

Voici le scénario qui a gagné, dans la catégorie « Casus Belli » le concours organisé conjointement par l'équipe de Légendes et notre journal. C'est donc Frédéric Mabrut, habitant Romagnat, qui remporte la palme. Les deux autres gagnants sont Jean-Marie Mollet et Bertrand Issard.



# Une fleur pour une vie

**Ce voyage est prévu pour une équipe moyennement expérimentée qui comprendra au moins un chevalier. L'aventure sera physique mais la plus grande épreuve à surmonter sera un terrible cas de conscience.**

II

Une fois de plus, l'automne avait roussi les chênes centenaires. La nuit était tombée sur la petite vallée le long de l'Exe. On n'entendait que le clapotis de la rivière répondre gentiment au hululement de la chouette. L'air était plein des senteurs d'humus et la nuit s'écoulait, paisible et réparatrice du labeur de la journée. Pourtant, si l'on avait regardé du côté du château, dont l'ombre noire et gigantesque se détachait sur le ciel étoilé, on aurait remarqué que la lumière filtrait encore des archères du donjon. De plus, complies avaient sonné depuis longtemps ; que se passait-il donc derrière les épaisses murailles de granite ?

Le baron Allan d'Exmoor renvoya ses gens d'un geste las. Il voulait rester seul dans le grand hall froid, éclairé seulement par le feu qui s'achevait dans la vaste cheminée. Il fixa longtemps les flammes puis, brusquement, prit sa tête à deux mains et sanglota comme un enfant. Malgré l'âge, il était encore robuste et l'éclat de ses yeux gris dénotait une force de caractère peu commune. Pourquoi avait-il laissé Armelle, sa fille unique, faire cette promenade dans la forêt ? Et pourquoi avait-elle bu l'eau de cette source ? Lorsqu'elle était rentrée, rien ne laissait présager la terrible suite des événements. Le lendemain, elle n'était pas descendue de sa chambre. Lorsque les domestiques étaient montés, elle gisait sur son lit, inconsciente ; sa peau et ses cheveux avaient pris une teinte verdâtre et répandaient une forte odeur de sous-bois. Elle gisait ainsi depuis bientôt dix jours et son état ne s'était pas amélioré, bien au contraire. La cohorte de médecins qu'il avait fait mander s'étaient révélés incapables de trouver une solution. Sa femme, ne pouvant surmonter la douleur était peu à peu tombée dans une sorte d'apathie. Il restait seul, impuissant face à cette nouvelle épreuve du ciel. Brusquement, un homme âgé tenant un grimoire poussiéreux, fit irruption dans le hall :

« Seigneur, dit-il, il se peut que je sois enfin parvenu à trouver un indice quant à la maladie qui frappe votre fille. Dans cet ouvrage, il est fait mention d'un cas similaire. Malheureusement, le nom du remède éventuel n'est pas mentionné. Par contre l'auteur ne m'est pas inconnu. Il paraît qu'il s'est retiré du monde et qu'il est ermite dans la région de Stonehenge. » A ces mots, les yeux du baron brillèrent d'un éclat inquiétant et un fol espoir le traversa...

## Introduction pour les PJ

Les PJ doivent se trouver à Camelot, à la cour du roi Arthur. Depuis une semaine déjà, la cour se passionne pour une étrange affaire. En effet, la vieille comtesse Hidelgarde, épouse du comte Aldebert d'Estigern, est brusquement tombée malade. Ses cheveux et sa peau sont devenus verts et elle dégage une forte odeur d'humus. Bref, elle semble se transformer inexorablement en végétal. Les nombreux médecins appelés à son chevet restent impuissants devant cette étrange maladie. Tout le monde ne parle que du mal de la pauvre comtesse qu'au moins l'un des PJ devra connaître. En effet, c'est une femme d'une grande bonté, âgée d'une soixantaine d'années, et il ne serait pas étonnant que l'un des PJ ait bénéficié de ses largesses. Néanmoins, de nombreux érudits se sont penchés sur cet étrange cas et ont trouvé mention dans un vieux grimoire intitulé « Les maux inexplicables », d'un cas analogue. L'auteur, Arnolin de Silchester, était un médecin réputé, ayant même servi le roi Uther. Il défraya la chronique, lorsque, prétendant avoir reçu l'illumination divine, il se fit ermite dans la région de Stonehenge. Le roi Arthur fait alors mander un preux chevalier pour diriger l'expédition qui recherchera le vieil ermite. Tout PJ chevalier devrait se porter volontaire. Les autres PJ trouveront certaine-

ment une bonne raison de participer aux recherches.

Le lendemain matin à l'aube, les PJ partent sur les traces d'Arnolin avec une escorte de quatre hommes d'armes.

*Note au Maître des Légendes.* Cette maladie d'origine inconnue est mortelle : la victime, en effet, se transforme petit à petit en végétal. Si les PJ ne sont pas revenus avec le remède avant trois semaines, les victimes mourront ou plutôt deviendront une masse végétale informe. Le remède, quant à lui, existe bel et bien comme les PJ pourront peut-être l'apprendre de la bouche d'Arnolin.

## Le voyage jusqu'à Stonehenge (3 jours)

Le temps est très automnal : brumes matinales, pluie en soirée et nuits fraîches. Par contre, le périple sera relativement peu animé. On peut toutefois faire des rencontres en forêt : loups, ours brun, sangliers, chevreuils, goblins... Le 3ème jour, en début d'après-midi, les PJ arriveront à Blackstone, un hameau situé à une lieue au sud du fameux cercle de mégalithes. En questionnant les villageois, ils pourront apprendre « qu'un vieux fou habite dans une hutte près de ces pierres du diable ». Une réussite parfaite sur la charte angoumoise de la compétence. *Se renseigner* apprendra également : « Qu'est-ce que vous lui voulez tous au vieil Arnolin ? Ce matin déjà, des hommes d'armes ont demandé après lui ». Si les PJ se montrent assez convaincants, un villageois pourra les guider jusqu'à la hutte de l'ermite.

Après une demi-heure de route, les PJ arrivent enfin près des fameux mégalithes. Leur masse impressionnante semble vouloir envahir tout le champ de vision et un étrange sentiment étirent nos héros. Les PJ manquant un jet de *Foi* avec 1D10 verront fugitivement défiler devant leurs yeux des scènes de l'ancienne foi druidique : adoration et sacrifices d'animaux. L'aura de l'endroit est terriblement forte. Tout à coup, le regard est attiré par de la fumée noirâtre. La hutte de l'ermite est en train de brûler, elle est située à environ 500 mètres du cercle de pierres. Tout effort pour sauver la hutte ou un éventuel occupant s'avèrera vain. Toutefois un jet de *Pister* permettra de remarquer des traces fraîches arrivant puis repartant de la hutte. Un jet de *Interpréter des traces* permettra de savoir qu'elles datent de deux heures et qu'elles sont le fait d'un groupe de huit cavaliers. Une réussite parfaite ou fantastique permettra de remarquer que l'un des chevaux laisse des traces plus profondes que les autres.

*Note au ML.* Arnolin est un être plutôt acariâtre et il n'a pas voulu livrer son secret. Les hommes du baron d'Exmoor, car il s'agit bien d'eux, ont été obligés de l'emmener de force.

## La poursuite

Les PJ ne rattraperont pas les fuyards car ceux-ci ne s'arrêtent que pour changer de monture. Ils devront se renseigner dans les divers villages, mais ils ne perdront pas la piste, les fuyards étant bien trop pressés pour passer inaperçus. Un jet de *Interpréter des traces* après le premier village permettra de savoir qu'il y a un cheval de plus et que celui qui était le plus lourdement chargé ne l'est plus.

Il y a 50 % de chances que la demande des PJ en chevaux frais ne soit pas satisfaite, les hommes du baron d'Exmoor pouvant très bien avoir épuisé la réserve de tous les relais.

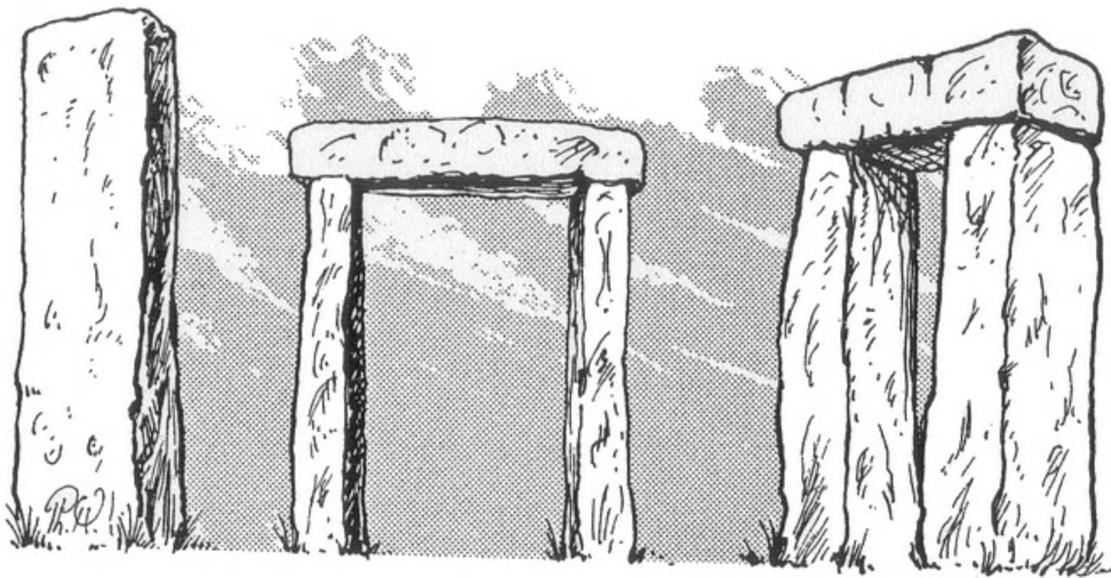
Le voyage ne durera que deux jours en direction du sud. Cela occasionnera une perte de 1d4 points de fatigue par jour pour les PJ et 2d4 pour les montures.

*Note :* le Maître des Légendes peut émailler la poursuite de petits incidents tels que le tenancier véreux du relais essayant de refiler aux PJ

les bêtes fourbues du baron, ou bien les hommes d'armes belliqueux de quelque seigneur arrêtant nos pauvres héros fatigués pour un motif plus ou moins avouable.

La piste mènera les PJ jusqu'à Dorchester, au bord de la Manche, où ils pourront apprendre, en utilisant leur talent de *Communication* et en posant des questions sur le port que :

« Effectivement, un noble et son escorte qui avaient l'air d'avoir le diable aux trousses et qui étaient accompagnés d'un vieillard hirsute et vociférant avaient demandé un bateau pour être conduits sur le champ en Petite Bretagne. Ils avaient finalement réussi à convaincre le vieux Perkins de les y mener derechef, mais pour une somme assez rondelette, ma foi. »  
 « Ils devaient s'embarquer bientôt sur une plage un peu à l'écart du bourg. »  
 « Le nom de la plage ? Elle n'en a pas. »  
 « Leur destination ? Roscoff. »



Lorsque les PJ arriveront sur la plage, ce sera pour voir, à une centaine de mètres d'eux, les hommes du baron embarquer sur un petit bateau de pêche. Deux hommes gisent sur la plage, teintant le sable de leur sang. Cinq hommes sont déjà à bord du bateau, un homme qui semble être le chef, fait signe à ceux qui mettent le bateau à la mer de se porter à la rencontre des PJ.

*Note.* Un jet de *Sens* permettra d'entendre : « Retardez-les par tous les moyens, ils ne doivent pas nous rejoindre. »

Trois hommes se précipitent sus aux PJ tandis que le bateau commence à s'éloigner de la grève. Un des trois hommes charge son arbalète alors que les deux autres, de véritables géants agitent méchamment leurs armes, respectivement une doloire et une masse d'hercule. L'un des corps sur la plage est celui d'un homme d'armes, une dague est plantée dans son cœur. L'autre arbore une grave blessure à l'abdomen, il s'agit d'Arnolin.

*Note.* Un peu avant l'arrivée des PJ, Arnolin a essayé de s'enfuir. Il a subtilisé la dague de son gardien et l'a poignardé, le baron l'a alors embroché avec son épée. Arnolin n'a plus que 3 minutes à vivre. Il faudra que les PJ fassent vite pour le convaincre de leur révéler ce qu'il sait. Il est décidé à mourir avec son secret bien qu'il souhaite ardemment se venger du baron. Voici ce qu'il pourra apprendre aux PJ :

- Il existe bien un remède.
- Il s'agit de la fleur du nénuphar pourpre qui pousse près de la mare aux fées dans la forêt de Brocéliande, près d'Huelgoat.
- Le baron d'Exmoor cherche lui aussi ce nénuphar pour sa fille malade.

- La fleur est unique et ne pousse qu'une fois l'an, de juin à novembre.
- Il faut en faire une infusion et la donner à boire au malade.

Un flot de sang s'échappera de sa bouche et, dans un dernier spasme il rendra l'âme.

Faisons à présent un peu plus ample connaissance avec les hommes d'armes qui escortent les PJ, ainsi qu'avec ceux qui se portent à leur rencontre sur la plage de Dorchester.

## L'escorte des PJ

**ENGUERRAND** (sergent d'armes)

Combat 6, Magie 2, Artistique 0, Communication 2, Perception 6, Mécanique 2, Nature 2, Foi 4, Physique 12, Force 14, Rapidité 12, Coordination 10, Psychique 4, Volonté 5, Décision 5, Intelligence 2, Apparence 6, Aura 8, Beauté 4, Honnêteté 6.

Prestige 5, Age 35 ans, Fatigue 28, Taille 2 mètres, Poids 110 kg.

Lance 22/15, Art de la guerre 10, Esquive 18, Sens 11, Cheval 14, Bouclier à ombilic 23, Hache large 24/17, Agilité 16, Surprendre 4, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Vieux briscard et force de la nature, il a toujours rêvé d'être chevalier. Bon mais bête, il sera d'une fidélité exemplaire.

Sens 8, Cheval 15, Bouclier à ombilic 16, Hache large 18/11, Agilité 12, Surprendre 12, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Beau comme un prince de sang, c'est un meneur d'hommes-nés. Il rêve d'être, un jour, adoubé chevalier.

## Les hommes du baron d'Exmoor

**WAYNE** (homme d'armes)

Combat 6, Magie 2, Artistique 2, Communication 4, Perception 2, Mécanique 0, Nature 2, Foi 2, Physique 6, Force 8, Rapidité 6, Coordination 4, Psychique 4, Volonté 3, Décision 3, Intelligence 5, Apparence 9, Aura 7, Beauté 9, Honnêteté 11.

Prestige 4, Age 19 ans, Fatigue 16, Taille 1,80 m, Poids 81 kg.

Arbalète légère 12, Art de la guerre 10, Esquive 12, Sens 5, Bouclier à ombilic 11, Fléau d'armes 14/5 (-1 parade), Agilité 6, Surprendre 7, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (casque rond).

Wayne est un véritable porte-poisse son adversaire fait un échec critique sur 19 et 20.

**QUENTIN** (homme d'armes)

Combat 8, Magie 0, Artistique 0, Communication 0, Perception 4, Mécanique 4, Nature 2, Foi 4, Physique 9, Force 11, Rapidité 7, Coordination 9, Psychique 2, Volonté 2, Décision 2, Intelligence 2, Apparence 4, Aura 5, Beauté 2, Honnêteté 5.

Prestige 4, Age 27 ans, Fatigue 20, Taille 1,96 m, Poids 105 kg.

Lance 19/12, Art de la guerre 10, Esquive 17, Sens 6, Doloire 21/12, Agilité 13, Surprendre 4, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (casque rond).

Quentin n'est qu'une brute épaisse qui ne craint qu'une chose : le courroux de son seigneur. Il manie sa doloire à deux mains.

**SIMON** (sergent d'armes)

Combat 8, Magie 0, Artistique 2, Communication 2, Perception 2, Mécanique 2, Nature 5, Foi 0, Physique 10, Force 12, Rapidité 8, Coordination 10, Psychique 4, Volonté 6, Décision 2, Intelligence 4, Apparence 7, Aura 7, Beauté 7, Honnêteté 7.

Prestige 5, Age 30 ans, Fatigue 24, Taille 2,05 m, Poids 109 kg.

Lance 20/13, Art de la guerre 12, Esquive 18, Sens 4, Masse d'Hercule 23/12, Agilité 12, Surprendre 9, Cheval 16, Protection 3 (mailles quasigénées), 5 (casque rond).

Simon est le frère aîné de Quentin. Pitié est un mot qu'il ignore. Par contre, il a une peur maladive des reptiles. Il manie sa masse à deux mains.

Les PJ n'ont plus qu'à trouver un bateau qui les emmènera jusqu'à Roscoff. Seul le vieux Perkins était assez cinglé -cupide ?- pour accepter de partir de suite. Les PJ devront déployer des trésors de diplomatie et une somme substantielle pour dénicher une embarcation. Il faut environ 16 heures de traversée pour rejoindre Roscoff. *Note* : Les PJ ont toujours la possibilité de réquisitionner ou voler un bateau.

## Les vendeurs ou capitaines potentiels

**JOHN LE ROUGE**

Apparence 7, Aura 6, Beauté 6, Honnêteté 9, Taille 1,75 m, Poids 70 kg, Age 45 ans, Marchandage 15, Orientation 10, Sens 12, Navigation 12, Agilité 9, Mains nues 6, Fatigue 15. John et son fidèle cormoran, Fergus, sont célèbres dans tout le port. Il n'est pas très compétent mais gonflera ses capacités au maximum. Son bateau n'est pas à vendre et il demande 50 mc par personne pour la traversée.

**ODO** (homme d'armes)

Combat 8, Magie 0, Artistique 4, Communication 4, Perception 4, Mécanique 1, Nature 2, Foi 4, Physique 7, Force 7, Rapidité 7, Coordination 7, Psychique 4, Volonté 4, Décision 4, Intelligence 4, Apparence 8, Aura 6, Beauté 9, Honnêteté 9.

Prestige 4, Age 23 ans, Fatigue 18, Taille 1,80 m, Poids 78 kg.

Lance 17/10, Art de la guerre 12, Esquive 15, Sens 8, Cheval 9, Bouclier à ombilic 16, Hache large 17/10, Agilité 11, Surprendre 6, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Odo est tuberculeux, il ne lui reste que peu de temps à vivre et c'est pourquoi il se montrera téméraire, voire héroïque.

**WAT** (homme d'armes)

Combat 7, Magie 0, Artistique 2, Communication 4, Perception 4, Mécanique 1, Nature 1, Foi 2, Physique 6, Force 4, Rapidité 6, Coordination 8, Psychique 6, Volonté 5, Décision 5, Intelligence 8, Apparence 10, Aura 10, Beauté 11, Honnêteté 9.

Prestige 4, Age 19 ans, Fatigue 18, Taille 1,75 m, Poids 75 kg.

Lance 15/8, Art de la guerre 13, Esquive 13, Sens 9, Cheval 9, Bouclier à ombilic 16, Hache large 13/6, Agilité 12, Surprendre 9, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Beau blondinet gouailleur, c'est un dragueur impénitent et il est beaucoup plus fort en paroles qu'en actes.

**HAYMES** (homme d'armes)

Combat 6, Magie 2, Artistique 4, Communication 2, Perception 2, Mécanique 0, Nature 6, Foi 2, Physique 9, Force 10, Rapidité 8, Coordination 9, Psychique 6, Volonté 6, Décision 6, Intelligence 6, Apparence 10, Aura 10, Beauté 12, Honnêteté 8.

Prestige 4, Age 25 ans, Fatigue 24, Taille 1,91 m, Poids 85 kg.

Lance 17/10, Art de la guerre 14, Esquive 15,

### PETER LORING

Apparence 5, Aura 5, Beauté 6, Honnêteté 4, Taille 1,63 m, Poids 59 kg, Age 32 ans, Marchandage 12, Navigation 18, Orientation 15, Mains nues 10, Sens 11, Agilité 10, Armes de poing 11.

Bagarreur et teigneux, peu loquace, c'est néanmoins un excellent marin. Ses tarifs sont de 70 mc par personne.

### OLD ALDEBERT

Age 65 ans, Marchandage 13.

Ce vieux marin à l'oeil pétillant sait repérer un pigeon et il ne demandera pas moins de 400 mc pour l'achat de son bateau, encore faudra-t-il que les PJ soient polis et courtois.

### JACK FISHER

Age 51 ans, Marchandage 9.

Ce bon pêcheur à l'air engageant essaiera de vendre son rafiote pour la somme de 300 mc, même à 100 mc c'est encore une mauvaise affaire.

## La traversé jusqu'à Roscoff

Chaque bateau possède un certain nombre de points de flottabilité. John le rouge : 10, Peter Loring : 12, Old Aldebert : 9, Jack Fisher : 6. Toutes les 4 heures, le marin fait un jet sous *Navigation*, aspect *Navigation maritime* avec les bonus ou malus suivants :

- pas d'aide extérieure : -3
- un homme d'équipage : -1
- deux hommes d'équipage : +0
- trois hommes d'équipage : +1
- quatre hommes d'équipage : +2

En cas d'échec, l'effet dépend de la marge d'échec :

1 à 2 : le bateau est ébranlé par une forte vague. Les personnages sur le pont tirent un jet sous *Equilibre* à +5. En cas d'échec, il y a risque de chute.

3 à 5. Idem, mais sans bonus pour le jet d'*Equilibre*.

6 à 8. Idem, mais avec un malus de 3.

9+. Idem, mais avec un malus de 5. De plus, le bateau a une chance sur dix d'avoir une voie d'eau bénigne.

Toutes les 2 heures, le marin fait un jet sous *Se repérer* avec les bonus ou malus suivants : en plein jour : +5, en soirée : +0, de nuit : -5, en cas d'échec, le bateau dérive.

1 à 2 : perte de 1/2 heure.

3 à 4 : perte de 3/4 d'heure.

5 à 7 : perte d'une heure.

8 à 9 : perte d'une heure et demi.

10 et + : perte de 2 heures.

## Les voies d'eau

- **Bénigne** : réparation sans problème, perte de 1 point de flottabilité par 10 minutes. Il y a une chance sur 10 par minute qu'elle devienne inquiétante.

- **Inquiétante** : possibilité de réparer si l'on réussit un jet sous *Mécanique* avec un D10. Un personnage avec une compétence dans le travail du bois utilisera cette dernière. Perte d'un point de flottabilité par 5 minutes. Il y a une chance sur huit par minute que la voie d'eau devienne importante.

- **Importante** : idem, mais avec un malus de 3 sur les jets de réparation, perte de 3 points de flottabilité par minute. Il y a une chance sur dix par minute que la coque cède et que le bateau coule.

## Les chutes

Si le personnage rate son jet d'*Equilibre*, il tombe à l'eau, il tire ensuite un jet de *Réflexes*, s'il le rate, il boit la tasse. La récupération d'un homme à la mer se passe comme suit : chaque personne présente fait un jet de *Sens attentif* avec les bonus ou malus suivants : en plein jour : +5, en soirée : +1, de nuit : -7 (et encore faut-il que le malheureux crie).

Le marin fait un jet sous *Navigation maritime* ; en cas d'échec, il perd 5 minutes avant de pouvoir retenter l'approche. En cas de succès, il fait un nouveau jet, qui, s'il est réussi, permet au nageur de regagner le pont. En cas d'échec, le résultat dépend de la marge d'échec :

1 à 6 : le bateau ne passe pas assez près, perte de 5 minutes.

7 à + : le bateau heurte le nageur (CDS = 15), perte de 5 minutes.

## Mal de mer ?

Toutes les 4 heures, chaque personnage devra faire un jet sous la compétence *Avoir le pied marin*.

## Roscoff, enfin !

Les PJ accosteront à Roscoff avant le baron d'Exmoor car celui-ci a connu bien des déboires lors de sa traversée : l'un de ses hommes a malencontreusement bousculé le vieux Perkins qui est passé par dessus bord et s'est noyé. Après moult manoeuvres hasardeuses, l'équipage a fini par accoster à une quinzaine de kilomètres à l'est de Roscoff.

Roscoff est un petit village de pêcheurs comme il en existe tant sur les côtes de Petite Bretagne. Personne ne voudra leur servir de guide, mais les PJ pourront se procurer une charrette tirée par un gros cheval de trait.

## Le voyage jusqu'à Huelgoat

Les villages-étapes : St Thégonnec à 25km, puis le Relec à 12km et enfin Huelgoat après avoir traversé les monts d'Arrée : 20 km. Sitôt passé St Thégonnec commence la sombre et merveilleuse forêt de Brocéliande.

**1) Roscoff-St Thégonnec** (environ 5h). Seule la possibilité de rencontrer quelques loups égaiera le voyage.

**2) St Thégonnec-le Relec** (environ 2h30). Les gens du Relec pourront prévenir les PJ qu'un « géant de neige hirsute et malicieux hante les monts d'Arrée à la recherche de chair fraîche ». La forêt réserve, elle, des rencontres plus communes (loups, sangliers, chevreuils...).

**3) Le Relec-monts d'Arrée** (environ 1h30). Les monts d'Arrée sont recouverts par la lande et balayés par le vent. D'ici, on domine toute la contrée avoisinante. Zarash Larnn l'ogre, vit au milieu des collines. Il est albinos, ce qui l'a fait rejeter par les gens de sa race. Cruel et cupide, il attaquera en douce après s'être choisi une victime et essaiera de s'enfuir avec.

**4) Monts d'Arrée-Huelgoat** (environ 4h). La forêt reprend, de plus en plus sombre et majestueuse. Rencontres possibles avec des animaux, des hommes sauvages ou une licorne.

## Huelgoat

Coincée entre les monts d'Arrée au nord et la forêt au sud, Huelgoat à l'air d'une paisible petite bourgade. Perché sur une butte, un petit castel noir veille au grain...

**a) le château.** C'est la demeure du jeune chevalier Yann de Bremilis qui offrira l'hospitalité aux PJ mais qui ne poussera guère plus loin ses relations avec eux. Toutefois, si les PJ lui plaisent, il pourra consentir à leur procurer des montures. Il a bien entendu parlé de la mare aux fées mais ne sait pas précisément où elle se trouve, n'attachant que peu d'importance à ces sornettes de manants.

**b) le bourg.** 80 % de la population a entendu parler de la mare aux fées et 50 % sait approximativement où elle se trouve. 05 % le sait précisément car ces gens y sont allés. Tout le monde recommandera de ne pas y aller après la tombée de la nuit car il s'y passe moult diableries et choses formidables. Personne ne servira de guide. La mare est située à environ une heure de marche à l'est d'Huelgoat, en pleine forêt.



## La mare aux fées

Il faudra que le Maître des Légendes émaille cette marche de bruits et craquements sinistres, de temps à autres.

Tout à coup, la touffeur de la forêt semble se réduire pour faire place à une petite clairière.

Quelques chênes plusieurs fois centenaires semblent garder la place, tels de formidables titans de bois. Tout en progressant sur le moelleux tapis de feuilles mortes les personnages découvrent, jaillissant entre plusieurs gros blocs de pierre noire couverts de mousse, une petite cascade limpide se jetant dans une mare. Si les PJ s'approchent :

- de jour) Il ne se passera rien car la mare n'est magique que lorsque la lune est levée.

- de nuit) L'eau de la mare dans lequel se reflète l'oeil rond de l'astre lunaire semble étrangement calme. Les étoiles y jouent tels de merveilleux bijoux dans un écrin mouvant. Il n'y a nul bruit alentour et l'on dirait que toute la forêt retient son souffle. Il n'y a malheureusement aucune trace d'une fleur de nénuphar pourpre et l'insondable noirceur de l'eau ajoute encore à la perplexité. Si l'un des PJ perturbe le calme des lieux, cela déclenchera les événements.

Tout à coup, la surface de l'eau se ride ; la mare est baignée d'une lueur verdâtre et une silhouette spectrale commence à se former, semblant surgir des profondeurs. La forme d'un majestueux vieillard vêtu de blanc flotte bientôt entre deux eaux, à la fois floue et étrangement précise. Ces yeux gris semblent fixer tous les PJ à la fois. C'est l'esprit de Sencha, un grand druide des temps anciens et qui est à présent le gardien de la mare. *Note* : toute attaque physique ne fera que dissiper la forme sans espoir de retour.

Une voix grave retentit soudain, elle est à la fois très éloignée et pourtant terriblement présente. Elle ne semble venir d'aucun point précis et peut-être les PJ la ressentent-ils tout simplement : « *Qui êtes-vous pour ainsi troubler l'eau de la mare sacrée, avez-vous agi de la sorte dans un dessein précis ou bien n'êtes-vous que de téméraires profanateurs ?* »

Les PJ ont tout intérêt à répondre la vérité, sinon, venu de leur droite, un sanglier géant les chargera. Si les PJ parlent de la fleur de nénuphar pourpre, la voix reprendra, moqueuse : « *Pensez-vous réellement pouvoir gagner le droit de contempler la fleur ?* »

Si les PJ répondent négativement, l'enchantement se dissipe. Par contre s'ils choisissent l'affirmation, une étrange brume multicolore entoure alors nos amis et comme dans un vertige, ils ont l'impression que le paysage vacille puis s'estompe peu à peu. Tout devient confus et tout

à coup, ils se retrouvent à contempler un panorama fantastique.

*Note* : C'est à ce moment là, ou tout du moins à partir de cet instant, que peuvent arriver sur les lieux le baron et ses hommes (à la convenance du Maître). Le temps que ces derniers dérangent l'eau de la mare et s'entretiennent avec l'esprit du druide il s'écoulera au moins une demi-heure pour les PJ. Le baron et ses hommes ont alors toutes les chances d'être catapultés dans le même univers étrange que viennent de découvrir les PJ.

## Le pays fantastique

A perte de vue, s'étend un paysage chaotique, digne des enfers. De hautes montagnes noires se dressent au nord, sentinelles silencieuses de cette contrée oubliée de Dieu. Le sol est dénudé et chaud et des volutes de vapeur s'échappent de nombreuses fissures. Ca et là, de véritables puits s'ouvrent dans le sol, où bouillonne une matière visqueuse et grisâtre ou bien encore une espèce de liquide incolore aux relents sulfureux. Le ciel, à demi occulté par ce déploiement de fumée, arbore une couleur qui n'est pas sans rappeler celle de la viande avariée. Il ne semble pas y avoir âme qui vive.

*Note au ML*. Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'ils ont été catapultés à la fois dans l'espace et le temps : ils se trouvent dans l'antique Islande environ 400 ans avant notre ère. Ils ne disposent que de 6 heures pour retrouver la fleur. Passé ce délai, ils se retrouveront avec ou sans elle au bord de la mare aux fées redevenue normale. Si un personnage vient à être tué dans cette partie de l'aventure, son corps reviendra tout de même intact sur les bords de la mare. Mais son âme elle, errera sans but dans l'Islande antique, ne pouvant trouver le repos avant qu'elle soit bénie sur les lieux mêmes de sa mort.

A environ 2 km de là, sur la droite se dressent les murailles noires d'un château. Un jet de *Sens en éveil* avec une marge de réussite de 6 ou plus, permettra de déterminer que le château se trouve en fait à 4km. Ce château est la demeure d'un géant et c'est à cause de sa grande taille qu'il paraît plus près. Ici habite Celebgarn, le géant, le gardien des sources sacrées et du Lac Doré. Fier, incorruptible, il a une haute opinion de lui-même et de sa mission. Si les PJ se montrent humbles et courtois, il pourra les autoriser à contempler le Lac Doré à condition qu'ils y jettent tous leurs objets en or. C'est là que pousse le nénuphar pourpre. Il les accompagnera de toute façon et ne les laissera sous aucun prétexte prendre la fleur.

### CELEBGARN

Physique 22, Psychique 6, Aura -2, Fatigue 50, Taille 5 m, Poids 750 kg, Vitesse sprint 18m/s, Surprendre 5, Hache de bronze 13/6, Bouclier 8, Mains nues 7, Attaques par base 1 ap, Dommages 2xMR, Protection -4 (cuir épais), 5 (casque à cornes), Sens 8, Premiers soins 8, Chasse 8, Légendes 8, Connaissance des animaux 12, Connaissance des plantes 6, Science de la terre 10, Résistance aux sortilèges 4, Blessures : sonné 20, évanoui 30, coma 40, mort 50.

## Le château

Construit à partir d'immenses blocs de roche noire, ses tours cyclopéennes culminent à près de 150 mètres. Son immense porte de bronze est fermée. Il n'y a pas de cor, mais par contre un énorme heurtoir de bronze (il doit peser une centaine de kilos) sert à prévenir le maître de céans. Celebgarn arrivera une dizaine de minutes plus tard et les deux lourds battants de la porte s'ouvriront, laissant place au géant. Il mesure près de 5m, a de longs cheveux blancs et une barbe tressée. Il est vêtu de cuir noir et porte de nombreux bijoux en or. Il arbore une énorme hache de bronze, un bouclier rond en bronze également. Il sera courtois et bien que faisant preuve d'une « gigantesque » suffisance,

il accueillera les PJ selon leur rang. Ces derniers pourront apprendre qu'ils se trouvent en Island, une île sur la grande mer.

## Le Lac Doré

Situé à 3 km du château, dans une portion herbeuse de ce territoire, le Lac Doré est un vaste plan d'eau d'environ 1km de long sur 600 m de large, bordé de saules pleureur. Ses eaux, extraordinairement limpides, jettent effectivement d'étranges reflets dorés qui semblent provenir des profondeurs.

*Note* : Le géant pourra expliquer que sous les eaux gisent d'importantes quantités d'objets en or, produisant de ce fait l'impression que les eaux du lac sont faites d'or liquide. Au beau milieu du lac, poussent de nombreux nénuphars, mais un seul est fleuri et sa fleur est pourpre. Les PJ devront neutraliser le géant pour s'emparer de la fleur. S'ils décident d'aller au lac sans Celebgarn, celui-ci, veillant du haut de son donjon, les interceptera sur le chemin de retour. Le baron d'Exmoor et ses hommes n'ont qu'une demi-heure de retard sur les PJ, ils arriveront donc à n'importe quel moment, à la convenance du Maître des Légendes. Le baron sera menaçant et demandera la fleur en expliquant que c'est le seul moyen de sauver sa fille Armelle âgée de 18 ans. Si les PJ acceptent, il fera front commun avec eux pour surmonter les éventuels périls du voyage de retour. S'ils refusent, il engagera le combat.

### Les hommes du baron

#### WILLIAM (homme d'armes)

Combat 6, Magie 2, Artistique 0, Communication 2, Perception 2, Mécanique 2, Nature 5, Foi 4, Physique 9, Force 10, Rapidité 9, Coordination 8, Psychique 5, Volonté 7, Décision 3, Intelligence 5, Apparence 8, Aura 8, Beauté 8, Honnêteté 8. Prestige 4, Age 22 ans, Fatigue 23, Taille 1,85 m, Poids 91 kg.

Art de la guerre 11, Arbalète légère 16, Equive 15, bouclier à ombilic 15, Bipennis 18/10, Agilité 10, Sens 5, Surprendre 10, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer). William est l'archétype de l'homme d'armes, que dire de plus ?

#### HUGUES (homme d'armes)

Combat 3, Magie 0, Artistique 2, Communication 4, Perception 2, Mécanique 0, Nature 2, Foi 2, Physique 5, Force 4, Rapidité 6, Coordination 5, Psychique 7, Volonté 5, Décision 9, Intelligence 7, Apparence 5, Aura 4, Beauté 7, Honnêteté 4. Prestige 3, Age 21 ans, Taille 1,72 m, Poids 68 kg.

Arc court 10, Art de la guerre 10, Esquive 8, Hache large (2 mains) 7/2, Agilité 7, Sens 11, Surprendre 9, Poésie 10, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Hugues aurait voulu être trouvère. Cela aurait pu être si d'importantes dettes de jeu ne l'avaient contraint à s'enrôler. Cet homme est d'une lâcheté incroyable, frappant à distance et de préférence dans le dos.

#### EBRARD DE CARRINDEL (écuyer)

Combat 7, Magie 2, Artistique 4, Communication 2, Perception 5, Mécanique 4, Nature 4, Foi 2, Physique 7, Force 7, Rapidité 8, Coordination 6, Psychique 6, Volonté 7, Décision 5, Intelligence 6, Apparence 6, Aura 7, Beauté 5, Honnêteté 6. Prestige 9, Age 17 ans, Fatigue 20, Taille 1,79 m, Poids 72 kg.

Art de la guerre 13, Epée longue 16/12, Esquive 14, Lance d'arçon 17/9, Marteau de cavalier 16/10, Petit écu 13, Tournoi 14, Traditions 8, Agilité 11, Cheval 10, Protection 3 (mailles quasigénées), 5 (heaume).

Fils d'un chevalier ami du baron, il est en passe de terminer son apprentissage de chevalier chez ce dernier. Il est amoureux fou d'Armelle et prendra tous les risques pour récupérer la fleur.

#### ALLAN D'EXMOOR (chevalier)

Combat 8, Magie 2, Artistique 2, Communication 0, Perception 2, Mécanique 2, Nature 4, Foi 4, Physique 8, Force 10, Rapidité 8, Coordination 6, Psychique 4, Volonté 5, Décision 3, Intelligence 4, Apparence 4, Aura 6, Beauté 3, Honnêteté 3.

Prestige 12, Age 51 ans, Fatigue 20, Taille 1,81 m, Poids 86 kg.

Art de la guerre 14, Epée longue 21/16, Epée bâtarde 21/15, Esquive 18, Lance d'arçon 23/15, Bec de corbin 20/15, Chasse 8, Nager 12, Grand écu 20, Tournoi 18, Traditions 6, Agilité 10, Cheval 12, Alphabet latin 4, Eloquence 6, Protection 4 (mailles treslies), 5 (heaume).

Bon et loyal, il est fou de douleur à l'idée de perdre sa fille, ce qui pourra le conduire à commettre les pires folies.



## Le trésor du lac

Trésor fabuleux s'il en est, il est laissé à l'appréciation du ML. Les PJ, s'ils souhaitent plonger pour le récupérer, ont 15% + 10% par minute de devoir combattre le gardien des lieux : le monstre du lac...

Il est à noter cependant que les PJ auront juste le temps de récupérer la fleur avant que le monstre se réveille.

## Le voyage de retour

Le retour s'effectuera dans les mêmes conditions qu'à l'aller. Néanmoins, si les PJ ont choisi de donner la fleur au baron d'Exmoor, ils devront expliquer l'échec de leur mission au comte Aldebert d'Estigern, car désormais son épouse est condamnée et mourra 3 jours après l'arrivée des personnages.

scénario  
Frédéric Mabrut  
illustration  
Philippe Masson