que celui des personnages, ce n'est pas dans le sens où ils l'entendent. Ils viennent de l'"époque héroïque"¹⁵ d'Eireann (la terre l'Irlande), alors que l'aventure va se poursuivre au même endroit, dans un mythique XIII^e siècle.

Pour pouvoir situer Arthur et les chevaliers de la Table Ronde dans cette époque, nous considérerons que l'année 1283 correspond à l'an 504 de la Chronologie des Temps Arthuriens (voir en annexe).

On expliquera plus loin pourquoi les personnages ont fait ce bond de quatorze siècles dans le futur.

PREMIERS CONTACTS AVEC L'AUTRE-MONDE

Première impression

Comme le chantent les bardes et l'enseignent les druides, l'Autre-Monde ne semble pas très différent du nôtre. Certes, la brume qui enveloppe la clairière donne aux arbres et aux pierres un aspect étrange et montre bien qu'il s'agit du pays des fées.

* Nous sommes au printemps. Le ciel est gris et la température plutôt douce.

Le cri

Les personnages sont à peine sortis de la caverne qu'ils entendent un cri venant de la forêt.

15) L'époque héroïque de l'Irlande correspond à sa préhistoire, c'est à dire à la période qui a précédé l'introduction de l'écriture (et du christianisme), vers le Ve siècle. Les personnages viennent du I^{er} siècle avant Jésus-Christ.

S'ils entrent dans la forêt, ils voient, à une vingtaine de mètres d'eux, une fée destructrice en train de frapper d'un coup de lance un petit être qui se tord sur le sol. La victime crie de douleur.

* Les personnages, aussi discrets qu'ils soient, sont instantanément repérés et la fée disparaît immédiatement dans la forêt, sans laisser la moindre trace.

Milner, le korrigan

Si les personnages s'approchent, ils voient que la créature qui gît sur le sol ressemble à un humain bien qu'il soit de très petite taille (1 mètre). Il porte des cheveux noirs mi-longs. Il est vêtu d'une armure en cuir et d'une cape.

* Si un personnage réussit un jet de *Connaissances Mythiques* à +3 (Légendes : *Connaissance des Créatures Monstrueuses* à +3), il reconnaît qu'il s'agit d'un korrigan (caractéristiques en annexe). Cela ne l'étonne pas puisqu'il est connu que les korrigans habitent l'Autre-Monde avec les fées.

Le korrigan est grièvement blessé. Il est effrayé et se cache le visage dans ses bras, et perd connaissance.

* Si un personnage réussit à le soigner (*Premiers soins, Médecine des plantes* ou autre), le korrigan revient à lui presque tout de suite. Sinon il reste inconscient quelques minutes.

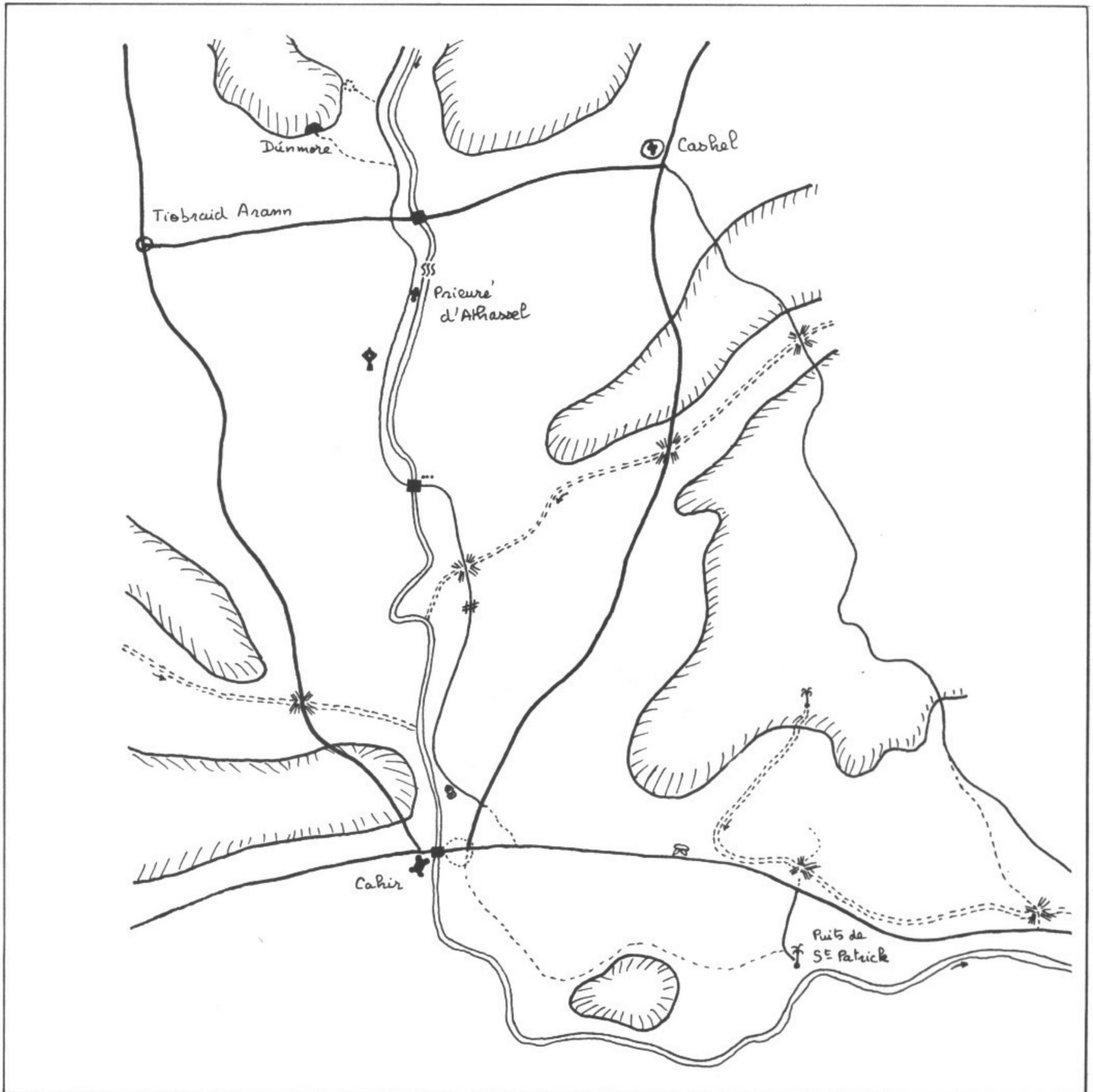
Lorsqu'il reprend connaissance, le korrigan a encore l'air effrayé. Il se rassure lorsqu'il voit que ceux qui sont autour de lui ne sont pas des fées.

Si les personnages l'interrogent sur les fées, ou s'ils lui révèlent la raison de leur présence ici, Milner¹⁶ leur donne quelques renseignements. Il leur dit que les fées sont ennemis de son peuple qu'elles tentent de réduire en esclavage. Il précise que la reine des fées (celle qui porte un médaillon en forme de lune) habite un château plus au sud (Cahir)¹⁷. Ce médaillon lui confère de grands pouvoirs. C'est grâce à cet objet qu'elle a fait disparaître tout un village de korrigans. Les survivants (dont Milner fait partie) ont essayé de s'emparer du médaillon pour le détruire et libérer ainsi leurs amis. Mais ils ont échoué et préfèrent maintenant se cacher.

* Si les personnages lui demandent de les guider, Milner refuse, car il est blessé, et, de plus, n'apprécie guère la compagnie des humains. Il accepte toutefois de leur indiquer comment rejoindre le chemin qui mène vers le sud. Cela fait, il disparaît dans la forêt.

16) Prononcer *Milné*.

17) Le fait que le château s'appelle Cahir ne doit pas trop étonner les personnages. En effet, c'était un nom relativement courant à leur époque pour désigner une forteresse.



REGION DE CAHIR

- CERCLE DES FEES
- CAVERNE DE DUNMORE
- TIOBRAID ARANN
- CASHEL
- PRIEURÉ D'ATHASSEL
- CIMETIÈRE
- PONT DES TROIS CORNEILLES
- EMBUSCADE DES BRIGANDS
- KNOCKGRAIFFÓN
- PLAINE DE CAHIR
- CAHIR
- PUIIS DE ST PATRICK

- VOIE CARROSSABLE
- CHEMIN PRINCIPAL (PEUT ETRE EMPRUNTE A CHEVAL)
- CHEMIN SECONDAIRE (UNIQUEMENT A PIED)
- RIVIERE IMPORTANTE
- RIVIERE SECONDAIRE
- SOURCE
- CHUTES
- PONT
- GUE
- DOLMEN
- HAUTEURS

La forêt recouvre une bonne partie de la région.
 Trajet à cheval : Cahir - Puits de St Patrick : 4 h
 Trajet à pied : Cahir - Caverne de Dunmore : 9 h

EN ROUTE VERS LE SUD

La traversée de la forêt

Pendant la traversée de la forêt, les personnages se sentent épiés.

Ils leur est impossible d'arriver à déterminer l'origine de cette sensation.

Les explications de Milner se révèlent être exactes, car les personnages arrivent bientôt au chemin indiqué.

Le chemin du sud

Il ne s'agit que d'un sentier mais les personnages peuvent remonter à cheval. Ils ne peuvent passer à deux de front et doivent se plier pour éviter les branches basses.

Le sentier rejoint un chemin plus important. Peu après, les personnages longent une rivière. Les brumes se sont dissipées mais le ciel est toujours gris. Le sentiment d'être surveillé a disparu.

* Les personnages sont libres d'emprunter le chemin qu'ils souhaitent. Si les lieux sont décrits dans un ordre logique (les personnages vont directement à Cahir), cela ne signifie pas que les personnages ne peuvent se rendre ailleurs. Dans ce but, le maître de jeu trouvera plus loin un certain nombre de descriptions.

Le chemin croise un sentier qui part sur la droite.

Il s'agit du sentier qui mène à la caverne de Dúnmora (Dearc Fearná). Bien que la nature ait légèrement changé, à partir de maintenant, les personnages peuvent à tout moment estimer que *l'Autre-Monde* ressemble décidément au leur. En chaque point particulier du chemin (points de reconnaissance), les personnages tentent un jet de *Sens* avec un malus (-9 pour ce croisement, il diminue de 1 à chaque jet). En cas de réussite, le personnage a l'impression de reconnaître l'endroit où il se trouve. Si les joueurs disposent du plan de la région à l'époque de Cumáil, il n'est pas nécessaire de tenir compte des points de reconnaissance. Il suffit d'attendre que les joueurs fassent le rapprochement entre ce plan et *'l'Autre-Monde'*.

Le chemin, qui conserve à peu près la même direction s'est éloigné de la rivière. Il coupe maintenant un autre chemin de plus grande importance.

* Cette route est-ouest mène de Cashel¹⁸ à Tiobraid Arann¹⁹. Elle est plus large qu'à l'époque des personnages. En réussissant un jet de

18) Ce nom signifie le château. Il est construit sur l'emplacement de Dúr Carraig (Prononcer *Dour Carig*), "le rocher inflexible", qui abritait le "Clan de Carraig" (ceux qui ont attaqué le village des personnages avant le début de l'aventure). Si les personnages se dirigent dans cette direction, reportez-vous à la description de Cashel.

19) Prononcer *Tibred Arène*. Ce nom signifie "la source d'Ara". Si les personnages se dirigent dans cette direction, reportez-vous à la description de Tiobraid Arann.

reconnaissance des traces (Premières Légendes : *Chasser* à -6 ; Légendes : *Pister* à -3), un personnage remarquera que la route est fréquentée (traces de pas, traces de roues, traces de chevaux "curieuses", qui déconcertent les personnages car les fers n'existaient pas à leur époque.

* Nouveau point de reconnaissance (-8).

Le chemin s'élargit quelque peu. Il s'est rapproché de la rivière. Sur l'autre rive (à l'est), la forêt devient clairsemée.

* Nouveau point de reconnaissance (-7).

L'ETRANGE "DEMEURE DES "FEES"

Les chutes d'eau

Le cours de la rivière s'accélère légèrement. On peut entendre un léger grondement de chute d'eau. La rivière franchit en cascade une paroi de dix mètres de haut.

* Nouveau point de reconnaissance (-6).

Le chemin s'enfonce dans la forêt où il décrit quelques lacets

Une étrange vision

Le chemin s'aplanit et sort de la forêt. Les personnages découvrent une étrange et très grande demeure (quarante mètres de côté) située entre le chemin et la rivière. Une construction aux murs de pierres lisses, au toit de bois et non de chaume... Visiblement, c'est un château de Tuatha dé Danann !

* Il s'agit du prieuré cistercien d'Athassel²⁰.

Suivant l'heure à laquelle les personnages parviendront aux abords de l'abbaye, peut-être entendront-ils les cloches annonçant : matines à minuit, laudes à trois heures, prime à six heures, tierces à neuf heures, sixte à midi, nonne à quinze heures, vêpres à dix-huit heures, et complies à vingt et une heures. Si c'est le cas, nul doute qu'ils penseront que Goibniu, le forgeron des Tuatha Dé danann est à l'ouvrage, frappant l'enclume de son fameux marteau.

ATHASSEL

Le prieuré

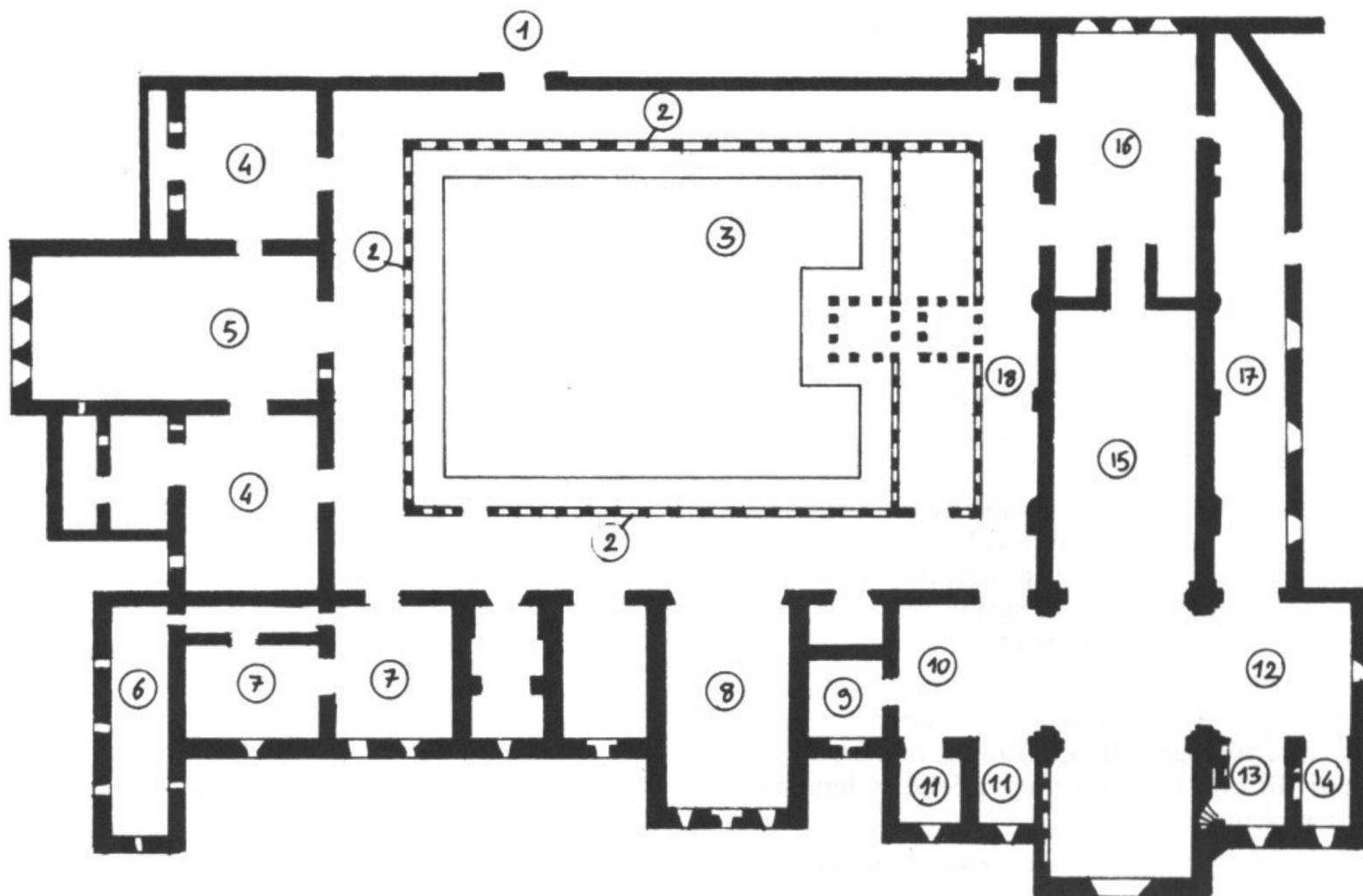
* Cet important prieuré a été fondé il y a environ soixante ans, par William Fitzadelm de Burgo (William, fils d'Adelm de Burgo).

Il est habité par un prieur, vingt moines cisterciens, une dizaine de novices et cinq oblats²¹.

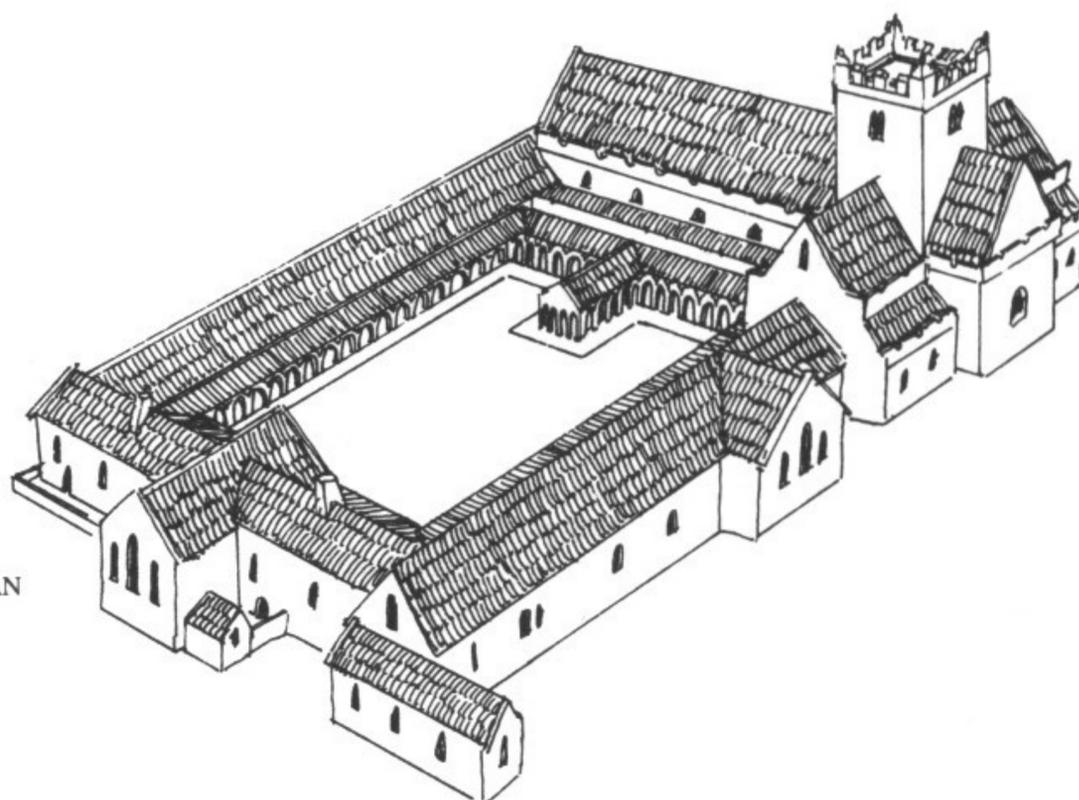
20) Prononcer *Atasseul*. Ce nom signifie "le gué des chutes". En réalité, il n'y a pas de gué à cet endroit.

21) Un oblat est un jeune homme confié aux moines par ses parents pour recevoir une instruction religieuse. Après des vœux, il devient novice, puis moine.

ATHASSEL



- ① ENTREE
- ② ARCADES AVEC DE NOMBREUSES SCULPTURES DE SAINTS ET DE CHEVALIERS
- ③ CLOITRE
- ④ CUISINES
- ⑤ REFECTOIRE
- ⑥ LATRINES
- ⑦ CHAMBRES
- ⑧ SALLE DU CHAPITRE
- ⑨ SACRISTIE
- ⑩ CHAPELLE ST MARC
- ⑪ TOMBE DE CHEVALIER
- ⑫ CHAPELLE ST PATRICK
- ⑬ TOMBE DES EPOUX MAC GILL
- ⑭ TOMBE DE L'EVEQUE ROBERT O'BRIAN
- ⑮ CHOEUR PRINCIPAL
- ⑯ CHOEUR DES NOVICES
- ⑰ AILE NORD
- ⑱ AILE SUD



* Dans cet ordre religieux, l'accent est mis sur l'ascèse et l'humilité, plus que sur la liturgie.

Quelques détails sur la vie monastique sont donnés en annexe.

Si les personnages demandent asile, ils seront bien reçus et seront amenés dans des cellules où on leur dira qu'ils peuvent se reposer, en attendant le repas de vêpres, ou de sixte, et d'être reçus par le prieur.

Sur le chemin menant à leurs cellules, les personnages apercevront plusieurs jeunes enfants (12 à 13 ans) suivant silencieusement un moine.

* Ce sont des cadets de familles nobles, envoyés là pour y être éduqués comme oblats, avant de devenir novices (après avoir prononcé les vœux probatoires), puis enfin moines (après les vœux perpétuels).

Les moines ne parlent pas aux personnages, sauf le frère portier. Ce dernier répond à leurs questions en peu de mots. Par contre, ils pourront parler à loisir avec le père Félix (Félix O'Dubany), le prieur n'étant pas tenu par l'obligation de réserve.

Au cours de l'entrevue avec le prieur, ce dernier ne peut manquer de s'apercevoir que Cumail et Amergin portent l'épée, sans être chevaliers, ni même baptisés. Il leur dit que c'est un grave péché et leur parle du christ rédempteur.

* Si les personnages lui rient au nez et défendent leurs vieilles croyances, s'ils soutiennent que les dieux sont multiples, que le péché n'existe pas et qu'il n'y a pas de châtement après la mort, le prieur se fâche. Il les fait chasser du prieuré, puis il envoie un message aux seigneurs de Cashel et de Tiobraid Arann, signalant que : *"Des brigands, païens, écument la région, portant l'épée sans y avoir droit,..."* et que *"Le devoir de tout bon chrétien est de les châtier pour leurs crimes"*.

Mais si les personnages se montrent moins intransigeants, le prieur les considèrera comme des brebis égarées. Il insistera alors pour les baptiser.

Si les personnages parlent de la source où ils ont été guéris, le prieur reconnaît là une vieille croyance païenne et l'identifie comme étant la source de Saint Patrick, le moine évangéliste de l'Irlande.

Si le barde raconte des Légendes et poèmes "de son époque", le prieur écoute fasciné. Tout en précisant bien qu'il ne s'agit là que de contes et de légendes sans fondement, il conduit le barde dans une salle où plusieurs moines "scribes" travaillent à la lueur des bougies. Les récits qu'il fait sont soigneusement consignés, en interprétant de façon chrétienne les passages qui font trop référence à la magie ou aux anciennes croyances.

Au cours de la conversation avec le prieur, les personnages n'apprennent rien sur Cahir (et sa châtelaine) car le prieuré n'entretient aucune

relation avec ce château. Mais si les personnages disent au prieur qu'ils vont au château de Cahir pour vaincre des puissances maléfiques, il les amène au chevalier Fitzstephen. Après avoir été blessé²² par des créatures diaboliques en pénétrant dans la plaine de Cahir, il est venu se faire soigner au prieuré. Il n'est pas au courant de ce qui se passe dans le château, ayant été repoussé avant d'y parvenir.

* Le chevalier Fitzstephen peut suggérer, en raison de leur quête, que les personnages sont des envoyés de Dieu. Il proposera d'armer Cumail chevalier. Mais pour pouvoir être adoubé chevalier, encore faut-il qu'il soit baptisé. C'est d'ailleurs bien la volonté du prieur.

22) Blessure grave au bras gauche, à la jambe droite et au pied gauche, blessure légère à la tête.

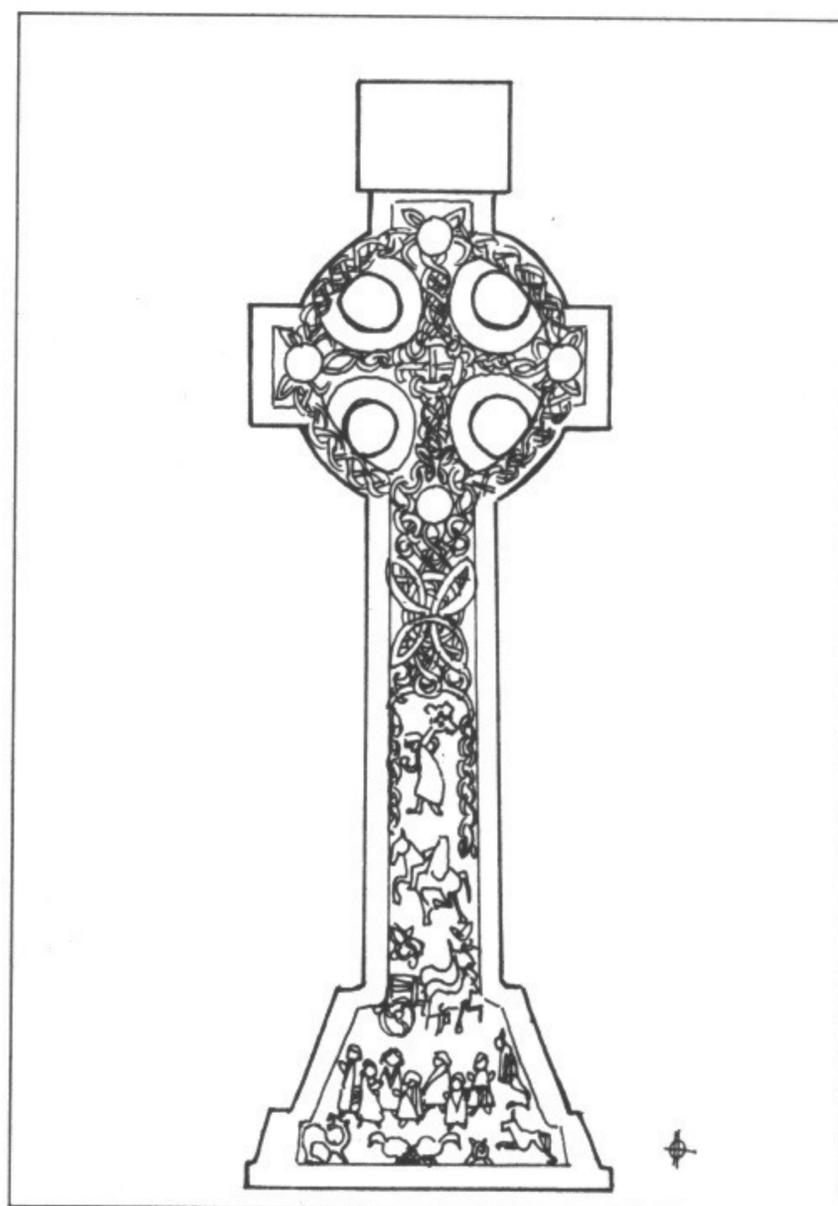
LES CROIX CELTIQUES

Le cimetière

A moins d'un kilomètre du prieuré, le cimetière est situé sur une petite hauteur qui domine le chemin.

* Nouveau point de reconnaissance (-5).

Un sentier mène à l'entrée.



On y trouve une trentaine de tombes, en général marquées par une croix celtique. La plupart des pierres tombales portent des inscriptions.

* Les personnages ne sont pas en mesure de les comprendre (l'alphabet latin a été introduit tardivement en Irlande).

Au centre du cimetière se trouve une grande croix celtique (plus de trois mètres de haut). Elle est finement décorée de formes géométriques entrelacées, de spirales et d'autres motifs typiques de l'art celtique. Sur la base de la croix est représentée une étrange procession, montrant un prêtre qui porte une croix celtique, un poney monté par un homme sans tête, un chariot tiré par trois chevaux, sept ecclésiastiques et différents animaux (voir l'illustration).

* Si les personnages font attentivement le tour du cimetière, ils découvriront devant une très vieille tombe une croix dont la hampe est gravée de caractères oghamiques. Elle signifie : *"Ici repose Feannóg, fils de Feadán, né paiën, et converti au service de notre seigneur Jésus-Christ"*²³. L'inscription à demi effacée sur la tombe signifie la même chose en latin.

DROICHEAD-ATHA²⁴

Le chemin sort de la forêt et longe une rivière.

* Nouveau point de reconnaissance (-4).

Quelques corbeaux s'envolent en croassant. A une trentaine de mètres de là on peut distinguer un pont en bois qui enjambe le cours d'eau. Un chevalier, à cheval et en armure, se tient au milieu du passage. Une seconde monture est attachée à l'un des piliers du pont.

Le chevalier porte un surcot rouge, au-dessus d'une cote de mailles quasigénées. Son écu est de gueules (rouge), à la bande d'argent chargée de trois corneilles de sable (noires). Un heaume lui couvre entièrement le visage. Il porte une épée au côté (voir l'illustration de couverture).

Lorsqu'il voit les personnages arriver, il se saisit d'une de ses lances d'arçon.

Quand les personnages s'approchent à moins de vingt mètres, il leur parle sur un ton assez vif :

*"L'accès de ce passage est réservé.
Nul étranger ne passe sans payer tribut !"*

La taxe de franchissement du pont est de dix marcs d'argent par personne ! Si les personnages refusent (ou n'ont pas les moyens) de payer, l'un d'entre eux doit combattre.

23)Feannóg est un druide qui, il y a plusieurs siècles, s'est converti au christianisme avant de devenir évêque.

24) Prononcer *Drobedaba*. Ce nom signifie "le pont au dessus du gué". Un pont a été construit là où auparavant on franchissait la rivière à un gué.

* Si le personnage exige de combattre à cheval, le chevalier aux trois corneilles prête son second destrier à son adversaire (un vœu l'oblige à accéder à cette demande).

Lorsque le combat commence, les personnages qui ne combattent pas, peuvent remarquer que de nombreux corbeaux se sont posés sur les arbres avoisinants.

* Si le chevalier brise sa lance d'arçon, mais continue de se battre à cheval, il utilise une simple lance.

Si le chevalier se retrouve à terre, ou en fâcheuse posture, trois corneilles géantes viennent à son secours. Si l'un des oiseaux est sérieusement blessé, il s'abat et se transforme en une demoiselle ensanglantée. Les autres corneilles poussent alors de grands cris de douleur, comme le feraient des femmes. Les corbeaux s'envolent des arbres alentours et aident les grandes corneilles à se saisir de la blessée. Tous disparaissent en un instant. Fou de rage, le chevalier est prêt à combattre "à outrance"²⁵. Il bénéficie d'un bonus de +3 à ses prochaines attaques. Il combat au mépris de sa vie. Un malus de -5 s'applique à toutes ses actions défensives.

Si le chevalier, après avoir perdu le combat, est emmené loin du pont (au moins à cent mètres), il est libéré de l'emprise des fées. Même s'il regrette son amour perdu, il en remerciera les personnages, et éventuellement acceptera de les aider. Il ne sait pas grand chose sur Cahir, bien qu'il ait déjà vu passer deux chevaliers, venus délivrer la châtelaine, qui est retenue prisonnière dans son château par des ennemis.

Rappelons que rien n'oblige les personnages à respecter des règles de chevalerie qui n'existaient pas à leur époque.

Le combat peut être évité si l'un des personnages vante les qualités des corneilles et des corbeaux, ou s'il les met en valeur grâce à un chant, un poème ou une légende. En cas de réussite, le chevalier rend hommage aux personnages et les autorise à franchir le pont sans autre forme de paiement.

* **Le chevalier aux trois corneilles**

Le chevalier aux trois corneilles (caractéristiques en annexe), a, jadis, failli perdre la vie au cours d'un combat qui l'opposait à trois ennemis. Trois demoiselles, trois soeurs (des fées), l'ont sauvé en soignant ses blessures. Le chevalier est tombé amoureux de la soeur aînée. Un soir qu'il lui a déclaré son amour, elle a accepté de se donner à lui, à condition qu'il lui promette un don. Le chevalier accéda à cette demande. Elle lui commanda de garder ce pont, et d'y prélever un droit de passage.

25) Jusqu'à la mort d'un des combattants.

* Les trois corneilles

Il s'agit en réalité de trois fées (caractéristiques en annexe) qui ont le pouvoir de *Se transformer en corneilles géantes* (caractéristiques en annexe). L'argent récupéré grâce au droit de passage, n'est, aux yeux des fées, qu'une petite compensation par rapport aux tourments et dépradations infligés par les humains depuis bien des générations. Elles l'utilisent pour s'acheter des effets à la ville, car elles ont fait le serment de ne jamais accepter de cadeau de la part des humains. Malgré tout, elles sont très satisfaites lorsque ceux qui refusent de payer le tribut, tombent sous les coups de leur champion, et qu'elles voient leurs corps dépecés par les corbeaux.

L'EMBUSCADE

* Le Tumulus

Le chemin passe à proximité d'un tumulus²⁶.

Nouveau point de reconnaissance (-3). Hélas, les personnages n'ont pas le temps d'admirer le paysage. Ils sont victimes d'une embuscade tendue par des brigands.

* L'embuscade

L'embuscade peut avoir lieu ailleurs, si les personnages ont emprunté un autre chemin (routes de Tiobraid Arann à Cahir, ou de Cashel à Cahir).

Un carreau d'arbalète vient se ficher dans le sol, à quelques pas devant des personnages. Dans un arbre, un archer est prêt à décocher une flèche. Un autre archer surgit dans le dos des personnages. Enfin, deux hommes armés de gourdins sortent de la forêt (voir l'illustration).

* Pour les personnages, l'arbalète est "*un étrange arc plat monté sur un morceau de bois*".

Ils déclarent qu'ils n'en veulent pas à leur vie. Ils souhaitent uniquement les délester des valeurs superflues qui les encombrant certainement.

* Les brigands parlent une langue plus archaïque que celle des moines, et, par conséquent, plus facile à comprendre pour les personnages.

Les brigands s'emparent de tout ce qui a de la valeur (y compris armes et chevaux). Ils ne tiennent pas à tuer les personnages, sauf si ceux-ci leur résistent.

Si les personnages ne se laissent pas dépouiller, les archers prennent pour cible le personnage le plus belliqueux (caractéristiques des brigands en annexe).

26) Il s'agit d'un tertre artificiel recouvrant une sépulture. L'origine de ce type de monument funéraire est très ancienne (plusieurs milliers d'années).

* Si les brigands se heurtent à une trop forte résistance, ils abandonnent et se dispersent dans la forêt, avant de rejoindre leur repaire, dans le fort abandonné de Knockgraffon (décrit plus loin). S'ils sont suivis de près, ils n'ont pas le temps de brouiller leur piste, et il est donc possible de suivre leurs traces.

KNOCKGRAFFON

Le fort abandonné

Il est situé entre le chemin et la rivière.

* Nouveau point de reconnaissance (-2).

Il s'agit d'un fort du type "*Motte et baile*"²⁷ (voir l'illustration).

Il a été construit en 1192, par des soldats de la province de Leinster. Ils l'utilisaient comme base de départ pour lancer des raids contre Donal Mór O'Brien, le roi du Thomond.

* Le fort est abandonné depuis près de trente ans. Des brigands se sont installés dans les ruines : ceux qui ont tendu une embuscade aux personnages, plus trois hommes et une femme.

Anciens soldats d'un roi du Leinster, ils ont déserté, et, sous la direction d'un nommé Gwalchmaï, ils occupent les lieux depuis près de deux ans.

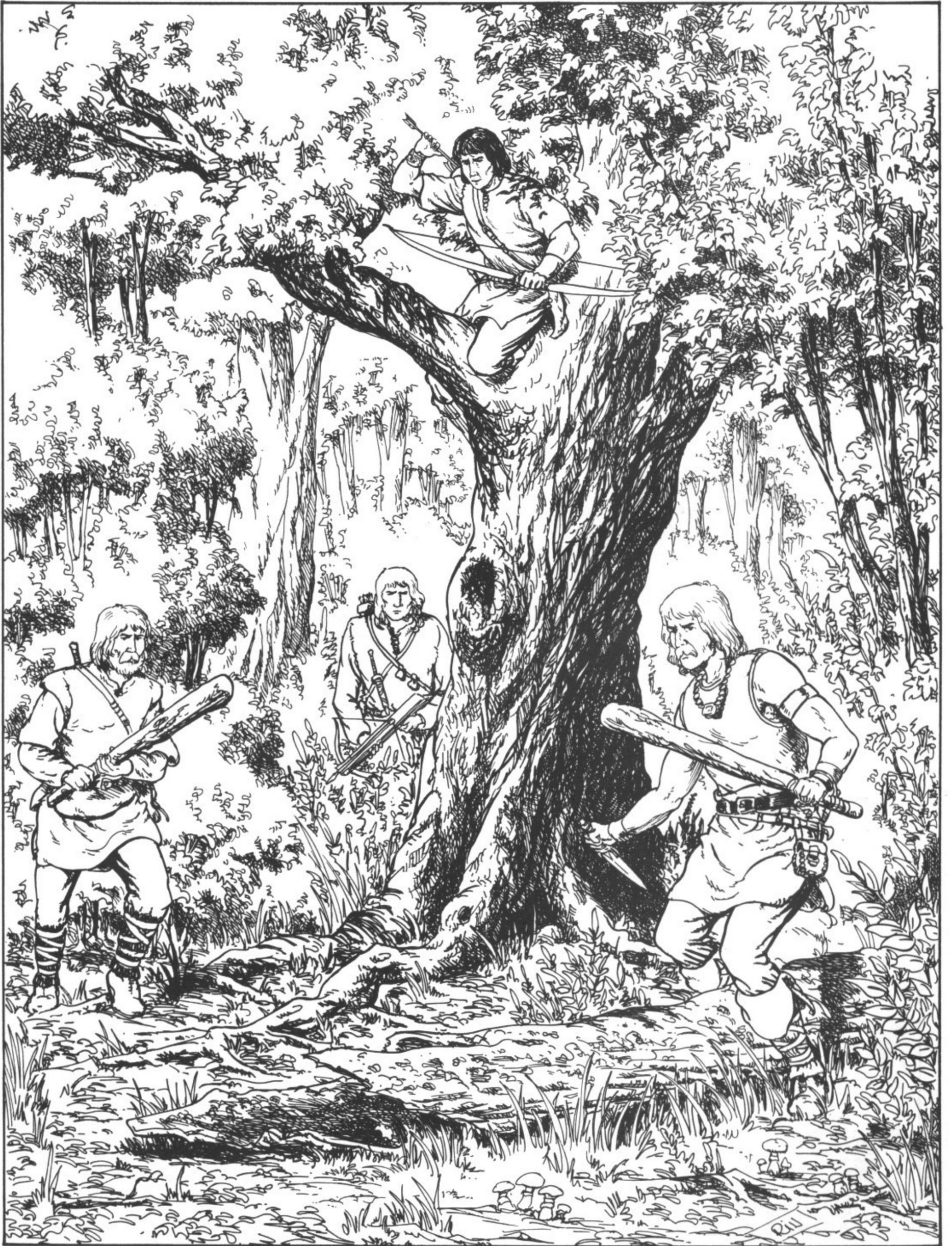
Ils n'ont jamais été inquiétés par les gens de Cahir, avec lesquels ils n'entretiennent aucune relation. Ils évitent d'attaquer les moines, ces derniers ne transportant pas de richesses. Leurs cibles principales sont les convois marchands qui empruntent l'un des grands axes nord-sud.

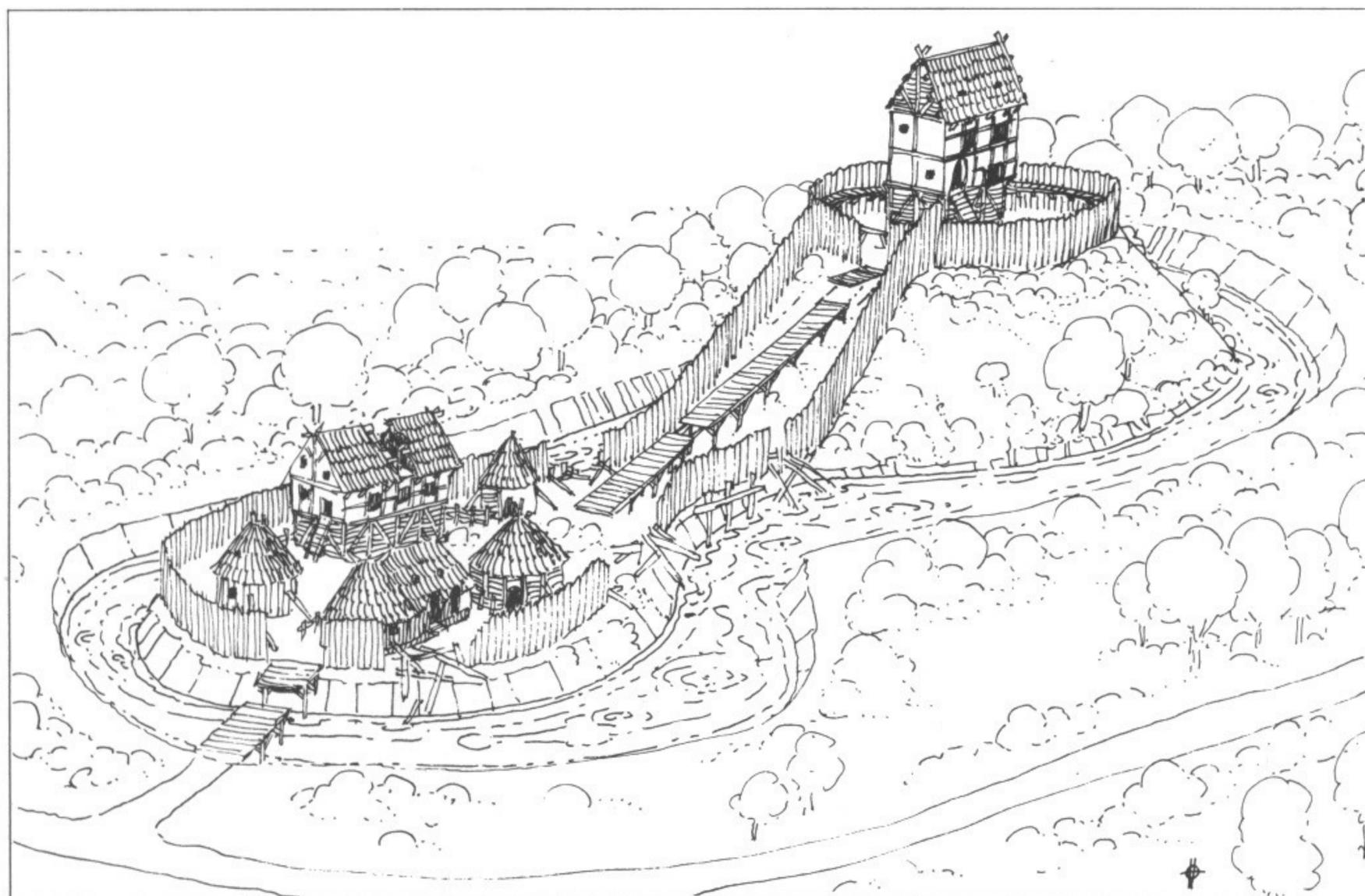
Les brigands vendent ou troquent ce qu'ils ont volé à la ville de Cashel.

Les gens de Cashel ont failli intervenir plus d'une fois, mais après un gros coup, les brigands savent se faire oublier quelques temps. De plus, ils ont quelques amis à Cashel, en particulier le marchand Gadaí qui écoule leur butin. Ce dernier prévient les brigands lorsqu'un riche marchand en route vers le sud, fait étape à Cashel.

Parmi les trois hommes qui gardent le fort en l'absence des autres brigands, il y a un archer et un "*manieur de gourdin*" (mêmes caractéristiques que les précédents). Le chef des brigands et sa compagne restent le plus souvent au fort. Ce sont eux qui se rendent à Cashel pour vendre le butin.

27) Deux cours (bailes) entourées d'une palissade : la cour basse ou baile extérieur et la cour haute ou baile intérieur. Cette dernière surmonte une butte formée par la terre de remblai du fossé. Au centre est élevée une tour en bois.





Dans la tour, un jeune homme est détenu prisonnier. Ebrard rêve de devenir l'un des chevaliers de la Table Ronde. En apprenant le défi lancé à ces derniers (voir à *CAHIR*), le jeune chevalier s'est rendu à Cahir, dans l'espoir d'accomplir les exploits indispensables avant de se présenter devant Arthur. Hélas, il a été vaincu dans la plaine par des créatures diaboliques. Elles l'ont laissé repartir vivant mais déshonoré. Abattu, Ebrard a quitté Cahir en direction du nord. Comble de malheur, une corde traîtreusement tendue entre deux arbres, l'a fait tomber de cheval. Avant même qu'il ne prenne conscience de ce qui lui arrivait, il était assommé et fait prisonnier par les brigands. Après l'avoir dépouillé de ses armes et de son armure, ces derniers le gardent en espérant obtenir une rançon en échange de sa libération.

* Libéré par les personnages, il se confie à eux. Il leur révèle la version "officielle" de ce qui se passe à Cahir (la châtelaine est retenue prisonnière dans son propre château, voir à *CAHIR*). Il met en garde les personnages contre les créatures diaboliques de la plaine. Ebrard prend alors congé des personnages, il a décidé de délaissier le surcot de chevalier au profit de la robe de bure des moines. Sa décision est irréversible.

* **Gwalchmaï, le chef des brigands**

Gwalchmaï (caractéristiques en annexe) est un combattant de valeur, et un chef rusé bien qu'il se laisse facilement influencer par Míonórach, sa compagne.

* **Míonórach, la compagne de Gwalchmaï**

En réalité, Míonórach (caractéristiques en annexe) est le véritable chef des brigands. Sachant que les bandits n'accepteraient pas une femme en tant que chef, elle dirige au travers de Gwalchmaï. Ce dernier ne se rend pas compte à quel point il est manipulé.

LES ABORDS DE CAHIR

La voie nord-sud

Peu après le fort, le chemin croise une voie plus importante.

* Nouveau point de reconnaissance (-1).

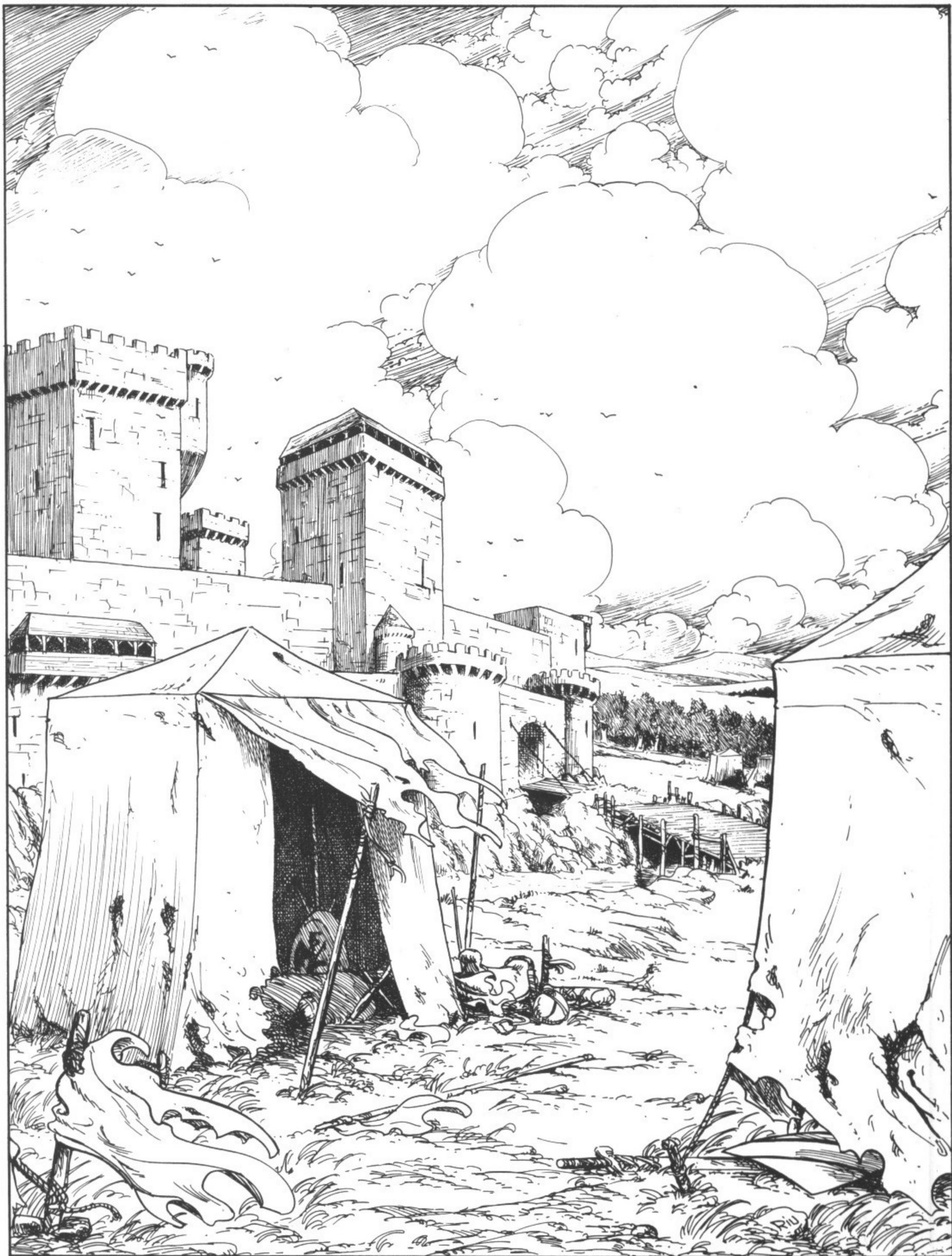
Cette voie nord-sud aboutit à une grande clairière.

* **La plaine de Cahir**

A l'époque des personnages, la plaine était couverte d'une forêt. Néanmoins, il est très probable que les personnages reconnaîtront enfin leur région, si ce n'était pas encore fait.

En arrivant à l'entrée de cette grande clairière, on aperçoit un château au-delà d'un pont. Dans la plaine se trouvent une dizaine de tentes, certaines flanquées d'une oriflamme, ou d'un écu planté dans le sol (voir l'illustration). Les tentes sont visiblement abandonnées. Certaines ont même leur toile déchirée.

* Parmi les armoiries et les pennons se trouvent les couleurs de Lancelot du Lac : *d'argent à trois bandes de gueules (rouge)*.



* A l'intérieur des tentes, on peut trouver un peu d'équipement.

Quiconque sort une arme dans la clairière est aussitôt attaqué par des créatures monstrueuses surgies de la forêt qui borde le château.

Le nature et le nombre de ces monstres d'origine magique est imprévisible. Lancez d'abord 2d4 pour déterminer le nombre de monstres, puis un d4 pour définir leur race :

1 - Homme Cornu (caractéristiques en annexe).

2 - Monstre à bec d'oiseau. Il s'agit en réalité d'un griffon (caractéristiques en annexe), mais les personnages ne connaissent pas une telle créature.

3 - "Tête de chien". Humanoïde velu à tête de chien (caractéristiques en annexe). Le poil jaunâtre, les ongles hypertrophiés et l'haleine fétide, ce monstre est issu de l'union contre nature d'un chien enragé et d'une sorcière.

4 - Popeliquan (caractéristiques en annexe). Espèce de goblin particulièrement vindicative.

Si le personnage attaqué sort de la clairière, les monstres attendent une vingtaine de secondes dans la plaine, avant de disparaître dans la forêt.

Si l'on a sorti son arme dans la plaine, il ne suffit pas de la ranger pour ne plus être attaqué. Il faut sortir de la clairière.

Par contre, sans arme sortie, on peut traverser la plaine sans être attaqué..

Le pont

La clairière se termine à proximité d'un pont. Ce dernier enjambe la rivière et permet de s'approcher du pont-levis du château.

* Si un personnage en armes s'approche du pont (arme sortie ou pas), le pont-levis du château s'abaisse et un cavalier s'approche. Il est armé d'une masse d'armes (caractéristiques en annexe). Son rôle est de garder l'accès du château.

Interrogé, il explique qu'il fait partie de ceux qui occupent le château, et que personne n'y pénétrera avec ses armes. Il porte un anneau au doigt (voir plus loin pour l'importance de ce détail).

Si les personnages acceptent de se débarasser de leurs armes, le cavalier les introduit dans le château, jusqu'au hall principal (voir à *L'invitation de Dionise, de préférence après avoir lu La mésaventure de Lancelot*).

CAHIR

* La mésaventure de Lancelot

Ce chapitre a pour but de décrire au maître de jeu les malheurs de Lancelot, et ainsi d'expliquer ce qui risque d'arriver aux personnages.

Un jour de fête à Camelot, une jeune fille se présente à la cour du roi Arthur, pour reprocher à tous les compagnons de la Table Ronde leur inertie. Elle les invite à venir en Irlande, auprès de sa dame, pour la libérer d'un ennemi qui occupe son château.

Lancelot du Lac décide de la suivre de loin. En arrivant en Irlande, il apprend que la dame qui avait envoyé la messagère s'appelle Dionise, et qu'elle est la châtelaine de Cahir, où se produisent des prodiges terrifiants.

Lancelot se présente une première fois devant le château. Il combat un géant²⁸ et finit par en avoir raison, mais il reçoit de terribles blessures. Après s'être fait soigner, il revient un mois plus tard. Cette fois-ci, il affronte un serpent à tête de bélier qui garde l'entrée. Il l'assomme d'un coup de masse et pénètre dans le château.

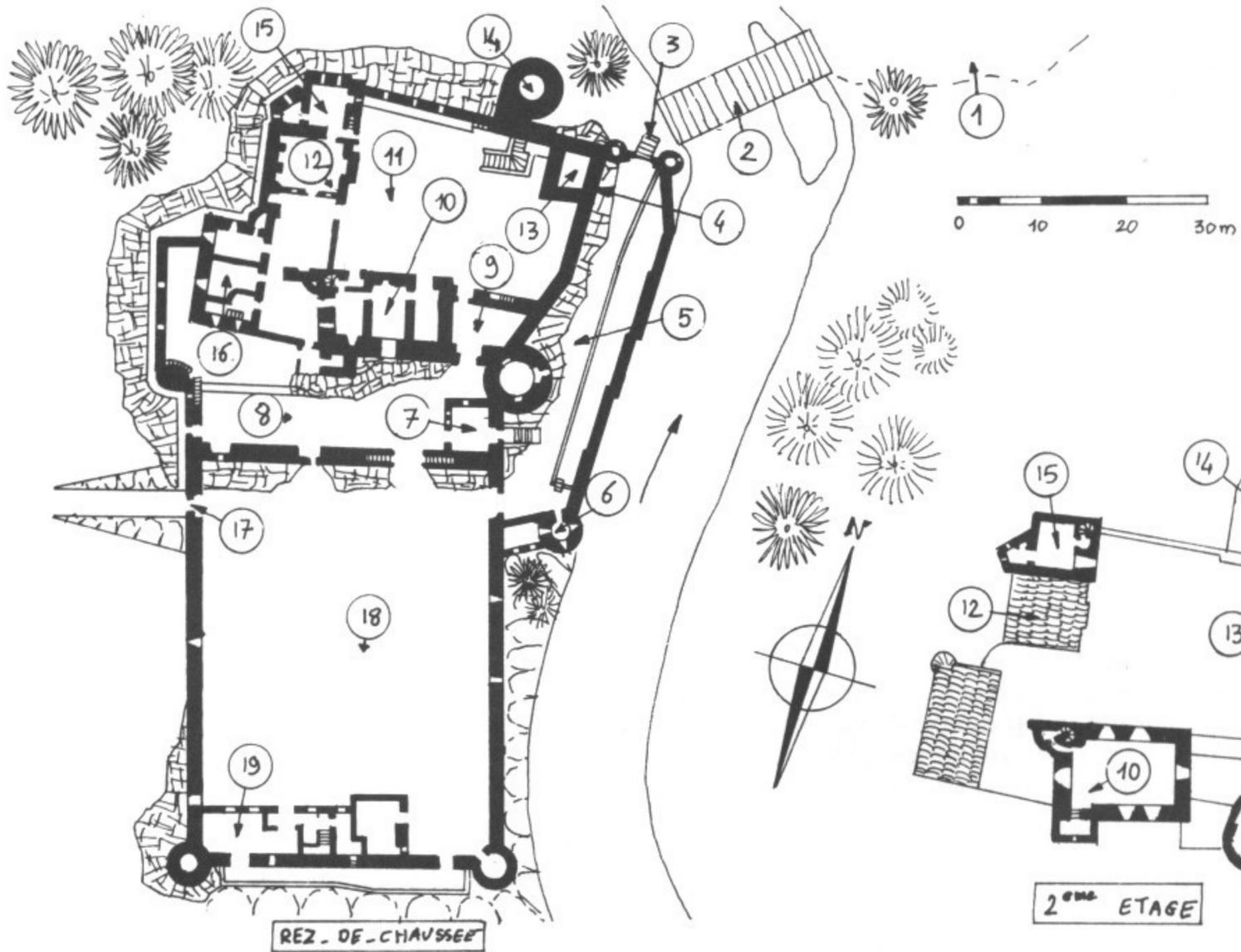
Une jeune femme se présente à lui, et sous prétexte de lui faire combattre un ennemi de sa dame, elle l'attire dans un souterrain où elle lui fait attendre son adversaire. Elle lui donne une lance qui a la propriété d'ôter force et courage à celui qui la porte. Lancelot est facilement désarmé et se désole. Une autre damoiselle survient et lui présente, de la part de sa dame, un anneau qu'il doit mettre à son doigt en signe d'amitié. A peine l'a-t-il passé qu'il perd volonté et mémoire.

Il se laisse docilement guider vers les autres chevaliers qui ont tenté l'aventure. Ils ont, comme lui, un anneau au doigt et ne savent plus qui ils sont ni d'où ils viennent. On les fait travailler aux métiers les plus divers, souvent les plus vils. Lancelot est mis d'office à la cuisine, où il fait office de marmiton.

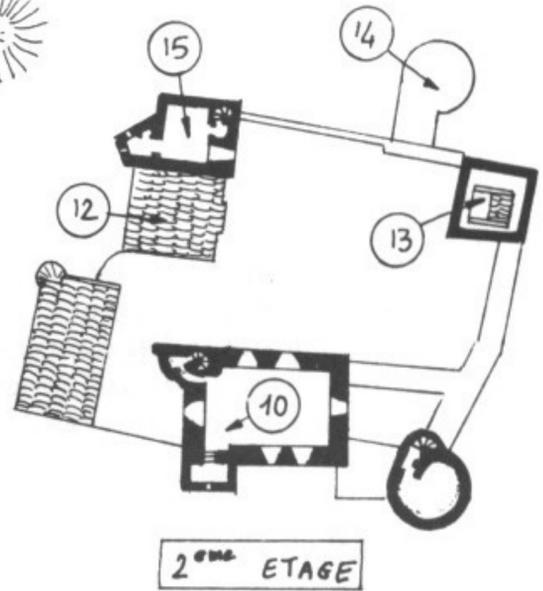
A partir de maintenant, le maître de jeu ne doit pas hésiter à improviser. En effet, il dispose du plan du château et de la trame générale, mais il doit décrire les lieux et créer des personnages (chevaliers sous influence,...) au fur et à mesure qu'ils interviendront.

28) Comme le veut la coutume, le géant vaincu par Lancelot se rend en (Grande) Bretagne pour se soumettre au roi Arthur. De multiples aventures vont le retarder en chemin, tant et si bien que près d'un an s'écoulera avant qu'il n'arrive à la cour. Prévenus que Lancelot est certainement retenu prisonnier dans le château, plusieurs chevaliers de la Table Ronde, dont Arthur et Gauvain partiront pour l'Irlande.

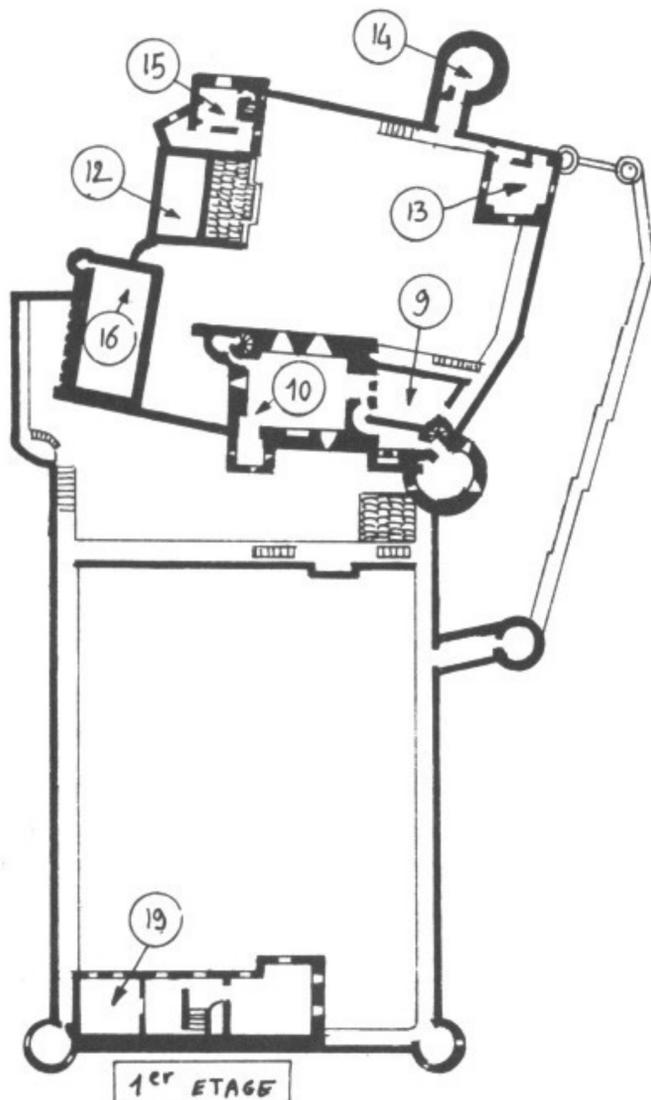
Cahir



REZ-DE-CHAUSSEE



2^{ème} ETAGE



1^{er} ETAGE

- ① CLAIRIERE
- ② PONT SUR LA RIVIERE
- ③ PONT-LEVIS
- ④ PASSAGE SECRET ET ENTREE DU SOUTERRAIN
- ⑤ BARBICANE
- ⑥ TOUR DE BARBICANE
- ⑦ GARDES
- ⑧ COUR MEDIANE
- ⑨ HERSE ET TRAPPE
- ⑩ DONJON
- ⑪ COUR INTERIEURE
- ⑫ HALL (SUR DEUX ETAGES)
- ⑬ TOUR NORD-EST
- ⑭ TOUR DE GUET
- ⑮ TOUR NORD-OUEST
- ⑯ LATRINES
- ⑰ POTERNE
- ⑱ COUR EXTERIEURE
- ⑲ FERME

Le pont-levis

Un petit pont-levis en bois barre l'entrée du château. Il s'est abaissé lors de l'arrivée des personnages.

* Un serpent à tête de bélier (caractéristiques en annexe), de la même couleur que la pierre du château, est caché derrière le pont-levis. Si les personnages sont armés, il tente de les neutraliser sans les tuer. Si les personnages ont abandonné leurs armes, il reste caché sous les rochers.

Sa présence ici sera expliquée plus loin.

* Le souterrain

Si les personnages ont combattu le cavalier, puis le serpent à tête de bélier (avec ou sans succès), une porte dérobée s'ouvre et une jeune femme se présente. Elle est attachée au service de Dionise, sa maîtresse, retenue en captivité par des ennemis qui occupent le château.

La jeune fille mène les personnages dans un souterrain où elle prétend qu'ils pourront surprendre un chevalier ennemi. Elle confie une très belle lance (qualifiée de merveilleuse) au plus fort d'entre les personnages.

* En réalité, cette lance a la propriété d'ôter la force et le courage de celui qui la porte. En pratique, cela signifie qu'au cours d'un combat, le porteur de la lance est rapidement désarmé par son adversaire. Il n'est pas possible de s'en débarrasser de son plein gré.

En effet, un chevalier (caractéristiques en annexe) arrive dans le souterrain (ou même plusieurs si les personnages sont nombreux), défie celui qui porte la lance et le désarme rapidement. Seul un "I" naturel permet au porteur de la lance maudite de porter un coup avec succès. Il faut éviter de dévoiler trop facilement l'aspect négatif de la lance.

Après avoir désarmé son adversaire, le chevalier (qui porte un anneau) le laisse dans le souterrain. Il est délivré de la lance.

Une autre damoiselle, au service de Dame Dionise, tente d'isoler, le guerrier vaincu pour lui remettre un anneau d'or de la part de sa maîtresse, en signe d'amitié et de reconnaissance. Puis, elle propose des anneaux aux autres personnages.

Normalement, quiconque passe l'anneau à son doigt perd volonté et mémoire. Il ne sait plus qui il est, ni d'où il vient. C'est exactement la mésaventure qui est arrivée au célèbre Lancelot du Lac... Toutefois, les personnages venant d'une époque lointaine, le charme des anneaux n'est pas infallible. Un personnage qui réussit un jet de *Volonté*, ne subit qu'une perte momentanée de mémoire (d20 minutes). Si tous les personnages sont asservis, l'aventure est terminée, sauf si Merlin (ou Viviane) trouve une solution (voir plus loin).

Tous ces stratagèmes sont dirigés par Dionise. S'ils s'avèrent inefficaces (les personnages ne sont pas asservis), elle procède différemment et les fait inviter à sa table.

L'invitation de Dionise

Les personnages sont conviés dans le hall du château. Dionise est une très belle femme à la longue chevelure rousse. Richement vêtue, elle porte au cou un magnifique médaillon représentant un quartier de lune (voir l'illustration).

Les hommes (deux chevaliers et cinq hommes d'armes) qui sont sensés occuper le château semblent bien effacés.

* Un observateur attentif notera que tous portent un anneau au doigt (voir le chevalier à gauche de Dionise sur l'illustration), ainsi que tous les serviteurs qui s'occupent de la table.

Le château est habité par une trentaine d'hommes : les sept "occupants" du château et les différents serviteurs. Tous sont des chevaliers sous l'influence de Dionise. Une dizaine de femmes (des fées) sont au service de la châtelaine.

Si les personnages ne sont pas encore asservis, Dionise va tenter de les séduire pour les amener à son service. Si elle apprend qu'ils viennent du passé, elle fera tout pour les faire disparaître. Elle évite toutefois d'avoir à intervenir directement, ou à exposer un trop grand nombre de chevaliers sous influence. Une bonne solution est d'envoyer les personnages au devant d'Arthur et de ses chevaliers²⁹, après avoir présenté ces derniers comme étant des ennemis.

* Dionise, l'enchanteresse

Actuelle châtelaine de Cahir, Dionise est une enchanteresse, rivale de Merlin. Elle a acquis un talisman magique (le médaillon en forme de quartier de lune), qui lui a permis d'asservir nombre de chevaliers. En effet, grâce à l'amulette, **Dionise est assurée qu'aucun chevalier né après la crucifixion de Jésus-Christ (il y a près de 1300 ans !) ne pourra lui résister s'il pénètre dans son château.** C'est le médaillon qui donne aux anneaux leur pouvoir. Si un anneau est enlevé, celui qui le porte est libéré de l'emprise de Dionise. Si l'amulette est détruite, tous les personnages sous influence sont libérés, et Dionise perd une partie de ses pouvoirs. Pour plus de détails, lire *DIONISE & MERLIN*.

LE Puits de St Patrick

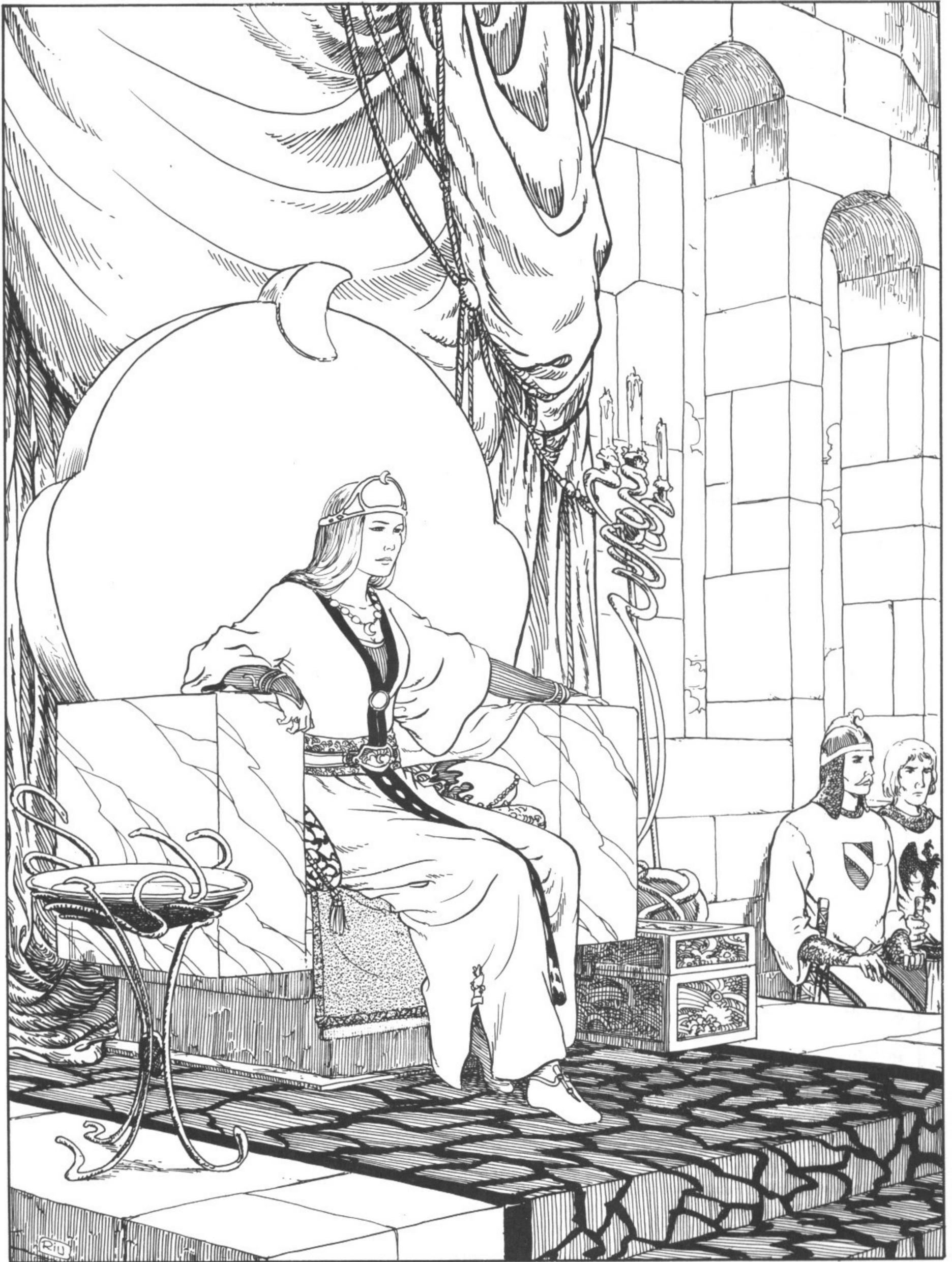
La source

Si les personnages retournent à la source, leur première impression sera que rien n'a changé.

Greine

Si un personnage tente d'invoquer Greine, il voit l'eau du bassin se troubler. A la surface apparaît alors l'image de Greine, les yeux clos, un crucifix planté dans son cœur.

29) Gauvain arrive en avant-garde, donner ses caractéristiques paraît superflu... Peut-être faut-il considérer qu'il a été devancé par un chevalier moins prestigieux, afin de donner une chance à Cumail !



* Cette image symbolise la récupération de l'ancien mythe celtique par le christianisme. Dans les pratiques rituelles des Irlandais, le culte de St Patrick s'est substitué à celui de l'esprit des sources.

* **Les soins**

La source a conservé ses vertues médicinales (les blessures perdent un niveau de gravité). Par contre, l'esprit des sources n'est plus en mesure de dispenser de soins. Quant à ceux que l'on impute à St Patrick, les personnages n'y auront droit que s'ils se sont convertis, et uniquement s'il s'agit d'une situation critique pour l'église ou ses soldats (les chevaliers).

CASHEL

Située au coeur d'une plaine fertile, Cashel est surtout un marché agricole. Un imposant promontoire rocheux domine la ville : le Rocher de Cashel, où plusieurs édifices ont été construits sur les ruines de l'ancien village de Dúr Carraig.

La cité des princes-évêques

Cashel a longtemps été la forteresse des Rois de la province du Munster. Brian Boru, proclamé "Empereur d'Irlande" en fit même sa capitale. Il y a près de deux siècles, la place a été cédée à l'église. Depuis, nombre de princes-évêques se sont succédés, cumulant fonctions royales et religieuses.

En 1283, la ville est dirigée par l'Archevêque Dáibhi Mac Cearbhaill³⁰.

Cashel étant un centre religieux important, des personnes défendant les anciennes croyances y seront très mal vues. Inversement, des personnes récemment baptisées seront particulièrement bien accueillies, surtout si elles sont introduites par un homme d'église.

Le Rocher de Cashel

Si les personnages sont officiellement reçus à Cashel, nul doute que les habitants voudront leur faire visiter le sanctuaire du Rocher de Cashel, qui fait la gloire de leur ville (se reporter au plan).

On pénètre dans l'enclos sacré par le bâtiment qui héberge le clergé de la cathédrale.

Devant ce hall se dresse la croix de St Patrick. Haute de trois mètres, elle repose sur une base massive qui a servi de pierre du couronnement aux rois du Munster. A ce sujet, une anecdote sera certainement contée aux personnages.

En 450, lors d'une visite à Cashel, St Patrick a converti au christianisme, Aenghus, le roi de l'époque. Lors de la cérémonie de baptême, St Patrick planta par mégarde sa crosse dans le pied du roi. Aenghus resta stoïque, persuadé que cette "crucifixion" faisait partie du rituel...

30) Prononcer David Mac Carwill.

Le plus ancien édifice est une tour ronde du XI^e siècle, haute de plus de trente mètres et coiffée d'un toit conique. La porte d'entrée, située au sud-est, à quatre mètres du sol, n'est accessible qu'à l'aide d'une échelle, ce qui facilite la défense de la tour.

La chapelle du Roi Cormac Mac Cárthaigh³¹ est vieille de 150 ans. Son porche nord, désormais condamné, porte un bas relief représentant un centaure, coiffé d'un casque, qui décoche une flèche à un lion géant. L'arche du coeur est entouré de chevrons et de sculptures représentant des têtes coupées. A l'extrémité ouest de la chapelle repose un sarcophage orné de motifs entrelacés d'inspiration scandinave. La pierre tombale porte une croix en relief, ainsi qu'une inscription en gaélique à la gloire du Roi Cormac.

Commencée il y a soixante ans, la cathédrale cruciforme n'est pas encore tout à fait achevée. Les appartements de l'Archevêque se trouvent à l'extrémité ouest de l'édifice.

Du haut du rocher, on aperçoit la ville qui s'étend au sud, ainsi que l'abbaye de Hore, située au nord-ouest.

L'abbaye de Hore

Il y a dix ans, la communauté de bénédictins a été expulsée par l'Archevêque Dáibhi Mac Cearbhaill, au profit de moines cisterciens venus de Mellifont pour fonder une nouvelle abbaye.

La ville

Trois mille personnes vivent à Cashel, dont cinq cents hommes d'armes. La majorité des habitants sont des paysans. On trouve aussi de nombreux commerces, beaucoup de marchands transitant par Cashel. Ici se tient régulièrement le marché le plus important de la région.

* Le marchand Gadaí y écoule la plupart du butin des brigands de Knockgraffon.

Le monastère dominicain

Situé en ville, il a été fondé il y a quarante ans par un Archevêque dominicain venu de Cork, Dáibhi Mac Ceallaigh³². Certains des moines expulsés de l'abbaye de Hore se sont réfugiés ici. Ils font preuve de défiance vis-à-vis des cisterciens, l'Archevêque Dáibhi Mac Cearbhaill y compris.

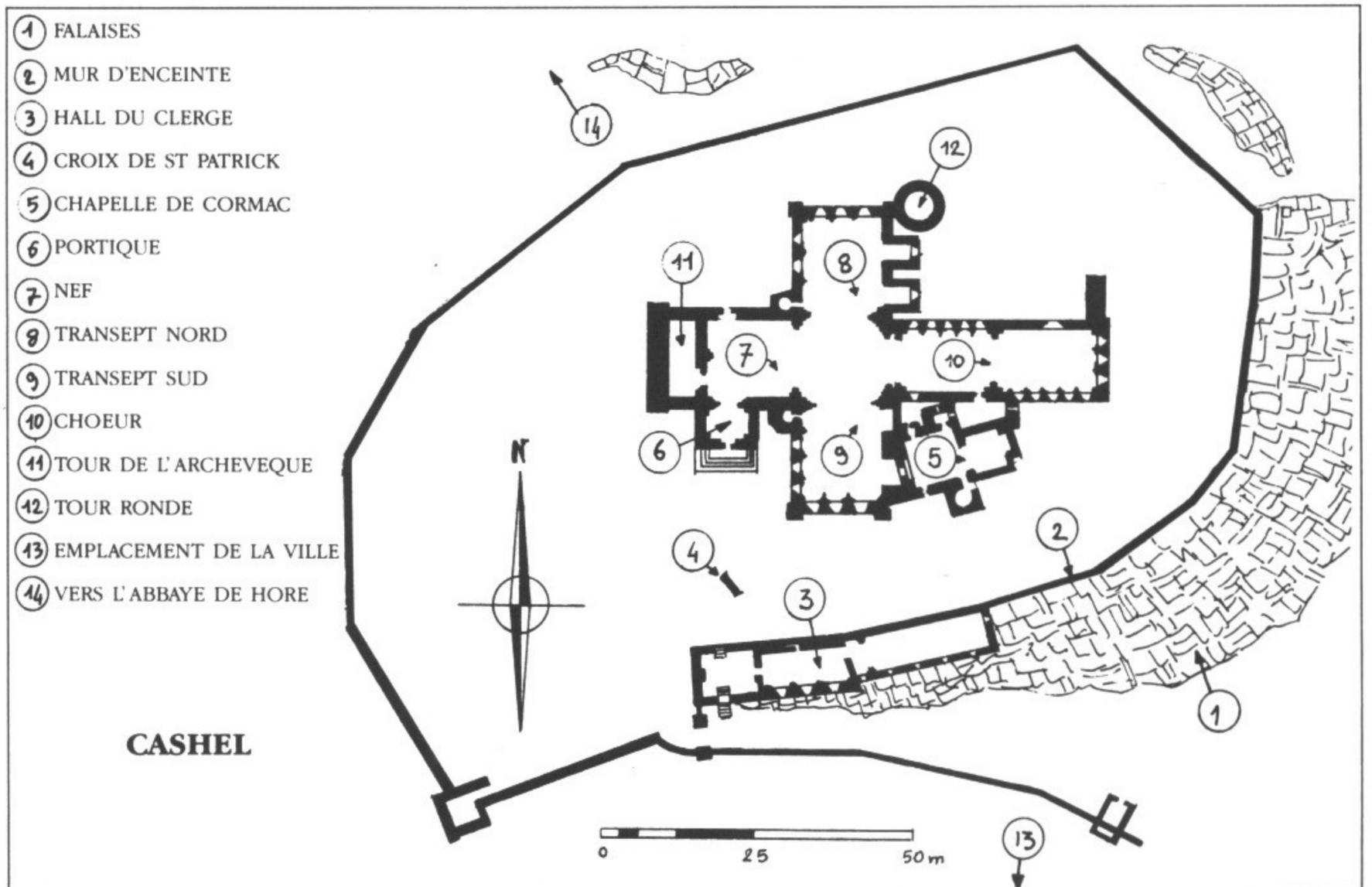
TIOBRAID ARANN

Centre moins important que Cashel, Tiobraid Arann est située au centre d'une riche région d'élevage.

La ville compte deux mille habitants dont cent cinquante hommes d'armes. Elle abrite un fort, un marché et un monastère d'Augustin fondé récemment.

31) Prononcer Cornac Mac Carthy.

32) Prononcer David Mac Kelly.



LE RETOUR

* Le chemin inverse

Pour pouvoir retourner dans leur monde (et retrouver les leurs), les personnages doivent accomplir le chemin inverse. Il leur faut impérativement passer par la clairière des six petits menhirs.

L'obligation de se surpasser

Alors que les personnages débouchent dans la grande salle de Luchtigern, ils aperçoivent une lumière.

* Les mystères de la structure du temps dans les cavernes de Dearc Fearná sont tels que les personnages se retrouvent en face d'eux-mêmes. Le groupe qu'ils voient arriver est en train de faire le même chemin qu'eux à l'aller.

Si les personnages évitent la rencontre, le temps va entrer dans une boucle infernale qui risque de déstabiliser sa structure (des groupes de personnages partent pour le XIII^e siècle, créant ainsi autant de mondes parallèles). Certes, les conséquences ne seront pas immédiates, mais...

La solution pour les personnages est de combattre et d'éliminer leurs doubles. La boucle infernale sera ainsi brisée net.

Pour simuler le fait que les personnages ont acquis une expérience importante pendant l'aventure, et qu'ils riquent moins que leurs doubles d'être désorientés par cette confrontation, tous leurs jets seront réalisés avec un bonus de +2.

*

Signalons que rien n'oblige chaque personnage à combattre son propre double, au contraire il est même souhaitable de s'opposer à un autre double.

Gageons que les personnages ramèneront quelques trésors de *l'Autre-Monde*, ainsi que le sentiment légitime d'avoir sauvé leur village ! En effet, dès que le médaillon de Dionise est détruit, le pacte avec les fées est rompu et celles-ci libèrent les habitants du village.

DIONISE & MERLIN

Dionise

Dionise est la fille de la reine des fées de Dúnmore qui fut violente par un démon.

Elevée par un enchanteur, elle n'en a pas renié ses origines démoniaques pour autant. Dès qu'elle a suffisamment maîtrisé ses pouvoirs, elle lui a soutiré tous les secrets de son art avant de l'éliminer. De la même manière, elle a pris la place de la châtelaine de Cahir et s'est débarrassée des habitants du château.

Avant de confier Dionise à l'enchanteur, la reine des fées a remis à sa fille un médaillon en forme de croissant de lune. Ce symbole est un signe de reconnaissance et d'obéissance pour les fées de Dúnmore (Dearc Fearná). Ce talisman permet à Dionise de commander le peuple de sa mère. Ainsi, elle a pu obtenir un

serpent à tête de bélier pour garder l'entrée du château, ainsi qu'une dizaine de fées pour la servir, malgré la réticence des fées à intervenir à cette époque.

Dionise s'est très vite rendu compte du potentiel magique contenu dans le médaillon. Conjuguant les forces issues de sa naissance à ses pouvoirs d'enchanteuse, elle a réussi à tirer parti des capacités du talisman. En effet, grâce à l'amulette, Dionise est assurée qu'aucun chevalier né après la crucifixion de Jésus-Christ ne pourrait lui résister une fois dans son château. De plus, le médaillon a permis à l'enchanteuse de s'assurer les services de "créatures démoniaques". Elles se manifestent dans la plaine de Cahir pour attirer vers le château les chevaliers en mal de gloire.

Dionise est une rivale de Merlin. De plus, elle est jalouse de Viviane. Pour éprouver les fameux chevaliers de la Table Ronde (réunis à l'initiative de Merlin), la châtelaine de Cahir leur a lancé un défi.

Grâce à ses pouvoirs d'enchanteuse, augmentés par la puissance de son talisman, Dionise a soumis plusieurs chevaliers. Le plus prestigieux d'entre-eux, Lancelot du Lac, a été transformé par l'Irlandaise en simple marmiton.

Merlin

Merlin ne pouvait tolérer plus longtemps cet affront. Le médaillon interdisant aux chevaliers d'Arthur de résoudre le problème, Merlin se devait de réagir. Il a obtenu de Viviane la possibilité de sortir de sa prison invisible, à condition qu'il ne se montre jamais sous sa vraie forme (voir l'illustration présentant Merlin et les différents aspects sous lesquels il apparaît pendant l'aventure). Le talisman de Dionise ne l'empêche d'intervenir directement. Ainsi l'enchanteur est-il contraint d'utiliser la ruse.

Le démon, son père, lui ayant ouvert les voies du passé, Merlin est en mesure d'aller chercher du renfort au Ier siècle avant Jésus-Christ.

Le corbeau

Sous la forme d'un corbeau, il assiste au combat qui oppose le Clan de Dúr Carraig à celui de Cathair Dhún Iascaigh. Malgré de nombreuses blessures, un homme s'est mis en valeur au cours de ce combat : Cumail. Merlin décide de le suivre.

l'hermine

Sous la forme d'une hermine, Merlin assiste à la rencontre avec les frères Mac Geara. Il peut alors juger l'entourage de Cumail.

Lenrím³³, le jeune gardien de troupeau

Merlin décide alors d'intervenir personnellement. Il revêt la forme d'un jeune garçon et défie les personnages. Artificiel, l'épreuve ne peut être pleinement concluante.

33) Anagramme de Merlin ! Et d'une !

L'esprit de lumière

Ayant repéré des fées destructrices, Merlin crée du brouillard et, sous la forme d'un être lumineux, dirige les personnages vers elles. Cette fois-ci le test est beaucoup plus concluant. Même si Merlin est obligé d'intervenir, les personnages ont l'occasion de se mettre en valeur par leur complémentarité. La décision est prise. Maintenant il faut guider maintenant les personnages vers le lieu où ils pourront franchir quatorze siècles afin de servir les desseins de Merlin.

Trahis par le démon

Le démon a trahi Merlin. Dionise sait que l'enchanteur recherche un guerrier de Cathair Dhún Iascaigh. Elle contraint les fées de Dúnmóire à faire enlever les habitants du village par des créatures de l'invisible. Partis dans la matinée, les personnages ont ainsi évité d'être parmi les villageois prisonniers au royaume des fées de Dearc Farna.

Elnirm³⁴, le cluricaune

Sous l'apparence d'un cluricaune (Merlin se fait plaisir avec un tel personnage), l'enchanteur oriente les personnages sur la bonne voie (le chemin du XIII^e siècle). De plus, il transforme le récit de l'attaque du village (par des créatures de l'invisible et non par des fées), pour faire de Dionise et de son précieux médaillon, une cible clairement identifiée. Si les personnages "s'égarent" au royaume des fées, il intervient pour les libérer. Dans les cavernes, il les devance sous la forme d'une chauve-souris.

Milner³⁵, le korrigan

Merlin prépare une petite mise en scène (illusion de fée destructrice) pour s'assurer que les personnages partiront sur la bonne voie et leur rappeler leurs objectifs.

Le renard

Sous la forme d'un renard, Merlin suit les personnages dans la forêt.

Livrés à eux-mêmes ?

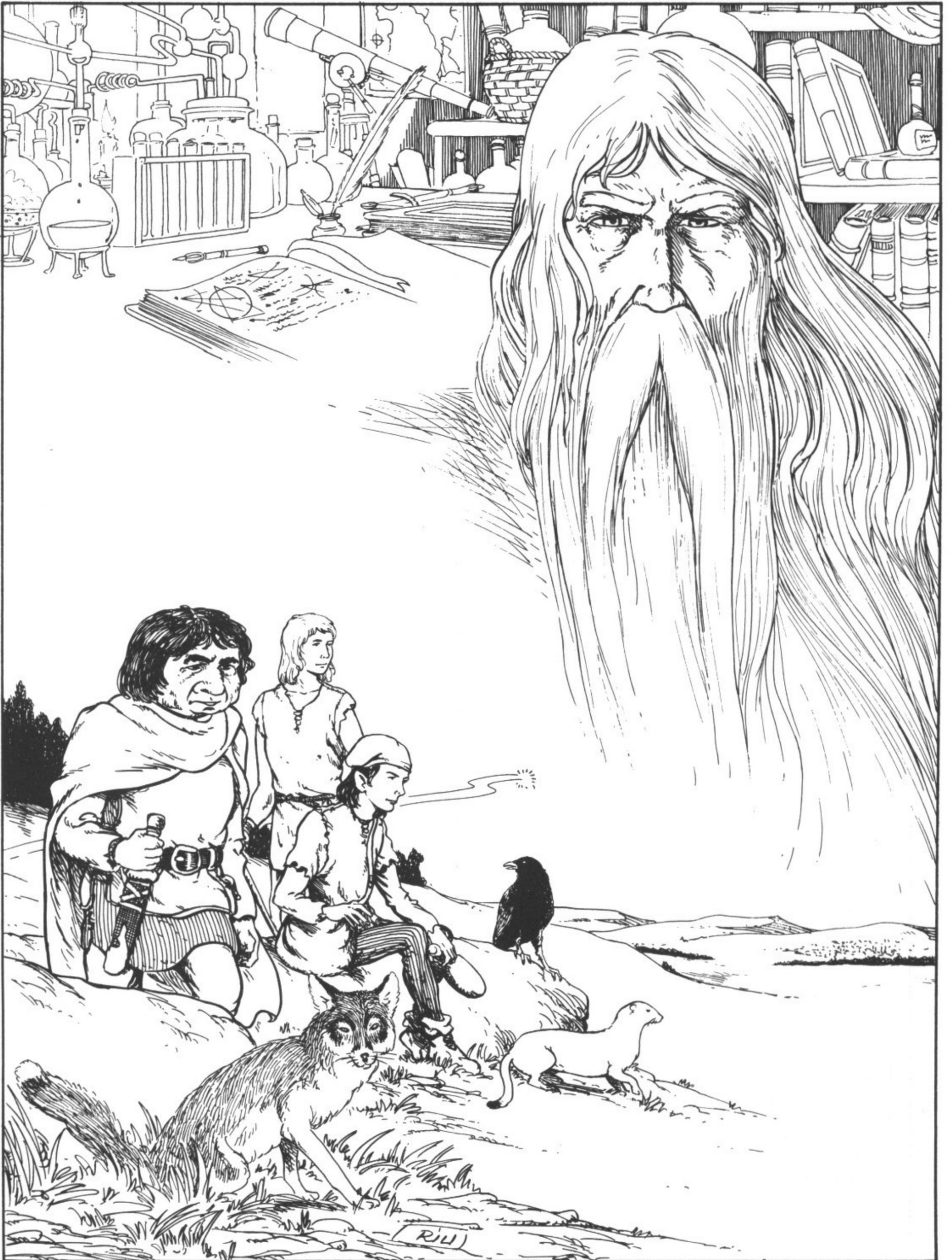
Merlin aurait bien poursuivi encore dans cette voie mais Viviane le rappelle à lui. De toute façon, Merlin est persuadé qu'il a fait le bon choix, et que Cumail et les siens viendront à bout de la malédiction de Cahir...

Il faudrait que l'histoire tourne vraiment très mal pour que Merlin soit contraint d'intervenir à nouveau. Mais cette fois-ci, Viviane refusera de le laisser partir et interviendra à sa place...

Le maître de jeu devra improviser en fonction de la gravité de la situation. Par exemple, Viviane pourrait tenter de faire intervenir les personnages (ou d'autres personnages si nécessaire) à l'époque de la conception de Dionise. Les personnages devraient alors protéger la reine des fées du démon. Mais attention, nul ne joue impunément avec la structure du temps !...

34) Anagramme de Merlin ! Et de deux !!

35) Anagramme de Merlin ! Et de trois !!!



ANNEXES

RESUME HISTORIQUE³⁶ ET CHRONOLOGIE ARTHURIENNE³⁷

L'objet de ce paragraphe est de concilier les faits historiques et légendaires, en tentant d'incorporer la chronologie arthurienne dans un mytique XIII^e siècle. Pour pouvoir situer Arthur et les chevaliers de la Table Ronde dans cette époque, nous considérerons que l'année 1283 correspond à l'an 504 de la Chronologie des Temps Arthuriens.

Du VI^e siècle au I^{er} siècle avant J.C.

Arrivée par vagues successives des Celtes en Irlande. Les Gaëls (I^{er} siècle avant J.C.), venus de Galice, imposent peu à peu leur domination et leur dialecte.

L'isolement géographique de l'Irlande au bout du monde connu, la laisse à l'écart des grands mouvements historiques du continent jusqu'au V^e siècle. La société celtique put s'y développer pleinement. Une langue (l'écriture apparaît vers le III^e siècle), une culture et des traditions artistiques originales formèrent l'unité du peuple celte en dépit d'un extrême morcellement politique. Il y eut en effet jusqu'à 150 petits royaumes (tuatha) regroupant chacun quelques 3000 hommes (et souvent moins) sous la direction d'un roi élu. Les luttes pour le bétail (principale richesse) étaient incessantes entre ces royaumes. La société celte, rurale, familiale et tribale, était fortement hiérarchisée. Au sommet de la pyramide sociale, les hommes qui détiennent le savoir ont un statut égal à celui des nobles. Sans que cela soit très formel, les royaumes celtes étaient regroupés en fédérations et en cinq provinces : Ulster, Connacht, Meath, Munster et Leinster. Le titre de Ard-ri (haut-roi) n'apparaît qu'au VIII^e siècle.

Aux IV^e et V^e siècles

Les Celtes lancent des raids contre la Bretagne Romaine. Selon la tradition, Patrick fut ramené comme esclave de l'une de ces attaques.

431 : Le pape Célestin I^{er} envoie à l'Irlande son premier évêque, Palladius.

432 : Arrivée et apostolat de Saint Patrick en Irlande.

Le christianisme mettra plus d'un siècle à s'implanter ; il se développera ensuite rapidement. Grâce aux progrès du monachisme, la tradition gaélique païenne et la tradition latine chrétienne se fondent. Les monastères, bien adaptés à cette société rurale et à l'organisation des anciens royaumes celtes, sont les centres de la vie religieuse irlandaise. Ils sont dirigés par les familles nobles selon un principe héréditaire.

450 : Destruction d'Emain Macha. La victoire du Connacht sur l'Ulster donne à la dynastie des O'Neill de Tara la suprématie sur le nord de l'île.

Aux VI^e et VII^e siècles

Expansion du monachisme irlandais.

563 : La fondation du monastère d'Iona en Ecosse par Colomba marque les débuts de l'expansion du monachisme irlandais, évangéliste et "civilisateur" de l'Europe continentale.

Aux VII^e et VIII^e siècles

L'Age d'or.

La vie monastique connaît un développement remarquable. Les monastères irlandais étaient le refuge des savants, de véritables petites universités que fréquentent des étudiants de toute l'Europe. "L'Île des Saints et des Savants" était le centre culturel de l'Europe et les manuscrits somptueusement décorés dans les scriptoria irlandaises eurent une influence décisive dans l'histoire du livre au Moyen-Age. La décoration du livre de Kells (vers 800) et la Broche de Tara marquent l'apogée de cet âge d'or irlandais, brutalement interrompu par l'arrivée des pirates norvégiens, puis danois.

795 : Premiers raids vikings. Pillage du monastère d'Iona (Ecosse).

Vers 841 : Les Vikings s'installent. Création de forts le long des côtes puis des premières villes d'Irlande : Dublin à l'embouchure de la Liffey et Waterford à l'embouchure de la Suir.

Aux IX^e et X^e siècles

Construction des tours rondes et des croix sculptées.

1002 : Première tentative d'unification politique de l'Irlande contre l'envahisseur. Brian Boru, roi de Cashel et du Leinster se fait reconnaître "Empereur des Irlandais".

1014 : Bataille de Clontarf. La victoire de Brian Boru, tué peu après, marque la fin de la domination scandinave. Les Vikings sont peu à peu assimilés. Ils développent le commerce et créent de nombreuses villes.

Aux XI^e et XII^e siècles

Luttes incessantes autour du trône entre les O'Neill, les O'Brien (descendants de Brian Boru) et les O'Connor (rois de Connacht) qui finissent par l'emporter. Saint Malachie introduit la réforme cistercienne. La création de Mélifont, première abbaye cistercienne (1142) met fin à l'ère des vieux couvents irlandais. L'église d'Irlande y perd ses caractères originaux. Renaissance de l'art et de la littérature (recueil de légendes : Livre du Leinster, renouveau de l'orfèvrerie : Croix de Cong et Crosse de Lismore, développement de l'architecture : Chapelle de Cormac.

36) Extrait du Guide Bleu consacré à l'Irlande.

37) Extrait du livret de civilisation du jeu La Table Ronde.

1150 : Le Synode de Kells réorganise l'Eglise d'Irlande sur un modèle plus conforme à l'ordre romain. Division de l'île en quatre Provinces archiepiscopales et trente-six Diocèses.

L'évêque d'Armagh est Primat d'Irlande.

1169 : Invasions anglo-normandes. Appelés par le roi du Leinster et semble-t-il avec l'appui du pape, les Normands débarquent en Irlande. Ils sont dirigés par le comte de Pembroke, Richard de Clare dit "Strongbow".

1170 : Dublin est prise par surprise.

1171-1172 : Henry II reçoit en Irlande la soumission des barons anglo-normands, des villes scandinaves et des principaux chefs gaëls. Henry II se réserve Dublin et sa région et nomme Strongbow comte de Leinster puis abandonne l'île aux appétits de ses barons.

1175 : Le traité de Windsor entre Henry II et l'ard-ri Rory O'Connor consacre la suzeraineté de l'Angleterre sur l'Irlande.

Aux XII^e et XIII^e siècles

Colonisation de l'Irlande par les barons anglo-normands qui s'emparent des meilleures terres, chassent les anciennes familles irlandaises et se substituent à l'ancienne noblesse. Au milieu du XII^e siècle, ils contrôlent les trois quarts du pays. L'occupation normande transforme profondément l'Irlande. Les Normands introduisent le modèle féodal, développant l'agriculture et déboisant abondamment. Ils couvrent l'île d'églises et de châteaux autour desquels se construisent des villes et des marchés. Ils favorisent l'implantation des ordres religieux continentaux, cisterciens et mendiants, mais les ressources de l'Irlande sont drainées vers l'Angleterre...

1231 (452) : Naissance de Merlin.

1238 (459) : Rencontre de Merlin et d'Uter Pendragon.

1244 (465) : Naissance d'Arthur, confié par Merlin à Antor.

1260 (481) : Mort d'Uter Pendragon. A Carduel, Arthur retire Escalibor de l'enclume.

1261 (482) : Arthur est proclamé roi. Merlin rencontre Viviane.

1262 (483) : Gauvain et ses frères sont armés chevaliers par Arthur.

1264 (485) : Mariage d'Arthur et de Guenièvre. Merlin tombe amoureux de Viviane. Il lui enseigne la magie.

1265 (486) : Merlin dresse la Table Ronde, qui comporte 150 sièges. Les chevaliers prêtent serment. Dans la forêt de Brocéliande, Viviane emprisonne Merlin dans une tour d'air (*symbole de son amour pour elle ?*). Naissance de Lancelot.

1267 (488) : Enlèvement du petit Lancelot par Viviane. Elle l'élève dans le domaine du Lac. Gauvain part à la recherche de Merlin et apprend son emprisonnement.

1277 (498) : Tristan, encore très jeune, vainc le Morhout d'Irlande.

1279 (500) : Tristan refuse de siéger parmi les chevaliers de la Table Ronde. Procès de la reine Iseult. La Quête du Graal commence. Lancelot, qui a quitté le domaine du Lac arrive à la cour du roi. Il est armé chevalier. Lancelot prisonnier de la Dame de Malehaut. Humiliation de Gauvain au château du Graal. La Dame de Malehaut libère Lancelot.

1281 (502) : Lancelot est admis parmi les chevaliers de la Table Ronde. Amour de Guenièvre et Lancelot. Pour ne pas compromettre la reine, Lancelot s'éloigne de la cour. Il découvre le château du Graal. Il engendre Galaad avec Olwenn, la fille du roi Pellès.

1282 (503) : Mort tragique de Tristan et Iseult. *Dionise défie les chevaliers de la Table Ronde. Lancelot l'apprend et se rend en Irlande. Méaventure de Lancelot retenu prisonnier à Cabir.*

1283 (504) : *Arrivée à la cour du roi Arthur du géant vaincu par Lancelot. Départ d'une troupe pour l'Irlande, conduite par Arthur et Gauvain. Merlin quitte Viviane pour intervenir. Cumail et les siens sortent de la caverne de Dúnmor...*

DU 1^{er} SIECLE AV J.-C.

AU XIII^e SIECLE APRES J.-C.

* Des différences

Il est nécessaire de noter, qu'entre l'époque de Cumail et celle de Dionise, il s'est écoulé deux fois plus de temps (1400 ans) qu'entre Dionise et notre époque (700 ans) ! Il faut toutefois relativiser ces chiffres étant donné que certains domaines ont connu une évolution assez lente entre la période "héroïque" de l'Irlande et le Moyen-âge (l'agriculture et les outils, par exemple). Vous trouverez donc ci-après, une liste certainement pas exhaustive des différences entre les époques. Bien jouer ces aspects est un véritable défi, pour les joueurs comme pour les maîtres de jeu.

* Langue

Le gaélique de Cumail est compréhensible à l'époque d'Arthur, mais il faudra malgré tout un certain effort d'adaptation de part et d'autre pour faire abstraction des différences de prononciations, et surtout des variations au niveau du vocabulaire (archaïsmes contre néologismes) qui sur cette période a beaucoup évolué. Pour les personnages, la langue des brigands est plus facile à comprendre que celle des moines.

* Religion

La religion apparemment polythéiste des Celtes n'est pas totalement opposée à la religion chrétienne. Les premiers évêques n'étaient-ils pas

d'anciens druides ? Mais l'évolution s'est faite progressivement, alors que les personnages sont soumis à un changement brutal. Toutefois, au XIII^e siècle, les anciennes croyances persistent, souvent "récupérées" par la religion chrétienne.

Monnaie

- * La monnaie est totalement inconnue des personnages. Ils n'utilisent que le troc.

Chasse

- * Au XIII^e siècle, seuls les nobles ont le droit de chasser. Le peuple braconne !

Art de la guerre

- * La plupart des évolutions vous paraîtront évidentes (lance d'arçon, masse d'arme, armes d'hast, étriers, nouvelle façon de combattre à cheval), signalons toutefois l'apparition de l'arbalète et l'évolution de l'arc, arme de chasse devenue véritable outil de guerre. Les manants du XIII^e siècle n'ont absolument pas le droit de porter une épée, arme symbole de la chevalerie. Une entorse à cette règle risque d'être sévèrement punie.

Agriculture et habitat

- * L'aspect de la campagne s'est modifié. De grandes étendues de forêts ont été défrichées et de grands bâtiments de pierre (églises, monastères, abbayes, châteaux-forts) sont apparus dans le paysage.

Société

- * Le pouvoir de l'homme en tant que chef de famille s'est affirmé. Ceci est partiellement compensé par l'apparition de l'idéal d'amour courtois.

LA VIE MONASTIQUE A ATHASSEL

On y prône la pauvreté et la chasteté. L'argent recueilli par le prieuré sert uniquement à la construction de nouvelles églises.

Un moine qui se dispute avec un autre, se met en colère ou parle avec une femme est mis en état de disgrâce. Il reste alors cloîtré dans une cellule, et lors des offices, il doit rester sur le parvis de l'église sans y pénétrer ni adresser la parole à quiconque. Il doit se prosterner face contre terre lorsque les moines sortent de l'office. Seul le moine envoyé par le prieur pour le réprimander peut lui parler. Il est pardonné quand le prieur est convaincu qu'il se repent de ses fautes. Notons tout de même que seuls les vieux moines sont vraiment stricts sur les règles.

Le repas au monastère ne comporte jamais de viande sauf pour les malades. Il se compose toujours de trois plats : haricots secs, haricots bouillis et salés, fromage ou oeuf, pain à volonté, eau, bière, et plus rarement du vin.

BIBLIOGRAPHIE

L'aventure se déroule en Irlande, plus précisément dans l'actuel comté du Tipperary. Dearc Fearná correspond à la caverne de Dúnmore, située au nord de la ville de Kilkenny. Le plan de l'abbaye de Jerpoint (comté de Killkenny) a été substitué à celui du prieuré d'Athassel.

La seconde partie de cette aventure est une adaptation (très libre) de la légende intitulée "Les merveilles de Rigomer", une des rares aventures du cycle arthurien à se dérouler en Irlande.

La caverne de Dúnmore, l'abbaye de Jerpoint, le Rocher de Cashel et le château de Cahir ont relativement bien résisté à l'usure du temps et peuvent être visités.

Guide National Monuments Ireland par Peter Harbison, édité par Gill & Mac Millan (Dublin).

Dúnmore Cave, brochure éditée par le "National Parks and Monuments Service" de la République d'Irlande.

Jerpoint Abbey, brochure éditée par le "National Parks and Monuments Service" de la République d'Irlande.

Cahir Castle, brochure éditée par le "National Parks and Monuments Service" de la République d'Irlande.

Carraig Naomh Pádraig, Caiseal (St Patrick's Rock, Cashel), brochure éditée par le "National Parks and Monuments Service" de la République d'Irlande.

Ces cinq documents en langue anglaise sont disponibles en Irlande auprès des Bord Fáilte (offices de tourisme irlandais).

Le roi Arthur et la société celtique, de Jean Markale, édité par Payot (Paris).

Irlande, édité par Hachette (Paris) dans sa collection "Les Guides Bleus".

LES PERSONNAGES DU TOURNOI DE LEGENDES

Cumaill, Guerrier-Magicien

Son père était esclave et il éprouve de la sympathie pour ceux qui sont prisonniers ou asservis.

Cumaill est nerveux, toujours sur le qui-vive.

Il respecte les femmes, surtout celles qui, comme sa mère, ont du caractère.

Cumaill aime à se mesurer avec la nature, les animaux, les hommes et même les dieux ! Il accepte les défis mais il aime encore plus les lancer lui-même. C'est un "battant".

Loyal, il respecte la parole donnée.

Pour lui, vaincre est un art. Le résultat compte, mais la manière est primordiale.

Cumaill aime être suivi par un barde. En échange de dons, il tient qu'Amergin assiste à ses exploits, pour qu'il les mette en valeur par son art. Il protégera le barde pour être sûr qu'il ne manquera pas ses exploits. Ainsi sa renommée se propage...

Il calme sa nervosité en mâchant sans cesse des racines, ce qui lui cause parfois des aigreurs d'estomac terribles.

Airmed, la Druidesse

Airmed est issue d'une famille d'érudits qui ont occupé une place importante dans le village. Elle a passé une jeunesse recluse, à suivre l'enseignement des druides.

Elle est certaine de la supériorité de l'esprit sur la force, car celle-ci est éphémère alors que le savoir se transmet à travers le temps. Son geis est en accord avec ce principe (*Ne jamais combattre physiquement*).

Airmed ne se contente jamais d'être passive et ne perd jamais une occasion de défendre les valeurs du druidisme.

Elle considère que l'époque des Tuatha dé Danann et des fées est révolue et que l'homme a bien fait de les repousser dans le monde souterrain.

Elle est troublée de faire l'objet d'attentions soutenues de la part de Rian et d'Amergin. C'est la première fois qu'on s'intéresse à elle en tant que femme. Elle a du mal à maîtriser les sentiments confus qui s'éveillent en elle. Cette fois-ci, la doctrine druidique est incapable de répondre à ses interrogations.

Elle éprouve un certain respect pour Cumaill qui a suivi la difficile et mystérieuse initiation des guerriers-magiciens, mais ne peut s'empêcher de regretter l'usage parfois futile qu'il fait de son art.

Airmed apprécie l'intelligence et les talents poétiques d'Amergin, mais elle est un peu agacée par sa suffisance. De plus, est-il sincère quand il lui parle d'amour ?

Elle est séduite par la bonne humeur de Rian, son entrain et sa fougue, même si elle ne veut pas se l'avouer. Comment pourrait-elle s'abandonner à quelqu'un d'aussi puéril ?

Airmed a conservé de son éducation rigoureuse l'habitude de ne jamais s'exprimer sans insérer une justification logique dans ses propos. Cette conduite devient vite un travers, lorsqu'elle se sent par exemple obligée de dire : "*Il est mort, son coeur ne bat plus*" ou même "*Qu'il fait froid ce matin ! La température est basse et le vent souffle fort*".

Amergin, le Barde

Il est très fier d'être barde, comme l'était son père avant lui. Par contre il regrette que sa mère n'ait été qu'une *chasseresse* et non une érudite. Un jour qu'elle s'était moquée de sa passion pour les arts, il l'a frappée avec violence. Déséquilibrée, elle est tombée et sa tête a heurté une pierre, la tuant sur le coup. C'est la raison pour laquelle les druides lui ont infligé son geis (*Ne jamais frapper de femme, ni de fée*).

Le barde Amergin quitte rarement Cumaill qui est sans doute le guerrier pour lequel il a composé le plus de poèmes ayant pour thème la bravoure. Au service du guerrier-magicien, il n'hésite pas à le critiquer vertement quand celui-ci se lance dans des défis gratuits. Dans certains cas, il ira jusqu'à feindre l'indifférence face à certains exploits inutiles de son protecteur. Cela ne l'empêche pas d'avoir une profonde admiration pour Cumaill et il ne manque pas une occasion de vanter ses mérites aux étrangers.

Entre deux exploits de Cumaill, Amergin aime qu'on s'intéresse à lui. Il n'hésite pas à utiliser son art dans ce but.

Amergin est persuadé qu'il est un grand séducteur. Pourtant, il a récemment subi un revers face à Rian. Il ne s'en est pas remis et depuis lors une compétition s'est installée entre les deux hommes. Il est convaincu que l'espion tente de séduire Airmed, dans le seul but de le vexer à nouveau. En fin de compte, il trouve que Rian a certaines qualités mais il le traite avec condescendance.

Dans sa jeunesse, un prophète a révélé à Amergin que ses chants et ses poèmes résonneraient encore dans les forêts d'Eireann dans plus de trois fois trois siècles. Il le rappelle souvent, car sachant cela, il faudrait être médiocre pour douter de son génie !

Bien qu'en tant que poète, Amergin soit dispensé du service militaire, il n'aime pas être considéré comme un être faible qui doit être protégé. Il n'hésite pas à utiliser ses armes pour se défendre.

Rian, l'Espion

Il est le plus jeune du groupe. Il a toujours l'impression que l'on ne lui accorde pas suffisamment d'importance et cherche donc à s'affirmer. Pour cela, il utilise ses talents d'amuseur (hérités de son père). Lorsqu'il sent qu'on lui reproche sa légèreté et sa futilité, il devient ombrageux. Il cherche alors à montrer qu'il est tout aussi efficace que les autres.

Rian aime séduire. Cet aspect de sa personnalité lui a valu d'avoir récemment Amergin, le barde, comme rival. Sa capacité à exprimer simplement ses sentiments, à savoir rire de tout et amuser les plus tristes lui ont permis de l'emporter sur son concurrent. Depuis lors, une compétition s'est établie entre les deux séducteurs dont Airmed est l'enjeu actuel. Quoi qu'il en dise, Rian est impressionné par la prestance et la maîtrise de soi d'Amergin.

Pour Rian, Cumail semble un personnage venu de l'Autre-Monde !

De temps à autre, il confie (tout haut) des remarques moqueuses à une créature invisible perchée sur son épaule. Cet être n'existe que dans l'imagination de Rian. Il lui a donné le nom de Gliobóg.

AUTRES PERSONNAGES

Si vos joueurs ont déjà leurs propres personnages, il convient d'adapter quelques passages de l'aventure en fonction de leurs qualités propres.

Notons toutefois qu'il est préférable que l'histoire se déroule en Irlande, pays de légendes particulièrement propice à une telle aventure (rarement folklore et religion chrétienne ont aussi bien coexisté).

Il est souhaitable de reprendre les traits marquants de Cumail et les siens.

Ainsi, l'un des personnages des joueurs doit avoir le même contentieux que Cumail avec les frères Mac Geara (victoire jugée licite par les uns et illicite par les autres).

Un autre personnage devra tenir un rôle équivalent à Airmed (druidesse), pour mener le personnage blessé à la source.

Il est important qu'un barde soit là pour conter les exploits, mais de toute façon, gageons que vos personnages ne partent jamais à l'aventure sans un poète !

Rian est moins difficile à remplacer, mais l'aventure ne pourra que bénéficier d'une rivalité semblable à celle qui l'oppose à Amergin.

NOTES :

JEU PREMIERES LEGENDES CELTIQUES

CUMAILL, le guerrier-magicien				HISTOIRE-GESSA-EXPLOITS : Voir plus haut. Père esclave, mère guerrière-magicienne.
Combat	6	Physique	7	
Magie	5	<i>Force</i>	7	
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	6	
Communication	3	<i>Coordination</i>	8	
Perception	3	Psychique	7	PSYCHOLOGIE : Voir plus haut.
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	7	
Nature	4	<i>Décision</i>	7	
Foi	2	<i>Intelligence</i>	7	
Fatigue	21	Apparence	6	SORTILEGES : 173-Cri du héros (17), 175-Têtes coupées (14), 180-Fureur guerrière (11), 182-Tour (8) de lance l'eau et de la lame
		<i>Aura</i>	8	
Taille :	1,77 m	<i>Beauté</i>	5	
Poids :	78 kg	<i>Honnêteté</i>	5	
Age :	32 ans	Prestige	13	
COMPETENCES : Epée longue (17/12), Esquive (13), Lance (15/8), Fronde (17/-), Javelot (14/-), Art de la guerre (13), Alphabet oghamique (12), Sens (10), Mémoriser (10), Cheval (12), Connaissance des animaux (11), Sciences de la terre (11), Connaissances mythiques (9).				EQUIPEMENT-PROTECTION (1) : Armure de cuir, épée longue, lance, bouclier rond, fronde, 3 javelots, un collier avec des cros de sanglier. Composantes pour les sortilèges : 173 (4), 175 (0), 180 (2), 182 (3).

AIRMED, la druidesse				HISTOIRE-GESSA-EXPLOITS Voir plus haut. Père druide, mère prophétesse.
Combat	0	Physique	2	
Magie	5	<i>Force</i>	1	
Artistique	2	<i>Rapidité</i>	2	
Communication	3	<i>Coordination</i>	3	
Perception	4	Psychique	12	PSYCHOLOGIE : Voir plus haut.
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	12	
Nature	4	<i>Décision</i>	12	
Foi	6	<i>Intelligence</i>	12	
Fatigue	16	Apparence	7	SORTILEGES : 22 - Libérer l'énergie des pierres (10), 47 - Libérer les flammes (16), 71 - Bénédiction (16).
		<i>Aura</i>	8	
Taille :	1,55 m	<i>Beauté</i>	6	
Poids :	43 kg	<i>Honnêteté</i>	8	
Age :	32 ans	Prestige	12	
COMPETENCES : Alphabet oghamique (18), Poésie (14), Convaincre (15), Sens (16), Mémoriser (17), Philosophie (17), Cheval (7), Médecine des plantes (16), Médecine sanglante (16), Premiers soins (16), Astronomie (17), Connaissance des animaux (17), Connaissance des plantes (17), Sciences de la terre (17), Traditions (19), Connaissances mythiques (19).				EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : Statuette en bois représentant un guerrier blessé, serpe, gui, 3 doses de plantes médicinales, instruments de médecine sanglante. Composantes pour les sortilèges : 22 (3), 47 (3), 71 (0).

AMERGIN, le barde				HISTOIRE-GESSA-EXPLOITS :
Combat	5	Physique	4	Voir plus haut. Père barde, mère chasserresse.
Magie	4	<i>Force</i>	3	
Artistique	7	<i>Rapidité</i>	4	
Communication	4	<i>Coordination</i>	5	PSYCHOLOGIE : Voir plus haut.
Perception	2	Psychique	10	
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	9	
Nature	1	<i>Décision</i>	9	
Foi	2	<i>Intelligence</i>	12	
Fatigue	18	Apparence	7	SORTILEGES : 200-Refrain de tristesse (18), 205-Refrain bénéfique/maléfique (15), 209-Satire (12), 210-Joute oratoire (9).
Taille :	1,62 m	<i>Aura</i>	8	
Poids :	57 kg	<i>Beauté</i>	7	
Age :	35 ans	<i>Honnêteté</i>	6	
		Prestige	11	EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : Harpe celtique, hydromel (1 gourde), manteau, fronde, épée longue.
COMPETENCES : Epée longue (12/7), Fronde (13/-), Musique (17), Poésie (17), Théâtre (17), Chant (14), Convaincre (14), Légendes (14), Séduction (12), Eloquence (12), Mémoriser (14), Cheval (6), Traditions (14).				

RIAN				HISTOIRE-GESSA-EXPLOITS :
Combat	3	Physique	6	Voir plus haut. Père amuseur, mère espion.
Magie	0	<i>Force</i>	5	
Artistique	3	<i>Rapidité</i>	6	
Communication	4	<i>Coordination</i>	7	PSYCHOLOGIE : Voir plus haut.
Perception	7	Psychique	8	
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	7	
Nature	4	<i>Décision</i>	8	
Foi	1	<i>Intelligence</i>	9	
Fatigue	20	Apparence	7	SORTILEGES :
Taille :	1,78 m	<i>Aura</i>	6	
Poids :	72 kg	<i>Beauté</i>	6	
Age :	18 ans	<i>Honnêteté</i>	9	
		Prestige	8	EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : Poignard, 3 coutelas, 2 torches, gourde de liqueur de noisette, 4 collets, 3 balles de couleur, 3 dés en os.
COMPETENCES : Coutelas (10/6), Esquive (19), Poignard (12/9), Lance (15/8), Comique (12), Séduction (11), Se renseigner (11), Marchandages (13), Acrobaties (14), Agilité (14), Manipuler (14), Imiter (15), Sens (16), Mémoriser (16), Cheval (11), Chasser (13), Surprendre (14).				

CEAD MAC GEARA, le forgeron			
Combat	4	Physique	7
Magie	5	<i>Force</i>	8
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	6
Communication	0	<i>Coordination</i>	7
Perception	1	Psychique	7
Mécanique	7	<i>Volonté</i>	7
Nature	2	<i>Décision</i>	5
Foi	3	<i>Intelligence</i>	9
Fatigue	21	Apparence	6
		<i>Aura</i>	7
Taille :	1,80 m	<i>Beauté</i>	5
Poids :	88 kg	<i>Honnêteté</i>	6
Age :	25 ans	Prestige	7
SES PRINCIPALES COMPETENCES SONT : Hache (14/7), Bouclier rond (-/11)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : 2 haches, 1 bouclier rond			

IUCHARHA, le chasseur :			
Combat	6	Physique	7
Magie	0	<i>Force</i>	8
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	7
Communication	1	<i>Coordination</i>	9
Perception	6	Psychique	6
Mécanique	2	<i>Volonté</i>	5
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	2	<i>Intelligence</i>	8
Fatigue	22	Apparence	5
		<i>Aura</i>	5
Taille :	1,75 m	<i>Beauté</i>	5
Poids :	77 kg	<i>Honnêteté</i>	5
Age :	22 ans	Prestige	6
SES PRINCIPALES COMPETENCES SONT : Arc (17/-), Epieu (17/8), Coutelas (15/11), Agilité (15), Sens (11), Chasser (13), Surprendre (13)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : 1 arc et 9 flèches, 1 épieu, 2 coutelas			

IUBHAR, le chevalier			
Combat	7	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	9
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	6
Communication	4	<i>Coordination</i>	9
Perception	4	Psychique	6
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	6
Nature	4	<i>Décision</i>	7
Foi	2	<i>Intelligence</i>	5
Fatigue	22	Apparence	7
		<i>Aura</i>	8
Taille :	1,78 m	<i>Beauté</i>	6
Poids :	82 kg	<i>Honnêteté</i>	7
Age :	19 ans	Prestige	7
SES PRINCIPALES COMPETENCES SONT : Epée longue (18/13), Grand bouclier (/11), Lance (17/10), Sens (11)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (1) : 1 épée longue, 2 lances, 1 grand bouclier, 1 armure de cuir			

GREINE			
Physique	4	Fatigue	18
Psychique	10	Taille :	1,65 m
Aura	+4	Poids :	45 kg
Sens (12), Surprendre (10)			
Esquive (14) Protection : 0 Résistance aux sortilèges : 2			
Blessures : sonné (7), évanoui (11), coma (14), mort (18)			
Poésie (15), Séduction (19), Nager (18), Médecine des plantes (20), Premiers soins (20), Connaissance des animaux (15), Connaissance des plantes (18), Connaissances mythiques (14).			
Sortilèges lancés à la source : 217-Donner des forces (29), fatigue : 0 221-Redonner des forces (27), fatigue : 0 224-Guérir la maladie (24), fatigue : 0 229-Guérir les empoisonnements (21), fat. : 0 231-Guérir les blessures (15), fatigue : 1			

LES FEES DESTRUCTRICES			
Physique	8	Fatigue	20
Psychique	4	Taille :	1,70 m
Aura	-1	Poids :	58
Sens (12), Surprendre (15) Epée longue (17/12), Lance (16/9) Attaques par base : 1-Av. Dommages : Mr			
Esquive (16) Protection : 0 Résistance aux sortilèges : 2			
Blessures : sonné (8), évanoui (12), coma (16), mort (20)			
Musique (14), Poésie (12), Chant (14), Danse (15), Légendes (10), Agilité (15), Nager (14), Cheval (18), Connaissances mythiques (14).			
Sortilèges : 173-Cri du héros (15), fatigue : 6 245-Brumes de l'Autre-Monde (18), fatigue : 3 250-Feth fiada (12), fatigue : 9 Sortilège supplémentaire connu uniquement de quelques fées de Dúnmore (Dearc Fearnna) : 249-Créatures de l'invisible (15), fatigue : 6			

LE CHIEN DE LENRIM			
Physique	5	Fatigue	14
Psychique	4	Taille :	0,70 m
Aura	0	Poids :	45 kg
Sens (13), Surprendre (13) Bond (15), Dents (13) Attaques par base : 1-Av. Dommages : Mr			
Esquive (9) Protection : 4 Résistance aux sortilèges : 5			
Blessures : sonné (6), évanoui (8), coma (11), mort (14)			
Chasser (16), Nager (9), Orientation (12)			
Ce chien, exceptionnellement intelligent, bénéficie d'une protection magique contre les sortilèges. Il est entièrement dévoué à Lenrím.			

ELNIRM, le cluricaune

Taille : 0,70 m Poids : 12 kg

LE CHEVALIER AUX TROIS CORNEILLES			
Combat	7	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	9
Artistique	6	<i>Rapidité</i>	6
Communication	4	<i>Coordination</i>	9
Perception	1	Psychique	4
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	6
Nature	5	<i>Décision</i>	3
Foi	0	<i>Intelligence</i>	3
Fatigue	20	Apparence	7
Taille :	1,78 m	<i>Aura</i>	7
Poids :	85 kg	<i>Beauté</i>	5
Age :	25 ans	<i>Honnêteté</i>	5
Résistance aux sortilèges : 3 (grâce aux fées) Milieu social : Noble, Occupation : Chevalier			
SES PRINCIPALES COMPETENCES SONT : Epées (épée longue 19/14), Esquive (15), Lance (17/10), Lance d'arçon (20/12), Petits boucliers (-/16), Poésie (14), Agilité (10), Cheval (16), Connaissance des animaux (10).			
EQUIPEMENT-PROTECTION (3) : 1 épée longue, 1 lance, 2 lances d'arçon, 1 petit écu, 2 chevaux, 1 cote de mailles quasigénées et 1 heaume, 20 marcs d'argent. Blason : de gueules à la bande d'argent chargée de trois corneilles de sable.			

LUCHTIGERN, le Roi des souris			
Physique	15	Fatigue	36
Psychique	6	Taille :	1,20 m
Aura	-2	Poids :	200 kg
Sens (17), Surprendre (13) Bond (16), Dents (12), Griffes (15) Attaques par base : 2-Av. Dommages : 2 Mr			
Esquive (10) Protection : -2 Résistance aux sortilèges : 3			
Blessures : sonné (14), évanoui (22), coma (29), mort (36)			
Chasser (15)			

MILNER, le korrigan

Taille : 1 m Poids : 20 kg

LES TROIS CORNEILLES			
Physique	10	Fatigue	26
Psychique	6	Taille :	1,20 m
Aura	-2	Poids :	18 kg
Sens (15), Surprendre (12) Serres (5), Bec (5), Piqués (13) Attaques par base : 2-Ap. Dommages : Mr			
Esquive (4) Protection : 0 Résistance aux sortilèges : 3			
Blessures : sonné (10), évanoui (16), coma (21), mort (26)			
Il faut une base pour qu'une fée reprenne volontairement sa vraie forme. Sonnée, évanouie, dans le coma ou morte, une fée changée en corneille se retrouve instantanément sous sa vraie forme, dans le même état de santé.			

LES BRIGANDS "manieurs de gourdin"			
Combat	8	Physique	9
Magie	0	<i>Force</i>	10
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	8
Communication	1	<i>Coordination</i>	8
Perception	4	Psychique	4
Mécanique	1	<i>Volonté</i>	4
Nature	7	<i>Décision</i>	3
Foi	1	<i>Intelligence</i>	6
Fatigue	22	Apparence	4
Taille :	variable	<i>Aura</i>	4
Poids :	variable	<i>Beauté</i>	6
		<i>Honnêteté</i>	2
Age :	33 et 39 ans	Prestige	
PRINCIPALES COMPETENCES : Gourdin (20/14), Esquive (17), Armes de poing (poignard (19/15), Mains nues (15/-), Agilité (10), Sens (7), Surprendre (13)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (1) : 1 gourdin, 2 poignards, 1 armure de cuir			

LES ARCHERS ET L'ARBALETRIER			
Combat	7	Physique	9
Magie	0	<i>Force</i>	8
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	9
Communication	1	<i>Coordination</i>	10
Perception	5	Psychique	4
Mécanique	2	<i>Volonté</i>	3
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	1	<i>Intelligence</i>	4
Fatigue	22	Apparence	4
Taille :	variable	<i>Aura</i>	3
Poids :	variable	<i>Beauté</i>	6
		<i>Honnêteté</i>	3
Age :	entre 18 et 35 ans	Prestige	
PRINCIPALES COMPETENCES : Arc court (19/-) ou Arbalète légère (19/-), Esquive (16), Armes de poing (poignard 18/16), Agilité (15), Sens (10)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : 1 Arc long et 20 flèches ou 1 arbalète légère et 10 carreaux, 1 poignard			

GWALCHMAI, le chef des brigands			
Combat	8	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	8
Artistique	2	<i>Rapidité</i>	8
Communication	4	<i>Coordination</i>	8
Perception	2	Psychique	6
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	5
Nature	4	<i>Décision</i>	7
Foi	1	<i>Intelligence</i>	6
Fatigue	22	Apparence	6
Taille :	1,85 m	<i>Aura</i>	7
Poids :	80 kg	<i>Beauté</i>	6
		<i>Honnêteté</i>	5
Age :	35 ans	Prestige	5
PRINCIPALES COMPETENCES : Lances (18/11), Esquive (16), Mains nues (14/-), Art de la guerre (14), Marchandages (9), Agilité (10), Sens (9), Surprendre (10)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : 2 lances, 1 armure de cuir			

MIONORACH, la compagne de Gwalchmai			
Combat	6	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	7
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	7
Communication	3	<i>Coordination</i>	10
Perception	4	Psychique	6
Mécanique	4	<i>Volonté</i>	7
Nature	4	<i>Décision</i>	6
Foi	0	<i>Intelligence</i>	5
Fatigue	22	Apparence	5
Taille :	1,65 m	<i>Aura</i>	3
Poids :	58 kg	<i>Beauté</i>	5
Age :	28 ans	<i>Honnêteté</i>	7
Prestige			
PRINCIPALES COMPETENCES : Armes de poing (Dague : 16/12), Esquive (14), Se renseigner (15), Agilité (15), Imiter (10), Manipuler (15), Pièges (14), Dissimulation (10), Poisons (9), Surprendre (9)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (0) : 2 lances, 1 armure de cuir, 2 dagues, dont une enduite d'un poison rapide de toxicité 5			

MONSTRE A BEC D'OISEAU			
Physique	19	Fatigue	44
Psychique	3	Taille :	3,05 m de long
Aura	-2	Poids :	700 kg
Sens (15), Surprendre (10) Griffes (12), Bec (5) Attaques par base : 2-Av. Dommages : 2 Mr			
Esquive (5), Protection : -6, (ailes -2), (yeux 7) Résistance aux sortilèges : 5			
Blessures : sonné (17), évanoui (26), coma (35), mort (44)			
Orientation (12)			

HOMME CORNU			
Physique	7	Fatigue	22
Psychique	8	Taille :	1 m
Aura	-1	Poids :	30 kg
Sens (15), Surprendre (10) Cordes (14) Attaques par base : 1-Av. Dommages : 1/2 Mr			
Esquive (10) Protection : 2 Résistance aux sortilèges : 0			
Blessures : sonné (9), évanoui (13), coma (17), mort (22)			
Orientation (12), Dissimulation (18), Sciences de la terre (10)			

TETE DE CHIEN			
Physique	4	Fatigue	11
Psychique	3	Taille :	1,40 m
Aura	-2	Poids :	35 kg
Sens (11), Surprendre (12) Dents (12) Attaques par base : 1-Av. Dommages : Mr			
Esquive (10) Protection : 2 Résistance aux sortilèges : 1			
Blessures : sonné (4), évanoui (7), coma (9), mort (11)			
Chasser (15), Nager (8), Orientation (12)			

POPELIQUAN			
Physique	6	Fatigue	16
Psychique	4	Taille :	0,60 m
Aura	-1	Poids :	10 kg
Sens (12), Surprendre (15) Dents (14), Griffes (10) Attaques par base : 2-Av. Dommages : 1/2 Mr			
Esquive (15) Protection : 4 Résistance aux sortilèges : 3			
Blessures : sonné (6), évanoui (10), coma (13), mort (16)			
Orientation (15), Manipuler (16), Agilité (12), Pièges (16), Dissimulation (11)			

LES CHEVALIERS DE CAHIR			
Combat	7	Physique	9
Magie	0	<i>Force</i>	10
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	7
Communication	3	<i>Coordination</i>	10
Perception	2	Psychique	5
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	6
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	4	<i>Intelligence</i>	4
Fatigue	23	Apparence	8
		<i>Aura</i>	9
Taille :	variable	<i>Beauté</i>	7
Poids :	variable	<i>Honnêteté</i>	8
Age :	18 ans et plus	Prestige	8 et +
Milieu social : Noble, Occupation : Chevalier			
PRINCIPALES COMPETENCES : Art de la guerre (12), Epées (19/14), Esquive (16), Lance d'arçon (20/12), Masses (17), Petits boucliers (-/17), Tournoi (16), Traditions (8), Agilité (12), Cheval (15)			
EQUIPEMENT-PROTECTION (3) : 1 épée longue, 1 lance d'arçon, 1 masse, 1 petit écu, 1 chevaux, 1 cotte de mailles quasigénées et 1 heaume. Les chevaliers sous influence, n'ont pas nécessairement tout leur équipement.			

SERPENT A TETE DE BELIER			
Physique	15	Fatigue	35
Psychique	5	Taille :	10 m de long
Aura :	-5	Poids :	300 kg
Sens (15), Surprendre (15) Cornes (12), Constrictions (16) Attaques par base : 1-Ap. Dommages : Mr, Constriction : 8 points par base			
Esquive (5) Protection : 1 sauf les yeux (10) Résistance aux sortilèges : 6			
Blessures : sonné (14), évanoui (21), coma (28), mort (35)			
Sciences de la terre (18), Connaissances mythiques (14)			
Particularité : après une constriction réussie, attaques à +9 sur la victime			

DIONISE, l'enchanteresse			
Combat	0	Physique	2
Magie	5	<i>Force</i>	2
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	2
Communication	7	<i>Coordination</i>	2
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	11
Nature	2	<i>Décision</i>	13
Foi	1	<i>Intelligence</i>	13
Fatigue	22	Apparence	10
		<i>Aura</i>	11
Taille :	1,65 m	<i>Beauté</i>	11
Poids :	58 kg	<i>Honnêteté</i>	8
Age :	32 ans	Prestige	15
Résistance aux sortilèges : 3			
PRINCIPALES COMPETENCES : Alphabet hébreu (18), Chant (12), Théâtre (16), Convaincre (19), Eloquence (18), Marchandages (15), Séduction (17), Traditions (19), Mémoriser (16), Psychologie (16)			
SORTILEGES DE LA TABLE RONDE : 76-Egarement (20), 77-Rendre amoureux (17), 79-Envoûter (8), 88Suggérer (17), 89-Effacer les souvenirs (17)			
PROTECTION (0)			

JEU LEGENDES CELTIQUES

Pour le reste des renseignements (compétences, sortilèges, équipement...), se reporter au chapitre intitulé *Jeu Premières Légendes Celtiques*.

CUMAILL, le guerrier-magicien			
Combat	18	Force	13
Magie	17	Rapidité	12
Artistique	5	Coordination	14
Communication	12	Endurance	13
Perception	11	Volonté	13
Mécanique	1	Intelligence	13
Nature	15	Santé d'esprit	13
Foi	9		
		Souffle	13
Vivacité d'esprit	10	Fatigue	13
Aura	14		
Beauté	9	Base	3 s
Taille :	1,77 m	Esquive	7
Poids :	78 kg	Feinte de corps	3
La classe de guerrier-magicien, avec ses sortilèges fera l'objet d'une extension à Légendes Celtiques...			

AMERGIN, le barde			
Combat	17	Force	7
Magie	15	Rapidité	8
Artistique	19	Coordination	10
Communication	15	Endurance	13
Perception	8	Volonté	15
Mécanique	0	Intelligence	18
Nature	4	Santé d'esprit	16
Foi	9		
		Souffle	14
Vivacité d'esprit	14	Fatigue	14
Aura	14		
Beauté	13	Base	4 s
Taille :	1,62 m	Esquive	5
Poids :	55 kg	Feinte de corps	2
Certains sortilèges bardiques feront l'objet d'une extension à Légendes celtiques.			

AIRMED, la druidesse			
Combat	0	Force	5
Magie	17	Rapidité	6
Artistique	10	Coordination	7
Communication	12	Endurance	13
Perception	14	Volonté	18
Mécanique	1	Intelligence	18
Nature	16	Santé d'esprit	18
Foi	18		
		Souffle	15
Vivacité d'esprit	13	Fatigue	15
Aura	14		
Beauté	12	Base	4 s
Taille :	1,55 m	Esquive	3
Poids :	43 kg	Feinte de corps	2
Certains sortilèges druidiques feront l'objet d'une extension à Légendes Celtiques...			

RIAN			
Combat	12	Force	9
Magie	0	Rapidité	12
Artistique	11	Coordination	13
Communication	16	Endurance	13
Perception	19	Volonté	13
Mécanique	1	Intelligence	15
Nature	15	Santé d'esprit	14
Foi	5		
		Souffle	13
Vivacité d'esprit	10	Fatigue	13
Aura	11		
Beauté	12	Base	3 s
Taille :	1,78 m	Esquive	6
Poids :	72 kg	Feinte de corps	3

CEAD MAC GEARA, le forgeron			
Combat	15	Force	14
Magie	17	Rapidité	11
Artistique	1	Coordination	13
Communication	3	Endurance	13
Perception	6	Volonté	13
Mécanique	19	Intelligence	15
Nature	9	Santé d'esprit	13
Foi	13		
		Souffle	13
		Fatigue	13
Vivacité d'esprit	11	Base	3 s
Aura	13	Esquive	6
Beauté	10	Feinte de corps	3
Taille :	1,80 m		
Poids :	88 kg		

IUCHARHA, le chasseur			
Combat	18	Force	14
Magie	0	Rapidité	13
Artistique	0	Coordination	15
Communication	5	Endurance	9
Perception	18	Volonté	14
Mécanique	9	Intelligence	12
Nature	17	Santé d'esprit	12
Foi	10		
		Souffle	12
		Fatigue	12
Vivacité d'esprit	10	Base	3 s
Aura	9	Esquive	7
Beauté	10	Feinte de corps	3
Taille :	1,75 m		
Poids :	77 kg		

IUBHAR, le chevalier			
Combat	19	Force	15
Magie	0	Rapidité	12
Artistique	5	Coordination	15
Communication	14	Endurance	13
Perception	16	Volonté	11
Mécanique	0	Intelligence	9
Nature	14	Santé d'esprit	12
Foi	10		
		Souffle	12
		Fatigue	12
Vivacité d'esprit	6	Base	3 s
Aura	14	Esquive	7
Beauté	11	Feinte de corps	3
Taille :	1,78 m		
Poids :	82 kg		

Greine

Morphologie : H Gabarit : G (7)
 Fat (30,20,10,0) Sfl (15,20,25,30)
 Taille : 1,65 m Poids : 45 kg
 Base : 5 s
 Vitesse : nage (3 m/s), terre (2 m/s)
 Surprise (10)
 Défense : FC (4)
 Protection : 0, RS (2), RP (8)

Sortilèges lancés à la source :

93-Donner des forces (20), Fat : 0
 94-Redonner des forces (20), Fat : 0
 95-Guérir des maladies (20), Fat : 0
 96-Guérir d'un empoisonnement (20), Fat : 0
 97-Soigner les blessures (15), Fat : 3

Le chien de Lenrím

Morphologie : Q Gabarit : G (6)
 Fat (20,10,5,0) Sfl (10,15,20,25)
 Taille : 0,70 m Poids : 45 kg
 Armes : dents (15)
 Base : 2 s
 Vitesse : course (12 m/s)
 Surprise (13)
 Modes d'attaque : BD (15), AN (12)
 Défense : FC (2)
 Protection : 0, RS (3), RP (3)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21 23 24 26 27 29 30

BD et AN (dt)

Les fées destructrices

Morphologie : H Gabarit : G (8)
 Fat (30,20,10,0) Sfl (15,20,25,30)
 Taille : 1,70 m Poids : 58 kg
 Armes : variées (épée longue, lance)
 Base : 2 s
 Vitesse : sprint (10 m/s)
 Surprise : variable suivant les conditions
 Modes d'attaque : Epée longue (17), Lance (16)
 Défense : FC (4), ES (9), REF (16)
 Protection : 0, RS (3), RP (3)
 Dommages : variables suivant l'arme

Elnirm, le cluricaune

Taille : 0,70 m Poids : 12 kg

Luchtigern, le Roi des souris

Morphologie : Q Gabarit : G (16)
 Fat (50,25,15,0) Sfl (25,40,50,60)
 Taille : 1,20 m Poids : 200 kg
 Armes : 2 g (25), dt (30)
 Base : 3 s
 Vitesse : course (18 m/s)
 Surprise : 13
 Modes d'attaque : BD (14), AN (13)
 Défense : FC (4)
 Protection : 0, RS (4), RP (4)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 3 5 8 10 13 15 18 20 23 25 28 30 33 35 38 40 43 45 48 50
 1 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60
 1 3 5 7 9 11 14 16 18 20 23 25 27 29 32 34 36 38 41 43 45

AN (g), AN (dt), BD

Milner, le korrigan

Taille : 1 m Poids : 20 kg

LE CHEVALIER AUX TROIS CORNEILLES			
Combat	19	Force	15
Magie	0	Rapidité	12
Artistique	18	Coordination	15
Communication	15	Endurance	12
Perception	5	Volonté	11
Mécanique	2	Intelligence	7
Nature	17	Santé d'esprit	8
Foi	0	Souffle	12
Vivacité d'esprit	5	Fatigue	9
Aura	15	Base	3 s
Beauté	13	Esquive	7
Taille :	1,78 m	Feinte de corps	3
Poids :	85 kg		

Les trois corneilles

Morphologie : Q Gabarit : G (12)
 Fat (40,20,10,0) Sfl (20,30,40,50)
 Taille : 1,20 m Poids : 18 kg
 Armes : g (12), b (16)
 Base : 3 s
 Vitesse : vol (16 m/s)
 Surprise : 12
 Modes d'attaque : PP (12), AN (9)
 Défense : FC (2)
 Protection : 0, RS (4), RP (4)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 0 1 2 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 22 23 24
 0 1 3 4 6 8 9 11 12 14 16 17 19 20 22 24 25 27 29 30 32
 1 2 4 5 7 9 11 13 14 16 18 20 22 23 25 27 29 31 32 34 36

AN (g), AN (b), PP

LES ARCHERS ET L'ARBALETRIER

Combat	19	Force	14
Magie	0	Rapidité	15
Artistique	4	Coordination	16
Communication	5	Endurance	12
Perception	17	Volonté	7
Mécanique	9	Intelligence	8
Nature	17	Santé d'esprit	8
Foi	6	Souffle	11
Vivacité d'esprit	6	Fatigue	10
Aura	7	Base	3 s
Beauté	11	Esquive	8
Taille :	variable	Feinte de corps	4
Poids :	variable		

LES BRIGANDS "manieurs de gourdin"

Combat	20	Force	16
Magie	0	Rapidité	14
Artistique	4	Coordination	14
Communication	5	Endurance	13
Perception	14	Volonté	7
Mécanique	4	Intelligence	12
Nature	19	Santé d'esprit	8
Foi	6	Souffle	11
Vivacité d'esprit	9	Fatigue	11
Aura	8	Base	3 s
Beauté	11	Esquive	7
Taille :	variable	Feinte de corps	3
Poids :	variable		

GWALCHMAI, le chef des brigands

Combat	20	Force	14
Magie	0	Rapidité	14
Artistique	9	Coordination	14
Communication	15	Endurance	14
Perception	9	Volonté	9
Mécanique	2	Intelligence	12
Nature	15	Santé d'esprit	12
Foi	6	Souffle	13
Vivacité d'esprit	9	Fatigue	13
Aura	13	Base	3 s
Beauté	12	Esquive	7
Taille :	1,85 m	Feinte de corps	3
Poids :	80 kg		

MIONORACH, la compagne de Gwalchmai			
Combat	18	Force	13
Magie	0	Rapidité	13
Artistique	7	Coordination	16
Communication	12	Endurance	13
Perception	15	Volonté	13
Mécanique	14	Intelligence	10
Nature	16	Santé d'esprit	12
Foi	2		
		Souffle	13
		Fatigue	13
Vivacité d'esprit	7	Base	3 s
Aura	7	Esquive	7
Beauté	10	Feinte de corps	4
Taille :	1,65 m		
Poids :	58 kg		

Homme Cornu

Morphologie : H Gabarit : G (7)
 Fat (30,20,10,0) Sfl (15,20,25,30)
 Taille : 1 m Poids : 30 kg
 Armes : c (10)
 Base : 3 s
 Vitesse : sprint (15 m/s)
 Surprise : 10
 Modes d'attaque : AN (14), CP (15)
 Défense : FC (3)
 Protection : 1, RS (2), RP (2)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21 23 24 26 27 29 30

AN (c), CP

Monstre à bec d'oiseau

Morphologie : QA Gabarit : G (20)
 Fat (80,30,20,0) Sfl (20,40,50,60)
 Taille : 3,5 m de long Poids : 700 kg
 Armes : g (25), b (16)
 Base : 3 s
 Vitesse : course (10 m/s), vol (20 m/s)
 Surprise : 10
 Modes d'attaque : AN (12), BD (15), PP (16)
 Défense : FC (3)
 Protection : 1, RS (4), RP (3)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 3 5 8 10 13 15 18 20 23 25 28 30 33 35 38 40 43 45 48 50
 0 1 3 4 6 8 9 11 12 14 16 17 19 20 22 24 25 27 29 30 32
 1 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60
 1 4 8 11 15 19 23 27 30 34 38 42 46 49 53 57 61 65 68 72 76

AN (g), AN (b), BD, PP

Tête de chien

Morphologie : H Gabarit : G (6)
 Fat (20,10,5,0) Sfl (10,15,20,25)
 Taille : 1,40 m Poids : 35 kg
 Armes : dt (18)
 Base : 3 s
 Vitesse : sprint (9 m/s)
 Surprise : 12
 Modes d'attaque : AN (12)
 Défense : FC (3)
 Protection : 2, RS (1), RP (2)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 2 4 5 7 9 11 13 14 16 18 20 22 23 25 27 29 31 32 34 36

AN (g), AN (b), PP

Popeliquan

Morphologie : H Gabarit : G (4)
 Fat (10,5,2,0) Sfl (5,10,15,20)
 Taille : 0,60 m Poids : 10 kg
 Armes : dt (10), g (8)
 Base : 2 s
 Vitesse : sprint (8 m/s)
 Surprise : 15
 Modes d'attaque : AN (12)
 Défense : FC (6)
 Protection : 0, RS (3), RP (3)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 0 0 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10
 0 0 1 1 2 2 2 3 3 4 4 4 5 5 6 6 6 7 7 8 8

AN (dt), AN (g)

LES CHEVALIERS DE CAHIR			
Combat	19	Force	16
Magie	0	Rapidité	13
Artistique	5	Coordination	16
Communication	12	Endurance	13
Perception	9	Volonté	11
Mécanique	1	Intelligence	8
Nature	17	Santé d'esprit	9
Foi	15		
		Souffle	12
		Fatigue	12
Vivacité d'esprit	6	Base	3 s
Aura	15	Esquive	7
Beauté	13	Feinte de corps	4
Taille :	variable		
Poids :	variable		

Serpent à tête de bélier

Morphologie : S Gabarit : G (12)
 Fat (40,20,10,0) Sfl (20,30,40,50)
 Taille : 10 m de long Poids : 300 kg
 Armes : c (10)
 Base : 3 s
 Vitesse : reptation (3 m/s)
 Surprise : 15
 Modes d'attaque : AN (12), CO (16)
 Défense : FC (1)
 Protection : 2, sauf les yeux, RS (2), RP (4)
 Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 1 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21 23 24 26 27 29 30
 12 points par secondes

AN (c), CO**DIONISE, l'enchanteresse**

Combat	0	Force	6
Magie	17	Rapidité	6
Artistique	16	Coordination	6
Communication	19	Endurance	13
Perception	13	Volonté	17
Mécanique	0	Intelligence	19
Nature	10	Santé d'esprit	18
Foi	5		
		Souffle	14
		Fatigue	16
Vivacité d'esprit	13		
Aura	17		
Beauté	17	Base	4 s
Taille :	1,65 m	Esquive	3
Poids :	58 kg	Feinte de corps	1

NOTES :

REMERCIEMENTS :

Je tiens à remercier plus particulièrement toute l'équipe qui a permis à Cumail et les siens de franchir quatorze siècles d'histoire : Véronique Baumann, Marc Deladerrière, Alexis Lang, Jean-François Mouchel, Daniel Rey, Michel Riu, Stéphane Truffert, Anne Vétillard, ainsi que Fred, Paul, Michel et Hugues, sans oublier tous les participants au tournoi de Légendes qui s'est déroulé en mars 1987 à la Porte de Versailles.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov, 78190 TRAPPES
TEXTES : Stéphane DAUDIER
DIRECTEUR DE CREATION : Marc DELADERRIERE
SUPERVISEURS : Alexis LANG et Jean-François MOUCHEL,
ainsi qu'Anne VETILLARD pour la partie Table Ronde
DESSINS : Michel RIU et Stéphane TRUFFERT
COUVERTURE : Michel RIU



Cumaill, le plus brave d'entre vous est gravement blessé. Airmed, la druidesse, espère que les pouvoirs de l'esprit de la source viendront à bout de ces blessures. En partant, vous êtes bien loin de vous douter que l'Autre-Monde est au bout du chemin, un Autre-Monde étrange, à la fois si proche et si différent...

Ce scénario se déroule en Irlande, contrée magique où se rejoignent légendes celtiques et légendes arthuriennes.

Conçue pour les joueurs de Légendes Celtiques (version Légendes et Premières Légendes), cette aventure hors du commun, est une excellente introduction à l'atmosphère de La Table Ronde.

LA MALEDICTION DE CAHIR, plus qu'un scénario : une légende !

**LA MALEDICTION DE CAHIR peut être joué avec les COLLECTIONS
LEGENDES et PREMIERES LEGENDES.**