Entre le Wyrd d'Avalon.

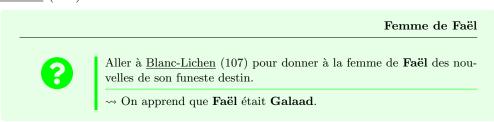
27 juin 2021

Énergie : ♥; Nourriture : ✔; Richesse : ♥; Réputation : ♥; Magie : ♥, Vie : ♥, Terreur : ♥.

1 Chapitre 1

2 Chapitre 2

On chemine ensuite vers <u>Blanc-Lichen</u> (107) [-17, -17] \Rightarrow 10] où du lichen (cristaux de sel) disparaît. On traverse <u>Tordracine</u> (114) [-27] \Rightarrow 27, 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 <u>Nouvelle Camelot</u> (190).



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

Plus loin, à <u>Lac Miroir</u> (113) [\Rightarrow 1 \uparrow , -1 \bigodot , 1 \bigodot], nous tentons sans succès d'invoquer la **Dame du Lac**, mais nous ne sommes sans doute pas assez importants pour elle.

Aux <u>Marches du Titan</u> (115), au <u>Temple de la Toute-Mère</u> (115), **Gauvain** est blessé et la foule, contaminée par la mort rouge, veut <u>le déloger du temple</u>. 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 <u>Temple de la Toute-Mère</u> (115) qui ont disparu ?

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

Perdu à Tordracine (114)



Retrouver le membre de la première expédition qui est mort au fond d'une gorge à $\overline{\text{Tordracine}}$ (114)

→ C'est clairement **Faël**

Nous choisissons d'aider **Gaheris**, le chevalier qui a été mandé par **Morgane** pur 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 <u>Premier Fort</u> (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 <u>Noirebourbe</u> (140) [-2, -1, -1, -1, -1, -1] aurait abrité jadis le <u>Monastère de la Toute-Mère</u> (140) mais il faut de la richesse ou de la nourriture pour explorer plus avant. Plus au sud, la <u>Flotte d'Épaves</u> (119) [-4, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2] abrite les reste 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 <u>Cercle Lunaire</u> (133) sur la flotte protégée par la magie des Druides.

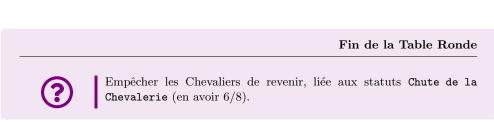
 \leadsto C'est Merlin qui a protégé les navire qui pourront peut-être servir à partir.

Et on peut enfin arriver jusqu'à <u>Nouvelle Camelot</u> (190) $[-27] \Rightarrow 1 \text{ XP}$ qui a subit 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 :

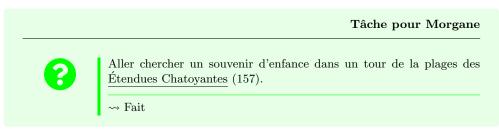
- à l'Ouest : **Bors** a disparu, réglait conflit entre <u>Nid-de-Corbeaux</u> (160) et <u>Bois-Muraille</u> (XX).
- au Nord : **Bedivère** et **Palamède** sont en mission secrète, **Gauvain** envoyé en renfort.
- **Agravain** rendu aux portes de <u>Tuathan</u> (XX) pour confirmer retour des Précurseurs.
- 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 1'Ordre (en avoir 6/8).

OU BIEN



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 <u>Étendues Chatoyantes</u> (157). [secret 475] [+2XP].



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) [$-27 \Rightarrow -16$]. 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
8		faut maintenant rappo				
	~ →	Fait en retournant à <u>N</u>	Nouvel	<u>le Camelot</u>	(190)	

Et nous voici de nouveau à <u>Nouvelle Camelot</u> (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 disans de nous renseigner auprès de la **Dame du Lac**, ou auprès des druides du <u>Cercle Lunaire</u> (133) en particulier à **Amergin**. [1XP, 1\$, «Mission au Cercle Lunaire»].

4 Chapitre 4A

On part vers le nord du <u>Bourg Pacifié</u> (142), vers <u>Broch Cruach</u> (136) [-27] \Rightarrow 15, r.VIO]. Rencontres avec des voyageurs oniriques puissants. A force de tourner, nous y gagnons [\ll 5° **Heureuse Rencontres** \gg], un Nain que nous écoutons longtemps [secret 238] [1XP, -27, 32]. On peut aussi en apprendre plus sur le forgeron **Morfran** qui aurait forgé des chaînes pour les esclavagistes [\ll 3° Successeur de Geraint \gg].

A peine à l'Ouest, les deux villages de <u>Bundorca</u> (135,148) et <u>Falfuar</u> (134,147) se partagent un Menhir depuis des temps immémoriaux. Nous aidons à rapatrier tout le monde à Bundorca qui devient <u>Faldorca</u> (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] \Rightarrow -2 \bigcirc ou faire des offrandes [1] \Rightarrow 1 \bigcirc si inf 2].

Au nord, les <u>Tombes de l'Ordre</u> (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 fourraux d'Excalibur [2XP, 4.].

Faire parler les Chevaliers



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

→ Ils ont essayé de rescusciter **Arthur** avec **Néante** et **Graal**.

Un petit passage dans la <u>Forêt des Murmures</u> (155) [$-2^{\uparrow} \Rightarrow 2^{\downarrow}$, r.VERT], essentiellement pour chasser. Il faut commencer à entrer dans la légende (hautes caractéristiques) pour découvrir ses secrets. (PRAGMATISME 3 nous ouvre [-1^{\bullet} , «1° Secret de la Forêt»].

Il est temps d'aller voir à l'Ouest. On repasse par <u>Falfuar</u> (134,147), maintenant à l'abandon. Il s'y cache un passage bien dissimulé vers <u>Tordracine</u> (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 <u>Cercle Lunaire</u> (133) $[-27, -13] \Rightarrow 12$ ou $[-27, -14] \Rightarrow 12$, lieu sacré pour les druides, mais un peu désert. Un vieillard nous explique que l'arbre étrange qui protège la première flotte à la <u>Flotte d'Épaves</u> (119) a été érigé par Merlin lui-même, en attendant le temps où les navires pourront être réutilisés [«8° <u>Eclaireur</u>»].

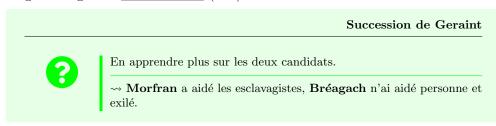
Contacter Orrin à propos de ces Navires



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

Dans les masures, 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 <u>Broch Cruach</u> (136) ou à <u>Blanc-Lichen</u> (107), [«1° Successeur de Geraint»].

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



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 <u>Mer d'Adiante</u> (153). [1XP, 14].

5 Chapitre 5

Où chercher? Passage à la <u>Croisée</u> (152), 4 routes et une Pierre des Rancunes. En essayant de faire du troc (-17), rencontre vieil historien [secret 172] qui s'intéresse à la Pierre des Rancunes. Une vieille légende nous semble avoir été vécue... par nous! [15, 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 <u>Mer d'Adiante</u> (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 <u>Mer d'Adiante</u> (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 <u>Loincomtat</u> (116), à l'ouest des plaines de <u>Debâcle</u> (118).
- Retrouver **Néante** dans la <u>Forêt des Murmures</u> (155).

Relique des Précurseurs



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

6 Chapitre 6

Dans le but d'aller à la <u>Forêt des Murmures</u> (155), nous repassons par <u>Faldorca</u> (148) et sa taverne [-1 → -2]. Dans la nuit, l'impression d'une grande bataille silencieuse où le Traqueur est vaincu et les gagnants vont vers <u>Tuathan</u> (XX), à l'Ouest. Aux <u>Tombes de l'Ordre</u> (154), nous descendons pour constater que la Tombe d'Arthur a été profannée, [1XP, «2° Rêves et <u>Prophéties</u>», «2° <u>Renseignements Troublants</u>», 1]. Confrontés, <u>Bedivère</u> et <u>Palamède</u> admettent qu'ils ont essayé de rescusciter les restes d'Arthur en utilisant le <u>Graal</u> avec <u>Néante</u>. On essaye de les remettre sur le droit chemin [«3° <u>Restaurer l'Ordre</u>»].

A Forêt des Murmures (155), notre courage nous permet d'arriver àun cheval blanc tracé à la craie [«2° Secrets de la Forêt», Craie Rituelle]. Puis, la spiritualité nous guide vers une méditation sereine [«3° Secret de la Forêt», 1♥]. Plus loin, un château de pierre blanches qui ne cesse de nous échapper (car pas «Vent du Wyrd» et pas de Menhir). Mais toujours pas de nouvelles de Néante, on décide donc d'essayer de trouver Orrin. Cap au sud.

Nous gagnons rapidement <u>Blanc-Lichen</u> (107). La femme de **Faël** nous apprend que ce dernier était en fait **Galaad**, elle ne veut plus en entendre parler et nous laisse ses affaires (bouclier, armure) [«2° **Trésors Cachés**»]. Remis au seigneur du village qui, abasourdi, nous demande de quitter discrètement le village [15, «1° **Restaurer l'Ordre**»]. On prend quand même le temps de s'intéresser au passé de **Bréagach**, pour apprendre qu'il n'a aidé personne et juste fait de l'argent en vendant le lichen comme remède médicinal; il a été exilé [«2° **Successeur de Geraint**»].

De là, direction l'est vers le <u>Bosquet des Chasseurs</u> (102) $[-2^{r}] \Rightarrow 2^{r}$, r.VERT] et son crâne gigantesque pour d'anciennes offrandes. On ne préfère pas le profaner ou le piller. Cette fois, y rêver ne nous permet pas de courir "vraiment" la forêt pour la nourriture (mais... peut-être humain... ancien gain [$\ll 1^{\circ}$ Marque du Chasseur», $\ll 1^{\circ}$ Chant du Deuil»].

Après un temps qui paraît infini, nous voici de nouveau à <u>Cuanacht</u> (101). Sans but, on erre dans les ruelles envahies de Wyrd, on se croirait 600 ans en arrière [36, 14]. Un cauchemar nocturne montre une <u>Guivre</u> de la taille d'une montagne et des villageois déçus de ne pas avoir été protégés par nous.

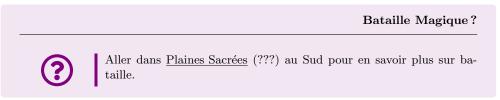
Détour rapide par le <u>Lac Miroir</u> (113), on ne cherche pas à y voir la **Dame du Lac** (pas «Traqués», pas de Talisman, plus de **Faux Graal**) et on va chasser ([-1 $\stackrel{\bullet}{\bullet}$, 1 $\stackrel{\bullet}{\bullet}$ \Rightarrow 2 $\stackrel{\bullet}{\checkmark}$]) ce qui déplaît aux esprits.

Plus au sud-ouest, **Béor** veut absolument aller à la <u>Foire du Guerrier</u> (103) [$-4\sqrt{7}$, $-1\sqrt{7}$ \Rightarrow ,1XP] pour participer aux tournois qu'il parvient à remporter [1XP, 2 \odot]. Si cela lui attire la célébrité, la rumeur annonce rapidement que nous portons malheur et une voyante annonce une destinée terrifiante [3XP, «1° Mystère Brûlant», «Parjure»] (Béor).

Béor blessé, nous traversons vers l'<u>Hospice Insulaire</u> (109) $[-1\sqrt{7}, -1] \Rightarrow 3\sqrt{7}$]. Sur place, on se faufile dans les profondeurs interdites sans se faire repére. L'archidruide **Guivrarpion**, enfermé là, il révèle le secret des Menhirs $[2XP, \ll 5^{\circ} \text{ Rêves et Prophéties}]$ si Larve n'est pas là.

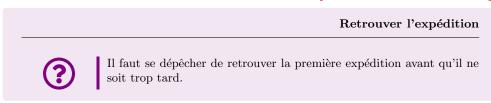
Nouvelle traversée de l'île pour revenir au delà du <u>Bosquet des Chasseurs</u> (102), vers le l'ancien <u>Tumulus des Précurseurs</u> (106) [-2 $\frac{1}{7}$, $1\odot \Rightarrow 1\odot$, 6 sur D6?], miné par les chasseurs de trésors. On s'enfonce dans les profondeurs pour en atteindre le cœur, entrée en vieillacier que l'on force et qui aurait pu permettre d'apprendre le secret des Menhir $[1\odot]$.

On arrive enfin à <u>Loincomtat</u> (116) [-1] \Rightarrow 1 \bigcirc], au pied des murailles infranchissables de <u>Tuathan</u> (XX). Une visite au hall nous apprend que, pour l'instant (Ennemis ou Alliés d'Avalon n'est pas décidé), dame **Kincaid** ne reçoit pas. Au marché, les prix se sont littéralement envolés, notamment pour Maître **Dobromir** le fabricant de jouets : [-3] \Rightarrow 1 \bigcirc], [-2] \Rightarrow 1 \bigcirc], [-3] \Rightarrow 0bj], [\Rightarrow 1 \bigcirc 0bj]. En quittant le marché, une vieille nous accoste et comme nous connaissons le «Secret du Vieilacier», on repère chez elle des [Outils de Tailleur de Pierre] pour 2 \bigcirc 0. On grimpe sur le Dolmen, pour voir l'ancienne capital de <u>Tuathan</u> (XX) envahie par le Wyrd. Les gardes parlent d'une bataille qui aurait eu lieu au sud.



Le lendemain, on arrive dans les plaines de <u>Debâcle</u> (118) [-17, -17] \Rightarrow 1 \bigcirc] et leurs gigantesques figures de calcaire, les réfugiés venus de l'Ouest abondent. On trouve une tombe, celle du Seigneur **Yvain** dont le sacrifice touche profondément **Larve** qui pourtant ne l'aimait guère [1 **Empathie**, «4° leçon finale»]. Nous conseillons aux réfugiés qui demandent de l'aide de se diriger vers <u>Nouvelle Camelot</u> (190) [«2° rencontres étranges»]. **Larve** reste et rève qu'il senvole [17].

Béor, lui, retourne à la <u>Foire du Guerrier</u> (103). Il prête une main secourable [**1XP**, **«1° main secourable»**] à un guerrier en rachetant son contrat. Il se renseigne sur la première expédition et apprend qu'ils sont partis aider au siège de <u>Bois-Muraille</u> (XX), y cherchant un passage vers <u>Tuathan</u> (XX) mais en sont revenu hagards, sous le choc de la mort d'**Yvain**. [**«6° destin expédition»**].



Ensemble, nous parvenons <u>Sous la Muraille</u> (111) pour chasser [-2 → 1 ←, r. Verte]. En l'observant, nous remarquons une silhouette qui nous fait penser qu'elle n'est pas abandonnée [1 →]. Des mercenaires nous accueillent et voudraient troquer le butins qu'ils ont pillés sur des corps, nous préférons les aider à pousser leurs chariots. En échange, ils nous racontent le mariage de dame **Kincaid** et de **Ultan** le riche marchand de Bois-Muraille (XX). Avec l'argent de son époux, la dame

se refait une santée et vient faire le siège de <u>Bois-Muraille</u> (XX), aidée par la première expédition, mais **Yvain** y change soudain d'allégeance [1], «4° destin de l'expédition»]. En cherchant à traverser la muraille d'os, on trouve 5 cadavres avec, entre autre, un Talisman Terni fait dans un étrange matériau, il n'a pas été façonné de la main de l'homme [«3° rêves et prophéties», 1XP]. Enfin, nous arrivons au somment ce qui nous permet d'y pisser fièrement, tels de véritables aventuriers [1XP, -1②, «4 rencontres étranges»].

Chargés de nourriture, nous repartons vers le sud en repassant par <u>Debâcle</u> (118) pour arriver à <u>Borduwyrd</u> (141) [$-2 \rightleftharpoons \Rightarrow 3 \blacktriangledown$] ou [$-2 \spadesuit \Rightarrow 3 \blacktriangledown$]. Le crannoge central, au bout du pont, est la demeure d'**Orrin**. Il nous trouve d'abord trop impudents de nous considérer comme des Héros ([secret 283], $-2 \boxdot$), puis trop ambitieux de vouloire sauver Avalon ([secret 483], $-2 \boxdot$) mais quand on demande ses conseils ([secret 436]), il finit par accepter de nous inviter à séjourner avec lui [**2XP**, **«2° alliés Avalon»**].

Dans son crannoge, il ne nous raconte pas encore comment il a été en Tuathan (il faudrait le «blason de l'ordre» ou «la main du peuple» ou tout savoir sur l'expédition). Il nous apprend cependant que seul **Arthur** pourrait libérer la <u>Flotte d'Épaves</u> (119). Quant à la première expédition, ils ont choisis le pire chemin vers Tuathan à travers la <u>Vallée des Gardiens</u> (???) et l'entrée secrète dans la ville haute de <u>Bois-Muraille</u> (XX), alors qu'il y a tellement plus simple... [3XP, «2° destin de l'expédition», «3° destin de l'expédition»].



Il accepte finalement de nous aider à aller à Tuathan si nous faisons nos preuves, en nous rappelant que **Lancelot** à <u>Nouvelle Camelot</u> (190) sait où sont les chevaliers et que la <u>Tête Sereine</u> (132) permet de revivre des éléments du passé.

\mathbf{Index}

Agravain, 3 Amergin, 4, 5 Arev, 5 Arthur, 4, 6, 8 Aubert, 1	Energie, 1 Experience, 2 Magie, 2, 4, 7 Nourriture, 1, 4–7 Objet, 1 Reputation, 1, 7
Badb, 5 Bedivère, 2–4, 6 Béor, 1, 7 Blanc-Lichen, 1, 3, 5, 6 Bois-Muraille, 1, 3, 7, 8 Borduwyrd, 8 Bors, 3 Bosquet des Chasseurs, 6, 7 Bourg Pacifié, 2–4 Bourg Pestiféré, 2 Bréagach, 5, 6 Broch Cruach, 4, 5 Bundorca, 4	Richesse, 4, 5, 7 Terreur, 1, 3, 4, 6 Vie, 1, 7, 8 Galaad, 1, 3, 6 Gauvain, 1–3 Geraint, 3, 5 Graal, 4–6 Guivrarpion, 7 Guivre, 2, 6 Hospice Insulaire, 7 Kincaid, 7
Cercle Lunaire, 2–4 Conclave Calciné, 1 Cosuil, 1 Craie Rituelle, 6 Croisée, 5 Cuanacht, 1, 6	Lac Miroir, 1, 6 Lames de la Mélancholie, 1 Lamorak, 3 Lancelot, 2, 8 Larve, 1, 5, 7 Loincomtat, 6, 7
Dame du Lac, 1, 4–6 Debâcle, 6–8 Dobromir, 7 Erfyr, 1, 2 Étendues Chatoyantes, 3, 6 Faël, 1, 2, 6 Faldence, 4, 6	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
Faldorca, 4, 6 Falfuar, 4 Faux Graal, 1, 4–6 Flotte d'Épaves, 2, 4, 8 Foire du Guerrier, 7 Forêt des Murmures, 4, 6	Néante, 1, 2, 4, 6 Nemain, 5 Nid-de-Corbeaux, 3, 5 Noirebourbe, 2, 3 Nouvelle Camelot, 1–4, 7, 8
Gaheris, 2 Gain	Orrin, 4, 6, 8 Outils de Tailleur de Pierre, 7

Palamède, 2–4, 6 Pierre des Rancunes, 5 Plaines Sacrées, 7 Poupée de Paille, 3, 4 Premier Fort, 2, 3

Sous la Muraille, 7

Talisman Terni, 8
Temple de la Toute-Mère, 1, 2
Tête de Morrigan, 5
Tête Sereine, 8
Tombes de l'Ordre, 4, 6
Tordracine, 1–4
Tuathan, 1, 3, 6, 7
Tumulus des Précurseurs, 7

Ultan, 7

Vallée des Gardiens, 8

Yvain, 1, 7, 8