



**LA BIBLIOTHEQUE  
INTERACTIVE**

**PENDRAGON :  
TROIS CORBEAUX TOURNANT  
AUTOUR D'UNE TOUR**

**UN SCENARIO JEU DE ROLES PAR DAVID SICE**

*« Vous croyez que cela l'effraiera suffisamment ? demanda le baron en soulevant la cage... — Assurément, mon beau sire, et, s'il croit en sa perte, il est perdu d'avance... »*

**PROLOGUE**

Voici trois jours que Sire Herawd de Landoine s'en revient du château de Lambor pour passer l'hiver en la demeure de son père. Lui et ses compagnons sont encore à une journée de cheval du Castel de Beale Valet, lorsqu'il leur faut s'arrêter pour la nuit dans un hameau au bord de la rivière. Nos valeureux héros profitent donc de l'hospitalité paysanne, et, à ce titre, de la traditionnelle veillée au coin du feu: aussi curieux que bavards, les paysans n'auront cesse de revenir aux rumeurs qui courent sur les environs, une fois le nom des nobles voyageurs et leur destination connue : Il leur tient apparemment beaucoup à coeur de prévenir ces étrangers des signes et des dangers surnaturels qu'ils annoncent, s'ils les rencontraient au détour du chemin. Ces humbles gens donneront ainsi aux personnages un aperçu du folklore local, qui seront, selon leur crédulité, plus ou moins à même de se rappeler par la suite l'édifiante conversation qui suit...

**AU COIN DU FEU**

C'est un jeune paysan, nommé Don, qui donne à la conversation son tour surnaturel : « J'ai vu trois corbeaux tourner tout autour de la tour de l'Ermite ce matin. J'ai appelé, mais il n'a pas répondu... »

— Trois corbeaux tournant tout autour d'une tour, sont signes du plus grand malheur pour la maison... fait alors l'Ancien de la famille, hochant la tête gravement. Pour oser traverser la Forêt, vous devez être de bien preux chevaliers...

— Ne dit-on pas qu'elle est hantée ? demande alors un homme mûr, nommé Aéron.

— Et par d'horribles farfadets !, s'exclame sa femme au rouet.

— Et par des fées aussi ! fait un autre paysan obèse, ramenant un fagot au foyer.

— On raconte que les fées ne sont pas si méchantes, reprend Don, visiblement passionné par la question : l'une d'elle donna un boisseau d'or à l'un des serfs de Lonazep, même qu'il s'appelait Cadwen, hein, grand-père ?

— Oui, acquiesce sombrement l'Ancien, Cadwen, le père même du Baron Oswald de Lonazep... »

Et toute l'assemblée de murmurer, impressionnée...

« Mais les autres ne devaient pas être bien loin, l'interrompt un autre vieil homme, Budden : si vous croisez moult fées rassemblées, aucun mal vous ne risquez; les mêmes esseulées, pire malheur ne peut vous arriver !

— Ce qu'il y a de pire, reprend la fileuse à voix très basse, ce sont les grands marais, putrescents et bouillonnants : la terre et l'eau, et l'air s'y confondent; le brouillard cache des monstres griffus, tout prêt à se jeter sur vous, et, quand bien même vous leur échapperiez, les morts qui soufflent par dessous vous agrippent et vous tirent par les pieds !... ». Tout ceci devrait inspirer le sommeil de nos valeureux chevaliers.

**CHAPITRE PREMIER : LE CHATEAU DANS LA BRUME**

Après le hameau, la route de Beale Valet finit par quitter les rives de la Dubglas pour s'enfoncer dans les abords clairsemés de la forêt de Landoine. Le petit groupe s'avance donc au milieu des arbres roussis par l'Automne, aux branches desquels s'accrochent déjà quelques lambeaux de brume. Peu à peu, les chants d'oiseaux s'éteignent et le silence n'est plus troublé que par la conversation de nos voyageurs.

Soudain, ce qui semble être une bête sauvage dévale du côté gauche de la route pour se réfugier dans le bas côté opposé. A peine les montures des personnages ont parcouru les quelques pas qui les séparent de la « cachette » de la chose, que celle-ci bondit à nouveau devant les personnages, leur coupant une seconde fois le chemin pour se précipiter dans les taillis à gauche de la route. La créature en jaillira encore une fois, courant devant nos héros, de la gauche à la droite, pour se jeter dans le fossé, et ne plus en bouger jusqu'à ce que les personnages viennent le chercher.

C'est en fait un enfant, vêtu d'oripeaux noirs et gris. Son visage est couvert de sang coagulé, et ses doigts sont brisés. Ses blessures remontent à tout au plus (**Premiers Soins**). Il ne peut qu'émettre des sifflements apeurés, et les personnages constateront avec horreur qu'on l'a privé de sa langue. Sire Herawd reconnaîtra peut-être (**Reconnaissance**) le plus jeune fils de l'un des serviteurs de sa maison, Beren Le Bègue... L'enfant est traumatisé, et, pour toute réponse, ne pourra que tendre une bague qu'il dissimulait dans ses vêtements : c'est celle d'Arwen, la soeur d'Herawd de Landoine !

## UN ÉTRANGE ACCUEIL

Aussi pressés qu'ils soient par leur inquiétude, nos voyageurs n'arriveront pas à Beale Valet avant la tombée de la nuit. Alors le château émergera peu à peu des brumes opaques, silhouette sombre et fantomatique... Du, bas de ses murailles, ils pourront apercevoir la faible lueur rougeoyante de la torche d'un garde faisant son tour. Le pont-levis s'abaissera lentement au dessus des douves quelques longues minutes après leurs appels — sans que personne n'ait répondu...

Eudaf, l'intendant et conseiller de Sire Pérédur (le père d'Herawd), attend les personnages à l'intérieur de l'enceinte. Il porte une torche à la flamme vacillante, n'éclairant qu'imparfaitement son visage impénétrable. Mais alors qu'obstinément silencieux, l'homme s'avance à travers la cour en direction du donjon, s'élève une voix féminine au timbre grave et chantant : « *Bienvenu en ta demeure, Herawd de Landoine, ainsi qu'à tes amis...* »

Une autre voix féminine, plus aiguë, plus riieuse, enchaîne : « *Un repas chaud vous attend, ainsi que de doux et profonds lits !* »

« *Laissez vos chevaux dans la cour, fait alors une troisième voix féminine, d'un timbre moyen cette fois : Les écuries sont fermées ; l'odeur y est atroce et les cendres encore chaudes ; une fièvre maligne s'est abattu sur les animaux de ce château, voilà plus de trois jours...* »

Où que se porte le regard des personnages, les voix semblent toujours venir de derrière leur dos. D'autre part, tous les autres habitants de la maison refusent obstinément de répondre, et détournent leurs yeux.

« *Ils ont fait voeu de silence, pour n'avoir pas su protéger ta soeur Arwen* » fait alors la voix moyenne à Hérawd. En effet, Arwen manque à sa place à la table du banquet dressée, alors que tous les proches de la famille et Pérédur lui-même siègent dans la grande salle du donjon. Leur regard est d'une tristesse infinie, et les personnages auront peine à répondre à l'invitation de la voix roucouillante : « *Mangez et buvez: vous êtes épuisés par les rigueurs du voyage !* »

« *Vous saurez tout demain matin* », promet la voix moyenne. « *Mais il faut d'abord vous restaurer, et puis dormir, dormir...* », achève la voix grave... Même si les personnages résistent et s'agitent, ils perdront bientôt toute volonté comme par le jeu d'un enchantement : ils glisseront dans le couloir qui mène à leur chambre, pour se défaire de leurs habits, s'enfouir sous leur drap, et plonger dans le sommeil...

## LE RÉVEIL

C'est un froid mordant qui tirera les personnages de leur torpeur: Perclus de courbatures, ils gisent en armure sur un monceau d'oripeaux et de sommiers éventrés qui, jadis, avaient du former une litière confortable. Le Donjon n'a plus pour toit qu'un amas de poutres brûlées: le castel entier est en ruine. Une odeur de cendre, mêlée à une autre, plus répugnante encore, monte de la cour où renâclent leurs chevaux. Sous les murs des écuries se cache le plus épouvantable des charniers : Beale Valet a été attaqué, pris et pillé, ses habitants massacrés de la plus odieuse manière, il y a de cela moins de trois jours.

Que vont faire les personnages à présent? Vont-ils se lancer sur la piste encore fraîche des meurtriers, sans réfléchir, ni tergiverser (**Épilogue**)? Vont-ils au contraire s'interroger sur les événements de la veille et en rechercher la source (**Chapitre 3**)? Ou encore, rencontrant un jeune et ardent chevalier sur le chemin du bois aux trois fées, ou sur celui du marais, qui les informe de la tenue d'un tournoi en la Baronnie de Lonazep, iront-ils demander conseil et assistance au Baron voisin, pour que Justice et Vengeance soient rendues ?

## CHAPITRE SECOND : LES MANIGANCES DU BARON OSWALD

Peu importe la direction prise par les personnages: ils rencontreront d'abord le Chevalier Romuald Le Fougeux. Celui-ci,

légèrement perdu, leur demandera d'abord la direction de Lonazep, puis, reconnaissant la condition des personnages, leur proposera de jouter pour l'Amour du Combat. Il est des plus probables que l'humeur des joueurs ne soit pas à la joute courtoise, aussi s'ils refusent et repartent, le jeune chevalier s'étonnera de ne pas les voir participer au tournoi qu'organise Oswald de Lonazep en sa Baronnie.

Si les joueurs ne s'en étonnent pas, faites remarquer vous-même, après un jet de Coutumes galloise, qu'il est bien tard en cette saison pour organiser pareil manifestation. Ce à quoi répondra aisément Sire Romuald : « Peut-être, mais, outre le renom qu'il y a toujours à gagner, le prix en est de taille: une armure complète, pour l'homme et le cheval, comme nulle part on en trouve. A moins que le Baron soit un fieffé menteur, il faudrait être fou pour ne pas tenter les épreuves ! »

Libres sont les joueurs de suivre ou non le sire Romuald. Dans le cas où celui-ci arriverait seul à Lonazep, sachez qu'il est plutôt bavard, et peu tempérant : aussi la réputation aura précédé les personnages auprès du Baron, et ils ne bénéficieront d'aucun effet de surprise...

### LES TURPITUDES DU FÉLON

Peut-être vous en doutiez-vous déjà: une forteresse telle Beale Valet ne pouvait tomber de pareille manière sans qu'il y eut quelque trahison à la clef. Oswald de Lonazep en est l'essentiel instrument: il a pactisé avec le chef d'une bande armée saxonne, nommé Wulfhere, afin que lui et ses hommes le débarrasse de Pérédur et de tous les occupants de son château. Le massacre passerait pour le fruit d'une attaque saxonne sporadique commune en la région, qui n'aurait du sa réussite qu'à la faiblesse et l'incapacité des forces défendant Beale Valet. En échange de ce procédé, un agent du baron félon leur livrerait la place durant le sommeil de ses occupants, et les saxons retireraient, sans partage, de leur coup de main l'intégralité du produit du pillage, et l'assurance de ne pas être poursuivis. Les terres de Sire Pérédur restaient libres, prêt à être récupérée par le fils cadet d'Oswald, Édar le Borgne...

Mais Oswald n'était pas un homme à ne pas prendre de précautions en de pareils affaires, aussi, au cas où le saxon décidait de pousser l'incursion touristique jusqu'à Lonazep, le Baron réunissait une bonne trentaine de chevaliers en plus de sa propre garnison, ce, à l'occasion d'un tournoi grandiose, doté d'un prix suffisant... Imaginez alors l'état d'esprit de ce cher baron en a ; prenant que l'héritier de Pérédur de Landoine est encore bien vivant...

### LE TOURNOI DE LONAZEP

Si les personnages ont suivis Romuald Le Fougueux, ils trouveront Lonazep en liesse, et une bonne cinquantaine de chevaliers s'entraînant déjà sur le champ de joute. Rendre visite au seigneur hôte et organisateur est la moindre des politesses, aussi nos chevaliers se présenteront-ils probablement devant le Baron Oswald de Lonazep. Celui-ci, alors grandement occupé à festoyer, verra sa dernière bouchée lui rester en travers la gorge de surprise, de dépit et de rage tout à la fois — mais il retrouvera rapidement son sang-froid: Oui, il est au courant de cette déplorable affaire. Jamais il n'aurait cru un seul instant que Beale Valet était menacé, et il regrette vraiment que son voisin et ami Pérédur n'ait pas jugé bon de lui demander quelque renfort en ces temps troublés !

« De pareilles festivités en de tels instants doivent vous sembler terriblement incongrues — vous m'en voyez vraiment désolé, mais, d'un côté, je ne pouvais décevoir ces fiers chevaliers venus pour la plupart des plus lointaines contrées — et annuler purement et simplement ce tournoi !... D'un autre côté, si une nouvelle horde saxonne devait assaillir Lonazep, nous disposerions à présent d'encore plus de forces à leur opposer, n'est-ce pas ? »

Si les personnages réclament aide et assistance de la part d'Oswald pour leur permettre de lever cette petite armée et de poursuivre les saxons, celui-ci montrera une nette réticence: tout d'abord il serait extrêmement gênant de demander à des hommes d'aller guerroyer alors qu'ils sont venus tournoyer, et savent-ils seulement d'ailleurs, où se trouvent ces saxons ?

Néanmoins, Oswald veut bien faire cette faveur aux personnages, en souvenir de l'amitié qui le liait à Pérédur : ils pourront tenter de convaincre l'assistance des chevaliers à l'occasion des festivités de la soirée, après les joutes. « A ce propos, fait le baron à Herawd de Landoine, vous nous ferez bien l'honneur de participer à notre tournoi ?... ».

Tout ceci est un piège, et à plus d'un titre. D'une part, si Herawd, ou tout autre personnage chevalier ne remporte pas suffisamment de victoires lors du tournoi, il ne jouira d'aucun crédit face à l'assemblée des chevaliers (**Éloquence -5**). Si il ne participe pas au combat, il aura au moins le bénéfice du doute, et de toute façon, celui du **Renom**, quant à sa valeur à la guerre. Si, au contraire, il se distingue, particulièrement lors de la joute principale (seule la passe d'arme finale

contre Morial fils aîné du baron est vraiment importante), il gagnera un prestige supplémentaire, qui fera bon poids dans son argumentation (**Éloquence +5**). D'autre part, il est évident qu'une assistance rompue de fatigue par les combats de l'après-midi — et de surcroît, occupée à festoyer — sera beaucoup moins réceptive (**Éloquence -5**), que la même en plein tournoi. Enfin, le baron Oswald espère bien qu'un « accident » le débarrassera pendant les épreuves, de ce visiteur inopportun...

Noter que, si les personnages suspectent déjà quelque félonie de la part du Baron, ils ne peuvent s'en prendre à lui, ou à sa famille, sans preuve (en fait, le témoignage d'Arwen), car ce serait félonie que de rompre les lois de l'hospitalité - et les cinquante chevaliers présents à Lonazep apprécieraient fort peu.

### LES CONSEILS DE GAIA LA NOIRE

La Sorcière de Lonazep bénéficie d'une solide réputation, qui justifie amplement la confiance que lui porte le Baron Oswald. Celle-ci sera menée discrètement par Édar le Borgne sous la tente de son frère aîné Morial : si l'un des personnages traîne du côté des tentes montées autour du champ de joute — ou s'il surveille la famille de Lonazep, faites-lui faire un **jet de Perception contre la Discrétion (12)** d'Edar. Gaïa la Noire vient en ces lieux donner trois conseils redevables en espèces sonnantes et trébuchantes à Oswald, que ce dernier s'empressera de suivre à la lettre.

D'abord, leur ennemi doit être sous l'emprise de la Colère : Morial ira donc le provoquer publiquement en lui déclarant, en substance, que, si Beale Valet a cédé, c'est parce que son père et sa garde étaient des lâches, qui n'ont eu cesse que de livrer la place aux saxons — et qu'ils n'ont eu que ce qu'ils méritaient. Le chevalier ne pourra refuser le combat à la joute, puis à l'épée sans se déshonorer — combat qu'ils vont bien sur triquer.

Ensuite, la Peur sera le second moyen de perdre leur ennemi: Gaïa a amené à cette fin dans une cage voilée, un mainate, qu'il faudra lâcher alors que les jouteurs seront à peine lancés dans leur course: l'oiseau est dressé pour traverser trois fois de suite devant le chevalier le champ de joute (sauf si Herawd est prévenu, il doit réussir un **jet de Courage** — sinon, **ses compétences sont divisées par 2** jusqu'à la fin du combat, du fait de la peur viscérale...).

*« Enfin, si ni la Colère, ni la Peur n'ont pu abattre notre ennemi, le contenu de cette fiole, versé dans la boisson, y pourvoira très certainement... »*

Oswald fera donc servir des rafraîchissements sous la tente des personnages, un peu avant les combats, en leur faisant dire qu'il déplorait et rejetait totalement les actes de son fils aîné Morial... Si le poison est absorbé, et que **le personnage réussit son jet de Constitution, il ne perd qu'1d6 points** dans toutes ses compétences et caractéristiques durant le tournoi La fièvre maligne cessant tout à fait au bout de quelques heures. Par contre, **si le jet est raté, le personnage perd 1d6 points par heure** dans toutes ses compétences et caractéristiques jusqu'à sa mort ou sa guérison.

Si les personnages consultent un médecin, celui-ci se déclarera incapable de soigner la fièvre : « C'est un mal donné, par une sorcière ou une fée: seule celle-ci, ou une créature plus puissante, peu le guérir ! ». Gaïa la Noire sera bien sûr à cette heure introuvable. Il ne leur restera plus qu'à se rendre au plus profond du bois au trois fées...

### CHAPITRE TROISIÈME : LES SORTILEGES DU BOIS AUX FEES

Si les personnages, devinant l'origine surnaturelle des mirages de l'autre nuit, tentent de s'aventurer au plus profond du bois aux trois fées, afin d'aller leur réclamer quelques explications, sachez qu'autant d'épreuves, musculaires comme nerveuses, les attendent au détour du sentier!

#### PREMIÈRE EPREUVE : LES FARFADETS

Rien de bien grave, ni de très méchant pour cette première épreuve. Les farfadets sont intouchables, invisibles et (presque) inoffensifs: leur but est en fait d'effrayer ou de démoraliser l'ennemi, soit par des farces d'inspirations déplorables, soit par des discours plus ou moins intimidants. C'est apparemment la seconde solution qu'ils ont choisie ici — vous m'en voyez désolé pour les meneurs sadiques !

Alors que les personnages débouchent d'un taillis bourré de ronces et de toiles d'araignées, dans une clairière plutôt mal éclairée — résonnent à leurs oreilles des rires cristallins, du plus pur style jeune fille pure et vierge jouant au cerceau : sont-ce déjà les fées ? Ce charmant bruit est aussitôt suivi d'un rôt énorme — et d'une cascade de rires horriblement gras, plus caractéristiques du tempérament des farfadets. Des craquements inquiétants se font entendre de toute part, puis, piaillant et grinçant, le discours des gnomes s'élève dans l'air vibrant : *« N'allez pas plus loin, bande de balourds bedonnants : Mava vous pendra par les pieds, elle vous chatouillera le nez, et trouvera à vos lames, un fourreau bien trop court à votre goût ! »*

La fin du discours sera ponctué d'une pluie de projectiles aussi divers que variés : glands de Chênes, pommes de pins, bouts d'écorce, branches entières, cran, pierres, enclumes, cervidés, chênes entiers... etc., tant que les personnages des joueurs n'auront pas décampé, dans un sens ou dans l'autre ! Les effets des projectiles seront sans gravité notable, à la seule condition que les héros décampent.

### SECONDE EPREUVE: L'ALLÉE DU CENTIPEDE

L'épreuve suivante est déjà plus vicieuse : les personnages ayant quittés la clairière précédente — sous peine d'y périr ensevelis — se retrouvent sur un sentier dallé, bordé de part et d'autres de fougères arborescentes, à l'allure douteuse et à l'odeur douceâtre. Un infâme bruit de succion se fait alors entendre — et toutes les fougères rentrent dans le sol. Celui-ci se met à suinter, puis se transforme en marécage fumant.

Au devant du groupe émerge alors une centaine de bras de chaque coté du chemin, qui en recouvrent totalement les dalles: impossible de passer sans marcher dessus. Ces bras sont humains, ils ne semblent pas armés, ni disposés à bouger: ils ne font que se cramponner aux dalles. La vase environnante ne semble pas avoir de fond. Dès que l'on marche résolument sur ces bras, des cris de douleurs retentissent : « *Aïe ! Ouille ! Mes beaux seigneurs, gentils chevaliers ! Aïe ! Arrêtez! Vous me faites si mal! Aïe, aïe, aïe ! Revenez sur vos pas, quittez cette forêt, et ne revenez pas !!!* »

Si les personnages persistent dans leur progression, une effroyable créature à cent et une têtes humaines, le double de bras et de jambe émergera de la vase, détruisant le bout du chemin. Noter que la profondeur de la vase environnante n'est plus que de quelques centimètres ! La créature attaque trois fois par tour chaque personnage qui s'avance vers elle : elle a une **dextérité de 25**, et inflige **1d6 points de dommages sur une réussite normale, 2d6 sur une critique** (15 à 20 en l'occurrence), à coup de poings, de gifles, de griffes manucurées, de pieds, de croche-pieds et de projections. Durant tout le combat, elle ne cessera de se plaindre, de geindre et de pleurnicher. Elle fuira si on la corrige d'au moins 30 points de dommages, en laissant la route libre...

Noter que les personnages renonçant à aller questionner les fées peuvent toujours revenir en arrière sans encombre. Si l'épreuve est passée par leurs compagnons, elle leur est également ouverte.

### TROISIÈME ET DERNIÈRE EPREUVE : LES ÉNIGMES

Les personnages arrivent enfin à une large allée couverte, dont la voûte est formée par l'entrelacs étroit des branches des arbres qui la composent. Au bout de cette allée les attend une jeune femme vêtue de noir, d'or et d'hermine, d'une très grande beauté, quoiqu'un peu sinistre. Elle tient dans sa main droite une coupe d'or. Derrière elle, on distingue une clairière au centre de laquelle pousse trois arbres enlacés... « Halte là, mes gentils seigneurs ! Vous n'irez pas plus loin sans avoir répondu à trois de mes énigmes, ou rempli cette coupe de votre sang à tous. »

Si les personnages refusent de jouer le jeu et tentent de passer en force, des collets invisibles les tirent en l'air, et les suspendent par les pieds, les réduisant à l'impuissance, leur épée tombant de son fourreau. La femme ira alors se servir elle-même en saignant chacun des héros (voir plus bas).

#### PREMIÈRE ÉNIGME

*Il est ici un coffret  
Sans serrure ni loquet  
Et pourtant une clef  
Tu dois me la donner !*

(Réponse : une énigme !)

#### SECONDE ÉNIGME

*Un jour après naufrage J'échouais sur une île  
Ne distinguant que plage J'en marchais sur le fil  
Mais sans l'avoir souhaité Au centre me retrouvais  
Le temps m'était compté. Savez-vous où j'étais?*

(Réponse : un sablier)

#### TROISIÈME ÉNIGME

Sur ce peuple sans âge, le Temps n'a pas de prise  
D'agréables visages, à la voix qui vous grise  
Ils défient le courage, et se changent à leur guise  
Justes si rassemblées, mauvaises si séparées  
Ils furent les premiers, et seront les derniers

(Réponse : les fées)

Chaque personnage a droit à une et une seule réponse par énigme, clairement exprimée. La fée Mava ne révélera jamais elle-même les solutions : elle se contentera d'indiquer combien furent trouvées. Si les personnages n'ont pu trouver toutes les réponses, et qu'en désespoir de cause (il est impossible d'aller plus loin autrement), ils remplissent la coupe, sachez que ce saignement leur en coûtera un **malus de -5 sur toutes les compétences**, jusqu'à la fin de l'aventure, tant ils seront affaiblis!

### LES TROIS FÉES

La dernière épreuve passée, les personnages peuvent enfin entrer, à la suite de la Dame en noir, dans la Clairière aux Fées. Lorsque la Dame atteint le premier des trois arbres, elle se change en rayon de soleil, illuminant l'écorce. Deux autres rayons frappent alors les deux autres troncs... « Vous pouvez à présent nous poser à mes soeurs comme à moi toutes vos questions. Mais attention: chacune d'entre nous ne répondra qu'à une et une seule question... »

A vous, ô meneur omniscient, d'éclairer la lanterne de vos joueurs concernant toute cette aventure. Noter que, si on le leur demande, elles soigneront les maux donnés par leur sœur : le poison comme la dîme sanglante !

### ÉPILOGUE

Les trois fées avaient pour protégés les hôtes de Beale Valet, comme ceux de Lonazep. Voir les premiers massacrés par les turpitudes des seconds, leur fut insupportable : elles commencèrent par se venger sur les Saxons, qui furent forcés d'admettre que la route traversant les marais n'était pas si sûre que cela. La bande de Wulfere subit d'énormes pertes, tant en hommes qu'en butin, avant d'avoir pu regagner la terre ferme.

Puis les fées accueillirent Herawd de Landoine et ses amis à Beale Valet, soucieuses de lui éviter un choc trop violent, de lui offrir le repos avant la route de la vengeance, et surtout, de le prévenir que sa soeur était encore vivante, prisonnière des saxons. Ce sont elles qui guidèrent le fils de Béren, afin qu'il porte aux chevaliers l'appel au secours d'Arwen, sans toutefois réaliser qu'il ne pourrait ni parler, ni écrire. Elles égarèrent aussi Romuald le Fougueux, afin d'amener les personnages au tournoi du félon, afin qu'ils le punissent — sans réaliser qu'ils ne le pouvaient sans preuves formelles, comme le témoignage

d'Arwen sur la manière dont Beale Valet fut livré aux saxons: c'est en effet par la trahison que les portes fut ouverte — un proche conseiller du baron arrivé la veille assassina les gardes et abaissait le pont-levis. Il périt de la main des saxons, l'ayant confondu avec l'un des membres de la maison dans l'obscurité. Arwen apprit de Wulfere que celui-là même avait servi d'intermédiaire entre lui et le Baron Oswald, dans l'organisation du massacre de Beale Valet...

### TRAVERSER LE MARAIS

... Ne posera aucun problème aux chevaliers qui ont l'aval des fées. Contentez vous seulement de leur décrire l'atmosphère angoissante de ces lieux : la brume qui noie le paysage, les arbres tordus et décharnés — l'odeur dégoûtante, le bouillonnement soudain des trous d'eaux provoqué par les chairs en décomposition... Un arbre peut brutalement s'abattre tout près des personnages, révélant un cadavre « frais » de saxon coincé dans ses racines. Le sol peut se dérober, et le chevalier trop lourdement chargé peut s'enfoncer dans la boue — mais, pour peu qu'on ose venir à son secours, il n'aura aucun mal à retrouver pied: seuls les félons et les mauvais se prennent au pièges des Fées du Grand Marais...

Noter que si les Chevaliers ont emmenés Oswald ou ses fils (de force, car ils n'accepteront jamais par eux-mêmes), le marais tentera par tout moyen de les engloutir — et personne ne pourra les sauver...

### LES HÔTES D'ETHERWULF

Après sa cauchemardesque traversée du Marais, Wulfere alla trouver refuge chez son frère aîné, Etherwulf, un housecarl de bonne renommée. Il ramenait avec lui Arwen saine et sauve, qu'il n'avait pas encore touchée : il la voulait pour lui, dans un lit, pas sur un champ de bataille. Etherwulf méprise son soudard de frère, et garde Arwen hors de sa portée enfermée dans une petite chambre, sous le toit d'une des tours de sa ferme fortifiée. Il la lui rendra quand lui et sa bande auront quitté sa maison. Les personnages arriveront sur ces entrefaites : s'ils ont avec eux les Chevaliers de Lonazep, et qu'ils décident d'user de la manière forte, sans autre forme de procès, utiliser les règles de Batailles.

**Attention** : Wulfere profitera du désordre pour forcer la porte d'Arwen et la prendre lâchement en otage pour couvrir sa fuite. Aux personnages de l'en empêcher. Si, au contraire, les chevaliers parlementent avec Etherwulf, celui-ci acceptera de leur remettre Arwen sans bataille, à condition qu'un champion triomphe de son frère au

## PENDRAGON : TROIS CORBEAUX... — PAGE 7

DAVID SICE – TOUS DROITS RESERVES, 22 DECEMBRE 1988 / 26 AOUT 2006

cours d'un combat loyal. Comme vous vous en doutez, il ne faut pas compter sur Wulfere pour respecter les règles de Chevalerie...

### LES CARACTERISTIQUES POUR PENDRAGON

**HERAWD DE LANDOINE** : Herawd de Landoine est le personnage à l'origine de l'aventure. Le mieux est encore d'adapter celle-ci aux personnages de vos joueurs, et d'en trouver un dont le père garde une forteresse frontalière d'un pays saxon, susceptible de tomber sous pareille félonie. Vous pouvez également lors de la création d'un personnage joueur décréter que celui-ci a pour père (éventuellement adoptif), Pérédur de Landoine. Dans tous les cas, n'oubliez pas d'avertir le joueur que son personnage n'a qu'une soeur, très belle, nommée Arwen. Si tout ceci vous semble trop compliqué à mettre en place, vous pouvez donner tel quel la fiche de personnage d'Herawd à l'un de vos joueurs, ou simplement le jouer vous même, après l'avoir introduit parmi vos joueurs lors d'une aventure précédente...

Sire Herawd de Landoine, du pays de Logres (=Mercie), Chrétien Gallois de 29 ans, fils unique de Pérédur de Landoine, Chevalier Banneret tenant le Castel de Beale Valet aux frontières de l'Anglia Saxonne; Herawd est Chevalier de Corps du Baron Uren de Lambor.

**TRAITS DE PERSONNALITÉ** : Chaste(16) — Luxurieux(4), Énergique(11) — Paresseux(9), Indulgent(10) — Rancunier(10), Gênéreux(9) — Égoïste(11), Honnête(11) — Fourbe(9), Juste(15) — Injuste(5), Clément(11) — Cruel(9), Modeste(12) — Fier(8), Pieux(11) — Materialiste(9), Sobre(9) — Intempérant(11), Confiant(11) — Susplicieux(9), Courageux(12) — Lâche(9). **PASSIONS** : Loyauté envers Uren (15), Amour de sa famille (17). **CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES** : Apparence : 12, Constitution:11, Dextérité: 10, Force: 11, Taille: 16, Points de Vie: 27, Blessures Graves: 11, Étourdissement: 7, Dommages: 5d6, Régénération: 3pts par semaine. **COMPÉTENCES SIGNIFICATIVES** : Courtoisie(6), Culture Galloise(10), Eloquence(11), Héraldique(5), Perception(10), Natation (5), Pistage(8), Premiers Soins(10), Reconnaissance(7), Lance(10), Équitation(12), Épée(15), Joute(12), Bouclier(10), Dague(10).

**LES TROIS FÉES** : Gaïa, Mava et Hêta sont trois soeurs habitant les trois chênes entrelacés au plus profond de la forêt du bois aux fées. C'est Gaïa qui parle d'une voix grave, Mava d'une voix moyenne et Hêta, d'une voix haute. Ensemble, on ne les distingue que par leur timbre de voix. Séparées, elles se sont partagés la contrée de Landoine : **Gaïa** dite « La noire » est sorcière de Lonazep, et a l'aspect d'une vieille femme rabougrie, à la voix toute cassée, bossue, boiteuse, au nez crochu... **Mava** garde le bois aux Trois fées, et hante la forêt sous différentes formes, aussi diverses que variées. **Hêta**, la plus timide, préfère le Marais — et ne se montre jamais. Nul ne sait, ni ne saura jamais pourquoi elles se livrent à ces tours, obéissent - ou n'obéissent pas - aux errements de la tradition: bonnes assemblées, mauvaises si séparées, leur personnalités et leurs aspects se dédoublent à volonté... Les Trois Fées n'ont aucune caractéristiques: elles auront toujours le moyen d'éviter une confrontation directe.

**LES CHEVALIERS DE LONAZEP** : Morial le Sombre (ou le Fourbe), Edar le Borgne, Romuald le Fougueux ainsi que tous les chevaliers venus pour le tournoi. Plutôt que vous donner les caractéristiques différenciées de tous les chevaliers de cette histoire, voici celles de Chevaliers de Moyenne Force, Bonne Force et d'Excellente Force.

**CHEVALIER MOYEN** : Cotte de Maille (8 points), Points de Vie (21), Blessure Majeure (11), Inconscience (5), Etourdissement (10), Déplacement (2), Dommage (3d6), Régénération (2), Bataille = Lance = Equitation = Épée = Joute = (13); un palefroi : déplacement (8), Dommages (6d6).

**CHEVALIER BON** : Haubert renforcé (10 points), Points de Vie (24), Blessure Majeure (12), Inconscience (6), Etourdissement (12), Déplacement (3), Dommages (5d6), Régénération (3), Bataille = Lance = Equitation = Épée = Joute =15 ; Palefroi (voir plus haut).

**CHEVALIER EXCELLENT** : Haubert renforcé (10 points), Points de Vie (30), Blessure Majeure (15), Inconscience (8), Déplacement (3), Dommages (5d6), Régénération (3), Bataille = Lance = Equitation = Épée = Hache = Hache = (10), Masse (15), Epieu (12), Joute(17), Palefroi.

Oswald et son fils cadet, Edar le Borgne sont des Chevaliers de Moyenne Force, Morial, fils aîné du Baron, est un « Bon » Chevalier; Romuald le Fougueux est également un Bon Chevalier. Sur les cinquante chevaliers présents à Lonazep, une trentaine sont Moyens, dix-neuf autres sont Bons, et vous pouvez faire intervenir le cinquième Excellent Chevalier, si les personnages sont en trop mauvaise posture !

**LES GUERRIERS SAXONS** : Ils sont une dizaine de rescapés de la bande de Wulfere, une trentaine, appartenant à la maison d'Etherwulf. En voici les caractéristiques communes : Armure de Cuir Bouilli (6 points), Points de Vie (20), blessure Majeure 10), Inconscience (5), Etourdissement (10), Déplacement (2), Dommage (3d6), Régénération (2), Bataille (9 ou 10), Hache (13), Epieu = Hache à 2 mains =(10).

### WULFHÈRE ET ETHERWULF

L'un est lâche, l'autre est courageux. Leurs caractéristiques sont identiques : Armure de Cuir Bouilli (6 points), Points de vie 24), Blessure Majeure (10), Inconscience (6) Etourdissement (14), Déplacement (2), Dommages (4d6), Régénération (2), Bataille (10), Hache (15), Epieu = Hache à 2 mains = (12).

*Ce scénario fut joué lors du tournoi d'Hiver des Trois Cercles de Cannes le 22 Décembre 1988. David Sicé, tous droits réservés décembre 1988.*

Publié en ligne sur <http://www.davonline.com> le 26 août 2006.