

Entre le Wyrd d'Avalon.

25 mai 2021

Énergie : ⚡; Nourriture : 🍄; Richesse : 💰; Réputation : 😊; Magie : ✨; Vie : ❤️; Terreur : ☠️.

1 Chapitre 1

Nous quittons le village de Cuanacht (101) [-1⚡ ⇒ 1😊] pour essayer de comprendre ce qu'il est advenu de **Néante**, **Yvain**, **Aubert**, **Erfyr** et **Faël**. Aux Lames de la Mélancholie (105) [-1⚡, -1😊 ⇒ , obj SI Forgeron] , un forgeron que connaît **Béor** manie un marteau remarquable que nous ne manquons pas d'acquérir. En traînant **Larve** du côté des restes calcinés des druides, au Conclave Calciné (104), on acquiert les «Rites du Menhir» [secret 111] . Et on apprend que la première expédition serait partie vers Tuathan (XX). [+1XP].

2 Chapitre 2

On chemine ensuite vers Blanc-Lichen (107) [-1⚡, -1🍄 ⇒ 1😊] où du lichen (cristaux de sel) disparaît. On traverse Tordracine (114) [-2⚡ ⇒ 2🍄, r.VERT] où on trouve une loge de gardiens-pisteurs, ainsi que le corps de **Faël**, la poitrine percée d'une lance de wyrdacier. Dans sa sacoche, le **Faux Graal** et un mot indiquant qu'ils se sont séparé, pour augmenter les chances d'aller à Nouvelle Camelot (190).

Femme de Faël



Aller à Blanc-Lichen (107) pour donner à la femme de **Faël** des nouvelles de son funeste destin.

Nous sauvons aussi **Cosuil**, une femme qui cherchait un érudit (il vivrait à Bois-Muraille (XX)) permettant de comprendre ses notes familiales sur la façon de vaincre les Précurseurs.

Plus loin, à Lac Miroir (113) [⇒ 1⚡, -1☠️, 1❤️] , nous tentons sans succès d'invoquer la **Dame du Lac**, mais nous ne sommes sans doute pas assez importants pour elle.

Aux Marches du Titan (115), au Temple de la Toute-Mère (115), **Gauvain** est blessé et la foule, contaminée par la mort rouge, veut le déloger du temple. Il nous confie le fourreau d'excalibur.

Fourreau d'Excalibur



Confié par **Gauvain** qui nous charge d'aller le ramener dans les Tombes de l'Ordre. [+2XP, 4° Restaurer l'Ordre]

↪ On le fait, ce qui contrarie **Palamède** et **Bedivère**.

Sort des Ermites



Que sont devenus les Ermites du Temple de la Toute-Mère (115) qui ont disparu ?

Un Bourg Pestiféré (138,142) proche est le siège de tumultes et de rébellion. Une vieille femme qui porte le collier de **Néante** nous apprend qu'ils sont passés deux fois : 5 il y a trois semaines dans un sens, et 2 (**Néante** et **Erfyr**) il y a une semaine. Ils avaient perdu l'un des leurs à Tordracine (114).

Perdu à Tordracine (114)



Retrouver le membre de la première expédition qui est mort au fond d'une gorge à Tordracine (114)

↪ C'est clairement **Faël**

Nous choisissons d'aider **Gaheris**, le chevalier qui a été mandé par **Morgane** pour rétablir l'ordre. Cela se termine par une bataille sanglante qui ramène une sorte de paix, d'où le nouveau nom de Bourg Pacifié (142).

Un peu au sud, au Premier Fort (117), un camp récent mais dévasté, un vaste trou terrifiant (il abriterait une **Guivre**). Quelqu'un, venu de Camelot, a embauché **Erfyr** pour y réparer le Menhir. A peine à l'est, le marécage de Noirebourbe (140) [-2⚡, -1♥ ⇒ 1⚙] aurait abrité jadis le Monastère de la Toute-Mère (140) mais il faut de la richesse ou de la nourriture pour explorer plus avant. Plus au sud, la Flotte d'Épaves (119) [-4⚡, 1☹ ⇒ 1⚙, 1XP] abrite les restes de la flotte qui permit à Arthur de gagner Avalon. La flotte, qui pourrait permettre de quitter l'île, est protégée par un dôme invisible.

Flotte oubliée du Temps



Se renseigner au Cercle Lunaire (133) sur la flotte protégée par la magie des Druides.

↪ C'est Merlin qui a protégé les navires qui pourront peut-être servir à partir.

Et on peut enfin arriver jusqu'à Nouvelle Camelot (190) [-2⚡ ⇒ 1 XP] qui a subi les ravages du temps. Le Roi Arthur est mort. Nous parlons à **Lancelot**, qui a bien besoin d'aide. Les agissements de **Gaheris** le peinent, mais «on fait pour le mieux»... Les problèmes actuels :

- à l'Ouest : **Bors** a disparu, réglait conflit entre Nid-de-Corbeaux (160) et Bois-Muraille (XX).
- au Nord : **Bedivère** et **Palamède** sont en mission secrète, **Gauvain** envoyé en renfort.
- **Agravain** rendu aux portes de Tuathan (XX) pour confirmer retour des Précurseurs.
- **Geraint** est mort, on attend que les Druides du Cercle Lunaire (133) élisent son remplaçant.
- **Lamorak** est parti enquêter à l'Ouest sur la menace du Wyrd.
- **Galaad** a disparu depuis longtemps.

Reformer la Table Ronde



Il faut pour cela aider les Chevalier et avancer sur les statuts **Restaurer l'Ordre** (en avoir 6/8).

OU BIEN

Fin de la Table Ronde



Empêcher les Chevaliers de revenir, liée aux statuts **Chute de la Chevalerie** (en avoir 6/8).

Nous avons un peu plus de succès avec **Morgane** qui pourrait nous aider si nous allons chercher pour elle un souvenir (une poupée) sur la plage des Étendues Chatoyantes (157). [secret 475] **[+2XP]**.

Tâche pour Morgane



Aller chercher un souvenir d'enfance dans un tour de la plages des Étendues Chatoyantes (157).

↪ Fait

3 Chapitre 3A

Il s'agit essentiellement d'un aller-retour, en passant par Bourg Pacifié (142), les Marches du Titan (115), Tordracine (114) avant de descendre vers Blanc-Lichen (107) et vers le levant par le Premier Fort (117), Noirebourbe (140) et enfin les Étendues Chatoyantes (157). Sur place, on explore le sommet d'une tour branlante malgré l'attrait des sillons étranges dans le sable. Un coffret contient une Poupée de Paille. **[2XP, «Bien Précieux»]**. Ici, on rêve d'un masque à trois yeux.

Rapporter à Morgane



Il faut maintenant rapporter la poupée à **Morgane**

↪ Fait en retournant à Nouvelle Camelot (190)

Et nous voici de nouveau à Nouvelle Camelot (190). Entrevue avec **Morgane**, qui reprend la Poupée de Paille et nous demande de l'aider, nous acceptons. [secret 417] Elle nous confie alors le Faux Graal, en nous disant de nous renseigner auprès de la **Dame du Lac**, ou auprès des druides du Cercle Lunaire (133) en particulier à **Amergin**. [1XP, 1⚡, «Mission au Cercle Lunaire»].

4 Chapitre 4A

On part vers le nord du Bourg Pacifié (142), vers Broch Cruach (136) [-2⚡ ⇒ 1☁, r.VIO] . Rencontres avec des voyageurs oniriques puissants. A force de tourner, nous y gagnons [«5° **Heureuse Rencontres**»], un Nain que nous écoutons longtemps [secret 238] [1XP, -2🍄, 3☹]. On peut aussi en apprendre plus sur le forgeron **Morfran** qui aurait forgé des chaînes pour les esclavagistes [«3° **Successeur de Geraint**»].

A peine à l'Ouest, les deux villages de Bundorca (135,148) et Falfuar (134,147) se partagent un Menhir depuis des temps immémoriaux. Nous aidons à rapatrier tout le monde à Bundorca qui devient Faldorca (148) tandis que Falfuar tombe à l'abandon, ce qui crée une famine en attendant qu'on trouve un meilleur havre pour ces gens. N'empêche, on peut toujours aller à la taverne [-1☁ ⇒ -2☹] ou faire des offrandes [1☹ ⇒ 1⚡ si inf 2] .

Au nord, les Tombes de l'Ordre (154) nous attendent. On effectue une prudente descente dans le puit imposant sans rien trouver d'autre que des ossements, une épée brisée 1☁. Il y a aussi **Bedivère** et **Palamède** qui jouent aux cartes et qui sont contrariés que nous ramenions le fourreau d'Excalibur [2XP, 4☁].

Faire parler les Chevaliers



Pour savoir ce qui s'est passé (ici aux Tombes de l'Ordre (154)). Ils sont tremblants et refusent de parler

Un petit passage dans la Forêt des Murmures (155) [-2⚡ ⇒ 2🍄, r.VERT] , essentiellement pour chasser. Il faut commencer à entrer dans la légende (hautes caractéristiques) pour découvrir ses secrets. (PRAGMATISME 3 nous ouvre [-1☹, «1° **Secret de la Forêt**»].

Il est temps d'aller voir à l'Ouest. On repasse par Falfuar (134,147), maintenant à l'abandon. Il s'y cache un passage bien dissimulé vers Tordracine (114) -2⚡, ce qui sera pratique quand le Précurseur qui nous poursuit parfois se montre. Il ne peut pas nous y suivre. Il est possible d'y chasser (r.VERT), ou de piller.

Ensuite nous arrivons au Cercle Lunaire (133) [-2⚡, -1☁ ⇒ 1⚡] ou [-2⚡, -1🍄 ⇒ 1⚡] , lieu sacré pour les druides, mais un peu désert. Un vieillard nous explique que l'arbre étrange qui protège la première flotte à la Flotte d'Épaves (119) a été érigé par Merlin lui-même, en attendant le temps où les navires pourront être réutilisés [«8° **Eclaireur**»].

Contacter Orrin à propos de ces Navires



Orrin pourrait peut-être lever la protection sur les Navires de la Flotte d'Épaves (119), ce qui pourrait permettre de repartir.

Dans les mesures, un partie du groupe **sans Larve** peut en apprendre plus sur le problème de la succession de **Geraint**. Un jeune, **Bréagach**, et un vieux forgeron, **Morfran**, sont candidats et on peut en savoir plus sur eux à Broch Cruach (136) ou à Blanc-Lichen (107), [**1° Successeur de Geraint**].

- **Morfran** se vante d'avoir aidé des gens à échapper à l'esclavage à Broch Cruach (136).
- **Bréagach** a soigné des gens à Blanc-Lichen (107).

Succession de Geraint



En apprendre plus sur les deux candidats.

Nous rendons visite à l'archidruide **Amergin**, prophète intellectuellement limité. Il révèle notre Faux **Graal** qui se transforme en boue, mais le vrai serait tout près, dans la Mer d'Adiante (153). [**1XP**, **1☼**].

5 Chapitre 5

Où chercher ? Passage à la Croisée (152), 4 routes et une **Pierre des Rancunes**. En essayant de faire du troc (**-1⚡**), rencontre vieil historien [secret 172] qui s'intéresse à la **Pierre des Rancunes**. Une vieille légende nous semble avoir été vécue... par nous ! [**1☼**, **2XP**, **«7° Mystère Brûlant»**, **«5° Main Secourable»**].

Mais on ne s'arrête pas et on pousse jusqu'à Nid-de-Corbeaux (160) [**-1♥** ⇒ **1☼**], aux coutumes sombres et dérangeantes. Au marché, **sans Arev**, on peut acheter du poisson [**-1☼** ⇒ **1🍄**]. **Mordred** n'est pas disponible pour l'instant. On n'apprend presque rien sur la **Tête de Morrigan**, si ce n'est que se sont ses trois aspects qui sont vénérés ici : **Nemain** Dame de la Guerre et du Carnage, **Badb** Dame des Corbeaux et des Prophéties et **Macha**, Dame des Rois et des Pouvoirs Terrestres.

Une première expédition vers la Mer d'Adiante (153) tourne plutôt mal. Avancer à l'aveuglette ne conduit qu'à une mort presque certaine. Mais les rêves permettent de savoir qu'il faut éviter la puanteur et le froid, avancer dans l'obscurité, échapper à un nuage de poussière en glissant le long d'une étrange langue. Le calice est en direction des flots mugissants...

Il est temps d'explorer à nouveau la Mer d'Adiante (153). On y trouve une tour penchée avec un crâne écarlate qui indique la mort rouge [**1XP**, **«5° Tréfond»**], un vieux tonnelet rempli de pièces [**1XP**, **5☼**, **«2° Tréfond»**] et le **Graal** [**3XP**, **3☼**, **«3° Tréfond»**], une bataille fait rage pour nous le prendre. La **Dame du Lac**, blessée, nous protège en nous rendant invisibles. Nous la défendons contre des soudards. [**1XP**, **1☼**]

Amener Graal à Tuathan (XX)



- Demander de l'aide à **Orrin** qui est au sud de Loincomtat (XX).
- Retrouver **Néante** dans la Forêt des Murmures (155).



Retrouver le **Masque Funéraire** dans les Étendues Chatoyantes (157).

Index

- Agravain, 3
Amergin, 4, 5
Arev, 5
Aubert, 1
- Badb, 5
Bedivère, 2–4
Béor, 1
Blanc-Lichen, 1, 3, 5
Bois-Muraille, 1, 3
Bors, 3
Bourg Pacifié, 2–4
Bourg Pestiféré, 2
Bréagach, 5
Broch Cruach, 4, 5
Bundorca, 4
- Cercle Lunaire, 2–4
Conclave Calciné, 1
Cosuil, 1
Croisée, 5
Cuanacht, 1
- Dame du Lac, 1, 4, 5
- Erfyr, 1, 2
Étendues Chatoyantes, 3, 6
- Faël, 1, 2
Faldorca, 4
Falfuar, 4
Faux Graal, 1, 4, 5
Flotte d'Épaves, 2, 4
Forêt des Murmures, 4, 5
- Gaheris, 2
Gain
 Energie, 1
 Experience, 2
 Magie, 2, 4
 Nourriture, 1, 4, 5
 Objet, 1
 Reputation, 1
 Richesse, 4, 5
- Terreur, 1, 4
Vie, 1
- Galaad, 3
Gauvain, 1–3
Geraint, 3, 5
Graal, 5
Guivre, 2
- Lac Miroir, 1
Lames de la Mélancholie, 1
Lamorak, 3
Lancelot, 2
Larve, 1, 5
Loincomtat, 5
- Macha, 5
Marches du Titan, 1, 3
Masque Funéraire, 6
Mer d'Adiante, 5
Monastère de la Toute-Mère, 2
Mordred, 5
Morfran, 4, 5
Morgane, 2–4
- Néante, 1, 2, 5
Nemain, 5
Nid-de-Corbeaux, 3, 5
Noirebourbe, 2, 3
Nouvelle Camelot, 1–4
- Orrin, 4, 5
- Palamède, 2–4
Pierre des Rancunes, 5
Poupée de Paille, 3, 4
Premier Fort, 2, 3
- Temple de la Toute-Mère, 1, 2
Tête de Morrigan, 5
Tombe de l'Ordre, 4
Tordracine, 1–4
Tuathan, 1, 3, 5
- Yvain, 1