PENDRAGON • SCÉNARIO DE CAMPAGNE

L'AVENTURE DU CHÂTEAU DES LARMES

— AN 500 —

Note au Maître de Jeu : Certaines scènes de l'aventure sont identiques à l'aventure originale présente dans *Sang et Luxure*, un des suppléments de la gamme Pendragon. Ici figurent uniquement les chapitres modifiés et les rajouts effectués au scénario original (excepté le premier chapitre « Le pont de l'oubli » qui est identique au scénario officiel).

INTRODUCTION

Au début de l'aventure, les PJ chevauchent le long de la côte sauvage et escarpée du Cardigan. Contraints de fuir l'avancée implacable des invasions saxonnes qui ravagent la Bretagne, ils ont trouvé refuge dans les terres anciennes du Pays de Galles.
Déracinés, mais toujours fidèles à leur honneur et à leurs serments de chevalerie, ils sillonnent cette région battue par les vents marins en quête d'un seigneur légitime à servir et d'une nouvelle terre d'accueil où rebâtir leur foyer.

LE PONT DE L'OUBLI

Les brumes matinales commencent à se dissiper alors que les PJ chevauchent le long de la côte du Cardigan. Un vol d'hirondelles est visible dans le ciel. Devant eux, nimbé de brume, un vieux pont de pierre traverse le fleuve Aeron. Un chevalier se tient sur ce pont. Il prend sa lance et défie les chevaliers (*Héraldique* réussi : il s'agit de Sir Diarmait, un chevalier irlandais d'Estergales).

> *« Si vous désirez passer ce pont, Sires chevaliers, vous devez d'abord jouter contre moi et me bouter hors de selle. Je n'ai rien contre vous, messires, mais le destin me condamne à défier tous les chevaliers qui veulent passer ce pont et à leur raconter mon histoire. »*
>
> *« Je suis Sir Diarmait d'Estregales, et je suis prisonnier ici à cause de ma fierté. La première fois que je suis venu ici, je me rendais à Llanbadern Fawr avec mon aimée. Saint Padern devait nous marier. En traversant le pont, j'étais si amoureux que j'ai prononcé des paroles que je devais regretter. « Il n'est nulle dame aussi belle en ce monde ou ailleurs », dis-je, « que la dame que j'aime. » Et elle me répondit : « Vous dites vrai, mon amour, car aucune femme n'est plus belle que moi. » »*
>
> *« La dame de mes pensées et moi-même avons traversé le pont, mais en arrivant de ce côté, je n'ai pas pu continuer. J'ai tenté de vaincre le gessa qui m'accablait, sans succès. Je suis prisonnier de ce lieu et ne puis le quitter. Ma dame est allée quérir de l'aide… elle n'est jamais revenue. Je suis ici depuis plusieurs mois. Chaque fois que des chevaliers s'approchent, les mots de défi s'échappent de mes lèvres et je suis contraint de combattre. C'est alors que cette malédiction se fait plus cruelle que jamais. Chaque fois que je suis vaincu, des souvenirs de ma dame quittent ma mémoire. Mon cœur est encore plein d'amour pour elle, mais je ne me souviens déjà plus de son visage, de son nom, ni des moments que nous avons passés ensemble. Voilà mon histoire, une histoire que le destin me fera peut-être répéter à jamais. »*

Sir Diarmait termine son histoire et abaisse le ventail de son heaume. La joute est pour l'amour. Le chevalier a une compétence en joute de 16. Il joutera contre les PJ autant de fois qu'ils le désireront.

SIR DIARMAIT D'ESTREGALES (22 ANS)

Gloire : 2 370 | **CA :** 12 | **Points de vie :** 35

Compétences : Épée 16, Joute 16, Courtoisie 16, Vigilance 19

Traits notables : Chaste 17, Indulgent 16 | **Monture :** Chargeur (6d6)

Les PJ qui battent Sir Diarmait subissent une perte de mémoire. Le souvenir perdu est remplacé par l'image d'une magnifique irlandaise rousse qui se nomme Kathleen. Le PJ est transi par l'adorable vision qui a pénétré son esprit. Ses cheveux embaument la bruyère fraîche des matins de printemps, son regard est un reflet de lune sur un lac, et sa voix est aussi douce qu'un brin d'herbe sous la rosée. Le PJ acquiert une passion *Amour (Kathleen)* égale à 3d6.

Les PJ qui gagnent une passion effectuent un jet en *Miséricordieux*. En cas de réussite, le chevalier donne le nom de la dame à Sir Diarmait et lui décrit sa beauté. En cas d'échec, le chevalier peut garder ces informations pour lui s'il le désire.

Sir Diarmait ne peut rompre ce maléfice que si son aimée et lui-même se marient sur le pont. Malheureusement, Sir Diarmait ne le sait pas. Il appartient aux PJ de trouver la solution et ils en auront l'occasion au cours de l'aventure.

LES DEUX FRÈRES

Le pont disparaît petit à petit alors que les chevaliers s'éloignent. Ils poursuivent leur route durant plusieurs heures, puis croisent deux hommes. L'un est à pied et conduit un vieux cheval par la bride. L'autre est sur le cheval. Il est couché sur l'encolure, tousse et gémit profondément sous l'effet d'une douleur poignante. Les deux hommes sont habillés comme des paysans.

Le paysan arrêtera son cheval sur le bord de la route lorsque les chevaliers s'approchent. Il craint d'avoir offensé ces seigneurs en empruntant le milieu du chemin. Lors de leur approche, les PJ peuvent tenter un jet de *Perception*. En cas de réussite, le PJ remarquera que l'homme porté par le cheval a un teint jaunâtre. Il peut ensuite tenter un jet de *Chirurgie*. En cas de réussite, il pensera que l'homme souffre d'une maladie semblable à la peste.

Le paysan à pied s'appelle Gwynn et l'homme à moitié couché sur le cheval est son frère, Pwyll. Ils ont une ferme au village de Borth, à l'embouchure de la rivière Dovey. Si on lui parle, Gwynn bégaiera un peu parce qu'il a peur. Ce bégaiement disparaîtra au fur et à mesure que sa confiance grandira :

> *« Dé-Dé-Désolé, Me-Messires », dira-t-il aux chevaliers qui s'approchent. « J-Je ne voulais pas me me-mettre sur votre route-te. Je ne fais qu-que conduire mon pauvre Pwyll à une sage-femme. Vous voyez, il est malade. Vous n'avez pas de souci à vous faire, Me-Messires, c'est un souffle de so-sorcières. Ce n'est pas contagieux. »*

S'il voit qu'il a éveillé l'intérêt des chevaliers, Gwynn poursuivra son récit sur un ton plus assuré :

> *« C'est arrivé la veille de son mariage. Elle visite les gens dans leur sommeil, vous voyez. Elle s'approche sournoisement et leur souffle la maladie. Personne ne peut dire à qui elle va faire ça. Elle m'a soufflé dessus mais je n'ai rien eu. Ça leur prend du temps pour mourir, aussi. Ça a pris deux semaines à Math pour partir. Je ne pouvais pas laisser Pwyll comme ça. Mais la maison d'Eithne, la guérisseuse, était vide quand on est arrivé. Paraît que les soldats l'ont prise et l'ont emmenée jusqu'à Athassel pour être jugée par les moines. Si elle ne peut pas l'aider, Pwyll va mourir, pour sûr. »*

LE PRIEURÉ D'ATHASSEL

Le prieuré se situe à deux lieues de la rencontre avec les deux paysans, juste à la sortie de la forêt. Ceint d'un haut mur de pierre grise, le bâtiment dégage une atmosphère austère et pesante. Il est habité par un prieur, un père-abbé de passage, vingt moines cisterciens, une dizaine de novices et cinq oblats.

Lorsque les chevaliers frappent à la lourde porte de chêne, un frère portier au visage fermé entrebâille le guichet. En voyant des hommes d'armes, il accepte de les faire entrer dans le cloître, mais leur demande de laisser leurs chevaux aux écuries et de garder le silence.

Dans le cloître du prieuré, un PJ remarque, moyennant un jet de *Perception* réussi, une grande croix celtique (presque 3 m de haut). Elle est finement décorée de formes géométriques entrelacées, de spirales et d'autres motifs typiques de l'art païen. Si un PJ pose la question à un novice au sujet de cette croix, celui-ci jette un regard nerveux vers la salle capitulaire et répond dans un murmure :

> *« Elle a toujours été là, messire. Les anciens disent qu'elle se dressait déjà ici avant que les premières pierres du prieuré ne soient posées. Le Père-Abbé n'aime pas qu'on s'y attarde. »*

L'audience avec le Père-Abbé Cadoc

Les PJ sont conduits dans la salle capitulaire, une pièce froide éclairée par d'étroites meurtrières. Le **Père-Abbé Cadoc**, un homme sec au regard fiévreux vêtu d'une bure rêche, est assis derrière un lourd lutrin, entouré du Prieur et de deux moines scribes. Lorsque les chevaliers évoquent le nom d'Eithne ou demandent à la voir, le visage de l'abbé se durcit immédiatement :

> *« Vous venez pour la sorcière ? Le bras séculier nous l'a remise pour que justice divine soit rendue, messires chevaliers, non pour qu'elle tienne salon ! Cette femme a pactisé avec le Malin. Par son souffle impie, elle a déjà arraché deux innocentes à la vie, et une troisième agonise dans nos murs à l'heure où je vous parle. »*

Si les PJ insistent ou mentionnent le paysan malade (Pwyll) rencontré sur la route, l'abbé frappe le lutrin du plat de la main :

> *« Vous voyez bien que le mal se répand ! C'est la preuve même de sa culpabilité ! Tant que cette créature respirera, la malédiction pèsera sur le Cardigan. Nous avons mené l'instruction selon les règles les plus strictes. Écoutez plutôt, puisque vous doutez de la sagesse de l'Église… »*

REGISTRE D'INSTRUCTION DU PRIEURÉ D'ATHASSEL

Acte d'accusation : Eithne Bean Uí Ghallachóir, femme de 51 ans, veuve connue pour ses activités de guérisseuse est accusée par une femme de son entourage, qui faisait appel régulièrement à ses services, d'être une sorcière et de s'être livrée au Diable. Lui est reproché en particulier d'avoir « baillé » le Mal à deux jeunes filles mourantes, ainsi possédées par le Malin. Une troisième se trouve toujours entre la vie et la mort. L'accusée se voit arrêtée par des gens d'armes puis menée au prieuré afin d'être interrogée sur les graves accusations dont elle fait l'objet.

Interrogatoire et conclusion : Eithne nie tous les faits dont elle est accusée, en dépit de la véhémente colère de la femme accusatrice. Le prieur ordonne alors qu'elle soit soumise à la question, puis dénudée, rasée et enfin aveuglée pour répondre aux besoins de trois expertises médico-légales ayant pour but de trouver la marque du Diable. Cette dernière se doit d'être non hémorragique et insensible à la suite de multiples enfoncements d'aiguilles, allant jusqu'à trois doigts de profondeur. Le constat des deux chirurgiens qui l'ont examinée est sans appel : Eithne a bien été marquée par le Diable, une fois sous le sein, une autre sur la lèvre supérieure puis finalement dans l'intérieur de la cuisse.

Jugement : Pas encore prononcé, mais la sentence ne fait aucun doute : le bûcher.

Convaincre le Père-Abbé et examiner les preuves

L'abbé est fanatique, mais il reste un homme d'Église tenu de respecter la noblesse et la vérité théologique. Pour obtenir le droit de voir Eithne, d'examiner la troisième jeune fille malade ou de suspendre l'exécution, les PJ doivent argumenter :

- **Approche pieuse (Jet de *Religion* ou *Piété*) :** Un chevalier peut rappeler que la torture arrache des aveux faux et que Dieu seul sonde les cœurs. En cas de réussite, l'abbé baisse les yeux, troublé : *« Vos paroles sont sévères, sire chevalier, mais elles résonnent comme celles des Pères de l'Église. Soit… Allez voir la jeune fille à l'infirmerie, et voyez par vous-mêmes l'œuvre du Démon. »*
- **Approche courtoise ou autoritaire (Jet de *Courtoisie* ou *Intrigue*) :** Les PJ peuvent invoquer leur statut de chevaliers protecteurs du royaume face aux invasions saxonnes, exigeant de vérifier la menace de leurs propres yeux. En cas de réussite, l'abbé soupire : *« Je ne veux point d'incident avec des hommes d'épée. Vous avez jusqu'à demain matin, à l'heure de prime, pour me prouver que nous nous trompons. Passé ce délai, le bûcher sera allumé. »*
- **En cas d'échec aux jets :** L'abbé refuse tout net de libérer la prisonnière, mais il autorise les chevaliers à aller constater l'état de la jeune fille mourante à l'infirmerie pour *« leur ouvrir les yeux »*.

En réalité, c'est la sorcière Yr Hen Wrach qui a insufflé son souffle mortel aux trois jeunes filles (des sœurs) en pleine nuit alors qu'elles dormaient dans leur logis. L'une d'entre elles avait été soignée quelques jours plus tôt par la guérisseuse pour de violents maux de ventre (ses premières règles en réalité). Le mal semblait être passé dans un premier temps mais est revenu de manière plus virulente quelques heures plus tard avant de se propager à ses deux sœurs qui logeaient dans la même chambre. Deux sont rapidement décédées et la troisième lutte pour sa vie. En examinant cette dernière à l'infirmerie, les PJ reconnaissent les symptômes du mal qui rongeait Pwyll, et apprennent que le mal a frappé alors qu'Eithne était déjà enfermée au prieuré.

Fort de cette preuve irréfutable, le Père-Abbé est ébranlé : *« Par la Sainte Croix… Elle était sous bonne garde dans nos geôles la nuit où le mal s'est abattu sur la troisième enfant ? Si ce n'est point elle qui souffle cette peste, alors une autre bête immonde rôde dans nos terres ! »*

L'entretien avec Eithne

Si les PJ examinent les « preuves » marquées sur le corps d'Eithne dans son cachot, il s'agit d'un gros grain de beauté noir situé sous le sein gauche de la guérisseuse et d'un autre plus petit sur la lèvre supérieure (de la vulve). La torture a marqué la femme qui apparaît tremblante et souffrante. Elle nécessite des soins urgents (*Premiers soins* ou *Chirurgie*) pour ne pas être emportée par la fièvre. Lorsqu'elle comprend que les chevaliers viennent l'aider, elle leur parle d'une voix rauque :

> *« Merci… merci pour votre pitié, nobles seigneurs. Les moines sont aveuglés par la peur. Ce mal ne vient pas des hommes, ni du Diable des prêtres. C'est le souffle d'Yr Hen Wrach, la Vieille Sorcière des marais… Elle est maudite, prisonnière d'une magie ancienne. Le fer de vos épées ne peut rien contre elle. Pour briser le sort qui la ronge, il vous faut cueillir l'Athelas, la fleur d'argent. Elle ne pousse plus en ce monde, mais dans l'Autre Monde, là où le temps des anciens dieux n'a jamais pris fin. Cherchez la clairière aux dolmens dans la forêt… Passez sous la pierre levée quand la brume se lève, et trouvez le vieux temple d'Athassel. Mais prenez garde aux gardiens du seuil… »*

Avant de partir, le Père-Abbé, désormais repentant, fait remettre aux chevaliers une fiole d'eau bénite et quelques rations de voyage, leur souhaitant que Dieu guide leurs pas.

UNE RENCONTRE NOCTURNE

Chaque nuit que les chevaliers passent le long de la route, la sorcière leur rend visite dans leur sommeil. Tout chevalier de garde doit tenter un jet en *Énergie*. En cas d'échec, il tombe endormi. Si aucun tour de garde n'est prévu ou après avoir fait dormir les gardes, l'Yr Hen Wrach passe à l'action. Elle se glisse furtivement dans le campement, se penche sur le chevalier qui était de garde et lui souffle son haleine putride au visage.

La victime doit tenter un jet en *Cruel*. En cas de réussite, le chevalier a contracté la maladie de la sorcière. En cas d'échec, il a droit à un jet de *Perception*. S'il réussit, il s'éveille et voit la sorcière lui cracher un nuage putride au visage. La sorcière va de victime en victime jusqu'à ce que l'un des chevaliers s'éveille et donne l'alarme. La sorcière utilise son esquive de 18 pour éviter le combat et s'enfuir dans la nuit. Il est vain de tenter de la poursuivre.

L'Yr Hen Wrach revient chaque nuit où les chevaliers dorment à l'extérieur. Si l'un des chevaliers arrive à tuer la sorcière, le matin suivant, le corps a disparu par magie et le monstre revient la nuit suivante, en pleine forme. Les chevaliers peuvent tenter de monter la garde à plusieurs pour être sûrs que l'un d'entre eux au moins reste éveillé. Chaque matin, les nouvelles victimes doivent déduire 1d3 de leurs points de vie.

UNE RENCONTRE SUR LA ROUTE

Première rencontre avec Sire Brewnor, seigneur de Castel Pleuré. Les PJ sont libres de refuser son invitation, c'est la rencontre qui importe à ce moment-là du scénario. Sinon tout se déroule comme dans le scénario original.

LE DÉFILÉ

Passage dans un défilé étroit et sinueux qui s'ouvre à travers un massif rocheux de grès qui le traverse de part en part sur 1 200 m. Les PJ doivent le traverser s'ils veulent rejoindre la clairière qui se trouve de l'autre côté. Ils peuvent apercevoir deux grands blocs en marbre à l'entrée du défilé. Ils devaient probablement servir de piédestal à des statues gigantesques.

LA CLAIRIÈRE AUX DOLMENS

Le passage dans le Royaume des fées s'effectue à travers une clairière, où se trouvent de nombreux menhirs et dolmens en ruine pour la plupart (style Stonehenge). Une fois passés sous le seul dolmen encore debout, ils ressortent instantanément au même endroit, soit toujours la même prairie mais tous les menhirs et dolmens sont dressés. Ils se trouvent dans le Royaume des fées qui est un miroir de la région qu'ils ont quittée mais qui vit encore à l'époque celtique. Sans présence humaine, mais avec des fées et des animaux fantastiques qui y habitent. On y trouve de nombreux symboles païens : dolmens, menhirs, croix celtique, bois ou sources sacrés, etc.

Malgré la brume qui encercle toute la clairière, les PJ qui réussissent un jet de *Perception* peuvent déceler la présence de trois formes assises sous un dolmen. Si les PJ font du bruit (parler à voix haute, faire du bruit en se déplaçant ou s'ils utilisent de la lumière), les fées ont droit à un jet de *Perception* pour repérer leur présence. Si tel est le cas, elles se préparent discrètement à combattre les intrus. Il s'agit de deux femmes et d'un homme. L'homme est armé d'une lance et d'une épée et les deux femmes ont chacune deux lances. Dans le brouillard et l'obscurité, les fées ont un avantage de +2 à tous leurs jets de combat.

LES GARDIENS DE MIONORACH

Les PJ arrivent devant un massif rocheux de grès entrecoupé par un défilé sinueux et qui le traverse de part en part sur 1 200 m (le même que précédemment). Deux statues géantes représentant des Sphinx assis se font face devant l'entrée du défilé. Les deux sphinx ont les yeux fermés. Le corps d'un homme en armure repose sur le dos à 3 m des statues. Un trou béant se trouve au milieu de son torse, son armure est éventrée et son corps semble avoir été transpercé de part en part ! Une dizaine d'autres corps à l'état de squelettes gisent de chaque côté du passage.

Pour passer l'obstacle, les PJ doivent réussir un double jet de *Confiance* et de *Courage*. Une double réussite signifie que le PJ peut passer sans encombre, les yeux des sphinx resteront clos.

Un échec sur l'un des deux jets provoquera l'ouverture des yeux de l'un des sphinx (gauche *Confiance*, droite *Courage*) ; un éclair en jaillira et frappera le PJ qui a échoué. Celui-ci devra réussir un jet de DEX entre 1 et 3 pour éviter l'éclair (et pour autant que le PJ observait les statues). Une réussite signifie que le PJ a réussi à franchir l'obstacle, l'éclair heurtant le sol sans le toucher.

Un échec provoquera des dégâts de 2d6 (sans CA) et deux échecs des dégâts de 4d6, le tout sans CA. Si le PJ était à cheval, il faut également faire un test d'*Équitation* et rajouter 1d6 de dégâts en cas de chute (+ tenir compte de la fuite éventuelle du cheval). Enfin, cerise sur le gâteau, le PJ ne franchit pas l'obstacle. Si le PJ n'observait pas les statues mais rate un ou des jets, il est frappé automatiquement sans possibilité d'esquiver.

Si 2 PJ ou plus tentent le passage en même temps, il faut déterminer la position de chacun. L'éclair frappera en fonction de la position des PJ, du moment qu'au moins l'un d'eux rate au moins un jet. Si un PJ réussit son jet d'esquive alors qu'un autre se trouve à ses côtés, ce dernier devra réussir une réussite critique (1 pur) pour éviter l'éclair, car il faut rajouter en plus la surprise à la difficulté de base. La confiance est représentée par le sphinx de gauche ; le courage par celui de droite.



LE TEMPLE CELTIQUE D'ATHASSEL

Il se situe au même emplacement que le prieuré du même nom. Ses fondations ont d'ailleurs servi de base pour édifier le complexe chrétien. Le bâtiment se trouve au milieu d'une clairière qu'on atteint après avoir traversé une petite forêt clairsemée. Juste un peu devant lui, les PJ aperçoivent la grande croix celtique qu'ils avaient vue dans le cloître du prieuré. Tout autour du temple, des dizaines de fleurs d'Athelas poussent librement dans la prairie.

Un obélisque se trouve devant les escaliers du temple païen. D'étranges runes filiformes le recouvrent. Ces runes sont une forme d'écriture celtique primitive. Pour réussir à déchiffrer quoi que ce soit, il faut réussir un jet de *Langue irlandaise* +5. La marge de réussite reflète le % de mots qu'arrivent à déchiffrer les PJ.

> *Inscription complète de l'obélisque :*
> *« Le magnifique temple d'Athassel / Dont la beauté vous entoure / Se flatte de la bonté des habitants / Et de leurs actions généreuses / Les Dieux nous récompensent / En bénissant nos foyers. »*

On découvre sur le sol pavé du temple différentes fresques représentant des scènes récentes qu'ont vécues les PJ :

- La première montre la clairière aux dolmens et des hommes en armure antique.
- La deuxième montre ces mêmes personnages devant les Sphinx de Mionorach.
- La troisième montre le même groupe devant le temple d'Athassel.
- La quatrième montre un énorme chien noir couché à la lisière de la forêt semblant faire le guet face au temple (jet de *Folklore* pour reconnaître un Barghest). En cas d'échec, les PJ pensent juste qu'il s'agit d'un chien. Dans tous les cas, il passera à l'attaque.



shutterstock.com · 1444096751

BARGHEST — GARDIEN SPECTRAL DU TEMPLE

Caractéristiques : DEX 15, FOR 15, PV 30, ARM 5

Attaque : Morsures 13 — **Dommages :** 4d6 (protection armure : 2)

Pouvoir spécial (Regard 15) : À chaque round, le barghest fixe ses opposants dans les yeux et mesure son regard à sa victime. Celle-ci doit effectuer un test de *Courage* ; un échec indique que le PJ fuit le combat terrorisé durant 1d6 rounds. Moyennant un jet de *Courage* +1 réussi, le PJ peut ensuite rejoindre le combat avec un malus de +1 à toutes ses attaques. S'il revient après avoir manqué son jet de *Courage* et passé le temps de la fuite, il combat avec un malus de +2. En cas d'échec critique, la fuite dure 1d6+2 rounds et il ne pourra rejoindre le combat qu'en cas de réussite critique en *Courage*. De plus, le PJ note automatiquement une passion « Peur (Barghest) » (intensité initiale 2d6, +1d6 par nouvel échec critique).

Faiblesse : Comme d'autres créatures surnaturelles, le Barghest ne peut traverser une étendue d'eau (rivières, lacs, marais).

Si les PJ cherchent le Castel Pleuré, ils n'en trouveront nulle trace (il n'existait pas encore à cette époque). Retour au monde réel par le même chemin (le dolmen dans la clairière qui sert de passage entre les deux mondes). À noter que les Gardiens de Mionorach ne sont pas actifs sur le chemin du retour.

EXPÉDITION DANS LES MARAIS

Les PJ s'engagent dans les marais pour trouver l'antre de la sorcière Yr Hen Wrach et lui faire inhaler la poudre d'Athelas récoltée dans l'Autre Monde.

Progression et orientation dans la tourbière

Les marais forment un labyrinthe fétide de tertres herbeux, de bras d'eau noire et de brouillards épais. Les chevaux de guerre sont inutilisables sur ce terrain meuble : les PJ doivent avancer à pied, en tenant leurs montures par la bride (ou les laisser à l'orée du marais).

Pour trouver l'antre d'Yr Hen Wrach, le groupe doit accumuler **3 réussites** en *Chasse* ou *Perception* (un jet par tranche de deux heures de marche). Une réussite critique permet de repérer des traces de pas déformés ou une odeur de soufre, comptant pour 2 réussites. Un échec fait tourner le groupe en rond dans la brume (perte de deux heures), tandis qu'un échec critique précipite les chevaliers dans une zone de fondrières ou attire l'attention des lutins de terre. À la tombée de la nuit, une brume glaciale s'élève des eaux stagnantes : tout jet de *Perception* ou d'orientation subit un malus de -5.

Dangers du marais et règles associées

- **Les sables mouvants (Fondrières) :** Dissimulées sous une fine couche de mousse verte ou d'eau stagnante, ces poches de boue aspirent quiconque y pose le pied. Des spécialistes peuvent remarquer ces zones grâce à des tests de *Perception* +2 réussis. Un PJ piégé dispose de **4 rounds** avant d'être englouti et de commencer à se noyer (1d6 PV par round d'asphyxie). Se débattre seul réduit le délai d'un round. Un compagnon doit réussir un jet de *Force* (ou *Équitation* s'il utilise un cheval pour tirer) à l'aide d'une corde ou d'une grosse branche (malus de -3 si la victime porte une armure lourde).
- **L'arbre aux épines :** Cet hybride monstrueux de chêne et de roncier de 25 m de haut règne sur un îlot au milieu des étangs. Toutes les branches et le tronc sont couverts de longues épines dures et pointues où sont empalés de petits mammifères et des oiseaux, tandis que des squelettes humains moussus gisent aux racines. C'est un arbre carnivore (40 PV, armure d'écorce 4, dégâts du feu doublés). Dès qu'un personnage entre dans la zone d'effet de **5 m** autour du tronc, une odeur douceâtre et entêtante désinhibe son instinct de survie : il doit réussir un jet de *Tempérance* (ou d'*Énergie* -3) sous

peine de lâcher ses armes et de marcher vers le tronc pour s'y blottir. Au contact, les épines infligent **1d3 dégâts** et injectent un poison paralysant (jet d'*Énergie* chaque round pour ne pas être immobilisé et hissé dans les branches).

- **Les lutins de terre :** Ces esprits ou vestiges des temps anciens (moins d'une dizaine) émergent sans bruit du sol. Les plus grands mesurent 1 m et les plus petits ne dépassent guère les herbes ; leur corps s'apparente à du terreau humide, leur chevelure à de l'herbe verte et leurs yeux à de l'ambre brillante. Ils parlent toutes les langues connues d'une voix sourde et étiolée. Difficilement tuables car ils replongent instantanément dans la terre, ces êtres facétieux s'ennuient et harcèlent les PJ : ils allument un feu au pied de l'arbre aux épines la nuit ou par temps de brouillard pour y attirer les voyageurs, imitent des appels à l'aide depuis les sables mouvants ou bombardent les chevaliers de glands depuis les arbres avec de petits rires stridents. Un PJ gardant son calme peut toutefois négocier avec eux (*Courtoisie* ou *Folklore*) : en échange d'un objet brillant, d'une chanson ou d'un récit, ils cesseront leurs tours et indiqueront le chemin vers la hutte d'Yr Hen Wrach.

DÉNOUEMENT ET RETOUR À CASTEL PLEURÉ

Une fois les 3 réussites d'orientation obtenues, les PJ débouchent sur une île rocheuse où se dresse la masure délabrée d'Yr Hen Wrach.

La rencontre avec la sorcière se passe comme dans le scénario original. Une fois la poudre d'Athelas inhalée, l'apparence de la sorcière s'évanouit, laissant derrière elle la véritable forme de dame Kathleen. Retour à Castel Pleuré, qui est l'habitation la plus proche du marais, pour faire soigner Kathleen qui a besoin de soins urgents.

Épreuve du jugement des Vierges et conclusion : le mariage de Sir Diarmait et de Dame Kathleen sur le pont de l'oubli permet enfin de lever la malédiction.

DRAMATIS PERSONÆ — LISTE DES PNJ

Récapitulatif des personnages non-joueurs et créatures intervenant au cours de cette aventure :

Personnage / Entité	Lieu de rencontre	Rôle et particularités
Sir Diarmait d'Estregales	*Pont de l'oubli (fleuve Aeron)*	Chevalier irlandais de 22 ans frappé d'un gessa. Condamné à défier quiconque traverse le pont jusqu'à son mariage avec son aimée sur ces lieux.
Dame Kathleen / Yr Hen Wrach	*Pont (en souvenir) & Marais*	Fiancée irlandaise de Sir Diarmait, transformée par malédiction en la terrible sorcière au souffle mortel (Esquive 18). Délivrée par la poudre d'Athelas.
Gwynn	*Route vers Borth*	Paysan craintif et bègue conduisant son frère malade vers la guérisseuse Eithne.
Pwyll	*Route vers Borth*	Frère de Gwynn, atteint du mal putride soufflé par la sorcière la veille de ses noces.
Eithne Bean Uí Ghallachóir	*Prieuré d'Athassel*	Guérisseuse de 51 ans, accusée à tort de sorcellerie, torturée par les moines et promise au bûcher. Révèle l'existence du passage vers le Royaume des Fées.
Le Père-Abbé Cadoc & le Prieur	*Prieuré d'Athassel*	Autorités cisterciennes fanatiques déterminées à faire brûler Eithne après une instruction à charge, mais sensibles aux preuves irréfutables.

Personnage / Entité	Lieu de rencontre	Rôle et particularités
La femme accusatrice & les 2 chirurgiens	*Prieuré d'Athassel*	Témoin à charge ayant dénoncé Eithne suite au mal frappant trois sœurs, et praticiens ayant conclu à la « marque du Diable ».
Sire Brewnor	*Route & Castel Pleuré*	Seigneur de Castel Pleuré. Accueille les PJ et héberge Dame Kathleen pour ses soins après sa délivrance.
Les trois Fées de la Clairière	*Clairière aux dolmens (Autre Monde)*	Un homme (lance, épée) et deux femmes (deux lances chacune) montant la garde dans la brume (+2 en combat dans l'obscurité).
Les Gardiens de Mionorach	*Entrée du défilé (Autre Monde)*	Deux statues géantes de Sphinx mettant à l'épreuve la Confiance (gauche) et le Courage (droite) des voyageurs par des éclairs mortels.
Le Barghest	*Temple celtique d'Athassel*	Molosse spectral noir de jais doté d'un regard terrifiant (Regard 15, PV 30), incapable de franchir l'eau.
Les Lutins de terre	*Les Marais*	Moins d'une dizaine d'esprits facétieux faits de terreau et d'herbe humide, attirant les voyageurs vers l'arbre carnivore.

AIDE DE JEU — DOCUMENT À REMETTRE AUX JOUEURS
RAPPORT SUR L'AFFAIRE EITHNE BEAN UÍ GHALLACHÓIR

Acte d'accusation : Eithne Bean Uí Ghallachóir, femme de 51 ans, veuve connue pour ses activités de guérisseuse est accusée par une femme de son entourage, qui faisait appel régulièrement à ses services, d'être une sorcière et de s'être livrée au Diable. Lui est reproché en particulier d'avoir « baillé » le Mal à deux jeunes filles mourantes, ainsi possédées par le Malin. Une troisième se trouve toujours entre la vie et la mort. L'accusée se voit arrêtée par des gens d'armes puis menée au prieuré afin d'être interrogée sur les graves accusations dont elle fait l'objet.

Interrogatoire et conclusion : Eithne nie tous les faits dont elle est accusée, en dépit de la véhémente colère de la femme accusatrice. Le prieur ordonne alors qu'elle soit soumise à la question, puis dénudée, rasée et enfin aveuglée pour répondre aux besoins de trois expertises médico-légales ayant pour but de trouver la marque du Diable. Cette dernière se doit d'être non hémorragique et insensible à la suite de multiples enfoncements d'aiguilles, allant jusqu'à trois doigts de profondeur. Le constat des deux chirurgiens qui l'ont examinée est sans appel : Eithne a bien été marquée par le Diable, une fois sous le sein, une autre sur la lèvre supérieure puis finalement dans l'intérieur de la cuisse.