

Entre le Wyrd d'Avalon.

9 mars 2023

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 (199). [+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.

⇒ On apprend que **Faël** était **Galaad**.

Nous sauvons aussi **Cosuil**, une femme qui cherchait un érudit (il vivrait à Bois-Muraille (131)) 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⚡ ⇒ 1XP] 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 (131).
- au Nord : **Bedivère** et **Palamède** sont en mission secrète, **Gauvain** envoyé en renfort.
- **Agravain** rendu aux portes de Tuathan (199) 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) [**-2⚡** ⇒ **-1☹**]. 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

↪ Ils ont essayé de resusciter **Arthur** avec **Néante** et **Graal**.

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»].

Contacteur 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, une 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.

↔ **Morfran** a aidé les esclavagistes, **Bréagach** n'a aidé personne et exilé.

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 (199)



- Demander de l'aide à **Orrin** qui est au sud de Loincomtat (116), à l'ouest des plaines de Debâcle (118).
- Retrouver **Néante** dans la Forêt des Murmures (155).

Relique des Précurseurs



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

6 Chapitre 6

Dans le but d'aller à la Forêt des Murmures (155), nous repassons par Faldorca (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 Tuathan (199), à l'Ouest. Aux Tombes de l'Ordre (154), nous descendons pour constater que la Tombe d'**Arthur** a été profanée, [1XP, «2° Rêves et Prophéties», «2° Renseignements Troublants», 1☹]. Confrontés, **Bedivère** et **Palamède** admettent qu'ils ont essayé de rescusciter les restes d'**Arthur** en utilisant le Graal avec **Néante**. On essaye de les remettre sur le droit chemin [«3° Restaurer l'Ordre»].

A Forêt des Murmures (155), notre courage nous permet d'arriver à un 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 Blanc-Lichen (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 [1☹, «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 Bosquet des Chasseurs (102) [-2⚡ ⇒ 2🍄, 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 [«1° Marque du Chasseur», «1° Chant du Deuil»]).

Après un temps qui paraît infini, nous voici de nouveau à Cuanacht (101). Sans but, on erre dans les ruelles envahies de Wyrd, on se croirait 600 ans en arrière [3☹, 1🌟]. Un cauchemar nocturne montre une **Guivre** de la taille d'une montagne et des villageois déçus de ne pas avoir été protégés par nous.

Détour rapide par le Lac Miroir (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☹, 1☹ ⇒ 2🍄]) ce qui déplaît aux esprits.

Plus au sud-ouest, **Béor** veut absolument aller à la Foire du Guerrier (103) [-4⚡, -1♥ ⇒ ,1XP] pour participer aux tournois qu'il parvient à remporter [1XP, 2😊]. 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'Hospice Insulaire (109) [-1⚡, -1☹ ⇒ 3♥]. Sur place, on se faufile dans les profondeurs interdites sans se faire repérer. L'archidruide **Guivrarpion**, enfermé là, il révèle le secret des Menhirs [2XP, «5° **Rêves et Prophéties**»] si **Larve** n'est pas là.

Nouvelle traversée de l'île pour revenir au delà du Bosquet des Chasseurs (102), vers le l'ancien Tumulus des Précurseurs (106) [-2⚡, 1☹ ⇒ 1☹, 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☹].

On arrive enfin à Loincomtat (116) [-1☹ ⇒ 1☹], au pied des murailles infranchissables de Tuathan (199). 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☹ ⇒ 1🍄], [-2🍄 ⇒ 1☹], [-3☹ ⇒ 4♥], [-3☹ ⇒ obj], [⇒ 1☹obj]. 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☹. On grimpe sur le Dolmen, pour voir l'ancienne capital de Tuathan (199) envahie par le Wyrd. Les gardes parlent d'une bataille qui aurait eu lieu au sud.

Bataille Magique ?



Aller dans Plaines Sacrées (???) au Sud pour en savoir plus sur bataille.

Le lendemain, on arrive dans les plaines de Debâcle (118) [-1⚡, -1🍄 ⇒ 1😊] 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 Nouvelle Camelot (190) [«2° **rencontres étranges**»]. **Larve** reste et rêve qu'il senvole [1⚡].

Béor, lui, retourne à la Foire du Guerrier (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 Bois-Muraille (131), y cherchant un passage vers Tuathan (199) mais en sont revenu hagards, sous le choc de la mort d'**Yvain**. [«6° **destin expédition**»].

Retrouver l'expédition



Il faut se dépêcher de retrouver la première expédition avant qu'il ne soit trop tard.

Ensemble, nous parvenons Sous la Muraille (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 (131). Avec l'argent de son époux, la dame

se refait une santé et vient faire le siège de Bois-Muraille (131), 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 sommet ce qui nous permet d'y pisser fièrement, tels de véritables aventuriers [1XP, -1🐼, «4 rencontres étranges»].

Chargés de nourriture, nous repartons vers le sud en repassant par Debâcle (118) pour arriver à Borduwyrd (141) [-2👤 ⇒ 3♥] ou [-2🌀 ⇒ 3♥]. 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😊), puis trop ambitieux de vouloir sauver Avalon ([secret 483], -2😊) 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 Flotte d'Épaves (119). Quant à la première expédition, ils ont choisis le pire chemin vers Tuathan à travers la Vallée des Gardiens (150) et l'entrée secrète dans la ville haute de Bois-Muraille (131), alors qu'il y a tellement plus simple... [3XP, «2° destin de l'expédition», «3° destin de l'expédition»].

Accéder au mouillage



Le secret du «mouillage» de la Flotte d'Épaves (119) a été perdu avec la mort d'**Arthur**

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

7 Chapitre 7

Nous retournons d'abord à Sous la Muraille (111) pour continuer au nord vers Bois-Muraille (131). Nous ne sommes pas «Égarés et déchus» et accédons au pont-levis pour constater que la ville est assiégée. Des mercenaires nous accostent, on demande des infos (3) et ils nous prennent pour des espions, mais nous balayons ces fausses accusations et apprenons que l'armée de Nid-de-Corbeaux (160) (de **Mordred**) en fait le siège car les marchands ne les ont pas payé après leur aide à Loincomtat (116) [«1° Guerre pour Avalon»]. Notre réputation nous permet d'entrer dans la Cité (7) sans parler à leur chef.

Nous nous renseignons sur la 1ère expédition (2), un poissonnier nous dit qu'ils sont arrivés avec les envahisseurs venus du Nord mais ont escaladé la muraille pour jurer fidélité à **Ultan**. Sont ensuite entré dans la Halle du Roi et ont disparu. [-1🍄, «1° et 4° Destin de l'expédition»]. Quand nous essayons à notre tour d'entrer dans la Halle (9) alors que nous ne sommes pas des «Invités d'Honneur», la tension monte [😊-1 -1♥ par pt Aggressivité]. On repart sans avoir parlé à **Ultan** ou avoir visité le quartier commerçant.

On va alors à l'est vers Visage Serein (132) [-3⚡ ⇒ -2☹, 1⚡] pour y activer le Menhir, ce qui demande «Mystère résolu». On commence par escalader la tête (8) ce qui permet d'avoir une idée de l'ampleur de la tâche [-1☹].

Raviver le Menhir de Visage Serein



~ Il faut explorer en passant par l'oreille

Dans l'oreille du visage, une corde indique que quelqu'un est passé récemment (6) et on suit sa piste (12), puis [secret 142] pour arriver dans les tréfonds du labyrinthe. Il faut du temps pour rassembler les indices [secret 114]. La salle, avec vieux piège, corps momifié et symboles sybillins sur les mur, est *l'intérieur* d'un Menhir, ce qui est surprenant car elle prédate **Arthur** qui est sensé les avoir construits [«6° **Mystère Brûlant**», «**Mystère Résolu**»].

Un détour par Sous la Muraille (111) pour chasser un peu et nous repartons vers le nord pour arriver à Longcain (151) [-1⚡ ⇒ 1☹, 1☹-1 obj]. C'est une ancienne tour de guet érigée après le siège raté de Tuathan (199) la cité des Précurseurs. Plutôt que de nous recueillir ou chercher des infos sur Tuathan (199) ou chercher **Agravain** on paye pour avoir des nouvelles de la 1ère expédition [-2☹, «2° **Destin de l'Expédition** »] qui a fait une courte halte ici avant de continuer dans la vallée, au mépris des avertissements. Arrivés à 5 ils sont repartis à 4.

Et donc, nous nous enfonçons dans la Vallée des Gardiens (150), jonchée d'ossements. La peste sévit dans le village côtier et nous y recroisons le chevalier qui avait vendu son contrat à **Béor** (1 puis [secret 331]). Avec son épouse, ils ont propagé la peste en essayant de retrouver leurs enfants (accusés [secret 246]). Ils ne bougeront plus d'ici et on les laisse tranquilles [+1XP, 1☹ **par pt de Prudence**].

Dans la vallée, on progresse malgré les statues (6)-(8)-(10). La douleur et la peur ont raison de nous, on tombe à côté du cadavre d'**Aubert** [+2XP, «2° **Destin Expédition** »,]. On repart se réfugier dans un trou [secret 413] où sont entassés des voyageurs, depuis de nombreuses années pour certains. C'est plutôt la honte et l'aspect communautaire qui les retiennent ici [secret 441], [secret 169].

De retour à Longcain (151), on cherche le chevalier **Agravain** qui patrouille aux abords. Il veut capturer une créature des Précurseurs et nous l'y aidons [secret 551]. Après avoir vaincu un Conquérant, ce dernier reste malheureusement muet mais nous arrivons à convaincre **Agravain** de rentrer à Camelot (XX) [«5° **Restaure Ordre**»].

Nous retournons ensuite à Loincomtat (116) en passant chasser Sous la Muraille (111). De là, plein est, nous gagnons Dévastation (139) [-2⚡, -2♥ ⇒ 3☹], une terre tourmentée. Dans les mines de minéraux d'outre monde on arrive à des salles très anciennes mais encore mystérieuses pour nous (seulement Chap. 10), en attendant [1⚡, «7° **Mystère Brûlant** »]. Au niveau des habitations, anciennes et effondrées, un homme momifié est incrusté dans un mur mais encore "vivant". A l'écouter, on sombre presque dans la folie et les étoiles anciennes [«4° **Mystère Brûlant**», «7° **Rêves et Prophéties**», 4⚡ **par 1☹ jusqu'à 4**].

Ensuite, descente vers le sud pour gagner Cornes du Sud (120) en prenant le temps d'activer le menhir de Debâcle (118) et du Tumulus des Précurseurs (106). Deux tours jumelles sont érigées sur des îlots, face à la falaise. Dans celle avec de la lumière, nous parlons à des veilleurs (18), et

leur racontons une histoire courte mais inquiétante (13), ils nous offrent du matériel (16) [3👉, 1👉, «2° **Heureuse Rencontres**»]. Le plus jeune nous raccompagne en nous demandant d'aller voir dans l'autre tour (11) [1👉, «3° **Main Secourable**»]. Accéder à l'autre tour est dangereux, nous chutons à plusieurs reprises. Comme indiqués dans nos rêves, nous parvenons difficilement à maîtriser puis libérer une jeune femme redevenue sauvage (4,9,15,6,3,21) [«3° **Renseignements Troublants**», +1XP]. Elle s'enfuit en courant sans demander son reste.

Convaincu que nous n'aurons pas le temps de pousser jusqu'à Larvebois (108) avant que le Wyrd ne nous prenne, on repart activer le menhir de Borduwyrd (141) afin de pousser vers l'ouest de Dévastation (139). On peut ainsi atteindre Ondechute (156) où de gigantesques visages ornent la falaise, des cascades se jettant dans la mer. Ou fouille d'abord la maison en ruine (2), un ancien poste de péage [secret 284] avec une trappe qui recèle des trésors [1 **objet, équipement aventuriers**, 1👉, «7° **Trésors Cachés**», [secret 2] :«découverte troublante»].

La descente vers les visages permet lentement mais sûrement d'atteindre un tunnel glacial (7,10), avec des hurlements terribles. On dégage les décombres au bout et [secret 176] ce qui fait jaillir une rivière souterraine. La progression est encore plus périlleuse et plus lente mais [secret 605] on débouche finalement à Tuathan (199). [[secret 67] :«repos troublé»].

8 Chapitre 8

Tuathan (199) est un lieu bien étrange et les lois du monde sont parfois changeantes.

8.1 Terreur et Vie

Lors de cette étape, lors du repos, les pertes de ❤️ et ☹️ sont inversées. On évite d'abord (3-2 :15) des murs qui se rapprochent, une fontaine qui crache du goudron acide pour échapper in-extremis à un piège (35). Mais on comprend mieux la ville [-2👉, -1❤️, **quête**]. Puis, (1-2 :16) on grimpe un escalier en voyant notre dos devant nous ce qui terrifie ceux moins habitué à la magie [**quête**, 1👉 **si 3 en Spiritualité**]. Enfin, une grande avenue défiant les lois physiques nous vide de notre énergie mais participe à notre édification [-4👉, **quête**].

8.2 Nourriture et Richesse

Maintenant, il semble qu'il faille se nourrir d'or à la place de nourriture. Après un combat (2-5 :V), on arrive dans un labyrinthe (4-1 :13) dont nous ne sortons qu'après de longues heures prudentes [-2👉, **quête**]. Cela dit, nous parvenons ainsi à arriver à un lieu plus plaisant, presque accueillant.

8.3 Résolution d'Orrin

La Résolution d'Orrin (180) est un bâtiment solitaire perché sur 4 pattes. Tout est pensé pour bien accueillir les voyageurs, même si un autel sanglant est un peu impressionnant. En fouillant (5) [4👉, 2👉, 2 **objets**, «3° **Rencontres Étranges**»] et en se reposant (6) on se sent plus à même de repartir affronter la ville [5❤️, -5☹️].

8.4 Épuisé ou la vie s'en va

Dans le prochain quartier, si le soir ne nous trouve pas épuisé, notre force vitale est aspirée au loin. De nouveau dans les rues de la ville, le ciel ressemble à un vitrail avec un soleil gigantesque (4-2 :44), l'ombre des pyramides est propices à repenser au bon temps passé “avant” [-3♥, -2⚰, quête]. On combat à nouveau, mais on cherche surtout de l'eau. Des chaudrons dans une bâtisse (3-3 :25) sont malheureusement remplis d'acide en ébullition. On y jette de l'or et on y insuffle de la magie [secret 67] ce qui fait apparaître un enfant en or qui hurle horriblement [3⚰, quête].

8.5 Faiblesses exacerbées

Plus loin, nos propres faiblesses semblent exacerbées par Tuathan. Le passé qui nous rattrape. On arrive rapidement à un temple immense (3-1 :41), comme une gigantesque cage toracique avec un trône en son centre. Nous devons combattre un Esprit Précurseur avant de pouvoir examiner le trône couvert d'épines en wydroche. **Ailei** s'y asseoit et son esprit est aspirés dans les méandres de la Cité [-4♥, 3⚰, 6⚡, 2XP, 2 quêtes, «1° Exploration de Tuathan»].

8.6 Folie oubliée

Avec ce que nous savons maintenant, nous pouvons continuer l'exploration et arriver dans un lieu étrange, stase et transes nous débarrasse de notre peur de la folie. Nous voilà bientôt entourés d'étrange statues d'argile sans visage (5-3 :47). Quand elles commencent à communiquer par des “moi ?” (39), nos tentatives pour en savoir plus les transforment en nous-même. Et elles attaquent [quête]. Un autre combat (V) et nous arrivons à une petite forge dont le sol est couvert de tâches de sang (6-1 :60). Attaqué par un “chevalier errant”, on profite de l'occasion pour forger des rubis avec notre propre sang [secret 462] , [1⚰, 6⚡, quête]. Une volonté trop marquée d'explorer nous amène ensuite dans une champignonnière (2Q-55) où l'on peut se reposer (63) [1⚡] et dormir [secret 415] [quête]. Toujours plus loin, (3-1 :10) un endroit où les choses et les êtres se réparent [1♥], mais il ne faut pas s'attarder car finalement l'endroit s'effondre [secret 475] [-2♥, 2⚰, -1🍄 par membre du groupe, quête]. Quand on reprend nos esprits, on parvient enfin à gagner le Cœur de Tuathan (185).

8.7 Cœur de Tuathan

Cela ressemble en tous points à Camelot, mais inversée. En s'approchant des portes, il y a des traces de combat avec des Précurseurs. Une fois entrés dans la citadelle, nous gagnons d'abord les appartements (2) en passant par le laboratoire de Morgane, mais mieux rangé et avec des livres qui fondent quand on tente de les consulter. Plus loin dans les couloirs (4), nous parvenons à la salle du trône, vide, avec un emplacement pour le graal au dessus du trône. On y dépose le Graal, se qui nous soulage. Dans la salle de la table ronde (7), il n'y qu'une fosse remplie de sang en ébullition. En face de nous, la colossale silhouette d'**Arthur**...

Nous approchons, [secret 555] , pour voir **Arthur** qui nous désigne de ses mains percée, mais où nul sang ne coule, **Excalibur**. **Morgane**, moqueuse et souriant à la manière d'un carnassier. Elle assure que nous, les «idiots», ne savais pas et qu'elle nous a attiré sur le lieu de notre naissance!! «La où ton (**Arthur**) règne s'est effondré». Nous décidons d'aider d'obéir à **Arthur** et **Ailei** tente de se saisir de l'épée [secret 508] alors que **Morgane** s'écrit «Si vous retirez cette épée, cette Camelot sera engloutie par le Wyr, et nous avec. Les Précurseurs contrôleront de nouveau

le cœur de Tuathan. Vous allez défaire tout ce pour quoi l’humanité s’est battue.» Cela ne nous arrête pas, [secret 456] **Ailei** sent la puissance infuser en elle par l’intermédiaire d’**Excalibur**, mais c’est douloureux. **Morgane** ordonne à **Gaheris** de s’interposer [secret 480] . Nous parvenons à le vaincre une première fois mais **Morgane** le relève, encore plus puissant [secret 388] . [secret 444] , **Gaheris** est vaincu une seconde fois, mais nous sommes tous à moitié morts. [secret 24] **Morgane** s’enfuit alors et **Ailei** prend possession d’**Excalibur** [secret 78] . La forteresse commence alors à fondre et la sortie semble toute indiquée, sans qu’**Arthur** ne se décide à nous suivre. [5XP]. [secret 610] puis [secret 612] , sans le **Graal** mais avec **Excalibur**, nous revoici dans le Cœur de Tuathan (185).

9 Chapitre 9

(La mort nous a saisi, mais nous repartons de plus belle)
Il est temps de repartir à travers Tuathan (199).

9.1 Nourriture et Richesse

De nouveau, il semble qu’il faille se nourrir d’or à la place de nourriture. (6-4 :59), nous devons nous faufiler entre des filaments mais nous en touchons (46) un qui nous plonge dans un sommeil presque cauchemardesque ou nous revoyons Cuanacht (101) qui attend notre aide [2⚡], puis une cellule de l’hospice insulaire... [«4° Exploration de Tuathan», 1XP, quête]. (1-2 :16) Nous repassons par l’escalier ou nous voyons notre dos devant nous ce qui terrifie ceux moins habitué à la magie [quête, 1XP si 3 en Spiritualité].

9.2 Faiblesses exacerbées

Comme précédemment, nos propres faiblesses semblent exacerbées par Tuathan. Nous traversons une champignonnière (1-3 :20) où nous repons sur la mousse (46) [1⚡], sans nous attarder [-2⚡, quête]. Une altercation avec une créature du wyrd (6-6 puis 2-5) nous incite à aller voir plus loin [quête].

9.3 Terreur et Vie

De nouveau, lors du repos, les pertes de ❤ et ⚡ sont inversées. Dans ce quartier, (1-1 :6), les murs sont constitués de vers grouillants, ce qui est affreusement angoissant [3⚡, quête]. Il faut traverser une membrane tendue au travers de la rue pour aller plus loin (5-4 :27), les autres peaux nous parlent, une sensation destabilisante (12) [1⚡ par Spiritualité, 2 quêtes].

9.4 Epuisé ou la vie s’en va

Après avoir constaté que la Résolution d’Orrin (180) avait “bougé” (elle est introuvable), nous ressentons de nouveau cette impression que si le soir ne nous trouve pas épuisé, notre force vitale est aspirée au loin. Nous sommes maintenant dans un véritable labyrinthe (3-1 :13) avec une fontaine dont nous touchons l’eau (32), pour nous retrouver brusquement de l’autre côté, grandement perturbés [3⚡, quête].

9.5 Folie oubliée

Enfin, nous retrouvons cet état de stase qui nous débarrasse de notre peur de la folie. Bientôt entourés de gens perdus qui essaient de se comporter comme des humains. Nous parvenons à les gérer [1XP, quête] avant de gagner une vaste forêt (2-4 :30) d'où émerge une féroce créature, [quête].

Notre cheminement dans le Wyrd de Tuathan (199) a duré bien trop longtemps [secret 666] . C'est à genoux que nous atteignons difficilement la Vallée des Gardiens (150), malheureusement gardée par un puissant Précurseur. Après une courte prière, nous tentons de discuter avec lui [secret 696] . Comme il admet que nous ne sommes pas une menace [secret 530] , il nous épargne. Et nous nous réveillons dans une petite infirmerie, veillés par **Orrin**. [perte tous objets sauf 2, 4♥, -4☹, ⚡ au max; «Vent du Wyrd»] plus de “repos troublé” [secret 67] .

[secret 7] En regagnant doucement nos forces, nous réalisons que nous avons été absents un mois. [secret 2] la guerre a fait rage dans l'ouest et **Mordred**, Seigneur de Nid-de-Corbeaux (160) a rasé Bois-Muraille (131) et Loincomtat (116) [«2° Egarés et Déchus», «3° Egarés et Déchus»]. [secret 5] puis [secret 9] , Cuanacht (101) est au bords de l'extinction, Camelot (XX)] nous prie de venir rapidement alors qu'une cité de l'ouest nous propose une mission très lucrative (ce qui paraît difficile maintenant qu'elles ont été rasées??). Mais, dit **Orrin**, le voyage sera difficile, voir impossible, car “de très nombreux Menhirs brisés et le Wyrd a envahi une partie du Royaume” [retirer lieux Cuanacht (101), Tumulus des Précurseurs (106), Lac Miroir (113) et Nouvelle Camelot (190)]. Cependant, [secret 3] , **Orrin** nous apprend que la réalité, notre monde, est le lieu où se rendent les Précurseurs destinés aux enfers. Et le Menhirs permettent d'observer ce monde, Menhir dont **Merlin** et **Arthur** ont augmenté la puissance pour que les lois de notre monde aient aussi cours autour d'eux. Il est ainsi possible de construire quelque chose qui permet de voyager dans le Wyrd [«Enigme du Vieiacier» si on ne l'avait pas].

10 Chapitre 10

Le savoir partagé par **Orrin** nous permettrait de construire des sortes de Menhirs, mais pour cela il faudrait des outils spéciaux, les **Outils de Tailleur de Pierre**. Alors que nous cherchons comment nous allons pouvoir les trouver, **Béor** se souvient qu'il les détient depuis... longtemps, enfin depuis qu'une vieille les lui a donné à Loincomtat (116). Bon, c'est déjà ça.

Il nous faut donc trouver du **WyrdRoche** le plus pur possible, il semble qu'il y en ait du côté de Loincomtat (116), justement. Alors nous voilà partis.

Trouve une Wyrdroche Parfaite



Les anciennes mines à côté de Loincomtat (116) pourraient encore en contenir.

↪ Trouvé à Dévastation (139)


Nous quittons donc Longcainr (151) après avoir combattu un Mur d'Âmes Maudites qui nous tombe dessus depuis la Vallée des Gardiens (150). Arrivés au Visage Serein (132), on pousse jusqu'au Cercle Lunaire (133). Là, un voyage au centre du cercle nous montre combien nos problèmes sont futiles et qu'il est aisé de les envisager sous un nouveau jour ([-2XP, 3🐸 ou 1🐸 ou 3🐸

pour changer de Compétence]. Après une visite à l’archidruide **Amergin**, il nous indique que nous n’avons pas encore assez de puissance (il faudrait le [secret 65] avec un cadran sur 5). Au niveau des masures (1), un Druide puis la foule insultent **Larve**, qualifié de traître [secret 211] . Mais **Larve** sait montrer qu’il a changé [secret 102] pour être finalement accueilli comme le fils prodigue [«**Rédemption de Larve**», **2XP**]. Enfin, nous allons arbitrer la succession de **Geraint** en dénonçant les agissements passés de **Morfran** (esclavagiste) ou **Bréagach** (faussaire), ce qui promet la cousine de **Geraint** comme pouvant lui succéder [«**6° Restaurer l’Ordre**», **2XP**].

Un aller retour infructueux vers la Croisée (152) et nous voilà au Val Sanglant (112). Le champ de bataille est devenu silencieux, il ne reste que des charognards. On décide de traverser le champ de bataille [-1♥], ce qui nous fait affronter une créature de cauchemar [1☹]. Petite halte Sous la Muraille (111) pour chasser, et nous voilà arrivé à Loincomtat (116) que le Wyrd a envahi. Il n’en reste plus qu’un Dolmen Effondré (126) et une longue colonne de réfugiés. Nous essayons de trouver le grand hall de la reine **Kincaid**, il faut creuser pour en débayer un accès, ce qui demande de l’énergie et de convaincre les habitants. On y sauve une jeune fille, **Siobhan**, la fille de la Reine qui s’enfuit en jurant de se venger (mais on ne sait pas de qui). Avons nous libéré un démon ? [2☹, **2XP**, 5☹, «**7° Egarés et Déchus**»].

Nous atteignons Dévastation (139) sous une pluie torrentielle. C’est là, dans les profondeurs des mines (8+) que nous atteignons les galeries anciennes dont il est possible d’extraire un morceau de Wyrdroche Parfaite [secret 158] . Reste maintenant à le ramener à **Orrin**, ce qui ne sera pas une mince affaire.

Ramener la Wyrdroche Parfaite



Orrin l’attend à Longcairn (151)
 ~~~ Fait, lentement

Sous un temps magnifique, nous nous attelons à la tâche. En passant d’abord par le Val Sanglant (112), Visage Serein (132) et enfin Longcairn (151). Là, **Orrin** façonne doucement une silhouette encapuchonnée en nous expliquant que notre réalité exerce une fascination sur les Précurseurs, une sorte d’enfer qu’ils ont voulu observer par le biais des Menhirs. L’œuvre terminée, **Orrin** effrayé annonce qu’il y a un prix, lourd, à payer : l’essence d’un être vivant. Nous nous proposons [secret 571] , mais **Orrin** explique que notre essence vitale est “particulière”, insoumise et impossible à soumettre, elle finirait par quitter la pierre [1☹, **1XP**]... **Orrin** se sacrifie donc [secret 533] en nous recommandant d’user de notre (grand) pouvoir à bon escient, ne pas répéter le passé, aller de l’avant. [1☹, **2XP**, **Menhir Rudimentaire** [secret 15] ].

## 11 Chapitre 11

Toujours à Longcairn (151), il nous faut choisir un avenir entre 1) aider notre village natal de Cuanacht (101), 2) aider Nouvelle Camelot (190) ou 3) aider nos “alliés” (même si nous ne savons pas trop qui sont nos alliés). Ne sachant pas trop que faire, nous décidons d’aller voir **Mordred** à Nid-de-Corbeaux (160). Avec le beau temps, on voyage rapidement jusqu’à Croisée (152) d’où nous utilisons notre menhir portable pour révéler Nid-de-Corbeaux (160). **Béor**, parti seul, va scruter la Pierre des Rancunes mais n’y gagne que [1☹] et pas grand chose qui nous permettrait

d'apaiser la guerre en avalon. Il remarque néanmoins (7) qu'**Aelisa**, une célèbre marchande de Bois-Muraille (131), a fait appel à des mercenaires pour éliminer ses partenaires commerciaux, mercenaires qu'elle a ensuite dupé. Il y a de quoi là organiser un beau chantage [ «**3° Pillard**», [secret 9] “**Informations confidentielles**”]. **Béor** se dirige ensuite vers les huttes de pierre où il aide les réfugiés ([5☹, -5☹] et visite les bâtiments commerciaux (3) [1☹, -1⚡].

On arrive à Nid-de-Corbeaux (160) sous une pluie torrentielle. Nous allons voir **Mordred** qui nous reçoit bien que nous ne soyons pas des alliées d'Avalon (17). Pour ancrer son pouvoir dans cette partie de l'île, il souhaiterait les grimoires de sa mère **Morgane**, ce qui laisserait Camelot sans défense. [«**5° Eclaireur**»].

Récupérer les grimoires à Nouvelle Camelot (190) ou rejoignez une des autres puissances en Avalon.



Nous passons ensuite au marché (10) pour faire le plein de provision [-1☹, 1🍄].

Bon ! Allons voir comment se porte Cuanacht (101)...

On redescend vers le sud, en passant par la Croisée (152), le Cercle Lunaire (133), le Visage Serein (132) et le Val Sanglant (112). De là, nous révélons le Tumulus des Précurseurs (106) pour s'apercevoir que son menhir à disparu, englouti comme le tumulus. On appelle maintenant ce lieu le Tumulus Engloutis (123) [-1⚡, -1♥ ⇒ 1⚙]. Comme le temps s'améliore, on rejoint le Bosquet des Chasseurs (102) pour arriver à un Cuanacht Dévasté (121). Les quelques dizaines de personnes qui sont encore là nous demandent de l'aide, et nous acceptons (1). Il faut pour cela trouver deux endroits sûrs (6) et [secret 777] [+2XP, [secret 4] “**Enragé**” et [secret 42] “**Méfiance**”].

## 12 Chapitre 13

Au moment de quitter Cuanacht Dévasté (121), nous faisons une rencontre inattendue en la personne du Roi **Arthur**. Il semble se diriger vers Camelot (XX), mais pour quel dessein ?

Destin final d'Arthur



Que va faire **Arthur** ?

Pour l'heure, nous nous dirigeons vers le sud et les Lames de la Mélancholie (105). Cette fois, nous grimpons tout en haut des gigantesques épées, pour y découvrir que des feuilles d'or couvrent en partie le pommeau [1XP, 2☹, «**1° trésors cachés**»]. Ensuite, **Béor** fabrique un bouclier en osier. Avec la nuit, nous rêvons de la première bataille, où **Arthur** fit mettre un genoux à terre au géants [-1☹].

Le temps se maintient au beau, on pousse jusqu'à Larvebois (108), un endroit peu agréable qui grouille de larves blanches. Nous cherchons à atteindre le cœur de la forêt, pour y découvrir un



précurseur bien diminué. Il nous demande d'aller quérir son anneaux, que l'on décide de garder en éliminant la créature. Rêver, ou cauchemarder ici n'est pas de tout repos...

Le temps est magnifique, on remonte vers le Bosquet des Chasseurs (102) puis Blanc-Lichen (107) sous une lune magnifique. Les habitants sont encore plus malades qu'avant (14-15) [«4° remède»] mais acceptent de nous aider (7-12-4) en nous offrant un objet. Le lendemain nous voit chasser à Tordracine (114) avant d'arriver au Lac Asseché (122) dans la tempête.

Au centre du lac d'où l'eau s'est retirée, une épine de wydroche abrite une grotte labyrinthique. On y trouve la **Dame du Lac**, fatiguée et alitée. Elle pense qu'il existe peut-être un endroit sûr le long de la côte, du côté des bateaux (?) mais, plus sûrement, vers le Visage Serein (132), ce qui demandera de briser les sceaux [«6° rêves et prophéties»].

#### Visage Serein



Aller au Visage Serein (132) et le transformer en Refuge.

↪ Brise les sceaux dans la salle aux étoiles

Après nous être débarrassé d'un autre gardien, nous prenons donc la route du Visage Serein (132) sous un beau temps. Une fois sur place, nous pénétrons dans le visage par son oreille. Suivre nos anciennes traces ne révèle rien de nouveau, alors on se glisse dans une fissure (3) pour arriver à une grande salle vide où brillent les étoiles (7), des milliers de pierres précieuses enchassées dans la voute. Il est possible d'y entrer en transe, mais nous préférons trouver les sceaux indiqués par la **Dame du Lac** (13). Plusieurs jours sur place, à se reposer sous le dôme [2⚡], -2⚡ seront nécessaires avant de pouvoir effectivement briser les sceaux [«5° Dernier Refuge»].

Nous retournons alors au Bosquet des Chasseurs (102) pour chasser, puis poussons jusqu'à Blanc-Lichen (107). Il nous faut affronter un chevalier errant avant d'arriver à la Flotte d'Épaves (119). Nous y fouillons les épaves (7) pour trouver de l'or [2⚡, «5° Trésors cachés»]. Dans le fortin (2) abandonné, des traces de passages récents et la herse a été entaillée à plusieurs endroits. On se résoud alors à nager jusqu'à l'arbre (5); grâce à Excalibur [secret 78], **Ailei** peut briser le dôme invisible qui protège la flotte [2XP, «3° Dernier Refuge»].

Nous avons donc au moins 2 refuges [secret 611], il est temps de réfléchir à la suite...

## 13 Chapitre 14

Il est clair qu'il faut mener des communautés aux refuges que nous avons trouvés ou fabriqués.

#### Amener une communauté en sécurité



Si nous réussissons, nous pourrions obtenir le [secret 622]

↪ De Cuanacht Dévasté (121) à Flotte d'Épaves (119)

On retourne donc vers Blanc-Lichen (107), en croisant un noble offensé. **Béor** reste "diplomate" avec les habitants et ne casse que quelques os... Par beau-temps, on pousse jusqu'à Cuanacht Dévasté



(121) en passant par le Bosquet des Chasseurs (102). Là, nous nous proposons de guider la population vers un endroit sûr (11) [**«1° Abandonnes», «7° Confrontation Finale»**], les colons remplis d'espoir [secret 33] nous suivent.

Nous les faisons passer par le Premier Fort (117) sous un temps magnifique avant d'arriver à la Flotte d'Épaves (119). Les survivants prennent place à bord (3) de deux douzaines de navires [**«3° Vestiges», 3😊, +3XP**]. Mais, comme nous avons encore des choses à faire (nous voulons savoir ce qu'il est advenu d'**Arthur**), nous ne partons pas avec eux. Nos aventures ne sont pas finies.

Nous repartons donc en direction de Camelot (XX) en passant par les Marches du Titan (115). Au sein des ruines fumantes du temple de la Toute Mère, on trouve des corps dénudés de prêtresses mais aussi, cloué sur une croix en bois, un Chevalier de la Table Ronde qu'il est impossible d'identifier [**«4° Chute Chevalerie», 2😞**]. A Bourg Pacifié (142), les traces de la rébellion matée par les Chevaliers sont patents, lents pendus abondent [**«4° Aider les Chevaliers», 1😞, +1XP**].

Enfin, grâce à notre menhir portable, nous arrivons à Camelot (XX), e, état de semi-siège. Nous arrivons à rentrer en rappelant aux gardes que nous “travaillons pour **Morgane**”. Une fois à l'intérieur (2), nous allons voir **Lancelot** (11) qui semble moins troublé que la fois précédente. Il aimerait nous envoyer régler un problème de convois attaqués près de Cuanacht (101), mais il n'a pas l'air de savoir que nous avons guidé la population ailleurs...

Ensuite nous trouvons **Morgane** qui nous accueille avec 20 arbalétriers pointant leurs armes sur nous. Elle n'a pas digéré le fait que nous ayons préféré aider la **Dame du Lac**. Mais nous lui rappelons que nous l'avons aussi aidée, par le passé. Elle consent à oublier sa colère et nous propose alors de faire de Camelot (XX) un refuge, au détriment d'autres lieux sauvables, comme Cuanacht (101) par exemple. Avant tout, nous lui demandons d'honorer sa parole et de nous faire part du secret qu'elle nous a promis : elle nous dit ce que nous soupçonnions déjà, à savoir que nous étions les réincarnation de compagnons d'Arthur qui ont mis le pied sur l'île il y a 600 ans. Puis nous acceptons de nous diriger vers Cuanacht (101) où nous prendrons une décision.

En fait, nous partons pour Bourg Pacifié (142) où nous proposons d'amener un deuxième groupe de réfugié dans un autre havre de paix. Tout un pérille nous conduit enfin au Visage Serein (132). Le groupe s'installe dans l'immense tête, un endroit étrange mais auquel on peut s'habituer (10).

Ne voulant pas nous installer pour l'instant, nous repartons. Une première étape à Nid-de-Corbeaux (160) qui ne nous apprend rien de nouveau. Bien décidés à explorer toute l'île, nous repassons par les Tombes de l'Ordre (154), ce qui nous permet d'atteindre Point-Lointain (161). Un lieu étrange, loin de tout, qui fut sans doute habité par des créature non-humaines. [secret 715] , [secret 700] . Nous avons sauvé ceux de Cuanacht (101) [secret 710] , [secret 755] la **Dame du Lac** se bat pour les humains sur son territoire, [secret 760] mais nous parvenons à survivre dans notre nouveau foyern, bien qu'ayant été aidé par la Toute Mère [secret 701] .

## Index

- Aelisa, 15  
Agravain, 3, 9  
Ailei, 11, 12, 16  
Amergin, 4, 5, 14  
Arev, 5  
Arthur, 4, 6, 8, 9, 11–13, 15, 17  
Aubert, 1, 9
- Badb, 5  
Bedivère, 2–4, 6  
Béor, 1, 7, 9, 13–16  
Blanc-Lichen, 1, 3, 5, 6, 16  
Bois-Muraille, 1, 3, 7, 8, 13, 15  
Borduwyrd, 8, 10  
Bors, 3  
Bosquet des Chasseurs, 6, 7, 15–17  
Bourg Pacifié, 2–4, 17  
Bourg Pestiféré, 2  
Bréagach, 5, 6, 14  
Broch Cruach, 4, 5  
Bundorca, 4
- Cœur de Tuathan, 11, 12  
Camelot, 9, 13, 15, 17  
Cercle Lunaire, 2–4, 13, 15  
Compétence, 14  
Conclave Calciné, 1  
Cornes du Sud, 9  
Cosuil, 1  
Craie Rituelle, 6  
Croisée, 5, 14, 15  
Cuanacht, 1, 6, 12–15, 17  
Cuanacht Dévasté, 15–17
- Dame du Lac, 1, 4–6, 16, 17  
Debâcle, 6–9  
Dévastation, 9, 10, 13, 14  
Dobromir, 7  
Dolmen Effondré, 14
- Erfyr, 1, 2  
Étendues Chatoyantes, 3, 6  
Excalibur, 11, 12
- Faël, 1, 2, 6  
Faldorca, 4, 6  
Falfuar, 4  
Faux Graal, 1, 4–6  
Flotte d'Épaves, 2, 4, 5, 8, 16, 17  
Foire du Guerrier, 7  
Forêt des Murmures, 4, 6
- Gaheris, 2, 3, 12  
Gain  
    Energie, 1, 7  
    Experience, 2  
    Magie, 2, 4, 7, 9, 15, 16  
    Nourriture, 1, 4–7, 15  
    Objet, 1  
    Reputation, 1, 7, 9, 15  
    Richesse, 4, 5, 7, 9, 15  
    Terreur, 1, 3, 4, 6, 9, 15, 16  
    Vie, 1, 7, 8  
Galaad, 1, 3, 6  
Gauvain, 1–3  
Geraint, 3, 5, 14  
Graal, 4–6, 12  
Guivarpion, 7  
Guivre, 2, 6
- Hospice Insulaire, 7
- Kincaid, 7, 14
- Lac Asseché, 16  
Lac Miroir, 1, 6, 13  
Lames de la Mélancholie, 1, 15  
Lamorak, 3  
Lancelot, 2, 8, 17  
Larve, 1, 5, 7, 14  
Larvebois, 10, 15  
Loincomtat, 6–9, 13, 14  
Longcairn, 9, 13, 14
- Macha, 5  
Marches du Titan, 1, 3, 17  
Masque Funéraire, 6  
Menhir Rudimentaire, 14

Mer d'Adiante, 5  
 Merlin, 13  
 Monastère de la Toute-Mère, 2  
 Mordred, 5, 8, 13–15  
 Morfran, 4, 5, 14  
 Morgane, 2–4, 11, 12, 15, 17  
  
 Néante, 1, 2, 4, 6  
 Nemain, 5  
 Nid-de-Corbeaux, 3, 5, 8, 13–15, 17  
 Noirebourbe, 2, 3  
 Nouvelle Camelot, 1, 2, 4, 7, 8, 13–15  
  
 Ondechute, 10  
 Orrin, 5, 6, 8, 13, 14  
 Outils de Tailleur de Pierre, 7, 13  
  
 Palamède, 2–4, 6  
 Pierre des Rancunes, 5  
 Plaines Sacrées, 7  
 Point-Lointain, 17  
 Poupée de Paille, 3, 4  
 Premier Fort, 2, 3, 17  
  
 Résolution d'Orrin, 10, 12  
  
 Siobhan, 14  
 Sous la Muraille, 7–9, 14  
  
 Talisman Terni, 8  
 Temple de la Toute-Mère, 1, 2  
 Tête de Morrigan, 5  
 Tête Sereine, 8  
 Tombes de l'Ordre, 4, 6, 17  
 Tordracine, 1–4, 16  
 Tuathan, 1, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 13  
 Tumulus des Précurseurs, 7, 9, 13, 15  
 Tumulus Engloutis, 15  
  
 Ultan, 7, 8  
  
 Val Sanglant, 14, 15  
 Vallée des Gardiens, 8, 9, 13  
 Visage Serein, 9, 13–17  
  
 WyrdrRoche, 13  
 Wyrdroche Parfaite, 13, 14  
  
 Yvain, 1, 7, 8