Scénario :
Péché de cerf

Introduction

L'histoire se déroule dans l'ouest du Dahaut, sous le règne d'Audry II. La région du village de Château Foire voit alterner les collines douces et les champs de blé et d'orge, à une demi-journée au nord des frondaisons millénaires de la légendaire forêt de Tantrevalles. Bâtie sur une motte, avec du bois bien solide et bien sombre, partiellement fortifiée de pierre, la forteresse de Château Foire augure d'un temps paisible durant lequel son seigneur peut se préoccuper davantage de chasse que de guerre. Et justement, son seigneur actuel, Jocelyn, est reconnu par tous comme un chasseur remarquable, auquel on attribue un palmarès prestigieux : ours, cerfs, aurochs, loups, et bien d'autres gibiers encore. On parle même - surtout en fin de soirée – d'un griswold terrassé dans une terrible bataille, au cœur de l'hiver, il y a huit ans de cela.

Le baron est fier de cette flatteuse réputation et son caractère insatiable y puise une certaine compensation en face d'une conversion au Christianisme qui, si elle a été sincère, n'en a pas moins signifié quelques aménagements dans son style de vie : une seule femme, des activités plus restreintes au niveau des plaisirs de la table et des messes hebdomadaires qui ne l'amusent pas toujours. Son épouse, dame Brunehaut, venue d'Aquitaine et donc chrétienne de naissance, sait combien il en a coûté à son mari de la rejoindre dans sa foi et d'accepter le mariage religieux exigé par sa famille. Elle lui est reconnaissante des sacrifices consentis et remercie plus encore le ciel d'avoir pu faire un mariage d'amour, peu fréquent dans son niveau social.

En bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes… ou presque !

La chasse de la saint-Jean

Aux premiers jours d'un été maladif, il y a de cela deux ans, le baron et toute sa maisonnée sont partis à la chasse, une fois de plus. Jour de chance, semblait-il, puisque la meute a levé un cerf extraordinaire, un grand mâle d'une taille exceptionnelle, dont la ramure était tout bonnement démesurée, une prise d'une incroyable rareté, dont Jocelyn se réjouissait d'orner son mur de trophées. Mais la bête avait du tempérament, elle brisa à trois reprises l'encerclement de la meute et entraîna les chasseurs loin de leurs bases, en direction de Tantrevalles, dont elle sentait confusément que les sombres frondaisons recelaient son salut. Malheureusement pour elle, le baron, fasciné, intima l'ordre de la poursuivre à l'intérieur même de la forêt, sans tenir compte des grognements de mécontentements et des craintes superstitieuses de certains de ses hommes. Epuisé, le cerf résista pourtant encore une demi-heure avant d'être finalement contraint de s'arrêter dans une petite clairière, cerné une fois de plus par la meute hurlante de ses poursuivants canins. La baronne elle-même participa à la mise à mort en lançant à la tête de l'animal son faucon le plus précieux et le coup de grâce fut finalement donné par Jocelyn lui-même, comme de juste. On dîna de venaison ce soir là et une ramure exceptionnelle alla orner la grande salle de Château Foire.

Tout en serait resté là si la fin de la chasse n'avait pas eu pour témoin sire Walrick, chevalier fée de Nildenny Shee, le fort des fées le plus proche des lieux de la mise à mort. Incom-

modé par les hurlements de la meute et par les cris des humains, outré de voir un si bel animal brutalement assassiné par des malappris, qui, non contents de l'avoir tué dans un pré si verdoyant, y laissent de surcroît pourrir sa carcasse une fois équarrie et privée de ses meilleurs morceaux comme de sa tête, le chevalier lança un mordet sur la femme du baron : son premier né naîtrait cornu comme un cerf, et sa naissance ne saurait manquer de la déchirer sauvagement. Une bien satisfaisante façon de contourner la loi des fées qui interdit de tuer directement, car, après tout, la malédiction de Walrick ne traite guère que d'une histoire de ramure... non de meurtre. Plutôt content d'avoir fait justice à sa façon, le chevalier fée s'en retourna au shee l'âme en paix et ne repensa plus guère à toute cette histoire depuis.

La situation actuelle

Deux années ont passé depuis la chasse sans que rien ne change fondamentalement à Château Foire : le baron Jocelyn poursuit ses chasses, alors que son chapelain, frère Tardémus, partage son temps entre ses offices, ses ouailles et la belle bibliothèque de la maison forte, qu'il parcourt avec assiduité. En effet, il peut y lire les œuvres de chroniqueurs fameux qui ont travaillé au château, laissant des récits aussi agréables à lire qu'instructifs sur les événements du passé. Citons au passage les noms de Ranard le Calleux, qui vécu à l'époque d'Olam III, et du moine Bernard qui venait du continent et qui alla finir ses jours dans l'abbaye saint Martin, à une demi-lieue à l'intérieur de la forêt.

Seul changement notable, source de joie et de soulagement car la nouvelle commençait à tarder plus que de raison, la baronne est enceinte. Malheureusement, sa grossesse anormale fait froncer bon nombre de sourcils chez les sages-femmes et les servantes de la maisonnée. Son ventre s'est gonflé de façon excessive, a tel point même que les personnes qui pensaient à des jumeaux commencent à s'inquiéter pour la santé de la dame. Consulté par le baron, frère Tardémus a établi à l'aide de tablettes divinatoires, que la baronne s'apprêterait à donner naissance à un enfant doté d'une magnifique ramure de cerf. Pour lui, cela ne fait pas le moindre doute, c'est là l'œuvre du Diable, à qui Dieu a donné les coudées franches suite à un terrible péché commis au château. La mort de Brunehaut et de l'enfant ne font donc aucun doute pour le chapelain. La situation est suffisamment alarmante pour que les festivités, habituellement organisées à Montjeu à cette période de l'année se trouvent tout simplement annulées, au grand dam des nombreux chevaliers qui se réjouissaient de s'y affronter.

Se voyant confier la responsabilité de sauver la baronne, le bon frère ne voit pas ce qui, hormis un miracle, pourrait renverser la situation. Malheureusement, les personnes saintes sont rares dans les Isles Anciennes, les hafelins ayant par trop éclairci leurs rangs, mais, à défaut, il se pourrait qu'une relique suffise à sauver la femme et l'enfant. en attendant, le chapelain suggère au baron de suivre un régime ascétique à base de jeûnes, de messes et de patenôtres pour attirer sur son toit la bienveillance de la Vierge Marie, qui sait ce que signifie être enceinte.

Alors que le baron commence son ascèse, Tardémus retourne à la bibliothèque chercher trace d'une relique géographiquement proche de Château Foire. Il tombe alors sur le récit du moine Bernard, transmis après sa mort pas ses frères, et y découvre l'histoire de saint Martin de Lyonesse, missionnaire malheureux, qui, il y a de cela un peu plus d'un siècle, se serait aventuré dans la forêt de Tantrevalles pour évangéliser les êtres perdus qui y trouvent abri et qu'une déconfiture aurait poussé à rejoindre finalement le continent. Ce saint homme serait le fondateur d'une petite abbaye bâtie dans la forêt à une journée de marche au sud du château. Plus intéressant pour notre moine, il aurait offert ses sandales à un pauvre hère un jour de gel, des sandales que l'intéressé aurait finalement ramenées au successeur de saint Martin, des années plus tard, et que celui-ci aurait très pieusement conservées, comme des reliques, jusqu'à la ruine du lieu. Le chroniqueur affirme les avoir vues.

Sire Jocelyn portant le coup de grâce.

Le baron, dont c'est la meilleure raison d'espérer, dépêche sur place et au plus vite des hommes de confiance, sous la garde du propre novice du chapelain. C'est de cette manière que les personnages font leur entrée dans cette histoire.

Synopsis du scénario

Les hommes du baron, convoqués auprès de leur seigneur, apprennent la vérité sur la grossesse de la baronne, au sujet de laquelle courent toutes sortes de rumeurs suggérant même qu'elle serait victime d'une atteinte diabolique. Ils sont chargés par Jocelyn et par Tardémus de se rendre au vieux monastère en ruine fondé par saint Martin de Lyonesse et d'y récupérer les sandales de celui-ci qui ne sauraient manquer de s'y trouver.

Quittant le château seigneurial perplexes et se rendant au village pour y rassembler leurs affaires, ou remontant dans les communs de la forteresse elle-même, les personnages ont l'occasion de s'ouvrir à leurs proches de l'étrange mission dont ils se voient chargés. L'explication de Tardémus les fait sourire : le Diable ? plutôt un mordet des fées ! Si la conversation s'étend sur le sujet, on tiendra pour preuve de la réalité du pouvoir féerique, le cas du Gros Noiraud, un chien de meute de belle taille qui a été rendu aphone par les fées lors d'une chasse, il y a deux ans de cela, et que le vieux Peclaud, veuf depuis peu, a recueilli pour accompagner ses vieux jours, quand le maître des chiens du baron s'en est débarrassé.

Peut-être plus perplexes encore, les personnages partent néanmoins en direction de l'abbaye abandonnée et ne tardent pas à arriver au village de Montjeu, en bordure de la forêt. S'y renseignant sur l'emplacement de la ruine, ils sont mis en garde contre la malice des êtres fées à qui il n'est nul besoin d'une réelle offense pour se venger terriblement. Malgré les avertissements des hommes de Montjeu, les envoyés s'enfoncent dans la forêt, plus tendus peut-être qu'à l'ordinaire. Après avoir déjoué le piège tendu par un troll particulièrement retors, ils parviennent aux ruines et y découvrent la présence d'un ermite hirsute qui répond au nom de Rubes. Celui-ci ne se fait pas prier pour leur remettre une sandale qu'il a découverte sous un des tas de pierres éboulées de ce qui fut l'ermitage de saint Martin, mais il leur explique que la seconde sandale lui a été volée par un lutin du nom de Surkel. Celui-ci vit dans un fort des fées, situé non loin de l'abbaye, dans une belle clairière où coulent deux sources jumelles.

Probablement passablement effrayés, les envoyés du baron ne tardent pas à trouver le lieu indiqué et s'y voient tarabustés par des mains invisibles. Après quelques moments bien désagréables, mais pas vraiment dangereux s'ils savent conserver leur sang froid, ils ont la possibilité de plaider leur cause devant la cour féérique au grand complet. Au moment où ils parviennent à obtenir la seconde sandale, un chevalier fée peu sympathique, Walrick, ricane et affirme que celle-ci ne leur servira à rien, puisque la malédiction qui atteint la baronne est le fait d'un mordet qu'il se vante d'avoir lui-même lancé. Supplié par les personnages qui doivent une fois de plus faire preuve d'un grand sens de la courtoisie, le roi Fathin somme Walrick de lever le mordet. En contrepartie, les grands balourds doivent accomplir une mission pour lui. Et voici alors nos héros engagés pour libérer une fée répondant au nom de Devonys des griffes, sans aucun doute sanguinaires, d'un marchand humain.

Après un nouvel épisode, plus violent, au cours duquel ils ont la chance de sauver une jeune fille des pattes avides d'un gros troll, les envoyés de Château Foire se lancent à la poursuite du marchand, qu'ils rattrapent finalement dans l'après-midi, en train d'attendre sa compagne de voyage, au bord de la route menant à Bauge-Blanche, alors que la fée se promène dans les bois, non loin de là. La rencontre leur permet de comprendre, à leur grande stupeur, que les fées ont menti, Devonys n'a pas été enlevée, mais est amoureuse du marchand. Bien que contraints de laisser le couple repartir, les envoyés ne peuvent renoncer à agir vues les conséquences d'un éventuel échec.

Qu'ils décident d'enlever la jeune fée ou d'essayer de la séduire à leur tour, les envoyés de Jocelyn reprennent leur poursuite et arrivent, le soir, au bourg de Bauge-Blanche où une fête bat son plein. Dans l'ambiance d'excitation et de défoulement, ils suivent sans peine le marchand Julias jusqu'à une tente aux motifs orientaux, propriété d'un certain Ezmir, intermédiaire d'un thaumaturge puissant, que Julias savait pouvoir trouver en bordure de Tantrevalles, peu de temps avant la fameuse Foire des Gobelins. Là, ils découvrent le sinistre accord que concluent les deux hommes : en échange de Devonys, Ezmir remettra une très forte somme à Julias, et pour preuve de sa bonne volonté, il s'engage à lui verser une avance quelques heures plus tard, près des enclos où sont enfermés les animaux du marché aux bestiaux.

Les personnages profitent de ce temps de répit pour monter un plan et le mettre en action. Ils parviennent d'une manière ou d'une autre à tirer Devonys des griffes redoutables de Julias et à faire en sorte de s'en tirer eux-mêmes. Ils retournent alors au shee où ils obtiennent, au prix d'une nouvelle dispute avec Walrick, la levée du mordet et la seconde sandale de saint Martin.

Satisfaits, leur mission brillamment accomplie, ils rentrent à Château Foire où naît bientôt la fille de Jocelyn... dépourvue de ramures.

Thème et ton

Cette histoire met en lumière une particularité importante d'Hybras : il s'agit d'une région qui subit la forte influence des êtres fées, du moins en ce qui concerne les communautés qui entourent la forêt de Tantrevalles. Elle est inscrite sous le signe de la découverte. En effet, les personnages partent en mission pour leur seigneur avec des idées bien arrêtées et complètement fausses passibles de provoquer la mort de la baronne et de son enfant à naître s'ils n'en changent pas assez vite. Il leur faudra donc faire preuve d'une grande ouverture d'esprit et d'une sérieuse capacité à admettre des choses qui les dérangent s'ils veulent mener à bien leur noble mission. L'aventure qu'ils vont vivre va leur enseigner l'humilité à la fois envers le petit peuple, bien dangereux pour de vulgaires humains, et vis-à-vis d'eux-mêmes, de leurs certitudes et de leurs à prioris. Malgré les questions graves qu'ils devront aborder, les personnages vont se lancer dans une his-

toire au ton assez léger. En effet, les fées sont de grands enfants, certes bien dangereux, mais très attendrissants par de multiples aspects. Les quêteurs vont en rencontrer plusieurs spécimens et ils ne devraient pas mener à bien cette histoire sans avoir été touchés par leur étrange mentalité. De plus, l'histoire joue sur l'absurde et le secret. L'absurde car le travail confié par le baron est vain, les sandales n'étant que des sandales, pourtant, en fin de parcours, tout le monde croira en leur miraculeux pouvoir. Le secret est alors nécessaire si l'on ne veut pas risquer de s'aliéner le frère Tardémus et de se voir supprimer par le baron tous les bénéfices de la réussite, l'un comme l'autre n'aimant pas que l'on remette en cause leurs certitudes. Le secret sera aussi celui qu'ils partageront avec le menu peuple, ces villageois qui les mettent dès le début sur la piste des fées et qui ne seraient guère surpris d'apprendre la véracité du mordet.

Frère Tardémus et Sire Jocelyn

Première partie : Départ

Note :
Les astérisques indiquent un **personnage** *auquel est consacrée une notice dans l'appendice 1 : Personnages secondaires (page 361). Les double astérisques indiquent un* **hafelin** *auquel une notice est consacrée dans l'appendice 2 : Une société féerique : Nildenny shee (page 366).*

C'est dans une ambiance de conspiration que trois des hommes du baron sont introduits dans la chapelle privée du château par le chambellan, **Sevrest***, un homme maigre et peu avenant. Ils y découvrent leur seigneur, le **baron***, agenouillé au pied de l'autel, son chapelain frère **Tardémus***, occupé à psalmodier des prières d'une voix forte, ainsi qu'un autre religieux – le quatrième personnage prétiré – concentré sur la tâche ingrate de gratter les restes de cierges consumés. Après quelques instants, le baron se relève, se signe et se tourne vers les personnages pour leur présenter la situation en quelques phrases.

« Vous avez entendu parler de la grossesse difficile de la baronne... Bien. Frère Tardémus ici présent a fait appel à la sagesse de Dieu et aux écrits de nos prédécesseurs et a pu ainsi déterminer qu'il s'agit d'un maléfice diabolique destiné à punir cette maison de sa conversion à la vraie foi – hochement de tête affirmatif de Tardémus. *Il est convaincu que nos prières seules ne suffiront pas à éliminer le mal et qu'elles auraient besoin de l'aide d'un fragment de sainteté, ce que l'on nomme relique dans le christianisme. Ainsi, je vous ai choisis pour accompagner frère Quéray* – il désigne le novice – *dans la quête des sandales de saint Martin de Lyonesse. Les sandales sont restées dans le monastère que saint Martin a fondé dans la forêt de Tantrevalles, non loin du village de Montjeu, à une journée au sud de Château Foire, pour autant que nous puissions le savoir. N'échouez pas je vous en prie, la vie de la baronne est entre vos mains et le terme de sa grossesse approche. »*

Le baron finit sa harangue avec un sanglot dans la voix et les yeux de plus en plus humides. Le novice vient assez timidement saluer les hommes choisis pour l'accompagner, puis ils se mettent tous quatre en quête de leurs effets pour partir le plus tôt possible.

Passant en coup de vent dans les communs du château ou dans la petite demeure villageoise où ils vivent, les envoyés du baron s'attireront immanquablement des questions sur leur mission au sujet de laquelle courent déjà des rumeurs plus ou moins fantaisistes. S'ils ouvrent leur cœur et révèlent leur mission, ils remarqueront sans peine que les gens du village les regardent d'un œil attendri... tout le monde a vite compris qu'il s'agit non pas de l'attaque d'un diable que personne ne connaît, mais d'un mordet. Les gens dont ils sont les plus proches pourraient même leur exprimer le sentiment des gens simples en leur racontant ce qui est arrivé au Gros Noiraud. Celui-ci, un chien de meute de belle taille, a été rendu aphone par les fées lors d'une chasse, il y a deux ans de cela et il a eu bien de la chance d'être recueilli par le vieux Peclaud, veuf depuis peu. Tous deux s'accompagnent mutuellement dans leurs vieux jours.

Une vérification auprès du maître des chiens confirme les dires des villageois. **Imbolt***, en effet, leur racontera cette chasse terriblement longue où un cerf magnifique avait été débusqué, un animal gigantesque, avec une ramure phénoménale et doué d'une telle énergie qu'il fallut le pourchasser jusque dans Tantrevalles pour en venir à bout. Gros Noiraud était le chef de meute et Imbolt pense que c'est pour cela qu'il a été puni par les fées. *« Fallait pas aller déranger les hafelins jusque chez eux, j'vous dit. Z'aiment pas ça, les hafelins »*. Il pense aussi, comme la quasi totalité des gens, que la grossesse anormale de la baronne est due à un mordet, mais ne fera pas le lien avec la chasse. Il penchera plutôt pour une autre offense, commise hypothétiquement, par la baronne elle-même. Il n'osera guère aller plus loin de lui-même, mais si on le pousse en lui promettant le secret, il dira en chuchotant ce que les gens pensent tout haut hors de portée des oreilles du baron et de ses hommes les plus proches, c'est-à-dire que la baronne a dû fauter avec un être de la forêt pour accélérer la venue d'une grossesse que l'on croyait impossible, vu le temps qui passait depuis le mariage.

Equipés, les envoyés du baron et le novice du chapelain quittent Château Foire, alors que le temps tourne progressi-

vement à la pluie, pour une marche qui s'annonce pénible, puisqu'il va leur falloir couvrir une bonne distance en moins de six heures. Six heures dénuées d'épisodes croustillants qui amusent un nombreux public au coin du feu. C'est à peine si le petit groupe croise quelques paysans rentrant avec leurs bœufs du travail des champs, à peine si la route accueille une bande de journaliers satisfaits de leur employeur et de leur paye. Le paysage est typique de ce que l'on retrouve dans l'ensemble de l'Extrême Dahaut, alternant champs et bosquets de jeunes arbres au milieu d'une plaine légèrement vallonnée. Et si la petite pluie fine qui tombe sur la fin de l'après-midi ne correspond pas aux espoirs des voyageurs vite humides, elle fait le bonheur de la terre à blé qui la reçoit comme une bénédiction.

A la nuit tombée, les personnages découvrent les lumières du village de Montjeu, quelque quarante maisons et moitié moins de granges installées à moins d'une lieue de la Forêt. Le village marque la frontière des terres de Château Foire, mais ses habitants sont encore des sujets de Jocelyn. Si les envoyés s'annoncent comme des hommes du baron, ils seront très agréablement reçus et ils seront invités à dîner et à dormir dans la maison du maire du village, **Jak Grand***. Il leur offrira tout le confort possible, leur servira un repas soigné (poulet aux champignons, pain blanc) et les invitera à venir en profiter dans l'une de ses granges, qui abrite régulièrement les assemblées du village. Là, il leur présentera ses proches amis et voisins, trois hommes qui constituent l'élite de Montjeu : Bernardin Pierrier, Rub le Gras et Carloman Essarté. Le premier est un éleveur de moutons réputé, le second brasse la meilleure bière du village et en fera profiter ces hôtes exceptionnels, alors que le troisième possède presque autant de terres arables que Jak.

Ces hommes mettront très largement en garde les quêteurs contre la Forêt et contre les maléfices des fées, à condition qu'ils soient informés de la mission des personnages ou, à défaut, de leur intention de s'enfoncer, dès le lendemain, sous ses frondaisons. Ils décriront abondamment, par des exemples significatifs, les dangers qui y attendent les voyageurs courageux. Il y a le cas de ce marchand d'étoffes qui a vu toute sa marchandise être soudainement et irrémédiablement ruinée par les mites ; puis ces explorateurs du Pomperol, arrivés dans la région pas plus tard que le printemps dernier à la recherche d'un oiseau fabuleux, et qui sont ressortis de la forêt assaillis de merles, de pies, de mésanges, de grives et de fauvettes, qui piquaient droit sur leurs têtes, prenant apparemment leurs cheveux pour des vers ; et il ne faut pas oublier ce chevalier qui a perdu la raison, et se bat contre les rochers, brisant une lame après l'autre et ruinant son nom, sa réputation et sa fortune en achats d'épées. Il arrive même que des gens du village, qui connaissent pourtant les dangers de Tantrevalles et qui savent, en principe, ne pas déplaire aux fées, soient frappés de mordets terribles. A témoin, le cas du malheureux tonnelier, Tiguel, qui partit aux champignons, l'automne dernier, et découvrit un lutin endormi au milieu d'un groupe de chanterelles qu'il convoitait. Malgré la discrétion dont il tenta de s'entourer, il réveilla le lutin qui s'en trouvant fort mécontent, lui enroula et lui noua la langue pour lui apprendre à faire moins de bruit. Depuis, le pauvre homme est incapable de s'exprimer de façon compréhensible. Si les personnages insistent sur la nécessité urgente qui est la leur et mentionnent l'abbaye de saint Martin, les villageois rendront les armes et leur conseilleront un chemin rapide pour s'y rendre. Il leur faudra prendre un chemin de traverse qui quitte la route menant à Longs Danns et qui se dirige plein sud, droit sur la Forêt. Là, il ne tarderont pas à découvrir un second chemin, plus ancien et encore moins fréquenté, qui s'enfonce dans les sous-bois. Une demi-lieue plus loin, ils croiseront la voie, mieux entretenue, qui traverse la partie nord de Tantrevalle, reliant le Bel Avrillion à Wookin. Il leur sera alors nécessaire de marcher quelques minutes vers l'est en prêtant attention à un chemin qui se dirige vers le sud et dont les villageois ne peuvent garantir qu'il soit encore véritablement discernable. C'est au bout de cette sente que se dressent les ruines de l'abbaye.

Le lendemain matin, après un solide petit-déjeuner, les envoyés de Jocelyn reçoivent de Jak deux bouteilles de bière et trois saucissons maisons. Ils quittent alors le village, entourés et encouragés par les souhaits et les salutations de tous les villageois qui les regardent passer depuis le pas de leur porte.

Deuxième partie : L'abbaye de saint Martin

Suivant la direction indiquée par les habitants de Montjeu, le groupe se dirige au sud et passe sous les branches altières de la Forêt peu avant la mi-matinée. Il fait agréablement frais et un vent assez violent venu de l'est balaie dans le ciel les nuages de pluie, qui sont rejetés contre la formidable barrière du Teach tac Teach, plus loin à l'ouest.

Le chemin maladroitement tracé qu'ils suivent avec difficulté depuis quelque dix minutes les amène auprès d'un prunier splendide aux fruits généreux et mûrs à souhait. S'ils ne se laissent pas tenter par l'agréable dessert que constitueraient ces prunes et passent leur chemin, ils entendront presque instantanément une voix douce leur vanter l'extraordinaire qualité de ces fruits divins et les encourager à se saisir de deux ou trois d'entre eux. Et il est vrai que la seule évocation de ces chairs sucrées ne manquent pas de leur mettre l'eau à la bouche. S'ils cèdent et s'emparent de l'un ou l'autre des fruits de cet arbre, ils voient surgir des sous-bois avec un air de triomphe un troll plus laid qu'un pou qui exige un payement pour le fruit et une compensation pour la tentative de vol. Il répond au nom de **Kesdil*** et n'hésite pas à demander deux florins par fruit et une couronne pour le vol, ou plus encore, si les membres du groupe lui semblent particulièrement riches. Si ceux-ci font mine de tirer leurs armes et qu'ils donnent l'impression de savoir s'en servir, le malheureux Kesdil préférera prendre la tangente aussi vite que le lui permettent ses courtes jambes...

Après avoir réglé le problème posé par Kesdil, les envoyés du baron de Château Foire ne tardent plus guère à rejoindre un chemin bien mieux tracé et apparemment bien plus régulièrement emprunté qui relie, le Bel Avrillon, à l'ouest, à Wookin, à l'est. Ils marchent quelques minutes en direction de Wookin et atteignent un nouvel embranchement difficile à repérer (*sens* difficulté 5 ou *chasse* difficulté 3), qui descend au sud, en direction de saint Martin qu'ils découvrent un quart d'heure plus tard.

Il ne reste pas grand chose des murs bâtis par le saint homme. Des trois bâtiments organisés en forme de U, il ne reste que l'aile est et la portion sud de l'aile ouest, le reste n'étant plus qu'un amas de pierres et de bois presque complètement pourri.

La croix chrétienne que le saint avait lui-même sculptée gît au sol, devant le corps de bâtiment central, achevant de tomber en morceau sur le sol de la clairière, où les végétaux reprennent lentement leurs droits. Un sentiment indéfinissable ne peut manquer de saisir le spectateur, même s'il n'est pas chrétien, lié à la sorte de tranquillité, de sérénité qui exhale des lieux, malgré leur état de profonde décrépitude. Le soleil, qui dégouline de branche en branche jusqu'au sol de la clairière, nimbe les bâtiments effondrés d'une aura d'éternité et la croix misérablement échouée sur le sol augmente l'aspect sacrilège de cette destruction. Une fois passé un premier moment d'observation, il n'est pas possible de manquer de remarquer la présence d'un petit jardin potager, bien entretenu, caché du vent derrière le bâtiment occidental, ainsi que les fenêtres de l'aile est, protégées par du parchemin huilé, et une toile cirée, soigneusement attachée, couvrant une partie des trous du toit, du même côté.

Un appel haut et clair ou un bruit considérable arrachera **Rubes***, le gardien des lieux, à sa contemplation et à sa solitude. Cela ne concourt pas à améliorer son humeur, déjà gâtée par un aphte persistant, et il se montre d'emblée assez cassant avec ceux qui osent venir troubler son ermitage. Il apostrophera les gêneurs dans sa langue fleurie et leur demandera *« ce qu'ils croient devoir venir faire ici »*, un bâton à la main. Si ses interlocuteurs restent calmes et polis, une discussion s'engagera et Rubes pourrait même se rendre compte qu'il apprécie d'échanger quelques mots avec des personnes qui savent rester à leur place ; il pourrait même les inviter à partager avec lui une infusion. Les visiteurs découvrent alors un invraisemblable bric-à-brac d'objets de bois, bricolés pour servir à toutes sortes d'usages, domestiques ou ésotériques. Le philosophe exilé essaie alors d'entraîner ses hôtes impromptus sur les pistes de réflexion qui l'occupent en ce moment : l'esprit humain est-il une abstraction du désir d'immortalité de l'homme ; ou, peut-on affirmer que l'âme humaine est la partie intangible de la création divine. Des questions qui préoccupent moins les envoyés du baron de Château Foire qu'une autre, plus pragmatique, qui consiste à se demander où se trouvent les sandales de saint Martin de Lyonesse.

La discussion avec le philosophe est plutôt ardue à mener et il sera nécessaire de déployer des trésors de politesse et des ressources oratoires non négligeables pour le ramener constamment sur la question des sandales. Interrogé sur ce point, et voulant rapidement le régler pour revenir à ses préoccupations, Rubes avouera avoir en effet découvert, à son arrivée il y a cinq ans, une paire de sandales en très bon état dans les ruines de l'aile centrale du bâtiment. Malheureusement, l'une des deux lui a été volée par un lutin malicieux du shee de Nildenny, non loin de l'abbaye, qui l'a utilisée comme luge sur les rayons de lune. Mais que penser des créatures apparemment animales, dont l'âme, pourtant, conçoit les idées et les sentiments humains, comme César, son corbeau ? Oui, le lutin s'appelait Surkel, et d'ailleurs, la conception que les êtres fées ont d'eux-mêmes n'est-elle pas sans rappeler celle des bacchantes d'Euripide ? Le Nildenny shee ? Mais il est très dangereux d'y aller, du moins sans une idée claire des dernières théories concernant le fonctionnement du délire du vin chez Platon, délire qui semble être l'état naturel de fonctionnement du petit peuple. Etc., etc.

Finalement, il devrait être possible de lui arracher l'emplacement exact où se sont établis les êtres-fées de Nildenny shee, ainsi que la sandale qui est restée en sa possession. Juste au moment du départ, quand la solitude s'apprête à retomber sur l'ermite et qu'il se surprend à le regretter, il est même possible d'obtenir un conseil, celui de ne pas réagir aux taquineries incessantes dont ils ne vont pas manquer d'être les victimes de la part du petit peuple, car c'est le seul moyen d'éviter une pluie de mordets.

Rubes émergeant de sa solitude.

Emportant avec eux un souvenir assez confus de la discussion qui vient de s'achever et, dans leur baluchon, un mélange d'herbes à infuser, spécialement conçu pour libérer les parties les plus nobles de l'esprit, les quêteurs reprennent le chemin, presque invisible, et rejoignent la route. Ils l'empruntent vers l'est et la quittent, une demi-heure plus tard, remontant vers le nord, le long d'un petit ruisseau. De la route, il ne leur faut guère que dix minutes pour arriver à une vaste clairière dont la surréalité féerique transparaît dans la qualité particulière de l'air, la couleur unique de l'herbe et le son inimitable de l'eau cascadant. Pourtant, nulle trace visible de château...

Troisième partie : Nildenny shee

La clairière est certes magnifique, mais elle est absolument vide, l'ermite se serait-il trompé ? Quelques pas plus loin en direction du centre de l'espace dégagé, le premier des envahisseurs va se rendre compte que la solitude est souvent une illusion : il se prend les pieds dans

un fil invisible tendu par deux êtres fées dont il entend le rire cristallin une fois au sol... Et les plaisanteries vont s'abattre sur lui et sur ses camarades sans discontinuer dans les minutes qui suivent, soumettant leurs nerfs à rude épreuve et obligeant leurs fesses, leurs coudes et leurs genoux à subir de nouvelles avanies. De petites mains invisibles les touchent, les pincent, les chatouillent ; des voix enfantines rient, chuchotent des commentaires peu agréables ou susurrent des mots doux à moitié incompréhensibles ; des chapeaux s'envolent, des sacs s'ouvrent et se répandent, des objets y disparaissent ; des branches invisibles provoquent d'hilarantes chutes, des cheveux sont tirés et des lacets sont délacés, ou relacés. Aussi longtemps que les plaisanteries sont subies avec calme et sérénité, tout va bien mais si l'un des émissaires craque soudain et se met à insulter les êtres fées ou s'il tente de s'accrocher à certaines de ses possessions ou encore d'user de violence pour faire cesser le petit jeu, alors les mordets risquent bien de pleuvoir. A ce moment, le malheureux qui a perdu le contrôle de ses nerfs subit le sort déplaisant de se retrouver pendu... à rien du tout, à six pieds au-dessus du sol la tête en bas ; il se voit frappé d'un tremblement nerveux incontrôlable et très largement incapacitant ; ses yeux cessent brutalement tout service, peut-être simplement parce que ses paupières refusent de se soulever, mais le mordet pourrait bien être plus cruel et le yeux du personnage être vraiment atteints ; ses oreilles bourdonnent constamment, ajoutant à la désagréable certitude d'une attaque constante de moustique, un mal de tête carabiné ; son nez devient un groin porcin aussi peu agréable au regard que peu performant à l'olfaction ; tout cela encore accompagné de bien d'autres signes de la colère des fées qui démontrent que l'imagination des êtres de la forêt est fertile. En général, ils tentent de trouver une punition qui soit adaptée au mauvais comportement du trouble fête.

Au bout d'un temps fort long, même les fées se lassent de ce petit jeu, et certains des tortionnaires de nos pauvres héros prennent alors une apparence perceptible aux yeux humains.

Le roi Fathin et quelques membres de sa cour.

Réagissant finalement aux demandes incessantes des envoyés ou désirant savoir quel bon vent les amène, **Silomelle****, une fée, entre finalement en conversation avec l'humain qui lui paraît le plus apte à commettre un impair, passible d'être la cause de nouvelles plaisanteries. Elle se jouera probablement de son interlocuteur, le poussant à prononcer des formules douteuses, qu'elle s'empressera de prendre le plus mal possible... Les jeux s'arrêtent finalement sur l'ordre de sire **Galla****, l'un des chevaliers fées du shee. Il ordonne sèchement à Silomelle de cesser de tourmenter les étrangers et de les laisser parler, afin de savoir ce qui les amène. A ce moment, le fort des fées se révèle dans toute son invraisemblable grandeur, la clairière devenant soudain le lieu d'une cour grandiose et magique.

Note au meneur de jeu :

La vision qui s'offre aux personnages est proprement inouïe. Elle les marquera profondément et habitera leur rêves durant de longues années. Il est donc particulièrement important de soigner cette partie de l'histoire. Afin de vous permettre d'appuyer vos propres créations sur une base solide, un appendice est consacré à la description de la société du shee, détaillant, proportionnellement à leur importance, chacun des membres de la cour du roi Fathin et donnant de larges peintures du fort lui-même et des salles que les personnages pourraient être invités à visiter. Lisez soigneusement le second appendice avant de reprendre votre lecture et de continuer de suivre les faits et gestes de nos héros.

C'est avec le roi **Fathin****, en personne, que les envoyés vont traiter. Or le roi est estomaqué par l'outrecuidance de ces humains, qui osent venir sciemment déranger la vie paisible de ses sujets sans avoir songé à lui apporter des présents somptueux, capables de calmer sa légitime colère. Néanmoins, et heureusement pour la baronne Brunehaut, il est aussi particulièrement intéressé d'entendre ce que les personnages ont à dire, la curiosité étant en l'occurrence la plus belle qualité que peuvent reconnaître au roi des humains sans défense...

Le roi s'adresse à eux depuis son trône végétal, une orchidée rouge géante, pliée, par magie, pour lui offrir une assise confortable. A sa gauche, légèrement devant lui se tient le duc **Tifon****, débordant de sa propre importance. A sa droite, très près du trône et légèrement en retrait se trouve **Liutprand****, prêt à intervenir par de judicieux chuchotements, le moment venu. Les deux chevaliers du shee se postent entre les humains et leur roi, de façon à interdire toute folie violente, bien que peu probable, il faut l'avouer. Silomelle et les siens se positionnent à quelques distances, tout comme **Surkel****, qui se tient juste à portée d'ouïe, mais invisible – du moins pour des yeux de mortel.

Durant la première moitié de la conversation, le groupe de Silomelle complique singulièrement la tâche de l'orateur du groupe, en manipulant de petits effets magiques, qui compromettent totalement par moment sa capacité à s'exprimer. Sa langue saute soudain dans sa bouche, il se la mord, il la tire en direction du monarque... Mais, une fois qu'il a réussi à faire comprendre qu'il s'agit pour lui d'une question de vie ou de mort et qu'il recherche une simple sandale, Liutprand susurre quelques mots à l'oreille du roi, qui met fin à ces petits jeux d'un ordre sec. Le joueur doit essayer d'être à la fois parfaitement poli et d'une rare concision. Il devrait éviter de laisser entendre que la sandale a été volée, terme malsonnant, et se morigéner largement d'avoir osé venir sans cadeau digne du service qu'il demande ... mais la vie d'une baronne est dans la balance.

Les personnages attentifs, ou perceptifs (*sens* difficulté 4), ont la nette impression que cette situation amuse largement l'un des chevaliers-fées, celui de droite, qui arbore une longue tresse de cheveux noirs, Walrick** pour ne pas le nommer. Le provoquer serait prendre un risque inconsidéré, et un mordet en serait le résultat le plus probable, mais peut-être qu'avec un nouvel exploit diplomatique il serait possible de lui faire avouer tout de go qu'il est l'auteur de la malédiction frappant la baronne, qui, il faut l'avouer, l'a bien méritée pour le massacre imbécile d'un animal aussi somptueux.

Si les personnages ne provoquent pas cet aveu, celui-ci viendra finalement au moment où ils obtiennent du roi la remise de la sandale volée par Surkel. Walrick se met alors à ricaner ouvertement et affirme à la face du monde sa profonde colère envers le comportement inutilement destructeur et stupidement égoïste des humains en général et des chasseurs en particulier. Pendant que Surkel, boudeur, s'en va chercher sa luge pour la remettre aux humains, une nouvelle discussion s'engage alors tournant autour de la levée du mordet de Walrick. Avec beaucoup de respect, le roi s'enquiert des conditions que le chevalier met à celle-ci, alors que l'intéressé fait mousser le groupe en montrant une remarquable mauvaise volonté. Il propose d'abord de lever le mordet contre la résurrection du cerf ; puis il enchaîne en demandant que l'un des personnages accepte d'être transformé en animal pour compenser la perte subie par la forêt ; ensuite, il exige la venue de Jocelyn lui-même, afin que les bois, qu'il a si sauvagement arrachés, lui soient fixés sur le crâne.

Devant le refus obstiné, mais poli – espérons-le pour eux – des personnages, et les insistances du roi qui veut se montrer magnanime, le hafelin cède enfin et exige le sauvetage de sa promise - terme qui fait sursauter sire Galla - en échange de sa mansuétude. C'est alors le roi qui présente la situation en ces mots :

« Devonys est la plus belle des fées, – haussement d'épaules de Silomelle – *et c'est pour cela qu'un marchand humain, malveillant et dépourvu de la moindre dose de savoir-vivre, s'en est emparé il y a de cela… un certain temps. Il est parti par là* (l'est) *et a rejoint le monde des mortels en emmenant, captive, la promise de sire Walrick* – nouveau sursaut de sire Galla qui jette un regard peu amène à son adversaire du jour. *Pour gagner la levée du mordet, il vous faut ramener ici la belle Devonys, saine et sauve, comme sire Walrick l'a demandé.* » Là, il s'arrête, alors que l'assemblée semble retenir son souffle. Liutprand se penche à son oreille, le roi reprend : « *J'allais oublier. Maintenant que les paroles de la vérité ont été prononcées, c'est l'autorité royale que j'ai engagée dans cette affaire. Lorsque vous ramènerez la captive, le mordet sera levé sans restriction aucune et sans que de nouvelles conditions vous soient imposées, ni par moi, ni par le chevalier Walrick qui est obligé par la force de mes mots.* » Satisfait, il s'arrête et jette un petit coup d'œil à Liutprand qui hoche la tête. L'entrevue est terminée. Les humains sont priés de s'en aller, d'autant plus que la nuit approche et que tous les hafelins attendent la fête promise.

Quelques minutes plus tard, la tête emplie de rêves devenus réalité, les personnages s'engagent à nouveau sur la route trop banale qui va mener leurs pas vers l'est, vers Wookin. Leurs surprises ne vont pourtant pas s'arrêter là, car, après quatre heures de marche, alors que la route croise un chemin venant du nord, ils rencontrent un petit garçon en pleurs, apparemment seul.

Quatrième partie : Sur la piste de Julias

À peine aperçoit-il les personnages, que le petit bonhomme se précipite vers eux, les yeux encore pleins de larmes et tentant maladroitement de les chasser de son visage. Il s'agit de **Roalf***, il a neuf ans. Si les personnages ne sont pas tous des cœurs de pierres et qu'ils s'enquièrent de ce qui lui est arrivé, de ce qu'il fait dans la Forêt et de la raison pour laquelle il pleure, ils apprendront, dans un discours entrecoupé de sanglots, que Roalf recherche sa grande sœur, **Nati***. Ils avaient commencé une partie de cache-cache à l'orée des sous-bois, et, alors que Roalf était sur le point de découvrir sa sœur, il a vu apparaître un troll armé d'un gros gourdin. Il s'est caché et a assisté impuissant à l'enlèvement de sa sœur, terrifiée. C'était il n'y a guère plus d'un quart d'heure, et le troll est parti par un chemin de traverse difficilement visible en direction du nord-ouest qu'il indique avec force mouvements de bras.

Il supplie les personnages de faire quelque chose pour sauver sa sœur, se tordant les mains d'inquiétude. Comment refuser ?

Quelques minutes de marche sur le chemin emprunté par le troll et sa jeune victime et les personnages découvrent une petite cabane, adossée à un énorme rocher moussu, construite assez maladroitement de planches de bois et de branches d'arbres, recouverte par quelques blocs pesants d'ardoise et dépourvue de fenêtre. Seuls les jours entre les planches et un large trou qui fait office de porte permettent à la lumière de pénétrer dans les deux pièces qui constituent l'intérieur de Gorg, le troll. En tendant l'oreille, ils perçoivent des plaintes étouffées. Depuis la porte, ils aperçoivent Gorg occupé d'une main à défaire les liens qui retiennent son pantalon et de l'autre à maintenir Nati à plat ventre sur la table de cuisine, jupe relevée ; ses intentions ne font pas l'ombre d'un doute…

Gorg est entièrement accaparé par sa tâche et ne prête aucune attention à ce qui se passe autour de lui. Seul un bruit remarquable ou un appel sonnant permettent d'attirer son attention, une attention que l'on devine profondément courroucée. Il n'est guère courageux, mais il a tellement envie d'assouvir son désir qu'il tentera de faire face aux personnages même si ceux-ci lui semblent bien menaçant. Il essaiera tout d'abord de leur faire peur, se saisissant de son gourdin et les menaçant de tous les mordets qui lui viennent à l'esprit. Dans un deuxième temps, si les personnages ne marchent pas, il tentera de leur revendre la fille pour une somme rondelette (il commencera par exiger dix couronnes). Si cela n'a pas prise sur la détermination de ces trublions d'humains, il leur demandera de lui laisser Nati juste quelques minutes, en échange de quoi il s'engage à leur donner deux poignées de pièces par personne et même un objet magique dont ils pourront tous profiter en commun. Si les envoyés cèdent devant cette ignoble proposition, il tiendra parole et leur payera le prix convenu. Cela fera une quarantaine de sous par personne et une plume de chapeau qui a la particularité magique d'être est strictement incassable et très joliment colorée de bleu et de rouge ; si la plume a jamais eu un autre pouvoir, celui-ci s'est perdu avec son précédent propriétaire. Les personnages n'auront plus qu'à ramasser la jeune fille et à la ramener chez

elle, ou presque jusque là, car ils risquent sinon d'avoir des ennuis quand elle racontera à son père le marché conclut par ses « sauveurs » !

Si les héros de cette histoire ne cèdent à aucune des propositions de Gorg et que, de plus, ils le menacent de façon convaincante, ce dernier cédera avec un regret sans borne, n'osant même pas formuler un mordet à leur encontre de peur qu'ils ne le découpent en rondelles, et les laissera partir. Ils peuvent alors ramener les jeunes gens chez eux, au village de Longs Danns, juste au nord de la Forêt. S'ils hésitent à le faire, peut-être serait-il opportun de leur rappeler que les indications du roi de Nildenny shee concernant le marchand étaient assez lacunaires et qu'un complément d'information serait le bienvenu. Il n'est pas impossible que l'homme qui a enlevé Devonys ait choisi de quitter la route de l'est pour aller vers le nord où se déroulent les nombreuses foires qui ont lieu en cette saison dans l'ouest du Dahaut. Après tout, Fathin l'a bien décrit comme un marchand.

Longs Danns est un petit village de quelque deux cents habitants, peuplé en premier lieu par des cultivateurs de seigle et d'avoine et par des éleveurs de moutons qui produisent, dit-on, la laine la plus fine de toute la région, car les moutons y sont heureux et prennent bien soin de ne pas accrocher leur laine dans les ronces et dans les sous-bois. La foire qui y a battu son plein durant trois jours la semaine précédente est maintenant terminée mais les nombreux étals qu'il a fallu monter et les fils de laine colorés qui décoraient la rue principale n'ont pas tous été enlevés, tout comme les détritus amassés n'ont pas tous été ramassés ; le village semble encore se remettre de ses émotions. (***Note au meneur de jeu:*** *dans des conditions normales, l'arrivée des personnages a lieu le neuvième jour de samhaig).*

Revenant avec les deux enfants après les avoir arrachés aux pattes velues du troll, les personnages ne peuvent être accueillis qu'en héros. Leurs parents, **Deilia*** et **Pantlen***, tiennent à les remercier et les invitent à rester dîner. Qu'ils acceptent ou non, ils leur offriront à chacun un belle tunique de laine issue de la production locale (à choisir parmi les teintes suivantes : jaune, rose ou blanc ; les habits sont de *bonne qualité*).

Julias marchand et séducteur.

S'ils se renseignent sur un éventuel passage du marchand qu'ils recherchent, et malgré la très probable insuffisance de leur description – qui pourrait bien s'arrêter à la mention d'une fille superbe – les habitants du village se souviennent de son passage la veille, dans la matinée. Difficile cependant pour les villageois, malgré leur excellente volonté, d'en être certains : ils ont vu tellement de monde ces derniers temps, à cause de la foire. Malgré cela, leurs témoignages concordent : après avoir acheté du pain blanc, du fromage et des pommes bien mûres et avoir offert à la belle jeune femme une robe splendide sur laquelle le meilleur teinturier du village était parvenu à réaliser un jaune safran magnifique, le marchand est reparti vers Wookin, par la route du nord, celle qui ne pénètre pas dans la forêt, mais qui est bien plus longue, au pas lent de ses chevaux de trait. Il semble aux villageois qu'il soit possible de le rattraper en quelques jours. Vu l'heure d'arrivée, normalement en début de soirée, il vaut mieux prendre une nuit de repos avant de repartir, tôt le lendemain, par la route direct qui traverse Tantrevalles. Ils trouvent sans aucune peine une chambre à l'auberge de la *Lune Joyeuse*, un établissement de bon niveau qui sait allier conditions de séjour confortables et prix raisonnables.

Repartis de bon matin sous les frondaisons de la Grande Forêt, il faut cinq bonnes heures de marche à nos personnages pour parcourir la distance qui sépare Longs Danns de Wookin et c'est à la mi-journée que les envoyés de Jocelyn parviennent au village. Une nouvelle enquête, menée rapidement, confirmera le passage de **Julias*** et de Devonys. A en croire les gens du village, le chariot les a emmenés au sud, vers le carrefour des Trois Milles.

Il leur faut un peu moins d'une heure pour atteindre le carrefour, qui se présente comme un endroit où plane l'ombre sinistre du Six-d'un-Coup, une potence multiple qui, en ce jour de samhaig, n'accueille aucun pensionnaire. Les environs sont déserts, et à moins de se fier à la chance pure et de choisir au hasard l'une des trois autres routes qui rayonnent à l'est en direction de Bauge-Blanche, au sud vers Lumarth et à l'ouest jusqu'à Tumby, les envoyés du comte pourraient exercer leurs talents de pisteurs. Repérer un chariot ne semble guère ardu, d'autant plus que l'homme poursuivi ne devrait plus avoir tellement d'avance sur eux. Deux problèmes rendent cependant la tâche presque impossible : c'est, d'une part, la foire de Bauge-Blanche qui vient de commencer et qui a attiré au carrefour plus de passage qu'à l'accoutumée ; c'est, d'autre part, que contrairement à des pieds, les traces d'une roue ne donnent pas d'indication de la direction empruntée. Au bout d'une dizaine de minutes, le nez dans la poussière, il n'est néanmoins pas impossible de déterminer (*pistage* difficulté 6) que le plus grand nombre de chariots se dirige vers l'est, sans certitude aucune, bien sûr, que celui de Julias fasse partie du lot. Il ne faut guère qu'une heure de marche du carrefour au village, et quelle ne sera pas la surprise des personnages d'apercevoir, à mi-chemin, un chariot bâché arrêté non loin de la route, à l'orée d'un petit bois de pins et de marronniers. En s'approchant des lieux, les pisteurs s'aperçoivent avec surprise que des chevaux de traits paissent tranquillement à proximité, entravés, et que personne ne semble se tenir à proximité pour les surveiller. Un long voile diaphane de tissu pourpré sèche lentement sur un fil tendu entre deux arbrisseaux alors qu'un homme, qui correspond assez bien à la description de Julias que les personnages possèdent est assis sur un morceau de bois, occupé à tailler nerveusement un branchage avec un long couteau.

Il s'agit bien du marchand qui doit, une fois de plus, supporter les caprices de Devonys qui tient absolument à ramasser quelques marrons pour son repas du soir. Julias aurait préféré arriver le plus tôt possible à la foire de Bauge-Blanche et a eu tout le mal imaginable à garder son calme ; il a néanmoins plié,

comme à l'accoutumée. Cela fait maintenant plus de quatre heures que Devonys s'est absentée et le marchand bout littéralement de rage.

Vu son état de nerfs, il est probable que les personnages n'auront guère de peine à neutraliser le marchand s'ils n'annoncent pas leur présence à grands bruits de branches cassées (opposer la *discrétion* des personnages aux *sens* de Julias, avec un malus de 3 pour ce dernier). Le marchand n'ayant aucune intention de résister par la force à des hommes armés, il demandera, s'il en a l'occasion, de lui laisser au moins la vie sauve en contrepartie de tout ce qu'il possède, simulant magnifiquement la peur la plus intense. Il espère ainsi gagner du temps et permettre à Devonys de l'entendre afin qu'elle puisse intervenir... et ne sera pas déçu.

A peine les envoyés du baron ont-ils le temps de le menacer ou de lui demander ce qu'il a fait de la fée qu'il a enlevée que celle-ci apparaît et offre à ses sauveurs une réception féerique dont ils n'apprécieront pas la première note : il n'y a pas à douter qu'ils vont se trouver rapidement mis hors de combat dans des circonstances relativement traumatisante pour les gros bras de l'équipe. D'un un simple sifflement, elle envoie balader l'un d'eux dans les airs pour le faire atterrir la tête en bas, coincé dans les branches d'un sapin à plusieurs pieds du sol ; un autre verra ses jambes s'enfoncer dans une zone de sables mouvants, qui n'existaient pas l'instant d'avant et qui se solidifient sur ses tibias ; un troisième sera poursuivi par un essaim de guêpes furieuses, apparu dans le ciel au-dessus de son crâne. Voilà le genre de désagréments que vont subir les personnages sans qu'ils ne puissent rien faire contre. L'ayant sauvé des griffes de ces bandits, la fée se jettera dans les bras de son cher amour et les deux tourtereaux s'apprêteront au départ.

Un moment plus tard, alors que le soleil continue inexorablement sa course au-dessus du lieu du combat, si l'on peut nommer ainsi une telle leçon, et que quelques gouttes de pluie dégoulinent des feuilles jaunies, les envoyés de Jocelin retrouvent leurs esprits, les yeux emplis d'éclairs et la chair parcourue de tremblements. Devonys leur a échappé et, avec elle, toute chance de persuader Warrick de lever le mordet qui va tuer leur maîtresse. Il ne doivent pourtant pas céder au découragement, et poursuivre bravement leur mission, en se demandant combien de temps l'attachement de la fée va durer ou comment l'abréger, car le temps presse cruellement. Les traces du chariot mènent à l'est, vers Bauge-Blanche, les héros, fatigués, se remettent en route...

Cinquième partie : La foire de Bauge-Blanche

C'est par l'ouest que les personnages arrivent en vue de Bauge-Blanche, le dixième jour de samhaig. Ils découvrent une bourgade, traversée de part en part par la route qu'ils suivent, composée d'environ quatre-vingts bâtiments, dont une soixantaine de maisons particulières, le reste étant constitué de granges, d'étables et d'ateliers. En temps normal, le bourg compte environ trois cents âmes, mais durant les périodes de foire ce chiffre peut tripler. Des visiteurs des trois autres villages du carrefour des Trois Milles ainsi que des nombreux hameaux de la région viennent sur place admirer le travail du bois présenté par les artisans locaux et profiter des produits un peu plus exotiques proposés par les marchands itinérants. Même si les négociants transportent souvent une roulotte ou une tente avec eux pour passer la nuit et que la plupart des Dauts des environs rentrent chez eux le soir, le *Nuage Ecarlate*, la seule auberge des alentours, est bondé et le seul moyen pour ne pas dormir à la belle étoile est de s'adresser à un habitant pour utiliser sa grange.

Il y a donc, durant les quatre jours que durent la foire, une deuxième bourgade qui se crée, juste au sud de la première et sur le même modèle. Une allée principale, bordées par les étals des commerçants, traverse une ville en miniature, faite de tentes et d'abris en bois facilement démontables. Le nord de cette allée étant vite stoppé par les premières maisons de Bauge-Blanche, c'est vers le sud en direction de Tantrevalles, que se développe le campement, composé d'environ une soixantaines de tentes de toutes sortes, rectangulaires, rondes, avec des toits en pointes ou allongés, et plus d'une dizaine de roulottes.

L'extrémité ouest du champ de foire est réservé aux animaux à vendre, enfermés dans des enclos séparés. Il n'y en a pas beaucoup, quelques moutons, des chèvres, une douzaine de poules, quatre vaches et un taureau, car la spécialité de Bauge-Blanche n'est pas l'élevage, mais ils sont suffisamment bruyants et odorants pour être mis un peu à l'écart. A l'autre bout de la rue marchande, une place a été dégagée pour y accueillir la partie restauration de la foire : on y a installé des tables sur de tréteaux, des bancs, des supports pour les tonneaux et deux âtres pour y faire griller la nourriture dévorée par les visiteurs. C'est à cet endroit que l'on peut déguster les fameuses conques à la crème qui font la réputation de cette fête. Un peu plus loin encore, du côté du levant, sont parqués les chariots des marchands, leurs attelages et leurs roulottes.

Les animations de la foire sont pratiquement toutes concentrées sur une seule avenue, avec des stands des deux côtés. Tout un coin en est consacré à l'artisanat de Bauge-Blanche, c'est-à-dire l'ébénisterie. Des habitants de la bourgade présentent leur production de l'année, principalement des meubles – armoires, sièges, couverts – mais aussi des objets conçus spécialement pour l'occasion, comme de petites statuettes représentant des animaux. En dehors des travailleurs du bois locaux, on découvre toutes sortes de marchandises : un vendeur de fruits sec côtoie un rival qui vend du raisin et des prunes, un miroitier essaye d'écouler sa précieuse production dans un milieu qui n'a peut-être pas les moyens de se l'offrir, depuis une roulotte aux couleurs criardes, un petit bonhomme vante les mérites de sa décoction miracle qui, non seulement fait disparaître tous les maux de têtes imaginables, mais en plus donne une magnifique teinte verdâtre à la chevelure, une mode des plus prisée à Paris. La musique et les amusements ne sont pas en reste dans ce lieu de fête, une femme chante de sa voix claire des légendes d'autrefois, et, à un autre endroit, deux hommes font des acrobaties et des pitreries pour récolter quelques piécettes. Il y a beaucoup de monde, biens plus de visiteurs que de marchands, la plupart des gens ne venant à la foire que pour y rencontrer des connaissances, boire et manger quelques chose et écouter les boniments des camelots. La foule est donc assez dense à la mi-journée et s'éparpille avec la venue du soir.

Le fatal destin de Devonys.

Julias a déposé son chariot bâché à l'endroit réservé tout à l'ouest, puis, à la demande de Devonys, ils sont allés se mêler à la foule, voir les produits présentés, écouter la musique d'une petite troupe d'artistes et manger quelques pâtisseries. Malgré l'affluence et sa relative petite taille, la fée ne passe pas inaperçue, s'attirant plusieurs sifflements et remarques peu galantes, mais, dans son humeur joyeuse, elle n'y répond que par un sourire. C'est pendant cette promenade, que le marchand espère rencontrer l'homme qu'il vient voir, et de fait, leur couple se fait remarquer par Ezmir, un riche marchand qui vient pour la Foire des Gobelins. Celui-ci envoie Treungàirdan, le mercenaire godélien qui l'accompagne, demander une entrevue avec Julias. Ce dernier prétextant une affaire à mener, laisse Devonys seule dans son chariot, qui s'est mis en tête de préparer un repas pour son amoureux et qui, pour ce faire, se téléporte dans la Grande Forêt pour y quérir les ingrédients dont elle à besoin.

Julias va donc rencontrer Ezmir dans sa tente, une des plus grandes de la foire. C'est une véritable maison carrée, de toile épaisse et de bois, décorée de motifs orientaux, faisant cinq bon pas de côté, avec un avant-toit soutenu par deux piliers qui rajoute deux pas de plus devant l'entrée, divisée en deux pièces séparées par des draperies. La première de ces pièces sert d'antichambre et de logement à Treungàirdan, alors que celle du fond, plus grande, est la pièce réserve à Ezmir. Le sol est recouvert d'un tapis sombre et parsemé de nombreux poufs et coussins moelleux. En général, le marchand passe ses journées vautré dans ses soieries, à téter une pipe à eau.

Après les salutation d'usages, le marchand d'Arabie en vient directement au fait : il demande combien il doit verser à Julias pour acheter la fée. L'Ulf est content que son collègue soit intéressé par son affaire et demande cent couronne d'or en échange de Devonys. Pour ce prix là, il est même prêt à tuer de ses mains l'être fée, afin d'éviter ce sale boulot à son client. Un court échange de marchandage – incontournable – a lieu entre les deux hommes, mais au bout du compte la somme reste la même et les conditions de livraison sont fixées : Devonys sera remise lendemain à la mi-journée, près d'un bosquet au bord de la rivière Murmeil, à un couple de milles plus à l'est. Pour sceller le contrat, Ezmir propose une avance de vingt couronnes à Julias ; le rendez-vous pour la remise de la somme est fixé au petit matin près des enclos aux animaux.

Si les personnages n'interviennent pas :

Le lendemain matin, après une promenade aux aurores, Julias propose à Devonys d'aller faire un tour au bord de l'eau, dans un endroit romantique qu'il connaît. Toute heureuse, la fée accepte avec joie. Quelques heures plus tard, ils se retrouvent sur la rive de la Murmeil, à une centaine de pas d'un bosquet de frênes. A l'intérieur de ce petit bois sont camouflés Ezmir et Treungàirdan, attendant que le traître fasse son office. Tout en marchant vers les arbres et en discutant de l'avenir, Julias tire sa dague et poignarde la fée dans le dos...

Si les personnages agissent :

Les envoyés de Jocelyn atteignent Bauge-Blanche quelques temps après le couple formé de Julias et Devonys. En souvenir des ennuis qui leur sont arrivés durant le premier contact avec l'être fée, ils ne devraient pas avoir envie de la croiser de sitôt, se disant qu'ils ont de la chance d'être encore en vie. Après avoir repéré le chariot bâché de l'escroc parmi les autres attelages, ils peuvent surveiller à distance le marchand, sans trop risquer de représailles de la part de la fée, car il est facile de se cacher dans la foule de la foire. le premier événement notable est la visite d'un colosse blond fortement armé à la roulotte de Julias. Quelques instants plus tard, ce dernier qui quitte la fée en compagnie du mercenaire. Pas de problème particulier pour les suivre, car Treungàirdan dépasse d'une tête le reste de la population. Ils arrivent vers une grande tente parée de motifs colorés. L'Ulf rentre à l'intérieur pendant que le Godélien monte la garde devant l'entrée. Cette tente est située dans la deuxième rangée d'abris depuis l'allée centrale, en direction du sud. Il est donc assez facile d'emprunter une autre rangée parallèle pour arriver par derrière. A ce moment là, il suffit de tendre l'oreille pour entendre, à travers l'épaisse toile aux nombreux interstice, l'ignoble marchandage entre les deux esclavagistes. Ensuite, Julias repart tout sourire pour aller rejoindre sa compagne.

Maintenant qu'ils ont découvert les cruelles intentions de Julias, les personnages doivent intervenir avant que Devonys ne soit tuée, car la mort de la fée implique le maintient du mordet de sire Walrick et la mort de l'épouse de leur seigneur.

Première possibilité : les personnages tentent de convaincre Devonys de quitter Julias en essayant de reconquérir son cœur. Tâche peu évidente, mais avec les hafelins on ne sait jamais. Cette manœuvre nécessite l'éloignement du marchand, pendant que l'un des personnages se risque à rencontrer la belle en tête-à-tête. C'est une tentative qui a peu de chance d'aboutir si la fée reconnaît le prétendant, comme étant l'un de ceux qui les ont attaqués elle et Julias peu de

temps auparavant ; mais avec un grand art du dialogue, de la diplomatie et de nombreux compliments, cela peut s'avérer possible. Si, malheureusement, le marchand intervient avant la fin de l'entretien, Devonys se rangera de son côté car elle est quand même très éprise de Julias, et celui-ci renverra sans ménagement celui qui fait les yeux doux à sa compagne. Une deuxième option, sous les mêmes conditions d'absence du commerçant, est de convaincre la fée de la méchanceté de Julias, de ses intentions criminelles, avec pour preuve la remise de l'argent par le marchand arabe à l'aube. Cette technique requière encore plus de finesse, de diplomatie et de politesse que la précédente, car au moindre mot peu élogieux sur son chevalier servant, la hafeline congédie le malotru avec un mordet à la clé. Il faut donc être très prudent dans le choix des termes employés, et amener le sujet tout doucement. Même si Devonys ne croit pas les personnages, elle sera quand même sur ses gardes et ne se fera pas surprendre lors de la tentative d'assassinat.

Deuxième possibilité : la neutralisation de Julias. Comme celui-ci est intouchable lorsqu'il est avec l'être fée et comme au milieu de la fête, il lui suffit de crier pour que les gardes de foire et la population interviennent, car on aime pas les racketteurs dans la région, il faut que les personnages trouvent un moment propice pour l'attaquer. De plus, les nouveaux amis de Julias comprennent un redoutable mercenaire, prêt à intervenir sur simple demande de son employeur. Trouver une bonne occasion est difficile, mais ils peuvent quand même lui parler un moment dans la foule pendant l'une de ses sorties et tenter de lui faire peur, ou autre chose, pour le convaincre de cesser ses activités. Si Devonys se retrouve parmi les humains sans Julias, elle rentre immédiatement à Nildenny shee, car elle n'a plus rien qui la retient éloigné de chez elle.

Troisième possibilité : les personnages suivent le couple pendant leur balade romantique et interviennent au moment où Julias tente de poignarder Devonys. Cela demande beaucoup de discrétion et une excellente coordination, mais c'est une bonne technique. Dans ce cas, en fait, il suffit d'alerter la fée quand le marchand tire son poignard dans son dos, pour qu'elle fasse le reste. Prenant subitement conscience des événements, elle envoie Julias voler jusqu'au milieu de la rivière. Ensuite, alors qu'Ezmir et Treungàirdan sortent du bois pour la capturer, elle les cueille de pareille manière. Elle abreuve les trois compères de mordets avant de disparaître, se rendant *ex tempora* au shee. Une fois sortis de l'eau, les marchands tirent un bilan qui n'est pas très flatteur : le Godélien, rapetissé à la taille d'un garçonnet de six ans, a toute les peines du monde à porter son matériel ; Ezmir, lui, voit sa peau sombre devenir transparente, laissant apparaître tous ses organes internes, et ses cheveux pousser au point de mesurer rapidement plusieurs dizaines de pieds ; quant à Julias, ses yeux se mettent à loucher terriblement, ses oreilles d'âne n'entendent plus rien malgré leur taille disproportionnée et sa nouvelle langue, bifide comme celle d'un serpent, ne lui permet plus de parler qu'en sifflant.

Pour les envoyés du seigneur Jocelyn, il ne reste qu'à retourner à Nildenny shee à pied puisqu'eux ne disposent pas des pouvoirs de Devonys. Ce voyage peut se faire en une simple phrase ou occuper une pleine séance de jeu, suivant les motivations du meneur de jeu, mais de toute manière, une fois arrivés au fort des fées, les personnages devront une nouvelle fois batailler verbalement contre sire Walrick. Ce dernier refuse de tenir sa promesse, sous prétexte que Devonys ne s'intéresse plus à lui, mais à sir Galla. Il faut l'intervention du roi Fathin, dont la mémoire est rafraîchie par Liutprand, pour lui rappeler les termes exacts du contrat. Finalement ils recevront la confirmation que le mordet du chevalier est levé et la deuxième sandale de saint Martin. Il font le chemin du retour jusqu'à Château Foire en se pressant, car l'événement qui doit être heureux ne tardera plus guère, et il leur faut absolument ramener les sandales au baron, sous peine d'être tenu pour responsables de tous les maux de la baronne. Effectivement lorsqu'ils arrivent dans la cour de Château Foire, le travail a déjà commencé, comme le confirme les cris en provenance de la chambre de dame Brunehaut. La vue des saintes sandales et les prières de frère Tardémus auront raison des douleurs de la baronne, et, le lendemain matin, sire Jocelyn exhibera fièrement à tous ses gens une petite fille, déjà baptisée Martine.

Appendice un : Personnages secondaires

Introduction

Les personnages secondaires, incarnés en général par le meneur de jeu, seront toujours regroupés dans un appendice séparé du corps du texte pour permettre au meneur de jeu de Lyonesse de se constituer, petit à petit, une galerie de portraits qu'il réutilisera à l'envi pour ses propres histoires. Cette méthode a aussi l'avantage de faire presque complètement disparaître la technique du texte et de le laisser le plus descriptif possible.

Les aptitudes naturelles et communes qui ne sont pas signalées sont moyennes (valeur : d4) et les aptitudes personnelles manquant dans la description sont inconnues du personnage.

Sevrest

« Un homme aussi sec qu'un cep de vigne à la fin de l'été, aussi froid qu'un rocher du sommet du Mont Akka et aussi amusant qu'une ode funéraire. »

Fabri, secrétaire à Château Foire, sous les ordres directs du chambellan.

Sevrest est le chambellan de Jocelyn de Château Foire, il n'aime pas rire et considère qu'un travail sérieux ne peut être accompli que dans une ambiance concentrée, ce que d'aucuns qualifieraient volontiers de sinistre. Les locaux de la greffe sur lesquels il règne en maître abritent une poignée de scribes terrorisés par sa seule présence. Grand et maigre, il fait penser à un vautour et son visage émacié au poil clairsemé augmente encore la ressemblance. Les autres membres de la maisonnée du baron le craignent moins s'ils n'ont rien à faire avec lui. Malgré ces aspects désagréables, il faut lui reconnaître

des compétences remarquables, un jugement très sûr et une honnêteté à toute épreuve. Des qualités qui expliquent la confiance que Jocelyn lui renouvelle depuis qu'il a accédé au siège baronnal, il y a douze ans.

Sevrest

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 / expérience d8 ; métier (chambellan) d12 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
érudition d8 ; itinéraires d6.

Jocelyn de Château Foire

« Un bon maître, pour sûr, qui paye bonnement et régulièrement la solde promise. Et il la porte sur lui, son honnêteté, un visage bien fait et des yeux droits, voilà comment on le reconnaît. »

Brun, archer au service du baron

Jocelyn, le seigneur de Château Foire, est un homme respecté par ceux qui sont en-dessous de lui, mais moins par ses pairs, qui lui pardonnent assez difficilement sa conversion au Christianisme et encore plus mal d'avoir conclu un si bon mariage sur le continent. De ce fait, il s'est trouvé remisé dans sa petite seigneurie et fut découragé de se présenter à la cour d'Avallon. Il offre au regard un physique agréable, malgré ses quarante ans bien tassés et ses nombreuses chasses, un corps bien découplé, un visage avenant, à la barbe brune soigneusement entretenue et aux yeux bruns vifs et intelligents.

Jocelyn de Château Foire

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d8 ; charme d6 ; résistance d6 / équitation d6 ; expérience d6 ; métier (baron) d8.
Aptitudes personnelles :
combat à la hache d6 ; dressage chiens d4 ; érudition d6 ; religions d4 ; chasse d20

Frère Tardémus

« C'est un saint homme qui pense plus aux autres qu'à lui-même et qui a une intime compréhension du cœur de ses semblables. Un serviteur idéal pour notre Seigneur. »

Dame Brunehaut baronne de Château Foire

Tardémus n'est pas un mauvais bougre, il est convaincu de ce qu'il professe sur le religion chrétienne, certain de la valeur positive de son action pour ses ouailles, et concerné par le bien-être de la famille du baron. Il n'est, par contre, pas aussi angélique et désintéressé que le croit dame Brunehaut, il apprécie grandement les avantages qu'il a obtenus par sa position de chapelain du baron et n'hésiterait pas un instant à balancer du haut d'une tour un autre prêtre qui viendrait essayer de se mêler à la maisonnée.

De plus, il est devenu assez imbu de son savoir et n'est plus capable que d'une souplesse d'esprit très, très limitée, ce qui limite peu à peu sa vision des choses.

Large d'épaules, relativement grand, Tardémus n'a pas grand chose du rat de bibliothèque. Ses bras encore musclés suggèrent un métier manuel, il fut en effet charpentier, comme Joseph, le père du Christ. Son doux visage, ses yeux noisettes bordés de très nombreux cils augmentent encore son image de douceur et de magnanimité. Mais ce qui frappe le plus celui qui le rencontre pour la première fois, c'est sa voix extraordinaire de contre-alto qui, déjà musicale quand il parle, s'avère proprement remarquable lorsqu'il chante. Une voix de sirène disent ses ennemis, une voix, en tout cas, qu'il est difficile de contredire ou d'oublier.

Frère Tardémus

Aptitudes naturelles et communes :
charme d10 ; résistance d6 / expérience d6 ; métier (moine) d8.
Aptitudes personnelles :
artisanat charpentier d8 ; calligraphie d4 ; érudition d6 ; religions d8 ; tradition orale d6.

Imbolt

« Il aime plus les chiens que les hommes, je le crains. Et je suis sure qu'il les comprend bien mieux. »

Perle, fille du maître des chiens.

Imbolt est un homme solitaire au caractère sévère et exigeant, ce qui est une obligation pour obtenir quelque chose des gros mâtins qui servent de chiens de chasse dans cette partie du Dahaut. Il n'est pas très doué socialement, parce qu'il se comporte avec les gens qui ne lui inspirent pas immédiatement de la sympathie comme avec des chiens. Large, de corps comme de visage, son apparence frappe surtout par les terribles cicatrices qui déchirent la partie droite de son visage, de la pommette au menton, souvenir de la première erreur d'un apprenti qui aimait les chiens... Bourru mais pas méchant, Imbolt aime bien le vin et il est rare qu'un interlocuteur qui lui offre une bonne lampée de bon vin ne puisse pas l'arracher quelques minutes aux soins de ses animaux.

Imbolt

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; charme d4-1 ; force d6 ; résistance d6 / métier (maître chien) d12.
Aptitudes personnelles :
chasse d8 ; combat au bâton d6 ; culture d8 ; jeu d6 ; orientation d6 ;

Jak Grand

« Et il a encore eu un fils ! Vous vous rendez compte de la chance ! Il y en a vraiment qui sont nés sous une bonne étoile ! Quand je pense que son père ne lui a légué que vingt moutons et un champ de trois arpents... »

Gilem, voisin du maire et métayer de l'une de ses terres.

Notable de village typique, Jak est un riche paysan qui semble réussir tout ce qu'il entreprend : ses bêtes sont

grasses et ne rencontrent aucun problème pour se multiplier, presque comme par magie, ses champs donnent, année après année, une récolte de tout premier ordre et sa famille participe également à cette opulence, puisque sa femme, Rufine, lui a déjà donné trois fils et une fille et qu'un cinquième enfant est en route.

Jak profite d'une autre chance : une apparence pleine de prestance, qui lui donne une autorité peu contestée à Montjeu. Grand, brun, large d'épaules et de vues, son regard est franc et direct, ses beaux yeux, gris et sa langue, presque dépourvue de traits dialectiques campagnards. Il a acheté l'office de maire avec la bénédiction de la communauté à la mort de son prédécesseur, il y a deux ans, et s'est comporté depuis de façon très correcte, ce qui n'a fait que renforcer les appuis dont il bénéficie.

Jak Grand

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; sens d6 / métier (paysan) d10 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4 ; élevage d8.

Kesdil

« Je vous assure que c'était un troll, pas très grand, d'accord, mais bigrement costaud à ce qu'il semblait. Ah, si seulement je n'aimais pas tant les prunes ! »

Velni Descours, employé du seigneur de Vervold et chargé d'une missive urgente pour le preneur de pillards de Longs Danns.

Kesdil est aussi laid que l'on s'y attend quand il est question des hafelins de son espèce : le poil gras à l'excès, le nez sauvagement tordu vers la droite, la bouche déformée vers la gauche, affublé d'un énorme furoncle à la commissure des lèvres, qui fait toute sa fierté, il ne prête guère le flanc au rire, malgré une taille plutôt réduite d'un peu plus de quatre pieds. Il est couvert de vêtements trop grands pour lui et maladroitement cousus, laissant l'impression qu'il s'est habillé d'un énorme sac. Contrairement à ses congénères, il ne souligne pas particulièrement ses parties génitales, qui sont trop modestes pour les standards trolls. Il a donc l'air plutôt ridicule, si ce n'était un massue cloutée d'apparence peu engageante dont il semble avoir l'intention de se servir s'il n'obtient pas son payement.

Malgré cette apparence qui le sert bien dans son activité quotidienne, il n'est pas plus courageux que résistant à la douleur et préférera prendre ses jambes à son cou, plutôt que de risquer une blessure douloureuse.

Kesdil

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; discrétion d8 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d10.
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d12.
Arme :
masse (force d12)
Niveau de magie : 2

Rubes

« Ah, lui ! c'est un type bizarre, à moitié avec vous et à moitié dans son monde. Pas facile d'avoir une conversation dans ces conditions, à moins que les conceptions philosophiques sur la portée de la pensée humaine ne vous passionnent. »

Frère Timothée, de la cathédrale d'Avallon.

Rubes est un homme solitaire, taciturne, dont le mauvais caractère a plus fait pour expliquer sa solitude que ses théories incompréhensibles sur le sens de l'esprit humain. Né en Pomperol il y a trente-trois ans, il s'est exilé une première fois auprès des beaux esprits qui côtoient la cour du Dahaut, avant de se fâcher avec tout le monde et de disparaître un beau matin, sans laisser d'adresse. Il est court sur pattes, assez massif et se présente comme un pauvre ermite débraillé et maladif : joues creusées par les privations, yeux mangés par la conjonctivite et vieux vêtements de campagne. Son discours n'est guère plus agréable que son aspect et l'amadouer est une chose malaisée. L'aspect le plus extraordinaire de sa personnalité est l'amitié qu'il a forgée avec un corbeau de belle taille qu'il a nommé César, en souvenir d'un condisciple de jeunesse, en Pomperol. L'oiseau noir est effectivement d'une intelligence peu courante et l'on peut affirmer qu'il comprend certains ordres simples et qu'il perçoit avec finesse les sentiments, ou du moins l'état d'esprit, non seulement de son ami, mais aussi des autres humains de passage. Son lieu d'exil actuel n'est autre que les ruine de l'abbaye de saint Martin, au cœur de la forêt de Tantrevalles, un endroit calme, où il ne risque pas, en règle générale, d'être dérangé par les humains.

Rubes

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; résistance d6 / cuisine d6 ; expérience d4-1 ; métier (philosophe) d8 ; savoir-vivre d4-1 ; soins d8.
Aptitudes personnelles :
artisanat menuisier d4-1 ; peinture d8 ; filouterie d6 ; pêche d4.

Roalf

« C'est un petit bon à rien qui ferait bien mieux d'apprendre ce qu'il doit plutôt que de courir dans les prés si près de Tantrevalles, si vous voulez mon avis. »

Frère Siméon, écolâtre du village de Longs Danns

Roalf est un garçonnet de neuf ans semblable à beaucoup d'enfants de son âge. La Forêt et les jeux de cache-cache l'intéressent plus que les cours de lecture de Frère Siméon. Plus tard, il sera aventurier et il ira explorer des souterrains emplis de monstres et de trésors, pour sa plus grande gloire, accumulant une richesse qu'il partagera avec tous ceux qu'il aime. Alors, à quoi bon l'école ? Il mesure un peu plus de trois pieds, arbore des vêtements de bonne qualité, en lin et en laine, et porte sur son visage une bonne part de l'innocence du monde, avec ses yeux bleus, ses cheveux châtains et les quelques taches de rousseur qui n'ont pas terminé de s'estomper.

Roalf

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; discrétion d6 ; force d4-1 ; mouvement d4-1 ; résistance d4-1 / expérience d4-1.

Nati

« La jeune Nati ? Elle en fera tourner des cœurs, ça vous pouvez en être sûr, mignonne comme elle est. »

Hasted, paysan qui habite à dix pas de la famille de Nati.

Nati a presque seize ans. Blonde comme les blés, un visage dessinant un ovale parfait, des yeux de biche et une bouche parfaitement dessinée, il serait étonnant qu'elle ne devienne pas une femme de grande beauté.

La seule difficulté qui pourrait réfréner les ardeurs de ses soupirants vient de son caractère d'autant plus détestable qu'il se cache sous d'angéliques sourires. Elle est cachottière, rancunière et constamment insatisfaite. Par contre, elle adore son petit frère Roalf et accepte très souvent de participer aux jeux qu'il propose, des parties de cache-cache par exemple. Il est vrai que cela présente un double intérêt : non seulement Roalf est content mais en plus les gens du village, ses parents en premier lieu, enragent de la voir courir dans les champs plutôt que d'aider au travail et de tenir sa place de future femme.

Nati

Aptitudes naturelles et communes :
charme d8 / équitation d6 ; expérience d4-1.
Aptitudes personnelles :
comédie d4.

Gorg

« Ah, Gorg, ... ça c'est un troll qui en a là où ça compte... »

Kesdil, le troll, rêveur.

Gorg est un troll de taille moyenne, aussi large et maladroitement proportionné que la plupart de ses congénères. Ses nippes sont jetées sur ses membres noueux selon un ordre indiscernable sauf à l'endroit de son entrejambe. Le vêtement bleu qu'il apprécie le plus y est resserré pour y mieux révéler des attributs virils énormes. Son visage est une sorte d'énorme poire flétrie, ornée de trois splendides furoncles et d'un œil à trois quart fermé par une maladie de paupière, qui en fait une masse rougeâtre et légèrement sanguinolente. Gorg n'est guère plus courageux que la plupart des trolls, mais il est profondément obsédé par un désir aussi permanent que lancinant. Dans la situation où le découvrent les personnages, il pourrait même se laisser aller à distiller quelques coups de massues pour assouvir son désir, mais, s'ils se montrent vraiment décidés et apparemment compétents, il leur rendra Nati.

Gorg

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; discrétion d6 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d12.
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d12.
Arme :
masse (force d10).
Niveau de magie : 3

Deilia

« Une forte femme ! Fallait bien quelqu'un comme Pantlen pour la dompter ! »

Frangolin, un pâtre qui travaille parfois pour le couple.

Femme de tête, bien née, puisque fille aînée du précédent maire de Longs Danns, mort sans avoir eu de fils, elle est l'héritière des terres et des têtes de bétail familiales. Elle a fait avec Pantlen un mariage d'amour où tout se passe bien, puisque les enfants naissent nombreux (six déjà en dix ans de mariage) et en bonne santé. Sa fille, précédemment décrite, lui ressemble beaucoup: une blondeur remarquable et un visage d'une rare douceur lui donnent cinq ans de moins que ses trentre trois automnes. Sévère en affaire, les gens ne parviennent pas à l'imaginer tendre et maternelle, ce qu'elle est pourtant. Pantlen se félicite souvent de la perle dont il a hérité.

Deilia

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; résistance d6 ; cuisine d8 ; métier (paysanne) d10.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4-1 ; élevage d8 ; érudition d4.

Pantlen

« Moi, je te dis que Pantlen n'a pas le droit d'ensemencer ce champ. Depuis des générations c'est une pâture libre pour les bêtes. Il n'a pas le droit et je vais en parler au maire de ce pas. »

Laset, éleveur de mouton à son fils Jard.

Pantlen est un homme rude et dénué de la moindre souplesse en affaire. Ses dernières initiatives ont fait jaser et se disputer le village durant tout l'été. Il a en effet décidé que certaines terres, qui appartiennent à sa famille – l'une des plus riches en biens fonciers de tout Longs Danns – qui les laissait en friche depuis des générations comme pâturage pour les moutons, devaient redevenir des terres cultivées. Il a donc ensemencé près de huit arpents et s'est attiré l'ire de nombreux éleveurs qui doivent s'éloigner davantage du village et donc prendre un peu plus de risques face aux maraudeurs et aux bêtes sauvages pour trouver d'autres prés. Une affaire que beaucoup considèrent encore comme loin d'être réglée.

Physiquement, Pantlen respire la force virile, il est poilu, grand, large et barbu. Ses cheveux et sa barbe noirs contrastent avec la blondeur de son épouse, avec laquelle il forme un des couples les plus unis du village. Il est très fier de ses enfants et les adore. Bien que cultivateur, il est aussi capable de teindre les vêtements que sa femme fabrique ou fait fabriquer dans le village, et la foire qui vient de se terminer lui laisse une coquette somme en récompense de son travail.

Pantlen

Aptitudes naturelles et communes :
force d8 ; mouvement d6 ; résistance d8 / métier (paysan) d10.
Aptitudes personnelles :
artisanat teinturerie d8 ; érudition d4 ; tradition orale d4.

Julias

« Je ne connais pas d'opportuniste pire que Julias de l'Estran, il vendrait sa propre mère s'il pouvait en obtenir un bon prix. Ne faites pas affaire avec lui, c'est mon conseil. »

Poig, marchand de vin sur le marché hebdomadaire de Gargano, à un collègue.

Julias n'est pas un homme agréable, qui cache son mauvais caractère sous des attitudes enjôleuses et derrière une langue de miel, mais ne parvient plus à tromper ceux avec qui il a déjà fait affaire. Né en Ulfland du Nord, il a quitté le pays à l'arrivée des Skas pour aller commercer partout où il sent une possibilité de profit. Ce n'est pas les scrupules qui l'étouffent et il n'y a plus guère de places de marché sur Hybras où il ne soit dangereusement connu. Il pense d'ailleurs déplacer ses affaires vers le continent, où nombreux seront les gogos qui ne se méfieront pas assez de lui.

Marchand de toutes denrées, trafiquant de tous poisons et de toutes drogues, receleur, esclavagiste à ses heures, il n'y a pas de commerce assez sale pour le dégoûter. Malheureusement pour lui, ses créances sont actuellement relativement faibles et ne l'autorisent pas à aller s'installer dignement dans la Hanse ou en Italie. C'était donc la tête passablement embrumée par ses propres problèmes que le marchand se déplaçait, à l'orée de Tantrevalles à la fin d'un mois de deireadh, qui n'avait pas tenu les promesses annoncées par les foires du Dahaut. La chance le rencontra alors, sous la forme d'une gracieuse fée, qui, sait-on pourquoi, le trouva à son goût et décida de le suivre. Le boulier mental de Julias trouva rapidement le moyen de profiter de cette aubaine exceptionnelle. Il décida de se rendre à la Foire des Gobelins, ou plutôt d'intercepter, avant son début, un homme qu'il connaît pour sa réputation d'intermédiaire au profit de plusieurs magiciens. Cet être, tout aussi dénué de scrupules que lui-même, dénommé Ezmir, est originaire des sables de la lointaine Arabie et Julias pense bien pouvoir lui vendre la fée, morte ou vive, pour une confortable somme.

On se demande bien ce que l'innocente fée trouva à cet homme entre deux âges au visage anguleux, au nez trop long et trop fin. Peut-être rencontra-t-elle dans son regard d'un gris pur le reflet de ses préoccupations ? Ou peut-être se laissa-t-elle attirer dans la toile de Julias par ses vêtements soignés, vestiges de ses meilleures années ?

Julias

Aptitudes naturelles et communes :
charme d10 ; sens d6 / expérience d8 ; métier (marchand en simples et poisons) d20 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4 ; combat... d4 ; comédie d8 ; itinéraires d6 tir au poignard d4.

Ezmir

« Cet humain à la peau foncée est le marchand le plus féroce que j'ai jamais rencontré. Il négocie tout, même le temps de la discussion. Il faut dire qu'ils n'en ont pas beaucoup, les pauvres... »

Wendose, wefkin négociant en ronds de fumée à la Foire des Gobelins.

Ezmir ibn Aslidh est originaire de la lointaine Arabie. Enfant d'une riche famille, il est devenu marchand comme son père. Ses affaires prospérant, grâce à son sens du commerce redoutable et à une moralité à la limite de légalité, il s'est fait remarqué par Afidh al-Taymah, un thaumaturge du Moyen-Orient. Intéressé par les manières de faire du négociant, le mage lui proposa de lui servir d'intermédiaire sur les Isles Anciennes, à des milliers de milles de là. Il était très important pour lui d'avoir un homme de confiance sur place pour pouvoir accéder aux trésors du peuple fée, si intéressant pour sa profession. Ezmir s'est donc embarqué pour Hybras, où il vit depuis quatre ans. Son travail consiste à dénicher et à obtenir, à n'importe quel prix puisqu'il dispose de moyens phénoménaux, des objets féeriques, des grimoires et tout matériel en relation avec la magie, pour les faire parvenir à son employeur.

Ezmir, n'est pas très grand et plutôt corpulent, car son unique activité hormis le marchandage est de se prélasser dans ses coussins de soie. Il est habillé à la mode de chez lui, avec une chemise jaune sous un gilet bleu miroitant, des chausses bouffantes du même tissus et des chaussures sans talons dont la pointe s'enroule sur elle-même. Il habite ordinairement Avallon, mais avant chaque Foire des Gobelins, qui représentent son terrain de chasse de prédilection, il passe quelques jours sur d'autres marchés pour y observer les gens et peut-être tomber sur l'occasion rare. Son échoppe ambulante est celle d'un marchand de parfums et d'eaux aromatisées.

Lorsqu'il repère Devonys, une fée hors de Tantrevalles, qui plus est en compagnie d'une lointaine connaissance, il n'hésite pas un instant, sûr que cet être fée fera le bonheur de son mystérieux mécène.

Ezmir

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; résistance d6 ; expérience d8 / métier (marchand en materia magica) d12 ; soins d6
Aptitudes personnelles :
calligraphie d6 ; calligraphie arabe d12 ; filouterie d8 ; langages arabe d12

Treungàirdan

« Treungàirdan est le combattant le plus têtu que j'aie sous mes ordres... mais c'est également le plus obéissant. »

Feartfalach, meneur d'hommes godélien dans la province du Wysrod.

Plus de six pieds de haut, large comme une barrique, solide comme un chêne, une longue chevelure blonde retenue en une épaisse tresse, une barbe qui dissimule une bouche tordue, ainsi se présente Treungàirdan. C'est un Godélien, il en a toutes les caractéristiques et il en est fier. Il parle fort, boit beaucoup et se vante de ses exploits. Il était parmi les premiers Godéliens à s'être introduit en Wysrod, puis s'est aventuré plus au sud, comme mercenaire. Il a plus de quarante ans, mais n'est absolument pas émoussé et à même acquis une sacrée expérience. Cela fait deux ans qu'il est au service d'Ezmir, qui n'a jamais eu à se plaindre de lui. Il est grassement payé pour son travail, alors il ne pose pas de question et ne rechigne pas à aider son employeur, lorsqu'il s'agit d'obtenir quelque chose dont le propriétaire ne veut pas se débarrasser. Il porte une cuirasse composée d'une veste renforcée et d'un solide pantalon mais ne s'embarrasse jamais de casque. La lourde hache suspendue à son ceinturon a déjà dissuadé bien des clients de lui faire des reproches sur le service d'Ezmir, et il est également adroit au poignard lancé

Treungairdan

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; force d8 ; mouvement d6 ; résistance d10 / équitation d6 ; expérience d8 ; métier (soldat) d12 ; soins d6
Aptitudes personnelles :
orientation d4; religions d4-1 ; tir au poignard d8
Armure :
cuir (résistance d4)

Les gardes de foire

« T'as vu cette statuette de cheval ? On dirait qu'elle va hennir…
- Oui, oui… repasse-moi la bouteille. »

Dialogue entre Frene et Tarpel, deux gardes de foire.

Les gardes de foire de Bauge-Blanche ne sont que douze. Ce sont des villageois, plutôt costauds, qui se proposent pour former le service d'ordre durant les quelques jours de la foire. On leur fourni un bon gourdin, une veste de cuir épais et un surcot de couleur rouge à passer par-dessus leur habits pour qu'on les reconnaisse. Etre garde n'est pas vraiment un honneur, mais permet de jouir de quelques avantages, comme celui d'être moins bousculé et de se faire régulièrement offrir à boire.

Les gardes de la bourgade n'ont pas énormément de travail, s'occupant principalement des disputes sur la monnaie rendue, et ont surtout tendance à profiter de la fête, mais ils sont toujours capables d'intervenir et, le cas échéant – flagrant délit de vol, bagarre d'ivrognes –, ils se font aider par la populace, qui n'aime pas voir troubler l'ambiance festive.

Les gardes de foire

Aptitudes naturelles et communes :
force d6
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d6
Armure : d4
cuir (résistance d4)

Appendice deux : Une société féérique, Nildenny shee

Introduction

Les hafelins sont des êtres inconstants, dont l'imagination débordante peut donner naissance à toutes les manières concevables de vivre en commun. Bizarrement, ils se sont concentrés sur des types de société proches de celles qu'ont adoptées les humains qui les entourent. En fait, ils ont retenu le système monarchique comme étant le plus apte à répondre à leurs besoins d'organisation et l'ont développé à la façon fée, pour des communautés parfois extrêmement réduites. Certains penseurs voient dans le choix monarchique le poids de la substance terrestre sur les capacités d'imagination des Arcadiens, alors que d'autres soutiennent mordicus que ce type d'organisation était déjà celui qu'ils connaissaient sur le Monde imaginaire. Mais, foin de controverse, voici la société du shee de Nildenny, situé dans la portion la plus septentrionale de la grande Forêt.

Le fort est dirigé par le roi Fathin, encore célibataire et excitant de ce fait la convoitise des fées du fort et d'ailleurs… Sa cour comprend quatorze hafelins auxquels il convient d'ajouter ceux qui passent une portion importante de leur temps à proximité, une petite dizaine de sujets supplémentaires.

Le fort

Vue l'origine fondamentalement magique de l'endroit, un plan précis du fort n'aurait aucun sens. De nombreuses illustrations accompagnent néanmoins le texte pour tenter de rendre bien vivante l'ambiance qui baigne les lieux.

Nildenny shee est situé dans la portion nord-ouest de la forêt de Tantrevalles, dans l'Extrême-Dahaut, au nord de la route qui relie le village de Wookin et le Bel Avrillion. Les fées ont apprécié la magnifique et large clairière – plus de cent cinquante pas de diamètre – à l'herbe bien verte, sur laquelle les trèfles à quatre feuilles poussent avec un bel enthousiasme.

Le fort lui-même est bien entendu invisible aux yeux des mortels, mais la capacité de le discerner est donnée à ceux qui sont les bienvenus. Le fort se présente comme une citadelle de glace brillant d'un reflet doré, comme s'il était recouvert d'une fine pellicule translucide de feuilles d'or. Plus qu'à un château de contes de fée, il ressemble à une chaîne de montagne sur laquelle ont poussé, comme des excroissances de roches cristallines, les demeures des différents êtres fées qui y ont élu domicile. L'impression de distance que perçoit l'œil humain donne le vertige de part une géométrie imprécise et étrangère aux capacités d'appréhension de la réalité de ceux qui n'ont pas de sang fée dans leurs veines. Le spectateur a à la fois l'impression d'être très éloigné de la chaîne montagneuse qu'il recouvre d'un seul regard, et de se trouver au pied, voire à la fenêtre de chacune des demeures qui y sont construites, au fur et à mesure que ses yeux s'y promènent. Seuls les esprits les plus bizarres résistent à l'étourdissement provoqué par un spectacle aussi incroyable.

Chaque membre de la cour de Fathin a conçu et créé sa propre habitation selon ses goûts architecturaux et ses désirs décoratifs. Le roi lui-même s'est réservé la demeure basse et cossue qui s'accroche aux flancs les plus élevés du pic central. La fée Silomelle a, pour sa part, établi son refuge sur les pentes d'un double pic très acéré et l'a sculpté dans une pierre aveuglante qui brise quelque peu l'harmonie d'ensemble du fort. Les chevaliers fées de Nildenny, Walrick et Galla ont choisi pour s'y installer deux forteresses à l'aspect massif, mais surmontées de tours improbablement minces, placées des deux côtés d'un col qui court entre le mont royal, où réside Fathin, et le mont aux lutins. Gardo, Lis, Rion et Surkel, les quatre lutins du fort, se sont installés dans des demeures en forme de conifères étincelants de pierreries d'un goût certes chatoyant, mais que les autres membres de la communauté s'accordent à qualifier de douteux.

Citons encore, dans un souci d'exhaustivité, la tour torsadée de la fée Devonys, la grotte bien confortable d'un gobelin, du nom de Kasp, exilé d'un repaire proche, et l'incroyable structure bour-

souflée et polycéphale du fée qui se fait appeler duc Tifon.

Les pentes de cette chaîne de sommets sont couvertes de petits sentiers, où un éclairage de guirlande accompagne le visiteur, et sont toutes reliées par des moyens aussi variés que magiques à une gigantesque salle où se tiennent, chaque soir, des réceptions magnifiques et où se côtoient musique, danse, joie et beauté. La salle de bal de Nildenny est une vaste place entourée de platanes, chauffée par un soleil de nulle part à la douceur enchanteresse et entourée de plans d'eaux, où les plus beaux nénuphars flottent et s'entrecroisent dans leurs propres rondeaux. La musique y pleut d'un ciel bleu liquide et chaque goutte qui tombe éclate d'une phrase musicale ou d'une symphonie. C'est en ce lieu que le roi Fathin tient sa cour quand il le désire et que sont débattus les sujets graves qui préoccupent les fées.

La cour du roi

Le roi célibataire est épaulé dans ses décisions par un fée érudit et beau parleur qui préfère répondre au nom de Liutprand qu'à tous les noms d'oiseaux que lui décernent ceux qui aimeraient avoir une part plus importante de l'oreille du roi. Sa garnison comprend deux chevaliers, Walrick et Galla, compétents et courageux, mais pas vraiment capables de former une équipe... Selon certaines rumeurs, ils seraient tous deux en compétition pour les beaux yeux de la magnifique Devonys. Se drapant dans sa dignité constamment blessée, le duc Tifon a fédéré autour de lui la désagréable Silomelle, une fée cruelle et jalouse, le pauvre Fradellio, qui est peut être l'Arcadien le plus lourd des Isles Anciennes, et la dryade Unilia à laquelle il a promis de récupérer son précieux bandeau, volé par un humain il y a plusieurs mois, un jeune villageois que sa jambe supplémentaire, née du mordet de sa victime, n'a pas aidé à courir quand Fabril le troll l'a rattrapé. Ce dernier a bien précieusement conservé le bandeau et s'est lancé à la recherche de la créature qui lui est promise pour assouvir ses pulsions, abandonnant aux maraudeurs son bosquet de fraises des bois. A l'heure qu'il est, il cherche encore.

Dans les strates inférieures de la société féérique, il convient de citer les noms des acolytes de Silomelle qui s'amusent, avec moins de cruauté mais autant de plaisir qu'elle, avec les humains de passage, les lutins Gardo, Lis et Rion. Le quatrième lutin du fort n'aime faire ni peur ni mal, il préfère s'amuser à des jeux simples pour lesquels il n'a besoin de personne et, surtout, il aime se promener dans la Forêt ; il s'agit de Surkel le lutin lugeur qui est allé voler à Rubes, l'ermite, une sandale dont la forme suggérait de façon trop évidente un rôle de luge. Après s'être amusé avec elle, glissant avec un bonheur sans borne sur les rayons de lune et sur les pentes dorées du fort, il s'en est lassé et l'a abandonnée, accrochée à l'une des branches de son conifère-maison.

Pour finir, il convient de citer le dernier arrivant, qui se fait bien discret dans sa modeste demeure de peur d'encourir les moqueries impitoyables de Silomelle, le gobelin Kasp. Il a fuit le repaire de la Branche d'Orme Cassée à la suite d'un malentendu inexplicable concernant la possession d'un certaine lance du soleil, un puissant objet magique que son grand-père avait ramené d'un Autre Monde, si l'on en croit sa version des faits. Il est très reconnaissant envers le roi Fathin et surtout envers Liutprand le conseiller, qui l'ont accueilli au shee. Malheureusement, trop peu méfiant, il n'a pas compris que ce dernier louchait des deux yeux sur sa précieuse possession.

Pour le reste, on trouve encore quelques hafelins passant une petite partie de leur temps à la cour de Fathin. En voici une liste qui n'est pas loin d'être exhaustive. Les trois sœurs de l'ondine Unilia ; Astraganal, le devin fée le plus réputé du nord de la Forêt ; Gliath le falloy aux yeux gris, qui fut un temps au service du magicien Komparath ; Kisp et Kosp, les fils de Kasp, qui viennent voir en secret leur père ; et le merryhew Asbir, qui apporte avec lui les salutations du roi de toutes les fées, Rodhion de Shadow Thawn.(glace fondue ?)

Il paraît même, mais les Arcadiens eux-mêmes seraient surpris de l'apprendre, que deux skaks se seraient établis dans des galeries creusées à la naissance des pentes du fort. Ils se nomment Ystrio et Piomna et se sentent, une fois de plus, la quantité négligeable de cette belle société. Pourtant ils ont aménagé avec soin leur petit bout de souterrain, choisissant avec le plus grand soin les beaux atours qu'ils revêtent les soirs de fête.

Voilà l'image de la société de Nidenny shee au moment où elle est troublée par l'enlèvement de Devonys par le marchand Julias, peu avant que n'arrivent les envoyés du baron de Château Foire. Mais les êtres fées sont bien connus pour leur extrême versatilité, et il n'est pas exclu que l'apparent équilibre se trouve rapidement brisé, d'une manière ou d'une autre, après le retour de la fée amoureuse.

Quelques membres importants de Nildenny shee

Silomelle

« C'est une pimbêche, une mégère dont le jeu est de pourrir l'existence des autres. A part un groupe de jeunes abrutis, trop bêtes pour voir qu'elle ne s'est liée à eux que pour mieux s'en moquer auprès des autres membres du shee, personne ne peut la sentir. »

Sire Galla, chevalier fée du fort de Nildenny.

Silomelle est une fée au caractère abominable et cruel. Elle est peu appréciée au shee, et cela n'a fait qu'accentuer très largement sa propension à ennuyer le monde, à commencer par les fées de Nildenny. Elle a su s'entourer de trois lutins (Gardo, Lis et Rion) et d'un fée sans beaucoup d'imagination (Fradellio) et forme avec eux une joyeuse bande d'enquiquineurs. Si les autres sont seulement très bêtes, Silomelle, quant à elle, se trouve être vraiment méchante et les plaisanteries qu'elle inflige à nos malheureux personnages visent plus à les pousser à réagir qu'à l'amuser. En effet, elle n'ose pas contrevenir aux ordres du roi de Nildenny et aux traditions des fées et se rend bien compte qu'il est nécessaire de provoquer une agression des humains avant de pouvoir prendre la peine de les châtier et de se jouer d'eux de la façon cruelle qui lui sied.

Silomelle est aussi jolie et menue que peu vêtue. Elle offre au regard un visage d'enfant aux cheveux roux, aux yeux verts allongés et au menton pointu ainsi qu'un corps de jeune fille aux petits seins roses, bien faits et aux formes fines et harmonieuses. Sa nature est clairement annoncée par deux petites antennes translucides qui poussent sur son front. Elle porte pour tout vêtement un simple voile de tulle accroché dans les nœuds complexes de sa chevelure, qui vient s'enrouler autour de sa cuisse droite.

Simonelle

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d12 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; filouterie d10.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 20

Sire Galla

« Lui ! vous voulez vraiment rencontrer le chevalier fée le plus fat, le plus orgueilleux, le plus... insupportable de toute la Forêt ?! Je vous aurai prévenus. »

Simonelle, répondant à un groupe de lutins venant se plaindre d'un troll venu écraser leurs cabanes de jeu.

Sire Galla est un fée de belle présentation et d'esprit droit. Il se considère comme un chevalier dans le plein sens que donnent les humains les plus idéalistes à ce terme : preux, défenseur des faibles, noble et sérieux, une qualité rare chez les hafelins. Il n'arrive pas vraiment toujours à la hauteur de ses hautes ambitions et se surprend parfois à quitter son air de calme assurance et de noble maintien. Dans le shee de Nildenny où il vit, il n'est pas apprécié de tous. Bien des hafelins ne le supportent plus et nombreux sont ceux qui voudraient bien l'envoyer combattre un ogre pour s'en débarrasser une bonne fois pour toute. Malheureusement pour eux, sire Galla a les faveurs du roi Fathin et rares sont les Arcadiens qui oseraient encourir sa colère. Pour le moment, la situation est donc au statu quo et sire Galla poursuit sa mission purificatrice.

Sire Galla

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d8 ; mouvement d6 ; résistance d8 ; sens d12 / métier (chevalier fée) d12 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
combat à l'épée d20 ; érudition d10.
Arme :
épée (force d10)
Armure :
armure fée (résistance d12)
Niveau de magie : 15

Son apparence laisse transparaître la noblesse de ses intentions : son port de tête est aristocratique, ses yeux noirs regardent bien en face ceux à qui il s'adresse, ses larges épaules soutiennent une armure de plaques de métal fée, d'une résistance inconcevable. L'aspect le plus exotique de son équipement est un casque richement décoré, représentant une conque marine dont l'ouverture laisse libre son visage. Au sommet du casque, trois naïades nues et dansantes sont représentées, avec un souci du détail qui donne des inquiétudes sur la santé mentale de l'artiste qui les a réalisées. Sire Galla raconte que le sculpteur est un humain qui a vu un jour des ondines nager dans un étang de la Forêt et qui est mort de faim en réalisant son chef d'œuvre, ne trouvant pas le repos dans un monde redevenu banal après la vision de paradis qui lui avait été donnée.

Il n'est pas connu pour monter régulièrement les créatures que ses collègues fées affectionnent tant. En ce qui le concerne, il profite de ses talents magiques pour conjurer une monture terrible mais noble, en général un destrier chevalin, à l'image de celui des chevaliers humains.

Sire Walrick

« Sire, ne faudrait-il pas tester une fois encore les capacités de Walrick, il me semble qu'il s'amollit à bailler des jours entiers après Devonys. »

Le duc Tifon en grande conversation avec le roi Fathin.

Sire Walrick n'a pas une personnalité facile ou agréable, mais il est brave, capable et désireux d'être utile à la communauté, des qualités qui constituent, aux yeux de certains, ses pires défauts. A combien de missions/guet-apens n'a-t-il pas déjà échappé ? Combien de pièges sournois n'a-t-il pas déjoués ? Il n'est guère dans les bonnes grâces royales, ce qui est d'autant plus injuste que l'autre chevalier du shee, sire Galla, est apprécié du roi pour ses phrases enflammées et qu'il n'est pas soumis aux mêmes risques que lui.

Sire Walrick

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d8 ; sens d12 / métier (chevalier fée) d20.
Aptitudes personnelles :
combat à la lance d20 ; itinéraires d6.
Arme :
lance (force d10)
Armure :
armure fée (résistance d12)
Niveau de magie : 12

Tout ceci, ajouté à la rivalité qui les sépare pour la conquête du cœur de la blonde fée Devonys, explique aisément la tension qui règne sur le col des deux chevaliers, comme les autres hafelins nomment l'endroit du shee où Walrick et Galla se sont établis.

Walrick est ombrageux de caractère, susceptible à l'excès et prompt à la colère. Il a trop fréquenté les êtres lourds durant les quêtes qui lui ont été imposées par le roi Fathin et il ne les aime pas. Il a envers eux le mordet facile, un peu trop facile peut-être, et les envoyés du baron de Château Foire feraient mieux de se tenir à carreau s'ils ne veulent pas s'attirer ses foudres.

Le chevalier est engoncé dans une armure d'aspect antique, lourde et encombrante, faite de métal cuivré, laissant seuls visibles ses yeux noirs et une très longue tresse de cheveux noirs comme la nuit. Son casque est un exemple frappant des extraordinaires capacités des hafelins à la

forge : un ensemble tourmenté de structures emboîtées les unes dans les autres, sensées représenter les exploits d'un héros du passé, le chevalier Oiger, et ne donnant finalement qu'une impression de fouillis mal ordonnancé.

Walrick combat sur le dos d'un animal magique, terrible d'aspect, un destrier au puissant poitrail, aux membres courts, dotés de serres, à la tête de mouton noir, creusée d'yeux verts flamboyants. Il l'a nommé Eclair Noir et ils forment une paire particulièrement dangereuse.

Fathin, le roi

« Fathin ? Pas évident de s'entendre avec lui, pas très stable. Je crois que ce vieux célibataire aurait bien besoin qu'une fée vienne lui mettre un peu de plomb dans la cervelle. »

Fragole, reine fée de Fier Foiry

Fathin est un fée de belle allure, le visage empreint d'une respectabilité sans limite, le cheveu soigneusement peigné et la moustache maigre et blonde, mais bien proprement arrangée. Il regarde ses interlocuteurs bien en face et son air de méditation profonde inspire le respect et pousse à la modération. Malheureusement pour lui et pour sa petite communauté de Nildenny shee, il ne comprend pas très bien les subtilités de la politique et son air de componction n'est en fait qu'un masque cachant sa profonde bêtise. Il n'est pas très difficile à manipuler, et Liutprand, d'une part, et le duc Tifon, d'autre part, en profitent pour le mener en bateau et lui arracher des décisions qui sont souvent discutables, voire dangereuses. En fait, toutes ces questions de politique l'ennuient très profondément, lui qui n'aime dans le métier de roi que le plaisir de donner des réceptions, la chance de rencontrer de nouvelles têtes – les hafelins de Tantrevalles savent bien qu'ils peuvent s'arrêter à Nildenny et qu'ils y trouveront bon accueil en échange de nouvelles du vaste monde – et, plus que tout, qu'on lui raconte des histoires, amusantes ou instructives.

Fathin

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d10.
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; tradition orale d6.
Arme :
poignard (force d8)
Niveau de magie : 25

Devonys

« O Devonys, tu es blonde comme les blés d'Ys,
Comme le soleil, tes lèvres vermeilles
Hantent mes jours et me tourmentent, toujours. »

Extrait d'un poème du chevalier Walrick qui semble avoir pris un peu d'avance dans le cœur de la belle.

Devonys est une fée telle que les ouvrages des mages les décrivent : belle, blonde, insouciante, légère de pas et fine de taille, mutine et changeante comme une girouette devenue folle. Dans le shee, sa réputation était bien établie, comme la plus belle mais aussi la plus difficile des fées, et les fêtes de Fathin donnaient lieu à un ballet compliqué des soupirants désireux de lui apporter une goutte de rosée ou une plume de passereau, et de gagner ainsi un sourire ou même un baiser.

Ces derniers temps, elle s'est plu à tourner en bourrique les deux chevaliers fées en se jetant tour à tour dans les bras de l'un, puis dans ceux de l'autre, aigrissant largement leurs relations mutuelles et donnant prétexte à un dangereux concours de bravoure pour eux ainsi qu'à une compétition de poésie, pénible pour l'oreille de tous les véritables artistes et autres bons rimeurs. Elle a fini par se lasser de ce petit jeu et par choisir l'aventure. Elle surveillait la route qui traverse Tantrevalles, lorsqu'elle a aperçu le modeste chariot mené par un marchand humain de belle allure, dénommé Julias. Elle a alors décidé de tomber éperdument amoureuse de lui et est sortie des buissons pour aller à sa rencontre. C'était la première fois qu'elle quittait la Forêt.

Devonys

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d20 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
galipettes d10.
Niveau de magie : 20
(réduit à 16 quand les personnages rattrapent Julias non loin de Bauge-Blanche).

Liutprand

« Beau parleur, éructeur de vide, souffleur de néant, je ne sais pas bien pourquoi le roi aime à entendre siffler le vent dans le désert de son crâne. Il est absolument nécessaire que je veille constamment sur notre monarque de peur que les bons conseils que Liutprand lui distille ne mette fin à notre existence à tous. »

Le duc Tifon tenant salon à la veille d'une fête du roi Fathin.

Liutprand, conseiller préféré du roi de Nildenny shee, voilà le titre dont aime à se parer ce fée peu aimable au ton aristocratique et au port supérieur. Contrairement à ce que disent de lui ses ennemis, il serait honnête de lui reconnaître un sens politique et une intelligence dont le roi est totalement dépourvu. Cela ne le rend pas plus sympathique au premier coup d'œil, mais explique probablement pourquoi personne n'a encore osé lui passer un poignard en travers de la poitrine. Seul sire Galla a vraiment compris l'ampleur du danger qui menacerait le shee si Liutprand devait décider de le quitter, les dieux seuls savent alors ce que le roi, livré à lui-même, risquerait de décider... pourquoi pas un pique-nique au beau milieu de la plaine du Dahaut avec tambours et trompettes.

Liutprand adopte le plus souvent la forme d'un fée longiligne au visage en ovale et aux yeux d'une étrange teinte mauve. Il se couvre de drapés aussi complexes que son élocution, mêlant

Liutprand

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d12 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
arts courtois d10 ; érudition d20 ; combat... d4.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 30.

avec bonheur les teintes de feu avec les verts et les bleus pastels et réalisant souvent de véritable chefs-d'œuvre. Les deux ailes diaphanes qui sortent de son dos soulignent encore davantage la légèreté de sa silhouette et la finesse de ses goûts vestimentaires.

Le duc Tifon

« Regardez sa demeure, et vous aurez une meilleure idée des boursouflures qui encombrent les réseaux de sa réflexion. Je ne comprends pas ce que le roi trouve à sa conversation. »

Sire Walrick, écœuré, à un groupe de hafelins de passage.

Il est difficile de faire coïncider l'ampleur, voire l'enflure de l'ego de l'autoproclamé duc Tifon, avec le corps filiforme du hafelin qui répond à cette appellation. Le duc est presque maigre, il a des cheveux roux, la peau si claire qu'elle en prend des reflets rappelant la couleur dominante de ses vêtements et de yeux bleus. Il recouvre en permanence son corps de bijoux et de tissus de prix. Son habit préféré est composé d'une lourde cape bordeaux, brodée d'hermine et cousue de fils d'or, qui transmet à sa peau un doux reflet carmin de bel effet.

D'un caractère difficile, trop gonflé de sa propre importance pour laisser quiconque, le roi excepté, finir une phrase, le duc ne s'est trouvé des alliés que dans le groupe des aigris, dont Silomelle est un bon exemple, et dans celui des falots qui se sont laissé impressionner par son aura et ses formules alambiquées.

Le duc Tifon

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d20 ; discrétion d8 ; force d6 : mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12 / savoir-vivre d6
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; érudition d6.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 20.

Fradellio

« On se demande si Fradellio est encore capable d'imaginer un objet qu'il n'a plus vu depuis plus de quatre battements de cœur : c'est le hafelin le plus lourd que je connaisse. Que son cas vous serve de leçon ! »

Liutprand, réprimandant des lutins qui passaient trop de temps hors de Tântrevalles.

Fradellio est à la fois bête et méchant, un mélange rare chez le petit peuple. Il est de plus quasiment incapable de manipuler la magie, trace, dit-on au shee, d'un séjour prolongé dans le monde des humains. Pourtant Fradellio est bien un hafelin, le propre fils du chevalier et poète Ronsaire, tué dans une embuscade tendue par l'ogre Magre. Les membres de la cour de Nildenny qui réfléchissent un peu plus loin sont persuadés qu'il lui est arrivé quelque chose de terrible, qui l'a privé de sa capacité d'imagination et échafaudent de nombreuses théories. Aurait-il essayé de rejoindre l'Arcadie et se serait-il frotté au pouvoir d'Atlante ? Serait-il tombé entre les mains d'un magicien sans scrupule qui lui aurait, on ne sait comment, arraché sa part fée ? Fradellio, en ce qui le concerne, se contente de ricaner stupidement aux questions qu'on lui pose et, si l'on insiste, de retourner dans les jupes (façon de parler) de Silomelle, en qui il voit une bouée dans ce monde étrange de mépris dans lequel il s'est retrouvé depuis son retour.

Il n'est pas beau : plutôt malingre, il ressemble davantage à un lutin qu'à un noble fée, ses cheveux blonds, ses yeux noirs et son visage ovale pourraient être esthétiques s'ils n'étaient constamment gâchés par un sourire mauvais ou par un regard dépourvu de substance. Il prête peu d'attention à son vêtement et se contente en général de tissus aux couleurs vives grossièrement taillés. Depuis peu, il porte un ensemble pantalon, veste, chapeau, dans les rouges et les bruns, offert par sa protectrice et du plus bel effet. Avec ceci sur le dos, il n'est pas exclu qu'il puisse en imposer à un voyageur peu assuré.

Fradellio

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; discrétion d10 ; force d6 : mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d8.
Aptitudes personnelles :
combat... d4.
Arme :
bâton (force d4)
Niveau de magie : 3.

Surkel

« Surkel ferait mieux de rester dans son arbre ; Surkel ferait mieux de ne pas se balader seul en forêt ; Surkel ne devrait pas ramener des objets lourds au shee. Et bien, Surkel en a assez, il vous remercie de vos bons soins et vous prie d'aller vous faire voir chez Atlante ! »

Surkel réagissant à des conseils de prudence prodigués par sire Galla.

Surkel a toujours été un solitaire, préférant les promenades sous les feuillages de la Forêt à la compagnie des autres hafelins. Doué pour les arts magiques, ce lutin non-conformiste a pratiqué de nombreuses illusions pour se rire des voyageurs qui les prenaient pour argent comptant, mais surtout pour le plaisir de créer quelque chose de beau. Ceux qui ont eu la chance d'être invités dans sa demeure arboriforme témoignent volontiers des espaces immenses qu'elle occupe dans les domaines imaginaires du shee. S'il diffère beaucoup de ses congénères au niveau de sa personnalité, celle-ci ne rejaillit ni sur son apparence bonhomme, enfantine et souriante, ni sur ses goûts vestimentaires – le terme goût est-il vraiment approprié ?

Son visage rond et sympathique est encadré par un foulard de soie vert pomme surmonté d'un chapeau à pompons bleu nuit. Il habille son buste d'une chemise blanche qu'il recouvre d'un gilet multicolore passant en revue toutes les

Surkel

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d12 ; charme d8 ; discrétion d10 ; résistance d6 ; sens d8.
Aptitudes personnelles :
combat... d4
Arme :
poignard (force d8)
Niveau de magie : 8.

couleurs vives de l'arc-en-ciel, alors que son pantalon jaune vif semble appartenir à la moitié d'un autre individu à cause de sa relative sobriété. Surkel donne pleinement raison au dicton qui dit qu'il vaut mieux être bourreau d'un seigneur ulf que tailleur d'un roi lutin.

Il y a plus d'une année humaine, il a trouvé dans un tas de ruines, à quelques centaines de pas du shee un objet admirable qui est devenu son compagnon de jeu le plus fidèle durant plusieurs semaines : une luge formidable, qui avait servi à habiller le pied d'un humain grincheux, mais attachant. Après avoir agacé la moitié de la cour à glisser sur les pentes du fort et à voler au gré des rayons de lune, il s'en est lassé et l'a remisée sur l'une des branches de son arbre pour n'y plus penser. Paradoxalement, l'arrivée des gens de Château Foire va lui redonner sérieusement envie de s'y remettre ; vraiment ces humains ne savent pas vivre...