

La Malédiction de Mordred  
Quête du Graal n°9  
Document de travail

## Un retour impromptu

Vous reprenez doucement connaissance. Votre tête est comme prise dans un étau ; votre vue est brouillée et vous avez un goût ferreux dans la bouche ; et cette odeur de fumier qui vous remplit les narines. Vos oreilles bourdonnent. L'instant d'avant vous étiez tranquillement chez vous en train de bouquiner et voilà que vous êtes là... en fait, vous ne savez pas où vous êtes exactement. Et toujours ce bourdonnement sourd... ou est-ce quelqu'un qui vous parle ? Difficile à dire.

Votre vue revient peu à peu en même temps que la sensation d'être couché sur le dos.

Vos mains se referment sur de la paille.

Au-dessus de vous, des lueurs diffuses et une silhouette, quelqu'un penché sur vous.

Vous ne distinguez encore qu'une ombre.

Elle vous parle : « Pip...allez-bien ... pouvez... relever...entendez... »

Vous vous relevez lentement, vous appuyant sur les coudes.

La jeune fille, car c'est une jeune fille, vous aide comme elle peut, pose sa main sur votre épaule.

Elle vous tend une gourde : « Buvez... ça vous fera du bien... »

Vous prenez quelques gorgées. L'eau est tiède.

Vous dévisagez la jeune fille : son visage est sale. Des cheveux hirsutes dépassent d'un bonnet de cuir. Elle porte un gilet de laine et des chausses trop larges pour elle. Ses pieds crottés dans des sandales au cuir élimé. A première vue, on la prendrait pour un garçon de ferme mais vous l'avez reconnue à la voix.

« Les effets du sortilège vont se dissiper... », vous explique-t-elle.

« Cody ? », lancez-vous d'une voix enrouée.

« Oui, c'est moi, Cody, l'apprentie de Merlin », répond-elle dans un soupir de soulagement.

« J'ai bien cru que cette fois, la formule ne fonctionnerait pas », explique-t-elle.

Alors que vous reprenez une gorgée d'eau tiède et que vous examinez d'un œil circonspecte l'endroit où vous êtes, Cody fouille fébrilement dans une vieille sacoche de voyage. Elle en sort un rouleau de parchemin fermé par un sceau de cire.

« Voilà pour vous. Il m'a dit de vous le remettre si les choses tournaient mal... et elles ont mal tourné », déclare-t-elle en vous tendant le parchemin sous le nez.

Vous déposez la gourde et considérez la situation avec étonnement.

Vous demandez : « Qu'est-ce qu'on fait ici ? C'est une grange, non ? », ce qui expliquerait l'odeur prégnante de fumier.

« Oui... nous sommes dans une grange... précisément dans la grange de la ferme de Glastonbury, celle de vos parents adoptifs », vous explique Cody en tirant d'en dessous d'une meule de foin un large coffre en bois.

Vous examinez le sceau qui maintient le parchemin fermé.

La cire porte la marque reconnaissable d'un M... comme Merlin.

Sans hésitation, vous brisez le sceau et déroulez le précieux vélin ; il est couvert d'une écriture en pattes de mouche, presque illisible. A n'en pas douter, l'écriture de Merlin.

Voici la teneur de la lettre de l'enchanteur.

## La lettre de Merlin

Mon cher Pip,

Cela fait bien longtemps que je n'ai plus fait appel à toi. Une bonne trentaine d'années dans ton monde, à peine un an en Avalon. Le temps passe différemment ici.

Peut-être pensais-tu que Camelot n'aurait plus jamais besoin de tes services.

Hélas c'était sans compter sur l'imparable bêtise humaine et la tendance qu'ont les gens civilisés de se taper dessus.

Toutes les familles ont leur mouton noir ; celle de Pendragon n'échappe pas à la règle en la personne de Mordred, ou plutôt devrais-je dire du prince Mordred puisqu'il est le fils bâtard et, comment dire, contre-nature du roi Arthur et de sa demi-sœur Morgane. Une erreur de jeunesse diront certains mais qui risque de coûter très cher au royaume.

A l'heure où je couche ces mots sur le papier, le roi Arthur et Mordred fourbissent leurs armes et rassemblent leurs troupes. Et ce n'est certainement pas pour aller cueillir des champignons. C'est trop tôt pour la saison.

Je compte me rendre chez les deux belligérants et leur faire entendre raison.

Cette guerre est une folie qu'il convient de tuer dans l'œuf.

Si tu lis ces lignes, c'est que j'ai échoué et que la situation est devenue encore plus chaotique qu'elle ne l'était auparavant, si cela est possible.

J'ai confié à Cody, mon apprentie, le sortilège pour te faire revenir de ta lointaine époque. Elle ne devait en principe lancer le sort qu'en cas d'extrême nécessité. Je suppose bien que c'est le cas.

Dans un coffre dont je lui ai confié la clé, tu trouveras ta fidèle Excalibur Junior ainsi que l'inusable pourpoint en peau de dragon. C'est tout ce qui reste de ton équipement. Quelques coupes dans le budget du royaume m'ont obligé à revendre tout le bric-à-brac que tu avais accumulé au cours de tes précédentes aventures.

J'espère que Cody n'a pas égaré la clé du coffre ; elle est notoirement distraite.

Quoi qu'il ait pu arriver depuis mon départ pour le château de Mordred, j'espère que tu pourras une fois de plus sauver le royaume des périls qui le menacent.

Cody pourra te faire un exposé de la situation.

M.

## Une situation désespérée

Vous terminez votre lecture et vous levez les yeux vers Cody.

Elle a retourné le contenu de son sac sur le sol.

« Où donc ai-je rangé cette satanée clé », marmonne-t-elle.

« Peut-être dans votre poche », répondez-vous d'une voix atone.

Elle enfonce sa main dans la poche de sa tunique et en ressort la clé d'un air triomphant.

« La voici... où donc avais-je la tête... », annonce-t-elle, presque étonnée elle-même.

Le coffre dévoile son précieux contenu.

Comme annoncé par Merlin, une épée et un pourpoint de cuir.

Il ne s'agit bien évidemment pas d'une simple épée. Cette lame est une des plus légendaires qui soient. Cette lame est Excalibur Junior, EJ pour les intimes, l'épée qui a terrassé Ansalom le sorcier et le terrifiant Dragon de Bronze, l'épée qui a pourfendu le Chevalier Noir d'Avalon et

combattu les envahisseurs Saxons, la lame qui a défié les monstres du Royaume de l'Épouvante et levé la Malédiction Pourrissante qui frappait Camelot, l'épée qui a repoussé la Légion des Morts. Sans oublier le navrant épisode où il a fallu récupérer l'argent de Merlin dans le Tombeau des Maléfices.

Bien que tous ces hauts-faits d'armes aient été accomplis par vous et non EJ, force est de constater que sans cette lame fameuse, vous n'y seriez sans doute pas arrivé.

Vous saisissez l'épée d'un geste presté et sortez sa lame du fourreau.

« Pip, ça fait un bail. Pas mécontente de retrouver la lumière du jour... un an que je croupis dans ce coffre miteux », s'exclame EJ alors que vous la brandissez fièrement.

Vous enflez le pourpoint en peau de dragon tandis que Cody vous narre les événements des dernières semaines.

« On peut qualifier la situation, sans exagération aucune, de franchement désespérée. »

« C'est même la mouise totale ».

Elle referme le coffre et le repousse dans un coin tout en continuant son récit.

« Les relations entre le roi Arthur et Mordred ont toujours été tendues. Mais Mordred étant son fils, même illégitime, le roi le tolérait à Camelot. »

« Morgane, la mère de Mordred, jalouse de Guenièvre, ne ratait jamais une occasion de causer disputes et troubles à la cour, par l'entremise de Mordred. Ce dernier en profitait pour rappeler à tous sa filiation royale, allant jusqu'à exiger qu'on le nomme prince ou sire, ce qui ne manquait pas d'agacer au plus haut point le roi. Mais ces chamailleries auraient pu en rester là. »

Cody, les traits tirés, les yeux dans le vague, continue son monologue d'une voix tremblante.

« Dévorée par l'ambition, Morgane poussait sans cesse Mordred à revendiquer sa place sur le trône, au mépris des convenances, défiant chaque jour un peu plus la patience du roi. »

« Les choses ont dégénéré à un point tel que les deux protagonistes en sont venus aux mains lors du banquet donné en l'honneur de l'anniversaire de la reine. »

« Après ce fâcheux incident, Mordred garda ses distances avec la cour mais entreprit en secret de lever une armée avec la ferme intention de prendre le trône de Camelot par la force. »

« Alerté par ses vassaux, Arthur rallia à lui ses chevaliers et ses hommes d'armes. »

« C'est précisément à ce moment que Merlin prit le chemin du château de Mordred avec la ferme intention de mettre fin à cette folie. Je n'ai plus aucune nouvelle de lui et personne ne semble l'avoir revu depuis. »

Cody marque une pause, visiblement très affectée par la disparition de Merlin. Puis elle reprend.

« Quelques jours plus tard, les armées d'Arthur et de Mordred s'affrontèrent à Camlann, sur la plaine de Salisbury. A l'issue d'une journée de bataille, le roi fut mortellement blessé par la lance de Mordred tandis que le félon était transpercé par Excalibur, la sainte lame du roi. Cet assaut tragique marqua la fin de l'affrontement. »

« Le roi mourant fut ramené à Camelot par les siens. »

« Mordred mortellement blessé regagna sa sinistre forteresse. Mais avant de quitter le champ de bataille, rendu fou par la douleur et son échec à vaincre son parent, il vomit une terrible malédiction. Un sang noir s'écoula de sa blessure béante, maculant le sol autour du félon. Certains racontent que c'est ce sang maudit qui est à l'origine des malheurs qui s'en suivirent. »

« Tandis que les armées désertaient le champ de bataille et que les corbeaux et les détrousseurs de cadavres venaient réclamer leur dû, le ciel devint sombre et d'épais nuages noirs cachèrent la face du soleil. »

« Le royaume fut plongé dans un crépuscule sans fin. Une pluie fine et pénétrante s'abattit sur les terres, transformant les champs cultivés en borbier. Les rivières débordèrent, inondant les prairies et noyant le bétail. Plusieurs villages s'enfoncèrent dans le sol fangueux.

Les paysans quittèrent leurs maisons humides mais ne trouvèrent qu'un piètre refuge dans les murs froids de Camelot où le roi se meurt lentement. »

« Et qu'en est-il des chevaliers de la Table Ronde », demandez-vous d'une voix où se devinait l'effroi et la consternation.

« Nombre de preux chevaliers tombèrent sur la plaine de Salisbury. Seuls quelques fidèles sont encore auprès du roi, parmi lesquels le brave Perceval, Gauvin le valeureux et l'inoxydable roi Pellinore qui pour une fois à retrouver le chemin de Camelot sans se perdre. »

« Lancelot du Lac a disparu. Et on est sans nouvelles des autres preux chevaliers de la Table Ronde. Guenièvre demeure nuit et jour au chevet de son mari, priant pour son salut. »

« Voilà le tableau », conclue Cody en se laissant tomber sur un ballot de paille moisie. Des larmes tracent des sillons dans la poussière et la crasse de ses joues.

La double porte de la grange, demeurée close jusqu'ici, s'entre-ouvre, laissant le passage à un vieux paysan que vous reconnaissez d'emblée : John, votre père adoptif. Ses traits marqués par la lassitude et sa démarche traînante confirment les moments difficiles que lui et votre mère ont vécues depuis que la malédiction de Mordred s'est abattue sur le royaume.

« Pip, mon fils, toi seul peut nous sortir de là. Pour les petites gens, tu es un héros. Si quelqu'un en ce bas monde peut sauver le royaume, c'est toi. Ta mère et moi en sommes convaincus. », vous annonce-t-il, la voix pleine d'espoir et de solennité.

Vous sortez de la grange et rejoignez Mary, votre mère adoptive, dans la cour de la ferme.

Ce qui vous frappe, c'est le silence et l'absence d'animaux. La grange et l'écurie sont vides. Aucune poule dans le cour. Point de meuglement ou de grognement. John vous explique que le bétail est mort, victime d'une étrange apathie. L'eau est devenue saumâtre et l'herbe des pâtures d'un brun suspect. Faute de nourriture, les bêtes sont mortes. Même destinée funeste pour les poules. Pauvres bêtes. Vous avez un pincement au cœur en repensant à vos débuts de garçon de ferme, une époque si lointaine que vous avez l'impression que ce sont les souvenirs d'un autre.

Malgré la disette, Mary vous a préparé des portions pour votre quête. De quoi vous restaurer et tenir bon face à l'adversité. « On ne se bat pas le ventre vide », a-t-elle coutume de dire.

Armé d'EJ et protégé par votre légendaire pourpoint en cuir de dragon, de maigres victuailles dans votre sac et une large cape de voyage sur le dos, vous êtes fin prêt pour l'aventure, enfin presque.

Si vous connaissez les règles de la Quête du Graal, rendez-vous au [1](#). Si vous êtes néophyte ou que vous avez besoin d'un petit rappel, rendez-vous au [2](#).

## 1

Cody vous a vaguement indiqué la direction de Camelot. Mais quelle sera votre destination ?

Avez-vous réfléchi un instant à la première étape de votre quête ?

Si vous voulez vous rendre à Camelot, prenez la route de l'est. Il vous faudra traverser la forêt de Modron puis la plaine de Salisbury, de sinistre mémoire. Rendez-vous au [3](#).

Le domaine de Mordred se situe plus au nord, dans les régions montagneuses et inhospitalières de Cambrie. La route pour vous y rendre promet d'être longue et périlleuse. Rendez-vous au [4](#).

Si vous préférez attendre un jour de plus et profiter de l'hospitalité de vos parents adoptifs – après tout, vous venez d'arriver – rendez-vous au [5](#).

Vous pouvez aussi interroger Cody sur la disparition de magicien. Un enchanteur, ça ne disparaît pas comme ça. Pourtant, rien ne peut plus vous étonner avec Merlin. Voyons ce que Cody à à nous raconter. Rendez-vous au [6](#).

## Petit rappel des règles

### POINTS DE VIE

Vous allez devoir calculer vos **POINTS DE VIE**. C'est une condition sine qua none pour entreprendre votre quête. Sans point de vie, un chevalier se ferait tuer à tout bout de champ.

Lancez deux dés, des dés ordinaires à six faces, et additionnez leurs scores. Multipliez le total par quatre et vous obtiendrez votre total de **POINTS DE VIE** de départ.

Par ce procédé, vous obtiendrez un total allant de 8 à 48. Si vous estimez ce score insuffisant – c'est à coup sûr le cas pour 8 – faites un nouvel essai. Vous avez droit à 3 essais maximum avec la possibilité de choisir le meilleur des trois scores.

S'il vous reste des **POINTS DE VIE PERMANENTS** de vos précédentes aventures, ajoutez-les, mais pas plus de 10 points.

### COMBAT

Les règles de combat sont assez simples. Pour affronter un adversaire à mains nues, lancez deux dés. Si vous faites 6 ou plus, votre coup porte. Si vous obtenez moins de 6, vous avez maladroitement frappé à côté ou votre coup n'a occasionné aucun dommage.

Pour chaque point marqué *au-dessus* de 6, vous infligez un Point de Dommage à votre adversaire.

Si vous avez obtenu 7, vous lui infligez 1 Point de Dommage ; 8, 2 Points de Dommage, etc.

Chaque Point de Dommage est déduit du total de Points de Vie de l'adversaire.

Votre adversaire se battra contre vous de la même manière.

Au début de tout combat, vous devez déterminer qui frappe le premier. Lancez un dé pour vous et un dé pour votre adversaire. Le score le plus élevé indique celui qui ouvre les hostilités.

En cas d'égalité, vous avez l'initiative.

Lorsque vous utilisez des armes – comme c'est le cas la plupart du temps – les règles changent légèrement. Armé de votre fidèle épée Excalibur Junior, vous touchez votre adversaire sur 4, au lieu de 6. De plus, EJ inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à votre adversaire.

### ARMURES

Porter une armure vous permet d'encaisser un certain nombre de Points de Dommage sans perte de Points de Vie. Le pourpoint en cuir de dragon de Pip offre une protection de 4 Points.

Chaque fois que Pip encaisse une attaque, les Points de Dommage subis sont diminués de 4 Points.

### MAGIE

Dans cette aventure, vous devrez très certainement recourir à la magie pour vous sortir de situations difficiles. Lorsque vous déciderez de jeter un sort, vous lancerez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7, il produit l'effet souhaité. Sinon il est totalement inopérant. Chaque sort jeté coûte 3 Points de Vie, qu'il donne un résultat ou non.

Enfin aucun sort ne peut être jeté plus de trois fois au cours d'une même aventure, qu'il aie eu un effet ou non.

### GUÉRISON

Vos Points de Vie varieront inmanquablement au cours de vos aventures, que ce soit à cause de blessures au cours d'un combat, de points dépensés pour utiliser la magie ou toute autre circonstance fâcheuse qui pourra survenir. Vous êtes donc voué à perdre des Points de Vie d'une manière ou d'une autre. Dieu merci il existe plusieurs moyens de récupérer des Points de Vie.

Vous ne disposez pas de potions curatives au début de votre aventure – peut-être en trouverez-vous au cours de votre périple – mais Mary, votre mère adoptive, vous a préparé des portions de

nourriture qui vous permettront de regagner 3 Points de Vie à chaque repas. Vous pouvez aussi vous reposer ; dormir est un bon moyen de regagner des Points de Vie, si vous avez de la chance. A chaque fois que vous déciderez de dormir, reportez-vous aux règles concernant le SOMMEIL.

### **SOMMEIL**

Vous êtes libre de dormir quand bon vous semble, sauf pendant un combat.

Lorsque vous avez recours au sommeil pour récupérer des Points de Vie, lancez d'abord un dé.

Sur un score de 5 ou 6, lancez encore deux autres dés et ajoutez le nombre obtenu à votre score de Points de Vie.

Si vous faites moins de 5, votre repos est de piètre qualité ; vous vous réveillez encore plus fatigué.

Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre score de Points de Vie.

### **POINTS D'EXPÉRIENCE**

Quelle que soit la méthode que vous employez pour récupérer des Points de Vie, vous ne pourrez jamais en obtenir plus que votre Total de Départ. Mais vous pourrez augmenter votre Total de Départ de Points de Vie grâce aux Points d'Expérience.

Vous gagnerez 1 Point d'Expérience pour chaque combat dont vous sortirez vainqueur ou pour chaque énigme que vous aurez résolue.

Lorsque vous avez réuni 20 Points d'Expérience, vous pouvez les échanger contre 1 Point de Vie Permanent. Les Points de Vie Permanents s'ajoutent à votre Total de Points de Vie; mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 Points de Vie Permanents pour votre prochaine aventure.

### **ARGENT**

Cody vous a remis une bourse de la part de Merlin. Pour en connaître le contenu, lancez deux dés et multipliez le résultat par 2. Vous disposez d'une somme allant de 4 à 24 Pièces d'Or, ce qui n'est pas si mal pour démarrer l'aventure.

### **MORT**

Il ne fait aucun doute que Pip trouvera la mort au cours de l'aventure. Les périls sont nombreux, les pièges mortels et les monstres souvent agressifs. Si vous mourez, rendez-vous directement au désormais redoutable paragraphe [14](#). Heureusement, dans la Quête du Graal, la mort n'est pas aussi fatale qu'elle en a l'air. La magie d'Avalon vous permettra de retenter l'aventure.

Muni de nouveaux Points de Vie, vous ne tarderez pas à reprendre votre mission.

Lorsque vous recommencerez l'aventure, tous les monstres que vous aurez vaincus auront disparu à tout jamais. Malheureusement il en sera de même des trésors ou des objets que vous aurez pu découvrir et qui naturellement ne seront plus en votre possession. Il serait donc utile, sinon indispensable, de dresser une carte très précise de tous les lieux que vous visiterez afin d'éviter de tomber deux fois dans le même piège ou de combattre une créature que vous auriez déjà vaincue dans une précédente itération.

### **FEUILLE D'AVENTURE**

Vous trouverez une Feuille d'Aventure à la fin de ce livre. Elle vous servira à noter tous les détails de votre quête. Soyez attentif à bien la tenir à jour. Elle est l'unique garant de la progression de votre quête.

*Vous connaissez maintenant l'essentiel des règles de jeu.*

*Vous pouvez retourner au [1](#) pour débiter votre quête.*

### 3

Si Cody ne vous a pas encore expliqué les règles de magie, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#). Une fois que vous serez équipé « magiquement », revenez ici et continuez votre quête.

Si vous avez mis en déroute une bande de brigands à la ferme de vos parents la nuit dernière, vous avez très certainement récupéré leurs chevaux. Libre à vous d'emprunter une mouture pour faire route vers Camelot. Le voyage s'en trouvera plus rapide et moins fatiguant. Si ce n'est pas le cas, vous êtes à pied. Notez cette information sur votre fiche de personnage. Cela pourrait avoir son importance plus loin dans le récit.

La route de l'est vous mène au-delà des collines qui entourent la ferme. A environ deux lieues, un premier carrefour s'offre à vous. Vers le nord-est, le chemin, creusé de profondes ornières, vous mènera au village de Glastonbury. Le route du sud-est s'enfonce dans la forêt de Modron dont vous apercevez la ligne noire des arbres au loin.

Si vous souhaitez vous rendre au village de Glastonbury, rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez éviter le village et prendre la route de la forêt, allez au [27](#).

### 4

Si Cody ne vous a pas encore expliqué les règles de magie, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#). Une fois que vous serez équipé « magiquement », revenez ici et continuez votre quête en vous rendant au [41](#).

### 5

Cody ne cache pas sa désapprobation : « Pip, le royaume est en danger ! Le temps presse ! Vous devez vous rendre de ce pas au château de Mordred et lever la malédiction. Ce n'est vraiment pas le moment de faire du *camping* ! »

Mary et John sont tout disposés à vous héberger pour la nuit, même s'ils vous avouent ne plus avoir grand chose à vous offrir. La ferme est vide. Les réserves de nourriture sont presque épuisées et l'eau du puits est devenue saumâtre et tiède. Si vous décidez de passer une nuit à la ferme, rendez-vous au [8](#).

Si finalement vous vous rangez à l'avis de Cody, vous pouvez partir pour le château de Mordred par la route du nord. Rendez-vous au [4](#).

Vous pouvez aussi prendre la route de l'est et vous rendre à Camelot. Allez au [3](#).

### 6

Cody ne sait pas grand chose sur ce qui est arrivé à Merlin.

Après avoir rédigé la lettre que Cody vous a remise, il a pris la route du nord, bien décidé à se rendre au château de Mordred. A l'entendre, il espérait faire entendre raison au prince félon et lever la malédiction, avec ou sans son accord.

Merlin ne craignait pas Mordred mais il avait deviné depuis longtemps la main de Morgane derrière chaque scandale déclenché par Mordred. Morgane la magicienne, demi-soeur d'Arthur et qui avait toujours jaloué son demi-frère et détesté la reine Guenièvre.

Cody vous met en garde : « Plus que Mordred, Pip, vous devez vous méfier des pouvoirs et des sortilèges de Morgane l'enchanteuse. ».

Et elle ajoute : « d'ailleurs, en parlant de magie, j'allais oublié... ». Elle fouille une fois de plus dans sa poche et en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans la main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.  
« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.  
Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».  
Vous saisissez le feuillet et le dépliez prestement ; vous lisez :

## *Ignis*

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans un grenier plein de foin. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner au [1](#) et faire un autre choix.

### 7

Le fenil, large espace sous le toit de chaume de la grange, vous semble l'endroit idéal pour passer la nuit. L'odeur de fumier y est moins forte et vous disposez d'assez de place pour y installer votre paille. Vous avisez un coin confortable et vous y déposez vos affaires.  
C'est à ce moment que vous remarquez la présence de Cody : elle vous a suivi et semble elle aussi vouloir passer la nuit dans le grenier à foin.

Vous hésitez un instant sur la conduite à suivre avant de lui demander ce qu'elle compte faire.

« Rester ici est une très mauvaise idée mais puisque vous en avez décidé autrement, je n'ai pas d'autre choix que de garder un œil sur vous jusqu'à ce que vous vous décidiez à partir en quête de Mordred. », vous réprimande-t-elle.

Sur cette sentence, elle s'assied en tailleur et tire un épais grimoire de son sac.

« Maintenant, laissez-moi réviser mes sorts. », termine-t-elle en vous tournant résolument le dos et en haussant les épaules.

Alors que le soir tombe, vous prenez un repas frugal avec Mary et John puis vous regagnez la grange, résolu à passer une nuit aussi reposante que possible avant de vous lancer dans une quête qui promet d'être des plus périlleuses.

Dans un coin, vous devinez la forme recroquevillée de Cody et vous entendez la respiration sifflante et régulière de la dormeuse. Vous vous allongez sur votre paille et fermez les yeux.

Rendez-vous au [15](#).

### 8

Mary peut vous préparer un coin pour dormir dans la chaumière. Rendez-vous au [9](#).

Si vous préférez vous installer dans la grange, rendez-vous au [7](#).

### 9

La chaumière n'est pas très grande : une salle principale autour de la cheminée – espace de vie et cuisine en même temps – et une pièce attenante, plus petite, servant de chambre à vos parents.

Lorsque vous étiez enfant, vous dormiez dans une mezzanine sous le toit, accessible par une échelle. Depuis votre départ, Mary s'en sert comme réserve : caisses et sacs en toile grossière ont remplacé votre couche d'antan. En repoussant ce bric-à-brac dans les coins, vous vous ménagez un espace suffisamment grand pour pouvoir vous y allonger.

Alors que le soir tombe, vous prenez un repas frugal avec Mary et John puis vous montez vous coucher, résolu à passer une nuit aussi reposante que possible avant de vous lancer dans une quête

qui promet d'être des plus périlleuses. Rendez-vous au [13](#).

## 10

Votre adversaire gît à vos pieds, terrassé. Les deux autres cavaliers, remis de leur surprise, font mine de tirer leurs épées. Alors que vous vous préparez à les affronter, une vive lueur transforme la nuit en jour pendant un court instant tandis qu'un des cavaliers est frappé par une nuée ardente. Il vide les étriers, pantin désarticulé et fumant. Le second pousse un cri d'effroi mais trop tard ; profitant de l'occasion, vous lui passez l'épée entre les cotes. Il tombe de cheval dans un dernier râle. Le dernier malfaisant prend ses jambes à son cou et disparaît dans la nuit sans demander son reste. Allez au [12](#).

## 11

Le reste de la nuit se passe sans autre incident et l'aube vous trouve prêt à partir pour votre quête. Cody semble remise de l'affrontement de la nuit .

Si Cody ne vous a pas encore parler de la magie, allez au [32](#).

Vous n'avez que trop tarder. Il est temps pour vous de quitter la ferme, de faire vos adieux à vos parents adoptifs et de prendre le chemin de la quête.

Allez vous prendre la route du nord vers le lointain royaume de Mordred. Si c'est votre choix, rendez-vous au [4](#).

Camelot se trouve à l'est en suivant la route à travers la forêt de Modron vers Salisbury. Si vous optez pour cet itinéraire, allez au [3](#).

## 12

Vous remarquez alors la présence de Cody, ombre titubante à l'entrée de la grange.

Vous comprenez alors que la boule de feu providentielle était son œuvre : un puissant sortilège qui l'a littéralement vidée de son énergie magique. Elle vous rejoint d'un pas traînant, le visage marqué par une profonde et soudaine fatigue. Vous n'avez que le temps de rengainer EJ que la jeune magicienne tombe dans vos bras, épuisée. Rendez-vous au [33](#).

## 13

Vous êtes réveillé au beau milieu de la nuit par des coups violents frappés à la porte de la chaumière. John et Mary eux aussi sont éveillés. Vous distinguez la silhouette de votre père se découpant dans la pénombre, debout, indécis au milieu de la pièce. Votre mère se tient dans l'embrasure de la porte de la chambrée, hésitante elle aussi ; vous percevez son souffle à demi retenu par la peur.

Dehors, à travers les planches disjointes des volets, vous devinez les lueurs rougeoyantes de torches. Le piaffement des chevaux, le piétinement impatient de plusieurs montures, le bruit des sabots dans la boue de la cour : un groupe de cavaliers se tient devant la mesure.

Soudain une voix tonitruante vous fait sursauter malgré vous : « Holà, fermier, ouvre ! Au nom du Seigneur Mordred ! »

Allez-vous laisser John ouvrir la porte et faire face seul aux visiteurs nocturnes. Si c'est votre choix, rendez-vous au [18](#).

Vous pouvez aussi vous saisir de votre épée et ouvrir la porte. Allez au [20](#).

A moins que vous ne préfériez vous glisser prestement par la porte de l'étable et chercher un moyen de sortir sans vous faire voir. Si vous optez pour cette tactique, rendez-vous au [25](#).

## 14

Vous êtes mort. Il n'y a pas trente-six façons différentes de vous le dire. Vous êtes bel et bien passé de vie à trépas. Que vous ayez rendu l'âme transpercé par une lance, criblé de flèches, étranglé ou démembré, noyé ou étouffé, cela n'a que peu d'importance. Vous êtes mort.

Cependant la mort n'est pas irrémédiable et la magie d'Avalon a cela de particulier qu'elle vous permet de retenter votre chance.

Relancez les dés pour déterminer votre nouveau Total de Points de Vie. Hormis votre épée et le pourpoint en cuir de dragon, vous n'avez plus aucun équipement. Tout ce que vous avez pu ramasser au cours de la précédente itération de votre quête est perdu.

N'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure.

Bonne nouvelle : tous les monstres que vous avez vaincus précédemment le restent.

Dans la mesure où vous avez eu la présence d'esprit de prendre quelques notes et de tracer un plan, vous savez où se trouvent les pièges et quel chemin prendre.

Vous voyez, la situation, bien que navrante, n'est pas totalement désespérée.

Trêve de bavardage, reprenez votre souffle et rendez-vous au [1](#).

## 15

Cody vous réveille au beau milieu de la nuit. Il y a de l'agitation devant la ferme.

Elle vous fait signe de vous approcher du volet fermant l'ouverture du grenier. Entre les planches disjointes du panneau de bois, vous distinguez le rougeoiement des torches. Le piaffement des chevaux et le piétinement impatient des montures : un groupe de cavaliers se tient devant la chaumière. Un des cavaliers a mis pied à terre et s'avance vers la porte.

Vous entendez les coups violents assésés à la porte et la voix tonitruante du soudard : « Holà, fermier, ouvre ! Au nom du Seigneur Mordred ! »

Que comptez-vous faire ? Vous pouvez vous emparer de votre épée et marcher sus aux soudards de Mordred. Ils sont cinq et il vous est difficile de distinguer leur mise et leur armement. Si vous optez pour ce plan téméraire mais courageux, rendez-vous au [23](#).

Vous pouvez aussi sortir discrètement de la grange et vous enfuir dans la nuit. Si vous êtes un couard, allez au [19](#).

Une fois hors de la grange, vous pouvez profiter de la nuit pour tenter une attaque surprise. Si ce plan subtil mais risqué vous tente, rendez-vous au [17](#).

Cody vous souffle à l'oreille de ne rien tenter et d'attendre la tournure des événements. Peut-être est-ce plus prudent. Si vous décidez de l'écouter et de rester caché dans la grange, allez au [21](#).

## 16

Vous connaissez bien le village de Glastonburry. Bien avant de devenir un chevalier célèbre, vous vous rendiez chaque lundi au marché du village avec votre père John pour vendre les produits de la ferme. Alors que vous apercevez les premières maisons du petit bourg, vous vous remémorez la bagarre qui vous avait opposé jadis à Jack le Teigneux. Le bougre avait une fameuse droite. Perdu dans vos pensées, vous ne remarquez pas tout de suite le groupe de marauds en armes à l'entrée du village.

Si vous avez mis en déroute une bande de brigands à la ferme de vos parents la nuit dernière, allez au [22](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [28](#).

## 17

Vous profitez de l'obscurité pour approcher vos ennemis le plus silencieusement possible, et lorsque vous passez à l'attaque, ces derniers sont totalement pris au dépourvu. Votre assaut est si soudain que deux des chevaux se cabrent, jetant à terre leurs cavaliers. Le premier se brise le coup dans un craquement sinistre tandis que l'autre chute lourdement dans la boue de la cour en jurant. Les deux autres cavaliers, ne sachant d'où vient l'attaque, agitent leurs torches tout en essayant de se maintenir en selle. Profitant de la confusion, vous vous précipitez sur le frappeur de porte, bien décidé à le mettre hors combat le plus vite possible.

Vous bénéficiez de l'effet de surprise. Lancez les dés. Vous n'avez besoin que d'un 4 pour toucher. L'effet de surprise jouant, si votre premier assaut est un succès, vous pouvez d'emblée en tenter un

second sans que votre adversaire puisse riposter.

Menez ensuite le reste du combat suivant les règles exposées au paragraphe 2.

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cet escarmouche, rendez-vous au [10](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

### 18

A peine John a-t-il entrouvert la porte qu'il est projeté au milieu de la pièce. La poussée sur le vantail de bois est telle que le fermier valdingue cul par dessus tête, bousculant dans sa chute table et tabourets avec force vacarme. Mary pousse un cri strident de surprise et de terreur.

Un soudard, les traits déformés par la haine et la malveillance, fait irruption dans la mesure.

Ses yeux écarquillés s'arrêtent sur votre pauvre mère ; un rictus se dessine sur sa face noircie par la saleté .

« Ferme ton clapet, femme, ou je te jette en pâture à mes chiens de guerre », lance-t-il d'une voix menaçante.

A ses pieds, John émet une plainte douloureuse et tente de se relever.

Heureusement plus vous, le brigand n'a pas encore détecté votre présence. Sa torche, tenue à bout de bras, l'éblouit plus qu'elle ne l'éclaire. A vous d'en profiter pour bondir sur lui, EJ à la main.

Rendez-vous au [24](#).

### 19

Vous devriez avoir honte. Cette conduite est indigne d'un héros de la Quête du Graal.

Retournez donc au paragraphe d'où vous venez et faites un choix plus honorable.

Pour avoir osé envisager une alternative aussi vil, EJ se fera plus lourde et moins maniable dans votre main. Elle frappera avec 7, au lieu du 5 habituel pendant trois combats. Ce n'est qu'une fois que vous lui aurez prouvé votre bravoure qu'elle redeviendra la lame effilée et vive que vous savez.

Rendez-vous piteusement au [15](#) ou au [25](#) selon le cas.

### 20

Vous faites signe à vos parents de garder le silence et de se mettre à l'abri.

Votre épée à la main, vous ouvrez d'un coup le vantail de bois, prêt à toute éventualité.

Devant vous, un soudard au visage malpropre, une torche à la main. Ses yeux s'écarquillent de surprise tandis que sa main libre tente de se saisir de son épée encore au fourreau.

L'affrontement semble inévitable. Rendez-vous au [24](#).

### 21

Vous êtes terrifié à l'idée de ce qui risque d'arriver si votre père ouvre la porte à ces soudards.

Vous voyez la porte s'entrouvrir et le brigand bondir à l'intérieur.

Vous entendez un cri strident, celui de votre mère. S'en est trop. Vous devez intervenir.

Allez au [23](#).

### 22

Un des soudards vous montre du doigt en hurlant : « C'est lui, c'est le gars qui nous a attaqué la nuit dernière. Il a tué William, Georges et Bert. »

« Et toi, bien entendu, tu t'es carapaté comme un lapin, couard que tu es », lui répond l'un des autres brigands. Sa remarque provoque l'hilarité générale.

« Que nenni », lance l'offensé, « je suis venu vous prévenir. »

Puis, du voix criarde où se devine la peur : « C'est un suppôt de ce damné enchanteur. Il a usé de sa magie pour tuer nos compagnons. Que pouvais-je faire contre un sorcier ? »

« Tu n'es qu'un pleutre », coupe l'autre. « Notre maîtresse Morgane a mis ce vieux fou de Merlin

hors d'état de nuire. Et ce ne sont pas quelques apprentis maladroits qui risquent de nous arrêter. »

Il crache par terre et dégaine prestement son épée : « Nous allons te montrer comment on étripe un sorcier. Hardi compagnons, allons découper ce magicien de pacotille »

Vous allez devoir affronter le groupe de soudards. Rendez-vous au [31](#).

## 23

N'écoutez que votre courage, ou votre inconscience, vous poussez les vantaux de la grange et marchez franc battant sur les cinq soudards.

Brandissant EJ, vous vous écriez d'une voix forte : « Par la malpeste, sont-ce de bien courageux mécréants pour menacer de la sorte de pauvres paysans sans défense. A moins qu'il ne s'agisse de couards au service du félon ».

« Magnifique tirade », approuve EJ.

Les brigands, surpris par votre apparition inattendue, restent bouche bée, la torche à la main.

« Laissez donc cette porte et venez tâter de mon épée », terminez-vous en vous mettant en garde.

Le frappeur de porte jette sa torche dans la boue qui s'éteint en grésillant et dégaine prestement sa lame. Il s'avance vers vous, l'air menaçant : « Je ne sais pas d'où tu sors mais je sais où je vais t'envoyer... au cimetière ».

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cet escarmouche, rendez-vous au [30](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

## 24

Le soudard est totalement pris au dépourvu. Lui qui croyait avoir affaire avec deux paysans sans défense se retrouve face à un combattant aguerri. Lancez les dés. Vous n'avez besoin que d'un 4 pour toucher. L'effet de surprise jouant, si votre premier assaut est un succès, vous pouvez d'emblée en tenter un second sans que votre adversaire puisse riposter.

Menez le reste du combat suivant les règles exposées au paragraphe 2.

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cet escarmouche, rendez-vous au [30](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

## 25

Vous faites signe à vos parents de se cacher et vous vous glissez discrètement par la porte de l'étable. Tandis que les coups sur la porte de la chaumière redoublent, vous poussez doucement la barrière de l'étable et vous retrouvez à l'extérieur, sur le côté du bâtiment. A la faveur de la nuit, personne ne vous a encore remarqué et vous pouvez à loisir observer les assaillants.

Ils sont cinq : des cavaliers, sans doute armés mais l'obscurité et la clarté miroitante des torches vous empêche de les détailler.

L'un des soudards a mis pied à terre et se tient debout devant la porte de la masure, frappant le panneau de bois de toutes ses forces et beuglant d'impatience.

Les autres attendent, la torche à la main. Leur attitude générale laisse à penser qu'ils sont confiants et sûrs d'eux. Sans doute ne s'attendent-ils pas à la présence d'un combattant tel que vous dans une ferme, la nuit.

Vous pouvez profiter de l'obscurité pour fuir et vous perdre dans la nuit noire. Si vous optez pour cette conduite de couard, honte à vous et rendez-vous au [19](#).

Vous pouvez vous conduire en héros et profiter de la nuit pour attaquer les soudards par surprise.

Si vous choisissez ce plan risqué mais courageux, rendez-vous au [17](#).

Vous pouvez aussi retourner dans la chaumière en passant par l'étable et faire un autre choix. Dans ce cas, rendez-vous au [13](#).

## 26

« Pip, vous aurez besoin de magie pour combattre Morgane et ses sbires », dit-elle en fouillant dans sa poche. Elle en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans le main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.

« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.

Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».

Vous saisissez le feuillet et le dépliez prestement ; vous lisez :

## *Ignis*

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans une mesure au toit de chaume ou une grange par exemple. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner à votre paragraphe d'origine et continuer votre aventure.

## 27

Vous laissez derrière vous le village de Glastonbury et prenez la route de la forêt de Modron dont vous apercevez la ligne noire des arbres s'étirant du nord au sud tel un rempart végétal coupant littéralement le pays en deux. Le soleil entame sa lente descente vers l'horizon lorsque vous arrivez à l'orée des bois. Vous frissonnez imperceptiblement au moment de franchir la frontière de la forêt et vous ne pouvez vous empêcher de repenser aux sinistres rumeurs qui courent sur cet endroit qu'on prétend hanté par une cruelle sorcière. Sans y penser, vous portez la main à la garde d'EJ. Le simple contact du pommeau de votre fidèle épée vous rassure et vous pressez le pas.

Après une petite heure de progression le long du chemin forestier, vous arrivez à une fourche.

A gauche, le chemin s'enfonce vers le nord-est et il vous semble que les frondaisons se font plus denses et la lumière plus rare de ce côté.

A droite, le chemin semble descendre doucement vers le sud-est. Quelques percées dans les feuillages laissent passer les rayons obliques du soleil.

Si vous optez pour le chemin de gauche, allez au [37](#).

Si vous préférez prendre le chemin de droite, rendez-vous au [42](#).

## 28

Les soudards en armes semblent bien monter la garde à l'entrée du village.

L'un d'eux vous interpelle d'une voix menaçante : « Halte là... au nom du Seigneur Mordred... »

Il n'a pas le temps de finir qu'une voix nasillarde lui répond du tac au tac. « Maraudeur, on ne t'a jamais dit qu'il était très impoli de héler les gens de la sorte... et ce pays est celui du noble Roi Arthur, pas de l'infâme félon au nom duquel tu prétends parler ! »

Vous n'avez rien dit, bien entendu. Vous poussez un soupir en portant la main à votre épée et en

répliquant : « EJ, tu ne peux pas te taire ».

« Désolé, Pip, mais je ne supporte pas les malotrus. Et puis de toute façon, on allait se battre non ? », répond EJ d'un air goguenard, pour autant qu'une épée puisse avoir un air goguenard.

Vous n'avez guère le choix, semble-t-il. Vous allez devoir affronter les soudards. Dégainez donc votre fidèle lame et rendez-vous au [31](#).

### 29

Deux de vos adversaires gisent au sol dans une flaque de sang. Les trois autres hésitent.

Vous vous préparez à un nouvel assaut quand un soudard pousse un cri de douleur et de surprise, porte la main à son front en sang et s'écroule comme soudainement frappé par le courroux divin.

Une véritable pluie de pierres s'abat alors sur les survivants tandis qu'un groupe de paysans en guenilles surgit de derrière les masures, à grands renforts de cris.

Pris totalement au dépourvu, les deux brigands survivants tentent de prendre la fuite mais, assaillis par les serfs en colère, ils sont encerclés et finissent par jeter leurs armes à terre en implorant merci.

Allez-vous laisser les paysans de Glastonburry écharper les brigands ? Si c'est votre décision, allez au [34](#). Pour autant, un chevalier digne de ce nom n'achève pas un homme désarmé et qui demande pitié. Vous pouvez empêcher la curée et calmer la fureur paysanne en allant au [40](#).

### 30

Le premier soudard est à terre. Les autres semblent résolus à venger leur camarade. Ils dégainent leurs épées. Vous vous préparez à les affronter lorsqu'une vive lueur transforme la nuit en jour pendant un court instant tandis qu'un des cavaliers est frappé par une nuée ardente. Il vide les étriers, pantin désarticulé et fumant. Un second pousse un cri de stupeur mais trop tard ; profitant de l'occasion, vous lui passez l'épée entre les cotes. Il tombe de cheval dans un dernier râle. Les deux autres cavaliers, frappés d'effroi, peinent à maîtriser leurs montures. L'un d'eux tombe à bas de son cheval et se brise le coup dans un craquement sinistre. Le dernier lance son cheval au galop d'un violent coup de talon et disparaît dans la nuit sans demander son reste.

Allez- au [12](#).

### 31

Les soudards sont cinq ; vous n'auriez aucune difficulté à vous défaire d'un seul adversaire mais le nombre les rend courageux. Courageux mais pas téméraires, deux d'entre eux s'avancent vers vous l'épée à la main tandis que les trois autres restent en retrait, attendant de voir comment tourne le combat. Chaque brigand possède 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Jetez les dés pour chacun de vos adversaires et appliquez les dommages selon les règles de combat habituelles. Si vous réussissez à mettre l'un des soudards hors combat, un autre viendra le remplacer. Quand vous aurez vaincu deux adversaires, rendez-vous au [29](#).

Si vous tombez sous les coups d'épées de ces malfaisants, il ne vous restera plus qu'à vous traîner jusqu'au tragique [14](#).

### 32

Cody fouille dans sa poche et en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans la main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue

rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.  
« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.  
Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».  
Vous saisissez le feuillet et le dépliez prestement ; vous lisez :

## *Ignis*

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans une mesure au toit de chaume. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner au [11](#) et continuer votre aventure.

### **33**

Mary et John n'en reviennent pas encore de ce qui vient de se produire. Quatre des cinq assaillants gisent, inertes, l'un d'eux grillé comme un jambon trop cuit. Un seul des soudards a réussi à prendre la fuite. Cody est inconsciente mais sauvée. Vous la portez à l'intérieur de la chaumière et vous l'allongez délicatement sur un lit. Mary est déjà auprès d'elle avec une compresse humide. Vos blessures ne sont que superficielles, quelques égratignures et des bleus. John vous explique que ces soudards sont au service de Mordred et que depuis la tragique bataille de Camlann, les pillards sèment la ruine et la terreur jusque sous les murs de Camelot. Le roi, mourant, semble ne rien pouvoir faire et ce ne sont pas ses quelques chevaliers rescapés qui y changeront quelque chose.  
Après avoir traîné les corps un peu à l'écart et avoir récupéré les chevaux, vous vous barricadez pour la nuit. Rendez-vous au [11](#).

### **34**

Les paysans en furie se déchaînent sur les deux hommes à terre, les rouant de coups ; pieds et bâtons, tout leur est bon pour exprimer leur colère. Vous détournez les yeux, soudain saisi de honte d'avoir laissé faire une telle infamie. Après tout, les deux vilains avaient jeté leurs armes et imploraient merci. Un vrai chevalier aurait accepté leur reddition. Cette conduite n'est guère digne de la Table Ronde. Notez sur votre feuille d'aventure un Point de Honte ; une simple croix avec la mention Honte suffira pour vous rappeler ce moment de faiblesse.  
Au bon d'un moment, les paysans semblent apaisés. Leur chef s'avance vers vous.  
Rendez-vous au [36](#).

### **35**

Nul besoin de torture pour faire parler les bougres ; la menace de les livrer à la vindicte populaire suffit largement pour leur délier la langue. Les brigands sont les déserteurs de l'armée de Mordred, défaite par le roi Arthur à la bataille de Camlann. Dans sa fuite vers le nord, le félon ne s'est guère soucié de laisser derrière lui les soldats désœuvrés de son armée.  
Ses déserteurs devenus brigands ont un temps erré aux abords du champ de bataille, s'improvisant pilliers de cadavres, puis, chassés par le faim, ils ont fait route vers l'ouest, contournant la forêt de Modron qu'on dit hantée par une sorcière aussi cruelle que hideuse, pour finalement établir un camp dans les collines de Mendip, au nord. De là, usurpant le nom de Mordred, ils mènent des raids dans les villages et les fermes.  
Les deux prisonniers vous livrent également le nom de leur chef : un certain Brude, ancien lieutenant de Mordred devenu chef de bande après la défaite de son maître.

Notez ce nom sur votre feuille d'aventure. Il pourrait vous être utile plus tard, sait-on jamais.

« S'il s'agit de Brude le Picte, mieux vaudrait éviter de le rencontrer », commente EJ.

« Et pourquoi donc ? », demandez-vous.

« Tu es sans doute le seul dans tout le royaume à ne pas connaître Brude le Picte que certains surnomment *Câlin d'Ours*. Ce type s'est fait une spécialité de broyer ses adversaires de tournoi en les serrant entre ses bras, une étreinte mortel si on peut dire », précise EJ d'une voix sentencieuse. Vous allez devoir décider du sort des prisonniers. En tant que chevalier et représentant de la justice du Roi, vous les condamnez à une année de travail au service des paysans de Glastonburry, en réparation des torts subis. Les deux vilains acceptent la sentence sans broncher, trop heureux de s'en tirer à si bon compte.

Retournez au [36](#) pour décider de la suite de votre aventure.

### 36

Vous reconnaissez alors leur chef : il s'agit bien de Jack le Teigneux, le vaurien avec qui vous aviez eu maille à partir jadis. Son visage est aujourd'hui couvert d'une épaisse barbe noire mais il n'a rien perdu de son aspect revêché. Ses bras sont épais comme des troncs d'arbres et ses poings sont des assommoirs à bœufs. Il vous détaille un moment avant de vous reconnaître : « Pip, Pardieu, tu es de retour. » Puis se retournant sur sa troupe : « Les gars, c'est Pip. Le CHEVALIER. Il est revenu pour nous délivrer de Mordred et sauver notre bon roi Arthur ».

Le brouhaha a fait sortir les habitants du village, restés reclus dans leurs maisons de peur des représailles des soudards de Mordred et bientôt vous êtes porté en triomphe à travers le bourg.

La liesse populaire met un moment à se calmer. Suite à quoi Jack vous met au courant des dernières événements du royaume. Depuis la bataille de Camlann, sur la plaine de Salisbury, le royaume est la proie de bandes de pillards armés agissant au nom de Mordred le félon. Les villages sont laissés à leur sort et nul chevalier de la Table Ronde ne s'était interposé jusqu'à ce jour.

Avec votre retour, les villageois espèrent le retour de l'ordre et de la justice.

Si vous avez fait prisonniers des brigands, vous pouvez les interroger en vous rendez-au [35](#).

Si vous ne disposez pas d'une monture, vous pouvez en emprunter une parmi les chevaux des soudards. Jack vous remet un sac contenant assez de victuailles pour plusieurs jours de voyage, de quoi vous permettre de rallier Camelot sans devoir chasser ou trouver d'autre nourriture.

Il ne vous reste plus qu'à quitter le village par le route du nord-est, vers la forêt de Modron et au-delà le château de Camelot. Rendez-vous au [27](#).

Vous pouvez aussi rebrousser chemin et prendre la route du nord vers le domaine de Mordred.

Si tel est votre choix, allez au [41](#).

### 37

Le sentier devient de plus en plus à mesure qu'il s'enfonce plus profondément dans la forêt.

De part et d'autre de l'étroit passage, d'épais ronciers vous cachent la vue tandis que les arbres forment comme un tunnel au-dessus de votre tête. Bientôt, vous avancez dans la pénombre.

Cet étrange crépuscule vous fait perdre la notion du temps et il vous semble avoir marché plusieurs heures lorsque vous débouchez enfin dans une clairière alors que les derniers rayons du soleil frôlent la cime des arbres alentours et que les premières étoiles s'allument dans le ciel crépusculaire. Au centre de la clairière, une mesure. Un filet de fumée monte de la cheminée et vous apercevez la lumière vacillante d'un feu entre les volets mal fermés. L'endroit est habité.

Qu'allez-vous faire ? Si vous choisissez de traverser la clairière en évitant la chaumière, allez au [53](#).

La nuit tombe et l'idée de passer la nuit à la belle étoile dans la forêt ne vous tente pas. Vous décidez d'aller frapper à la porte de la chaumière. Dans ce cas, rendez-vous au [39](#).

Vous pouvez aussi rebrousser chemin. Si c'est votre choix, vous pouvez vous rendre au [50](#).

### 38

La Petite Vieille de la Forêt est morte. Derrière la porte, le Golem s'effrite doucement, le sortilège le maintenant en vie ayant pris fin en même temps que la sorcière. Vous l'avez échappé belle.

Encore sous le choc, hébété, vous sortez de cette maudite chaumière et vous prenez la direction de la forêt. Vous errez sans but pendant un temps indéterminé. Lorsque vous sortez de votre état de stupeur, c'est pour constater que vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à même le sol lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière spectrale de la lune.

Sans trop savoir pourquoi, vous vous dirigez vers cet espace plus clair.

Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface lisse vous apparaît tel un miroir sous le regard de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

### 39

*Vous vous approchez de la chaumière. Entre les volets clos, vous devinez la lueur rougeâtre d'unâtre. La porte est close également et vous hésitez quelques secondes avant de frapper sur le vantail. Et si cette mesure était l'ancre de la fameuse Sorcière de Modron connue pour dévorer les imprudents aventuriers perdus. Vous frissonnez à cette pensée, à moins que ce soit à cause de la fraîcheur de la nuit qui commence percer votre cape. Vos coups sur la porte résonnent dans la nuit mais vous n'obtenez aucune réponse.*

*Qu'allez-vous faire ?*

### 40

Un chevalier de la Table Ronde ne peut décemment laisser deux adversaires désarmés et demandant merci se faire massacrer de la sorte. Brandissant haute EJ, vous vous interposez entre les deux malheureux et les paysans en furie : « Cela suffit. Au nom du Roi Arthur, je vous interdis de toucher à un cheveu de ces deux vilains. » Puis d'ajouter : « Nul homme demandant merci ne sera frapper sous mes yeux. J'en fait serment par ma lame Excalibur Junior ».

« Diantre, comme tu y vas », commente EJ d'une voix admirative.

Interloqués, les paysans vous considèrent avec crainte ; leur chef s'avance alors vers vous. Rendez-vous au [36](#).

### 41

*En route pour le château de Mordred*

### 42

*Vers le lac magique*

### 43

Des pas lourds s'approchent dans la nuit et vous devinez une silhouette massive tenant une lanterne. La chose a une forme humaine mais semble faite d'un collage de feuilles mortes, de brindilles, d'aiguilles de sapin, d'écorces et de mousse. Vous voici face à ce qu'on pourrait appeler un golem d'écorces. Derrière la créature, une silhouette plus menue, celle d'une vieille femme courbé, au visage si ridé qu'on le dirait également fait d'écorce. Le duo a marqué l'arrêt et la vieillesse vous fixe d'un regard inquisiteur : « voyez-vous ça... un jeune homme perdu dans les bois... seul... et perdu ».

Immobile, le golem émet quelques craquements.

« Oui... tu as raison. Demandons lui ce qu'il fait là, seul... et perdu dans les bois... la nuit ».

« Peut-être voudrait-il un peu de soupe chaude et un toit au-dessus de sa tête ? »

Allez-vous révéler à la petite vieille le but de votre quête ? Si vous optez pour cette solution, rendez-vous au [49](#).

Vous pouvez aussi inventer une histoire et accepter son offre d'hospitalité ? Si c'est votre choix, allez au [54](#).

Ou encore prendre poliment congé et continuer votre chemin, à tâtons, dans l'obscurité ? Dans ce cas, continuez vers le [65](#).

## 49

« Je me nomme Pip, le fameux héros, et voici ma fidèle épée EJ. Nous sommes en quête pour le compte du noble Roi Arthur et de Merlin. Nous allons pourfendre le félon Mordred et délivrer le pays de la malédiction de l'ensorceleuse Morgane », déclarez-vous avec fierté.

« Allons donc », commente EJ.

« Mmmmmmh, c'est donc toi le fameux Pip », ricane la vieille en levant sa lanterne. « Peut-être es-tu perdu dans ces bois ? Peut-être voudrais-tu quelque aide pour ta quête et un bol de soupe chaude ? ». Si vous acceptez l'offre de la vieille, allez au [54](#).

Si vous préférez décliner l'offre et continuer votre chemin dans la nuit, rendez-vous au [65](#).

## 50

Rebroussant chemin, vous voici à nouveau dans le tunnel forestier. Avec la nuit, il y fait encore plus noir et c'est à grand peine que vous suivez le sentier, vous écorchant sans cesse aux ronciers qui bordent le passage. Cette progression à l'aveuglette vous semble interminable et vous êtes sur le point de vous résigner à passer la nuit à l'endroit où vous êtes lorsque vous apercevez une trouée plus claire dans l'obscurité de la forêt. Il vous semble apercevoir un miroitement, comme celui d'une large surface d'eau sous la lueur de la Lune. Plein d'espoir, vous vous avancez dans le sous-bois, comme fasciné par cette étrange lumière spectrale.

« Eh ! Fais gaffe où tu mets les pieds », s'écrie soudain EJ.

Vous l'avez échappé belle. Un pas de plus et vous faisiez une chute de plusieurs dizaines de mètres. Vous êtes au bord d'une haute falaise surplombant un lac dont la surface est frappée par les rayons lunaires. « Mortelle, la vue », ricane EJ. Il faut bien reconnaître que sans son intervention, vous seriez mort à l'heure qu'il est.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

## 51

Le Golem vous a acculé près de l'âtre où continue à mijoter la soupe, indifférente au combat dantesque qui se joue.

« Le feu », vous souffle EJ.

Comment ne pas y avoir pensé plus tôt. Vous saisissez prestement une bûche qui dépasse du foyer et vous la lancer droit sur votre adversaire de brindilles et de mousse.

Dans un crépitement aussi furieux que soudain, l'âtre d'écorce s'enflamme, agitant les bras en tous sens, comme pris de panique face à un ennemi contre lequel il ne peut rien.

Derrière lui, la sorcière hurle son désespoir de voir ainsi sa création partir en fumée.

« Fichons vite le camp d'ici », vous supplie EJ.

La fumée commence à envahir l'espace clos de la chaumière tandis que les flammes dévorent le mobilier et entame leur ascension dans la toiture.

Le Golem s'effondre dans un nuage de cendres et de braises.

Vous bondissez au-dessus du monstre et vous précipitez vers la porte.

La Petite Vieille de la Forêt vous barre le passage telle une furie surgie des Enfers.

Ses cheveux sont en train de brûler. Elle est couverte de suie et brandit toujours sa hachette.

Vous allez devoir la vaincre pour sortir du brasier.

Elle dispose encore d'une dizaine de Points de Vie et la rage lui permet de vous toucher avec un 5.

Si vous trépez, rendez-vous au [14](#).

Sinon, vous sortez prestement de la chaumière en feu. Rendez-vous au [56](#).

## 52

La Petite Vieille de la Forêt a 40 Points de Vie et frappe avec un 7 en raison de son grand âge.

Si elle tombe à moins de 10 Points de Vie, elle tentera d'ouvrir la porte pour laisser entrer le Golem. Il vous faudra mettre hors combat la Petite Vieille en deux assauts sans quoi elle réussira à ouvrir la porte. Si elle ouvre la porte, vous aurez un nouvel adversaire à abattre. Allez au [55](#).

Si vous arrivez à tuer la Petite Vieille de la Forêt avant qu'elle n'ouvre la porte, rendez-vous au [38](#).

## 53

Vous traversez la clairière sans vous retourner et vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt.

Sous les arbres, alors que la nuit tombe, très vite vous ne voyez plus à deux pas. C'est à peine si vous distinguez encore le sentier. D'ailleurs êtes-vous encore sur le sentier ? Vous hésitez sur la direction à suivre.

« Nous voilà bel et bien perdu », conclue EJ d'un air des plus sarcastiques. Et vous pouvez difficilement lui donner tort.

Alors que l'angoisse vous étroit, vous apercevez une lumière vacillante entre les arbres. Elle semble se déplacer vers vous.

Qu'allez-vous faire ? Rester là où vous êtes et attendre. Rendez-vous au [43](#).

Vous pouvez aussi essayer de vous cacher dans les fourrés. Dans ce cas, cachez-vous au [60](#).

Vous pouvez aussi vous prendre vos jambes à votre cou et tenter de fuir dans les bois vers le [72](#).

## 54

Vous emboîtez le pas de la vieille et de son étrange compagnon d'écorces. Revenant sur vos pas, vous retrouvez la clairière et la mesure sombre, tapie dans la nuit comme une bête endormie.

Le golem s'immobilise près de la porte. Vu sa taille, il aurait clairement de la peine à passer la porte de la chaumière. Vous devez baisser la tête pour franchir la porte, au risque de vous cogner le front au linteau.

Vous pénétrez dans une pièce au plafond bas encombré du sol au plafond d'un bric-à-brac de pots, de sacs, de bocaux, de fagots. Du plafond pendent des germes d'orties et de fleurs séchées.

La lueur vacillante de quelques bougies noires et le rougeolement des braises de l'âtre vous laissent l'impression d'être dans l'antre d'une sorcière... A bien y réfléchir, cette petite vieille pourrait bien être LA Petite Vieille de la Forêt... la fameuse sorcière dont tout le monde parle, celle qui hante la forêt de Modron.

D'ailleurs sa vilaine figure chiffonnée de rides vous évoque vaguement quelqu'un mais vous n'arrivez pas à vous rappeler qui. Vous êtes presque certain de l'avoir déjà rencontré quelque part, elle ou peut-être un membre de sa famille.

Devinant vos pensées, EJ murmure dans sa barbe, « J'ai un bien mauvais pressentiment ».

Bien qu'une épée n'ait techniquement pas de barbe, cela n'en demeure pas moins une remarque pertinente.

La Petite Vieille vous fait signe de vous asseoir près du feu où mijote doucement un chaudron de ce que vous identifiez comme de la soupe – oui, mais une soupe de quoi au fait ?

Si vous avez révélé votre identité et votre quête à la Petite Vieille de la Forêt, allez au [70](#).

Si ce n'est pas le cas, allez au [58](#).

Le Golem d'Ecorce entre pesamment dans la chaumière. Gêné par sa grande taille, il ne touche qu'avec un 8 mais s'avère très résistant aux coups d'épée. Il possède 30 Points de Vie mais sa peau de bois lui confère une protection de 3 Points d'Armure. Vous allez devoir frapper très fort pour espérer le « blesser ». Vous ne le toucherez qu'au prix d'un 7 aux dés, au lieu du 4 habituellement requis lorsque vous maniez EJ.

Si vous êtes encore vivant après trois assauts, allez au [51](#).

Si vous êtes mort, rendez-vous au [14](#).

## 56

Vous regardez la mesure se consumer dans la nuit, feu de joie dont la chaleur irradie jusqu'à l'orée de la forêt. Fatigué et encore tremblant de cette funeste expérience, vous vous éloignez du brasier, titubant au hasard dans la nuit. Vous errez dans la forêt pendant un temps plusieurs heures sans trop savoir où vous allez. Vous êtes totalement perdu et épuisé lorsque vous apercevez une percée dans les frondaisons et la lueur de la lune. Guidé par ses rayons, vous atteignez le sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface lisse vous apparaît tel un miroir sous le regard spectrale de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

## 58

Tout en humant l'odeur de soupe, vous vous appuyez d'une main sur le manteau de la cheminée et jetez un œil distrait sur la décoration. Un cadre trône en belle place au milieu des bibelots. Il s'agit d'un portrait, celui d'une vieille femme qui ressemble furieusement à la Petite Vieille qui vient de vous accueillir dans sa chaumière. Vous avez déjà rencontré cette femme : elle montait la garde, assise sur un coffre, dans le Sinistre Royaume des Morts. Ce portrait est celui de la Vieille Petite Monstresse, une hideuse créature que vous avez jadis terrassée. C'était un rude combat.

Votre sang se glace. La Petite Vieille de la Forêt ne peut être que la soeur ou la cousine de la Vieille Petite Monstresse qui vous avait donné tant de fil à retordre.

Remarquant votre air interloqué, la Petite Vieille vous explique : « c'est ma sœur. Elle était jadis gardienne de trésors. Hélas elle est morte, tuée par quelque félon au service de ce vieux fou de Merlin. Un chevalier de seconde zone nommé Pip.»

Cette dernière affirmation ne fait que vous confortez dans votre soudaine impression de vous être jeté dans la gueule du loup.

« Bon sang, Pip, il y a une énorme araignée, là sur le mur », s'écrie EJ d'une voix paniquée.

Il y a en effet une araignée de belle taille qui grimpe tranquillement le long d'un des montants de la cheminée mais pour l'heure ce n'est certes pas cette arachnide inoffensive qui vous inquiète le plus. Ce qui vous inquiète, c'est le fait que votre gaffeuse d'épée vient de révéler votre identité.

La Petite Vieille fait volte-face d'un coup, vous fixant soudain d'un regard haineux.

D'une main crochue, elle pousse le verrou de la porte.

« Ainsi donc tu es Pip le malfaisant, le tueur de dragons, le pourfendeur d'Ansalom MAIS AUSSI LE MEURTRIER DE MA PAUVRE SCEURETTE », crache-t-elle d'une voix grinçante.

Brandissant une hachette qu'elle cachait derrière son dos, elle bondit par dessus la table et se jette sur vous en tentant de vous fendre le crâne.

Qu'importent les règles de la Chevalerie, vous allez devoir vous défendre contre la Petite Vieille de la Forêt. Rendez-vous au [52](#).

## 59

Vous laissez passer les deux créatures et attendez un moment qu'ils se soient éloignés suffisamment pour pouvoir sortir de votre cachette et continuer votre route dans la forêt

nocturne. Vous errez dans la forêt. Mais au bout d'un moment vous devez bien vous rendre à l'évidence : vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à l'endroit où vous êtes, à même le sol, lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière de la lune. Sans hésiter, vous vous dirigez vers cet espace plus clair.

Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface vous apparaît tel un miroir sous le regard spectral de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

## 60

Accroupi dans les buissons, vous reprenez votre respiration en voyant approcher deux curieuses créatures. La première est grande, plus de deux mètres, et semble faite d'écorce, de brindilles et de mousses agglomérées pour former un espèce de géant. L'autre est une petite vieille emmitouflée dans des haillons de sorcière. Elle brandit une lanterne qui se balance au rythme de sa marche.

A n'en point douter il s'agit là de la fameuse sorcière de la forêt de Modron.

Que faites-vous ? Allez-vous surgir des fourrés et courir sus à la sorcière ? Si vous optez pour cette conduite certes héroïque mais tout de même téméraire, allez au [68](#).

Si vous préférez rester caché et attendre que les deux créatures se soient éloignées pour continuer votre chemin à tâtons dans la nuit, allez au [59](#).

## 65

Prenant poliment congé de la vieille et de son étrange compagnon, vous continuez votre chemin dans l'obscurité la plus totale. Vous n'êtes même plus certain d'être encore sur le sentier lorsque vous entendez des craquements derrière vous : ceux d'une grande créature arpentant d'un pas lourd et rapide le sous-bois. Vous repensez soudain au golem d'écorces, vous imaginant la chose à vos trousses. Le cœur soudain étreint par une peur irrépressible, presque animale, vous prenez la fuite en poussant un gémissement affligeant. Courez au [72](#).

## 68

Vous bénéficiez de l'effet de surprise. Vous pouvez porter deux attaques avant que la Sorcière et son Golem d'Ecorce ne puissent riposter.

La Sorcière est résistante malgré son grand âge : 40 Points de Vie. Par contre, elle n'est plus très souple et ne vous atteint avec son bâton qu'au prix d'un 7.

Par contre, le Golem avec ses 60 Points de Vie est nettement plus résistant mais très lent. Un 8 lui sera nécessaire pour vous atteindre. De par sa nature, il est assez vulnérable au feu qui lui inflige le double des dommages habituels. A vous de voir si vous voulez sacrifier quelques-unes de vos précieuses boules de feu pour venir à bout de cet ennemi redoutable.

Si vous sortez victorieux de ce combat, allez au [71](#). Sinon, vous pouvez vous rendre piteusement au funeste [14](#).

## 70

Lorsque vous êtes entré dans la chaumière, la Petite Vieille a escamoté d'un geste rapide un cadre qui trônait sur la cheminée. Son geste se voulait discret mais vous avez remarqué son manège. Tout en humant l'odeur de soupe, vous vous appuyez d'une main sur le manteau de la cheminée et jetez un coup d'œil rapide au cadre. Il s'agit d'un portrait, celui d'une vieille femme qui ressemble furieusement à la Petite Vieille qui vient de vous accueillir dans sa chaumière. Vous avez déjà rencontré cette femme : elle montait la garde, assise sur un coffre, dans le Sinistre Royaume des Morts. Ce portrait est celui de la Vieille Petite Monstresse, une hideuse créature que vous avez

jadis terrassée. C'était un rude combat.

A ce moment, vous percevez le bruit caractéristique d'un verrou de porte qu'on actionne avec fermeté. Vous avisez que la Petite Vieille se tient devant la porte maintenant close et vous dévisage d'un œil mauvais.

« Ainsi donc tu es Pip le malfaisant, le tueur de dragons, le pourfendeur d'Ansalom MAIS AUSSI LE MEURTRIER DE MA PAUVRE SCEURETTE », termine-t-elle en poussant un cri suraigu.

Brandissant une hachette qu'elle cachait derrière son dos, elle bondit par dessus la table et se jette sur vous en tentant de vous fendre le crâne.

Qu'importent les règles de la Chevalerie, vous allez devoir vous défendre contre la Petite Vieille de la Forêt. Rendez-vous au [52](#).

## 71

Vous avez terrassé la Sorcière de la Forêt de Modron. Encore un exploit à ajouter à votre palmarès déjà impressionnant. Les bardes et les troubadours chanteront vos exploits.

En attendant, vous êtes toujours perdu dans la forêt, et c'est la nuit.

Dans la besace de la sorcière, vous trouvez quelques champignons aux couleurs surprenantes ainsi qu'une gourde de cuir contenant un liquide odorant que vous n'arrivez pas à identifier.

Libre à vous de mettre vos trouvailles dans votre sac à dos.

Désorienté et encore sous le choc du furieux combat que vous venez de mener, vous errez dans la forêt. Au bout d'un moment vous vous rendez à l'évidence : vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à l'endroit où vous êtes, à même le sol, lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière de la lune. Sans hésiter, vous vous dirigez vers cet espace plus clair.

Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface vous apparaît tel un miroir sous le regard spectrale de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

## 72

L'obscurité est total et vous ne voyez absolument pas où vous allez. Pire vous voilà totalement désorienté, courant comme un diable à travers les ronciers dont les cruelles épines déchirent vos vêtements et zèbrent votre peau. Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous laissez échapper un cri de surprise et de terreur avant de vous écraser lourdement au fond du ravin caché par la nuit. Le sinistre craquement de votre cou brisé est le dernier son que vous entendez.

Vous êtes mort, sans l'ombre d'un doute. Rendez-vous sur le champ au [14](#).