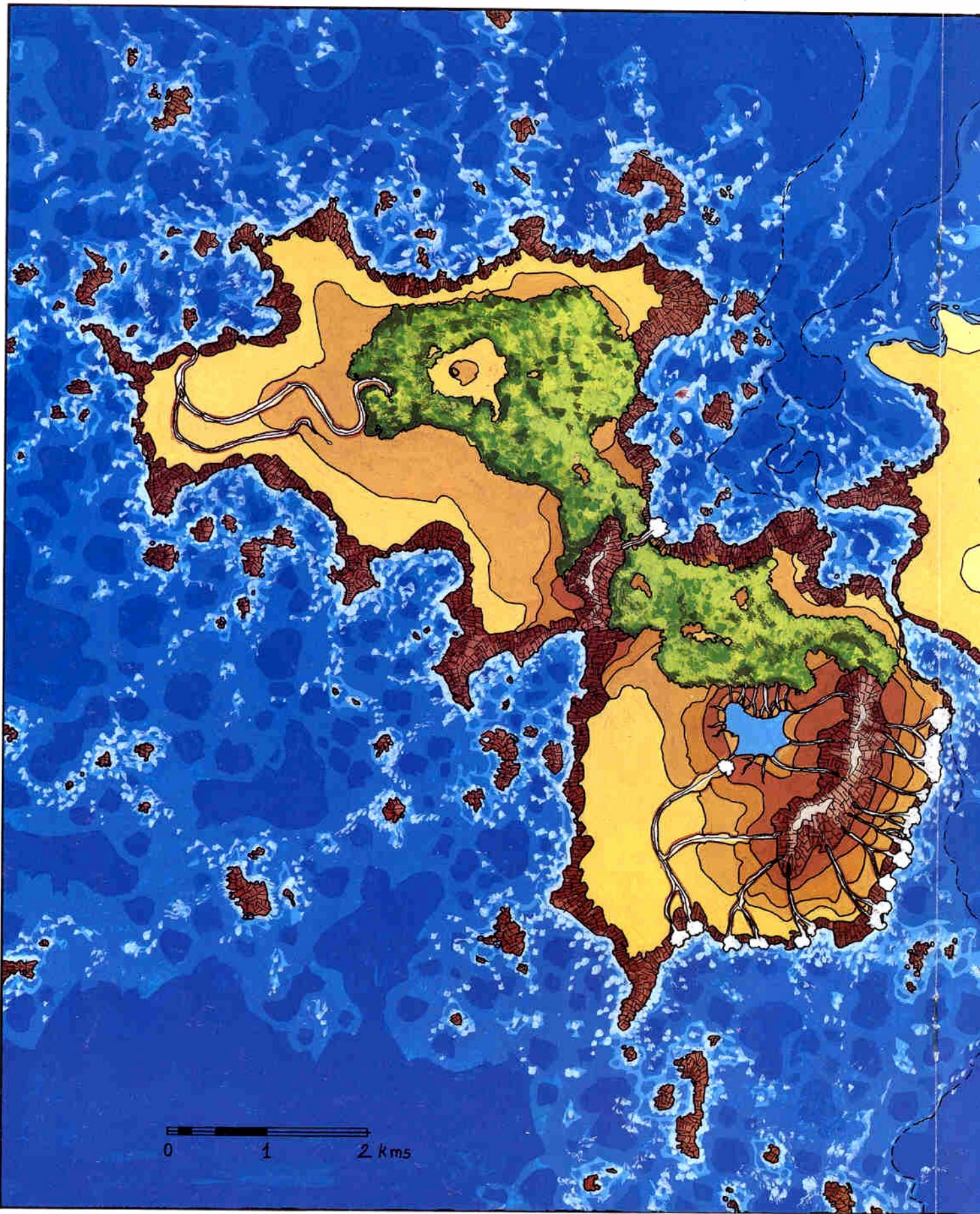


Le Prix du Sang





Falaise ou
Montagne infranchissable



Forêt



200 à 500 m
d'altitude



100 à
d'altitu



0 à 5 m
de profondeur
(découvert à marée basse)



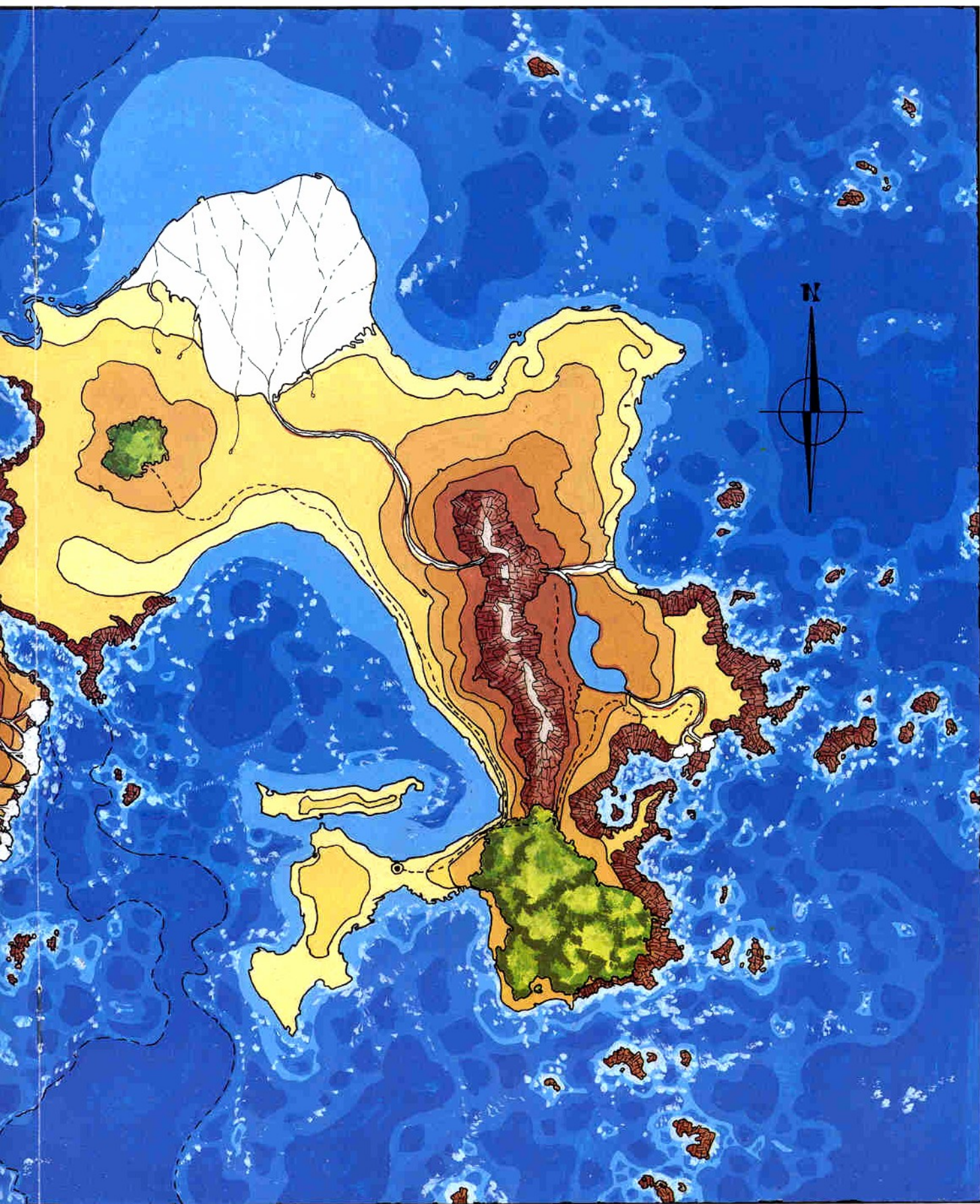
5 à 10 m
de profondeur



10 m et +
de profondeur



maréc



“Le Prix du Sang” est le lauréat du concours 86 des scénarios de Légendes.

Alexis Lang et Stéphane Truffert ont parfaitement réussi à “capturer” l’essence du merveilleux celtique. Leur aventure est un modèle du genre, que nous avons pris beaucoup de plaisir à lire et à jouer. A l’heure où nous écrivons ces lignes, Stéphane et Alexis se sont lancés sur de nouveaux projets que nous attendons avec impatience. Puissent-ils faire de nombreux émules parmi vous !

Mais cessons de vous retenir car la tempête fait rage...

S.D.

AVERTISSEMENT

Par une sombre matinée d’automne, la tempête pousse un vaisseau désemparé sur la côte de l’île d’Owen. Les personnages des joueurs sont à bord de ce navire. L’aventure commence quand ils arrivent sur l’île et s’achève quelques jours plus tard, quand ils reprennent leur voyage.

Les personnages peuvent avoir été créés pour la circonstance, mais rien ne s’oppose à ce qu’ils aient déjà vécu ensemble plusieurs aventures : le Prix du Sang est un scénario que le Maître des Légendes peut facilement intercaler entre deux épisodes de sa propre campagne.



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

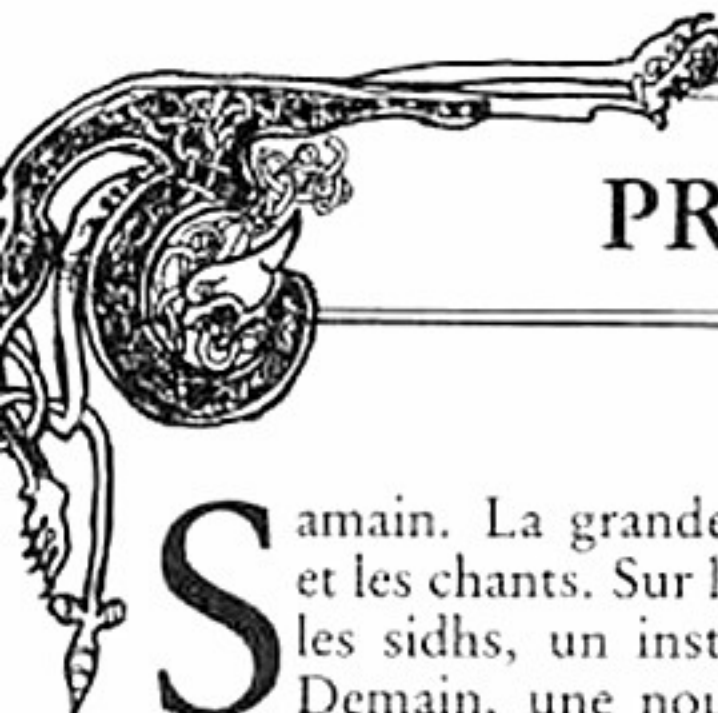
Le Prix du Sang

par Alexis LANG et Stéphane TRUFFERT

scénario pour

Légendes Celtiques

Le Prix du Sang



PROLOGUE

Samain. La grande fête se termine dans la bière et les chants. Sur les falaises qui dominent la mer, les sidhs, un instant entrouverts, se referment. Demain, une nouvelle année commence...

Les feux brûlent encore dans la demeure du noble Morwan ; portés par le vent d'automne, la musique et les rires couvrent par instant le bruit de l'océan.

Soudain, le silence. Quatre ombres furtives sortent de la maison, et se dirigent vers le rivage. Un vaisseau échoué sur la plage est mis à flot en toute hâte. Poussé par un vent favorable, il s'éloigne des côtes d'Irlande et disparaît dans la nuit... Cette année, Samain s'est achevée dans le sang. Sous le poignard de Kindelik, roi des Ferengels, le noble Morwan vient de rencontrer son destin.

Pluies sur la lande, tempête sur l'océan. Assis devant l'âtre de sa maison, le roi Kindelik songe. Neuf jours auparavant, il était l'invité de Morwan et célébrait chez lui les fêtes de la nouvelle année. Ce fut la bière, sans doute, qui poussa Morwan à insulter son hôte, puis ce dernier à en tirer une vengeance immédiate.

Kindelik ne regrette pas son geste, mais il est soucieux. Que vont faire maintenant Eoman de Mor, le père de la victime, et ses nombreux parents et alliés ? Certes, trente kilomètres de mer séparent l'Irlande de l'île d'Owen, où règne Kindelik, mais est-ce une protection suffisante ? Ses ennemis peuvent rassembler cinq fois plus de vaisseaux que les Ferengels... Non, il ne fera pas courir à son peuple le risque d'une guerre.

Le roi marche vers une fenêtre qui regarde la mer. La plage n'est qu'un étroit ruban de sable gris que viennent battre les eaux sombres de la baie. Les derniers rayons du soleil allument dans le creux des vagues des taches de lumière pourpre.

Rumeurs... Quels sont ces cris qui montent du rivage ? Noisé le barde laisse vibrer les cordes de sa harpe. Seithywyn, la blanche dame des Ferengels, lève les yeux de son ouvrage.

Un vaisseau étranger vient de pénétrer dans la baie. A bord, on affale les voiles, et le lourd navire glisse sur son erre, traçant sur l'eau noire un double sillage de sang.

- Voici Eoman de Mor... dit simplement Kindelik.

Maintenant la nuit est tombée. Cinq hommes bardés de fer attendent, impassibles, devant le seuil de la maison royale. Les torches vacillent dans le vent du

soir, la foule fait cercle autour de ces hommes dont l'immobilité elle-même semble une menace.

Grincements. La claie s'entrouvre. Un manteau de fourrure jeté sur ses épaules, une longue épée ceinte à son côté, Kindelik paraît. Du regard, il défie celui qui semble le chef. C'est un géant parmi les hommes et peu de Ferengels seraient capables de manier la lourde hache qui pend à sa ceinture.

Kindelik brandit son épée vers la lune, qui brille haute dans le ciel, et prononce d'une voix forte :

- Tuatha Dé Danann, soyez témoins ! Je jure de payer le prix du sang réclamé par Eoman de Mor. Avant que la lune ne soit pleine, j'aurai payé ma dette !

Puis, se tournant vers le père de sa victime :

- Es-tu satisfait ?

- Plus que tu ne le penses, Kindelik. Apprends maintenant que le chaudron est celui de Bran le géant, le gland, l'un de ceux qui pousse sur les branches du Roi des Chênes. Sache encore que je désire la corne gauche de Kram et la corne droite de Ram. Ces deux taureaux sont les fils de la déesse Morigan. Il n'en existe pas au monde de plus puissants ni de plus beaux.

Eoman et ses guerriers retournent à leur navire sans ajouter une parole. Laissant le roi seul devant sa maison, la foule se disperse en murmurant.

Quelque part, sur la lande, un rapace nocturne crie à trois reprises.

- Bienvenue, Eoman de Mor. Lointaine est ta demeure. C'est sans nul doute une raison sérieuse qui t'a poussé à naviguer sur les ailes du vent d'automne.

- Obtenir une juste réparation pour le sang versé, voici ma raison. Et tu sais de quel sang je veux parler.

Silence. L'océan lui même semble attendre la réponse de Kindelik.

- Quel est ton prix, Eoman ? Je le paierai, s'il est juste.

- Pour la mort de mon fils, je réclame un chaudron, le gland d'un chêne séculaire, la corne gauche d'un taureau et la corne droite d'un autre.

Les yeux de Kindelik brillent un instant dans le noir.

- Je te l'accorde volontiers. Mais je ne savais pas que les nobles d'Irlande faisaient si peu de cas de la vie d'un des leurs...

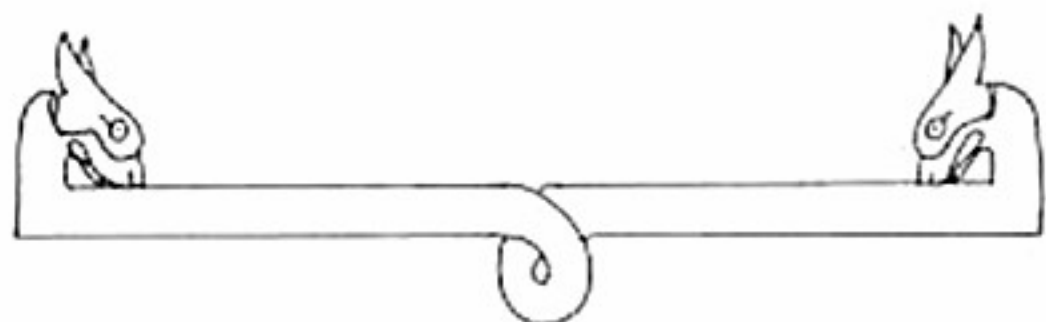
- Jure sur les Dieux, Kindelik, et sur l'épée que tu portes.

LANCEMENT DU SCENARIO

1) ARRIVEE DES PERSONNAGES SUR OWEN

Les personnages font voile vers l'Irlande quand leur navire se trouve pris dans une tempête d'une violence extraordinaire. Parfois, une vague soulève le vaisseau très haut sur l'océan déchaîné. Alors tous, mains crispées au plat-bord, scrutent l'horizon désespérément vide. Puis le navire retombe entre deux murailles liquides, des trombes d'eau s'abattent sur le pont et la coque gémit comme si elle allait se disloquer.

Les voyageurs ne sont pas loin de croire leur dernière heure arrivée quand le plus jeune d'entre eux pousse un cri : Terre ! Des falaises de granit émergent des flots en furie. Une trouée... L'entrée d'une baie abritée... Un village... Le destin des personnages n'est pas de mourir noyés ce jour là !



Réduits à l'inactivité par la tempête qui fait rage, les pêcheurs ferengels restent cloîtrés dans leur maison. Seul Nudd, fils d'Ancecht, arpente la grève, indifférent aux embruns qui lui cinglent le visage.

Quelles épaves l'océan jettera-t-il sur le rivage ? Rame brisée ? Cadavre de mouton à la panse gonflée d'eau ? L'enfant scrute la mer avec attention.

Mais... Qu'est ceci ? La tempête rend toute forme confuse... Non, il ne rêve pas, c'est bien un navire qui approche la plage. Il gite fortement et des lambeaux de toiles déchirées pendent sur la baume.

Nudd court vers les maisons, frappe aux portes, crie et trépigne.

Bientôt, cinq robustes gaillards courent vers la grève. Sans poser de questions inutiles, ils aident les étrangers à tirer leur vaisseau sur la plage.

Les personnages viennent d'aborder sur l'île d'Owen, située à une trentaine de kilomètres des côtes irlandaises. C'est la patrie des Ferengels, un peuple peu nombreux, mais prospère, et respecté dans la bataille.

Les insulaires se montrent hospitaliers. Ils conduisent les rescapés dans la maison royale où Seithywyn, l'épouse de Kindelik, leur fait préparer des vêtements secs et servir un repas.

La maison royale est une des seules du village à posséder plusieurs pièces. La reine en met une à la disposition des nouveaux arrivants, tout en leur demandant de ne pas pénétrer dans la grande salle, car, dit-elle : "Le roi s'y est retiré en ordonnant qu'on ne le dérange pas. Mais, dès ce soir, vous mangerez à sa table".

2) DESCRIPTION DE LA BAIE D'OWEN

Tandis que les étrangers se restaurent, la tempête se calme enfin. La porte d'une maison située un peu à l'écart du village s'ouvre, et un jeune homme à la silhouette élancée en sort. D'une démarche nonchalante, il passe devant la maison de Gwen le charpentier. Le vaisseau des étrangers repose sur l'herbe, le mât démonté et la quille retournée. Sa coque a besoin d'une sérieuse remise en état.

Voici qu'une fente s'ouvre dans le ciel gris. Le soleil de midi apparaît entre les nuages. Il fait miroiter les flaques que la mer abandonne, en se retirant, sur le sable humide de la grève. Il révèle les contours de la baie d'Owen, cernée par un cordon de dunes, et la lande qui monte en pente de plus en plus raide vers les sommets du centre de l'île : lourdes tables rocheuses aux formes disloquées plongeant brutalement, au sud, vers le massif des Quatre Collines. Loin vers le nord-ouest, les nuages pendent comme des écharpes déchirées sur la croupe arrondie du Mont-Coiffé. Le jeune homme se tourne vers l'ouest. Au-delà de la baie, sur l'île de Selengaï, se dresse une montagne plus haute et plus abrupte que toutes celles d'Owen.

Un seul bloc de granit, sans faille, ni crevasse, élève au dessus de la mer ses pentes rougeâtres au profil nettement concave. Les nuées qui couvrent le sommet s'effilochent et laissent apparaître une ligne de crête dentelée comme le fil ébréché d'une épée. D'innombrables cascades dévalent de la crête. Comme autant de minces fils d'argent, elles tracent sur la paroi lisse d'étranges dessins évoquant les branches d'un arbre. Les eaux des torrents secondaires se rejoignent pour former quatre chutes principales, et le nuage d'écume qu'elles soulèvent en se déversant dans la mer masque entièrement le pied des falaises.

Cette montagne est un mur, songe le jeune homme. Un mur placé au bord de Selengaï pour empêcher les hommes de voir l'intérieur de l'île. Et cependant, je connais, moi, quelques-unes des merveilles qu'il cache, car je suis Noïsé, barde du peuple ferengel.

Lentement, il se détourne et marche vers la maison royale.

3) ENTRETIEN DE KINDELIK ET DE NOISE

Tu désires me parler du prix que je dois payer ?

Kindelik, assis dans la grande salle de sa demeure, regarde Noïsé, qui se tient debout devant lui. Le roi est d'humeur sombre, les deux rides qui marquent son front en témoignent. Cependant, sa voix ne trahit aucune émotion.

- Seigneur, répond le jeune homme avec embarras, mon savoir est grand... Nombreuses sont les chansons que j'ai apprises, nombreuses les contrées que j'ai traversées, innombrables les jours passés à rêver près des flots ou sous les feuilles des arbres, et...

Kindelik l'interrompt sèchement :

- Parle ! Que sais-tu à propos de ces quatre objets ?

- Eh bien, seigneur, si la légende est exacte -et sûrement elle l'est- ces objets... et bien ces objets... se trouvent sur Selengai, seigneur...

A ces mots, le visage du roi devient livide et la coupe qu'il tenait à la main roule à terre.

- Eoman de Mor s'est joué de moi, murmure Kindelik.

Je ne pourrai jamais payer le prix du sang.

Après le départ de Noïse, la tête du roi se courbe, comme sous le poids d'un fardeau trop lourd... Puis soudain, il se redresse : une flamme nouvelle brille dans ses yeux.

D'une voix forte, il appelle ses serviteurs :

- Que l'on prépare un banquet en l'honneur des nobles étrangers qui sont arrivés ce matin !



Les révélations du barde ont fait mesurer à Kindelik toute la perfidie d'Eoman de Mor. Les objets du prix sont sur Selengai, or, bien que cette île touche presque celle d'Owen, ni lui, ni aucun de ses guerriers ne peut s'y rendre : un geis interdit aux Ferengels de fouler le sol de Selengai.

D'autre part, si Kindelik ne paye pas le prix, il subira une telle perte de prestige qu'il devra abandonner la royauté, et sans doute s'exiler. La dernière chance du roi est de se confier aux personnages : rien ne les empêche d'aller sur Selengai, puisqu'ils ne sont pas du peuple ferengel. Eux seuls peuvent lui ramener les objets du prix à temps.

4) LE BANQUET

Pluie au-dehors. L'averse bat le toit de chaume de la maison royale et l'eau ruisselle dans les fossés.

Dans la grande salle, le bruit des conversations faiblit. C'est le moment où la graisse se fige au fond des écuelles, où chacun enlève de ses dents les morceaux de viande en croquant une pomme amère.

Au bout de la table, Kindelik siège. Son regard pénétrant s'attarde sur chacun des convives :

- La reine Seithwyn, vêtue d'une robe de lin et parée de bijoux, belle comme un jour de printemps.

- Son frère Angolbach, chef de guerre des Ferengels, qui corne nerveusement sa fine moustache

- Noïse le barde, les yeux mi-clos, une coupe de vin à la main.

- Fenrich le forgeron, déjà ivre, alors que la soirée est loin d'être achevée.

- Ruch, le colosse aux cheveux roux, Gann, Lochan et Maeldwin, tous guerriers connus pour leur bravoure.

- Enfin, ces hommes que la tempête a conduits sur l'île d'Owen.

C'est à eux que le roi s'adresse, tandis que les Ferengels écoutent en silence.

- Votre venue est un signe du destin. Bon ou mauvais, je ne sais, mais je vais toutefois vous proposer un marché.

Quatre objets me sont réclamés. Si dans quatre jours je ne les ai pas rassemblés, je laisse une dette impayée, et mon honneur est perdu. Or ces objets se trouvent sur Selengai, dont l'accès est interdit aux hommes de mon peuple.

Je vous demande donc d'agir en mon nom. Si vous me ramenez les objets à temps, je ferais à chacun de vous un don. La tâche ne sera pas aisée, mais en revanche, je promets de vous accorder tout ce qu'il sera en mon pouvoir de donner.

Kindelik énumère les objets du prix : le Chaudron de Bran le géant, un gland cueilli sur les branches du Roi des chênes, la corne gauche de Kram, la corne droite de Ram. Puis, le roi laisse la parole aux étrangers.

Il serait surprenant que ces derniers se laissent effrayer par la difficulté et refusent l'aventure ! Quand le marché est conclu, le roi demande au barde Noïse de chanter.

En dépit de son jeune âge, Noïse est un homme de grand savoir. Il n'est jamais allé sur Selengai, mais il a longtemps rêvé sur les plages qui regardent l'île, et de ses visions sont nées trois chansons. Leurs textes sont résumés dans l'appendice I. Les connaître peut considérablement simplifier la tâche des personnages.

Le Maître des Légendes tire au sort la première chanson que Noïse interprète. Si les personnages compliment le barde et lui font des cadeaux (il a un faible pour le vin des Gaules), Noïse chantera peut-être une deuxième chanson, mais jamais une troisième. Il est trop jaloux de son savoir pour le partager entièrement.

Lorsque la dernière note de musique résonne entre les murs de la grande salle, Kindelik fait signe aux convives de se retirer.

Très tard dans la nuit, une lumière brille aux fenêtres de la maison royale.

5) BREF RAPPEL DES EVENEMENTS ANTERIEURS AU BANQUET

Samaïn, la fête de la nouvelle année, a lieu le 1er du mois de samonios (dans le calendrier actuel, samonios correspond au mois de novembre).

- Kindelik tue Morwan dans la nuit du 1er au 2 samonios.

- Eoman de Mor vient réclamer le prix du sang le soir du 10 samonios.

- Les étrangers arrivent sur l'île d'Owen le matin du 13. Le banquet a lieu le soir même.

Désormais, toutes les cartes sont distribuées. Le scénario va devenir beaucoup moins directif, les personnages façonnant eux-mêmes leur destin - et celui du roi des Ferengels.



Pour remplir leur mission, les envoyés de Kindelik disposent des journées du 14, 15, 16 et 17 samonios. Eoman de Mor viendra réclamer son dû le 17, au coucher du soleil.

6) ATTITUDE DES FERENGELS ENVERS LES PERSONNAGES

Entre, Macanam ! Retire ce manteau trempé, et dis moi ce qui t'amène si loin de ta cabane par ce temps épouvantable.

Macanam s'assoit près du feu en grognant un salut. Gwen abandonne ses outils et le bâton qu'il sculptait pour s'installer à côté de son ami.

- Que penses tu, demande Macanam à brûle-pour-point, d'un roi qui se laisse berner par un Irlandais beau parleur ?

Le charpentier rit doucement :

- Car toi, bien sûr, tu ne t'y serais pas laissé prendre ?

- Moi, je ne suis pas le roi ! Je puis être bête, si je veux. Mais Kindelik, en prêtant un serment qu'il ne pourra tenir, a couvert de honte tout son peuple !

- Tu parles comme si la cause était entendue. Que fais-tu des guerriers étrangers ?

- Ils échoueront. Le Chaudron du géant, la corne gauche de Kram... et quoi d'autre encore ? Est-ce qu'un seul d'entre eux t'a paru capable d'arrêter un taureau en pleine charge ? Je rougis de voir notre roi mettre son honneur dans les mains d'hommes qui ne sont pas de mon peuple ! Quand je pense que tu prends la peine de réparer leur navire...

- Veux-tu donc qu'ils restent sur notre île sans plus jamais en repartir ? Pour le reste, ils n'obtiendront rien de moi, pas même un hareng fumé s'ils crevaient de faim !

- Voilà qui est parlé. De mon côté, je jure que s'ils pénètrent dans ma forêt, ils le regretteront !

- Ta forêt ? Tu n'en es que le gardien...

- Et en bon gardien que je suis, je me ferai un plaisir de lâcher mes chiens sur eux s'ils franchissent la lisière !

Gwen se lève et revient avec deux cornes remplies de bière. Elles n'ont pas de pied, aussi faut-il les vider d'un trait afin de pouvoir les renverser et les poser sur la table.

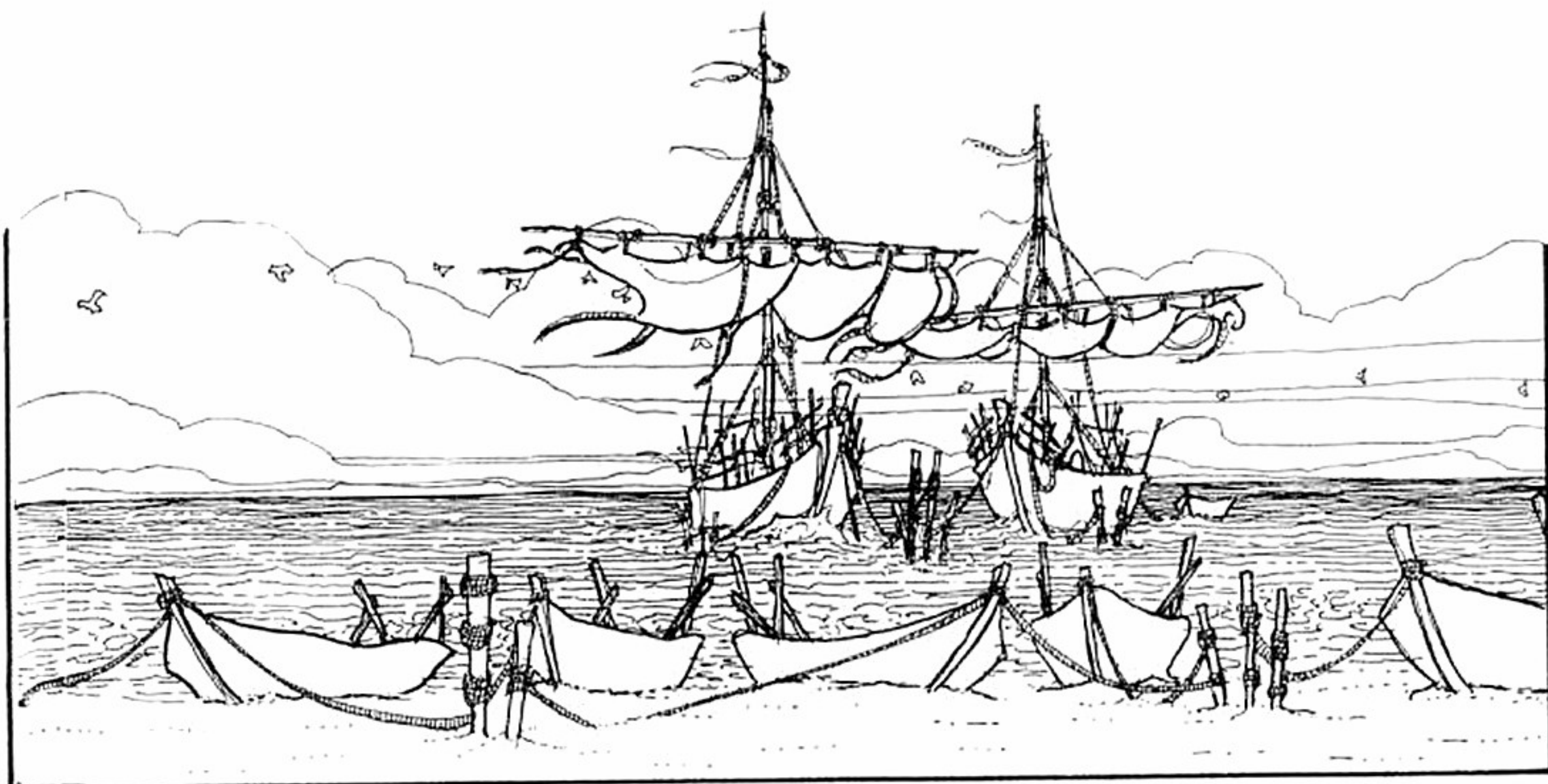
- A la santé du peuple Ferengels ! dit Gwen.

- Et à celle de Ruch, notre futur roi ! répond Macanam.

Macanam exprime brutalement ce que pensent tous les Ferengels. Kindelik a commis une faute, donc ses sujets n'ont plus aucun devoir envers lui. Dès lors, pourquoi les villageois aideraient-ils ceux qu'ils appellent avec mépris les "mercenaires du roi" ? Les étrangers ne peuvent rien attendre d'eux.

A partir du moment où les personnages ont accepté d'aider Kindelik, ils voient l'attitude des Ferengels se modifier radicalement. Tel guerrier, si prompt à rire avec eux le jour de leur arrivée, les croise le lendemain sans même les saluer. Une fille qui se laissait volontiers courtiser repousse avec froideur de nouvelles avances. Au mieux, les étrangers se heurtent à l'indifférence, au pire, à l'hostilité déclarée. Chaque renseignement doit être arraché, chaque objet désiré durement marchandé.

Un personnage diplomate peut cependant obtenir quelques-unes des informations qui figurent dans la table des rumeurs. (cf. appendice I).



Owen

1) PRES SALES

Ils sont recouverts par les eaux à chaque grande marée. Les moutons des Ferengels y broutent une herbe d'un vert très sombre, qui donne à leur chair un fumet particulier.

2) ILOT DE SABLE

Il est relié à la terre ferme à marée basse. Noisé le barde y vient souvent pour composer ou rêver. Il s'assoit à la pointe ouest de l'îlot, face au mur de Selengai qui se dresse au delà de la baie. Noisé peut rester ainsi des heures enveloppé dans un grand manteau bleu dont il abaisse le capuchon. Malheur à celui qui le dérange ! le barde n'hésitera pas à composer une satire sur l'importun, voire à tirer l'épée sur le champ.

3) LE VILLAGE

Il regroupe une cinquantaine de familles dont la pêche est la principale ressource.

Le sol pauvre de l'île se prête mieux à l'élevage qu'à la culture. En plus de leur troupeau de moutons, les Ferengels possèdent une trentaine de vaches, bêtes robustes à défaut d'être grasses.

Le bétail vit en semi-liberté, d'où la nécessité d'enclore les champs de murets de pierre sèche. Il n'est pas rare de rencontrer une vache au beau milieu du village, broutant placidement l'herbe qui pousse entre les maisons.

Corann le taciturne est le seul Ferengel à vivre exclusivement de la chasse. Il tire les oiseaux et piège les lapins qui creusent la lande d'innombrables terriers.

Quant au gros gibier, il a totalement disparu de l'île.

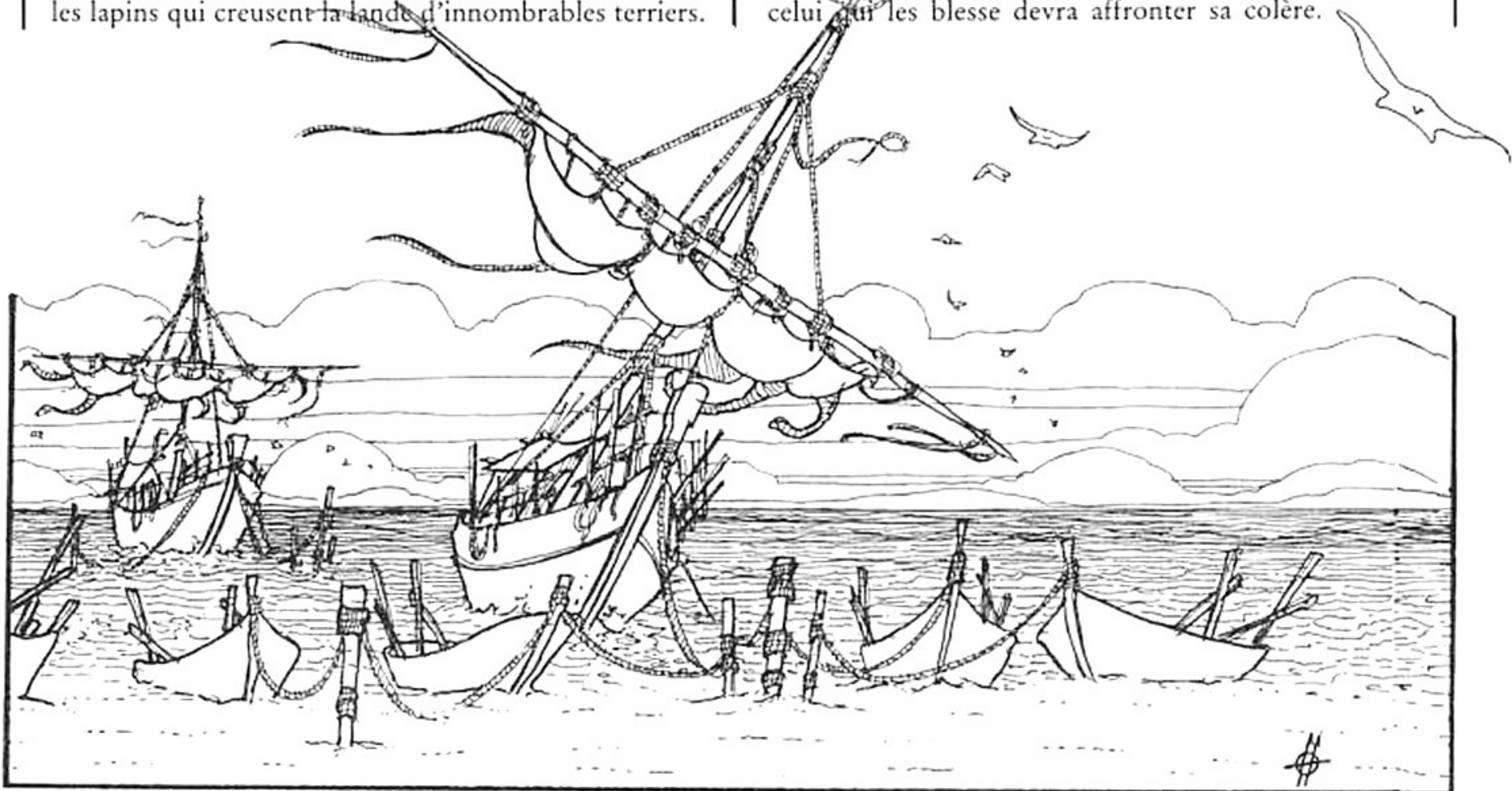
Si les Ferengels sont riches, ce n'est pas à leur terre qu'ils le doivent, mais à la mer qui l'entoure. Nombre de navires marchands font escale sur Owen. A la belle saison, il ne se passe pas une semaine sans que l'un d'eux jette l'ancre dans la baie. Son capitaine échange quelques unes de ses précieuses marchandises contre la viande et le poisson séché qui lui permettront de continuer son voyage. Parfois, il laisse une partie de sa cargaison en dépôt chez un villageois, à charge pour ce dernier de la vendre au meilleur prix. Actuellement, **Gwen le charpentier** détient cent peaux de renards argentés, et un tonneau d'ambre gris ; **Fenrich**, du cuivre et de l'étain en lingots ; **Angolbach**, un lot de glaives ibériques et trois esclaves blondes.

Le jour de l'arrivée des personnages sur Owen, les Ferengels leur proposent leurs marchandises. Mais dès que les étrangers se sont mis au service du roi, les insulaires refusent de conclure les affaires en cours ou bien augmentent leurs prix.

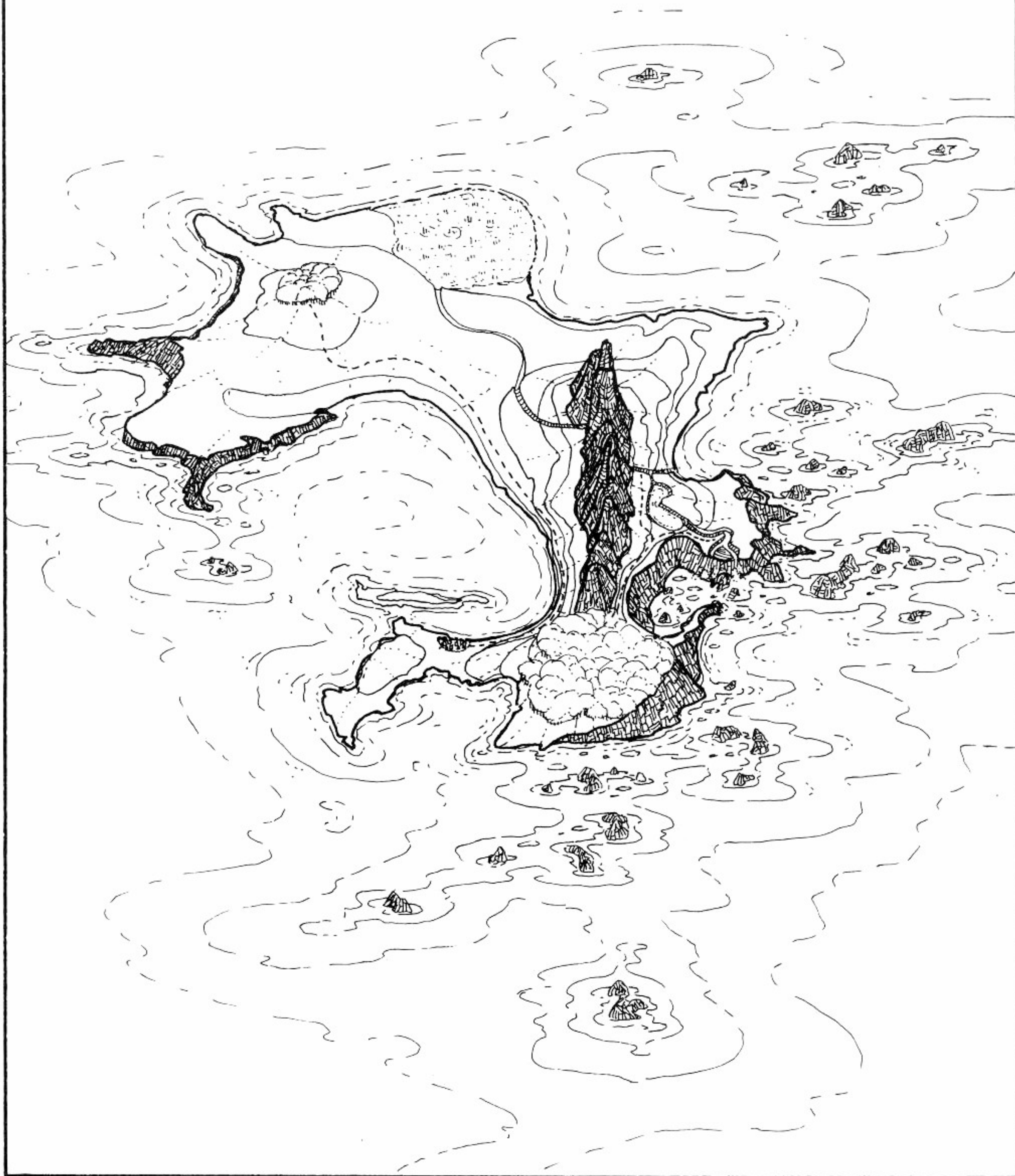
4) LA FORET DES QUATRE COLLINES

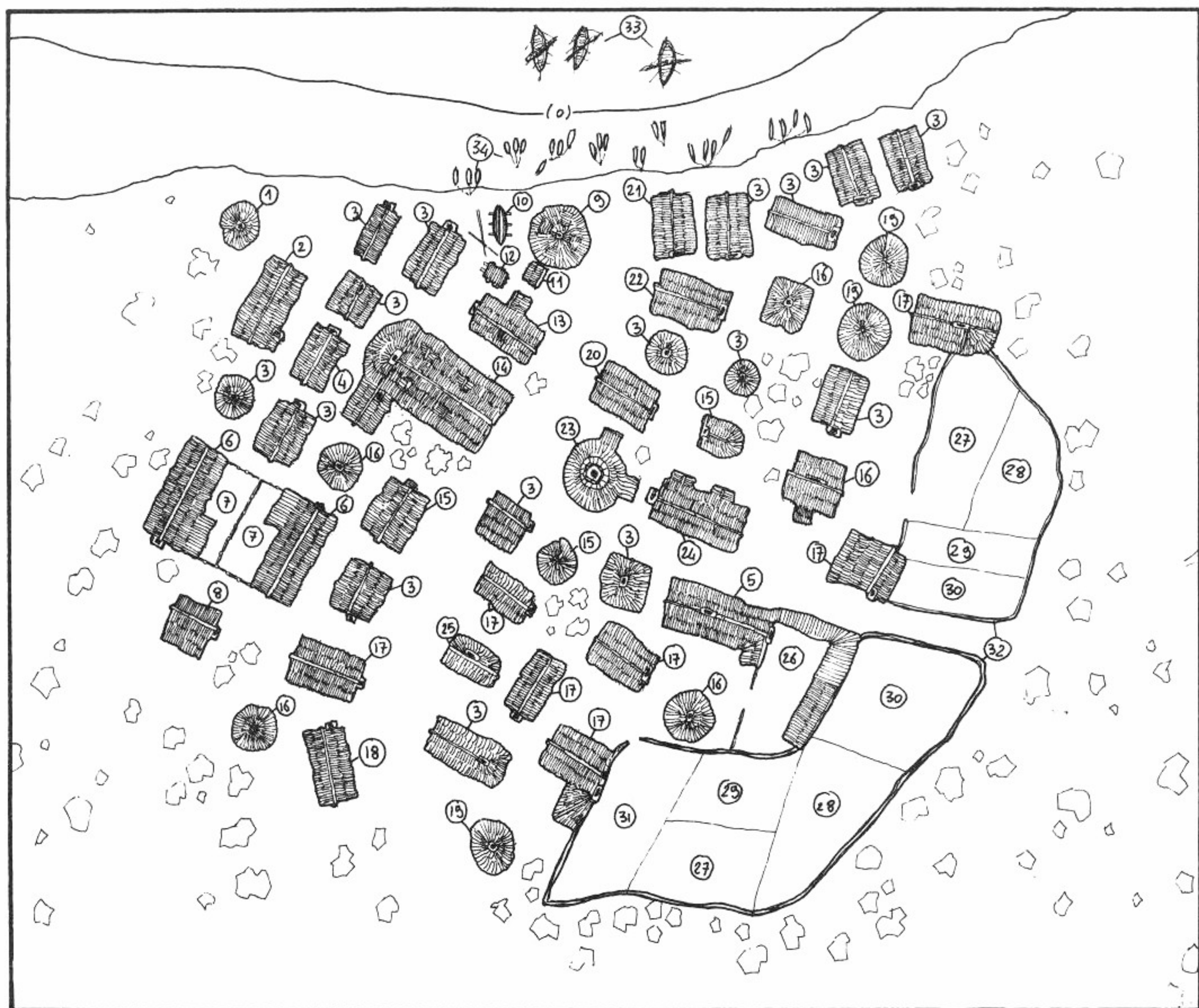
Elle est un vestige de l'antique forêt d'Owen, qui couvrait autrefois les deux tiers de l'île. Une exploitation intensive est responsable du déboisement.

Dans une cabane proche de la lisière vit Macanam le bûcheron. Il considère la forêt comme son domaine et déteste qu'on y pénètre sans sa permission. Le bûcheron possède deux grands dogues au poil fauve qui ont pour mission de chasser l'intrus. Comme beaucoup de Ferengels, Macanam tient énormément à ses chiens : celui qui les blesse devra affronter sa colère.



Owen





- | | | |
|-------------------------------|--|---|
| ① : Noise | ⑬ : Forgeron
(Fenrich, dit l'ivrogne) | ②④ : <u>Angolbach</u> ,
chef de guerre |
| ② : Gann (pêcheur) | ⑭ : Maison royale | ②⑤ : <u>Maeldwin</u> , tonnelier |
| ③ : <u>pêcheur</u> | ⑮ : Hangar
(réserve bois, etc) | ②⑥ : Etable |
| ④ : Tanneur | ⑯ : Remise à grain | ②⑦ : Jachère |
| ⑤ : <u>Lochan</u> (bouvier) | ⑰ : Cultivateur | ②⑧ : Seigle |
| ⑥ : Berger | ⑱ : Tailleur de pierre | ②⑨ : Cultures diverses |
| ⑦ : Enclos à moutons | ⑲ : Grenier à fourrage | ③① : Orge |
| ⑧ : <u>Ancecht</u> (chasseur) | ⑳ : Boulanger | ③② : Volailles |
| ⑨ : Gwen le charpentier | ㉑ : <u>Ruch</u> , pêcheur | ③③ : Mur de pierre sèche |
| ⑩ : Bateau en réparation | ㉒ : Potier | ③④ : Bateaux au mouillage |
| ⑪ : Remise | ㉓ : Fours | ③⑤ : Flotille de pêche |
| ⑫ : Bois | | |

Rem. : Angolbach est le seul Ferengel à se consacrer à plein temps au métier des armes. Cependant, tout homme libre du village en connaît les rudiments et certains sont d'excellents guerriers. (On a souligné leur nom. Ex. : ⑤)

5) LE MARECAGE

La lecture de la table ci-dessous montre à quel point il est dangereux de s'y aventurer.

personnage chargé	chance de s'enliser après 100 m parcourus	temps au bout duquel le personnage est englouti	Malus
faiblement	6 sur 20	d6 minutes	-2
normalement	8 sur 20	d6 x 20 sec.	-4
lourdement	10 sur 20	d4 x 12 sec.	-6

Pour tirer un camarade hors de la vase, un personnage doit réussir un jet de force avec le malus indiqué par la table. En cas d'échec il faut réussir un jet d'équilibre ou bien s'enliser à son tour.

Un esprit hante les marécages. De nuit ou par temps de brouillard, il essaye d'attirer ses victimes par des appels au secours qui peuvent être entendus, jusqu'à deux kilomètres de la lisière des marais (c'est à dire, en pratique, dans toute la moitié nord-ouest de l'île d'Owen).

L'esprit est capable d'imiter n'importe quelle voix, celle d'un enfant effrayé, par exemple, ou même celle d'un camarade de la victime.

Il n'attaque jamais physiquement ses proies, et se contente de les amener à se noyer. Il ne peut être blessé car il n'a pas plus de consistance qu'un souvenir.

La légende veut qu'on l'aperçoive juste avant de mourir. Il aurait l'aspect, soit d'un être cher que l'on a perdu, soit celui d'une très belle femme vêtue de blanc glissant à la surface de l'eau noire.

Exemple :

Eïodel est surpris par le brouillard sur les pentes du Mont Coiffé. Il entend alors, très net, bien qu'affaibli par la distance, les appels désespérés d'une jeune fille.

Eïodel s'avance dans la brume en se guidant d'après les cris. Arrivé au pied de la colline, il s'aperçoit que la nature du terrain change sous ses pieds et qu'il est en train de patauger dans la boue. **Jusqu'alors, il était à tout moment libre de faire demi-tour. Maintenant qu'il a franchi la lisière des marais, le jeune guerrier est sous l'effet d'un sortilège.**

Les appels se font de plus en plus pressants, Eïodel est attiré par une force qui dépasse sa volonté et s'enfonce à travers les roseaux.

Lourdement chargé, le jeune guerrier a 10 chances sur 20 d'être englouti avant d'avoir fait cent mètres. Les dés lui sont favorables et il parvient sans encombre au bout de cette distance. Il faut alors vérifier si le sortilège se poursuit (CDS 18). Dans l'affirmative, il avancera encore de cent mètres vers le cœur des marais, sans prendre conscience du danger qui le menace à chaque pas. Par chance, il réussit son jet de dé, et les effets du sortilège s'estompent. La voix se tait, Eïodel peut enfin s'arrêter. Aura-t-il la sagesse d'attendre que le brouillard se lève pour tenter de regagner la terre ferme ?

6) LE BOIS SACRE (cf. plan page 11)

Un petit bois de bouleaux pousse au sommet du Mont Coiffé. Un sentier en franchit la lisière et mène jusqu'à une table de granit appuyée contre une pierre levée. Un squelette humain est couché en travers du chemin, à dix pas de la table. Dans l'air flotte une écoeurante odeur de rance.

Celui qui s'approche de la table s'aperçoit qu'elle est couverte d'une épaisse couche de cendres grasses (c'est d'elles que monte la puanteur, non du squelette aux os blanchis. Il découvre également, gravée sur la pierre levée, une inscription en caractères oghamiques :

Ce qui vit doit croître vers le ciel,
Ce qui est mort, pourrir sur place,
Et le profanateur, regretter longtemps son geste.

La malédiction :

L'inscription de la pierre défend d'accomplir les actes suivants dans l'enceinte du bois sacré : couper une branche vive, ramasser une branche morte, tuer un homme ou un animal, déplacer un cadavre.

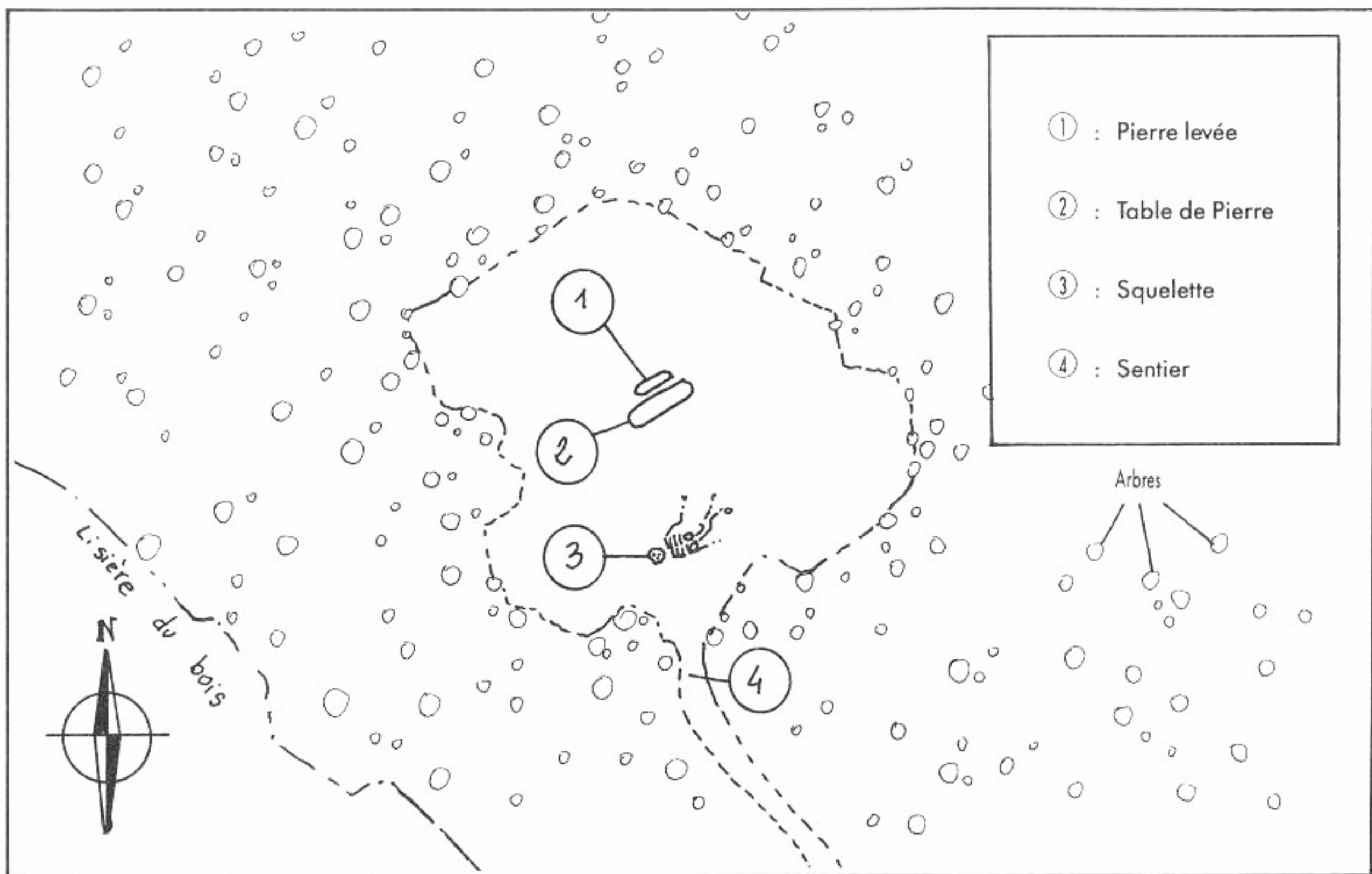
Celui qui viole l'interdit attire sur lui la malédiction suivante : il trébuche chaque fois qu'il passe devant un chêne. En forêt, il se fatigue quatre fois plus vite que ses compagnons dans toute les actions physiques entreprises (nous parlons bien sûr des forêts océaniques où les chênes poussent en abondance).

Expliquons maintenant la présence de cendres grasses sur la table, et du squelette au milieu du chemin.

Lochan le bouvier vient régulièrement dans le bois sacré afin d'y accomplir les rites qui protègent les troupeaux de la maladie. Après avoir allumé un feu sur la table, il verse dans la flamme une offrande de beurre et de graisse.

Le squelette est celui de Kaw, qui fut bouvier du village avant Lochan. Un soir de brouillard, Kaw entendit la voix de sa défunte épouse l'appeler vers le marécage. Il mourut sur place, tué par l'émotion.

Précisons que Lochan prend toujours soin d'enjamber le squelette de son prédécesseur : **toucher les ossements, c'est obligatoirement les déplacer un peu. L'homme qui ferait cela commettrait une lourde erreur.**



ADDITIF : DESCRIPTION DES PAYSAGES

Nous allons suivre Lochan, le bouvier quand il se rend au Bois Sacré pour accomplir le rite. Les lettres cerclées en marge du texte permettent de suivre son itinéraire.

(a) Lochan marche d'un pas vif à travers les herbages semés de rocaille qui s'étendent à l'est du village. La matinée est belle et claire, le sac qui contient l'offrande, léger sur son épaule.

(b) De la forêt des Quatre Collines montent les coups sourds de la hache de Macanam. Le bouvier longe la lisière des bois, puis oblique vers le nord-ouest. A sa gauche, les dunes blanches où poussent l'oyat et le chardon bleu ondulent vers le rivage.

(c) Devant la carcasse d'un navire à demi enfoui dans le sable, le sentier se sépare en deux. Délaissant le chemin qui mène vers l'intérieur des terres, Lochan continue à suivre la côte, passant entre les dunes et les pentes couvertes d'ajoncs des Montagnes d'Owen.

(d) Lochan a quitté le village depuis plus d'une heure quand les montagnes s'infléchissent vers l'ouest. Bientôt apparaît sur la droite du sentier l'étendue verte et brune du marécage. Avec ses étangs d'eau noire bordés de roseaux, ses tourbières, ses îlots de mousses spongieuses, il descend en pente douce jusqu'au rivage nord d'Owen. La mer s'est retirée à plusieurs kilomètres, découvrant une plaine de sable gris dans laquelle le marais s'enfonce comme un coin.

(e) Le sentier escalade maintenant les pentes du Mont Coiffé. Pas une fois Lochan ne se retourne vers le maré-

cage. C'est vers l'ouest et vers Selengaï que ses yeux sont attirés.

Depuis le village, on ne voit que le mur de granit qui s'élève au sud-est de l'île. Depuis le Mont Coiffé, Lochan aperçoit une partie de ce qu'il dissimule.

D'abord le Chenal, faille étroite, plaie vive dont la mer maintiendra à jamais les bords écartés. Et puis, jeté en travers comme un pont entre Owen et Selengaï, la fine aiguille de granit rouge que les pêcheurs nomment "la Pierre de la Passe".

Au delà du Chenal, une forêt brune (1) couvre de son manteau l'arrondi d'une colline. C'est une forêt profonde, que Lochan imagine creusée de vallon où des ruisseaux coulent sans hâte vers la mer toute proche. Une forêt dont l'aspect contraste singulièrement avec la désolation minérale qui l'entoure.

Au nord, elle s'interrompt brusquement au bord de falaises qui plongent vers l'océan.

Au sud, devant les pentes rocailleuses de la Montagne des Mille cascades. La ligne de crête reste plate sur deux kilomètres, comme si un plateau occupait le sommet, puis elle s'élève pour dessiner le profil aigu du Mur de Selengaï.

A l'est, les pentes couleur cendre et rouille du pic de l'Etranglement verrouillent Selengaï d'un rivage à l'autre. Elles dissimulent à Lochan toute la partie de l'île qui se trouve au delà.

Comme le bouvier s'approche du Bois Sacré, son pas devient lent et régulier. Devant la lisière, il s'arrête pour jeter un dernier regard sur Selengaï. Dans ce regard, il y a de la fascination, de la répulsion, et un peu de cette tristesse qui accompagnant les désirs qu'on sait ne jamais pouvoir assouvir.

(1) Sur le plan de la page, cette forêt est appelée "Forêt des Korrigans".

Selengai

Une double barrière, récifs et falaises, interdit d'aborder Sélengai. Si Kindelik apprend que les personnages ont cette intention, il tente de les en dissuader.

Un chemin reste ouvert aux envoyés du roi : la Pierre de la Passe, qui enjambe les eaux du chenal.

1) LA PIERRE DE LA PASSE

Description du site

Le chenal est bordé sur ses deux rives par des falaises basses, mais abruptes. La pierre touche la rive de Sélengai à cent mètres de la lisière d'une forêt qui monte en pente douce vers le sud-ouest. Au-delà de cette colline boisée, le Pic de l'Etranglement et la Montagne des Mille Cascades se rejoignent pour former un col. Vers le nord-ouest, l'horizon se confond avec la ligne des arbres.

La Pierre de la Passe, (longueur 24 mètres, diamètre à la base 6 mètres), est assez large pour qu'un homme la franchisse debout sans faire de jet d'équilibre. Elle domine les eaux d'environ 20 mètres à marée haute et 23 mètres à marée basse.

La largeur du Chenal (20 mètres) ne varie pas en fonction de la marée. Un violent courant entraîne les eaux du nord vers le sud à marée montante. Il s'interrompt pendant la mer étale (50 minutes), et s'inverse à marée descendante.

Traversée du chenal à la nage : un jet de compétence "savoir nager" décidera de la réussite de l'entreprise. Appliquer un très lourd malus en dehors des périodes de mer étale.

Escalade des rives du chenal : la carte donne les difficultés d'escalade de toutes les falaises et montagnes des deux îles.

Les sentinelles du petit peuple

Sur les rives d'Owen, un cratère dissimulé dans les broussailles marque l'ancien emplacement de la pierre de la passe. La légende de Bran l'insensible (cf. Appendice I) raconte dans quelles circonstances elle fut abattue.

Au fond du cratère, on reconnaît les vestiges d'un tunnel effondré. Ce fut jadis l'entrée du royaume des Korrigans.

Depuis la destruction de leur demeure, ils se sont installés sur Sélengai. Jusqu'au Pic de l'Etranglement, la forêt est leur domaine, la Caverne-Sous-Le-Chêne (cf. page 16) est leur nouvelle résidence.

Les Korrigans n'ont pas oublié tout le mal que peu causer la visite d'étrangers mal intentionnés. Aussi maintiennent-ils la Pierre de la Passe sous surveillance, bien qu'en vérité, aucun homme ne l'ait franchie depuis 250 ans. Mais les Korrigans ont meilleure mémoire que les hommes et n'oublent pas facilement les blessures reçues.

Dès que leurs sentinelles donnent l'alerte, ils désertent les vallons et les clairières pour se réfugier dans leur caverne. Ils n'en sortent pas avant que leur roi ne l'ordonne.

Quand les envoyés de Kindelik s'engagent sur la Pierre de la Passe, un appel de trompe retentit derrière la lisière de la forêt. Une seule note, claire et sonore, que l'écho des falaises renvoie deux fois.

Les hommes prennent pied sur Sélengai sans que la menace ne se concrétise. Comme ils s'enfoncent dans la forêt, ils sont frappés par le calme qui y règne : pas un chant d'oiseau. Le bruit de la mer n'est plus qu'un grondement assourdi et les arbres bruissent dans le vent.

2) La Forêt des Korrigans

Pour préserver l'intérêt du jeu, nous considérons que la vigilance des sentinelles ne peut être prise en défaut. En effet, si les hommes surprennent le petit peuple, l'aura de mystère qui entoure les Korrigans sera détruite. Il vaut mieux que les personnages vivent des situations analogues à celles-ci :

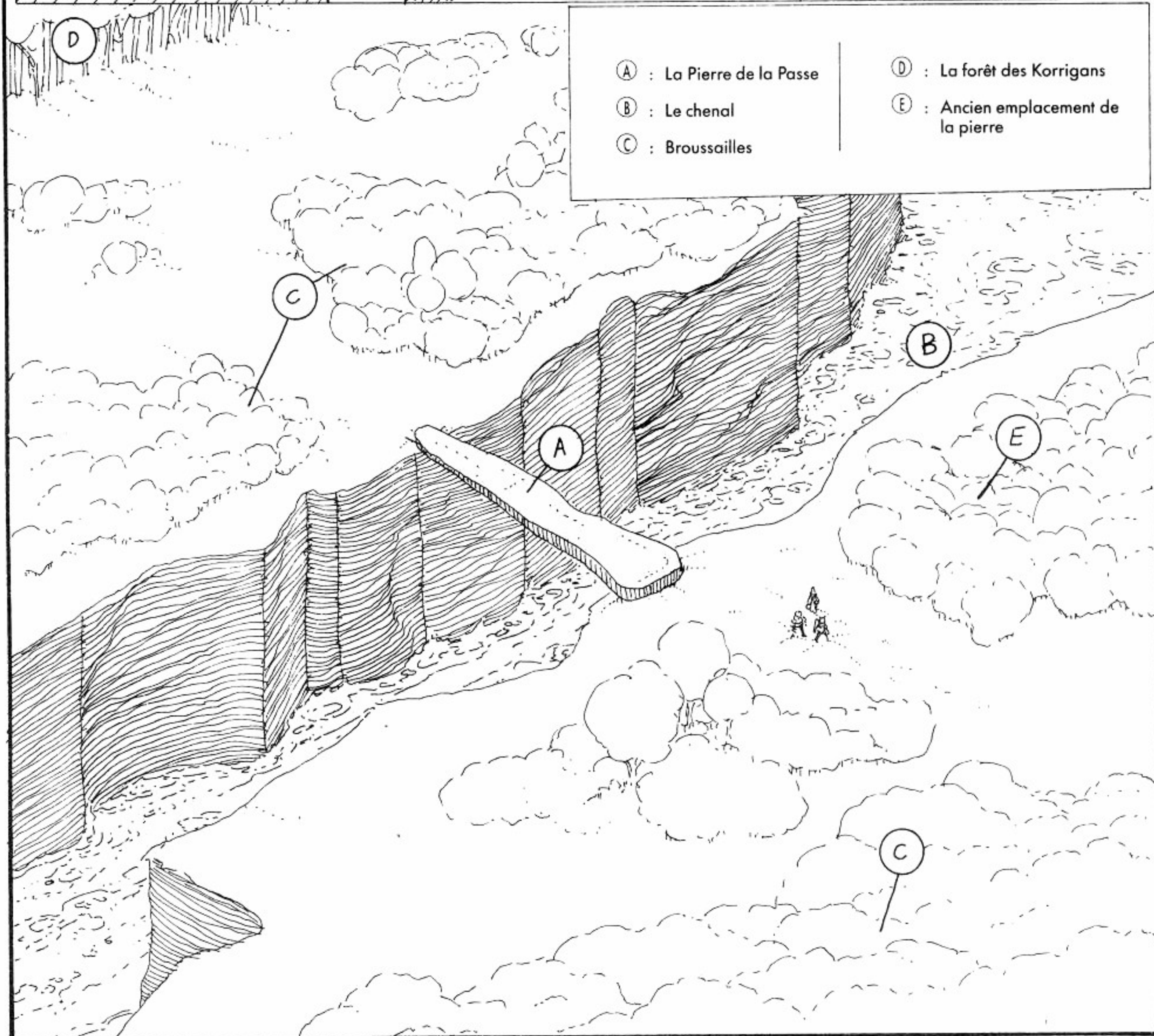
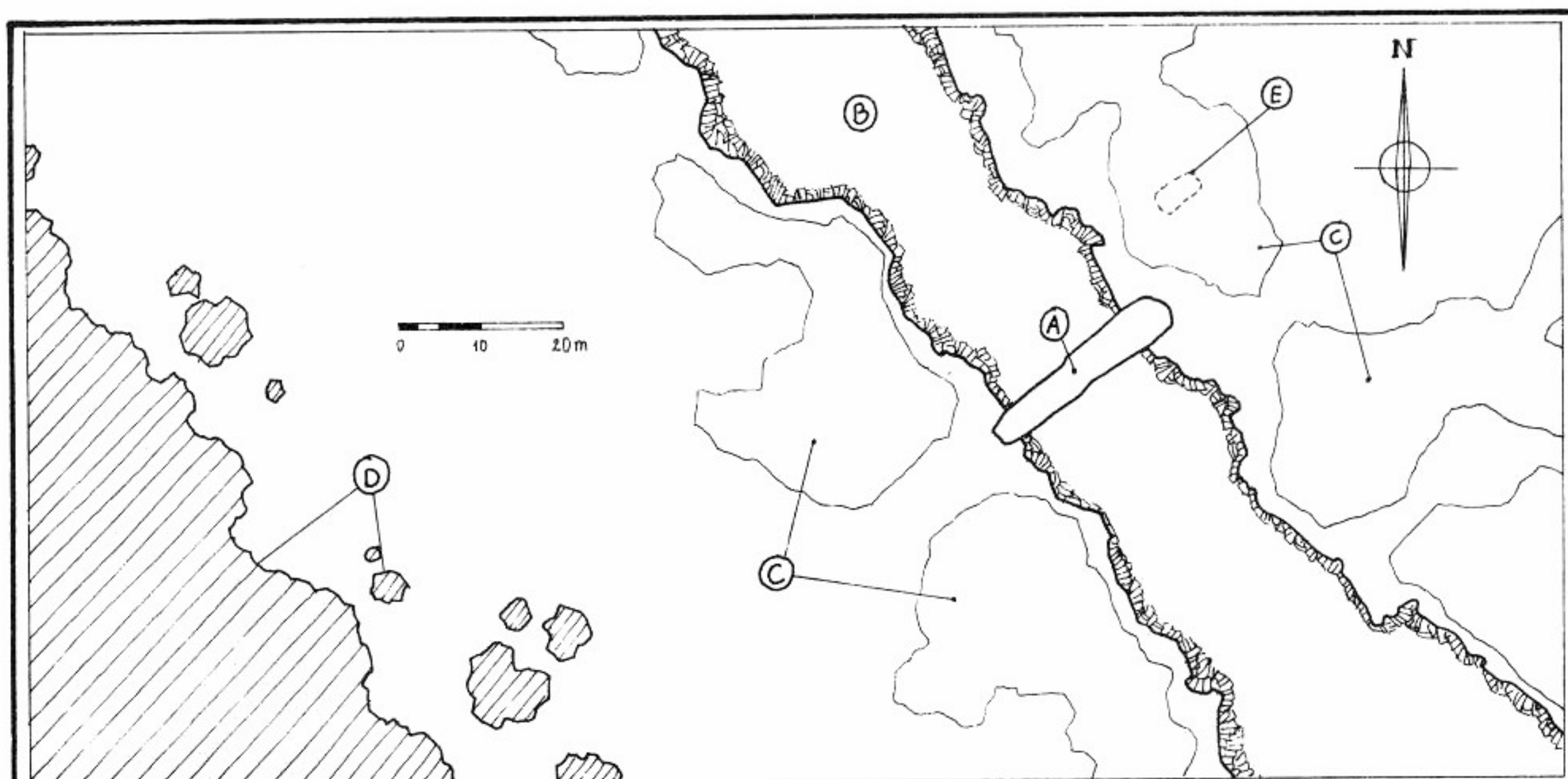
1 - Les envoyés de Kindelik entrent dans un cercle de douze peupliers aux troncs droits comme des colonnes. Les feuilles mortes ont été repoussées sur les bords de la clairière. Au centre, les restes d'un grand feu achèvent de se consumer.

S'il pleut : des flammes s'élèvent encore, crépitant sous l'averse (*même sous la pluie, un feu de Korrigan peut brûler longtemps sans être entretenu*).

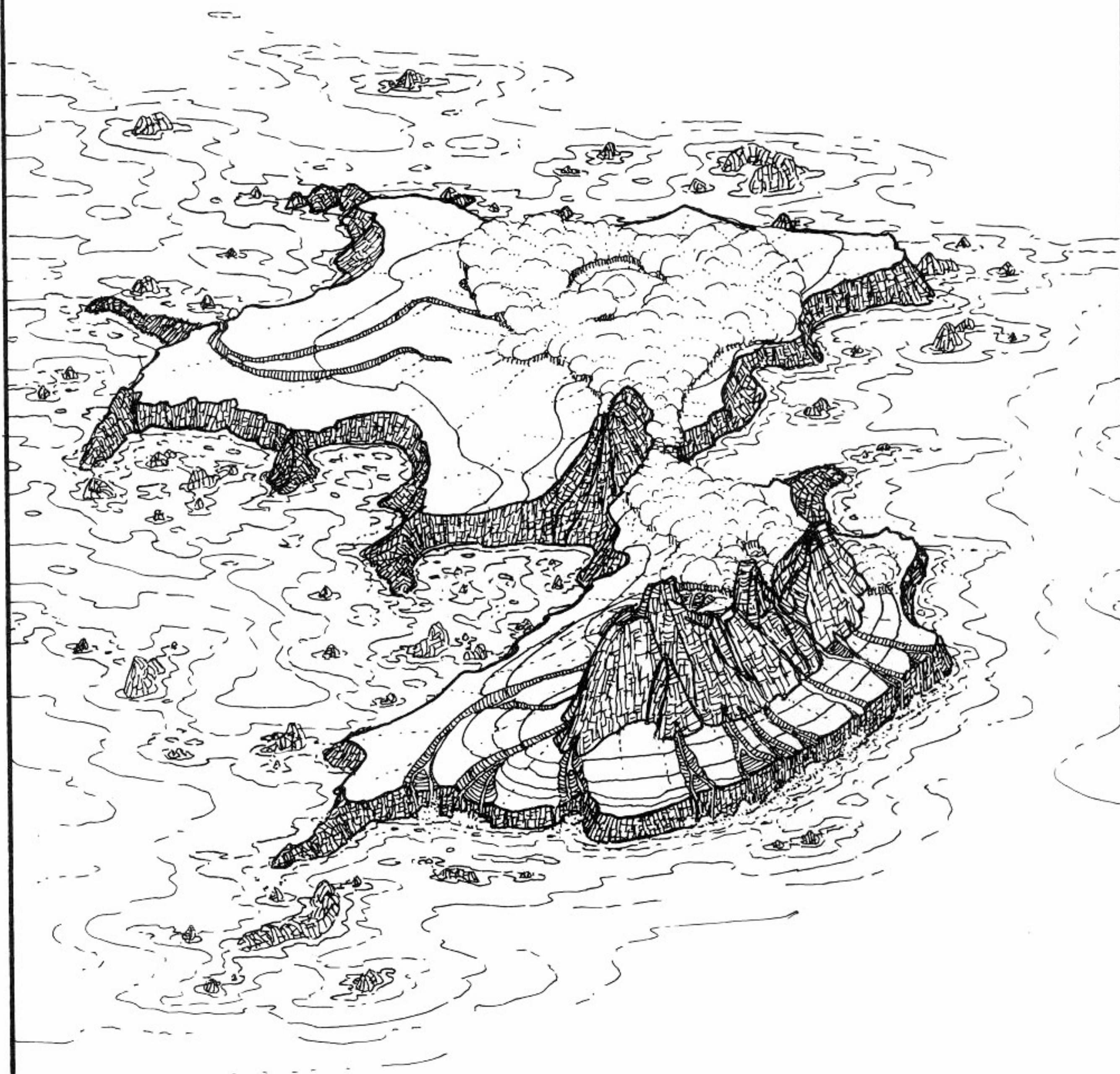
S'il ne pleut pas : "on" a pris soin d'étouffer le feu sous la cendre. Un panache de fumée monte du foyer. Une bonne odeur de bois brûlé embaume la clairière.

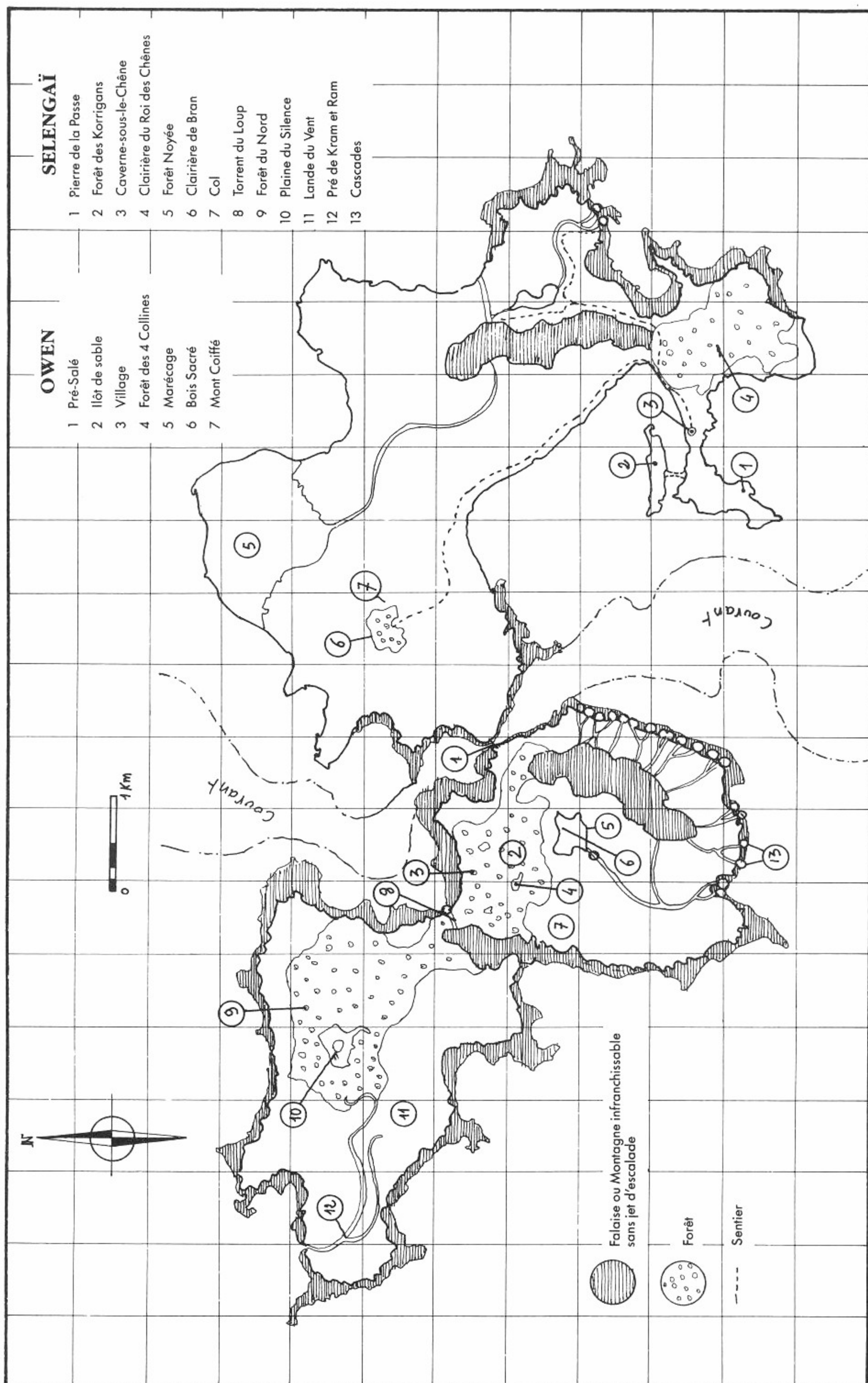
Les Korrigans dansaient autour du feu quand la trompe a sonné. Leurs pieds légers n'ont marqué le sol d'aucune empreinte, mais, une danseuse a laissé un lambeau de sa robe sur un roncier qui pousse à vingt pas de la clairière.

2 - Une falaise haute de 10 mètres et large de 20 casse la pente d'un vallon. Un échafaudage habilement construit s'appuie sur la paroi rocheuse. Celle-ci est percée d'excavations de toutes tailles. Dans la plus grande, un homme tiendrait accroupi. Dans la plus petite, un merle pourrait faire son nid.



Selengai





Les personnages se trouvent devant une carrière de créatite, roche tendre qui se laisse découper par un couteau bien tranchant. Les artisans du petit peuple la travaillent à même le roc : ils donnent leur forme aux objets, puis les détachent de la paroi.

Au dessus de la plus haute plateforme de l'échafaudage (à six mètres du sol), deux marmites en cours de fabrication sont enchassées dans la roche.

Accroché aux montants de l'échafaudage, (à 4 mètres du sol) pend un sac de cuir. Il contient deux couteaux, une pierre à aiguiser, des chataignes et une pomme rouge.

L'échafaudage n'est pas assez solide pour supporter le poids d'un homme.

3 - Dans la pénombre du sous bois, les envoyés de Kindelik aperçoivent la silhouette d'un animal : un loup ! La bête ne s'enfuit pas à leur approche... Ce n'est qu'un mannequin de bois recouvert d'une peau de loup déchirée.

Il s'agit d'une cible sur laquelle les guerriers Korrigans s'entraînent à lancer le javelot.

4 - Au bord d'un ruisseau, sur une large pierre plate, git un paquet de vêtements mouillés : tuniques fines et soyeuses, manteaux couleur de feuille morte, robe bleu nuit brodée d'un entrelacs de fils d'or.

Jamais les personnages n'ont vu de si belle étoffe ! Les Korrigans l'obtiennent en filant le cocon des papillons des bois.

Note : Peu importe où se trouvent exactement les lieux que nous avons décrits. Le Maître des Légendes est libre de les placer en n'importe quel point de la Forêt des Korrigans.

3) LA CAVERNE-SOUS-LE-CHENE. LE PETIT PEUPLE. LE JUGEMENT DU ROI

Dans la Caverne-Sous-Le-Chêne, le roi des Korrigans, siège parmi son peuple. Devant lui, posée sur deux tréteaux de bronze, une bûche rougeoie sans dégager aucune fumée.

"Il y a si longtemps qu'elle brûle et ne se consume pas !" songe le roi. "La reine m'a quitté, mais sa magie habite encore les objets qu'elle a enchantés... Je voudrais qu'elle soit près de moi, pour m'aider de ses pouvoirs et de ses conseils. Que décider ? Dois-je risquer la vie de mes guerriers ? Dois-je laisser des étrangers troubler impunément la paix de mon royaume ?"

Le Petit Peuple

Souvent joyeux, mais toujours un peu tristes, doux avec leurs amis, impitoyables voire cruels envers ceux qu'ils considèrent comme leurs ennemis, tels sont les Korrigans.

Leur grande prudence n'est pas de la lâcheté : ils n'hésitent pas à affronter les loups de Selengai, épieu à la main. Avec les autres animaux sauvages, ils vivent en très bons termes. Aussi les oiseaux acceptent-ils d'espionner les intrus pour leur compte. **Sans avoir besoin de quitter leur retraite, les Korrigans sauront tout ce que les personnages font sur l'île.**

La caverne du petit peuple est située sous les racines d'un grand chêne qui pousse au bord de la falaise, à la lisière nord de la forêt.

Cinq galeries en partent. Trois mènent au cœur des bois, une autre sur les récifs au pied de la falaise, la dernière s'enfonce si loin sous la terre et la mer que même le roi des Korrigans ne sait où elle aboutit.

Les issues des galeries sont parfaitement dissimulées. De plus, elles sont trop étroites pour qu'un homme s'y enfonce.

Les personnages ne doivent jamais pénétrer physiquement dans la caverne des Korrigans. Par contre, celui d'entre eux qui a la Foi la plus grande la visitera dans ses rêves.

Le Jugement du Roi

Au cours de la première nuit qu'il passe sur Selengai, le personnage choisi rêve du roi des Korrigans. Il le voit se lever de son trône et marcher à la rencontre des émissaires du Peuple de la Forêt (cf. illustration). Il ne saisit pas le sens des paroles échangées, mais comprend qu'elles sont d'une grande importance. Assurément, le roi va prendre une grave décision.

Aux personnages de deviner que cette décision les concerne, et qu'ils peuvent l'influencer : l'attitude du roi à leur égard dépend de leur comportement sur Selengai.

Chaque fois que les personnages commettent un acte susceptible de plaire ou de déplaire aux Korrigans, le Maître des Légendes leur attribue secrètement une note.

La table suivante peut l'aider à établir son propre barème.

Détruire un objet appartenant aux Korrigans	-6
Voler un objet appartenant aux Korrigans	-3
S'abstenir de le faire alors qu'on en a la possibilité	+4
Blessier/tuer un animal sauvage autre qu'un loup	-5/-7
Manger la chair d'un animal	-8
Blessier/tuer un loup	+2/+4
Souiller l'eau d'une source	-6
Blessier/tuer Twelech (cf. p 26)	+5/+9
Combattre/tuer Bran le géant (cf. p 22)	+2/+5



Pour connaître à tout moment l'opinion du roi sur les aventuriers, le Maître des Légendes ajoute les notes qu'ils ont obtenu jusque là. Il retranche 6 au total pour tenir compte du très mauvais préjugé des Korrigans envers les intrus. Il obtient alors une note globale positive ou négative. Tant que cette note est comprise entre - 9 et + 9, la Chartre Angoumoise permet de lui associer un qualificatif.

Exemple : Quand les personnages arrivent sur Selengai, leur note est - 6 (très mauvaise). Ils ramassent un paquet de linge abandonné par une lavandière Korriganne, et leur note devient $- 6 - 3 = - 9$ (cauchemardesque). Avisant une table de rondins dressée dans une clairière, ils veulent éprouver sa solidité et la brisent. Leur note devient $- 9 - 6 = - 15$. La Chartre Angoumoise n'a plus de terme pour décrire tout le mal que le roi pense d'eux... Plus tard, ils parviennent à tuer Bran et Twelech, et sur le chemin du retour, l'un des aventuriers abandonne quelques miettes de son repas à un écureuil. Leur note est alors : $- 15 + 5$ (Bran) $+ 9$ (Twelech) $+ 1$ (écureuil) $= 0$. Les sentiments du roi à l'égard des intrus sont passés de la haine féroce à la neutralité.

Trois heures après l'arrivée des personnages sur l'île, le roi envoie ses meilleurs guerriers garder la Pierre de la Passe. Il se réserve ainsi la possibilité d'attaquer les hommes quand ils tenteront de revenir sur Owen. Cependant, le roi ne prendra sa décision qu'au dernier moment. Elle dépendra de la note finale des personnages (cf. "Le retour sur Owen" page 31).

Si, entretemps, la note des personnages est devenue franchement positive, **il se peut que le roi autorise ses sujets à aider les envoyés de Kindelik.** Attention ! Il ne s'agit pas d'aller à la rencontre des hommes pour boire et festoyer avec eux ! Le petit peuple est farouche. Par contre, les Korrigans peuvent :

- Soigner un guerrier blessé et isolé en profitant de ses périodes d'inconscience pour l'approcher.
- Si les hommes s'égarent en forêt, envoyer un oiseau pour les conduire jusqu'à la lisière.
- A la faveur de la nuit, déposer quelques menus cadeaux à proximité de leur campement (panier de chaîgnes, cruche de vin de framboise...).

Ces trois exemples doivent aider le Maître des Légendes à créer des situations adaptées aux circonstances.

4) LA CLAIRIERE DU ROI DES CHENES

Les envoyés de Kindelik parviennent sur le plateau qui occupe le centre de la forêt des Korrigans. A la forêt sombre et dense qui couvre les pentes succèdent des bois dégagés, où la vue porte loin. Ormes, chênes et bouleaux, poussent à bonne distance les uns des autres sans gêner mutuellement leur croissance. Comme les hommes progressent vers le coeur du plateau, ils aperçoivent entre les arbres une tache de lumière claire. Elle ne peut provenir ni d'un feu, ni d'un rayon de soleil.

Cette lumière émane du Roi des chênes. De jour elle est visible à cinq cent mètres. Ni la pluie, ni le brouillard ne peuvent altérer son éclat. De nuit, on la voit jusqu'au bord du plateau.

Au centre d'une vaste clairière pousse un chêne vénérable, dont les branches s'alourdissent de glands d'argent massif. Un halo de lumière enveloppe l'arbre géant.

A peine les personnages ont-ils cueilli l'un des fruits de métal qu'un sanglier noir apparaît à l'orée de la clairière. Il s'immobilise à cinquante mètres des hommes et gratte furieusement le sol comme s'il allait charger...

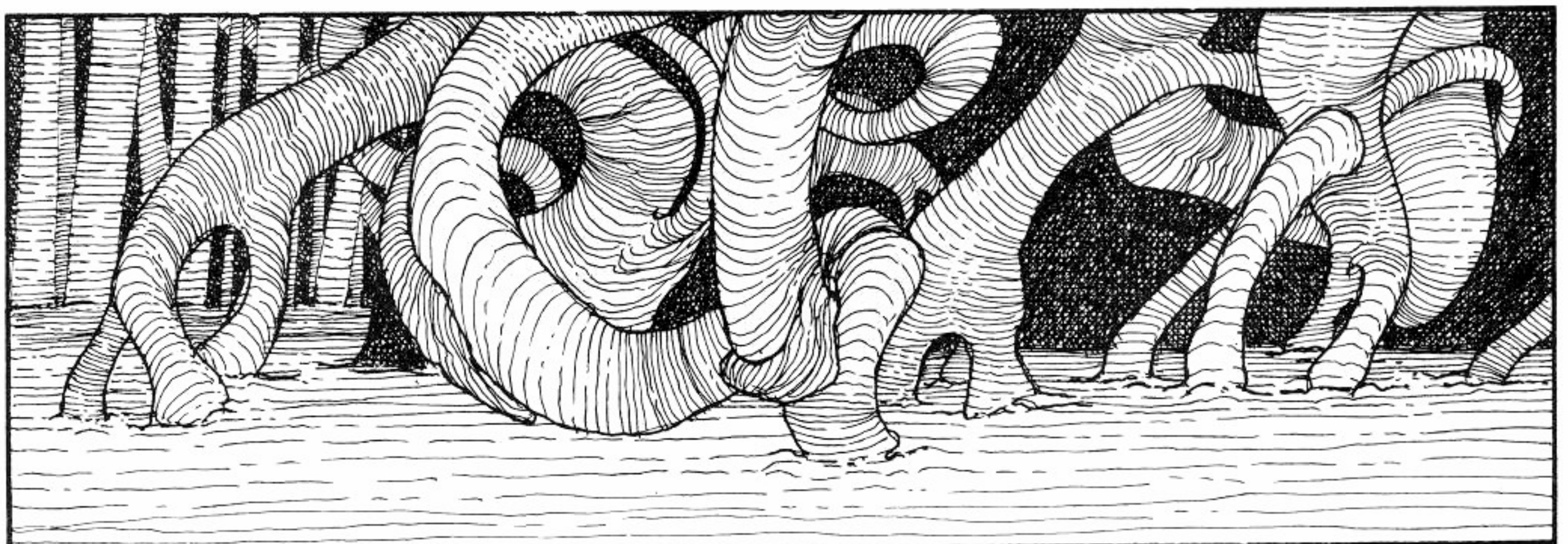
Le seul moyen d'apaiser le courroux du Sanglier Gardien est de lui tendre le gland comme une offrande. Il ne le prend pas, mais disparaît dans la forêt en le laissant à celui qui l'a cueilli.

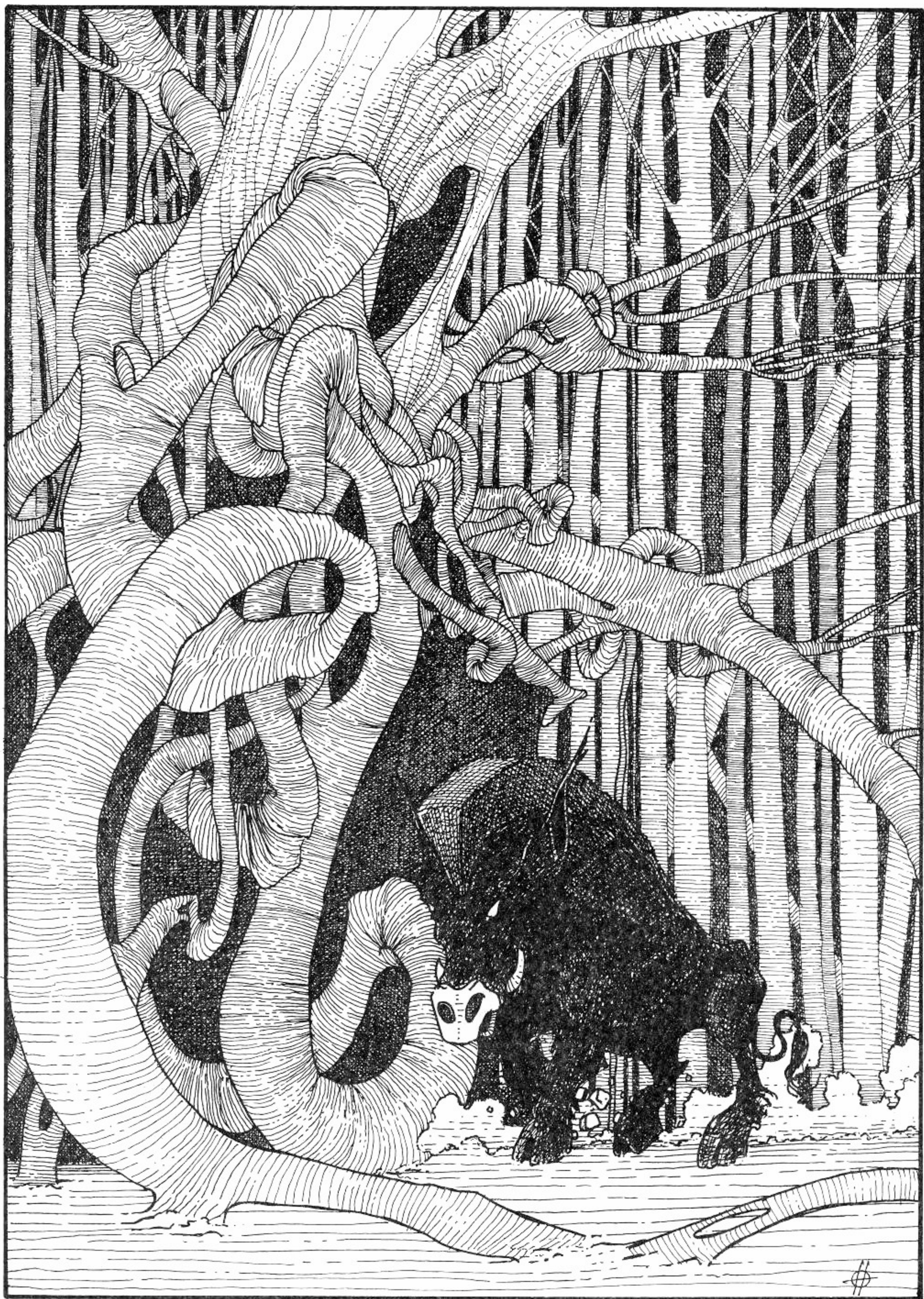
Dans les autres cas, le gland doit se mériter les armes à la main. Le sanglier combat jusqu'à la mort.



Caractéristique du Sanglier Gardien : même s'il est au service du Roi des chênes, il reste un animal de sa race, particulièrement vigoureux toutefois. Se reporter aux "Légendes Celtiques" ainsi qu'à l'appendice III.

Si un personnage avide tente de cueillir un deuxième gland, sa main se change en bois et tombe à terre. Une troisième tentative est mortelle.







5) LA FORET NOYEE

Parvenus à la lisière sud de la Forêt des Korrigans, les envoyés de Kindelik grimpent vers la crête plate de la Montagne-aux-Mille-Cascades.

Le tapis végétal qui couvre la roche des pentes est trop mince pour retenir l'eau : le moindre plat se transforme en mare, les ébauches de sentiers en ruisseaux.

L'ascension est pénible, mais peut se faire sans l'aide des mains. Les personnages n'auront pas besoin de faire un jet d'escalade.

Comme les hommes approchent du sommet, ils entendent le grondement d'invisibles torrents. Arrivés sur la crête, ils découvrent une pente dévalant vers une forêt située quatre cent mètres en contrebas.

Les envoyés du roi se tiennent sur le bord d'une cuvette qui semble recueillir toutes les eaux du ciel. Cascades et torrents dévalent le long de ses flancs, et au moindre rayon de soleil, c'est un scintillement d'argent sur les pentes roussâtres.

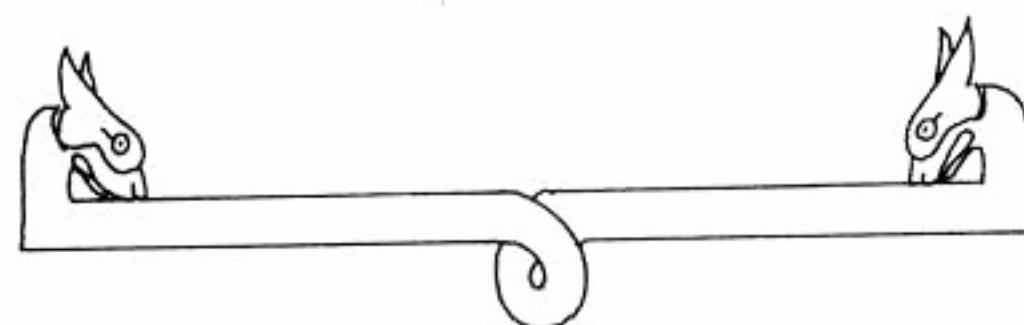
La paroi de la cuvette est la plus abrupte : c'est l'envers du Mur de Selengai. Dans la paroi sud s'ouvre une brèche par laquelle on aperçoit l'océan.

La clairière de Bran est située au nord de la forêt qui tapisse le fond de la cuvette. A moins que la visibilité ne soit extrêmement mauvaise, les personnages ne peuvent manquer de l'apercevoir. S'ils réussissent un jet de vue (ou de sens), ils distinguent les rochers qui se dressent au centre de la clairière.

Une descente aussi raide que le fut la montée mène les envoyés du roi devant la lisière. Une étrange mousse vert-pâle couvre le sol de la forêt. Les troncs des arbres en sortent, noirs et luisants, sans qu'il soit possible d'apercevoir leurs racines.

Cette mousse est en réalité un tapis de cresson dissimulant un plan d'eau. Jadis, tous les torrents de la cuvette se jetaient dans une rivière qui s'engouffrait par la brèche sud. Un éboulement a créé un barrage. La rivière est sortie de son cours, inondant la forêt et lui donnant son aspect actuel.

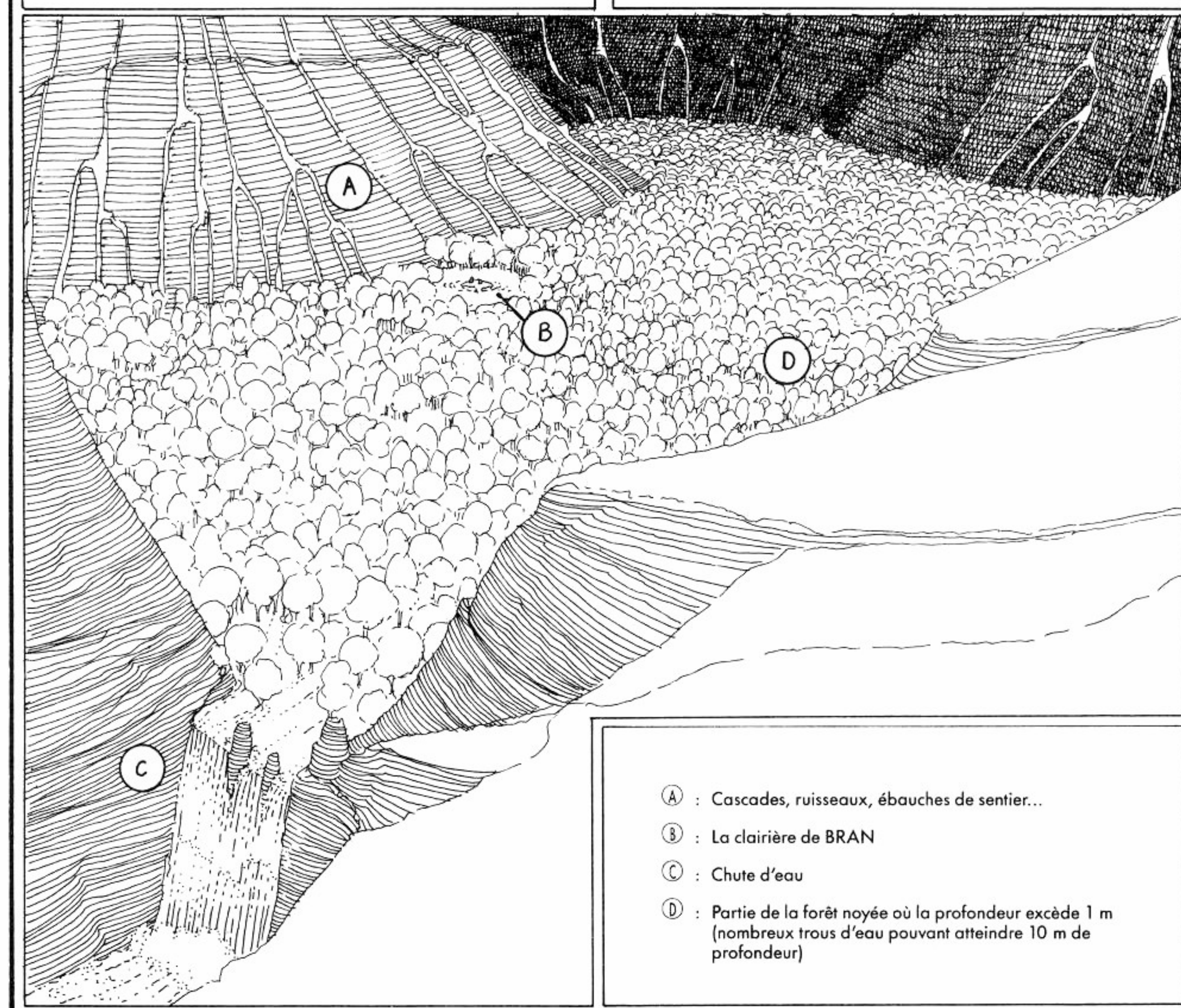
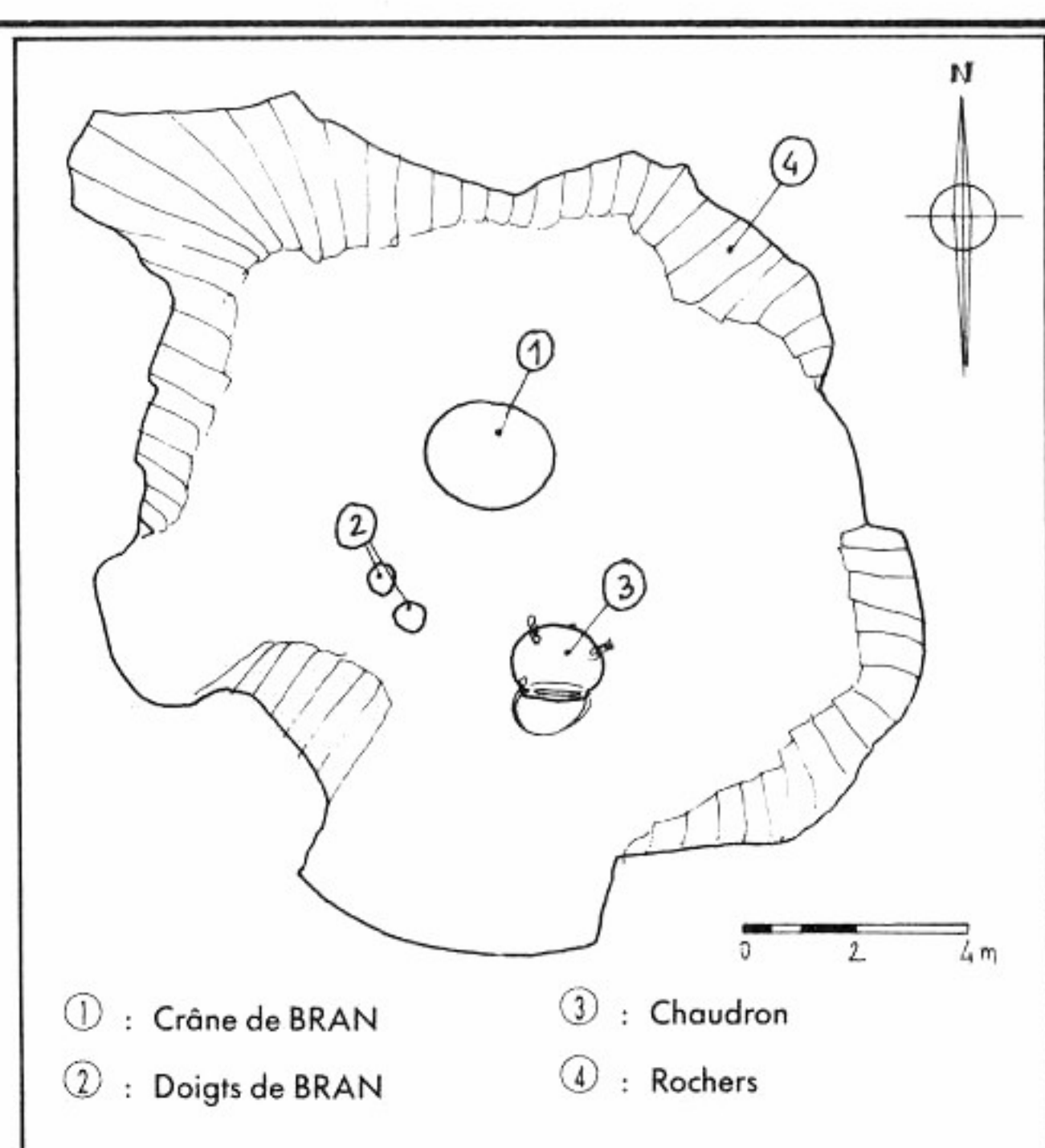
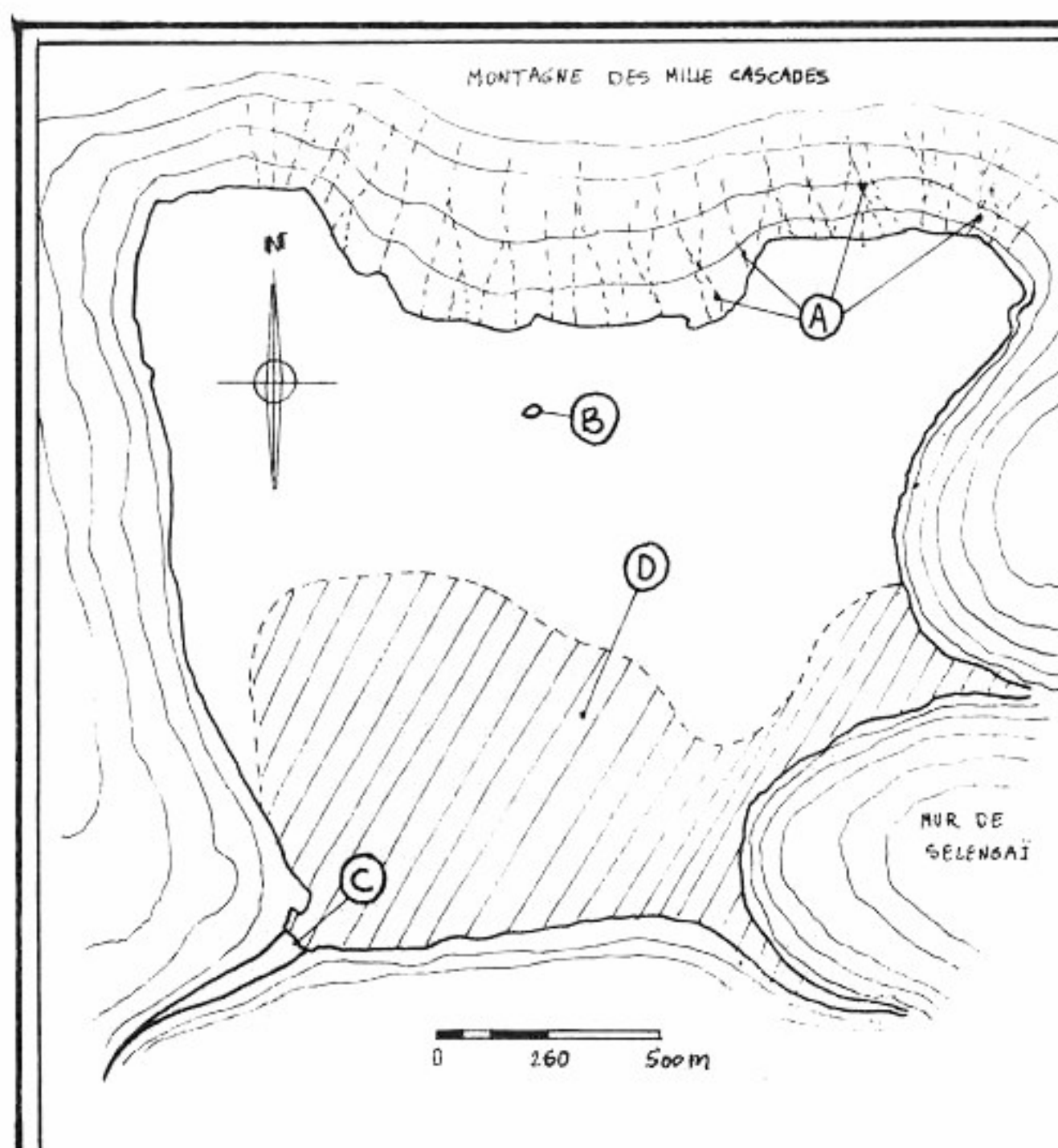
La profondeur moyenne n'excède pas 25 centimètres dans la moitié nord de la cuvette. Si les personnages sondent le sol devant eux, ils arrivent sans difficulté à la Clairière de Bran. Sinon, ils ont 5 chances sur 20 tous les 100 mètres de tomber dans un trou d'eau.



L'aigle s'envole de son aire et laisse le vent le pousser vers l'ouest, sur la montagne creuse.

Quelles sont ces silhouettes qui descendent maladroitement les pentes de la cuvette ? Les Korrigans ne viennent jamais là... Ce sont des hommes, assurément. L'un d'eux lève la tête et montre à ses compagnons l'aigle qui plane dans le ciel. L'oiseau n'en a cure : il vole bien au delà de la portée de leurs flèches...

Maintenant, les hommes pataugent dans la Forêt Noyée. L'aigle sent que d'importants événements se préparent, et qu'ils intéresseront son ami, le roi des Korrigans. Bien décidé à ne rien perdre du spectacle, il se met à décrire des cercles concentriques au dessus de la clairière de Bran...



6) LA CLAIRIERE DE BRAN (cf. plan page 21)

Deux menhirs et une pierre ronde coiffent le sommet d'une butte qui émerge de l'eau. Devant les menhirs git un chaudron assez grand pour faire cuire un mouton entier.

On sait dans quelles circonstances (cf appendice I) la reine des Korrigans maudit Bran le géant. Elle le priva du premier plaisir de la vie : celui de se mouvoir, de respirer l'air, et d'entendre la voix du vent. Bran se trouvait dans la Forêt Noyée (qui, à l'époque, n'était pas le cimetière d'arbres pourrissants qu'elle devint par la suite), quand la malédiction prit effet. Il s'enfouit dans le sol, ne laissant dépasser que deux de ses doigts et le sommet de son crâne chauve. Puis, son corps prit la consistance de la pierre.

Les averses du printemps, les tempêtes de l'été passèrent sur lui, les rivières de la forêt sortirent de leur lit et inondèrent la cuvette, mais de tout cela, Bran ne sentit rien. La seule chose susceptible de le réveiller est précisément celle que les personnages vont tenter : lui voler son chaudron.

Instant initial : Un personnage s'empare du chaudron. Aussitôt celui-ci prend des dimensions normales (50 cm de diamètre) et s'allège (poids de 20 kilogrammes). Mais les feuilles mortes que le vent a poussé à l'intérieur, elles, ne rétrécissent pas, et le chaudron s'en trouve rempli jusqu'à ras-bord.

Rose **au bout de 6 secondes :** Sous les pieds des personnages, le sol tremble de façon à peine perceptible.

Rose **au bout de 12 secondes :** Autour de la butte, l'eau se ride en cercles concentriques. Le tapis de ciesson se disloque.

Rose **au bout de 18 secondes :** Le tremblement du sol devient tout à fait perceptible. Les doigts de pierre - dont la couleur noire vire au brun terneux - s'agitent, puis toute la main de Bran sort de terre et tatonne aveuglément à la recherche du chaudron absent.

Rose **au bout de 24 secondes :** C'est le moment de montrer aux joueurs l'illustration. Bran s'extraît de sa prison en imprimant au sol une secousse terrifiante. L'eau forme des vagues qui se brisent sur les arbres, et dans un rayon de cent mètres autour de la clairière, les troncs les plus pourris s'effondrent avec fracas. (Les hommes

se trouvant sous le couvert des arbres ont 2 chances sur 20 d'être blessés par leur chute).

Bran ne dispose que de cinq minutes pour poursuivre et châtier les voleurs. Passé ce délai, si les personnages ne l'ont pas tué, il retourne sur son île et reprend sa forme minérale. S'il a récupéré son chaudron à ce moment là, il l'enfouit sous terre avec lui.

Le chaudron :

Son principal pouvoir est de rendre son possesseur insensible à la douleur comme à la pitié. Cependant, cet effet n'est perceptible qu'au bout de cent cinquante ans. Les personnages ne peuvent le sentir.

Le chaudron possède d'autres propriétés.

- Il s'adapte instantanément à la taille de son porteur.

- Quelle que soit la quantité de nourriture qu'on y met à cuire, on est sûr qu'il ne sera pas vide avant que tous les convives ne soient rassasiés. Malheureusement, le chaudron donne aux aliments un goût fortement épicé et ils enflamment la bouche. Pour les apprécier, il faut être insensible à la douleur...

Caractéristiques de Bran le géant : Appendice III

7) LE COL

Quittant la Forêt des Korrigans par le sud-ouest, les envoyés de Kindelik montent vers le col qui sépare le Pic de l'Etranglement de la Montagne-aux-Mille-Cascades. Parvenus au sommet, ils sont saisis par une perspective vertigineuse : la lande dévale sous leurs pieds jusqu'aux falaises, puis ce sont trois cent mètres de paroi verticale dont la mer vient lécher le pied.

Par cette fenêtre découpée entre deux montagnes, les envoyés du roi aperçoivent la partie nord-ouest de Selengai : promontoires escarpés, recevant de plein fouet le vent du large. Entre le rivage et les premiers arbres de la Forêt du Nord, rien d'autre ne pousse qu'une lande aux tons ocres et brûlée.

Un homme ne peut franchir le col sans risquer dix fois de se rompre le cou. Pour accéder à la partie nord-ouest de Selengai, les personnages doivent revenir sur leurs pas et contourner le Pic de l'Etranglement par l'est. Ils arrivent alors sur les rives du Torrent du Loup, qui sépare la Forêt des Korrigans de la Forêt du Nord.





8) LE TORRENT DU LOUP - L'APPARITION

Le torrent écume entre les arbres, se ruant de cascades en cascades jusqu'aux falaises qu'il franchit d'un seul saut. Son cours est peu profond, et les hommes le passent à gué sans réelle difficulté. Ils doivent cependant se mettre à quatre pattes pour résister à la violence du courant. Ils parviennent sur l'autre rive, trempés de la tête aux pieds (sur Selengai les occasions de se mouiller sont nettement plus nombreuses que celles de se sécher...).

Le souvenir de la reine des Korrigans hante ce lieu. De race fée, elle mettait son pouvoir magique au service de son peuple d'adoption. Mais elle ne put arrêter Twelech-aux-Mains-Rouges, et son échec lui fit perdre la raison.

Elle se mit à errer dans la forêt, tantôt riant, tantôt pleurant. Même le roi son époux ne pouvait l'approcher sans qu'elle ne s'enfuie comme une biche aux abois. Et, comme une biche, elle fut dévorée par les loups sur le bord du torrent.

En franchissant le Torrent du Loup (soit à l'aller, soit au retour, mais jamais plus d'une fois) les personnages ont une apparition.

De jour :

Les nuages s'entrouvent, la lumière du soleil descend sur le torrent. Une femme s'approche de la rive. Elle relève sa robe au dessus de ses pieds nus et glisse de rocher en rocher avec une aisance surnaturelle. Au milieu du torrent, elle s'arrête pour se tourner vers les envoyés de Kindelik. Elle est merveilleusement belle, mais ils ont à peine le temps de s'en apercevoir : ses membres se disloquent et se séparent de son corps. Son tronc, ses bras, ses jambes, sa tête parée d'une merveilleuse chevelure dorée, tournoient lentement dans le soleil, à la manière de cendres soulevées par la flamme d'un feu de bois.

Une ombre passe. La vision s'évanouit. Plus rien d'autre que le chant monotone de l'eau qui roule sur la pierre, et la plainte du vent qui pousse les nuages sous un ciel bas et gris.

S'il se trouve parmi les personnages un jeune guerrier qui peut se vanter d'avoir coupé les têtes de cinq ennemis, qui n'a jamais manqué à sa parole, ni laissé un ami dans le besoin, celui-ci a la chance de voir la reine lui sourire. Puis la vision disparaît, non de la manière décrite plus haut, mais dans un affaiblissement progressif de la lumière qui nimbe l'apparition.

Et la première flèche que le guerrier tirera après cette rencontre, le premier javelot qu'il lancera, la première pierre qu'il jettera, iront droit vers leur but.

De nuit :

La vision est tout à fait différente. Pendant quelques secondes, l'eau claire du torrent se change en sang et l'écume des cascades devient rosâtre.

9) LA FORET DU NORD RENCONTRE AVEC LES ANIMAUX

La terre de la forêt du Nord est humide et noire sous son manteau de feuilles pourries. Les eaux de

ruissellement l'ont creusée de profondes tranchées. Des arbres aux racines dénudées s'accrochent aux talus en surplomb.

Chevreaux, cerfs, sangliers, loups, peuplent la forêt. Ce sont des animaux prudents, mais moins farouches que leurs congénères de Gaule ou d'Irlande, car ils n'ont pas appris à craindre l'homme.

Voici quelques situations possibles :

- Une dizaine de sangliers se vautrent dans une mare d'eau boueuse. A l'approche des hommes, ils s'extraient de leur fange en grognant et s'éloignent sans hâte.

- Les personnages entendent un bruit de frottement, comme si, quelque part dans la forêt, un artisan polissait une planche à l'aide d'une toile râpeuse.

En réalité, un vieux sanglier se gratte l'échine contre le tronc d'un arbre. Il fixe les hommes, une lueur mauvaise dans ses petits yeux. Ceux-ci feraient bien de s'éloigner au plus vite : ce sanglier est un de ces mâles solitaires connus pour leur mauvais caractère.

- Un mugissement profond résonne dans les vallons. Un appel qui n'est pas une plainte, mais possède cependant quelque chose de déchirant. C'est la forêt qui parle avec la voix du grand cerf.

- L'aube se lève. Une biche curieuse s'approche du camp silencieux. Elle s'immobilise à vingt pas de l'homme de garde, oreilles dressées, narines frémissantes. Quelle tentation pour un chasseur ! Mais un merle, perché sur les basses branches d'un frêne, ne perd rien de la scène...

- Les personnages marchent contre le vent. Ils débouchent dans une clairière où deux loups dévorent le cadavre d'un chevreuil. Les fauves lèvent leur museau barbouillé de sang et regardent les hommes. Ils reconnaissent, dans leurs mains, des armes qu'ils ont appris à craindre dans celle des Korrigans.

Face à une troupe nombreuse : les loups s'enfuient dans la forêt.

Face à un ou deux guerriers : ils avancent en grondant, échine dressée, crocs découverts...

- On jappe derrière un fourré. Des chiots ? En un lieu aussi reculé ? Non, mais des louveteaux aux grosses pattes et à la fourrure pelucheuse. Ils hurlent de terreur en voyant les hommes. Attention, leur mère n'est pas loin !

Notes sur les loups :

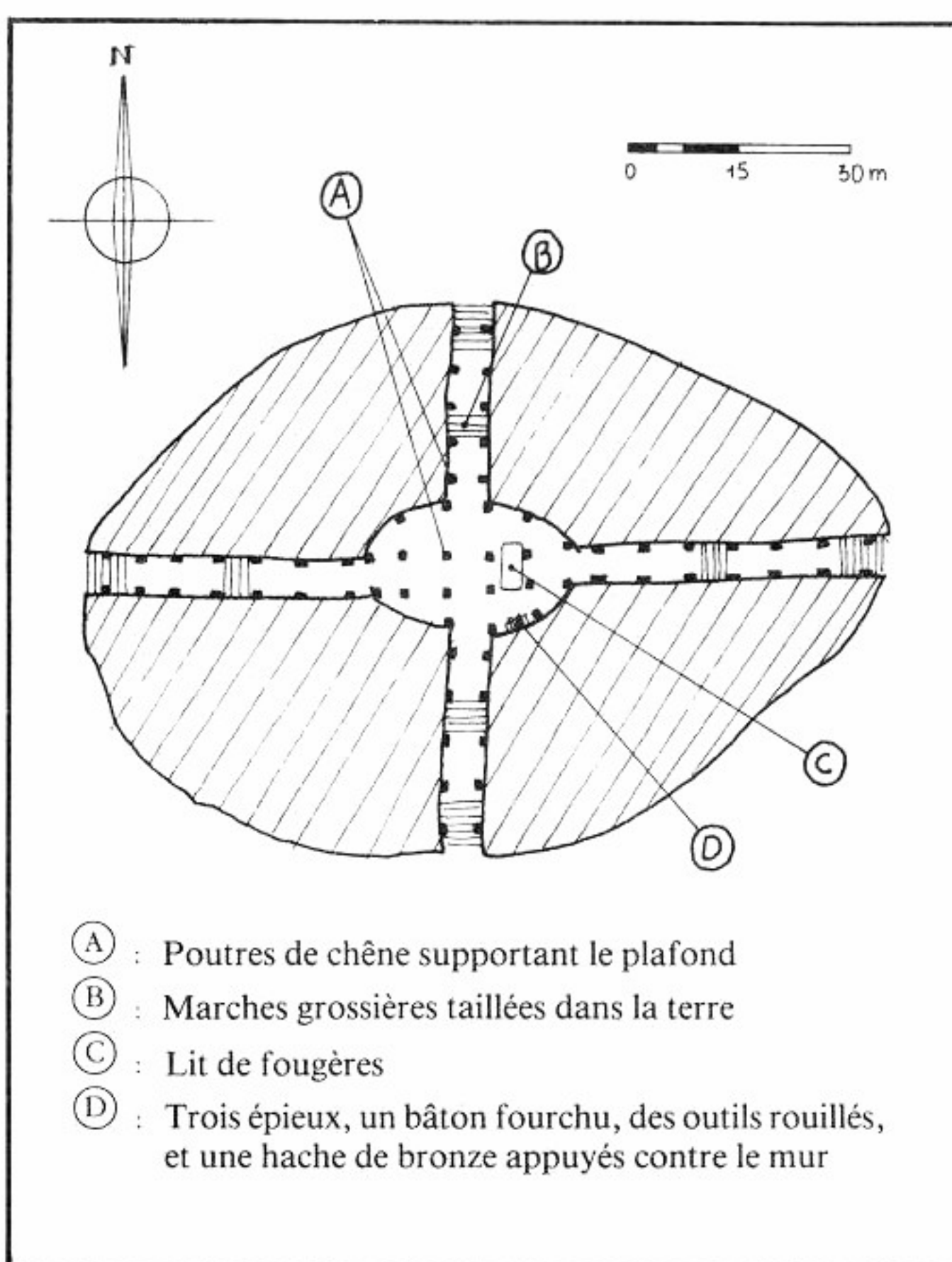
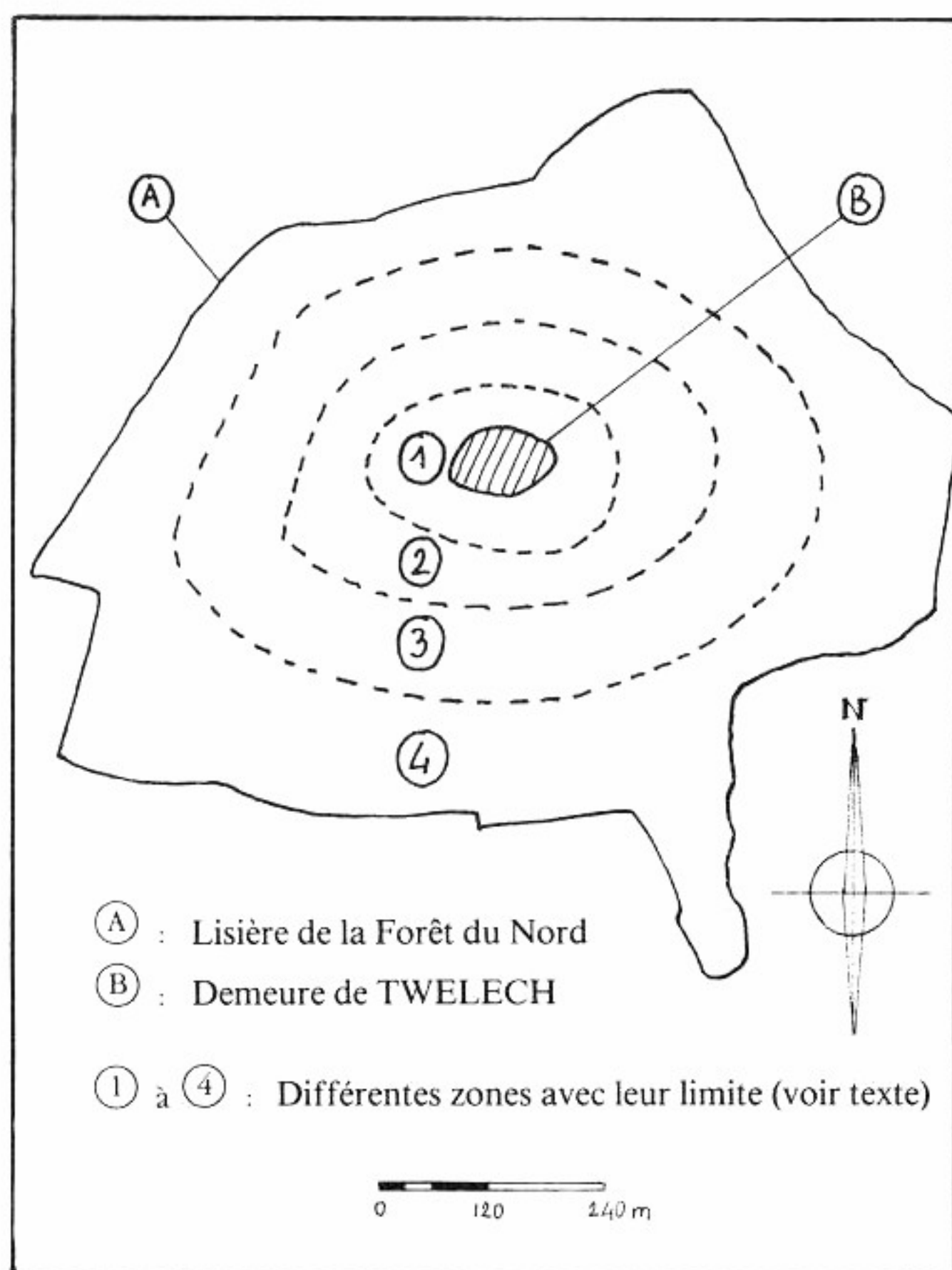
- Selengai est trop riche en gibier pour qu'ils éprouvent le besoin de se regrouper en meute. Généralement, ils chassent par couple.

- Ils n'ont aucune raison d'attaquer les hommes, sauf dans des situations bien particulières, analogues à celles que nous avons décrites plus haut.

- Il est très rare de rencontrer un loup dans la Forêt des Korrigans (par contre, les situations où interviennent cerfs et sangliers peuvent être placées dans la Forêt des Korrigans aussi bien que dans la Forêt du Nord).

Caractéristiques des loups, cerfs et sangliers : se reporter aux "Légendes Celtiques".





10) LA PLAINE DU SILENCE

La Forêt du Nord encercle une vaste dépression (1 kilomètre dans sa plus grande largeur) parfaitement protégée du vent. En son centre s'élève une butte couverte d'herbe jaune.

Il règne dans cette cuvette un silence anormal : aucun des bruits de la forêt ne franchit la lisière.

Dans une salle creusée à l'intérieur de la butte vit Twelech-aux-Mains-Rouges (cf. appendice I). La solitude, qu'il a passionnément recherchée, l'a rendu fou à lier : il ne supporte pas le moindre bruit. Dès qu'il entend quelqu'un approcher, il sort de sa retraite, l'épée à la main...

Le plan de la page 26 divise la Plaine du Silence en quatre zones :

Zone 1 : Twelech est capable de percevoir le souffle d'un homme qui se tient si près de sa demeure.

Zone 2 : Dans cette zone, un homme qui utilise la compétence "se déplacer en silence" a quelques chances de ne pas être entendu. Un homme en armure de métal n'en a pas.

Zone 3 : Twelech peut entendre le bruit d'une conversation.

Zone 4 : Un cri, un chant, un rire, sont entendus.

Note :

- Twelech est un guerrier redoutable, que les envoyés du roi n'ont nul besoin d'affronter pour mener à bien leur quête. Le Maître des Légendes doit insister sur le silence de tombeau qui règne autour de sa retraite.

Si les personnages ont entendu "l'Histoire de Twelech" telle que la chante Noisé (cf. appendice I), peut-être éveillera-t-il chez eux d'utiles réminiscences...

- A partir du moment où Twelech est sorti sur la plaine, le combat est presque inévitable : comment, en effet, raisonner un homme que le simple son d'une voix blesse douloureusement ? Les envoyés du roi feraient mieux de briser sa concentration en poussant un sauvage cri de guerre. (Les oreilles de Twelech étant très sensibles, les personnages font leur jet de dé avec un bonus de + 3).

Un monde sépare le Solitaire-aux-Mains-Rouges des guerriers que les personnages ont l'habitude de combattre. Pour bien le sentir, imaginons comment une victime de Twelech pourrait décrire ses derniers instants :



Le ciel est lourd. L'horizon se réduit au cercle des collines et le monde semble rétréci.

Le tumulus jaune a quatre portes, étayées de poutres de bois. Par l'ouverture méridionale sort un homme qui marche à notre rencontre.

Une lourde tièdure envahit mes membres. Quelque part en moi, une voix crie que je cours un danger mortel, mais elle est si lointaine...

La robe en haillons de l'homme dissimule les mouvements de ses jambes : pas amples, glissés, qui jamais ne le propulsent en avant, mais toujours un peu de biais.



Maintenant, je distingue son visage émacié. Ses traits marqués par la solitude et la souffrance volontairement recherchées. Depuis combien d'années sa route s'est-elle séparée de celle du commun des hommes ?

Une épée apparaît dans sa main. Elle est sortie du fourreau sans un crissement, comme si elle était frottée d'huile. Sa lame décrit une courbe élégante et silencieuse, car l'air ne siffle pas quand elle le fend.

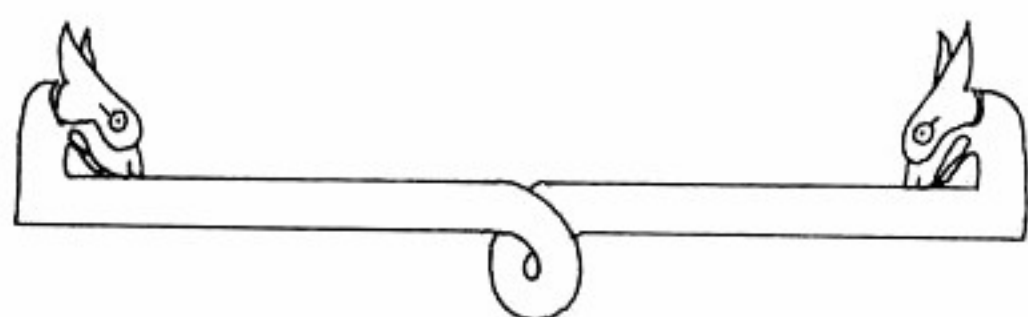
Soudain, je m'aperçois que, sans avoir brisé le rythme de sa danse, l'épée vient sans doute de traverser un corps puisqu'elle est rouge de sang...

Enfin, la douleur parvient à mon cerveau engourdi. C'est moi l'homme blessé. C'est en moi qu'a pénétré la lame.

Que font mes compagnons ? Pourquoi leurs mouvements sont-ils si lents et si gauches ?

Une deuxième fois, la lame plonge dans mon corps. Je la sens glisser entre mes côtes, se tordre dans mes chairs comme un serpent avide...

Est-ce donc cela, mourir ?



La demeure de Twelech : Ses quatre ouvertures s'ouvrent chacune en face d'un point cardinal. Elle ne comporte qu'une seule pièce, creusée dans la terre de la butte. Le sol est jonché de la peau des serpents dont le solitaire fait sa nourriture habituelle. Pas d'autre mobilier qu'un lit de fougère. Contre le mur sont appuyés : trois épieux, un bâton fourchu, quelques outils rouillés, et une très belle hache de bronze, une arme de cérémonie au manche cerclé d'or.

Caractéristiques de Twelech : Appendice III

11) LA LANDE DU VENT

Sortant des profondeurs humides de la Forêt du Nord, les envoyés du roi s'avancent sur la lande, et le vent du large leur cingle le visage. Devant eux, une morne étendue semée de rocaillies et de buissons tremblants.

Les lapins s'enfuient dans leurs terriers, tournant leurs derrières blancs vers le ciel juste avant de disparaître. Là-bas, près des falaises, bondissent trois chevreuils qui sont sortis des bois pour humer le vent marin.

Les personnages aperçoivent de loin une faille profonde qui entaille la Lande du vent : c'est le ravin de la rivière Sonore. A trois cents mètres de son embouchure, le cours de la rivière se sépare autour d'une île qui s'élève à la hauteur des parois du ravin.

C'est ici que vivent Kram et Ram, les fils de Mor-rigan.

12) LE PRE DE KRAM ET DE RAM

Au nord vit un taureau à robe rousse tachée de blanc, au sud un taureau à robe blanche tachée de roux. A la base du mur est ménagée une ouverture fermée par une porte de bois massif.

L'histoire de ces deux taureaux est résumée dans l'appendice I. Rappelons que Kram (cornes dorées) déteste son frère Ram (cornes d'argent), et que ce dernier le lui rend bien. En dépit de leurs efforts, ils ne sont jamais parvenus à enfoncer la porte qui les sépare. Les personnages voudront peut être ouvrir cette porte. C'est une meilleure idée que de combattre les taureaux un à un, mais sa réalisation est délicate.

Dans un premier temps, il faut passer le ravin qui entoure l'île (15 mètres de large sur 10 mètres de profondeur). En remontant vers la source de la rivière, on rencontre plusieurs sentiers qui mènent au fond du ravin. Traverser la rivière (profondeur maximale 1 mètre) ne pose pas de problème, mais il faut ensuite gravir 10 mètres de paroi verticale pour atteindre le pré (jet d'escalade à - 6).

Qu'ils posent le pied chez Kram ou chez Ram, les personnages sont attaqués. Ils peuvent également se hisser directement sur le mur (nouveau jet d'escalade, sans malus).

Tous les 10 mètres, un personnage qui progresse en haut du mur a 3 chances sur 20 de faire tomber une pierre. Un jet d'équilibre à - 5 révèle alors s'il se ratrape ou non.

Dernière précision : La porte est fermée par une lourde barre de fer (30 kilos) qui se manoeuvre depuis le pré de Kram.

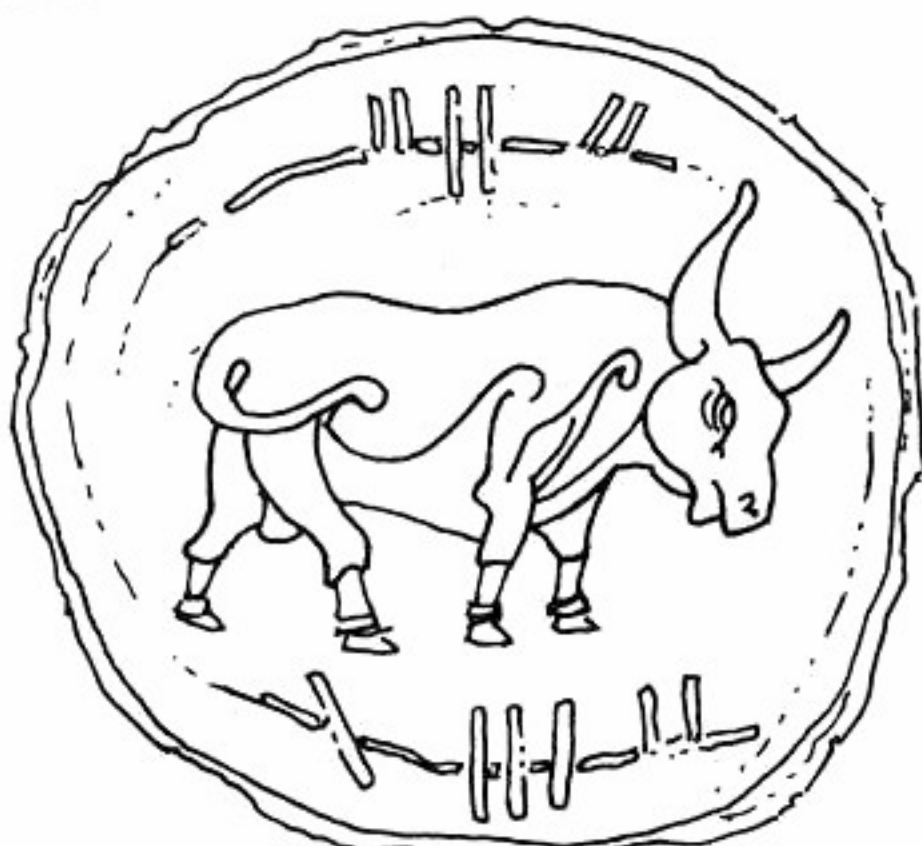
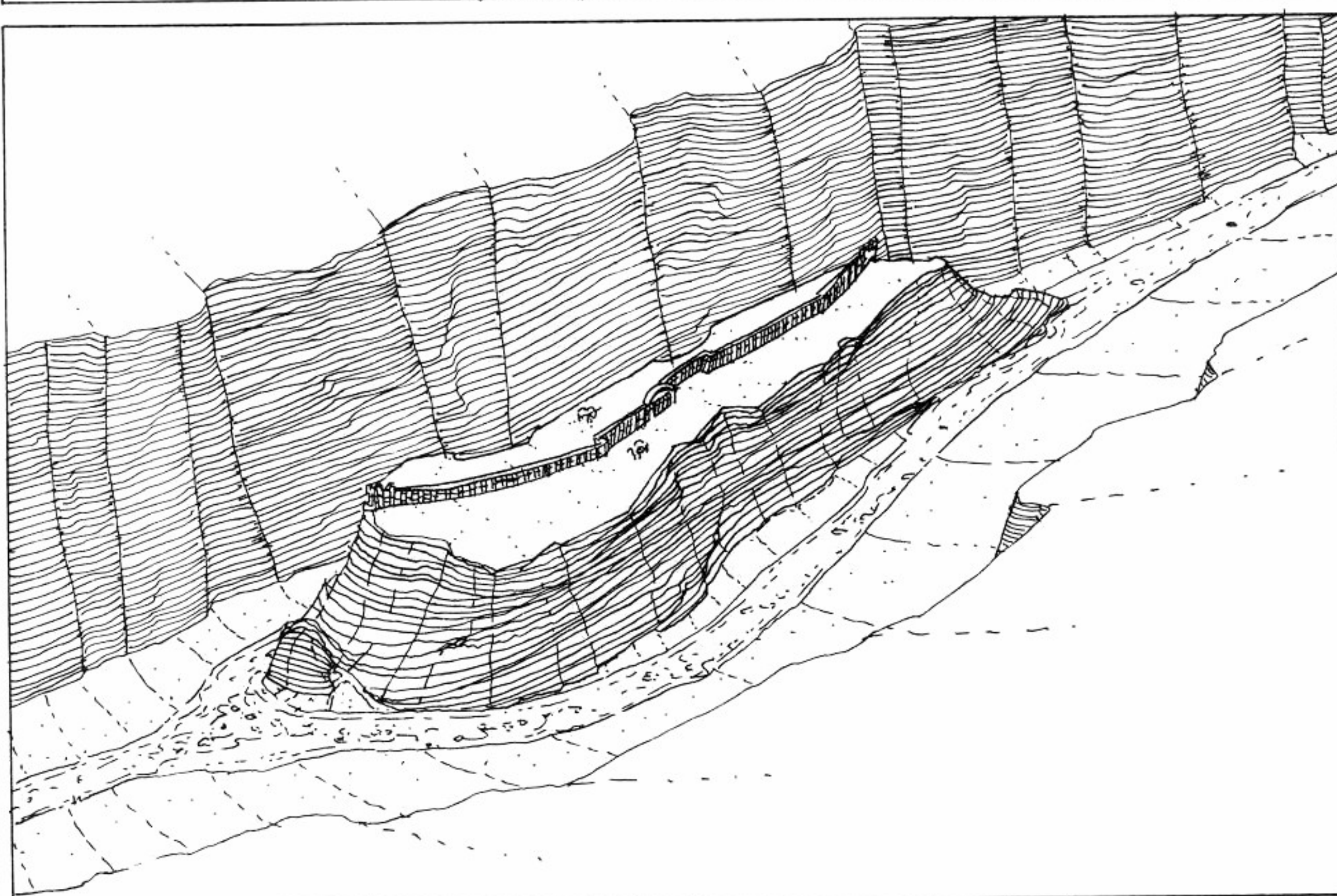
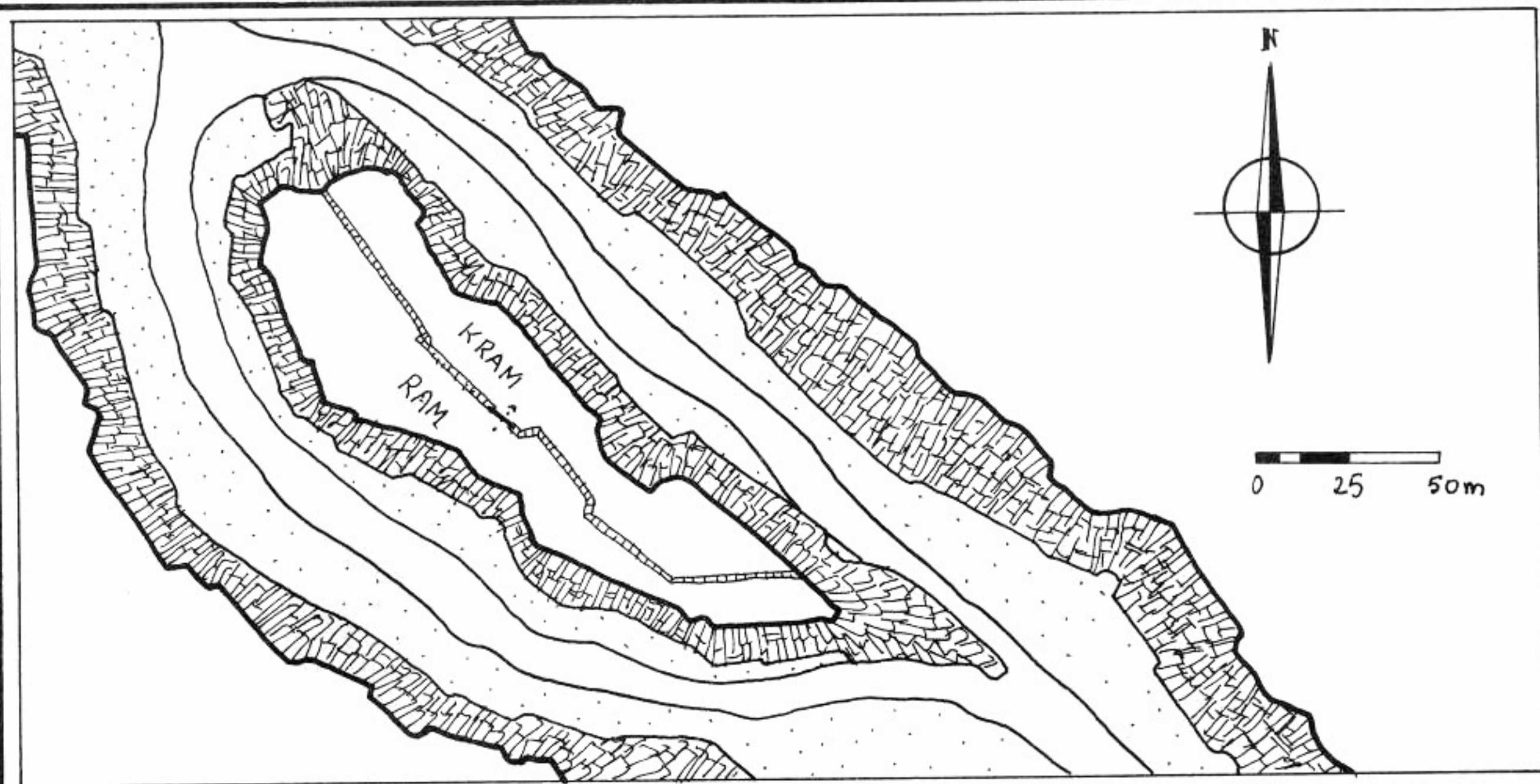
Dès que Kram et Ram se trouvent face à face, ils se désintéressent totalement des hommes pour se ruer l'un contre l'autre en mugissant de rage.

Comme le dit le poète irlandais, les deux bêtes "arrachent des sabots de devant la terre qui leur tombe en pluie sur le dos", et sans doute le vainqueur sort-il du combat "avec les rognons, l'omoplate, et le foie de son rival à ses cornes".

Il reste aux personnages à affronter le taureau survivant, puis à s'emparer des cornes de métal (les détacher de l'os est difficile ; il est beaucoup plus simple de trancher les têtes).

Note : Les Korrigans n'éprouvent ni haine ni amitié envers Kram et Ram. Ils n'ont aucune sympathie pour eux. La note des personnages n'est donc pas modifiée s'ils tuent les taureaux.

Caractéristiques de Kram et de Ram : Appendice III.





LE RETOUR SUR OWEN

1) LES EXIGENCES DES KORRIGANS

Durement éprouvés par les épreuves traversées, les envoyés de Kindelik sortent de la Forêt des Korrigans et se dirigent vers la Pierre de la Passe. Devant eux, l'île d'Owen et la sécurité. Bientôt, espèrent-ils, Selengai et ses dangers ne seront plus qu'un souvenir.

Embusqués dans les broussailles qui poussent autour de la pierre, sur la rive de Selengai, quinze guerriers Korrigans attendent les hommes.

C'est le moment de calculer la note finale des personnages (cf. page 16)

Si elle est positive ou nulle : Les Korrigans ne se montrent pas. Quand les hommes ont franchi la pierre, un bref appel de trompe retentit derrière eux.

Si elle est négative : le Maître des Légendes consulte la table ci-dessous. Les Korrigans peuvent, soit parlementer et combattre si les négociations échouent, soit attaquer par surprise.

Note finale obtenue par les personnages	Les Korrigans ne reculent pas avant d'avoir perdu :	Attitudes des Korrigans	Sort d'éventuels prisonniers
- 1 à - 4	4 guerriers	Les Korrigans exigent une compensation matérielle relativement raisonnable (par ex. : toutes les armes et les objets de métal des personnages).	Dépouillés de tous ce qu'ils possèdent, ils sont chassés sur Owen à coups de fronde.
- 5 à - 8	7 guerriers	Les Korrigans exigent soit l'un des objets du prix du sang, soit la vie du plus coupable des personnages	Ils sont jetés dans le chenal, pieds et poings liés.
- 9 et au delà	10 guerriers	Pas de négociations. Les Korrigans attaquent sans parlementer et bénéficient de l'effet de surprise.	Les Korrigans leurs réservent le sort des loups qu'ils capturent vivants : ils les écorchent avec tant d'adresse que les malheureux survivent plusieurs heures à l'opération.

Les pourpalers :

Quand les envoyés de Kindelik arrivent à quinze mètres de la pierre, une voix leur intime l'ordre de s'arrêter. Puis elle énumère les méfaits dont ils se sont rendus coupables et qui exigent réparation. Les hommes, dit-elle, doivent poser sur le sol le prix demandé, puis s'éloigner sans se retourner. Faute de quoi, ils seront criblés de javelots empoisonnés.

La voix possède le timbre de celle d'un enfant et la fermeté de celle d'un adulte. On sent que celui qui parle est doué d'une énergie et d'une vitalité exceptionnelle (note : il s'agit d'un guerrier Korrigan et non du roi, ce dernier n'ayant pas quitté la Caverne-sous-le-Chêne).

Les personnages pensent d'abord que la voix vient de la pierre. Il leur faut quelques instants pour réaliser qu'elle sort des broussailles.

Les hommes peuvent entamer un dialogue avec le porte parole du petit peuple. Toutefois, s'ils essaient de s'approcher de lui, les Korrigans attaquent aussitôt.

Le combat :

Une nuée de javelots obscurcit le ciel. Voici que de chaque buisson sortent d'étranges créatures, mi-hommes, mi-bêtes. Quels sont ces petits guerriers vêtus de peau de loup, qui montent à l'assaut, les yeux brillant de haine ? Qu'ont-ils de commun avec les joyeux Korrigans qui dansent sur les collines au clair de lune ?

Les Korrigans ont ordre de ne pas poursuivre les hommes qui parviendraient à se réfugier sur Owen. Mais franchir la Pierre de la Passe sous le tir des javelots et des frondes n'est pas facile.

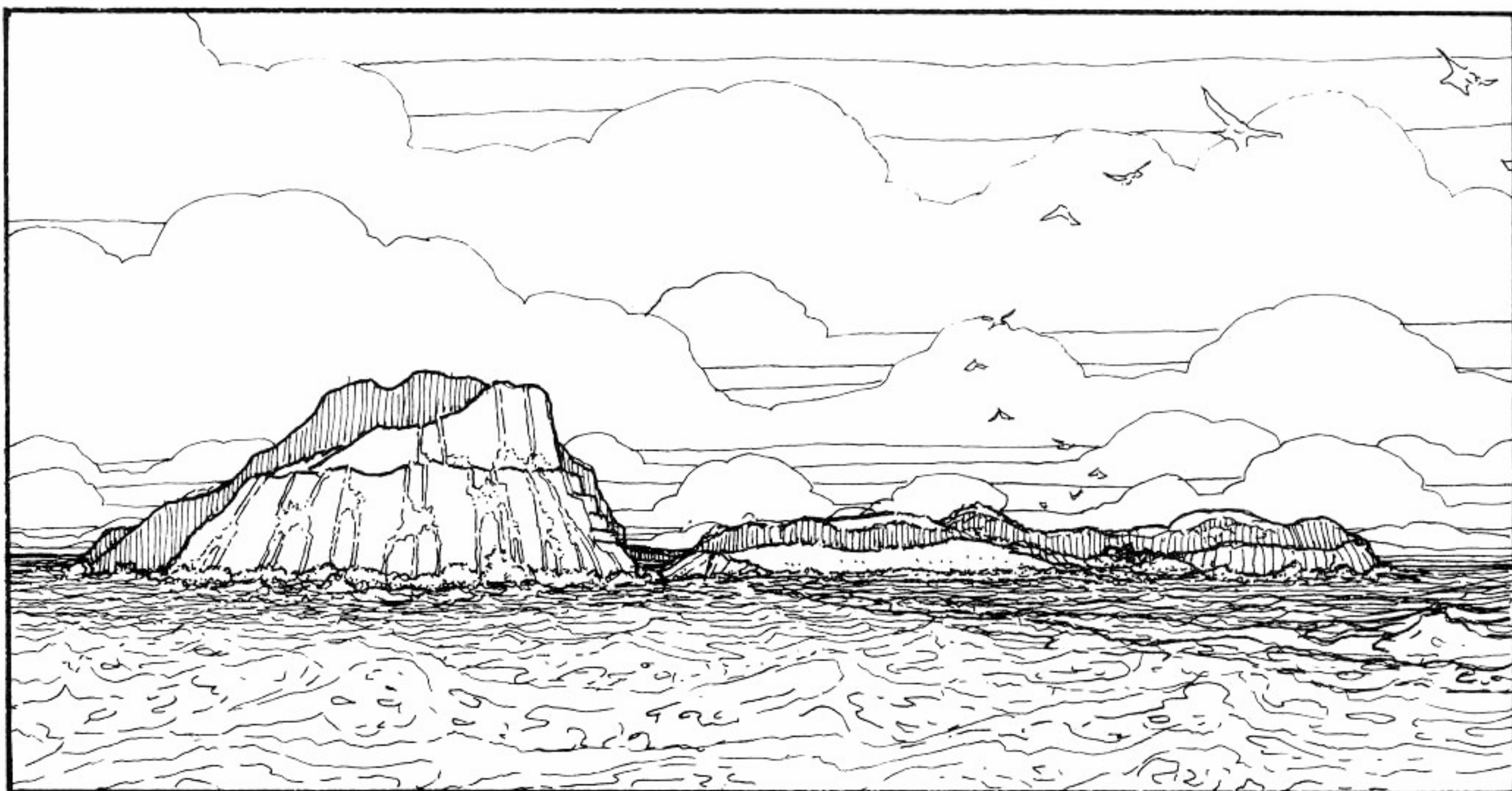
- Un personnage touché par un projectile doit réussir un jet d'équilibre pour ne pas tomber.

- Un personnage assommé roule dans le vide si personne n'a le réflexe de le retenir.

Toutes les précisions sur la topographie des rives du chenal et les dimensions de la Pierre se trouvent page

Caractéristiques des Korrigans : se reporter aux "Légendes Celtiques".

Les Korrigans de Selengai enduisent la pointe de leurs javelots d'un poison de virulence 4. Un personnage touché doit réussir un jet sous la volonté s'il ne veut pas hurler de douleur.



2) LE DENOUEMENT

Au village Ferengel, on se rassemble dans les maisons des notables et on discute ferme derrière les fenêtres closes.

Personne ne croit sérieusement que les étrangers puissent réussir. C'est de la succession de Kindelik que l'on parle.

Qui sera roi ? Angolbach, le chef de guerre intelligent et courageux ? Ruch, moins subtil, mais plus populaire auprès des guerriers ?

Afin d'éviter les regards furtifs et les silences gênés, Kindelik passe ses journées hors du village : sur les dunes, sur les pentes du Mont d'Owen, et jusqu'aux abords du Marécage. Jamais il ne perd le sentier de vue : il veut être le premier à parler aux étrangers, à leur retour.

La nuit venue, Kindelik veille dans la grande salle de sa demeure. Quelques heures avant l'aube, il s'endort assis sur son siège de bois. Son sommeil est léger et s'interrompt au premier chant du coq.

Nous allons maintenant envisager différentes hypothèses.

A - Les envoyés du roi rentrent au village avant le crépuscule du 17 samonios

Pas de chants ni de cortèges pour accueillir ceux qui reviennent de Selengai. Kindelik marche seul à la rencontre de ses envoyés, et écoute calmement ce qu'ils ont à lui dire.

A1 - Les personnages ramènent tous les objets du prix.

La récompense est à la hauteur de la difficulté de l'épreuve. Oubliant jusqu'au souvenir d'avoir douté,

les Ferengels font aux héros un accueil triomphal. Leurs coupes ne restent jamais vides, leurs écuelles sont toujours pleines, et Noïsé compose en leur honneur le plus beau de ses chants.

Après la fête (qui ne peut durer moins de deux jours et deux nuits) Kindelik honore ses engagements.

Chaque personnage, en commençant par le plus vieux, lui demande ce qu'il désire.

Le roi possède : dix vaches, un taureau, vingt moutons, un vaisseau de haute mer, quatre chiens de chasse, trois amphores de vin grec, neuf ballots d'étoffe teinte avec la pourpre du murex (vin et étoffe ont été acheté à grand prix aux marchands carthaginois), sa bonne épée Gwyndar, quatre colliers d'argent, un char de combat, deux chevaux, et un véritable trésor de fourrures (en peaux de zibelines, de castor, et d'écureuil gris).

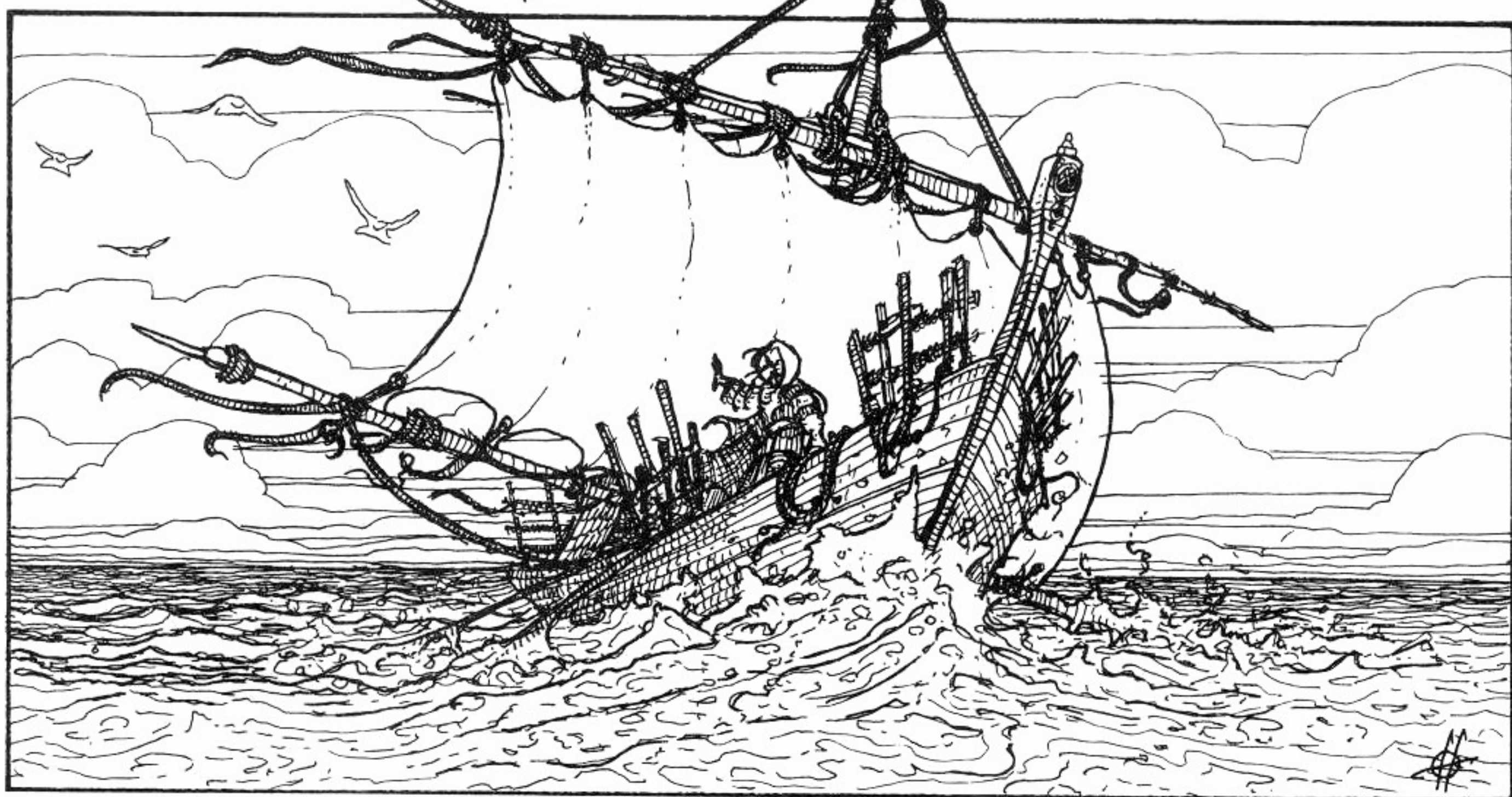
Les personnages peuvent à l'avenir, compter sur l'amitié de Kindelik. Mais ils se sont fait un ennemi mortel :

Eoman de Mor prend les objets du prix des mains de Kindelik. Dans son dos retentissent quelques rires, vite étouffés. Les Ferengels semblent avoir beaucoup de mal à rester poli envers leur hôte.

Eoman se tourne vers les guerriers étrangers qui se tiennent aux côtés du roi, et leur dit en pesant chacun de ses mots.

- "Vous m'avez frustré de ma vengeance. C'est une chose qu'Eoman de Mor n'oublie pas. Pensez-y, tandis que je retournerai vers l'Irlande. Pensez-y quand vous boirez, quand vous mangerez, quand vous chanterez, et puisse votre plaisir en être troublé ! "

Le Maître des Légendes s'en doute, Eoman de Mor n'est pas homme à proférer de vaines menaces. Souhaitons aux aventuriers de ne jamais se retrouver en face de lui...



A2 - Les personnages ont échoué dans leur quête.

Dans la mesure où il leur en reste le temps, les étrangers peuvent refaire leurs forces au village, puis retourner sur Selengai à la recherche des objets manquants.

Cependant, s'ils se sont attirés l'inimitié des Korrigans, ces derniers leur interdisent de franchir une seconde fois le chenal.

Si les personnages ne peuvent ou ne souhaitent pas faire une deuxième tentative, Kindelik surmonte sa déception et les remercie courtoisement d'avoir essayé de l'aider. Il réclame les objets qui sont éventuellement en leur possession. En retour, il offre une épée et une coupe d'argent à chaque membre de l'expédition.

Trahison : si un personnage garde pour lui un des objets du prix, souhaitons que Kindelik ne l'apprenne jamais. Le roi serait capable de poursuivre le traître jusqu'aux îles boréales et de lui prouver qu'en dépit de ses cinquante ans, il reste un guerrier redoutable.

Le 17 au soir, Eoman de Mor débarque sur Owen. Il s'entretient avec Kindelik sur la grève déserte.

- Je suis mieux vengé que si je t'avais pris la vie, dit-il au roi déchu, car tu n'as plus d'honneur, de patrie, et d'ami. Je dirai aux bardes voyageurs de chanter ton histoire partout où ils iront. Ainsi, tu ne pourras trouver de pays où ta honte ne soit pas connue. Les chiens aboieront sur ton passage, les hommes t'accableront de leur mépris, et les femmes d'une pitié plus terrible encore que le mépris.

En effet, Kindelik n'a d'autre ressource que de s'exiler, abandonnant sur Owen famille et biens. Il demande aux personnages une place à bord de leur navire. S'ils refusent, il part dans la plus mauvaise barque du village.

Eoman et ses hommes passent la nuit sur la plage et appareillent à l'aube du 18 samonios. Le même jour, l'assemblée des guerriers élit Ruch roi des Ferengels après d'orageuses discussions.

Le nouveau roi explique alors aux personnages, s'ils sont toujours là, qu'ils n'ont plus rien à faire au village.

B - Les envoyés de Kindelik rentrent au village après l'expiration du délai.

Portes et fenêtres se ferment devant les personnages, et les rares passants se détournent d'eux. Seul Gwen, le charpentier, vient à leur rencontre. Avec sécheresse, il fait savoir aux étrangers que leur vaisseau est prêt à reprendre la mer.

En passant devant la maison royale, les personnages entendent les pleurs d'une femme. Gwen refuse obstinément de répondre à leurs questions. C'est alors que Ruch paraît sur le seuil de la maison.

- Etrangers, dit-il, votre vaisseau est prêt. Avec des vivres. Partez.

- Qu'est devenu Kindelik ?

- Parti ! répond Ruch en montrant la mer.

- Nous n'avons plus rien de commun avec lui, souffle Gwen. Ni avec vous.

- Partez, dit encore Ruch. Et il fait un pas en avant, menaçant, la main sur la garde de son épée.



APPENDICE I

1) LES CHANSONS DE NOISE

Les deux taureaux

Kram et Ram sont nés de l'union de la déesse Morrigan et d'Othog, le taureau noir. Ce sont de superbes bêtes, Ram ayant la réputation d'être le plus beau et Kram le plus puissant.

Rarement deux frères se sont détestés à ce point. Quand ils étaient le pis de leur nourrice, Ram donnait à Kram de vicieux coups de tête. Plus tard, Kram poursuivit Ram à travers toute l'Irlande. Ils causèrent de grands dégâts sur leur passage. Lassée de les voir toujours se quereller, Morrigan les parqua sur l'île de Selengai et les contraignit à brouter l'herbe du même pâturage sans jamais plus se battre.

Légende de Bran l'insensible

Jadis, la Pierre de la Passe se dressait sur la colline d'Owen qui regarde Selengai. Sous les racines de la Pierre, le Petit Peuple vivait en paix.

Vint Bran le géant, son chaudron sous le bras et sa massue gigantesque à la ceinture. Il voulut aller sur Selengai sans se mouiller les pieds. De tout son poids, il poussa sur la pierre levée pour la faire basculer en travers de la passe.

"Bran, Bran, gémirent les Korrigans, ne renverse pas la pierre ! Nous l'aimons et c'est notre maison".

Mais le géant était insensible à la pitié. Il rit en poussant plus fort sur la pierre.

"Ecarte-toi, dirent les Korrigans, où nous te percerons de javelots empoisonnés qui te feront hurler de douleur !".

Mais Bran ne sentait pas la morsure du poison. Les javelots se plantaient dans son dos, plus serrés que les piquants d'un hérisson, et il riait toujours, et il riait encore en jetant la pierre à bas.

Alors, la reine des Korrigans lui dit :

- "Puisque tu ne connais ni la pitié, ni la souffrance, il n'est pas juste que tu connaisses la joie !"

Et elle lança sur le géant une malédiction terrible. Bran s'en fut sur Selengai, où il se cacha en un lieu reculé, vivant une vie misérable dont la souffrance et le plaisir étaient également absents.

Histoire de Twelech

Twelech était le troisième fils d'un roi dont les légendes ont oublié le nom. Son habileté aux armes et sa noble prestance faisaient de lui un des plus fiers guerriers que l'Irlande ait connu.

Dans sa trentième année, il fut pris de haine envers les chants, les fêtes, et la compagnie des hommes.

Parcourant le monde à la recherche de la solitude, il vint sur Selengai. Il marcha dans la forêt et pénétra dans une clairière où poussait un chêne gigantesque.

- "Veux-tu cueillir mon fruit ?" lui demanda le roi des arbres. "Sans doute tu pourrais passer l'épreuve".

- "Cela ne m'intéresse pas", répondit Twelech. "Je veux seulement trouver la tranquillité".

Il sortit de la forêt, descendit une colline, et s'arrêta au centre de la plaine. "Je ferai là ma demeure" dit-il.

Le lendemain matin, un jeune sanglier curieux vint grogner près de sa tête. Réveillé en sursaut, Twelech chassa l'animal avec humeur. Un oiseau se percha sur son sac et se mit à chanter. Twelech jeta une pierre vers lui pour l'effrayer.

C'est alors qu'un renard glapit dans un bosquet tout proche.

Twelech leva son arc, tira sans voir sa cible. La flèche traversa trois buissons, souleva le renard du sol et le cloua à un arbre. Et Twelech put se rendormir.

Voici l'histoire de Twelech, telle que Noisé la chante. Il l'ampute volontairement de sa première partie, car elle révèle l'origine du Geis qui interdit l'accès de Selengai à son peuple. Ce secret, le barde ne le révélerait qu'à un autre barde, et seulement si ce dernier avait su gagner son amitié.

Avant d'aller sur Selengai, Twelech débarqua sur Owen. A celui qui commandait l'équipage de son navire, il dit ces mots : "Cette île plate (Owen) tu peux la garder pour toi et tes enfants, mais cette île haute (Selengai) je me la réserve pour moi seul. Si toi ou l'un de tes hommes tentent de m'y suivre, il périra. Car l'eau qu'il voudra boire se changera en fiel quand elle touchera ses lèvres, et la nourriture en cendre. Ce geis, je le lance sur vous et sur vos descendants pour autant de générations qu'il peut tenir de grains de sable dans mes mains rassemblées.

Twelech marcha seul vers la Pierre de la Passe. Il tua les guerriers korrigans qui la gardait, et la franchit. La reine du Petit Peuple tenta de s'opposer à lui : son pouvoir se brisa contre la volonté de Twelech et elle perdit la raison. Après la défaite de leur reine, les Korrigans abandonnèrent tout espoir de chasser l'intrus.

2) Chronologie

Dans quel ordre se sont déroulés les événements dont parlent les légendes ? Cette question ne préoccupe pas le barde Noisé, mais le Maître des Légendes veut peut-être en connaître la réponse. Nous lui proposons la chronologie suivante :

Au commencement, ne vivaient sur Selengai que les oiseaux et les bêtes des bois.

Puis il y eut Kram et Ram, les fils de Morrigan. Quand Bran renversa la pierre, les Korrigans vinrent à leur tour s'installer sur Selengai.

Enfin ce fut Twelech-aux-Mains-Rouges, qui vainquit la reine du Petit Peuple. A la même époque, le maître d'équipage du vaisseau de Twelech fonda sur Owen le royaume ferengel. Douze générations le séparèrent de Kindelik, actuel roi de l'île.

Le temps ne s'écoule pas de la même manière sur Selengai que dans le reste du monde. On ne s'étonnera donc pas si les héros des anciennes légendes (Twelech, notamment) sont encore en vie. Les effets de ce phénomène ne se font sentir qu'à partir d'un séjour prolongé sur l'île.

3) Table des rumeurs

01-20	Il ne se passe pas une journée sans qu'un rayon de soleil ne brille sur Selengai.	VRAI	(cf Meteo, Appendice II)
21-30	Les récifs qui entourent Selengai rendent l'approche de l'île extrêmement dangereuse.	VRAI	Tous les pêcheurs le savent.
31-40	Une montagne nommée "Pic de L'étranglement" forme une barrière infranchissable entre les parties Nord-Ouest et Sud-Est de Selengai.	FAUX	Il est possible de contourner le pic par l'est.
41-50	Parfois, on entend des loups hurler dans les forêts de Selengai.	VRAI	
51-65	La nuit, on voit danser des lumières sur le marécage d'Owen.	FAUX	Cependant, une entité surnaturelle habite bel et bien le marais.
66-74	Le Petit Peuple habite les collines de Selengai.	VRAI	Il s'agit de Korrigans
75-80	Le Petit Peuple déteste les gens qui vont tête couverte.	FAUX	C'est un racontar d'ivrogne.
81-00	Un lac occupe le centre de Selengai. Il y a une île dans ce lac, un second lac sur cette île, une seconde île dans ce second lac,... On compte ainsi sept îles et sept lacs imbriqués. Sur la septième île brûle un feu qui ne s'éteint jamais.	FAUX	Mais est-il possible qu'une légende soit entièrement fausse ?

APPENDICE II

1) METEO

d100	visibilité	
01-20	presque nulle	brouillard
21-35	extrêmement mauvaise	tempête
36-45	très mauvaise	averse
46-55	mauvaise	pluie
56-75	assez mauvaise	crachin
76	mauvaise	neige
77-99	normale	ciel nuageux
00	excellente	beau temps

Malgré les brumes et les bourrasques, Selengai et Owen jouissent d'un climat relativement doux. En cette fin d'automne, une chute de neige ou une gelée seraient des événements exceptionnels.

Il ne se passe pas une journée sans qu'un rayon de soleil brille sur Selengai. L'accalmie est parfois très brève, mais elle a toujours lieu, même au coeur des tempêtes d'équinoxe. Souvent, Owen reste plongée dans la grisaille alors que le soleil brille derrière les montagnes de Selengai.

Toutes les descriptions de paysage correspondent à des conditions de visibilité normale. Il appartient au Maître des Légendes de les adapter aux conditions météo.

2) SOLEIL, LUNE, ET MAREES :

Lever du soleil : 8 h
Coucher du soleil : 17 h

Lever de la lune : 16 h 30
Coucher de la lune : 7 h

Basse mer Haute mer

13 samonios	16 samonios
5 h 50	2 h 05 - 8 h 20
12 h - 18 h 10	14 h 30 - 20 h 40

14 samonios	17 samonios
0 h 25 - 6 h 40	2 h 55 - 9 h 10
12 h 50 - 19 h	15 h 20 - 21 h 30

15 samonios
1 h 15 - 7 h 30
13 h 40 - 19 h 50

Notes :

- Le scénario se déroule pendant une période de fortes marées. Le 17 (jour de pleine lune), leur amplitude atteint un maximum de 3 mètres.

APPENDICE III

JEU PREMIERES LEGENDES CELTIQUES

RAM (animal mythique)

Physique	17	Fatigue :	38
Psychique	4	Taille : 1,55 m	
Aura		Poids : 800 kg	

Sens (12), Surprendre (4),
Cornes (9), Charge (14),
Attaques par base : 1-ap, Dommages : 2 Mr

Protection : - 4
Résistance aux sortilèges : 2

Blessures : sonné (15), évanoui (23), coma (30),
mort (38)

KRAM (animal mythique)

Physique	16	Fatigue :	36
Psychique	4	Taille : 1,55 m	
Aura		Poids : 800 kg	

Sens (12), Surprendre (4),
Cornes (10), Charge (16),
Attaques par base : 1-ap, Dommages : 2 Mr

Protection : - 4
Résistance aux sortilèges : 2

Blessures : sonné (14), évanoui (22), coma (29),
mort (36)

Kram est capable de cracher du feu par les naseaux,
une fois toutes les 2 bases et en se fatiguant d'un point
à chaque souffle :

Cracher le feu (10) : 1 cône de 1m de long et 0,10m
de diamètre à l'extrémité. Dommages : Mr.

BRAN (être mythique)

Physique	32	Fatigue :	68
Psychique	4	Taille : 12 m	
Aura	- 2	Poids : 1,4 tonne	

Sens (6), Surprendre (4),
Pied (11), Poing (10),
Attaques par base : 2-ap, Dommages : 4 Mr

Protection : - 4
Résistance aux sortilèges : 4

Blessures : sonné (27), évanoui (41), coma (54),
mort (68)

TWELECH

Combat	8	Physique	12
Magie	6	Force	10
Artistique	0	Rapidité	12
Communication	0	Coordination	14
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	7	Volonté	10
Nature	7	Décision	8
Foi	5	Intelligence	6

Fatigue	32	Apparence	2
		Aura	1
		Beauté	1
		Honnêteté	4

Protection (2) -10

Arc (24/-), Epée longue (23/18), Esquive (20),
Hache (20/13), Javelot (24/-), Agilité (22),
Sens (16), Orientation (14), Pièges (21), Esca-
lader (19), Nager (19), Cheval (21), Chasse
(13), Surprendre (13).

SANGLIER GARDIEN (animal mythique)

Physique	12	Fatigue :	27
Psychique	3	Taille : 1,30 m	
Aura		Poids : 400 kg	

Sens (10), Surprendre (12),
Défenses (7), Charge (17),
Attaques par base : 1-ap, Dommages : 2 Mr

Protection : 1
Résistance aux sortilèges : 3

Blessures : sonné (10), évanoui (16), coma (21),
mort (27)

NOISE (Barde, 23 ans) ①

Combat	6	Physique	8
Magie	6	Force	6
Artistique	8	Rapidité	8
Communication	7	Coordination	10
Perception	5	Psychique	11
Mécanique	3	Volonté	11
Nature	6	Décision	9
Foi	5	Intelligence	13

Fatigue	24	Apparence	10
		Aura	10
Taille : 1,90 m		Beauté	10
Poids : 93 kg		Honnêteté	10

Protection (0)

Epée longue (17/12), Esquive (14), Musique (19), Poésie (19), Théâtre (19), Chant (18), Convaincre (18), Légendes (18), Eloquence (17), Agilité (15), Imiter (16), Sens (14), Nager (14).

197 - Refrain du sourire (26)
200 - Refrain de la tristesse (23)
204 - Eclairer la mémoire (20)
205 - Refrain bénéfique/Refrain maléfique (20)
208 - Refrain du sommeil (17)
209 - Satire (17)

Une "satire" est probablement le moyen préféré de Noisé pour écarter les gêneurs et les curieux qui viennent troubler sa méditation poétique. Le barde est aussi très prompt à sortir son épée du fourreau...

Noise



ANGOLBACH (Chef de guerre, 36 ans) ④

Combat	8	Physique	10
Magie	4	Force	9
Artistique	5	Rapidité	10
Communication	6	Coordination	11
Perception	7	Psychique	9
Mécanique	5	Volonté	8
Nature	2	Décision	9
Foi	2	Intelligence	10

Fatigue	29	Apparence	6
		Aura	6
Taille : 1,80 m		Beauté	6
Poids : 75 kg		Honnêteté	6

Protection (1)

Bouclier rond (-/17), Epée longue (21/16), Epieu (20/14), Esquive (18), Javelot (20/-), Sens (16).

RUCH (Guerrier, 29 ans) ③

Combat	5	Physique	10
Magie	0	Force	12
Artistique	0	Rapidité	8
Communication	3	Coordination	10
Perception	7	Psychique	10
Mécanique	2	Volonté	9
Nature	5	Décision	5
Foi	4	Intelligence	7

Fatigue	27	Apparence	6
		Aura	8
Taille : 2,05 m		Beauté	4
Poids : 120 kg		Honnêteté	6

Protection (1)

Epée longue (18/13), Esquive (15), Grand Bouclier (-/17), Hache (19/12), Poignard (17/14), Sens (12)

Kindelik

P.23



MACANAM (Bûcheron, 54 ans)

⑥

Combat	5	Physique	8
Magie	0	Force	10
Artistique	0	Rapidité	6
Communication	3	Coordination	8
Perception	5	Psychique	7
Mécanique	7	Volonté	9
Nature	8	Décision	7
Foi	6	Intelligence	5
Fatigue	23	Apparence	4
		Aura	5
Taille : 1,82 m		Beauté	3
Poids : 100 kg		Honnêteté	4

Protection (1)

Esquive (13), Gourdin (17/11), Hache (17/10), Sens (12), Pièges (15), Surprendre (13).

Macanam



KINDELIK (Roi, 58 ans)

②

Combat	8	Physique	10
Magie	0	Force	12
Artistique	7	Rapidité	10
Communication	7	Coordination	8
Perception	7	Psychique	11
Mécanique	0	Volonté	13
Nature	5	Décision	11
Foi	5	Intelligence	9
Fatigue	31	Apparence	10
		Aura	12
Taille : 1,95 m		Beauté	10
Poids : 100 kg		Honnêteté	8

Protection (1)

Coutelas (19/15), Epée longue (21/16), Esquive (18), Art de la Guerre (19), Convaincre (18), Eloquence (19), Sens (18), Nager (15), Cheval (13), Navigation (16), Traditions (14)

Dame Seythywyn



5

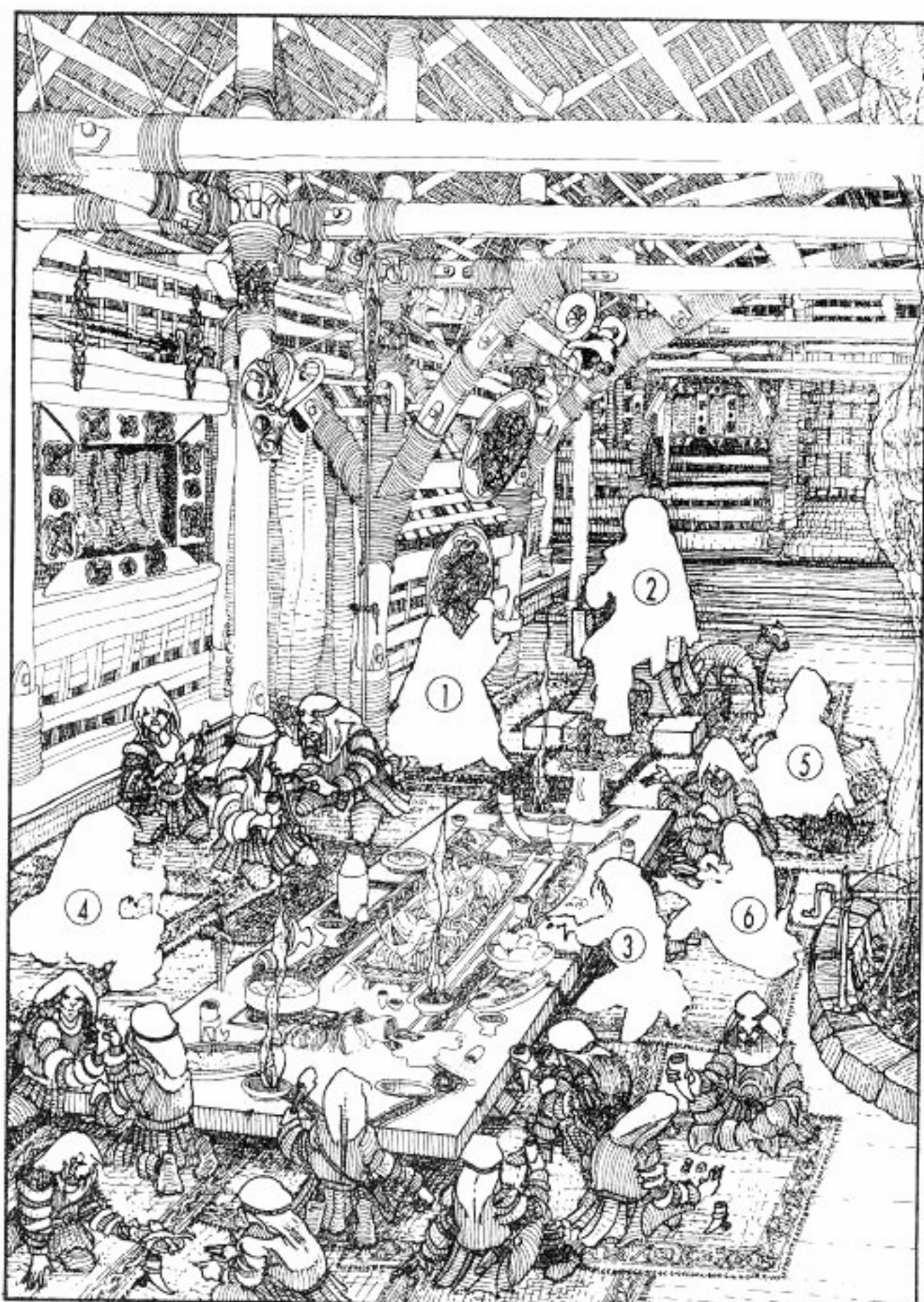
Angolbach

P. 13



Ruch





ANGOLBACH (chef de guerre - 36 ans)

Combat	19	Force	15
Magie	10	Rapidité	16
Artistique	14	Coordination	17
Communication	16	Endurance	14
Perception	17	Volonté	13
Mécanique	12	Intelligence	17
Nature	5	Santé d'esprit	6
Foi	5		
Vivacité d'esprit	16	Souffle	14
Aura	15	Fatigue	12
Beauté	15		
Taille : 1,80 m		Base	3 s
Poids : 75 kg		Esquive	8
		Feinte de corps	4

Epée longue (163), Bouclier rond (141),
Epieu (127), Javelot (179).

Protection globale : T2, E4, C2

MACANNAN (bûcheron - 54 ans)

Combat	14	Force	18
Magie	1	Rapidité	8
Artistique	1	Coordination	16
Communication	8	Endurance	17
Perception	12	Volonté	15
Mécanique	17	Intelligence	8
Nature	20	Santé d'esprit	17
Foi	15		
Vivacité d'esprit		Souffle	16
Aura	9	Fatigue	16
Beauté	7		
Taille : 1,82 m		Base	4 s
Poids : 100 kg		Esquive	6
		Feinte de corps	3

Pièges (11), Embuscade(s) (11), Camouflage
(18), Se cacher (13), Pister (14), Se repérer (7)

Gourdin (107), Hache (95)

Hache de bûcheron : h = 0,60 m, pds = 2 kg,
FF = 4, V = 5, RA = 8, DMG = VIII,
Sortir l'arme = 1 s

Protection globale : T2, E1, C1.

RUCH (guerrier - 29 ans)

Combat	14	Force	20
Magie	0	Rapidité	9
Artistique	0	Coordination	18
Communication	8	Endurance	19
Perception	17	Volonté	17
Mécanique	5	Intelligence	6
Nature	12	Santé d'esprit	15
Foi	11		
Vivacité d'esprit	3	Souffle	18
Aura	14	Fatigue	18
Beauté	9		
Taille : 2,05 m		Base	3 s
Poids : 120 kg		Esquive	7
		Feinte de corps	3

Epée longue (146), Grand bouclier (152),
Hache (96), Poignard (88)

Protection globale : T2, E1, C1.

S O M M A I R E

PROLOGUE	2	LE RETOUR SUR OWEN	31
LANCEMENT DU SCENARIO	3	1) Les Exigences des Korrigans	
1) Arrivée des personnages sur Owen		Les pourparlers	
2) Description de la Baie d'Owen		Le combat	
3) Entretien de Kindelik et de Noïsé		2) Le Dénouement	32
4) Le Banquet		Retour avant l'expiration du délai	
5) Bref rappel des événements antérieurs au banquet	4	Retour après l'expiration du délai	33
6) Attitude des Ferengels envers les personnages	6	APPENDICE I	34
L'ILE D'OWEN	7	1) Les chansons de Noïsé	
1) Les Prés Salés		Les deux taureaux	
2) L'îlot de Sable		Légende de Bran l'insensible	
3) Le village		Histoire de Twelech	
4) La Forêt des Quatre Collines		2) Chronologie	
5) Le Marécage	10	3) Rumeurs et légendes	35
6) Le Bois Sacré		APPENDICE II	35
Additif : Description des paysages	11	1) Météo	
SELENGAI	12	2) Soleil, Lune et Marées	
1) La Pierre de la Passe		APPENDICE III	36
Description du site		1) Jeu Premières Légendes Celtiques	
Les sentinelles du petit peuple		Kram et Ram	
2) La Forêt des Korrigans		Bran	
3) La Caverne-Sous-Le-Chêne	16	Le sanglier gardien	
Le Petit Peuple		Twelech	
Le Jugement du Roi		Noïsé	37
Le petit peuple		Ruch	
Le jugement du roi		Angolbach	
4) La Clairière du Roi des Chênes	18	Kindelik	38
5) La Montagne-aux-Mille-Cascades	20	Macanam	
La Forêt noyée		2) Jeu Légendes	40
6) La Clairière de Bran	22	Kram et Ram	
7) Le Col		Bran	
8) Le Torrent du Loup - L'apparition	24	Le sanglier gardien	
9) La Forêt du Nord		Kindelik	41
Rencontre avec les animaux		Noïsé	43
10) La Plaine du Silence	26	Twelech	45
11) La Lande du Vent	28	Ruch	47
12) Le Pré de Kram et de Ram		Angolbach	
		Macanam	



- Ils ne sont pas encore partis, et déjà tu parles comme s'ils avaient échoué...

- Ils échoueront ! Un seul d'entre eux t'a-t-il paru capable d'arrêter la charge d'un taureau ? Ou d'affronter un géant ? En vérité, je rougis de voir notre roi mettre son destin entre leurs mains !

Le PRIX DU SANG, plus qu'un scénario : une légende !

Le PRIX DU SANG peut être joué avec les COLLECTIONS LÉGENDES et PREMIÈRES LÉGENDES.