

Le monde de TRÉGOR

Chroniques

Présentation

LES KEARIS en Ellansdale

A tout seigneur, tout honneur...

"Tout s'équilibre, la nuit et le jour, les saisons, les étoiles; chaque chose se meut dans un cercle, comme nous qui parcourons la vie de la naissance à la mort. Mais de même que le mot kéari a dégénéré jusqu'à signifier bouffon, illusionniste, de même les humains ont corrompu le kéa, ils ont brisé le cercle et l'équilibre... en tuant, en faisant la guerre..."

Elisabeth LYNN, La Tour du Guet

Ces personnages étranges que sont les kéaris, cités à plusieurs reprises dans les descriptions du monde de Trégor, ne sont point une création originale mais un "emprunt" au pays d'Arun imaginé par cet auteur absolument fabuleux qu'est Elisabeth LYNN. Même s'ils ont été quelque peu transformés pour tenir compte des aspects nouveaux de leur monde d'adoption, les "messagers du clan vert" ont conservé bon nombre de leurs particularités originelles.

Les Messagers du Clan Vert

L'un des éléments les plus étonnants de leur personnalité est l'ambiguïté qui les entoure :

- ambiguïté physique : ils sont "ghyas", c'est à dire "ni hommes, ni femmes, autre chose...", selon les propos même de l'auteur,
 - ambiguïté sociale : ils sont tout à la fois haïs et vénérés, craints et méprisés, chevaliers errants au sens le plus noble du terme, et "fous" à la cour des princes, au sens le plus grotesque,
 - ambiguïté morale : ils concilient une volonté marquée pour la non-violence avec les exigences souvent rudes de la société quasi-primitive qui les entoure.
- Il semble que dans le pays d'Arun ils aient

perdu une partie de leur influence sociale, ne conservant de leur prestige ancien qu'une auréole de mystère.

Le kéari de Trégor fait plus référence au personnage tel qu'il était dans l'ancienne société d'Arun qu'à l'environnement actuel des "donjons". Il semble même que le Kéari du pays de Dorrennion en Trégor ait suivi l'itinéraire inverse de ses compagnons d'Arun. Ridiculisé, voire même persécuté dans les premiers temps, il s'est taillé une place à part dans la société d'Ellansdale. Il possède tout à la fois la sagesse et l'attrait pour l'errance des Elfes de Vani, les talents des troubadours et les rudiments de la science des guérisseurs; il (elle...) est plus à l'aise sous la voûte étoilée des cieus que dans les salles étroites des castels; il sait lire ou interpréter certains signes astraux, mais ne connaît point l'art et la manière de pratiquer la magie telle qu'on l'enseigne en Mornador.

Le kéari est avant tout très indépendant d'esprit, et s'il est profondément marqué par le respect de la justice, il n'interviendra que rarement dans les affaires d'autrui. Il décidera seul, après de longues méditations, quelle part il doit prendre dans les affaires du monde, et n'agira jamais sous une contrainte quelconque. Semblable en certains points au clerc traditionnel, il se bat pour un idéal, le "kéa", équilibre du monde qu'il doit oeuvrer à rétablir. Il est cependant généralement athée et ne participe à aucun des cultes traditionnels en Trégor. Les kéaris se déplacent seuls ou en couple. Dans ce dernier cas, la réserve qu'ils observent en société est telle que l'on ignore généralement quels rapports ils ont entre eux. Les "kéaras", petite troupe de kéaris, sont inexistantes sur les routes en Dorrennion. Il faut dire que leur nombre est particulièrement réduit (quelques centaines, un millier tout au plus). Ils se mêlent à la vie collective tout en gardant une certaine distance. Trois explications

sont possibles à ce phénomène :

- la vie sauvage qu'ils mènent une bonne partie du temps,
- la répression dont ils ont été victimes par le passé,
- leur origine sociale généralement élevée (bien que ce dernier critère ne soit pas absolu).

Ils parcourent de longues distances dans les plaines et les collines sauvages du Nord, se rendant d'un Donjon à un autre. Leur visite est attendue avec impatience, tout comme celle des caravanes de marchands. Outre la distraction qu'ils apportent à une vie quotidienne particulièrement monotone, ils jouent le rôle essentiel de "messagers" et transmettent les informations d'un lieu à un autre. Ils ne bénéficient d'aucune protection "officielle" mais leur prestige leur assure une sécurité non négligeable. Tel ou tel châtelain qui se serait mal comporté envers un kéari voit sa demeure boycottée par l'ensemble du "clan". Tout acte de violence est fortement réprouvé : en de nombreux endroits il est aussi grave de tuer un kéari qu'un seigneur de Donjon.

Les kéaris ne participent aucunement à la vie politique du Royaume et aucun d'entre eux n'a jamais accédé à un quelconque titre honorifique officiel. Celui ou celle qui s'engage dans leurs rangs abandonne un bon nombre d'aspects de la vie traditionnelle à laquelle il ou elle était destiné. Les futurs kéaris sont formés au "Hâvre" de Kerrydu. Ils y entrent à l'âge de seize ans en moyenne. Ils en sortent après une période variant de trois à cinq ans, ayant reçu une formation très complète, allant du chant à diverses techniques de combat spécifiques, et de la danse à la botanique. Ils reviendront par la suite au "Hâvre" assez fréquemment pour participer aux festivités traditionnelles de leur clan, et pour rencontrer leurs compagnons errants. Les Kéaris manient l'épée mais ils

ne l'utiliseront qu'en cas d'extrême nécessité. En duel, ils se révèlent d'une agilité surprenante et leurs capacités de parade sont impressionnantes. Les "danseurs" se déplacent essentiellement dans le Dorrenion, mais certains d'entre eux vont parfois jusque vers l'Eciven et le district de Madaras, au Nord, ou parcourent le Gorrenion au Sud.

Jouer un Kéari...

Cet ensemble de données à la fois complexes et subtiles font du kéari un personnage difficile à jouer, et je ne saurais trop conseiller la lecture de "la tour du guet" et des "danseurs d'Arun" pour se mettre dans l'ambiance avant de tenter l'aventure. Mieux vaut simplifier le "messenger vert" en le jouant comme un troubadour au sens médiéval classique du terme, que comme un super-héros à la fois guerrier, clerc, ranger, magicien... Si le kéari conjugue une bonne partie des sensibilités de ces classes de personnages, il est loin d'en posséder tous les pouvoirs !

Sur le plan du caractère, il ressemble au "rôdeur" des Terres du Milieu. Le plus difficile à interpréter est l'absence des traits virils ou féminins bien typés qui caractérisent la plupart des personnages classiques.

On verra très rarement un kéari agir dans un groupe d'aventuriers traditionnel. Il lui arrivera occasionnellement de vivre des événements en commun avec d'autres classes de personnages, mais les groupes ne doivent pas dépasser trois ou quatre participants. Le kéari est le personnage type (un peu comme le paladin) pour les scénarios duos. Elfes et kéaris se rencontrent rarement mais s'estiment profondément. Leur approche "sensible" de la nature est d'ailleurs ressemblante de celle des "premiers nés".

Quelques Elfes figureraient parmi les kéaris issus du "Hâvre" ces dernières années.

En conclusion... provisoire

Plus qu'une nouvelle classe de personnage à vouloir introduire systématiquement dans des systèmes de jeu déjà lourdement surchargés, je vous conseille d'aborder le kéari comme une expérience à tenter lors d'une campagne "sur mesure" conçue par votre maître de jeu.

Expérience passionnante s'il en est car un personnage tout en nuance est toujours plus difficile à jouer qu'un "tas de muscle" ou un "jeteur mécanique de sorts mal appris". Par expérience, il semble que le personnage du kéari soit mieux appréhendé par les joueuses que par leurs compagnons masculins, mais il n'est point de certitude à ce sujet !

Paul CHION

Nous vous proposons maintenant plusieurs adaptations "techniques" possibles du kéari à divers systèmes de jeu : la première est fournie pour "Adv. D&D" dans ce numéro. Suivront les versions JRTM, Runequest et Oeil Noir règles avancées, dans les prochaines Chroniques.

LE KEARI, classe de personnage pour AD&D

Le Kéari est un poète/musicien ambulant, appelé aussi Barde dans certaines régions. Il diffère du Barde AD&D et du Barde DRAGON par le fait qu'il n'utilise pas la magie.

Dans un passé lointain, cette école de Barde a abandonné la magie car dans sa région d'origine, celle-ci est considérée comme de la sorcellerie. L'abandon de cette science laissa plus de temps au Kéari pour l'apprentissage de son art. De surcroît les Kéaris sont non-violents et ont développé au fil des décennies des méthodes de combat au corps à corps ayant pour but essentiel l'auto-défense.

En Dorrenion, le Kéari est aussi considéré qu'un Sage ou qu'un Prêtre. La population protège et aide les Kéari le plus possible car ce sont eux qui écrivent l'histoire, et sont le "réceptacle" de la mémoire du peuple. Il est traditionnel (mais surprenant puisque nous avons vu plus haut que le Kéari n'avait point de religion) de considérer qu'à la fin de sa vie il se rend auprès des Dieux pour leur remettre son ouvrage. Cette croyance veut que si l'un d'eux meurt d'une mort non-naturelle, son livre reste inachevé et les Dieux pourront punir ceux qui ont participé à cet acte et ceux qui en auront été complices par leur non-intervention.

Notes concernant le tableau ci-dessous :

A : le Kéari peut détecter sur une créature les effets d'un charme, d'une quête, d'une malédiction ou d'un envoûtement sur son pourcentage de savoir légendaire. Il peut dissiper ses effets sur son pourcentage de charme +/- 5% par niveau de différence. En cas d'échec une nouvelle tentative pourra être faite au prochain niveau atteint.

B : le Kéari a appris l'art de désarmer; cette attaque ne cause aucun dégât mais si la victime rate un jet de protection contre la pétrification +/- 1/2 niveaux de différence, celle-ci perd son arme. Si la victime est un guerrier ou une de ses sous-classes, le JP est à +2; si son arme est tenue avec les deux mains, le JP est à +4; si l'arme du Kéari est identique à celle de sa victime le JP est à -2; enfin, si le Kéari tente de désarmer avec ses mains le JP est à +2, ou avec ses pieds à +4.

C : en utilisant son pourcentage de lecture des langues, le Kéari peut essayer de comprendre ou de se faire comprendre par les animaux. Une réussite de 10 % sur le pourcentage signifie que le niveau de compréhension est excellent. Sur ce même pourcentage, il développe une capacité proche à la dévotion PSI "Empathie".

Niveau	Dés de Vie	Talents	Dégâts Corps à Corps	Bonus AC	Attq/Rd
1°	1d6		1d3	+1	1/1
2°	2d6		1d4	+1	1/1
3°	3d6		1d4	+2	5/4
4°	4d6	A	2d3	+2	5/4
5°	5d6	B	1d6+1	+2	4/3
6°	6d6	C	2d4	+2	4/3
7°	7d6	D	1d8+1	+3	3/2
8°	8d6	E	1d4+1d6	+3	3/2
9°	9d6	F	1d10+1	+3	2/1
10°	10d6	G	2d6	+3	2/1
11°	11d6	H	1d6+1d8	+3	2/1
12°	12d6	I	2d8	+3	7/3
13°	13d6	J	2d8+1	+3	7/3
14°	13d6+2	K	3d6	+3	7/3
15°	13d6+4		1d8+1d10+1	+4	5/2
16°	13d6+6		2d10+1	+4	5/2
17°	13d6+8		2d6+1d10	+4	5/2
18°	13d6+10		1d6+1d8+1d10	+4	3/1
19°	13d6+12		2d8+1d10	+4	3/1
20°	13d6+14		2d10+1d8	+4	3/1

D : l'esquive lente est une discipline d'auto-défense enseignée à Kerrydu, seulement aux Kéaris possédant la plus grande maîtrise de leur esprit et de leur corps. L'adversaire a l'impression que le barde agit au ralenti mais ce dernier sait d'avance, avec une précision redoutable, où ses coups seront portés. En terme de règles, les bonus de l'AC sont doublés, mais toutes les autres actions sont ralenties par 2 (déplacement, combat...).

E : Sur son pourcentage de charme, le Kéari peut détourner à son avantage un charme déjà existant +/- 5% suivant les niveaux de différence entre l'initiateur du charme et le Barde, +/- 10% par jour passé de plus que l'initiateur avec la victime du sort (dans un contexte amical).

F : +5% de découvrir l'invisible, les créatures sous astrale ou éthérale, +5%/niveau supplémentaire.

G : Peut réaliser sur son pourcentage de charme l'effet d'un bouclier anti-animal. Celui-ci dure tant que le Barde joue ou chante. Si quelqu'un, placé à l'intérieur de la sphère, commet un acte agressif, l'enchantement se brise, le JP est à +/- 1 par tranche de 2 dés de vie de différence.

H : Le Barde est immunisé aux attaques sonores, chants, silences, seul le chant d'un autre barde de niveau supérieur peut l'affecter.

I : Le kéari peut créer le Chant de Honte ou de Victoire. Sur son pourcentage de charme, avec un temps minimum de création de 12 heures d'écriture (en quatre semaines maximum), le Barde écrit un pamphlet agissant sur la renommée et la réputation de la personne citée. L'effet de cet acte est modulé fonction du niveau de la créature cible (-2%/niveau de celle-ci, -1% si c'est un combattant, un prêtre loyal ou un Paladin, -2% si c'est un Héros, -1% si c'est un dirigeant... tous ces malus étant cumulables). Il n'y a aucun jet de protection possible, mais pour obtenir l'effet voulu, le kéari doit conter son "histoire" dans deux cités et au moins cinq villages du voisinage. La description du résultat obtenu est laissée au jugement du MJ, fonction de la qualité du pamphlet écrit pour la circonstance.

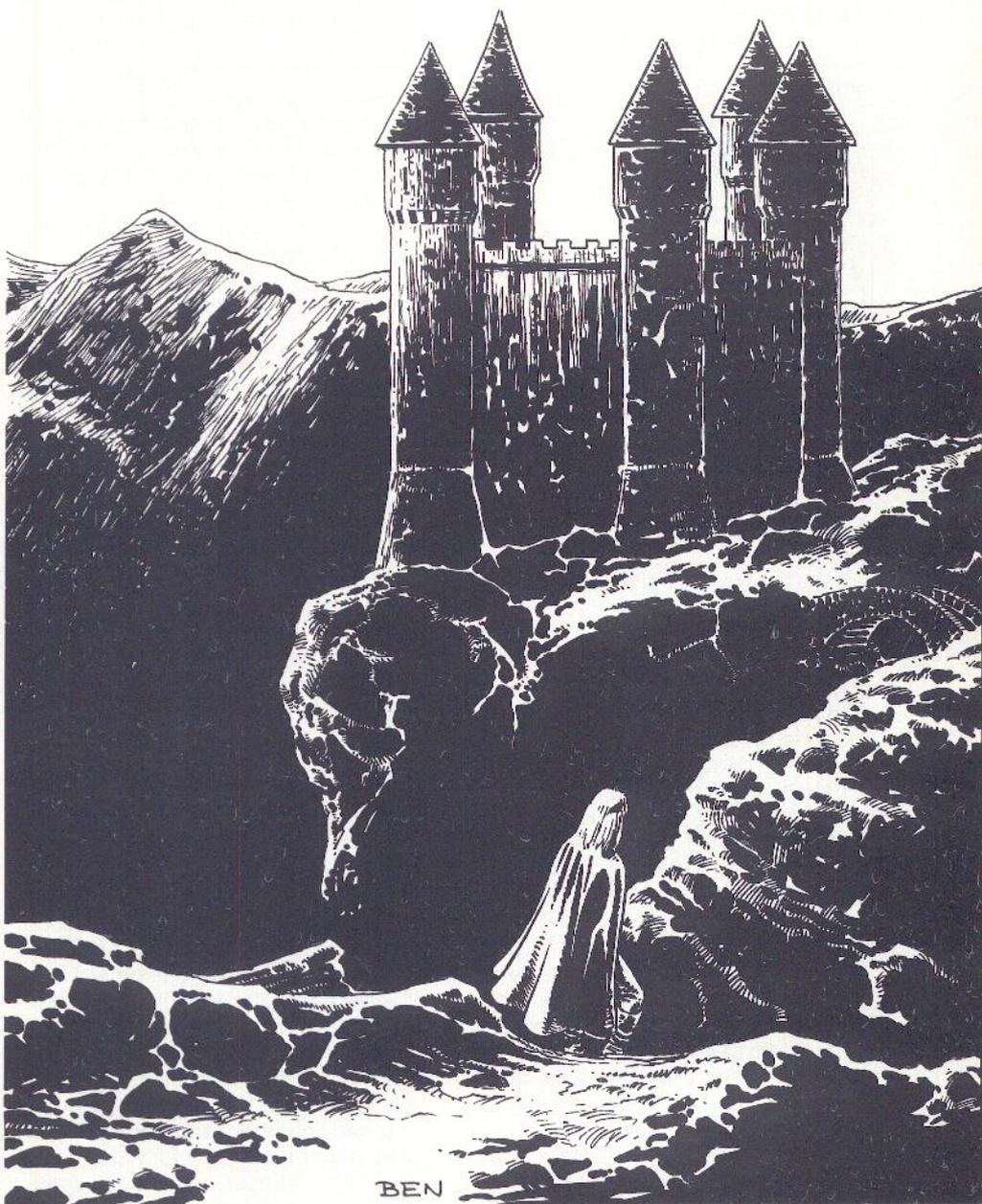
J : A la recherche de connaissances, le barde kéari peut à ce niveau apprendre une compétence réservée normalement aux autres classes (compétences d'origine magique ou divines exclues).

exemples :

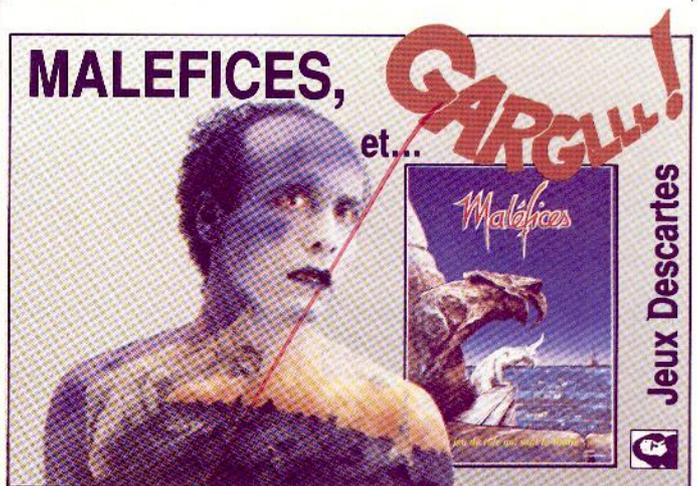
- a) faire les dégâts d'un Moine avec ses poings,
- b) manier une arme comme un Guerrier,
- c) Pister comme un Ranger,
- d) Crocheter comme un voleur,
- e) Monter comme un cavalier,
- f) Ressentir les effets de la magie comme un Barbare... etc...

Il peut éventuellement acquérir des talents secondaires tels que l'Herboristerie, la Charpente, la Natation.... qui seront par contre maîtrisés au top-niveau.

Niveau	Lect.lang.	Charm.	Conn.Leg.	Lang.Sup.	Vitesse
1°	20%	10%	0%	0	14"
2°	25%	12%	5%	0	16"
3°	30%	15%	7%	1	18"
4°	35%	18%	10%	0	19"
5°	40%	22%	13%	1	19"
6°	45%	27%	16%	0	20"
7°	50%	32%	20%	0	21"
8°	55%	37%	25%	1	21"
9°	60%	42%	30%	0	22"
10°	65%	47%	35%	1	22"
11°	70%	52%	40%	0	23"
12°	74%	56%	45%	1	23"
13°	78%	60%	50%	1	23"
14°	82%	64%	55%	0	24"
15°	85%	68%	60%	1	25"
16°	88%	72%	65%	1	25"
17°	90%	76%	70%	0	26"
18°	90%	80%	75%	1	26"
19°	90%	=	80%	1	27"
20°	90%	=	=	1	28"



	Lect.Lang.	Charm.	Conn.Leg.
Elfe Vanien	+05%	=	+10%
Elfe Elvassär	+05%	+05%	+05%
Elfe Sylvain	-05%	+15%	=
Demi-elfe	+10%	=	+05%
CHAR 18	=	+10%	=
" 17	=	+07%	=
" 16	=	+05%	=
" 15	=	+03%	=
INT 18	+15%	+05%	+10%
" 17	+12%	+03%	+07%
" 16	+08%	+02%	+05%
" 15	+05%	+01%	+03%



Caractéristiques minimum :

Force 9 / (bonus applicables / pas de bonus de force exceptionnelle.)

Intelligence 11

Sagesse 11

Dextérité 14 / (bonus applicables.)

Constitution 12 /

(pas de bonus dépassant +2.)

Charisme 14

Beauté 11

Aptitudes de voleur :

Mouvement silencieux +10%

Se cacher dans l'ombre -10%

Ecouter les bruits +10%

Escalades - 15%

(Pas de bonus pour les attaques de dos.)

Aptitudes spéciales (voir également le tableau 1) :

Combat et jet de sauvetage comme un Clerc.

+1 au jet de protection contre les Charmes, les Illusions, et toutes magies basées sur l'esprit +1/4 niveaux.

Peut assommer comme un moine de même niveau.

Peut esquiver tout type d'attaque non magique; pour les projectiles il devra réussir un jet de sauvetage contre la pétrification pour ne recevoir aucun dommage; en mêlée il devra en réussir un contre la paralysation pour ne subir que la moitié des dommages. Il peut esquiver 1 fois/2 niveaux en 1 round. Si les armes utilisées sont magiques leur bonus magique se retranche au jet de protection.

Peut exercer un charme sur son %, dans les mêmes conditions que le charme du Barde du manuel des Joueurs; de même il peut aussi faire cesser le chant des Harpies et autres attaques basées sur le son en jouant de son instrument ou en chantant et cela sans jet de pourcentage. Il peut de même inspirer l'ardeur au combat. Marcher avec un barde Kéari lorsqu'il joue ou chante augmente le mouvement de 20%, +2" pour les autres moyen de locomotion.

Il commence au 1er niveau avec 4 points de compétence dont 1 au maximum pour une arme (+1/2 niveau supplémentaires).

OBJETS MAGIQUES :

autorisés : les potions, les bracelets, les poudres, les talismans, les colliers, les broches, les coiffures, les capes, les bottes, les instruments de Barde.

interdits : aucune arme magique >+1 avant le 8° niveau, aucune arme magique >+2 avant le 14° niveau, aucune arme magique >+3 avant le 18° niveau, pas de magie supérieure.

Aucun anneau, bâton, bâtonnet, baguette, parchemin, robe, armure, gants.

Aucun objet à utilisation offensive tel qu'une potion de Force ou des bracelets d'Archer.

restrictions : il ne possède de toute façon pas plus de trois objets magiques (dont une seule arme). Les objets à effet magique non permanent sont considérés dans ce cas comme valant 1/3 d'objet.

RACES :

Humains : progression jusqu'au 20ème niveau (commun).

Elfe Vanien : progression jusqu'au 14ème niveau avec 18 d'Intelligence et 1 de Charisme, 12ème avec 17 d'Intelligence et de Charisme, 10ème niveau avec 16 d'Intelligence et de Charisme, 8ème niveau avec 15 d'Intelligence et de Charisme (très rare).

Elfe Elvassär : jusqu'au 12ème niveau avec 18 d'Intelligence et de Charisme (extrêmement rare).

Elfe Sylvestre : jusqu'au 10ème niveau avec 16+ de Sagesse (exotique)

Demi-elfe : jusqu'au 15ème niveau.

A noter que de façon générale, le fait qu'un Kéari soit d'origine elfique est extrêmement rare.

Jean Michel PETHE Les Aliens

David Collet

LIEUX ETRANGES ET MYSTERIEUX: Le tertre de Kernos-Ualth

Tingarn le Kéari était originaire du petit donjon de Kernos dans les collines de Loranya au Nord de Svarn. Contrairement à beaucoup de ses semblables, il n'était rentré au "Hâvre" de Kerrydu qu'à l'âge de vingt cinq ans, ayant fait tardivement le choix de devenir Kéari. De sombres événements avait marqué le fil de ses premières années et peut-être le poussèrent-ils à prendre cette décision : il avait perdu la totalité de sa famille une dizaine d'années auparavant, lors d'une épidémie de cette sinistre maladie que l'on appelle "la mort rouge". Ses parents étaient morts dans des conditions atroces, et sa jeune soeur Celia avait disparue, conduite en quelque lieu reculé par des moines

guérisseurs. Sans nouvelle pendant plus de deux années, il avait renoncé à tout espoir de la revoir vivante.

Il semble qu'il possédait déjà une bonne partie de l'art et de la science de ces étranges personnages puisqu'il ne séjourna que deux années complètes à l'école avant de commencer sa vie d'errant. Il choisit comme compagne de route un autre kéari du nom d'Ismaelia. La renommée de ce couple de bardes fut bientôt très grande dans les cours des Donjons de Loranya : Tingarn était un musicien extraordinaire, possédant une maîtrise vocale exceptionnelle; quant à Ismaelia, sorte d'archétype des femmes du pays de Dorrenion,

grande, brune, ses yeux sombres reflétant une lueur mystérieuse, elle était d'une beauté peu commune. Lors des longues veillées traditionnelles, Tingarn égayait la foule de son chant aux intonations sans cesse renouvelées; sa compagne jonglait, dansait, ou mimait les actions héroïques qui servaient de support à ses ballades.

Tingarn reçut le surnom de "Ualth", qui signifie "guérisseur" dans le parler commun des gens de Loranya. On dit qu'il pouvait soulager de leur douleur tous ceux dont les maux étaient provoqués par le chaud ou par le froid. Ismaelia fut baptisée "ghessen", "Dame Oiselière" : elle possédait l'étrange pouvoir d'attirer les oiseaux vers elle lorsqu'elle se déplaçait dans la nature. Lorsque les kearis chevauchaient en forêt, il suffisait qu'Ismaelia tende un bras en avant pour qu'un représentant de la gent ailée vienne s'y poser.

L'aura étrange qui entourait ce couple mystérieux contribua bien vite à sa réputation. Comme pour beaucoup de kearis, on ignorait quelle était la nature exacte de leur relation. Certes, les apparences n'étaient pas trompeuses : Tingarn était bien "homme" et Ismaelia "femme", paroles et gestes échangés entre eux portaient la marque d'une infinie tendresse, mais cela prouvait-il qu'ils étaient amants ?

L'hiver 7508 le seigneur Sword du donjon de Kernos mourut. Il fut remplacé par un proche cousin du nom de Schantek. Cela fut un bien triste événement car le nouveau maître de la contrée était aussi arrogant que cruel, et aussi autoritaire qu'orgueilleux. Ce fait aurait pu rester totalement hors de mon récit, s'il n'avait eu de funestes conséquences pour nos deux kearis. Lors de la cérémonie d'investiture au printemps 7509 de

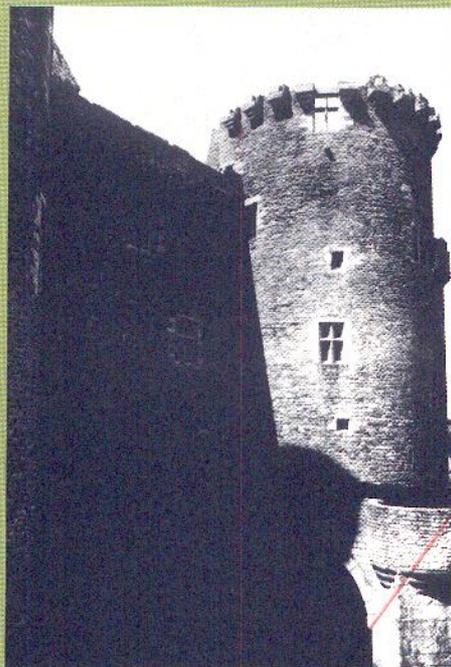


Photo J.P. TAFANI

grandes réjouissances eurent lieu au Donjon. Tingarn et Ismaelia figuraient parmi les invités d'honneur. En fait Schantek s'intéressait de très près à la jeune damoiselle... au point que le deuxième jour des festivités il la demanda en alliance.

Il faut croire que ses sentiments n'étaient pas partagés : Ismaelia, visiblement terrorisée, refusa, et son attitude déplut grandement au nouveau tyran. La nuit suivante Ismaelia disparut du château sans que l'on ait pu savoir ce qui lui était advenu. Certains murmuraient que, pendant la nuit, on avait vu courir Schantek et ses sinistres compagnons, une meute de loup noirs dressés à son service. Lorsque Tingarn somma le seigneur de s'expliquer sur la disparition d'Ismaelia, il fut jeté hors les murs, sans ménagement, au grand effroi de tous.

"Les loups sont là tout autour de moi. Depuis la fin du jour ils me traquent, et mon carquois est vide. Je remercie Schantek le maudit de m'avoir laissé le temps d'ensevelir ton corps. Tes yeux morts depuis si longtemps n'ont pas eu à subir l'affront de son regard monstrueux et cela aussi contente mon cœur. Dans quelques heures Celia-Ismaelia, ma soeur bien aimée, je reposerai auprès de toi.

Que ce terre soit maudit à jamais."

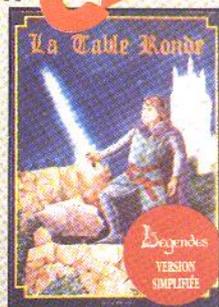
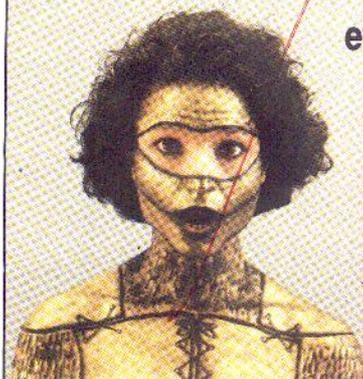
La saga de Tingarn et d'Ismaelia, reproduite dans ces colonnes sous une forme abrégée, est l'une des nombreuses ballades que chantent les kearis de Dorrennion. La première partie illustre parfaitement le côté à la fois mystérieux et ambigu qui caractérise la personnalité du Kéari. La seconde partie du récit, plus courte, est la conclusion "morale" de l'aventure, et elle montre aisément la notoriété dont jouissent les "messagers du clan vert".

On retrouva le corps de Tingarn déchiqueté par les loups, allongé au sommet d'une petite butte, non loin d'une tombe fraîchement creusée. L'une de ses mains tenait un parchemin et l'autre une courte dague ensanglantée... Les paysans de Svarn respectèrent les dernières volontés du défunt et placèrent son corps non loin de celui de sa soeur-compagne. Les bûcherons abattirent les arbres du voisinage, et entourèrent le terre funéraire d'une haute palissade de pieux acérés. Pendant une dizaine d'années les villageois y vinrent en pèlerinage régulièrement. Ceux qui passaient sur le chemin forestier voisin s'arrêtaient quelques temps pour méditer

LA TABLE RONDE,

et...

CLONG!



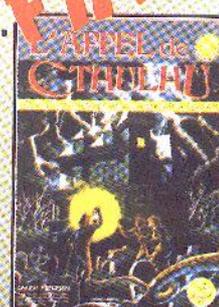
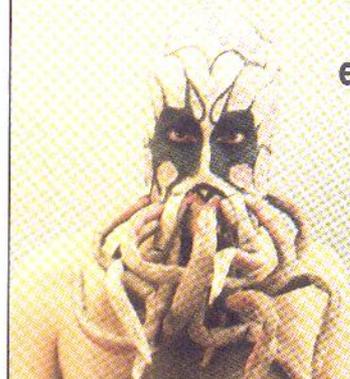
Jeux Descartes



L'APPEL DE CTHULHU,

et...

FTAGH'N!



Jeux Descartes



sur le triste sort des deux kéaris. Un ermite s'installa dans la clairière au début de ce siècle, puis le lieu tomba peu à peu dans l'oubli.

L'histoire fit grand bruit dans la région et ne porta pas bonheur au seigneur Schantek : son comportement exaspéra les gens qui vivaient sur le domaine de Kernos, et une révolte aussi soudaine que brutale éclata. Le Donjon fut attaqué par surprise et la garnison, peu dévouée à son maître, se rendit pratiquement sans avoir combattu. Le seigneur réussit à s'enfuir, escorté par ses loups et par quelques serviteurs. Arrivée à la forêt la troupe fut accueillie par une volée de flèches meurtrières et fut totalement décimée. Seuls quelques loups, parmi les plus rapides, purent trouver abri dans l'épaisseur des fourrés. On retrouva le corps de Schantek pendu à la branche maîtresse d'un énorme chêne, mais on ne découvrit jamais l'identité des mystérieux archers.

En l'absence d'héritier, le Mador de Kerry-du nomma l'intendant Maître du Donjon. Depuis ce jour la même lignée de Seigneurs gouverne Kernos. Ils sont appréciés par leurs gens et leur popularité s'étend jusqu'à la cour de la Province.

Un arbre au feuillage argenté a poussé dans l'enclos de Kernos-Ualth. Ses racines plongent au cœur même du tertre funéraire des kéaris, et sur ses branches virevolte sans cesse une multitude d'oiseaux. Lorsque l'hiver arrive et que les arbres de la forêt perdent leur feuillage, le bouleau argenté de Kernos-Ualth conserve toujours un rameau verdoyant.

Nul ne sait si la malédiction lancée par Tingarn court toujours depuis la mort de Schantek. On dit cependant que deux voleurs de Lory qui avaient projeté de voler le luth du Kéari ne reparurent jamais dans le village. On dit aussi que celui qui approche de ce lieu en n'ayant pas le cœur noirci par de mauvaises intentions, peut y séjourner longtemps et en repartir soulagé de bien des peines.

Paul CHION

