

Quêtes Arthuriennes

Un jeu d'Imaginaire collaboratif



Quêtes Arthuriennes

Un jeu d'imaginaire collaboratif d'Antoine Drouart avec la collaboration de Thomas Laborey.

Imaginaire collaboratif ?

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un jeu de société qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Le jeu consiste à réagir à l'énoncé d'une situation initiale proposée par le meneur en décrivant verbalement la réaction du personnage que l'on a choisi. La situation évolue ainsi et appelle de nouvelles réactions. La situation initiale et ses évolutions probables sont regroupées au préalable par le meneur au sein d'un scénario dont le respect n'est en rien garanti. Le jeu, uniquement verbal, repose sur la visualisation mentale des événements et ne recourt jamais à leur mise en œuvre réelle.

Si chaque partie s'interrompt après un temps fixé par les disponibilités des participants, la richesse des situations est telle qu'il est possible de continuer indéfiniment à animer les mêmes personnages au cours de parties successives.

Un système de résolution donne une base conventionnelle de description des capacités des êtres vivants, objets et événements pour favoriser une appréciation objective des conséquences des décisions des joueurs. Il ne constitue pas pour autant un ensemble de règles du jeu dont le respect conditionne le succès.

En effet, puisque seuls comptent la pertinence des actions décrites et l'intérêt des situations, ce loisir, à la différence de toute autre forme de jeu, ne prévoit aucun objectif à atteindre ni aucune compétition entre participants. Il repose sur l'imagination, la capacité à faire des choix responsables et la présence d'esprit et permet de vivre des situations ou d'adopter des comportements éloignés ou non du quotidien, mais avec la sécurité d'une simulation, ce qui en fait, si on le souhaite, un outil puissant de développement personnel.



Histoire de Merlin, par Maître Charles de France, vers 1480-1485
Comment le Roy Artus ordonna ses gens et ses batailles par le conceil merlin et
comment il s'esvanoy des gens du roy artus et comme ilz misrent plusieurs guettes
aux chemins que nulz des barons ne leur eschapist
BnF Manuscrits, Français 91, fol. 69,





À quoi joue-t-on ?

Les Sources

Le jeu *Quêtes Arthuriennes* puise son inspiration dans la « Matière de Bretagne ». Celle-ci inclut de nombreux textes, en vers ou en prose, écrits dans le pays de Bretagne (aujourd'hui l'Angleterre et le Pays de Galles) et en petite Bretagne (aujourd'hui la région française de Bretagne), essentiellement durant les XII^{ème} et XIII^{ème} siècles. Ces textes, en partie inspirés par des récits légendaires plus anciens, retracent les aventures héroïques et merveilleuses du Roi Arthur, qui réunifia la Bretagne et en chassa les saxons, et de ses plus nobles chevaliers, réunis autour de la Table Ronde.

Ces textes placent l'action dans un passé lointain – peu après la chute de l'Empire Romain, une époque de Légendes où les géants, dragons et fées sillonnaient encore la Terre de Bretagne ; un univers où les enchantements, les magiciens et les philtres magiques influençaient les destins des hommes ; un monde où ceux qui montraient assez de prouesse et de vertu pouvaient accomplir des miracles.

Si les premiers textes peuvent être tracés au VII^{ème} siècle (le livre de Taliesin), c'est essentiellement aux XII^{ème} et XIII^{ème} siècles que l'on voit naître les textes les plus fameux traitant de la légende du Roi Arthur. Ou plutôt des légendes, car les auteurs sont multiples et les textes protéiformes. Si l'on y retrouve certaines constantes, certains personnages, certains lieux, les détails fluctuent sans cesse, les scènes se retrouvent d'une histoire à l'autre. De nombreux textes sont anonymes, mais des auteurs clairement identifiés y ont un rôle majeur. Wace, dans *le Roman de Brut*, retrace l'histoire du Troyen Brutus et de ses successeurs conquérant la Bretagne et combattant les envahisseurs pictes et saxons. Il s'est inspiré de *l'Historia regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth, l'Histoire des rois de Bretagne (v. 1135). Chrétien de Troyes y introduira une dimension chrétienne en relatant les hauts faits du roi Arthur et de ses Chevaliers dans plusieurs romans, premiers chefs-d'œuvre de la littérature en français (v. 1170-1179) : *Erec et Enide*, *Cligès ou la fausse morte*, *Lancelot le chevalier à la Charrette*, *Yvain ou le Chevalier au lion*, *Perceval ou le Conte du Graal*. Il y combine avec maestria Amour courtois, aventures trépidentes et quêtes spirituelles. Robert de Boron, dans *le Roman du Graal*, fait du Graal le calice qui a reçu le sang du Christ et conte les aventures du meilleur de tous les chevaliers, Galaad, dans sa recherche.

Le cadre de jeu

Les aventures des personnages des *Quêtes Arthuriennes* se déroulent dans ce monde plus légendaire et fantasmé qu'historique, relaté par des poètes plusieurs siècles après des événements transfigurés. Devant ces multitudes d'interprétations, ce jeu vous propose la sienne, aussi partielle et incomplète qu'elle soit, qui doit vous servir de base. En tant que joueurs, vos parties continueront à l'enrichir à travers votre propre vision des *Quêtes Arthuriennes*.



Le Monde connu

Le lieu central en est la Terre de Bretagne, qui couvre les régions actuelles de l'Angleterre, du Pays de





Galles et de la Bretagne continentale. Bien sûr, vos personnages pourront s'aventurer plus loin, sur l'île mystérieuse d'Irlande, en terres sauvages pictes au nord, voire plus loin sur les terres de glace de Norvège ou d'Islande. Iront-ils vers l'est, à la

conquête de la Gaule, admirer l'ancienne gloire de Rome ou Byzance la magnifique ? Parviendront-ils à rejoindre le mythique royaume de Sarras ? Qui sait, peut-être pourront-ils fouler la terre légendaire d'Avalon, ou quelque autre lieu féérique ?



Secrets de l'histoire naturelle, par le maître de Marguerite d'Orléans, vers 1428
L'Angleterre
BnF Manuscrits, Français 1377, fol. 4

La Terre de Bretagne

La Terre de Bretagne d'alors est recouverte d'épaisses et sombres forêts où rôdent lions, dragons ou géants. Mais il n'est pas rare de découvrir au détour d'une clairière un petit castelet de pierres entouré de quelques champs, où le voyageur sera bien accueilli s'il est de noble famille ou de courtoise composition.

Au nord, par delà le mur d'Hadrien, s'étendent la Calédonie (l'Ecosse actuelle) et les contrées sauvages des Pictes. Ces peuples primitifs s'habillent de peaux de bêtes, résistent à la christianisation et se peignent de tatouages étranges lorsqu'ils partent en guerre. S'ils font parfois des raids de pillage sur les contrées les plus septentrionales, ils passent la plupart de leurs temps en luttes intestines. Certaines îles, comme les îles Orcades, sont plus proches d'Arthur, comme le prouve la fidélité du neveu préféré d'Arthur, Gauvain, qui en est originaire.

La région qui jouxte les terres pictes est la Cumbrie. C'est une région également sauvage et montagneuse, mais où on peut trouver quelques traces de

civilisation. Les Cumbriens ont longtemps résisté à la souveraineté d'Arthur, mais sont maintenant ses vassaux fidèles. Les principaux royaumes sont ceux de Malahaut, au sud et de Gorre, au nord-ouest du mur. Ce dernier est le fief du roi Urien, qui fut un temps mari de Morgane la Fée, avant que celle-ci ne se révolte et ne fuie. Urien conduisit la révolte des Onze rois au moment du couronnement d'Arthur, mais devint ensuite un des ses meilleurs alliés.

A l'ouest de l'île se trouve le Pays de Galles. C'est une région dominée par le roi d'Estregales, un fidèle allié d'Arthur. Le nord et les îles sont dirigés par le roi Maelgwyn, qui a pris le pouvoir après la mort du roi Pellinor. C'est un personnage moins facile. Bien qu'il ait fait serment de vassalité, il ne s'est jamais soumis et son pays est connu pour être un havre de tranquillité pour ceux qui fuient la justice d'Arthur.

La Cornouaille couvre la pointe sud ouest de Bretagne. Bien qu'Uter Pendragon ait pris de force Ygerne, femme de Gorlois, dans la forteresse de Tintagel, cette terre n'a jamais été conquise. Le roi Mark, le dirigeant actuel, est connu pour son agressivité contre Arthur. La célèbre région de





Lyonesse occupe la pointe de la Cornouaille. Sa reine est une enchantresse reconnue.

La Région Est est le Royaume de Logres, le fief d'Arthur. C'est la région la plus riche et la plus active. Elle est segmentée en une multitude de sous-fiefs, d'importance variable. Les principales cités sont Camelot, Lindsey, Londres, Canterbury, Leicester et Douvres. Elles sont reliées par des routes « royales » dont la sécurité est relativement assurée par des patrouilles de soldats. Toutefois, les centres urbains restent exceptionnels. Les zones sauvages et inexplorées sont encore nombreuses. La « forêt aventureuse », qui porte bien son nom, est connue pour abriter la Sage Dame, une puissante sorcière. Toute la côte Est de Logres est encore soumise à de fréquentes et violentes incursions saxonnes.

Le Petite Bretagne est, la mer aidant, plus indépendante d'Arthur, même si son roi Hoël reconnaît sa souveraineté. A la marche de Gaule et de Petite Bretagne se trouve le royaume de Benoïc : son roi Ban a été chassé par le roi Claudas de la Terre Déserte et en est mort de chagrin. Son fils, Lancelot, a été élevé par la Dame du Lac pour devenir le meilleur chevalier de la Table Ronde et l'amant secret de la reine Guenièvre.





Définition d'un personnage

Un personnage des Quêtes Arthuriennes est défini techniquement par plusieurs grandeurs, qui sont parfois quantifiées :

- Son **Rôle**, qui définit sa place et son occupation dans la société
- Son **Parcours**, qui rassemble ses expériences et aventures.
- Ses **Dons**, qui représentent les aptitudes physiques, mentales et sociales du personnage.
- Ses **Spécialités**, qui sont des domaines restreints des Dons où les personnages est particulièrement avantagé.
- Ses **Vertus**, qui déterminent les principes moraux du personnage.
- Ses **Serments**, des vœux solennels prêtés par le personnage.
- Ses **Avoirs**, qui sont les possessions (objets, animaux...) qui accompagnent le personnage.

L'importance des Vertus, Dons et Avoirs est quantifiée par cinq niveaux qui sont par ordre croissant : Faible, Commun, Remarquable, Héroïque, Légendaire.

Créer un personnage

Créer un personnage est simple et rapide :

1. Le joueur lui choisit un **Rôle et un nom**.
2. Il définit ensuite **deux Événements de son Parcours**, qui correspondent respectivement à son enfance et à son adolescence (**un Héroïque, et un Remarquable, dans l'ordre qui lui sied**). Les personnages débutants sont considérés comme étant de jeunes adultes d'environ 20

ans. Si le meneur l'autorise, un joueur pourra choisir de faire un personnage plus âgé. Il ajoute alors un Événement de niveau Remarquable par décennie supplémentaire jusqu'à 50 ans maximum. Notons qu'ainsi, sa vie est bien moins riche que celle d'un véritable héros...

3. Le joueur répartit comme il le souhaite : **deux Dons Héroïques, trois Dons Remarquables et deux Dons Communs**.
4. Le joueur choisit **trois Spécialités**.
5. Le joueur répartit comme il le souhaite : **deux Vertus Héroïques, trois Vertus Remarquables et deux Vertus Communes**.
6. Le joueur peut choisir **un Serment** pour son personnage.
7. Chaque personnage possède un **Avoir Remarquable par Spécialité nécessaire à l'exercice de celle-ci quand c'est pertinent. il peut également choisir 3 autres Avoirs Communs compatibles avec son niveau de Statut et avec son Rôle**.
8. Le joueur peut choisir son **bonus de Héros** parmi :
 - a. Un Don augmenté de un niveau
 - b. Une Vertu augmentée de un niveau
 - c. Une Spécialité supplémentaire
 - d. Un Avoir magique au niveau Héroïque.
9. Le joueur décrit complètement son personnage son apparence, ses vêtements, ses traits de caractère principaux, son attitude...

Le personnage est maintenant prêt pour de nombreuses aventures ainsi que, espérons-le, le joueur!

Un personnage pré-tiré et une fiche de personnage vierge sont fournis en fin de ce livret.

Le Rôle

Le Rôle définit de façon générale la place du personnage dans la société. Quelles sont ses activités quotidiennes, ses relations avec son environnement et les personnes qui l'entourent. Notons que ce Rôle peut très bien évoluer en fonction du temps, avec les aventures périlleuses que va vivre le personnage.

Le joueur peut choisir un rôle et une de ses déclinaisons comme il le souhaite. Pour chacun des exemples ci-dessous, les Dons qui sont a priori les plus importants pour le personnage sont indiqués. Bien sûr, ces conseils ne sont qu'indicatifs, et un joueur inspiré peut inventer un nouveau rôle s'il a l'aval du meneur

de jeu. Le Rôle est avant tout un guide pour la création et l'interprétation du personnage.

Le Chevalier

Le chevalier est le rôle par excellence de la société arthurienne. C'est grâce à Arthur que s'instaure une véritable Chevalerie à l'échelle du Royaume. En donnant ce titre à tous les nobliaux et chefs de guerre locaux, il a su instaurer une certaine unité de la noblesse. Plus prosaïquement, il a pu ainsi créer des unités de cavalerie lourde, redoutablement efficaces





en cas de bataille. De plus, l'instauration d'un code de la chevalerie a permis la création d'une certaine ligne de conduite morale, même si elle est loin d'être respectée par tous.



Lancelot en prose, Roman du XIIIe siècle
Adoubement de Lancelot par le roi Arthur
Manuscrit copié dans le centre de la France vers 1470
BnF, Manuscrits, Français 112 (1) fol. 62v

Le statut de chevalier a également servi d'ascenseur social, en permettant aux roturiers d'y accéder en prouvant leur bravoure. Perceval, l'un des plus célèbres chevaliers, n'était un simple valet au début de sa vie. Dans la pratique, un chevalier doit savoir au minimum monter à cheval, manier la lance, le bouclier et l'épée. Derrière ce titre générique se cache aussi une grande variété de cas : certains chevaliers sont des nobles puissants régnant sur des terres étendues, d'autres des guerriers errants ne possédant que ce que peut porter leur cheval. Le degré d'expertise d'un chevalier s'étend du jeune écuyer récemment adoubé jusqu'au combattant vétéran universellement reconnu. Les quatre chevaliers les plus forts de Bretagne sont Lancelot, Tristan, Galaad et Gauvain (*Ils possèdent les Dons de Combat et de Prouesse à un niveau Légendaire*). Toutefois, tous les chevaliers ont un statut reconnu sur les terres royales. Ils peuvent participer aux

tournois et ont droit de justice sur tous les roturiers. Mais ils doivent également répondre aux appels à la guerre lancés par le Roi ou leur suzerain et mettre leurs armes à leur service.

Les Avoirs d'un chevalier peuvent être : un Destrier (Remarquable), une arme de mêlée, un bouclier, une lance, une armure.

Un Chevalier doit avoir un Statut au minimum « Remarquable ».

Déclinaisons autour du chevalier

Le courtisan : il n'est peut-être pas le meilleur dans les tournois, mais il sait où les véritables enjeux se trouvent. Dans les alcôves, autour d'une table de banquet ou auprès d'une Dame, la langue du courtisan est sûrement aussi acérée que son épée et son oreille aussi affûtée. Il privilégie la réflexion et la discussion à l'action brutale, en profitant des grands rassemblements qui gravitent autour des puissants du Royaume, Arthur en tête.

Le Don privilégié du courtisan est le Don des Arts.

Le chevalier errant : il a renoncé à son domaine (ou peut-être n'en avait-il simplement pas !) pour parcourir les routes et y chercher la gloire. De château en château et de village en village, il se laisse porter par son destrier et son destin. Il met son épée au service des causes qu'il juge nobles.

Le Don privilégié du chevalier errant est la Nature.

L'homme de guerre : il est avant tout un combattant qui a mis son expertise et son équipement au service de son suzerain. Il est toujours prêt à repousser une invasion saxonne, à chasser une troupe de bandits installée sur ses terres. C'est également un meneur d'hommes et un stratège, car il sait que l'on peut perdre une bataille avant de l'avoir commencée.

Le Don privilégié de l'homme de guerre est le Combat.

Le hors-la-loi : il a décidé qu'il était au-dessus des lois et qu'il devait incarner la justice, ou du moins sa justice. Opérant à partir d'un château lui servant de base secrète, ou voyageant à travers le pays, il utilise sa force et son habileté pour voler les riches et donner aux pauvres... dans le meilleur des cas. Il navigue en eaux troubles et il ne plaît qu'à Dieu que son action de justice ne se transforme en vilénie s'il manque de sagesse.

Le Don privilégié du hors-la-loi est la Prouesse.

Les Chevaliers de la Table Ronde

Arthur a réuni les meilleurs chevaliers du Royaume autour de la Table Ronde, que Merlin a instauré à l'image de la Cène, la table du dernier repas du Christ. Un Chevalier faisant montre d'une grande valeur peut prétendre au titre de Chevalier de la Table Ronde. Sur les milliers de chevaliers que compte le royaume de Bretagne, seule une centaine est admise. Pour ce faire, il doit s'être fait





glorieusement remarquer par ses hauts-faits auprès d'autres Chevaliers de la Table Ronde et faire montre d'autant de prouesse que de vertu. Il n'y a aucun pré-requis de nationalité ou de religion, et des chevaliers originaires de Constantinople tel Cligès, ou Sarrasins comme Palamède, ont pu s'asseoir autour de la Table. C'est ensuite le Roi Arthur lui-même qui juge si le prétendant en est digne. Son nom apparaît alors par magie sur un des sièges qui entourent la Table.

Un Chevalier qui veut avoir une chance d'être admis autour de la Table Ronde doit posséder un niveau au minimum Héroïque en Combat, Prouesse ainsi que dans un autre Don. Il doit également avoir un niveau Légendaire dans un Don quelconque. Ses Vertus de Bravoure, de Droiture et de Loyauté doivent également avoir un niveau minimum de Héroïque. Il devra alors rencontrer le roi Arthur (ce qui n'est pas forcément aisé en soi), qui lui donnera une Quête à réaliser pour prouver sa valeur. S'il réussit cette Quête, le Roi lui accordera le titre de Chevalier de la Table Ronde.

Les femmes chevaliers

Si les chevaliers sont dans une écrasante majorité des hommes, il est également possible que des femmes accèdent à ce statut. Certaines se travestissent en homme pour s'épargner le handicap social de leur sexe, tel le chevalier Grisandole qui n'était autre qu'Avenable, épouse de Frolle, Duc d'Allemagne. D'autre s'encombrent de moins d'artifices et prouvent directement leur valeur au combat, telle Bradamante, dont on retrouve les exploits guerriers dans la *Matière de France*. Les personnages des joueurs étant par nature exceptionnels, il n'est pas exclu qu'un personnage féminin occupe ce rôle, et pourquoi pas, conduise des armées comme Jeanne d'Arc plus tard. Les écrits ne rapportent aucune femme ayant été admise à la Table Ronde, mais rien n'empêche vos propres aventures de faire un précédent !

La Dame

Le rôle des femmes dans la noblesse du monde Arthurien est loin d'être négligeable. Si peu d'entre elles trouvent une place sur les champs de bataille (voir le Rôle de Chevalier), elles peuvent connaître leur part d'action et leur place en politique est loin d'être négligeable. Cette influence est le plus souvent officieuse, mais on trouve parfois des femmes à des postes politiques importants, notamment en cas de régence. Une jeune femme non mariée est une « Pucelle », mais elle bénéficie d'à peine moins d'égards que des nobles plus âgées. La veuve d'un noble garde un pouvoir important sur le domaine. Elle est légalement propriétaire d'un tiers de la richesse de son mari. La principale arme des femmes

est la Courtoisie qui est un aspect déterminant de l'attitude chevaleresque. Elle attend des hommes à la fois un amour platonique et une obéissance quasi aveugle, qui le conduit parfois à accepter une requête sans même l'avoir entendue. Les Dames sont ainsi souvent les premiers moteurs d'une aventure.

Cela ne signifie pas qu'elles sont en reste pendant l'aventure. Il est courant qu'une pucelle amoureuse suive son preux chevalier dans ses périples, en lui prodiguant de bons conseils. Sur le plan physique, la femme est souvent considérée comme inférieure. Toutefois, elle gagne en souplesse ce qu'elle peut (parfois) perdre en force brute. Certaines femmes, notamment les antiques Amazones, étaient considérées sinon comme supérieures, du moins comme égales aux hommes par leur prouesse et leurs capacités militaires. Le personnage d'un joueur (ou d'une joueuse) peut très bien être descendante de ces glorieuses guerrières.

Enfin, les femmes ont le privilège d'être les dépositaires de la Sorcellerie, une magie qu'elles semblent pouvoir être les seules à pratiquer à quelques très rares exceptions près, telles Merlin.

Les Avoirs d'une Dame peuvent être : un coursier (Commun), un instrument de musique au choix.

Déclinaisons autour de la Dame

La Dame de cour : Elle est dans son élément dans les châteaux et les grands tournois. Elle prend plaisir à jouer du spectacle et à se donner en spectacle, mais s'intéresse aussi à la politique et aux intrigues. Elle sait que les Chevaliers les plus courtois seront à ses pieds si elle leur demande un petit service. Douce pucelle, son charme fait des ravages ; veuve éplorée, elle n'en a que plus de liberté. Une Dame n'hésitera pas à partir en aventure avec « son » chevalier si l'envie lui en prend.

Les Dons privilégiés de la dame de Cour sont le Statut (au minimum Remarquable) et l'Esprit.

Le garçon manqué : Elle aurait dû être l'héritier de son père. Elle aurait voulu être l'écuyère de son frère aîné. Le destin a fait d'elle une femme, mais elle n'est pas du genre à se laisser faire. Elle a appris à se battre auprès des sergents d'armes qui ne pouvaient rien lui refuser, parcouru à cheval tout le domaine, et s'est même essayée, en cachette, à la joute. C'est décidé, au prochain tournoi, son heaume cachera ses cheveux longs et les jouvenceaux compteront leurs abatis !

Les Dons privilégiés du Garçon manqué sont la Prouesse et le Combat.

La sorcière : sa mère et sa grand-mère avant elle étaient les dépositaires des secrets de la nature. Elle connaît maintenant les philtres qui mènent les cœurs à l'Amour, ou à la mort. Elle sait lire dans les entrailles, et connaît les contre-sorts qui protègent





des Fayes ou du Malin. Nombreux sont ceux qui la voient, en cachette bien sûr, car toutes ces activités ne sont pas très recommandables devant Dieu, même si elles sont pour de bonnes causes.

Les Dons privilégiés de la sorcière sont la Nature et l'Esprit. Elle possède la Spécialité de Sorcellerie.

La fée : la fée est une créature surnaturelle qui réside habituellement dans le monde de l'invisible (dont Avalon n'est qu'une partie), mais qui a choisit de vivre parmi les humains pour une raison ou pour une autre (par amour ? suite à un exil ? au joueur de la déterminer). Son apparence est humaine, mais toujours empreinte d'une certaine aura fascinante. Sa véritable origine peut être connue ou non et sa place dans la société très variée : de la sauvagienne vivant en forêt à la Dame de cour épouse d'un riche baron.

Les Dons privilégiés de la fée sont les Arts et l'Esprit. Elle possède la Spécialité d'Enchantement.

Le Ménestrel

Le Ménestrel (ou jongleur) joue, dans la société arthurienne, le rôle central de colporteur d'informations. Il voyage à travers le pays, logeant dans les plus grands châteaux aussi bien que dans les plus petits villages. Gardien de la tradition orale, il fait aussi bien office d'amuseur public et de conteur que d'historien et d'informateur, ces activités étant souvent entremêlées. Le statut du ménestrel en Bretagne est issu de la tradition druidique des bardes, et certains ont toujours la connaissance de l'ancienne Magie. Taliesin, un des plus célèbres ménestrels, était également un des derniers druides.

Les Dons privilégiés du Ménestrel sont les Arts et l'Esprit.

Les Avoirs d'un Ménestrel peuvent être un instrument de musique ou tout autre équipement nécessaire à son art.

Par tradition, tous les ménestrels jouissent d'une «immunité diplomatique» quant à ce qu'ils pourraient être amenés à conter. Ainsi, un seigneur pourrait être victime de la pire des caricatures sans avoir le droit de se venger sur le ménestrel qui la lui inflige. Un individu s'en prenant ouvertement à un ménestrel violerait la plus fondamentale des lois de l'hospitalité : aucun ménestrel ne viendrait plus lui rendre visite, ce qui le priverait d'une source importante d'information, et ferait de lui la cible privilégiée des autres ménestrels qui ruineraient sa réputation à travers le pays.

Si un individu est reconnu coupable d'une agression envers un ménestrel, et que cela est connu, il perd un niveau de Statut et ajoute à son parcours un (mé)Fait Héroïque (ou Légendaire si le ménestrel a été tué).

Déclinaisons autour du Ménestrel

Le musicien : Il accompagne ses chants d'un instrument, ou joue d'un instrument pendant les interludes pour se reposer la voix. L'instrument le plus répandu est le Luth, ancêtre de la guitare possédant de deux à dix cordes. La harpe est également couramment utilisée, aussi bien par les ménestrels que par les nobles musiciens. Les instruments à vents sont plus usités par le peuple : la flûte à simple ou double corps, à bec ou traversière, et également la cornemuse. Les cors, trompettes et percussions sont essentiellement réservés à la chasse, aux champs de bataille ou aux fanfares militaires.

Les Dons privilégiés du musicien sont les Arts et l'Esprit.

L'espion : s'il est un bon chanteur et un conteur fascinant, c'est essentiellement pour assurer sa couverture. Il profite de ses pérégrinations pour glaner des informations, espionner tel ou tel seigneur, en désinformer tel ou tel autre et en référer à son commanditaire.

Les Dons privilégiés de l'espion sont les Arts et l'Esprit.

Le chroniqueur : fasciné par un personnage en particulier, il le suit partout dans ses aventures. Il rapporte ainsi ses hauts-faits, chante ses louanges, et... aménage ses défaites. Il va sans dire qu'une telle occupation n'est pas de tout repos et que le ménestrel doit savoir défendre sa vie !

Les Dons privilégiés du chroniqueur sont les Arts et la Prouesse.

Les Gens de Foi

Si on perçoit toujours les restes des anciennes religions païennes, la foi chrétienne domine de plus en plus la société arthurienne. La naissance et le couronnement d'Arthur se déroulent sous le règne de la magie : Uter Pendragon prend l'apparence du duc de Cornouailles pour séduire sa femme et concevoir Arthur, qui tirera plus tard l'épée magique Excalibur de son socle pour être désigné roi. Mais son règne sera marqué par la puissance divine dont l'apogée sera la quête du Graal. Aussi le clergé y prend-il une place essentielle. Les hommes et les femmes qui ont dédié leur vie à Dieu peuvent autant accéder à la richesse spirituelle qu'à une influence temporelle plus prosaïque. La structure de l'Eglise romaine, dominante en Grande-Bretagne, est héritée de l'empire romain. Le pape, à Rome, est le chef de l'Eglise. Les évêques suivent ses ordres, du moins en théorie compte tenu de la distance... Un évêque contrôle une région (son diocèse). Les prêtres (clergé séculier, qui vit avec les fidèles dans le siècle) et les moines (clergé régulier, qui se retire du monde pour vivre selon une règle spirituelle) sont sous ses





ordres. Ils ont le triple rôle de gardien de la foi, de la culture écrite (bien peu savent lire et écrire en dehors de l'Eglise), et de gardien de la connaissance (pour la même raison) et également de service social, venant en aide aux malades et aux plus démunis.

Les Gens de Foi n'ont aucun Avoir particulier par défaut, si ce n'est l'Amour de Dieu. Ils peuvent posséder la Spécialité de Miracles.

Déclinaisons autour des Gens de Foi

Le prêtre : le prêtre est en charge d'une église, d'une congrégation ou d'une chapelle. Il y assure tous les services religieux mais peut également faire office de médecin et de conseiller. Dans les endroits les plus mondains, le pouvoir qu'il détient le mêle inévitablement aux intrigues, voire aux quêtes chevaleresques, parfois malgré lui !

Les Dons privilégiés du prêtre sont le Statut et l'Esprit.

Le moine : Les moines logent dans un monastère qui a souvent une fonction d'hôpital et d'université. La plupart d'entre eux y vivent reclus, mais on peut imaginer que quelques-uns partent ponctuellement en « mission pour le Seigneur ». Fondé au VI^{ème} siècle, l'ordre le plus répandu est celui des bénédictins, ou frères noirs en raison de leur tenue. Ils prônent la pauvreté et la chasteté. Leur principal monastère est celui de Saint-Alban, situé en terres saxonnes.

Les Dons privilégiés du moine sont le Savoir et l'Esprit.

L'ermite : bien que ne faisant pas partie officiellement de la hiérarchie ecclésiastique, l'ermite est respecté par tous pour sa grande piété et sa sagesse (parfois un peu étrange aux yeux du commun des mortels...). Il vit reclus, généralement dans un lieu sauvage et isolé, ou erre dans les campagnes là où l'amène la main de Dieu. L'ermite est souvent un guide précieux pour celui qui poursuit une Quête sacrée.

Les Dons privilégiés de l'ermite sont la Nature et l'Esprit.

Le druide : Si la religion chrétienne occupe la première place dans la vie spirituelle du royaume, l'ancienne religion n'a pas encore disparu. Le druidisme est la religion des anciens dieux celtes, adorés durant des siècles avant l'invasion romaine. Elle est d'ailleurs encore fort vivace dans les régions les plus reculées, en Cumbrie (chez les Pictes) ou en Irlande. Le druide a conservé certains savoirs des anciennes religions (herboristerie, astrologie, don de prophétie...). Il vit souvent en ermite dans les profondeurs des forêts, mais est quelque fois employé comme conseillers auprès de certains Seigneurs.

Les Dons privilégiés du druide sont les Arts et la Nature.

Les Serviteurs

La noblesse est un monde à part, mais elle ne serait rien sans la multitude des petites gens qui travaille pour elle. Si l'avènement d'Arthur a permis une évolution sociale de certains roturiers, on est bien sûr encore loin de l'égalité des chances. Certains ont toutefois la chance de pouvoir sortir de la misère, notamment ceux qui sont au plus près de la noblesse. Les serviteurs ont très peu de droits et ils n'ont que peut de chance de voir leurs droits respectés en cas de conflit direct avec un noble. Toutefois, ils ne sont pas des serfs : ce sont des hommes libres qui sont payés (du moins nourris, logés et blanchis) pour leurs services et un chevalier droit et honorable traitera toujours son serviteur avec le respect et la justice qui lui sont dus. De plus, les serviteurs échappent au lourd carcan social de la noblesse. Cette liberté, si elle reste spécifique et limitée, leur permet de faire des choses impossibles pour un chevalier. Ainsi peuvent-ils être de précieux alliés.

Un Serviteur a obligatoirement un Statut « Commun ».

Un Serviteur n'a pas d'Avoir par défaut, si ce n'est la confiance de son maître.

Déclinaisons autour du serviteur

Le valet : il est l'homme à tout faire du noble. Il peut lui servir de cuisinier, de majordome ou de messenger. Personne ne fait attention à un valet, et c'est là un de ses principaux avantages. Il peut se mêler à la foule sans attirer l'attention ce qui fait de lui un informateur et un espion très efficace.

Le Don privilégié du valet est l'Esprit.

Le garde-chasse : il a en charge le domaine forestier du seigneur. Il l'entretien, organise la chasse, gère le gibier, et fait la chasse au braconnier. Ses compétences font de lui un expert du milieu naturel.

Le Don privilégié du garde-chasse est la Nature.

Le mercenaire étranger : il est saxon, picte ou gaulois, ou vient de plus loin encore. Son origine lui interdit l'accès à la noblesse, mais il est pourtant diablement efficace car c'est un guerrier accompli. S'il est souvent méprisé pour son supposé manque d'honneur, il n'en est pas moins souvent courtisé par les seigneurs qui cherchent des hommes expérimentés pour garnir leurs rangs. Il peut être un frère d'armes loyal pour ceux qui partagent les risques. Et, qui sait si à force d'exploit, le mercenaire ne sera-t-il pas un jour adoube ? Du moins, s'il le souhaite...

Le Don privilégié du mercenaire est le Combat.

Scène Privilégiée

Le joueur peut utiliser son Rôle pour réclamer une Scène Privilégiée. Durant ce moment, toute la





narration de la Scène est abordée sous l'angle du Rôle du personnage. Le meneur de jeu ainsi que les autres joueurs doivent s'arranger pour que le personnage soit, en quelque sorte, le « héros de ce moment ». Durant cette Scène, toutes les actions du personnage qui ont trait à son Rôle sont augmentées d'un Dé de bonus Héroïque.

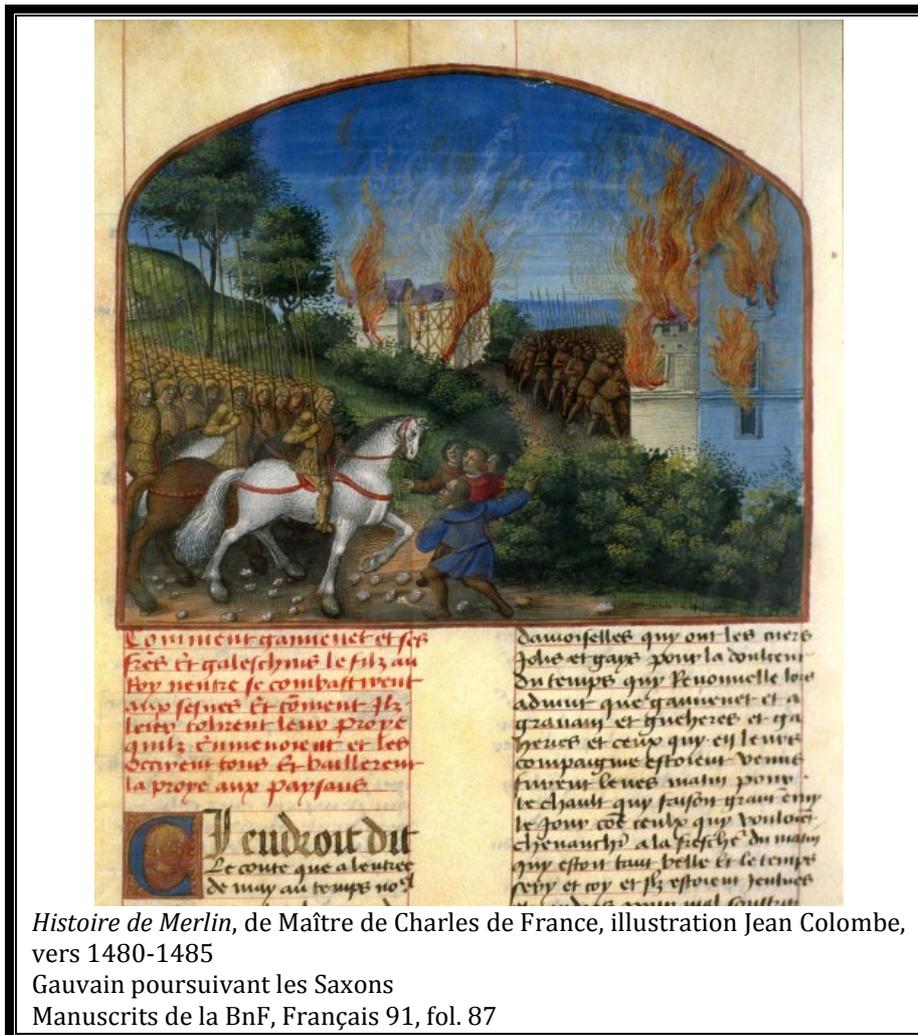
Un joueur ne peut avoir qu'une Scène Privilégiée par Quête et il ne peut y avoir qu'un seul personnage privilégié pour une Scène donnée.

Le Nom

Le joueur doit choisir un nom pour son personnage. Voici quelques exemples tirés de la littérature. Notez que les homonymes sont nombreux, et que le nom est souvent suivi d'un surnom qui peut être tiré d'un événement du parcours du personnage. Etre l'homonyme d'un personnage célèbre peut être la source de bien des péripéties !

Si c'est un homme : Arthur, Artus, Agamanor, Alain, Alexandre, Alis, Antor, Arnold, Atre, Auctor, Ban, Balaain, Beaudous, Bédoier, Blaise, Blandin, Brandelis, Cleremont, Bohort, Bron, Calogrenant, Caradoc, Caradfus, Clamadeu, Clamados, Claudas, Cligès, Erec, Gahériet, Gauvain, Girflet, Gliglois, Goloët, Gornemant, Guerrehet, Hector, Humbaut, Jaufré, Julain, Kahédin, Keu, Lancelot, Lionel, Lohot, Lot, Lucan, Méliador, Méraugis, Merlin, Pellès, Sagremor, Séguran, Soredamor, Taulat, Tristan, Urien, Vertigier, Yder, Yvain.

Si c'est une femme : Alice, Blanchefleur, Briande, Brunissen, Cador, Clarisant, Dandrane, Elaine, Elide, Enide, Esclarmonde, Fenice, Guilalmier, Guinier, Hermondine, Idain, Laudine, Laufamour, Lidoine, Maugalie, Morgain, Phénonée, Silence, Ysave, Yseut, Ygerne, Violette.





Le Parcours

Les événements

Le **Parcours** du personnage est l'ensemble des événements qu'a connus le personnage durant sa vie. A chaque événement, on associe un niveau chiffré de 1 à 3 qui représente l'impact qu'a eu cet événement sur la vie du personnage.

- **Un événement Remarquable (niveau 1)** a eu un certain impact sur la vie du personnage, mais il reste local, ou alors limité dans la durée.
- **Un événement Héroïque (niveau 2)** est à marquer d'une pierre blanche : c'est un élément important de la vie du personnage, qui a des échos dans une bonne partie du pays.
- **Un événement Légendaire (niveau 3)** fait partie de ces hauts-faits dont les ménestrels et les écrivains font... les légendes.

Notez que l'on ne prend pas en compte dans le Parcours les événements « faibles » ou « communs » qui ne méritent pas de figurer dans les biographies de personnages aussi valeureux que ceux interprétés par les joueurs.

Ce niveau influe sur le Renom du personnage : tout Événement augmente le Renom total du personnage d'un montant égal à son niveau. On distingue techniquement plusieurs types d'événements :

Les **Voyages** du personnage, qui rassemblent tous les lieux qu'il a visités durant sa vie. Le niveau associé à un Voyage représente la réputation que le personnage a acquise dans ce lieu. Cette réputation est souvent liée à un exploit qu'il y a accompli, mais elle retranscrit également la perception qu'en ont eue les habitants. Une réputation Remarquable signifie qu'une minorité significative des habitants se souvient du personnage. Si une majorité des locaux garde la mémoire du personnage, alors sa réputation est Héroïque. Si tous les habitants ou presque se souviennent du personnage et racontent son histoire à leur enfants, et leurs enfants à leurs enfants, alors cette réputation est bel et bien Légendaire.

Les **Relations** qu'il a nouées avec les individus qu'il a rencontrés. Pour chaque relation, on précise l'identité du personnage et la nature du lien tissé avec lui. Le niveau de la Relation correspond à l'intensité de ce lien, qui est Remarquable s'il s'agit d'une simple connaissance d'homme à homme, Héroïque si le sentiment est fort, comme de l'amitié ou de l'inimitié, ou une relation professionnelle suivie. Une relation Légendaire qualifie une amitié indéfectible, un Véritable Amour, ou une Haine à mort...

Les **Exploits** qu'il a accomplis. Le joueur précise la nature de cet exploit. C'est le meneur de jeu qui décide du niveau de cet exploit en fonction des risques qu'a encourus le personnage. Si les risques étaient modérés (opposition du même niveau que le personnage) l'exploit est Remarquable. Si les risques étaient importants (opposition supérieure au personnage), l'exploit est Héroïque. Si les risques étaient majeurs (opposition d'une domination écrasante), l'exploit est Légendaire.

Le Renom

Le Renom est la réputation globale du personnage. Il correspond à la gloire qu'il a accumulée tout au long de ses aventures. Il ne préjuge pas de la moralité du personnage : les exploits justes et honorables participent autant au Renom que les actes vils et félons. Plus le Renom du personnage est important, plus le personnage est susceptible d'être connu et reconnu. Les réactions dépendront alors de la nature réelle du passé du personnage. Un héros sera accueilli à bras ouverts, alors qu'un infâme sera évité, voire chassé...

Niveau de Renom

Pour calculer le Renom d'un Personnage, faites la somme des cases de tous les événements de son Parcours : 1 point pour un événement Remarquable, 2 points pour un événement Héroïque, 3 point pour un événement Légendaire. Cette somme donne le niveau de Renom :

Renom	Niveau
1-10	Faible (1)
11-20	Commun (2)
21-30	Remarquable (3)
31-40	Héroïque (4)
41+	Légendaire (5)

Reconnaissance

Pour savoir si un personnage est reconnu, lancez un Dé du niveau de son Renom et un Dé de son Don de Statut. Si un événement spécifique de son parcours est susceptible de participer à sa reconnaissance, lancez un Dé complémentaire du niveau de cet événement. S'il y a au moins une réussite, le personnage est reconnu, éventuellement pour l'Événement concerné. Plus le nombre de Succès est





élevé, plus les connaissances que les gens ont à son sujet sont précises. Tout le monde peut utiliser son Don d'Esprit (avec, par exemple, une Spécialité en Héraldique, s'il peut observer ses armes) pour savoir ce qu'il connaît d'un personnage.

Utiliser son Parcours

Le joueur peut invoquer un Événement de son Parcours pour justifier d'une expérience particulière qu'il a dans la situation présente. Ainsi, s'il a déjà

voyagé dans un lieu, il est à même de connaître des détails de sa configuration. S'il connaît une personne (et si elle se souvient de lui en bien !), il peut lui demander une faveur. S'il a déjà accompli un exploit dans une situation similaire, il peut bénéficier d'un savoir faire déjà acquis.

En pratique, il bénéficie pour son action d'un Dé du niveau de l'événement comme Dé de Bonus. Ceci n'est possible qu'une seule fois par Événement pour chaque Quête. Cochez la case correspondante sur la fiche de personnage pour indiquer qu'un événement est utilisé.



*Mort le roi Artu, vers 1480
Guenièvre abusée par Mordred
Manuscrits de la BnF, Français 111, fol. 288*





Les Dons

Un personnage des *Quêtes Arthurienne*s est en partie décrit par ses **Dons**. Ils définissent les capacités du personnage, ses connaissances, ses compétences, les relations qu'il entretient avec le monde dans lequel il vit ou encore sa fortune. Il existe sept Dons qui servent à décrire tous les personnages : **les Arts, le Combat, l'Esprit, la Nature, la Prouesse, le Savoir, le Statut**. Chaque Don couvre un domaine de compétence et de connaissance qui lui est propre. Toutefois, il peut arriver que certaines actions soient couvertes par plusieurs Dons. Dans ce cas, le meneur de jeu est libre de choisir celui qui est le plus approprié ou celui qui a le niveau le plus élevé.

Niveau des Dons

A chaque Don est associé un niveau, de 1 à 5, qui caractérise l'impact que le personnage peut avoir à travers ces capacités. Plus ce niveau est élevé, plus l'aspect couvert par le Don prend d'importance chez le personnage, qui y démontre une capacité et une expertise supérieures.

Faible (Niveau 1) : le personnage est déficient dans ce domaine par rapport à un individu moyen. Cela peut être dû à sa nature (le personnage est un enfant ou un vieillard), à un handicap physique ou mental, ou à une incurie quelconque.

Commun (Niveau 2) : le personnage n'a aucune affinité particulière dans ce domaine et est, pour ce fait, considéré comme quelqu'un de « moyen ».

Remarquable (Niveau 3) : L'aspect couvert par le Don est sensiblement au dessus de la moyenne. Le personnage est un professionnel dans ce domaine et le Don apporte un avantage significatif au personnage.

Héroïque (Niveau 4) : Le Don apporte un avantage décisif lorsqu'il intervient dans une situation. Le personnage est un expert dont la qualité est reconnue.

Légendaire (Niveau 5) : Le personnage est un maître dans le domaine couvert par le Don, et ce dernier lui apporte un avantage critique. Il est exceptionnellement rare qu'un individu atteigne un niveau Légendaire dans un Don. Les personnalités qui possèdent un tel niveau sont admirés dans les milieux qui sont concernés par le Don et souvent célèbres au-delà.

Le niveau « parfait »

En lui-même, un Don est limité au niveau Légendaire. Toutefois, une Spécialité (voir plus loin)

peut augmenter ponctuellement ce niveau de 1 et le porter au niveau Parfait (niveau 6). Toutefois, ce niveau n'est valable que dans le domaine restreint couvert par la Spécialité. Retenez donc que le niveau d'un Don reste entre 1 et 5.

Variations

Les niveaux des Dons peuvent augmenter ou diminuer au cours du temps, en fonction des activités du personnage.

Un Don ne peut jamais dépasser le niveau Légendaire.

Lorsqu'il arrive à zéro, le personnage devient complètement inefficace dans le domaine concerné. Il lui est impossible de réaliser une quelconque action, parce qu'il est inconscient ou mentalement brisé.

Un joueur peut toujours choisir de reporter une diminution de l'un de ses Dons :

- Vers son Don de Prouesse, si la diminution porte atteinte à sa condition physique
- Vers son Don d'Esprit, si la diminution affecte les capacités de réflexion du personnage
- Vers son Don de Statut, si la diminution initiale réduit son impact sur la société.
- Sacrifier un de ses Avoirs qu'il a utilisés pour l'action en question. Dans ce cas, l'Avoir est inutilisable jusqu'à la fin de la Scène, mais peut être récupéré ensuite. Il est possible d'absorber autant de points que le niveau de l'Avoir, mais un seul point suffit à le rendre inutilisable.

Variations temporaires

Les Dons diminuent lorsque le personnage les utilise de façon intense. A chaque nouvelle tentative après un échec, le niveau du Don du personnage baisse de un. Cela traduit l'épuisement des ressources du personnage : soit parce qu'il s'épuise physiquement ou psychologiquement, soit parce que c'est son environnement lui-même qui devient moins perméable aux actions du personnage.

Ils diminuent également lorsque le personnage est victime d'agressions extérieures. La fatigue, les blessures, le stress, mais aussi la pression sociale, peuvent affecter les Dons.

De manière générale, le niveau d'un Don n'augmente que rarement de façon temporaire. Le meneur de jeu préférera accorder un Dé de Bonus ou un Avoir si le personnage est à son avantage à un moment donné.

Pour indiquer les points perdus par un Don de façon temporaires, cochez le nombre de cases *ad hoc* sur la fiche de personnage.





Récupération

Toutes ces diminutions sont temporaires. De manière générale, on considère qu'un personnage peut récupérer un niveau d'un Don après une Scène où le personnage s'emploie exclusivement à une **Activité régénératrice**. Des exemples de telles activités sont donnés dans la description des Dons. Elles relèvent généralement de la relaxation, du jeu ou de l'exercice. Le joueur est invité à trouver une Activité régénératrice qui correspond à la façon dont il a perdu ses niveaux.

Un personnage peut récupérer la totalité du Don perdu s'il se consacre exclusivement à une Activité régénératrice pendant toute une journée.

Augmentations et diminution durables

Parfois, un Don peut diminuer de façon durable. Cela signifie que le personnage a été durement touché : une blessure ou une maladie lui laissent des séquelles, un accident de la vie lui fait perdre sa place dans la société, un choc terrible lui fait perdre la raison...

Un Don peut progresser au travers des aventures du personnage. Ces augmentations sont liées aux **Dilemmes** des Vertus. Lorsqu'un personnage a subi un Dilemme de Vertu lors d'une Quête, le meneur de jeu peut, à la fin de la quête, autoriser l'augmentation d'un Don de un niveau. Il faut que ce Don ait été utilisé de façon cruciale lors du Dilemme et que le niveau atteint soit inférieur ou égal au niveau de la plus haute des Vertu impliquées dans le Dilemme. Plutôt que d'augmenter un Don le joueur peut choisir de gagner une nouvelle Spécialité. Celle-ci doit avoir un rapport avec le Don qui aurait pu être amélioré.

Les différents Dons

Don des Arts

Le Don des Arts couvre toutes les actions d'interprétation et de création artistique mais également artisanale. Il permet de composer un joli lai, de jouer une ballade à la harpe pour émouvoir une belle, mais également de construire une barque à partir de troncs d'arbre, de participer à la construction d'une cathédrale, de forger une arme... Les individus qui possèdent un niveau d'Art Légendaire sont rares mais sont considérés comme de véritables génies et leur réputation s'étend à tout le Royaume.

Activités régénératrices

Pour récupérer, le personnage doit s'exercer à son art : faire des gammes, jouer des morceaux simples, réparer son instrument, assurer la maintenance de ses outils, fabriquer de petits objets...

La création

Tout naturellement, c'est le Don des Arts qui est utilisé lorsque le personnage souhaite réaliser une œuvre ou fabriquer un objet. Quelle qu'en soit la nature, le processus est toujours le même :

- 1) Le joueur décrit l'œuvre (ou l'objet) qu'il souhaite réaliser
- 2) Le meneur de jeu estime la durée de réalisation de cet œuvre : une heure, un jour, une semaine, un mois, voire une année et plus, ou encore une Action, une Scène ou une Quête (voir la définition des unités de temps). Il estime également le matériel nécessaire à sa réalisation. Le personnage doit avoir accès à ce matériel, qui peut être alors considéré comme un Avoir.
- 3) La création se résout comme une Epreuve (voir la Résolution des actions pour plus de détails) : le personnage a droit à un premier jet, puis peut dépenser un point de Don pour relancer et accumuler des Succès supplémentaires. La Difficulté de l'Epreuve est égale à la Qualité de l'œuvre souhaitée (cf. tableau ci-dessous).

Qualité de l'œuvre	Description
Faible (Niveau 1)	La réalisation est de mauvaise qualité ou l'objet est très simple.
Commune (Niveau 2)	Correct mais reste basique
Remarquable (Niveau 3)	Une bonne réussite académique
Héroïque (Niveau 4)	L'œuvre mérite le titre d'œuvre « d'art » à tout point de vue. L'objet réalisé est techniquement complexe.
Légendaire (Niveau 5)	Un véritable chef d'œuvre unique. L'objet réalisé est à la pointe de la technologie.

Il n'est pas possible que la Qualité de l'œuvre soit supérieure au niveau du Don des Arts du personnage (éventuellement augmenté d'un Spécialité). L'œuvre ainsi composée peut être notée comme un Avoir du personnage : il pourra l'utiliser lorsqu'il interprétera cet œuvre, ou lorsqu'il l'utilisera si cette œuvre est un objet utilitaire. De plus, une œuvre crée peut être notée dans le parcours du personnage avec un niveau égal à sa Qualité, si celle-ci est au moins Remarquable.

Il est possible pour l'artiste ou l'artisan d'apprendre une œuvre composée par un autre ou de partir d'un





modèle existant. Dans ce cas, on procède comme s'il créait l'œuvre lui-même mais le personnage bénéficie d'un Dé de bonus « Commun » pour Maîtriser cette création. Toutefois, manquant de la sensibilité de l'auteur, la Qualité de l'œuvre est réduite d'un niveau (ex : une œuvre Remarquable devient Commune). Une fois apprise, l'œuvre peut être notée comme un nouvel Avoir.

Si un objet est d'un niveau « Héroïque » ou « Légendaire », c'est qu'il possède en lui une part de magique ou de divin. Pour atteindre un tel niveau de perfection, il est nécessaire que le créateur soit d'une grande Vertu, ainsi que l'utilisateur. Ainsi, à la création d'un tel objet, le meneur de jeu lui associe une Vertu, en fonction de son emploi. L'artiste doit posséder cette Vertu au même niveau au moins que le niveau de Qualité de son œuvre. De même, un utilisateur devra lui aussi posséder un tel niveau de Vertu s'il veut pouvoir être digne d'utiliser l'objet.

L'interprétation

Le Don des Arts est également utilisé lorsque le personnage interprète une œuvre déjà existante. S'il possède cette œuvre en Avoir, il peut l'ajouter à ses dés. La qualité de son interprétation détermine la réaction de l'assistance.

Nombre de Succès	Réactions
1 - Faible	Les spectateurs sont au mieux indifférents, au pire agacés par cette représentation médiocre.
2 - Commune	L'œuvre est correctement interprétée, mais sans engendrer de grands émois.
3 - Remarquable	La représentation provoque des émotions sincères dans l'assistance.
4 - Héroïque	Le personnage réalise une excellente prestation qui touche les spectateurs au plus profond d'eux-mêmes.
5 - Légendaire	L'interprétation est en elle-même un chef d'œuvre magistral qui bouleverserait le cœur le plus dur et le plus sec.

Don du Combat

Le Don du Combat intervient pour toutes les activités associées à un conflit physique violent, quels que soient les moyens, quelle que soit son échelle : il peut s'agir un duel d'homme à homme jusqu'à une bataille rangée dont les éclats résonnent dans toute la province.

Activités régénératrices

Le personnage soit se reposer, s'entraîner à des passes d'armes, fourbir ses armes...

Le Duel

Le duel (et par extension les combats moins équilibrés, à un contre plusieurs !) est malheureusement une dure réalité avec laquelle les personnages devront souvent composer. Il est courant de proposer un duel pour terminer une querelle ou simplement montrer sa supériorité.

Un Duel est une Epreuve en opposition qui se déroule de façon classique. Chaque combattant peut ajouter les Avoirs qu'il utilise effectivement dans le combat : armes, armures ou Compagnons qui combattent à ses côtés.



Roman de Brut, Roman écrit vers 1155 ; Robert Wace (v. 1110-v.1170)

Le roi Arthur combat Frolo, le gardien de Paris
Manuscrit copié au XIVe siècle
BnF, Manuscrits, Français 1454 fol. 72

Le protagoniste qui obtient le plus de Succès est vainqueur de la passe d'armes. Il peut choisir :

- *D'annuler tout ou partie des Succès de son adversaire à l'aide des siens. Ceux qu'il n'annule pas lui seront comptés en Dommages.*
- *De causer des Dommages à son adversaire, à raison de 1 point pour 1 Succès.*

Les Dommages diminuent les Dons de Prouesse ou de Combat, au choix de la victime. Les Avoirs utilisés peuvent également être sacrifiés.

Lorsque plusieurs individus, lâches sans aucun doute, en affrontent un seul, les passes d'armes sont résolues comme s'ils étaient à un contre un. Le personnage seul fait un seul jet dont les succès sont comptés pour chacun de ses opposants et les combattants en surnombre se voient chacun attribuer un Dé de Bonus :

- *Remarquable s'ils sont à deux contre un,*
- *Héroïque s'ils sont à trois contre un,*
- *Légendaire s'ils sont à quatre contre un ou plus.*





Les duels de justice

Un duel « de justice » consiste à régler un différend juridique par le combat. Celui qui est dans son bon droit sera vainqueur par la volonté de Dieu. Chaque parti peut soit participer directement, soit trouver un champion qui le représentera. Il arrive régulièrement qu'une querelle entre Dames se termine par un duel entre deux chevaliers, qui n'ont strictement rien à voir avec la dispute initiale, voire sont amis. Toutefois, un duel de justice se fait rarement à mort, mais plutôt au premier sang, ou à l'abandon d'un des deux adversaires.

Lors d'un duel de justice, si un des deux partis est objectivement dans son bon droit, le meneur de jeu peut lui accorder un Dé de bonus Héroïque (voire Légendaire si l'injustice est flagrante) pour tout le duel.

Guerre

L'Art de la guerre n'est pas extrêmement élaboré. Il consiste essentiellement à rassembler son camp. Celui-ci est divisé en trois grandes parties : l'avant-garde commandée par le second noble le plus important, qui prend place à l'aile droite sur le champ de bataille. L'arrière-garde est dirigée par le troisième noble par ordre d'importance, et prend place à gauche du corps de l'armée, qui est elle-même commandée par le noble le plus important. C'est ce dernier qui donnera l'ordre de la première charge. Le reste de la bataille est constitué d'une suite de charges organisée par les nobles responsables des unités subalternes, puis de réorganisation afin de préparer une nouvelle charge. La principale difficulté du stratège est de déclencher les charges de son unité au bon moment et au bon endroit, puis de réussir à la regrouper. Si ces charges sont suffisamment efficaces et meurtrières, il désorganise l'ennemi et peut le mettre en déroute. La clé de la victoire réside dans la cohérence de l'armée et dans son moral. Aussi la confiance des troupes dans leurs commandants est-elle vitale.

Dans cette organisation, les exploits héroïques peuvent bouleverser le cours d'une bataille. Un petit groupe de chevaliers déterminés peut briser une charge et donc l'élan de toute une partie de l'armée adverse. Un chevalier qui parvient à éliminer un chef adverse de manière particulièrement valeureuse, brisera aussi sûrement le moral des troupes et galvanisera ses alliés.



La Mort du roi Arthur, Roman du début du XIIIe siècle
Bataille de Salisbury
Manuscrit copié dans le centre de la France, vers 1470.
BnF, Manuscrits, Français 112 (3) fol. 226

*Survivre à une bataille est par défaut une Epreuve de Difficulté Commune. Si le camp du personnage est en infériorité numérique, la Difficulté est Remarquable. Si le personnage y est particulièrement **prudent**, la Difficulté est diminuée d'un cran, mais il ne pourra alors en retirer aucun Renom. S'il y est particulièrement **audacieux** et combat en première ligne, le niveau est de Difficulté est augmenté d'un cran mais l'Exploit n'en sera que plus mémorable dans son Parcours.*

*Une fois par jour de bataille, un personnage peut tenter un **Fait d'Armes** : capturer un responsable ennemi, prendre une position stratégique ou mettre en déroute une unité ennemie. Ce Fait doit être joué comme une Scène à part entière.*

Outre la gloire, un Chevalier remportant une bataille remporte aussi le droit de piller le vaincu et de s'approprier son cheval, ses armes et son armure. De plus, s'il peut le capturer, il pourra ensuite en tirer une rançon plus ou moins substantielle selon le rang de sa prise.

A la fin d'une bataille, le personnage la note dans son Parcours comme un Exploit Remarquable, sauf s'il s'y est montré prudent. S'il s'est montré audacieux, c'est un Exploit Héroïque. Si le personnage a de plus réussi un Fait d'Armes, l'Exploit est considéré comme Légendaire.

Tir

L'utilisation d'armes de tir n'est pas considérée comme noble par les chevaliers. Au mieux, le tir à l'arc est-il un sport récréatif ou une arme de chasse (C'est le *Don de Prouesse* qui est alors utilisé). En combat, c'est une activité de villain indigne d'un vrai guerrier. Toutefois, elle peut être employée par des gens de peu d'honneur. Elle est également employée en temps de guerre où, efficacité faisant force de loi, les archers, plus rarement les arbalétriers romains,





peuvent être redoutablement mortels. Les paysans chassent souvent à la fronde, une arme peu chère mais efficace. Le tir à l'arc peut également être considéré comme un sport et des concours sont parfois organisés en parallèle des joutes.

Toucher une cible est une Epreuve dont la Difficulté dépend des conditions de visibilité de la cible, de sa taille, de sa distance et de son mouvement.

Condition	Difficulté
Cible à courte portée (0-10m)	Commune
Cible à longue portée (10-30m)	Remarquable
Cible à très longue portée (30-100m) (impossible pour les armes lancées)	Héroïque
Visibilité réduite (brouillard, obscurité...)	+1 niveau
Cible en mouvement	+1 niveau
Tireur en mouvement	+1 niveau
Petite cible (enfant ou moins)	+1 niveau

Si l'individu visé est conscient d'être une cible, il peut esquiver le tir : il peut alors utiliser son Don de Prouesse en complément de la Difficulté du tir.

Selon son arme, le tireur peut utiliser un Avoir :

- Commun pour une fronde, un couteau ou une hache lancée
- Remarquable pour un arc
- Héroïque pour une arbalète ou un arc long. Ces armes sont rares : seules les armées romaines utilisent couramment l'arbalète et un arc long est réalisé à la demande par un artisan spécialiste.

Don de la Nature

En dehors des zones habitées qui restent rares et des grandes villes qui sont exceptionnelles, le monde est un lieu où la nature règne en maîtresse et où l'homme tente de s'y adapter et, sinon d'en profiter, au moins d'y survivre. Le Don de la Nature couvre l'expertise et les connaissances que peut maîtriser le personnage en milieu naturel. Un Don de la Nature de haut niveau implique un savoir-faire pratique et une habitude des zones sauvages. La connaissance purement académique (plutôt rare dans le monde arthurien) est couverte par le Don des Savoirs.

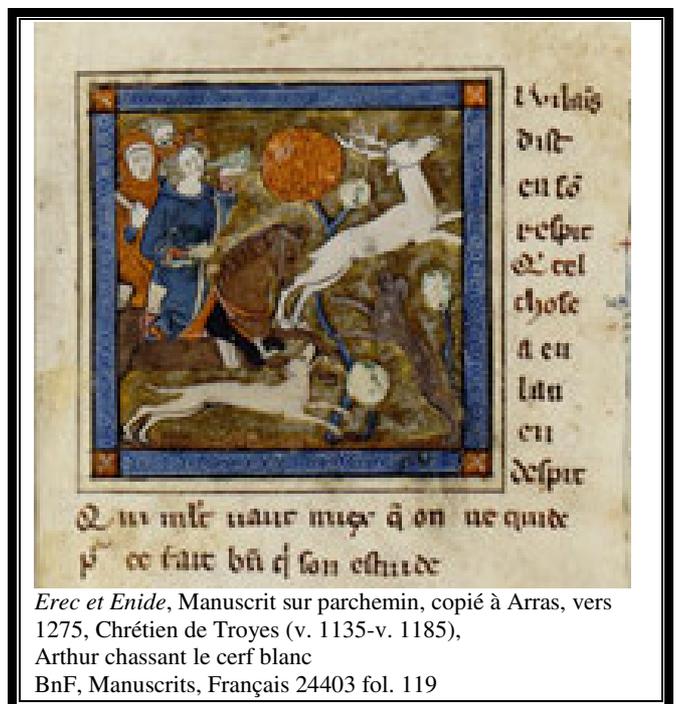
Ce Don permet de se déplacer de manière optimale en milieu naturel : de façon plus rapide, plus sûre, plus discrète. Le personnage a l'expérience du voyage, sait éviter les pièges naturels et assurer sa survie par la chasse, la cueillette et la pêche. Il a une certaine connaissance des plantes, des animaux, du climat, des roches et d'une forme d'écologie rudimentaire mais pragmatique.

Activités régénératrices

Le personnage doit se promener dans un environnement sauvage, bouchonner son cheval, pratiquer une activité dans la nature pour son loisir...

La Chasse

La chasse est une activité qui est aussi bien essentielle que récréative. Les vilains ont des droits à la chasse restreints : ils ne peuvent chasser que dans certaines zones du domaine, et uniquement du petit gibier. Ils chassent essentiellement au piège, plus rarement à l'arc ou à la fronde. Les régions les plus giboyeuses et les plus gros animaux sont réservés aux nobles. Les chevaliers chassent à l'épée ou à l'épieu, parfois à l'arc.



Une partie de chasse est souvent l'occasion de festivités. Les nobles se réunissent dans une zone connue pour son gibier, et s'installent pour la journée. Pendant ce temps, les garde-chasse et les rabatteurs font sortir les bêtes des sous-bois. Si un animal digne de ce nom (un cerf, un sanglier...) est découvert, le cor est sonné. Cela alerte les hommes qui montent à cheval pour poursuivre la proie, assistés par des meutes de chiens. Grande est la gloire pour celui qui abat l'animal. Souvent, cet honneur est réservé au chevalier de plus haut rang dans le groupe de tête. Toutefois, certains chevaliers préfèrent ignorer le son du cor et profiter de la compagnie des Dames...

Un personnage brillant lors d'une partie de chasse (par exemple s'il capture un gros gibier) peut l'ajouter comme Exploit Remarquable à son





Parcours. S'il y réalise un acte particulièrement impressionnant (capturer une bête sauvage seul, sauver le Roi d'un péril...), le meneur de jeu peut augmenter le niveau de l'exploit à Héroïque, voire Légendaire.

Un personnage participant à une chasse fait un jet de Nature (avec une éventuelle Spécialité Chasse) pour savoir s'il parvient à rejoindre la proie. Plus le nombre de Succès est élevé, mieux il est placé.

Poursuivre un animal est une Opposition contre le Don de Nature de l'animal. Celui-ci est « Remarquable », mais peut grimper à Héroïque ou Légendaire pour des créatures exceptionnelles.

La lutte contre l'animal est également considérée comme une Opposition. Pour se défendre (et attaquer...) l'animal utilise son Don de Combat, généralement de niveau « Commun » pour les animaux de petite taille (renards...), « Remarquable » pour des bêtes plus combatives (loups, cerfs...), « Héroïques » pour des créatures dangereuses (sangliers, ours...), « Légendaires » pour des animaux exceptionnels (lions...). Les animaux utilisent leurs griffes, cornes, sabots, défenses et crocs comme des Avoirs « Communs ». Des exemples d'animaux sont donnés dans la section Créatures Légendaires.

Don de l'Esprit

Le Don de l'esprit a trait à la vivacité d'esprit et à la capacité d'intuition et de réflexion du personnage. Ainsi, il détermine ses capacités de communication, mais également ses capacités de compréhension. Il n'est pas directement lié aux connaissances du personnage : on peut être intelligent et inculte, ou inversement. Plus un personnage a un niveau important, plus il peut être manipulateur, ou inversement peu sensible à la manipulation, décelant les incohérences ou les failles dans les paroles de son interlocuteur, et sachant mieux discerner la nature humaine.

De même le Don de l'Esprit est lié à la volonté et à la détermination de l'individu, à sa force de caractère.

Activités régénératrices

Le personnage peut récupérer son esprit en se relaxant, en bavardant plaisamment avec des amis...

Perception

Le Don de l'Esprit est utilisé lorsqu'un personnage est susceptible de percevoir un stimulus de faible intensité, qu'il en soit inconscient ou qu'il s'y active. L'action peut être régie par une Opposition si le personnage tente de détecter un autre individu ou une créature qui essaie d'être discrète. On opposera par exemple l'Esprit de l'observateur au Don de Nature (si l'action se déroule en milieu sauvage), au Don de Prouesse (si c'est un déplacement physique qui réclame une certaine agilité) ou encore au Don

d'Esprit (si le dissimulé doit se maîtriser pour rester immobile sans bouger).

Si le personnage doit percevoir un détail dans son environnement, alors l'action est gérée comme une Épreuve, dont la Difficulté dépend de la subtilité de l'élément à découvrir. De très haut niveaux de Difficulté correspondent à du sixième sens.

Exemple	Difficulté
Clair : De la fumée noire sort du donjon	Faible
Net : Un galop de cheval dans la cour	Commune
Fin : un velours rouge imbibé d'un liquide poisseux	Remarquable
Discret : reconnaître la détentrice d'une écharpe à l'odeur	Héroïque
Subtil : une odeur d'amande amère dans la coupe de vin	Légendaire
Subliminal : sentir l'arrivée d'une attaque saxonne une journée à l'avance.	Mythique
Infinitésimal : retrouver où sa promise est retenue captive à travers tout le comté de Logres.	Divin

Discussion

Il est techniquement possible de gérer une discussion entre deux personnages qui veulent se convaincre l'un l'autre par une Opposition entre leurs Dons d'Esprit. Même un joueur n'ayant pas le charisme de Merlin peut interpréter un personnage convaincant et séduisant : il est donc naturel que ce soit le Don d'Esprit du personnage qui entre en jeu, et non un hypothétique « Don d'Esprit » du joueur. Toutefois, le jeu de rôle étant basé sur la narration, il serait également dommage qu'une discussion passionnée soit résolu par de mornes jets de dés.

Il est convenu que c'est toujours le joueur qui décide du comportement de son personnage face à une situation : il n'y a pas de jet de dé dans ce cas (sauf s'il y a une véritable contrainte sur la volonté du personnage, dans le cas d'un envoûtement « magique » par exemple). Si la discussion se déroule entre deux personnages de deux joueurs, la discussion se passe complètement de jets de Dé. Chaque joueur présente ses arguments à l'autre, ils « jouent » l'échange, puis chacun décide comment son personnage régit. De même, lorsqu'un personnage géré par le meneur de jeu tente de convaincre le personnage d'un joueur, le meneur décrit le discours et le comportement du personnage, mais c'est au joueur de choisir si son personnage est convaincu ou non et comment il réagit. Toutefois, le meneur de jeu peut agrémente sa description d'éléments qui montrent comme le discours est





perçu par le personnage du joueur : il a l'air convaincant, il paraît louche, il est très impressionnant... Ce qui peut se gérer par une Opposition et des jets de Dés (pour déterminer si le personnage du joueur détecte un mensonge, par exemple).

Lorsque le personnage d'un joueur souhaite convaincre, séduire, ou mentir à un personnage géré par le meneur, le joueur concerné commencera par décrire :

- les actions concrètes que son personnage entreprend pour arriver à ses fins
- les arguments qu'il utilise
- l'approche qu'il emploie : est-il menaçant, flatteur, joue-t-il le timide ou s'impose-t-il...

Le joueur peut également se lancer dans une longue tirade (Attention à ne pas monopoliser la parole !) et est encouragé à parler à la première personne (« d'Amour vos beaux yeux mourir me font ») plus tôt qu'à la troisième (« mon personnage dit que le font mourir ses beaux yeux d'Amour »).

Le meneur de jeu donnera alors au joueur un Dé de bonus plus ou moins important selon la pertinence de la tactique employée, notamment en prenant en compte le caractère de l'autre personnage.

L'Opposition est ensuite résolue, éventuellement en plusieurs étapes. Si le personnage du joueur sort vainqueur de cette Opposition, il a convaincu l'autre. Sinon, l'autre reste campé sur ses positions.

Don de Prouesse

Le Don de Prouesse couvre toutes les capacités physiques du personnage : sa force physique, son agilité et sa souplesse ainsi que sa résistance à la fatigue et à la douleur. Il couvre toute les activités physique que ne sont pas directement guerrières (qui relèvent du don de Combat) ou qui ne requièrent pas un savoir ou savoir-faire technique (auquel cas elles pourraient relever du Don des Arts ou du Don de la Nature).

Activités régénératrices

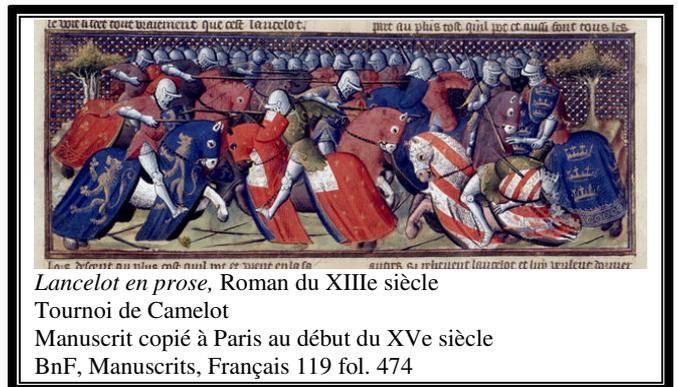
Pour récupérer son Don de Prouesse, le personnage doit prendre du repos si son niveau est particulièrement bas, ou faire des exercices physiques légers.

Tournoi

Le tournoi fait partie des festivités traditionnelles de la noblesse. Il est accompagné de fêtes, de marchés et attire toute la population environnante. Un tournoi local rassemble une centaine de chevaliers alors que le tournoi royal, organisé une fois l'an à la Pentecôte, peut attirer plus de 3 000 nobles de tout de tout le Royaume.

Un tournoi consiste en une bataille « pour de faux » entre chevaliers, afin qu'ils puissent faire démonstration de leur prouesse. Le gagnant en retire une grande gloire et peut en profiter pour faire la cour à une Dame s'il se bat sous ses couleurs. Une récompense sonnante et trébuchante est souvent accordée. De plus, un chevalier qui en vainc un autre en combat singulier lors d'un tournoi peut lui prendre ses armes, même s'il les lui laissera s'il est courtois.

Un Personnage qui remporte un tournoi peut ajouter un Exploit, de niveau Remarquable (pour un tournoi local) à Légendaire (pour un tournoi Royal) à son Parcours. Si un personnage porte les couleurs d'une Dame et qu'il se montre particulièrement valeureux, cela est considéré comme un Fait de Courtoisie Héroïque.



Un tournoi a potentiellement lieu en deux phases. La première à cheval, la Joute, et la seconde à pied, la Mêlée. Durant la joute, les chevaliers se chargent à un contre un, en essayant de désarçonner l'adversaire. Celui qui reste en selle est considéré comme gagnant. Toutefois, il peut choisir également de continuer le combat, à pied cette fois-ci, à l'épée, ou avec une autre arme de contact. Il n'est pas considéré comme convenable de se battre contre un homme à pied lorsque l'on est à cheval. De même, il est illégal de frapper le cheval de l'adversaire et le contrevenant est immédiatement exclu du tournoi sous la réprobation générale.

Si un personnage commet une faute grave lors d'un tournoi, il perd un niveau de Droiture. S'il triche intentionnellement, son niveau de Droiture tombe à Faible.

Un tournoi est plus ou moins organisé selon les cas : dans les grands tournois, les Joutes se font effectivement à un contre un, avec un système d'élimination progressive jusqu'à la finale. Le gagnant est déclaré vainqueur de la joute. Les chevaliers se préparent ensuite à combattre à pied. Chacun choisit son camp : celui de l'hôte ou celui des invités et la Mêlée s'ensuit. Les deux camps





s'affrontent et au bout d'un certain temps (parfois faute de combattants!) des juges déterminent le guerrier qui s'est montré le plus valeureux. Dans d'autres cas, la Joute et la Mêlée ne sont que des bagarres plus ou moins chaotiques où chacun se bat pour lui-même et le gagnant est le dernier à rester debout !

Pour éviter les blessures trop graves, les armes utilisées sont émoussées ou les tranchants protégés par du cuir. Les lances de joute sont des lances particulières conçues pour se briser si le choc est trop rude. Les chevaliers sont tenus de tenir compte de cet état de fait, et de se comporter comme si ces protections n'existaient pas : ainsi, un chevalier recevant un coup qui aurait été mortel avec une véritable arme doit se considérer comme vaincu et se rendre, ou tout au moins féliciter publiquement son adversaire. Toutefois, il arrive que la situation dégénère et les vraies blessures ne sont pas rares...

La Joute est une Epreuve en Opposition. C'est la Prouesse qui est diminuée. Lorsque la Prouesse tombe à zéro, le chevalier tombe de cheval. La Mêlée est gérée comme un duel.

Don du Savoir

Le Don du Savoir couvre le domaine des connaissances théoriques et/ou académiques. Il concerne notamment la lecture et l'écriture de sa propre langue ou de langues étrangères (notamment le latin et le grec). La connaissance des auteurs classiques, l'histoire et la géographie, ainsi que les diverses théories religieuses et philosophiques sont incluses dans le Don du Savoir.

Activités régénératrices

Pour régénérer son Savoir, le personnage doit lire des livres, converser avec des érudits ou d'autres personnes susceptibles de lui apporter des connaissances.

Héraldique

L'héraldique est l'étude des armoiries et l'art de leur description, le blasonnement. Les armoiries sont une représentation graphique propre à un noble, ou du moins à sa famille. Il est courant qu'une famille ait un blason la représentant, et que certains membres éminents le reprennent avec une modification (pièce ou meuble supplémentaire, partition différente). Une connaissance minimale de l'héraldique est vitale dans le monde arthurien : elle permet de savoir à qui on a affaire. Cela peut faire la différence entre la défaite et la victoire en tournoi, et entre la vie et la mort en combat. Les armoiries se portent traditionnellement sur l'écu du chevalier, même si d'autres éléments peuvent participer aux armes : le plumeau, ou cimier, est une large plume teinte se plaçant sur le heaume ; le tabard est un habit court,

sans manche, placé sur la poitrine du chevalier qui est décoré et reprend ses armoiries. La description des armoiries est le blason.

La composition d'un blason est un art qui obéit à certaines règles :

L'écu peut être partitionné, c'est-à-dire découpé en plusieurs parties différemment colorées : le **parti** est séparé dans le sens de la hauteur, le **coupé** dans le sens de la largeur, le **taillé** du haut-droit au bas-gauche, et le **tranché** du haut-gauche au bas-droit. **L'écartelé** est coupé en quatre. Le **gironné** partagé par des lignes qui se croisent en son centre. Un écu d'un seul champ est dit **plain**.

Le blason est généralement coloré. Les couleurs sont appelées **métaux** (or ou argent) et **émaux** (gueules/rouge, sinople/vert, azur/bleu, sable/noir et parfois le pourpre/violet). La règle de contrariété des couleurs veut que l'on ne mette jamais un métal adjacent à un métal, ni un émail à un émail (pour des raisons de contraste). Les fourrures sont des exceptions : l'hermine est d'argent semée de mouchetures de sable, le vair est une imbrication de cloches d'azur et de pots d'argent.

Les **Pièces** sont des figures géométriques qui ornent le blason. Les plus courantes sont la **fasce** (bande centrale horizontale), le **chef** (bande horizontale occupant la partie haute), la **bande** (bande passant du haut-gauche vers le bas-droite), le **pal** (bande verticale) et le **chevron** (V inversé).

Le **meuble** est un dessin figuratif. Il peut représenter un animal (lion, dauphin, dragon...), un objet (épée, clef, couronne...) une construction (château, tour...) ou un élément plus stylisé (étoile, lune, croix...).

les blasons de « Personnages célèbres » sont décrits dans le chapitre du même nom.

Don du Statut

Le Statut représente la place du personnage dans la société. Le monde arthurien est avant tout un monde de castes, où l'on distingue très clairement le noble du reste. Malgré la politique méritocratique du roi, les différents niveaux restent étanches. Si les jeunes gens valeureux sont souvent adoubés et promus au rang de chevalier, c'est souvent que parmi leurs ascendants se trouvaient déjà des nobles. La haute naissance est un mérite en soi...

La richesse est essentiellement liée à la possession de terres. Elle joue un rôle secondaire par rapport au rang social. Certes, il existe des paysans plus pauvres que d'autres et des nobles plus riches que d'autres, mais les uns et les autres font chacun partie de la même caste.

Techniquement, les différents niveaux du Statut segmentent assez clairement la société :

Au niveau Faible, le personnage est un serf, la propriété de quelqu'un d'autre. La grande majorité





des serfs sont des paysans, mais on peut y trouver certains serviteurs, au sort légèrement plus enviable. L'écrasante majorité de la population est à ce niveau, mais pas l'écrasante majorité des personnages des joueurs !

Au niveau Commun, le personnage est un homme libre : un petit fermier, un mercenaire étranger, un homme d'église au bas de l'échelon, un ménestrel...

Au niveau Remarquable, le personnage est un petit noble : un chevalier avec un manoir fortifié, un banneret dominant une petite terre. Il est couramment vassal, c'est-à-dire vassal d'un vassal.

Au niveau Héroïque, le personnage est un homme important du royaume. Il possède de nombreuses terres, de nombreux serviteurs. Les chevaliers de la Table Ronde ont un Statut au moins Héroïque. Duc ou Baron, il est souvent le vassal direct d'un Roi.

Au niveau Légendaire, le personnage est un Roi, une Reine ou du moins un très puissant baron. Il règne sur une vaste région ou un pays et peut lever une armée en cas de besoin. Il est suzerain de nombreux autres nobles. Il est connu à travers tout le pays.

Le Statut d'un personnage est intimement lié au sens de l'hospitalité. Un personnage se doit de recevoir un individu d'un niveau social équivalent ou plus élevé avec tous les honneurs. Les personnages d'un Statut moins élevé pourront se retrouver pris en charge par des domestiques après un court salut de l'hôte, ou même ignorés complètement si leur Statut est Commun ou Faible.

Si les Statuts Remarquables ou plus élevés sont en général réservés à la noblesse, certaines personnalités exceptionnelles peuvent y accéder à force d'exploits ou de capacités hors du commun. C'est le cas de certains enchanteurs, Merlin le premier d'entre eux. Le barde Taliesin à une telle renommée que son Statut est hors norme.

Les Spécialités

Les **Spécialités** du personnage définissent les domaines où le personnage est particulièrement doué. Cela lui permet d'affiner la description de ses compétences, et de souligner un domaine restreint dans lequel il est plus compétent, naturellement favorisé ou d'une grande expertise. Lorsqu'une activité est couverte par la spécialité du personnage, le don qu'il utilise pour cette action est considéré comme ayant **un niveau supplémentaire**. Le Don affecté est variable en fonction de l'action en cours.

Exemple : Le chevalier Blaise possède le Don de Combat au niveau Remarquable (3), le don de l'Esprit au niveau Héroïque (4) et la Spécialité « Épée ». S'il utilise une épée pour se battre, son Don de Combat est considéré comme Héroïque (3+1). Pour déterminer s'il

connaît le porteur d'une célèbre épée, il utilisera son Don d'Esprit au niveau Légendaire (4+1).

Quelques Spécialités possibles sont indiquées ci-dessous. Le joueur est invité à en inventer pour personnaliser son personnage.

- Jouer d'un instrument particulier (à définir par le joueur), chant, composition musicale, satire, discourir devant une foule, ode à une pucelle, pratiquer un artisanat particulier (à définir par le joueur), faire un type d'objet particulier (à définir par le joueur)...
- Etiquette (connaissance du comportement à la cour), Géographie, Héraldique, Humanités, Médecine, Sciences naturelles...
- Athlétisme, chasse, équitation, navigation, tournoi...
- Discourir, Séduire, Baratiner, Mentir, Diplomatie, Rhétorique, Faire la cour, Faire rire...
- Un milieu naturel particulier (forêt, mer, montagne...), une activité particulière (pêche, chasse, équitation, navigation, escalade, fauconnerie...), un sujet particulier (les animaux sauvages, les chevaux, les plantes médicinales...)
- Maniement d'une arme spécifique (épée, masse...), bouclier, tir à l'arc, combat monté, stratégie, commandement d'unité, esquive, pugilat, lutte ...
- Relations avec un milieu particulier (clergé, pirates, saxons...)

Spécialités de Magie

Il existe quatre Spécialités de Magie : la **Sorcellerie**, les **Enchantements**, les **Miracles** et les **Pouvoirs**. Chacune donne accès à des capacités surnaturelles. Contrairement aux autres Spécialités qui ne font qu'apporter un bonus à des activités que tout le monde est censé pouvoir faire, le personnage doit explicitement posséder une Spécialité de magie pour avoir accès aux capacités qui lui sont associées.

Le Don associé à une magie dépend de la Spécialité :

- la Nature pour la Sorcellerie,
- le Savoir pour les Enchantements,
- l'Esprit pour les Miracles.
- Chaque Pouvoir est un cas d'espèce.

Mécanique de jeu pour la Magie

Ces trois techniques magiques suivent le même principe que la création artistique, la base de temps étant une heure. La difficulté de l'Épreuve est égale à la Qualité des effets souhaités par le magicien.

Le personnage peut également tenter un **effet instantané**. Il peut alors après une Action de préparation, faire un jet pour tenter de réaliser un effet de Qualité « Faible ». S'il réussit, les





conséquences de l'effet sont immédiatement appliquées.

La Magie étant un acte exigeant, le personnage doit obligatoirement dépenser un niveau de Don par jet de dé, même le premier.

La Sorcellerie

La Sorcellerie est une pratique magique issue du fond des âges, quand la Déesse mère régnait sur les humains et les femmes étaient seules détentrices de ses secrets. De ce fait, la sorcellerie est uniquement accessible aux femmes. Même si c'est une pratique considérée comme blasphématoire par l'église, les sorcières sont très couramment rencontrées. Elles font office de sage femme (au sens propre et au sens figuré) dans les villages, souvent en compétition avec le prêtre local.

Les Sortilèges s'exercent à travers des **préparations magiques** : souvent à bases de plantes rares (ou de morceaux d'animaux douteux...), elles se présentent sous la forme de potions à boire, d'onguents à appliquer, de poudres à respirer.

Les préparations magiques ont deux grandes gammes d'effets :

Elles peuvent affecter le comportement humain, sur un plan physiologique (plonger dans le sommeil, rendre plus fort, permettre de voir la nuit...), émotionnel (rendre amoureux, en colère ou apathique) ou mental (faire oublier, donner un savoir spécifique...). Le philtre d'amour est un fameux exemple de ce qu'une sorcière est capable de produire.

La puissance de l'effet voulu détermine un minimum de Qualité de la préparation nécessaire.

Une cible résiste naturellement aux effets d'une préparation, même si elle est volontaire. Si elle réussit une Epreuve d'Esprit de Difficulté égale à la Qualité de la potion, la potion n'a pas d'effets sur elle. Les effets d'une préparation durent une journée. Toutefois, si le niveau de qualité est supérieur de 1 au niveau requis pour les effets, la durée est portée à une semaine, à un mois si elle est supérieure de 2, et à une année si elle est supérieure de 3.

Elles peuvent également avoir une vaste gamme d'effets médicaux (onguent cicatrisants, potions guérissant la folie...).

Pour ces effets guérisseurs, la préparation permet de récupérer un nombre de niveaux de Don égal à sa Qualité et les effets sont instantanés. Il n'y a pas d'Epreuve pour y résister.

Une fois utilisée, la préparation est perdue et doit être recommencée.

Qualité	Effet
Faible	Mineurs, altération des capacités naturelles Ex : avoir la vue brouillée
Commune	Sensibles, modification des capacités naturelles Ex : S'endormir.
Remarquable	Significatif, attribution de capacités surnaturelles mineures Ex : voir la nuit, faire oublier une heure de la vie.
Héroïque	Critiques, attribution de capacités surnaturelles importantes, modifications profondes de capacités naturelles Ex : augmenter un Don de 1 niveau
Léendaire	Majeurs, modifications profondes Ex : se transformer en aigle.

Les Enchantements

Les Enchanteurs sont les héritiers de la magie des druides et des Fées. Leur pouvoir est basé sur le Glamour, une forme d'illusion surnaturelle qui leur permet de manipuler à leur guise la réalité, d'y susciter des choses, des êtres ou des éléments à partir de rien. Les Enchanteurs sont ainsi capables de changer l'apparence d'une personne pour qu'elle ressemble à une autre, de susciter un épais brouillard instantanément, de faire apparaître des créatures monstrueuses là où il n'y a que du vent...

Plus la Qualité d'un Enchantement est élevée, plus sa manifestation est complexe, réaliste et peut déformer la réalité.

Lorsqu'un individu interagit pour la première fois avec un Enchantement, il doit réussir une Epreuve simple avec son Don d'Esprit face à la Qualité de celui-ci. S'il réussit, il perce la nature magique du phénomène et celui-ci est dissipé dans le néant. S'il échoue, la manifestation est tout à fait réelle pour lui, et il en subit les conséquences.

Pour toutes les interactions entre un Enchantement et un personnage ou l'environnement, (Epreuves ou Oppositions), on jette deux dés avec un score égal à la Qualité de l'Enchantement.





Qualité	Complexité de l'Enchantement
Faible	Modification cosmétique simple Ex : changer une armure de couleur
Commun	altération partielle de l'environnement Ex : faire apparaître du brouillard
Remarquable	Modification significative de l'environnement Ex : faire passer une personne pour une autre.
Héroïque	Invocation précise et réaliste Ex : faire jouer un groupe de troubadours illusoires
Légendaire	Modification majeure et convaincante Ex : enfermer quelqu'un dans une tour illusoire.

Les Miracles

Les Miracles sont issus de la puissance de Dieu et de la piété de ses croyants. Tous les hommes d'Eglise n'ont pas accès aux miracles, seuls ceux dont la foi est sincère et véritable peuvent faire appel au pouvoir Divin (c'est-à-dire ceux qui ont la Spécialité correspondante et dont la Piété est suffisamment élevée).

Les Miracles permettent d'affecter le destin des hommes en appelant à la volonté du Tout-Puissant, ceci par l'intermédiaire des prières du croyant. Il peut ainsi favoriser l'accomplissement d'une tâche par un ou plusieurs autres croyants.

Le croyant doit prier avec ferveur. La Qualité finale donne le niveau du Dé de bonus qui est octroyé au récipiendaire du Miracle (qui peut être la même personne que l'actant). Ce Dé de Bonus est octroyé pour toutes les actions qui vont dans le sens de la prière. Toutefois, lorsque le résultat du dé est un 6, le personnage qui bénéficie du Dé de Bonus doit faire un jet de Piété. S'il échoue, les effets du Miracle prennent fin.

Les Pouvoirs

Les Pouvoirs se traitent de façon particulière, car ils regroupent toutes les autres capacités surnaturelles qui ne sont pas incluses dans les trois premières catégories, et qui sont plus spécifiques dans leur application. Un pouvoir permet de réaliser un effet donné, reproductible et peu variable. Le Don associé est variable, en fonction des effets du Pouvoir. A chaque Pouvoir on associe un **Défaut**, qui est une

contrepartie qui doit gêner le personnage dans certaines circonstances.

Exemples de Pouvoirs :

Loup-garou : le personnage peut se transformer en un énorme loup (comme dans le Lai du Bisclavet, de Marie de France). Il y gagne un niveau en Nature, et les Avoirs Griffes (Remarquable) et Cross (Héroïques).

Défaut : il se transforme obligatoirement les nuits de pleine lune. Il ne peut se retransformer en homme sans ses vêtements.

Démembrable : le personnage peut se faire couper en morceaux sans mourir. Un membre détaché ne peut pas faire grand-chose que gigoter sur place, mais c'est en général très impressionnant.

Défaut : le détachement se produit parfois trop facilement. Si le personnage perd deux niveaux de Prouesse ou plus en une seule fois, il perd un membre.

Empathie animale : les animaux sont amicaux envers le personnage et ils peuvent échanger avec lui des informations simples.

Défaut : les humains le trouvent étrange et sauvage.

Seconde vue : le personnage peut percevoir les « choses » surnaturelles.

Défaut : les « choses » surnaturelles perçoivent le Pouvoir du personnage et sont plus susceptibles de s'en prendre à lui.

Sang Féérique : le personnage a des Fées parmi ses ancêtres. Il ne vieillit pas et est d'une beauté fascinante (avantage pour séduire) ou d'une laideur repoussante (avantage pour intimider).

Défaut : le personnage a un trait physique étrange (pupille fendues, petites cornes, oreilles pointues...) qui suscite la méfiance.

Ange gardien : le personnage est suivi et protégé par un Ange. Une fois par Quête, l'ange peut lui venir en aide durant toute une Scène. Les Actions favorisées sont au choix du meneur de jeu et apportent un Dé supplémentaire du niveau du Don favorisé.

Défaut : Surveillé comme il l'est, le moindre péché du personnage entraîne une perte de Vertu.

Prophéties : le personnage a des visions fugitives et confuses d'événements qui pourraient advenir. Ce sont en général des événements importants, qui mettront en jeu plus que le simple destin du personnage.

Défaut : pendant ces brèves visions, le personnage est insensible à son environnement, perdu dans ses pensées.





Les Vertus

Les **Vertus** définissent le système de valeurs du personnage. Elles indiquent les codes et principes auxquels il apporte le plus d'importance et qui guident sa vie. De plus, dans le monde des Quêtes Arthuriennes, les Vertus sont ce qui distingue le Héros du commun des mortels, ce qui l'élève au-dessus des masses, mais qui peut également le plonger dans les affres du doute, des regrets et des remords. Les sept Vertus sont la Bravoure, la Courtoisie, la Loyauté, la Charité, la Droiture, la Piété et la Tempérance.

Niveau des Vertus

Tous comme les Dons, les Vertus peuvent avoir cinq niveaux : Faible, Commun, Remarquable, Héroïque et Légendaire. Son niveau est d'autant plus élevé que le personnage respecte les valeurs et consignes liées à cette Vertu.

Une Vertu Faible (niveau 1) signifie que le comportement du personnage va à l'encontre de cette Vertu.

Une Vertu est Commune (niveau 2) par défaut pour tous les individus. Le comportement du personnage n'est ni choquant, ni exemplaire.

Une Vertu Remarquable (niveau 3) est un élément significatif du caractère du personnage, qui s'exprime régulièrement et a une influence notable dans son comportement.

Une Vertu Héroïque (niveau 4) est un facteur déterminant de sa personnalité. Elle guide la plupart de ses choix.

Une Vertu Légendaire (niveau 5) est un aspect majeur et inaliénable du personnage qui suit à la perfection les principes qu'elle lui impose. Tous ses actes sont fidèles aux valeurs de la Vertu.

Le niveau « Parfait »

Lorsqu'une Vertu est combiné à un Serment (voir plus loin), son niveau effectif est augmenté de 1. Ainsi une Vertu au niveau Légendaire peut atteindre le niveau Parfait (niveau 6). Toutefois, ce niveau n'est valable que ponctuellement dans le cadre restreint du Serment. Retenez que le niveau d'une Vertu est s'exprime entre 1 et 5.

Appel aux Vertus

Un joueur peut faire Appel aux Vertus de son personnage dans ses actions. Pour ce faire, il doit tout d'abord justifier dans quelle mesure telle ou telle Vertu est pour lui un soutien dans ce qu'il entreprend. Cela implique que le personnage soit dans un état d'esprit tel qu'il est porté par cette

Vertu, et que son comportement soit en conséquence. Dans ce cas, il peut ajouter un Dé complémentaire du niveau de la Vertu pertinente dans le cas présent.

Evolution des Vertus

Les niveaux des Vertus sont susceptibles de changer très souvent au cours d'une partie, aussi bien de monter que de descendre. Les joueurs ne doivent pas se formaliser d'une baisse d'un Vertu, et le meneur de jeu ne devra pas se montrer trop avare d'augmentations.

Progression

Les Niveaux des Vertus changent en fonction du comportement du personnage au cours du jeu. Pour augmenter une de ses Vertus, il faut que le personnage réalise un **Fait** qui montre qu'il en est digne. Ainsi, pour augmenter sa Charité au niveau Remarquable, Héroïque ou Légendaire, il doit accomplir un fait de Charité Remarquable, Héroïque ou Légendaire. Des exemples de Faits sont décrits dans la section relative à chaque Vertu. Si un personnage accomplit un tel acte, le meneur de jeu peut lui permettre, à la fin de la Scène, d'augmenter d'un Niveau. Cela suppose que le personnage s'est également montré digne de ce Niveau supérieur durant l'aventure.

Se montrer indigne

Quelles que soient les circonstances, un personnage doit toujours se montrer digne de ses Vertus. Ainsi, durant une Quête, son comportement vis-à-vis d'une Vertu doit être inférieur au plus d'un niveau à son niveau actuel. Si un personnage a un niveau Héroïque dans une Vertu, il doit alors systématiquement se comporter de manière Remarquable vis-à-vis de cette Vertu. Avec un niveau Légendaire, son comportement doit être au minimum Héroïque. Si le Meneur de jeu juge qu'une action n'est pas du niveau requis, il peut immédiatement baisser la Vertu, d'un, voire de deux niveaux.

Faire amende honorable

Le joueur est invité à interpréter cette baisse. Lorsque le personnage a failli, il peut être pris de remords ou de regrets, se sentir incapable et être déprimé. Si le joueur joue suffisamment bien cette contrition pendant toute une Scène, le meneur de jeu peut lui autoriser à remettre au niveau initial sa Vertu.





Errare humanum est, perseverare diabolicum : il n'est possible de faire amende honorable qu'une seule fois durant toute une Quête pour une Vertu donnée.

Dilemmes

Il est inévitable, surtout lorsqu'un personnage possède de hauts niveaux de Vertu, que les principes imposés par l'une ou l'autre entrent en contradiction. La Courtoisie impose à un personnage qu'il réponde à l'appel d'une Dame, mais son sens de la Loyauté le lui interdit. La Bravoure du personnage l'invite à se jeter dans une bagarre, mais sa Tempérance lui enseigne de réfléchir. Cette difficulté est l'un des aspects primordiaux du jeu. Nombreux sont ceux qui ont échoué à atteindre la perfection quand ils n'ont pas su concilier leur différentes Vertus. Lancelot a sacrifié sa Loyauté pour Arthur à sa Courtoisie pour Guenièvre, Gauvain sa Tempérance à sa Loyauté pour ses frères.

Dans ces cas de **Dilemme**, la seule possibilité du joueur est de faire preuve de suffisamment d'astuce pour choisir un comportement qui satisfasse à toutes les exigences. Ce n'est toutefois pas toujours possible, et il sera alors obligé de passer outre certaines obligations pour en satisfaire d'autres.

Exemple : Gorlois, le Ménestrel, doit choisir entre sa Courtoisie (Niveau Héroïque) pour la femme de son bienfaiteur qui lui réclame un pamphlet sur son mari et sa Loyauté (niveau Remarquable) pour son bienfaiteur. Après ce Dilemme, Il peut augmenter un de ses Dons du niveau Remarquable à Héroïque (niveau de sa Courtoisie). Le meneur de jeu lui permet d'augmenter son Don d'Esprit de Remarquable à Héroïque, au regard des contorsions diplomatiques dont il a fait preuve pour éviter de fâcher le mari sans offenser la Dame.

Le Graal

Le but ultime du Héros arthurien est d'exceller dans toutes les Vertus à la fois, se montrant ainsi un parangon d'honneur. Lorsqu'un personnage possède le niveau Légendaire dans toutes les Vertus sauf une au niveau Héroïque, alors il subit une Ultime Quête qui va mettre à l'épreuve son tempérament. Cette quête doit nécessairement présenter un Dilemme portant sur la Vertu qui fait encore défaut au personnage. S'il parvient au bout de cette Quête sans faillir ni sacrifier aucune de ses Vertus et en excellant dans la dernière Vertu Héroïque à tel point qu'il mérite de la passer au niveau Légendaire, alors il peut contempler le Graal dans toute sa Magnificence. S'il échoue, il ne fera qu'entrapercevoir sa beauté...

Les Vertus

Bravoure

La Bravoure est la capacité à faire face à l'adversité, à la peur, avec fermeté et courage. Un personnage brave ne fuit pas face à la menace, même s'il n'a que peu de chance de la surmonter. Il recherche les difficultés pour prouver sa valeur, quitte à ignorer un danger bien réel.

Un joueur peut faire appel à sa Bravoure lorsqu'il fait face à un grand péril, à un ennemi d'une force supérieure ou à une situation qui pourrait lui faire peur.

- *Fait de Bravoure Remarquable* : se lancer dans une aventure sans prendre les risques en compte.
- *Fait de Bravoure Héroïque* : se mesurer à des ennemis supérieurs en nombre.
- *Fait de Bravoure Légendaire* : se jeter dans une situation désespérée pour sauver ses compagnons.

Le Niveau de Bravoure peut diminuer si le personnage a un comportement lâche, peureux ou outrageusement hésitant.

Courtoisie

La Courtoisie représente le respect pour les émotions, les siennes aussi bien que celles des autres, et tout particulièrement l'Amour. Un personnage courtois met la plus grande valeur dans les sentiments. Il place la nature humaine avant les conventions sociales et même parfois avant les règles morales. Il n'est pas à l'abri des incompréhensions ou des déceptions...

Un joueur peut faire Appel à sa Courtoisie lorsqu'il veut convaincre ou séduire un individu, ou encore percevoir les sentiments d'un interlocuteur.

- *Fait de Courtoisie Remarquable* : se montrer galant et bon vivant pour animer une fête.
- *Fait de Courtoisie Héroïque* : prendre des risques pour faire la cour à une Dame.
- *Fait de Courtoisie Légendaire* : sacrifier son destin pour l'Amour d'une Dame.

La Courtoisie peut diminuer lorsque le personnage refoule ses propres sentiments ou méprise ceux d'un autre individu.

Droiture

Un personnage qui a un sens de la Droiture important place avant toute autre considération la droiture et la vérité. Il ne recourt jamais à des stratagèmes trompeurs ou à des mensonges, qu'il considère comme les pires bassesses, même quand ils lui apportent un avantage évident.





Le joueur peut faire appel à sa Droiture dans une action où il fait preuve d'un grand sens de l'honneur ou dans un comportement qui lui est dicté par lui ou également lorsqu'il veut convaincre qu'il dit la vérité.

- *Fait de Droiture Remarquable* : dire la vérité quand elle nuit au personnage.
- *Fait de Droiture Héroïque* : rendre son arme à un ennemi.
- *Fait de Droiture Légendaire* : renoncer à un stratagème alors que cela met la vie du personnage en jeu.

La Loyauté du personnage peut diminuer quand celui-ci a un comportement déloyal, ou s'il fait appel à la tromperie ou au mensonge.

Loyauté

Le personnage qui a un niveau de Loyauté élevé cultive un haut sens des responsabilités. Il attache une grande importance à son rôle social. Il est prompt à obéir, à la lettre comme à l'esprit, à la volonté de sa hiérarchie, même quand ces ordres vont à l'encontre de son jugement ou de son intérêt. Un joueur peut faire Appel à son devoir dans une action qui lui est imposée par les conventions sociales ou à la suite de directives de sa hiérarchie.

- *Fait de Loyauté Remarquable* : Obéir à un ordre délicat sans discuter.
- *Fait de Loyauté Héroïque* : Rester dans son rôle social malgré des intérêts contraires.
- *Fait de Loyauté Légendaire* : Risquer sa vie pour son suzerain sans demande explicite.

Le Niveau de Loyauté du personnage peut diminuer s'il a un comportement désobéissant ou asocial.

Charité

Le Chevalier se doit d'être bon : il doit pardonner aux autres et être prodigue de ses biens matériels aussi bien que de sa miséricorde.

Un personnage peut faire appel à sa Charité quand il veut convaincre de sa bonne foi, se faire admettre dans un groupe ou sympathiser avec des individus.

- *Fait de Charité Remarquable* : laisser passer une faute à un criminel en espérant qu'il se rachète.
- *Fait de Charité Héroïque* : céder sa fortune aux déshérités.
- *Fait de Charité Légendaire* : pardonner un horrible crime à son ennemi juré, en sachant qu'il va sûrement recommencer.

Le niveau de Charité du personnage peut baisser lorsqu'il se montre égoïste ou par trop rancunier.

Piété

La Piété est le respect de la puissance divine, considérée comme supérieure à la condition humaine. Ces valeurs incluent la foi, les traditions

religieuses et un ensemble de préceptes moraux. Le personnage qui a une grande Piété met au-dessus de tout ces valeurs qu'il considère comme étant d'inspiration transcendante.

Le personnage peut faire appel à sa Piété lorsque ses actions sont guidées par sa foi ou lorsqu'il fait œuvre de prosélytisme.

- *Fait de Piété Remarquable* : se tenir à un strict régime de vie du fait de sa foi.
- *Fait de Piété Héroïque* : convertir un adversaire.
- *Fait de Piété Légendaire* : risquer sa vie pour ses croyances.

Le Meneur de jeu peut questionner la Piété d'un personnage quand celui-ci va à l'encontre des préceptes imposés par la religion.

Tempérance

Un personnage qui possède une Tempérance élevée soumet sans cesse ses pensées et ses sentiments à son propre jugement. Il porte en haute estime la maîtrise de soi et la sagesse de celui qui sait réfléchir avant d'agir ou de se laisser emporter par ses Passions quitte à perdre du temps, ou à laisser échapper une opportunité.

Le personnage peut faire Appel à sa Tempérance lorsqu'il cherche à avoir un comportement posé, concentré et réfléchi, ou qu'il veut résister à un emportement.

- *Fait de Tempérance Remarquable* : se laisser insulter en gardant son sang froid.
- *Fait de Tempérance Héroïque* : endurer un grave déshonneur.
- *Fait de Tempérance Légendaire* : rester de marbre alors que sa vie est menacée.

Le Meneur de jeu peut questionner la Tempérance si un personnage se laisse dominer par ses passions ou de violents élans.

Serments

Un Serment est un vœu fait par le personnage devant les puissances divines. Il s'engage à accomplir une tâche précise et à s'y consacrer corps et âme. Souvent, le vœu présente une clause de temps ou d'accomplissement qui met fin au vœu. Un ménestrel peut s'engager à ne chanter que des chansons tristes jusqu'à ce que la Dame du château le regarde. Le chevalier s'engage à ne pas dormir deux nuits au même endroit jusqu'à avoir trouvé la croix de Saint Just. Le Serment est ainsi une forme de Vertu ponctuelle, portant sur un objet spécifique et sur un intervalle de temps a priori fini.

Si un personnage utilise une Vertu dans une situation où un Serment est en jeu, alors le niveau de cette





Vertu est considéré comme augmenté de 1. Un seul Serment peut être pris en compte de cette façon.

Si un personnage rompt un Serment, que ce soit volontairement ou accidentellement (ou parce qu'il a été trompé), alors il perd immédiatement un niveau dans la Vertu la plus directement concernée par la situation. De même, un personnage doit toujours avoir ses Serments à l'esprit et ne pas les oublier : s'il néglige un de ses Serments pendant toute une Quête, le meneur de jeu peut déclarer que le Serment a été rompu.

Un personnage peut prêter un Serment à tout moment en cours de jeu, avec l'accord du meneur de jeu qui doit vérifier que le Serment engage bien le personnage. Egalement, le joueur doit bien se rappeler que le rompre peut lui coûter cher...

Quelques exemples de Serments

- *toujours saluer une veuve.*
- *ne jamais tourner le dos à un fils de Gorlois.*
- *ne jamais laisser une injustice impunie un jour Saint.*
- *ne jamais dormir deux fois au même endroit avant d'avoir trouvé la Fontaine de Feu.*
- *Rechercher le Saint Graal tous les jours que Dieu fait.*





Les Avoirs

De manière générale, les possessions du personnage vont bien au-delà de ses Avoirs. Le meneur de jeu décide de ce qui lui est accessible ou non en fonction de son niveau de Statut. Les Avoirs, quant à eux, regroupent l'ensemble des objets que le personnage emporte avec lui.

Un objet qui lui est utile lors d'une action lui apporte un Dé supplémentaire égal au niveau de cet objet. De manière générale, un objet fabriqué de main d'homme et qui n'est pas une œuvre d'art apporte un bonus allant de Faible (avantage minime) à Remarquable (avantage décisif).

Certains Avoirs peuvent être d'un niveau Héroïque ou même Légendaire. Ils sont alors considérés comme magiques. Posséder de tels Avoirs n'est pas à la portée du tout venant. Un Avoir Héroïque ou Légendaire est associé à une Vertu. Le détenteur de l'Avoir doit posséder cette Vertu à un niveau supérieur ou égal au niveau de l'Avoir, sinon il ne peut l'utiliser : dans les mains d'un utilisateur indigne, un tel objet se comporte comme un Avoir Faible.

Sacrifice des Avoirs

Lorsqu'un personnage devrait perdre des niveaux de Don suite à une Epreuve ou à une Opposition, il peut choisir à la place de sacrifier un de ses Avoirs. Cela signifie en pratique qu'il perd l'usage (et donc le bonus qui lui est associé) de cet Avoir pour tout le reste de la Scène : il a perdu son épée, cassé son rabot, faussé son instrument... Il peut alors annuler autant de points perdus que le niveau de l'Avoir qu'il sacrifie. Cela n'est valable que pour une perte donnée, les niveaux de l'Avoir en sus des points annulés sont inutilisés.

Il n'est possible de sacrifier qu'un Avoir que le personnage utilise effectivement pour l'action en cours. Il ne suffit pas de l'avoir sur lui.

Pour indiquer qu'un Avoir a été sacrifié, cochez la case correspondante sur la fiche de personnage.

Une fois Sacrifié, un Avoir ne peut être réutilisé que si le personnage se consacre une Scène entière à le renouveler : il réaccorde son instrument, répare ses outils, se procure une épée dans son château. Les circonstances doivent bien sûr se prêter à cette récupération : difficile de trouver une lance de chevalier en plein forêt...

Dans le cas, d'un Avoir Héroïque ou Légendaire, le personnage doit réaliser une Quête s'il veut récupérer l'usage son Avoir : retrouver la fée qui lui a donné son épée magique pour en récupérer une

nouvelle, retrouver la chapelle miraculeuse où il a pourra à nouveau remplir sa gourde d'eau éternelle, rechercher dans la Forêt Périlleuse un destrier du même troupeau que le sien...

Obtenir un nouvel Avoir

Les Avoirs d'un niveau Remarquable ou inférieur s'obtiennent facilement, si le personnage a le niveau de Statut suffisant et l'opportunité de se procurer l'objet en question.

Les Avoirs Héroïques ou Légendaires ne peuvent se gagner qu'à la suite de grandes Aventures. Tout d'abord, il faut que le personnage découvre un tel objet, par essence extrêmement rare. Deux cas peuvent se présenter :

- soit l'objet est donné volontairement au personnage par son propriétaire légitime, qui juge le personnage suffisamment valeureux. Le personnage peut alors utiliser l'Avoir normalement, s'il a effectivement le niveau de Vertu suffisant.

- soit le personnage découvre l'objet. Dans un premier temps, le personnage peut l'utiliser, mais uniquement comme un objet « normal » (avec un niveau Remarquable ou moins), sans aucune propriété surnaturelle. Pour que l'Avoir acquiert toutes ses capacités, il faut que le personnage soit mis dans une situation où la Vertu correspondant à l'objet est mise en jeu et que, bien sûr, le personnage fasse montre d'un niveau au moins égal à celui de l'Avoir.

Les Armes

L'arme de prédilection du chevalier est l'épée, de longueur variable : les plus courtes sont directement inspirées du glaive romain, alors que certaines sont tellement lourdes qu'elles se manient plus commodément à deux mains. A cheval, c'est la lance qui est plus volontiers utilisée, notamment lors d'une charge. Le cavalier reprend son épée dès que la mêlée se resserre. D'autres armes moins courantes peuvent également se rencontrer : la hache, la masse d'armes (une lourde boule de fer, éventuellement agrémentée de piquants ou d'ailettes, au bout d'un manche), le fléau d'armes (comme pour la masse, mais une chaîne relie la boule au manche). Si ses deux mains ne sont pas occupées, le combattant porte un écu pour se protéger. La piétaille n'utilise pas ces armes d'élite : elle se contente de piques, d'armes de jet ou de diverses armes d'hast (des lames de métal de diverses formes au bout d'un manche de 2 à 3 mètres). Les armes d'hast sont





spécialement étudiées pour être utilisées contre les chevaliers, pour stopper leur charge, frapper le cavalier en hauteur, ou encore trancher les jarrets du cheval tout en restant hors de portée.

Un personnage armé bénéficie :

D'un Avoir Commun si c'est une arme légère : dague, massue, bâton, ou une arme improvisée (chaise, cruche)...

D'un Avoir Remarquable si c'est une arme de guerre : épée, hache, arme d'Hast, lances...

S'il manie une arme à une main, le personnage peut également se protéger à l'aide d'un Bouclier, qui lui donne un Avoir Commun.

Les Armures

Lorsqu'il s'est préparé à une situation de combat, le chevalier peut se protéger par une cotte de mailles, parfois renforcée de pièces de métal aux jointures, le haubert. Mais c'est un accoutrement lourd et gênant, et il ne faut pas espérer courir, nager ou faire des acrobaties ainsi habillé. Ceux qui veulent être plus à l'aise, ou qui sont moins riches, se contentent d'une cuirasse de cuir rigide (de cuir bouilli) ou souple. Le cheval lui-même est parfois protégé par un caparaçon composé de pièces de cuir, de mailles ou de plaques de métal.

Le chevalier protège sa tête avec un heaume, un lourd casque de métal souvent muni d'une visière. Le heaume est souvent muni d'un plumeau, ou cimier, qui permet de l'identifier facilement. Les moins riches se munissent d'un simple pot de métal, d'une coiffe de mailles, ou d'un casque de cuir.

Un personnage en ***armure de guerre bénéficie d'un Avoir Remarquable*** qui correspond à la protection accordée par sa lourde armure. Par contre, toute activité que le personnage réalise hors combat à cheval est affligée de deux niveaux de Difficulté supplémentaires.

Un personnage en ***armure légère bénéficie d'un Avoir Commun***.

Les Outils

Les Outils sont des instruments indispensables à l'emploi d'une compétence particulière. Un artisan, un médecin ou un musicien ont nécessairement besoin d'outils pour pratiquer leur talent. Des outils de qualité standard n'apportent aucun bonus particulier, car le pratiquant en a tout simplement besoin. Il peut tenter de s'en passer et utiliser des ersatz improvisés, mais le meneur de jeu peut alors lui imposer une Difficulté plus importante.

- si un personnage utilise ses propres outils, dont il a l'habitude, il peut les comptabiliser comme des Avoirs avec un niveau « Commun ».

- si un personnage possède des outils de qualité supérieure, particulièrement bien adaptés à la tâche qu'il mène, alors il bénéficie d'un Avoir « Remarquable ».

Les animaux de compagnie

Les animaux familiers jouent souvent le rôle de fidèle compagnon du voyageur. Le cheval est également l'ami indissociable du chevalier, qui tient à lui comme à la prunelle de ses yeux. Le faucon est un animal de chasse apprécié par tous. Ainsi les animaux sont une partie intégrante de la vie des royaumes arthuriens.

Un animal de compagnie noté comme Avoir est considéré comme fidèle à son maître. Son niveau est « Commun » par défaut. Il peut avoir un niveau Remarquable : c'est alors un individu supérieur à rapport à ses congénères. Il est plus intelligent et comprend les ordres simples donnés par son maître. Il est plus fort, plus rapide et en meilleure santé, tant que l'on s'occupe de lui avec soin et affection. Un animal peut avoir un niveau Héroïque ou même Légendaire : c'est alors une créature d'origine féerique ou divine (ou parfois infernale...). Il n'est alors pas rare qu'elle possède l'équivalent d'un pouvoir spécial.

D'un point de vue technique, un animal de compagnie apporte un Dé supplémentaire dans les activités où il peut aider son maître.

S'il est délaissé, où si son maître se montre trop injuste avec lui, il perd un niveau tant il se montre moins coopératif. Si son maître est particulièrement cruel, il peut décider de partir pour un temps ou même définitivement. Le meneur de jeu peut décider qu'un personnage qui se montre trop cruel envers un animal de compagnie perd un niveau de Loyauté ou de Charité.

Voici quelques exemples d'animaux de compagnie :

Le chien est d'une aide précieuse à la chasse, comme animal de garde ou pour suivre une piste. Tristan chasse à l'aide de son chien Husdent.

Le faucon est un animal de chasse au petit gibier. Il peut également monter la garde telle une sentinelle volante.

Le coursier est un cheval léger et rapide, taillé pour la vitesse.

Le destrier est un cheval lourd dressé pour la guerre. Rien ne lui fait peur et il est capable de foncer tête baissée dans une bataille.

Le lion est un animal de compagnie très rare, mais pas impossible. Il se bat avec férocité aux côtés de son maître. Il est d'un niveau au moins Héroïque et est associé à la Vertu de Bravoure. Yvain est accompagné d'un lion fidèle depuis qu'il a sauvé d'un serpent.





Les Unités de temps

Naturellement, la vie dans le monde imaginaire des Quêtes Arthuriennes ne s'écoule pas au même rythme que celle des joueurs. En pratique, on remarque que plus l'action est dense dans le jeu, plus elle est lente autour de la table de jeu. On définit ainsi quatre échelles de temps: la Quête, la Scène, l'Épreuve et l'Action.

Une Quête est une série de Scènes qui visent toutes au même but final. Ce but peut être plus ou moins explicite, parfois inconnu des personnages qui y participent. Une Quête prend fin lorsque les personnages ont atteint le but, qu'ils l'ont rendu caduc pour une raison ou pour une autre, ou encore qu'ils l'ont abandonné. Les personnages peuvent poursuivre plusieurs Quêtes en parallèles, ou se retrouver ensemble mais pour des Quêtes différentes.

Exemples de Quêtes: les personnages veulent retrouver une moitié du manteau de Saint Martin. Les personnages doivent tuer le sanglier qui hante les bois....

Typiquement, une Quête commence lors d'une fête donnée à la cour du roi Arthur. Un présage, un individu ou un événement inattendue alerte et implique les personnages. Le Roi les prie alors de résoudre le problème en son nom. La Quête prend fin lorsque les personnages reviennent devant leur Roi pour conter les épreuves et en narrer la conclusion.

Une Scène est une période de temps variable caractérisée par son unité narrative: elle est le siège d'un seul type d'action. Une Scène possède parfois son propre objectif qui, une fois atteint, met fin à la

Scène. Parfois, c'est le changement de rythme ou d'environnement qui signe un changement de Scène. Une Scène peut être composée d'une ou plusieurs Épreuves si des obstacles apparaissent.

Exemples de Scènes: Une chevauchée de plusieurs jours, la déclamation d'un poème, le débarquement d'un bateau, un combat contre un chevalier...

Une Épreuve est la manifestation d'un obstacle et les actions entreprises par un personnage pour surmonter cet obstacle. Une Épreuve est caractérisée par un objectif clairement identifié. Lorsque le but est atteint et l'obstacle surmonté, l'Épreuve est terminée. Une Épreuve est segmentée en Actions dont les réussites ou les échecs signent la progression ou le blocage du personnage vers la résolution.

Exemples d'épreuve: deux chevaliers combattent en une Joute, un barde tente de conquérir une assistance par ses chants, un cavalier tente de traverser une rivière.

Une Action correspond à une activité déterminée d'un personnage. A une Action correspond un jet de un ou plusieurs Dés, dont un Don en particulier. Pendant une Action d'un personnage, un autre personnage peut effectuer une Action et une seule. C'est le meneur de jeu qui détermine quand commence une Quête, une Scène, une Épreuve ou une Action et quand elles se terminent.

Exemples d'Actions: deux chevaliers échangent une passe d'armes, un personnage saute d'une haute fenêtre, une Dame touche un compliment à un courtisan.





Les Épreuves & Oppositions

Les personnages devront lors de leurs aventures surmonter nombre *d'Épreuves*. Ils devront y montrer vaillance, ruse ou perspicacité selon les cas. Techniquement, une Épreuve est une situation délicate face à laquelle le joueur doit réagir s'il veut parvenir à ses fins ou ne pas se laisser emporter par les événements. On distingue deux types d'Épreuves :

- **Les Épreuves simples**, lorsqu'un ou plusieurs personnages tentent de surmonter un obstacle lié à leur environnement : grimper une falaise, déchiffrer un code, chevaucher le plus vite possible.
- **Les Épreuves en Opposition**, lorsque plusieurs personnages sont en compétition pour un même but ou s'opposent les uns aux autres.

Principe

Pour réussir une Épreuve, il faut accumuler un nombre de Succès suffisant, qui dépend de la difficulté de l'Épreuve ou du nombre de Succès de son opposant. Ces Succès sont produits soit par des jets de dés, soit par la dépense, choisie par le joueur, de points de Dons. Ainsi un joueur qui veut vraiment parvenir à surmonter un obstacle peut dépenser ses points pour y parvenir, mais alors il s'affaiblit pour la suite. Ou alors, il peut décider d'abandonner et de rester sur un échec s'il préfère s'économiser.

Les Dés

Les Dés jouent le rôle de la providence qui fait basculer les destins au gré de sa fantaisie, des mille et un petits détails et aspects de l'environnement qui peuvent transformer une réussite en échec, ou un échec en succès.

Tout Dé lancé donne un score de 1 à 6, que ce soit :

- Le niveau d'un Don, éventuellement augmenté de 1 si l'action est couverte par une Spécialité.
- Le niveau d'une Vertu, augmenté de 1 si l'action se réalise dans le cadre d'un Serment.
- Le niveau d'un Avoir
- Le niveau d'un Bonus
- Le niveau d'un Risque

Dé de Bonus

Le **Dé de Bonus** est accordé par le meneur de jeu au joueur en fonction :

- *de son ingéniosité* : si le meneur de jeu estime que le joueur décrit son action de façon particulièrement pertinente et astucieuse,
- *de sa description* : si le meneur de jeu estime que le joueur décrit son action de façon particulièrement coloré et divertissante,

- *de la situation* : si la situation lui est particulièrement favorable.

Le Score associé à un Dé de Bonus est normalement de 3. Toutefois, le meneur de jeu peut accorder au joueur un Dé de Bonus avec un score différent, de 1 à 6, s'il juge que le Bonus est minime (Score de 2, voire 1), ou s'il est exceptionnellement décisif (5, voire 6).

Un dé de bonus peut également être octroyé lorsqu'un joueur fait appel à un événement de son Parcours. Le niveau de bonus est celui de l'événement.

Il n'y a qu'un seul Dé de Bonus pour une Action.

Dé de Risque

Le **Dé de Risque** est lancé si le joueur le désire. Il correspond à une action où le personnage prend des risques importants pour réussir, quitte à ce que la situation se retourne brutalement contre lui s'il échoue. Il joue le tout pour le tout. **Un Dé de risque est toujours un Dé Héroïque (niveau 5). Mais s'il fait 6, cela signifie que l'action a mal tourné pour le personnage. Techniquement, le Don qu'a utilisé le personnage diminue automatiquement de 1 niveau.** Le meneur de jeu peut ajouter une péripétie inattendue à l'histoire. Toutefois, le joueur peut tout de même réussir son action s'il réussit avec les autres Dés.

Résultat d'un jet de dé

Le joueur lance le dé. Si le chiffre donné par le dé est inférieur ou égal au score considéré, alors le Résultat est égal au chiffre du dé.

Si le résultat de Dé est strictement supérieur au score, alors le jet de dés est un échec : il ne donne aucun Succès.

Le tableau donne le Résultat dans les différents cas :





Score P	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1 (Faible)	1	0	0	0	0	0
2 (Commun)	1	2	0	0	0	0
3 (Remarquable)	1	2	3	0	0	0
4 (Héroïque)	1	2	3	4	0	0
5 (Légendaire)	1	2	3	4	5	0
6 (Parfait)	1	2	3	4	5	6

L'Action

Lorsqu'un personnage tente une Action, le joueur peut avoir recours à deux mécanismes pour parvenir à ses fins :

- soit faire un Jet d'action, et lancer un certain nombre de dés pour espérer des Succès.
- soit Sacrifier des niveaux de Dons pour s'assurer des Succès.

Succès par Jet d'Action

Lorsqu'un personnage tente de réaliser une action, le meneur de jeu recense tous les Dés susceptibles d'être lancés :

- Le Don le plus approprié
- Une Vertu, si l'une d'entre elles est concernée
- Les Avoirs qui peuvent aider le personnage
- Un Dé de Bonus éventuellement accordé par le meneur de jeu
- Un Dé de Risque si le joueur le souhaite.

Chaque Dé peut être d'un niveau différent. Une Spécialité et un Serment peuvent être pertinents : ils augmentent alors d'un niveau le Don ou la Vertu, respectivement. Le joueur lance chaque Dé un à un, et **garde le meilleur résultat de tous les dés lancés : c'est le nombre de Succès de son Action.**

Exemple : Gauvain tente de sauter un profond gouffre à cheval, alors qu'il tente de rattraper une gente pucelle enlevée par un chevalier noir.

Il utilise son Don de Prouesse, qui est Légendaire. Comme il est près de midi, sa Spécialité « croît avec le soleil » lui est utilisée, il lancera donc un dé Parfait (niveau 5+1). Il lance le dé et fait 3. C'est son premier Résultat.

Il utilise sa Vertu Courtoisie (il fait ceci pour une gente pucelle) qui lui rapporte un Dé Légendaire Supplémentaire. Il lance le dé et fait 2. Le résultat de ce jet est 2, mais il reste inférieur au Résultat de l'action qui reste 3.

Son destrier personnel lui est d'un grand secours dans cette tentative, il peut donc Lancer un Dé supplémentaire Héroïque. Le dé fait 4, ce qui donne un Résultat de 4. Etant supérieur à 3, c'est ce nouveau Résultat qui compte.

Comme il a trouvé un espace lui permettant de prendre un bon élan, le meneur de jeu lui octroie donc un Dé de Bonus Remarquable (niveau 3). Le dé correspondant fait 5, ce qui est supérieur au niveau. Le résultat de ce jet est donc nul.

Comme rien ne l'arrête, il prend un Risque et lance un Dé Héroïque de plus ! Ce dé fait 1, ce qui n'est pas suffisant pour augmenter le Résultat, qui est donc finalement de 4 : Gauvain a accumulé 4 Succès pour cette action.

Succès par Sacrifice

Il est également possible d'obtenir des Succès, non pas en jetant les dés et en comptant sur Dame Fortune, mais en Sacrifiant des niveaux de Dons. Chaque niveau sacrifié rapporte un Succès. Bien sûr, le Don doit être adapté à l'action considérée. Il est possible de Sacrifier plusieurs Dons et autant de niveaux que l'on veut, sans pouvoir descendre en dessous de zéro.

Un Sacrifice doit être décrit de façon pertinente pour être autorisé.

Exemple : Bohort grimpe une falaise. Il décide de dépenser 2 niveaux de Prouesse pour y parvenir. Ceci est expliqué par le fait que Bohort se blesse en forçant le passage entre les rochers aiguisés.

Un Sacrifice est très coûteux car le personnage en sort affaibli, mais permet d'assurer la réussite lorsqu'une Épreuve n'est pas trop difficile.

L'Épreuve simple

Difficulté d'une Épreuve

Une Épreuve implique une certaine difficulté et une certaine incertitude dans la réussite du personnage. Si une action que tente un personnage est simple et sans grand risque ce n'est pas une Épreuve : il parvient à faire ce qu'il souhaite faire, et c'est tout. Inversement, s'il tente de faire quelque chose d'absolument impossible, alors il échoue. Le Meneur de jeu décide des ces réussites ou échecs automatiques.

Une Épreuve est définie par sa **Difficulté**, qui est d'autant plus élevée que cette épreuve est difficile. La table suivante donne une idée du niveau de Difficulté d'une Épreuve :





Difficulté	Niveau
Faible	1
Commune	2
Remarquable	3
Héroïque	4
Légendaire	5
Mythique	7
Divine	9

Résolution

Pour réussir une Épreuve, le joueur doit accumuler un nombre de Succès égal à la Difficulté de cette Épreuve en une ou plusieurs Actions.

Pour parvenir au nombre de succès requis par l'Épreuve, le personnage peut effectuer un certain nombre d'actions et récolter des Succès soit par un Jet d'action, soit par Sacrifice ou les deux.

Pour une Épreuve donnée, le personnage n'a droit qu'à un seul jet d'Action. Toutefois, s'il n'obtient pas assez de Succès, il peut choisir de Persévérer. Il dépense un niveau dans le Don qu'il souhaite réutiliser, et fait un autre jet d'Action – sur la base du Don réduit – dont les Succès obtenus s'ajoutent aux succès du premier Jet. Il est possible de persévérer plusieurs fois, en dépensant à chaque fois un point de Don. Toutefois, chaque étape supplémentaire prend du temps et allonge la durée de l'Épreuve. Si elle est en temps limité, le meneur de jeu peut n'autoriser qu'un certain nombre de relance (typiquement 3, pour ne pas que l'action s'éternise). C'est lui qui décide combien de temps a duré l'Épreuve. Si deux personnages sont en concurrence, c'est celui qui a fait le moins de Jets qui surmonte l'Épreuve le plus rapidement. A cet égard, un Sacrifice compte comme un jet d'action et prend autant de temps.

Exemple : Marcus, un moine copiste, tente de déchiffrer un vieux parchemin écrit en latin ancien. Le meneur de jeu estime que c'est une Épreuve de difficulté Remarquable : il faut totaliser 3 Succès pour y parvenir. Le joueur lance un Dé lié à son Savoir de niveau Héroïque (4). Son premier lancer de Dé donne 5, qui est strictement supérieur à 4 : il n'obtient aucun Succès. Les lignes qu'il essaie de déchiffrer sont en très mauvais état... Il choisit alors de persévérer : il réduit son score de Savoir de 1 niveau à Remarquable (il commence à avoir mal à la tête). Son troisième lancé est un 2, ce qui lui rapporte 2 Succès. Ce n'est pas suffisant pour dépasser la difficulté de l'action qui était de 3 ; Il décide donc de sacrifier un point de son Don d'Esprit, pour gagner un Succès supplémentaire : il atteint 3 succès, et a enfin compris ce texte obscur. Par contre, il est épuisé. Il a résolu l'Épreuve en trois étapes (2 jets d'action, un Sacrifice, le meneur de jeu considère alors qu'il y a passé toute sa nuit).

Actions précipitées

Si un joueur souhaite réussir une Épreuve en un minimum de temps, il peut choisir de précipiter son action : il sacrifie alors un niveau qui ne compte pas parmi les Succès obtenu. Alors, l'étape suivante (jet ou sacrifice) n'est pas comptée pour estimer la durée totale de l'Épreuve.

Actions hors stress

Lorsqu'un personnage peut prendre tout son temps et toutes les précautions nécessaires pour réaliser une Épreuve, le meneur de jeu peut lui autoriser à bénéficier automatiquement d'un nombre de Succès égal au niveau du Don ou de la Vertu concernés (choisir le niveau le plus élevé).

Opposition

Dans une Opposition, plusieurs personnages luttent l'un contre l'autre pour déterminer l'issue d'une situation.

Chaque participant commence par définir ce qu'il veut faire, et quelles sont les cibles qu'il veut affecter. Pour chacun, on décide quel Don (voire Spécialisation), Vertu (voire Serment) et Avoirs sont impliqués.

Dans ce cas, chaque personnage totalise ses Succès de la même manière que pour une Épreuve simple. A chaque tour, chaque protagoniste peut faire une action, soit par Sacrifice soit par Jet d'Action. Chacun peut recevoir un Dé de bonus, et prendre un Dé de risque.

On comptabilise simultanément le nombre de Succès obtenu par les différents partis. Celui qui a obtenu le moins de Succès peut choisir d'utiliser tout ou partie de ses Succès pour éliminer les Succès de son adversaire. Son adversaire (ou le parti ayant le plus de Succès juste au-dessus de lui) fait de même avec les Succès qui lui restent. Finalement, les Succès qui n'ont pas été utilisés diminuent le Don utilisé par l'adversaire à raison de 1 niveau par Succès.

En cas d'égalité, les deux personnages sont au coude à coude et rien ne les départage. Ils peuvent continuer à lutter l'un contre l'autre.

Il n'y a pas de nombre d'essais maximal dans une Opposition : elle prend fin lorsque l'un des deux protagonistes abandonne ou est hors d'état de poursuivre (c'est-à-dire si les Dons utilisables sont arrivés à zéro). Il n'est notamment pas nécessaire de dépenser des niveaux de Don pour réaliser des Jets d'action supplémentaires.

Exemple : Sire Gauvain et Sire Yvain luttent l'un contre l'autre à mains nues pour l'honneur d'une Dame. A la première Action, ils obtiennent tous les deux 4 Succès : ni l'un ni l'autre ne parvient à saisir son adversaire.





Mais à la deuxième Action, Sire Gauvain n'obtient que 3 Succès, et Sire Yvain 5 ! Ce dernier peut donc diminuer le don de Combat de Gauvain de 2 niveaux. Jugeant qu'il faut en finir vite, il décide de faire perdre à son adversaire le maximum, soit 3 niveaux supplémentaires. Gauvain perd donc 5 niveaux au total, et Yvain en perd 3 lui-même. Yvain maîtrise complètement Gauvain, mais est lui-même fort essoufflé.

Une Opposition peut être une lutte physique, mais elle peut prendre d'autres formes :

- Deux artistes en compétition pour séduire une audience peuvent s'affronter au travers de leur Don des Arts. Celui qui arrive à zéro est surpassé par l'autre.
- Deux orateurs peuvent s'opposer pour convaincre un auditoire à l'aide de leur Don d'Esprit.
- Deux acquéreurs peuvent lutter lors d'une mise aux enchères pour la possession d'un objet en utilisant leur Don de Statut.

Agressions extérieures

Les aventures périlleuses des personnages les amèneront sans aucun doute dans des situations dangereuse, mettant leur vie en danger : feu, froid intense, chute de pierres, noyade, faim, soif ou manque de sommeil...

Ces situations se résolvent comme une opposition entre le personnage et l'environnement. Le meneur

de jeu lance un Dé pour connaître le nombre de succès de « l'environnement contre le personnage ». Le niveau utilisé pour l'environnement est fonction de l'ampleur des dommages susceptibles d'être subis par le personnage. Tant que la source est présente, le personnage peut être affecté. Un jet de Dé est fait régulièrement, à une fréquence dépendant de la nature de l'agression.

Niveau	Type d'agression (fréquence)
Faible (1)	Fumée irritante (Tour)
Commun (2)	Froid intense (heure) Ne pas dormir (jour)
Remarquable (3)	Ne pas boire (jour) Ne pas manger (semaine) Noyade (Tour)
Héroïque (4)	Habits enflammés (Tour) Maladie grave (jour ou semaine)
Légendaire (5)	Château s'écroulant (Tour) Poison violent (Tour)

Le personnage va utiliser le plus souvent son Don de Prouesse pour contrer ces attaques, mais il peut dans certains cas utiliser son Don de Nature (pour des menaces en milieu sauvage) ou d'Esprit (pour des agressions affectant ses capacités).





Personnages Célèbres

Agravain

Histoire

Agravain est le deuxième fils du roi Lot d'Orcanie et de Morgause. Il est le frère de Gauvain, Gaheris et Guerrehet ainsi que le demi-frère de Mordret.

Agravain a un blason de pourpre à un aigle d'or à deux têtes, membré de gueules (ses pattes sont rouges), à une fasce de sinople en devise (porte une barre horizontale verte).

Avenir

Il est complice de Mordret lorsqu'il dévoile la relation adultère entre Guenièvre et Lancelot. Il est tué par Lancelot lorsqu'il tente de l'empêcher de sauver Guenièvre du bûcher.

Personnalité

Bien que charmeur et chevalier émérite, Agravain a une solide réputation de félonie et de malice. Il la cultive avec un certain cynisme et est généralement désagréable et hautain. Toutefois, il est capable de

bravoure et ne recule ni devant l'aventure ni devant le combat.

Caractéristiques

Dons		Vertus	
<i>Arts</i>	Commun	<i>Bravoure</i>	Héroïque
<i>Combat</i>	Héroïque	<i>Courtoisie</i>	Commune
<i>Esprit</i>	Remarquable	<i>Loyauté</i>	Faible
<i>Nature</i>	Commun	<i>Charité</i>	Faible
<i>Prouesse</i>	Héroïque	<i>Droiture</i>	Faible
<i>Savoir</i>	Commun	<i>Piété</i>	Commune
<i>Statut</i>	Héroïque	<i>Tempérance</i>	Commune

Spécialités

Frapper en traître, Relations familiales

Une Quête

Lors d'une joute, un personnage lutte contre Agravain et le bat! Celui-ci lui en tient rancune tenace. Il monte un complot pour faire accuser le personnage de tricherie en faisant croire qu'il a saboté le matériel de Sir Keu.

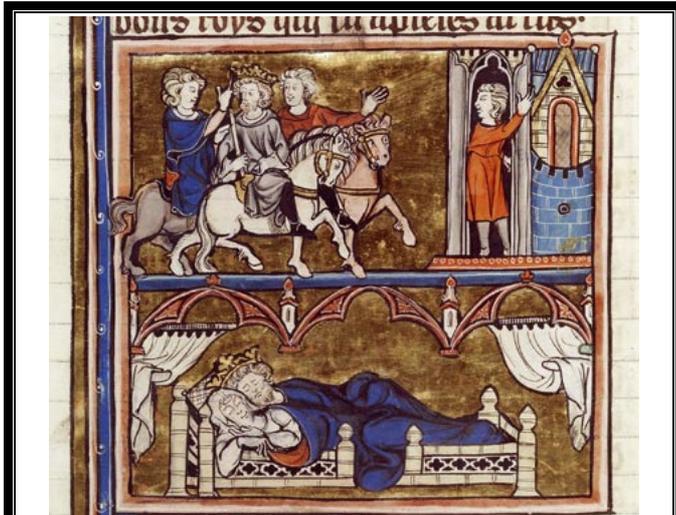
Arthur Pendragon

Histoire

Fils illégitime de la reine Ygerne et d'Uter Pendragon qui usurpa l'identité de son mari, le Duc Gorlois de Cornouailles, grâce aux sortilèges de Merlin. De cette union au château de Tintagel naquit Arthur. Emmené dès sa naissance par Merlin, Arthur fut élevé par le Roi Antor de la Forêt Sauvage, comme frère de lait de Keu qui deviendra plus tard son Sénéchal. A la mort d'Uter, le Royaume est sujet aux querelles de succession et aux assauts des saxons. Arthur Revient au pays et tire l'épée magique du rocher, ce qui le désigne comme l'héritier légitime du trône d'Uter. L'aide de Merlin et de la Dame du Lac qui lui confie Excalibur, ainsi que sa propre sagesse et son courage, lui permettent de pacifier et d'unifier en grande partie le royaume de Bretagne. Arthur repousse les saxons hors de la région de Logres, remportant la bataille décisive du mont Badon. Il se lance ensuite à la conquête de l'Écosse et de ses sauvages pictes, puis de l'Irlande qui avait également soutenu les Saxons. Il se rend également maître de l'Islande, de la Norvège et d'une partie de l'Europe du nord. Il instaure l'ordre

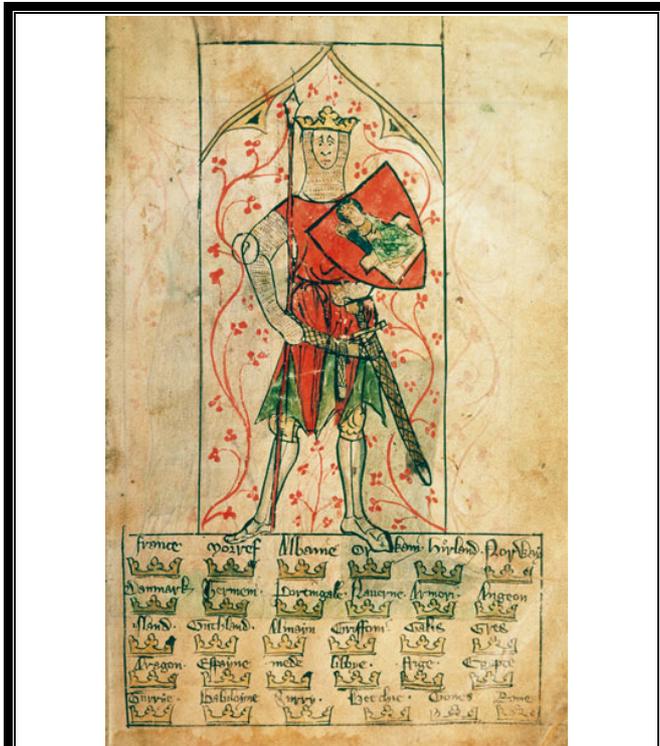
de la Table Ronde ouvert aux plus valeureux chevaliers et réunit ainsi autour de lui les meilleurs combattants du pays, voire du monde... Arthur est marié avec la fille du roi Léodagan de Carmélide, Guenièvre. Il tient sa cour entre le château de Camelot, Celliwig en Cornouailles, Carlion en Galles et Carduel en Cumbrie. Il jouit de nombreuses années de paix.





Histoire de Merlin, Roman du début du XIIIe siècle
 Arrivée d'Uterpandragon à Tintagel ; Conception d'Arthur
 Manuscrit copié dans le nord de la France, vers 1280-1290
 BnF, Manuscrits, Français 95 fol. 149v

Lorsque Galaad s'assied sur le Siège Périlleux sans être foudroyé, Arthur ordonne que ses meilleurs chevaliers partent à la Quête du Graal.
 Le Blason d'Arthur représente treize couronnes d'or sur fond d'azur.



Chronique d'Angleterre, Pierre de Langtoft († vers 1307) Manuscrit copié en 1307
 Le roi Arthur et ses royaumes
 Londres, The British Library, Ms Royal 20 A II

Avenir

Guenièvre trompe Arthur avec Lancelot. Le roi se voit ainsi contraint de punir sa femme et de l'envoyer au bûcher. Il pourchasse Lancelot jusqu'en petite Bretagne, retrouve Guenièvre et lui pardonne. Arthur retourne ensuite conquérir la Gaule. Il s'y heurte aux forces romaines mais les brise et conquiert Rome. Ce faisant, il a confié la gestion du royaume de Bretagne à son neveu Mordret. Celui-ci le trahit et se déclare roi. Arthur rentre en Bretagne et tue Mordret à la bataille de Camlann. Mais il y est mortellement blessé. Il est alors emporté par les fées en l'île d'Avalon, d'où un jour, peut-être, il reviendra pour régner à nouveau.

Personnalité

Arthur règne avec sagesse et n'aime pas les fastes rituels de la cour. Toutefois, ses lourdes responsabilités en font quelqu'un de peu disponible, et il délègue avec confiance à ses chevaliers les plus proches, comme Keu ou Gauvain. Arthur est prompt à la colère et peut parfois employer des moyens expéditifs. Cependant, il est aussi rapide à pardonner et à reconnaître ses erreurs lorsqu'elles sont avérées.

Une Quête

Le roi déclare ouvert le grand tournoi de la Pentecôte. Mais une étrange malédiction frappe les chevaliers, dont les lances de tournoi se brisent avant même le premier coup porté. Les personnages enquêtent. Les lances ont été taillées à partir de Saules provenant d'une même futaie où vit une fée désespérée par la coupe de ses arbres. Replanter des arbres ou la reloger pourrait l'aider à lever son enchantement.





De Casibus virorum illustrium, 1360, Jean Boccace (1313-1375), Traduction française par Laurent de Premierfait Arthur et ses chevaliers ; Combat d'Arthur et de Mordred
Manuscrit copié à Paris dans la première moitié du XVe
BnF, Manuscrits, Français 236 fol. 175v

Caractéristiques

Dons

Arts Remarquable
Combat Légendaire
Esprit Héroïque
Nature Remarquable
Prouesse Héroïque
Savoir Remarquable
Statut Légendaire

Vertus

Bravoure Légendaire
Courtoisie Remarquable
Loyauté Légendaire
Charité Légendaire
Droiture Légendaire
Piété Légendaire
Tempérance Remarquable

Spécialités

Commandement, Diplomatie, Epée

Avoirs

Excalibur : épée indestructible et tranchante, désigne le Haut-Roi légitime (Légendaire/Droiture)
Fourreau d'Excalibur : le protège des blessures (Légendaire/Bravoure)
Bouclier à la vierge : pare les coups reçus (Légendaire/Piété)
La Lance Rongomiant : ne se brise jamais (Héroïque/Droiture)

Bohort

Histoire

Bohort est le fils du Roi Bohort de Gaunes et de la Reine Evaine. Le Roi de Gaunes étant frère du Roi Ban de Benoïc, cela fait de Bohort le cousin de Lancelot. Il passe une enfance difficile, retenu à la cour du Roi Claudas qui a vaincu et tué son père. Il finit par se révolter et est ensuite élevé par Viviane, la Dame du Lac, aux côtés de Lancelot et Lionel. Adulte, il rejoint la cour d'Arthur. C'est un des meilleurs chevaliers de la Table Ronde et nombreuses sont ses aventures. Bohort est sans cesse confronté à de cruels dilemmes. Une jeune pucelle et sa servante menacent de se suicider s'il ne passe pas la nuit avec elle, rompant son vœu de célibat. Bohort refuse jusqu'au bout et les deux jeunes femmes s'avèrent finalement être des démons tentateurs. Plus tard, il doit choisir entre sauver une Dame en péril ou son frère Lionel. Il choisit à contrecœur la jeune femme. Son frère se sort d'affaire seul, mais il en veut à son frère et tente de le tuer ; Bohort ne fait rien pour se défendre mais est sauvé par Dieu qui paralyse son frère dans un pilier de lumière.

Le blason de Bohort est d'Hermine à trois bandes de gueules.

Avenir

Bohort est un loyal compagnon de Lancelot et il le soutient, avec Guenièvre, jusqu'au bout. Il revient toutefois appuyer Arthur dans sa lutte contre Mordret. Il accompagne Galaad et Perceval dans leur glorieuse Quête du Graal et ira jusqu'à la ville de Sarras. Il revient en Bretagne pour conter cette aventure.

Personnalité

Bohort est l'exemple même du chevalier inflexible et incorruptible. Il est d'un abord plutôt froid, peu aimable, mais il est rigoureux et juste. Il est également très pieux. Il place son devoir avant toute chose, ce qui fait de lui un allié dévoué et un ennemi implacable. Il a fait vœu de chasteté et se défie des femmes en général, vu les difficultés où elles l'ont entraîné ! Une cicatrice de jeunesse barre son front.





La Mort du roi Arthur, Roman du début du XIIIe siècle
Retour de Bohort l'Essillié à Camaalot
Manuscrit copié dans le centre de la France, vers 1470.
BnF, Manuscrits, Français 112 (3) fol. 182

Caractéristiques

Dons

Arts	Remarquable
Combat	Légendaire
Esprit	Légendaire
Nature	Remarquable
Prouesse	Héroïque
Savoir	Remarquable
Statut	Héroïque

Vertus

Bravoure	Légendaire
Courtoisie	Héroïque
Loyauté	Légendaire
Charité	Légendaire
Droiture	Légendaire
Piété	Légendaire
Tempérance	Légendaire

Spécialités

Raisonnements rigoureux, Religion

Serments

Chasteté

Claudas

Histoire

Le roi Claudas fait partie de la vieille garde des Rois Francs qui ont tenu tête à Uter Pendragon (son royaume, ravagé par la guerre, est appelé « la Terre déserte »). Il n'a jamais accepté la domination d'Arthur. Sur le continent, il conquiert les royaumes de Benoïc (du roi Ban, père de Lancelot) et de Gaunes (du Roi Bohort, père de Bohort) mais les perd quand les fils viennent venger les pères. Toutefois, il reste un adversaire farouche et tenace, d'une bravoure certaine.

Le blason de Claudas est un pin d'or sur fond d'azur.

Avenir

Le Roi Claudas, vieillissant, est battu par Arthur lors de sa reconquête de la Gaule. Il est banni et part pour Rome.

Personnalité

C'est un homme barbare selon les standards de la cour arthurienne. Il est illettré et peu cultivé mais n'en est pas moins intelligent et fin stratège. C'est un chef de guerre charismatique et courageux.

Elaine

Histoire

Elaine est la fille de Pellès, le Roi pêcheur. C'est elle qui porte le Graal quand il est présenté aux chevaliers. Grâce à une bague magique, elle se fait passer pour Guenièvre et trompe Lancelot. C'est de cette union que naît Galaad.

Une Quête

Les personnages se retrouvent encerclés par les Francs dans un village et ils ne sont même pas sept ! Sauront-ils convaincre les paysans de leur prêter main forte face à l'envahisseur ?

Caractéristiques

Dons

Arts	Faible
Combat	Héroïque
Esprit	Héroïque
Nature	Remarquable
Prouesse	Héroïque
Savoir	Faible
Statut	Légendaire

Vertus

Bravoure	Légendaire
Courtoisie	Commun
Loyauté	Héroïque
Charité	Héroïque
Droiture	Légendaire
Piété	Commun
Tempérance	Remarquable

Spécialités

Commandement, Stratégie, Endurance

Avenir

Disgraciée par sa faute, elle n'a plus le droit de porter le Graal.

Une Quête

Alors qu'ils se promènent dans la forêt, les personnages tombent nez à nez avec la Reine, qu'ils viennent de quitter. Les voyant, celle-ci s'enfuit, mais





se blesse en tombant de cheval. Cette dame n'est pas Guenièvre, c'est Elaine qui a été maudite après son imposture auprès de Lancelot. Elle ressemble ainsi à la Reine le jour, mais reprend sa véritable apparence la nuit. Comment lever ce maléfice ? Un saint Ermite pourrait détenir la potion qui la guérirait, mais il habite dans des marais hantés par une dangereuse créature...

Caractéristiques

Dons

Arts	Héroïque
Combat	Faible
Esprit	Héroïque
Nature	Remarquable
Prouesse	Commun
Savoir	Remarquable
Statut	Héroïque

Vertus

Bravoure	Commun
Courtoisie	Héroïque
Loyauté	Héroïque
Charité	Héroïque
Droiture	Commun
Piété	Légendaire
Tempérance	Remarquable

Spécialités

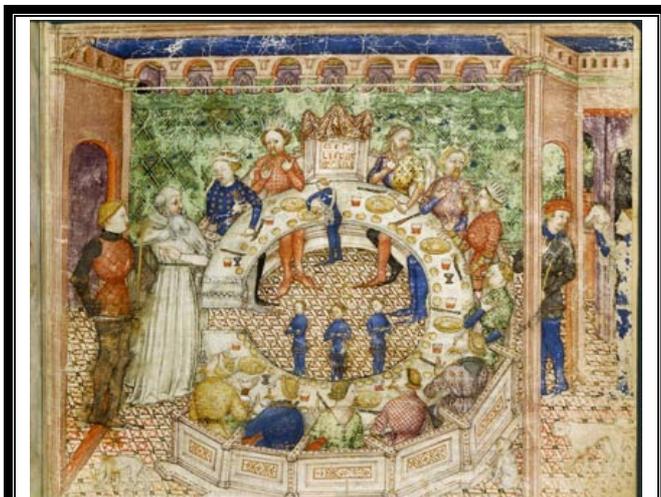
Séduction, Sorcellerie, Religion

Galaad

Histoire

Galaad est le fils de Lancelot du Lac et d'Elaine, la fille du Roi Pêcheur. Il a été conçu alors que Lancelot croyait être avec Guenièvre. Merlin prédit alors qu'il surpassera son père. Elevé dans un couvent, il retrouve son père à l'âge adulte et celui-ci le fait chevalier. Il brille au grand tournoi royal organisé par Arthur à la Pentecôte. Enfin, il s'assied par accident sur le Siège Périlleux, mais, à la surprise de tous, n'est pas foudroyé. C'est ainsi qu'il est reconnu comme le meilleur Chevalier du monde. C'est alors que commence la Quête du Graal.

Entre temps, Galaad vit de nombreuses aventures. Il délivre des pucelles du château dans lequel sept chevaliers les tenaient emprisonnées. Voyageant dans des royaumes lointains sur la Nef merveilleuse de Salomon, il trouve l'épée que l'antique roi avait fabriquée à l'intention du chevalier qui est son lointain descendant. Il possède également le « bouclier aventureux », dont la croix rouge a été dessinée avec le sang de Joseph d'Arimathie, le saint homme qui avait proposé son tombeau pour recueillir le corps du Christ mort sur la croix. De fait, son blason est une croix de gueules sur fond d'argent.



La Quête du Saint-Graal, Roman du XIIIe siècle
Arrivée de Galaad à la cour d'Arthur
Manuscrit copié dans le nord de l'Italie en 1383-1385
BnF, Manuscrits, Français 343 fol. 3

Avenir

En compagnie de Bohort et de Perceval, ainsi que de Celle-qui-ne-mentit-jamais, une pucelle muette, Galaad sera le seul chevalier assez pur pour trouver le Graal et le voir dans toute sa splendeur. Les trois chevaliers sont alors guidés vers le royaume oriental

de Sarras, où Galaad est sacré Roi. Après un an, le Graal leur apparaît à nouveau et Galaad disparaît dans les cieux avec la coupe sacrée et la Lance de Longin, qui perça le flanc du Christ.

Dons

Arts	Héroïque
Combat	Légendaire
Esprit	Héroïque
Nature	Héroïque
Prouesse	Légendaire
Savoir	Héroïque
Statut	Légendaire

Vertus

Bravoure	Légendaire
Courtoisie	Légendaire
Loyauté	Légendaire
Charité	Légendaire
Droiture	Légendaire
Piété	Légendaire
Tempérance	Légendaire

Spécialités

Religion, Epée, Joute, Navigation

Serments

Trouver le Graal

Avoirs

L'épée de David : protège du feu et des maléfices (Légendaire/toutes les Vertus*)

Le bouclier aventureux : brise l'arme de l'adversaire (Légendaire/Piété)

* l'utilisateur doit avoir le niveau Légendaire dans toutes les Vertus.

Personnalité

Du fait de sa perfection, Galaad est un être à part, discret et silencieux, chaste au sens propre et au sens





figuré. Il interagit peu avec les autres, mais toujours avec gentillesse et sérénité.

Une Quête

Les personnages arrivent devant un château gardé par sept chevaliers magiques. Une pucelle les appelle

Gaheriet

Histoire

Gaheriet est le fils du roi Lot et de Morgause, donc le frère d'Agravain, Guerrehet et Gauvin, demi-frère de Mordret. Pour se faire admettre à Camelot et devenir chevalier, il se fait passer pour un garçon de cuisine. Il supporte les quolibets et les moqueries qui lui vaudront le surnom de *Beaumains*, lié à ses mains nobles visiblement peu habituées au travail manuel. Ce faisant, il vient à l'aide de Lynette, la sœur de la reine de Lyonesse qui est emprisonnée dans son château par le Chevalier rouge. Toujours sous son déguisement de garçon de cuisine, il défait tour à tour le chevalier noir, le chevalier vert puis enfin le chevalier rouge ! Il gagne alors le respect de tous, sa place à la Table Ronde et la main de la Dame de Lyonesse. Celle-ci lui fait don d'une bague magique qui permet à Gaheriet de changer l'apparence de ses vêtements ou de son armure à volonté (ce qui lui permet de combattre incognito aux tournois). La blason de Gaheriet est un aigle d'or à deux têtes membrées de gueules, à une bande de gueules, sur fond de pourpre.

Avenir

Gaheriet, bien qu'innocent, sera tué par Lancelot lorsque celui-ci vient délivrer Guenièvre du bûcher.

Galehaut

Histoire

Galehaut est le Roi des Îles Lointaines. Il est également appelé le Haut Prince en raison de sa haute taille qui lui vient de sa mère, la Belle Géante. Alors qu'il tente d'envahir le royaume de Logres, il se retrouve face à Lancelot au milieu d'une bataille et est émerveillé par les prouesses du chevalier. Il devient alors son indéfectible ami. Il se range aux côtés d'Arthur pour lutter contre les Saxons. Se rendant compte de l'amour qui lie Lancelot et Guenièvre, il organise alors dans son domaine de Sorlois un grand tournoi où les deux amants se retrouvent pour la première fois. Malgré la prophétie qui lui est faite qu'il trouvera la mort à cause de

au secours. Elle et ses sœurs sont emprisonnés dans la forteresse. S'ils parviennent à les délivrer, les pucelles se révèlent être des sorcières enfermées là par sécurité !

Caractéristiques

Personnalité

Gaheriet est timide, effacé, mais n'en est pas moins courageux. Il est particulièrement respectueux envers les femmes. Il est apprécié par tous même s'il fait l'objet de plaisanteries récurrentes sur son passage aux cuisines.

Une Quête

Agravain, de méchante humeur, insulte copieusement son propre frère Gaheriet en la présence des personnages. Ceux-ci défendront-ils son honneur ?

Caractéristiques

Dons

Arts Commun
 Combat Légendaire
 Esprit Légendaire
 Nature Remarquable
 Prouesse Héroïque
 Savoir Remarquable
 Statut Légendaire

Vertus

Bravoure Légendaire
 Courtoisie Légendaire
 Loyauté Héroïque
 Charité Légendaire
 Droiture Héroïque
 Piété Remarquable
 Tempérance Héroïque

Spécialités

Cuisine, Joute

Avoirs

Bague de Lyonesse : Permet de changer d'apparence à volonté (Légendaire/Courtoisie)

lancelot, il restera son compagnon le plus fidèle. Il protège Guenièvre lorsque sa demi-sœur fourvoie Arthur.

Avenir

Lorsque Morgane emprisonne Lancelot et fait croire à sa mort, Galehaut est tellement touché qu'il en meurt de chagrin dix jours après. Lancelot l'enterre sur le domaine de la Joyeuse Garde et sera enterré à côté de lui.





Personnalité

Galehaut est l'exemple même du compagnon qui ne renonce pas à la fidélité malgré les difficultés. Il est de plus un roi généreux et juste qui inspire immédiatement la sympathie.

Caractéristiques

Dons

<i>Arts</i>	Commun
<i>Combat</i>	Héroïque
<i>Esprit</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Remarquable
<i>Prouesse</i>	Légendaire
<i>Savoir</i>	Remarquable
<i>Statut</i>	Légendaire

Vertus

<i>Bravoure</i>	Légendaire
<i>Courtoisie</i>	Légendaire
<i>Loyauté</i>	Légendaire
<i>Charité</i>	Héroïque
<i>Droiture</i>	Légendaire
<i>Piété</i>	Remarquable
<i>Tempérance</i>	Héroïque

Spécialités

Commandement, Colosse

Gauvain

Histoire

Gauvain est le fils du roi Lot d'Orcanie et de Morgause, frère d'Agravain, Gaheriet et Guerrehet, demi-frère de Mordret. Toutefois, à peine baptisé, il fut perdu par ses parents et recueilli par un pêcheur. Il est éduqué à Rome. Il ne revient que plus tard en Grande-Bretagne, où il prouve sa grande prouesse et retrouve sa famille. Preuve de sa nature exceptionnelle, sa force croît magiquement avec le soleil, pour être maximale à midi.

Gauvain est peut-être le plus grand chevalier de la Table Ronde. Il peut combattre pied à pied contre Lancelot, sa loyauté à l'égard d'Arthur est sans faille (à tel point que ce dernier lui prête parfois son épée Excalibur), son extrême courtoisie est reconnue par les nombreuses femmes qu'il a connues tout au long de sa vie. Il part au secours de la reine lorsqu'elle est enlevée par Méléagant, mais il est devancé par Lancelot. Il ne parviendra pas à retrouver le Graal malgré de longues années d'aventures.

Il fait connaître son sens de l'honneur lors de l'affaire du « Chevalier vert ». Ce dernier se présente à la cour du roi Arthur en défiant les chevaliers présents : chacun devra se laisser couper la tête. Le chevalier vert se soumet le premier à la décapitation et... repart avec sa tête sous le bras, en sommant Gauvain de venir le trouver trois jours plus tard pour se faire couper la tête. Celui-ci accepte son Destin. En route pour le domaine du chevalier vert, il fait halte dans le château du chevalier Bertelai. Trois jours durant, il repousse les assauts amoureux de la dame par respect pour son hôte. Toutefois, il accepte une ceinture verte qui le protégera des coups mortels. Lors de la rencontre avec le Chevalier Vert, ce dernier se révèle être Bertelai. Reconnaisant l'honnêteté de Gauvain il l'épargne, lui laissant une seule égratignure pour avoir tout de même accepté la ceinture. L'affaire s'avère avoir été organisée par Morgane la fée pour discréditer les chevaliers d'Arthur.

Gauvain est particulièrement en amitié avec Yvain.

Le blason de Gauvain est un aigle d'or à deux têtes sur fond de pourpre.

Avenir

Gauvain refuse de prendre part au procès pour adultère de Guenièvre. Mais lorsque Lancelot tue ses frères pour la délivrer, il entre dans une rage folle et accompagne Arthur à la poursuite de Lancelot pour se venger. De retour à la suite de la trahison de Mordret, Gauvain est mortellement blessé à la bataille de Camlann, et c'est à l'agonie qu'il pardonne à Lancelot.

Personnalité

Gauvain est le parangon du chevalier, si ce n'est son caractère parfois emporté. Il est rigoureux, honnête et fidèle en amour comme en amitié.

Caractéristiques

Dons

<i>Arts</i>	Remarquable
<i>Combat</i>	Légendaire
<i>Esprit</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Remarquable
<i>Prouesse</i>	Légendaire
<i>Savoir</i>	Remarquable
<i>Statut</i>	Héroïque

Vertus

<i>Bravoure</i>	Légendaire
<i>Courtoisie</i>	Légendaire
<i>Loyauté</i>	Légendaire
<i>Charité</i>	Légendaire
<i>Droiture</i>	Légendaire
<i>Piété</i>	Légendaire
<i>Tempérance</i>	Héroïque

Spécialités

Force croît avec le soleil, Epée, Joute, Equitation

Avoirs

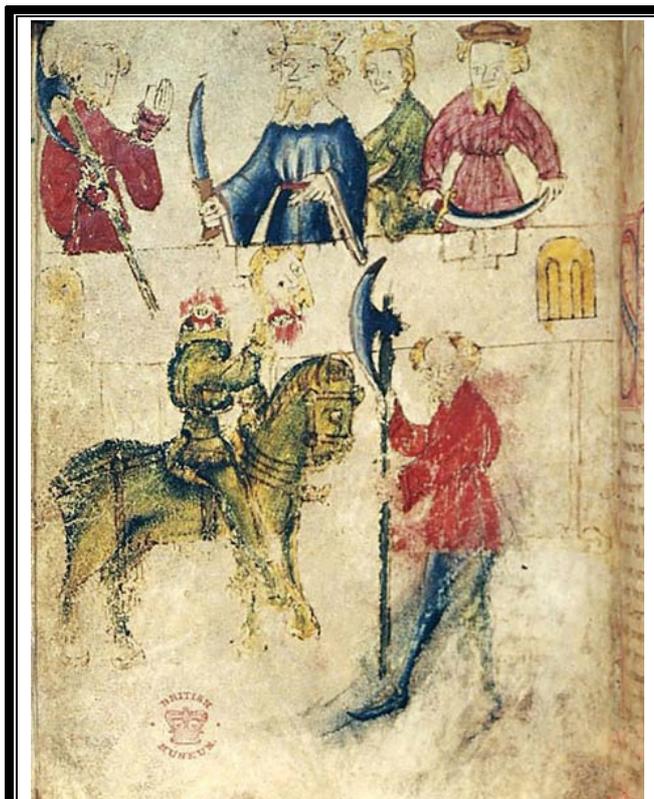
Destrier « Gringalet » : Cheval fée immortel, infatigable (Légendaire/Courtoisie)
Ceinture verte : protège des coups (Légendaire/Droiture)
Galantyne : épée magique incassable (Héroïque/Bravoure)





Une Quête

Gauvain demande aux personnages d'aller porter un message au Chevalier Vert. Sur le chemin, ils se font défier (sur divers épreuves convenant aux compétences des personnages) par un chevalier de bronze puis un chevalier d'argent et enfin un chevalier d'or, tous toujours plus forts : le premier à un niveau Remarquable, le second Héroïque et le troisième Légendaire. Ces personnages ne sont autres que le Chevalier vert lui-même qui teste la valeur et le courage des personnages.



Sir Gawain and the Green Knight (Sire Gauvain et le Chevalier vert), Manuscrit original, copié sur parchemin au XIVe siècle

La décapitation du Chevalier vert

Londres, The British Library, Ms. Cotton Nero A.x ©
The British Library Board

Guenièvre

Histoire

Elle est la fille de Léodagan de Carmélide. Elle épouse Arthur après que celui-ci est venu au secours de son père contre le Roi Claudas.

Son influence au sein de la cour est déterminante. Elle est autant due à sa grande intelligence des choses de la politique qu'à son charisme qui confine au surnaturel. Les plus grands chevaliers sont à ses pieds, ce qui lui vaut quelques péripéties. Elle se fait enlever par le félon Méléagant qui l'emmène dans le Pays sans Retour. Gauvain se lance à son secours, mais c'est Lancelot qui la sauvera. Ce dernier lui voue un culte amoureux à la limite de la folie et leur passion va mener le royaume à la ruine.

Guenièvre a une demi-sœur, nommée également Guenièvre, qui prend sa place auprès d'Arthur par sorcellerie en faisant passer la vraie Guenièvre pour une usurpatrice. Seul Lancelot n'est pas trompé, et il parvient à la faire reconnaître à nouveau.

Avenir

Lorsque Agravain et Mordret dénoncent la liaison adultère, Arthur doit condamner sa femme au bûcher. Mais Lancelot et sa famille s'y opposent violemment. Une guerre s'ensuit pendant laquelle Arthur pourchasse Lancelot jusqu'en Petite Bretagne. Guenièvre est pardonnée, mais, alors qu'Arthur est en guerre contre Rome, Mordret prend le pouvoir et force Guenièvre à l'épouser. Elle de réfugie dans la tour de Londres. Après la Mort d'Arthur, elle y restera cloîtrée au couvent jusqu'à la fin de sa vie, non sans avoir vu une dernière fois Lancelot.

Personnalité

Guenièvre est le pouvoir derrière le pouvoir. Son grand charme fait d'elle une manipulatrice hors pair. Elle a autant, sinon plus, de pouvoir qu'Arthur sur les Chevaliers de la Table Ronde qui ne peuvent rien lui refuser. Toutefois, elle reste douce et juste. Elle n'abuse pas de cette influence si ce n'est sur Lancelot,





objet de son Amour total dont elle exige un dévouement absolu.

Une Quête

La Reine Guenièvre ordonne aux personnages de convoier une de ses suivantes jusqu'au château de son mari et d'assurer son mariage. Mais la pucelle est contre car elle est amoureuse d'un autre. Elle tente de s'enfuir avec son soupirant.

Guerrehet

Histoire

Guerrehet est le fils du roi Lot et de Morgause, le frère d'Agravain, Gauvain (dont il fut écuyer) et Gaheriet et demi-frère de Mordret. Lorsque le roi Pellinor tue son père, il prend part à la vendetta et au meurtre du roi. Plus tard, quand sa mère prend pour amant Lamorat, le fils de Pellinor, il les surprend et décapite sa mère en tentant de tuer le jeune homme ! Malgré ces tribulations dramatiques, c'est un chevalier accompli et valeureux. Il sauve ses frères plusieurs fois, tue le Géant Aupatris, et soutient Tristan dans sa lutte contre le roi Marc. Il est renommé pour les multiples quêtes qu'il a entreprises pour chasser les monstres et autres géants qui sévissent dans le royaume. Il épouse Lynette lorsque son frère Gaheriet épouse la dame de Lyonesse.

Guerrehet porte un blason pourpre, orné d'un aigle d'or à deux têtes membrées d'argent, gouttes de gueules en bordure.

Avenir

Il tentera d'empêcher Mordret et Agravain de dévoiler la liaison entre Lancelot et Guenièvre, mais échouera. Il refusera de mener Guenièvre au bûcher. C'est à lui qu'il revient de jeter Excalibur dans le Lac qui sera emportée par une main merveilleuse. Il mourra plus tard de sa belle mort.

Keu

Histoire

Keu est le fils du Roi Antor et frère de lait du roi Arthur, qui, étant plus jeune, est son écuyer. Lorsque Arthur retire l'épée du rocher, Keu tente un instant de s'approprier l'exploit, mais il se range bien vite au côté du Vrai Roi. Il est un des premiers chevaliers de la Table Ronde, même s'il n'est pas des plus compétents. Il est nommé Sénéchal d'Arthur et possède donc un certain pouvoir officiel de justice.

Caractéristiques

Dons

Arts Héroïque
Combat Commun
Esprit Légendaire
Nature Remarquable
Prouesse Commun
Savoir Héroïque
Statut Légendaire

Vertus

Bravoure Remarquable
Courtoisie Légendaire
Loyauté Remarquable
Charité Héroïque
Droiture Commun
Piété Légendaire
Tempérance Légendaire

Spécialités

Chanter, Fauconnerie, Séduction, Politique

Personnalité

Guerrehet n'est pas un mauvais homme mais il se laisse facilement emporter par sa loyauté pour sa famille et par ses frères. Il est connu pour être humble et charitable mais est aussi diablement possessif, surtout envers sa mère.

Caractéristiques

Dons

Arts Commun
Combat Héroïque
Esprit Héroïque
Nature Commun
Prouesse Héroïque
Savoir Commun
Statut Héroïque

Vertus

Bravoure Légendaire
Courtoisie Héroïque
Loyauté Héroïque
Charité Héroïque
Droiture Commun
Piété Commun
Tempérance Commun

Spécialités

Chasse aux monstres

Serments

Venger son père

Une Quête

Les personnages trouvent Gaheriet gravement blessé à la suite d'un combat avec un géant qui menace un village. Les personnages doivent intervenir, mais Gaheriet a promis de tuer le géant lui-même.

Le blason de Keu arbore deux ailes d'argent sur fond d'azur.

Avenir

Keu sera toujours aux côtés d'Arthur et décède avec lui à la bataille de Camlann, dans le comté de Salisbury, contre Mordret.





Personnalité

Keu est connu pour son verbiage acide et ironique, volontiers vantard, qui a le don d'exaspérer jusqu'à la Reine. Plutôt impulsif, c'est pourtant une bonne pâte et il n'est jamais rancunier. Il est respecté pour sa fidélité au roi et son courage, ainsi que pour son efficacité dans son rôle de Sénéchal.

Une Quête

Keu se montre quasi-insultant envers les personnages. Il prétend qu'ils ne peuvent attraper le sanglier qui rôde aux alentours, sanglier que Gauvain a juré de tuer. Comment le prennent-ils ?

Caractéristiques

Dons

<i>Arts</i>	Commun
<i>Combat</i>	Remarquable
<i>Esprit</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Commun
<i>Prouesse</i>	Remarquable
<i>Savoir</i>	Remarquable
<i>Statut</i>	Héroïque

Vertus

<i>Bravoure</i>	Héroïque
<i>Courtoisie</i>	Commun
<i>Loyauté</i>	Héroïque
<i>Charité</i>	Faible
<i>Droiture</i>	Héroïque
<i>Piété</i>	Héroïque
<i>Tempérance</i>	Remarquable

Spécialités

Comptabilité, Critiques acerbes

Lamorat

Histoire

Lamorat de Galles, tout comme Perceval, est le fils du Roi Pellinor. Bien qu'alliée du Roi Arthur, leur famille est en guerre quasi ouverte avec celle du roi Lot d'Orcanie, tué par Pellinor. Ce dernier sera ensuite tué par les fils de Lot. La prouesse et la valeur de Lamorat étant reconnues par tous, il est assis à la Table Ronde malgré son inimitié avec Gauvain et ses frères.

Le blason de Lamorat est un léopard d'argent armé de gueules (ses griffes et dents sont de gueules), sur fond de pourpre semé de croisettes d'or.

Avenir

Le Destin étant parfois cruel, Lamorat et la femme de Lot, Morgause, tombent amoureux. Il échappe à la vengeance de Guerrehet qui tue sa mère par accident. Lamorat est pris en embuscade par les quatre fils du roi Lot et tué traîtreusement par Mordret.

Personnalité

Lamorat est connu pour sa force physique et son tempérament chaud. Les rixes avec les fils de Lot sont nombreuses. S'ils n'en viennent pas au sang,

c'est uniquement parce qu'Arthur le leur a strictement interdit.

Caractéristiques

Dons

<i>Arts</i>	Remarquable
<i>Combat</i>	Légendaire
<i>Esprit</i>	Remarquable
<i>Nature</i>	Remarquable
<i>Prouesse</i>	Héroïque
<i>Savoir</i>	Remarquable
<i>Statut</i>	Héroïque

Vertus

<i>Bravoure</i>	Légendaire
<i>Courtoisie</i>	Légendaire
<i>Loyauté</i>	Légendaire
<i>Charité</i>	Héroïque
<i>Droiture</i>	Héroïque
<i>Piété</i>	Héroïque
<i>Tempérance</i>	Remarquable

Spécialités

Epée, Force physique, Séduction

Une Quête

Les personnages sont pris comme arbitres dans une querelle opposant Lamorat à Gaheriet, le premier soutenant qu'Elaine (mère de Bohort) est plus belle qu'Evaine (mère de Lancelot). Qui soutiennent-ils ? Comment peuvent-ils désamorcer la situation en ne fâchant personne et en évitant de faire couler le sang ?

Lancelot du Lac

Histoire

Lancelot, nommé Galaad à son baptême, est le fils de la reine Hélène et du roi Ban de Benoïc dont la légende fait remonter l'ascendance à Joseph d'Arimathie, le premier gardien du Graal. Il passe son enfance dans le royaume de son père en Petite Bretagne. Mais ce dernier meurt de douleur en voyant sa cité en flammes, et Galaad est lui-même enlevé peu après par une mystérieuse créature surgie d'un lac voisin. Cette fée n'est autre que Viviane. Elle rebaptise Galaad « Lancelot du Lac » et

le forme aux vertus de la chevalerie dans lesquelles il va exceller. Ainsi seuls Gauvain et Tristan pourront rivaliser avec lui.

A sa majorité, Lancelot part à la cour du roi Arthur où il est adoubé. Dès le premier instant, Guenièvre et lui sont fous amoureux.

Lancelot part ensuite à la conquête du Château de la Douleuse garde, dont il libérera les habitants en abattant vingt chevaliers. Il devient le seigneur de ce château qu'il rebaptise « Joyeuse garde ». Sur le chemin du retour vers Carduel, il découvre sa





véritable parenté, mais aussi son destin gravé sur une tombe.

Durant ses nombreuses aventures, Lancelot est trompé par Elaine, fille de Pellès, le Roi pêcheur, qui se fait passer pour Guenièvre grâce à un anneau magique. De cette union naît Galaad. Lorsque Guenièvre se fait enlever par Méléagant, Lancelot part immédiatement à son aide, suivi de peu par Gauvain. Un premier combat avec Méléagant le laisse sans cheval. Un nain moqueur propose de le conduire chez le chevalier félon à condition qu'il monte dans sa charrette. C'est donc dans une charrette habituellement dédiée aux criminels que Lancelot poursuit sa route, ignorant par amour les quolibets des passants et la honte.

duel. Le père de ce dernier, l'honnête roi Baudegamu, libère alors Guenièvre, ainsi que les chevaliers qui y étaient retenus au royaume de Gorre par un sortilège.

Lancelot et Guenièvre reviennent ensemble au royaume, unis plus que jamais. Mais cet amour causera leur perte et celle du royaume.

Le blason de Lancelot est trois bandes de gueules sur fond d'argent.

Avenir

Par deux fois Lancelot s'approche du Graal et l'entraperçoit, mais son infidélité à Arthur lui interdit de le contempler. Son fils Galaad comblera cette lacune.

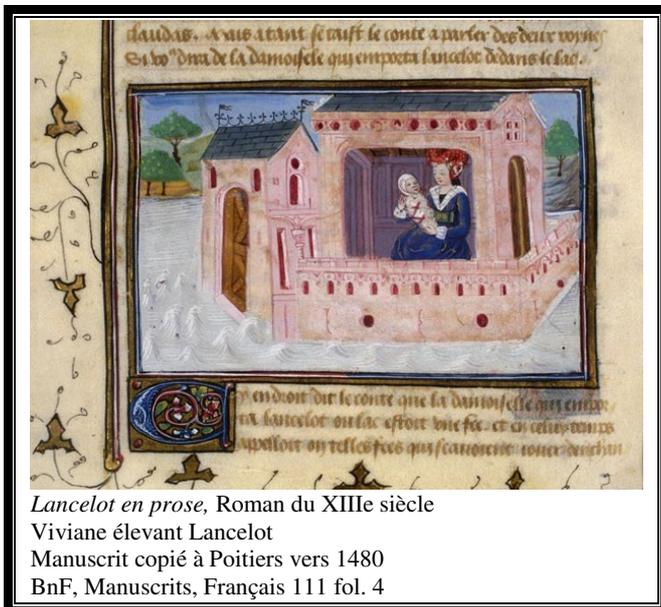
Leur liaison adultère est perfidement dénoncée par Agravain et Mordret. La loi exige que la reine soit menée sur le bûcher. Lancelot et ses hommes interviennent brutalement et tuent les frères de Gauvain. Une guerre sanglante s'ensuit où Lancelot emmène Guenièvre en Benoïc. Arthur le poursuit, retrouve Guenièvre et lui pardonne. Lancelot se décide alors à vivre une vie d'ermite reclus. Il n'en sortira qu'une fois après la mort d'Arthur pour revoir Guenièvre avant qu'elle ne s'enferme au couvent.

Personnalité

Lancelot est, tout comme Gauvain, un chevalier idéal, si ce n'est sa passion dévorante pour Guenièvre, à qui il obéit aveuglément. De ce fait, Lancelot est plutôt réservé et indifférent sauf lorsqu'il est question de Guenièvre. A l'inverse, il peut avoir des crises de folie incontrôlée s'il est séparé d'elle, ou s'il pense qu'elle lui refuse son amour.

Une Quête

A la suite d'une dispute avec Guenièvre, Lancelot a une crise de folie et s'enfuit quasi nu dans la forêt. La reine demande aux personnages de le ramener discrètement et sans le blesser. Mordret est au courant et envoie des mercenaires pour les faire échouer.



Lancelot en prose, Roman du XIII^e siècle
Viviane élevant Lancelot
Manuscrit copié à Poitiers vers 1480
BnF, Manuscrits, Français 111 fol. 4

Pour rejoindre le château du Roi Baudegamu où est retenue Guenièvre, il doit passer par un des deux ponts : le pont de l'épée et le pont de l'eau. Le premier n'est autre qu'une longue lame tranchante, alors que le second passe dans des rapides bouillonnants. Malgré le lion et le léopard qui le gardent (et qui sont des Enchantements que sa bague magique dissipe), il passe le pont de l'épée, Gauvain passant par l'autre voie. Lancelot est meurtri mais il arrive tout de même au château et bat Méléagant en





Lancelot en prose, Roman du XIIIe siècle
Lancelot dans la charrette d'infamie
Manuscrit copié à Ahun (France) vers 1470, enluminures par
l'atelier d'Evrard d'Espinques
BnF, Manuscrits, Français 115 fol. 3

Caractéristique

<i>Dons</i>		<i>Vertus</i>	
<i>Arts</i>	Héroïque	<i>Bravoure</i>	Légitime
<i>Combat</i>	Légitime	<i>Courtoisie</i>	Légitime
<i>Esprit</i>	Légitime	<i>Loyauté</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Héroïque	<i>Charité</i>	Légitime
<i>Prouesse</i>	Légitime	<i>Droiture</i>	Légitime
<i>Savoir</i>	Héroïque	<i>Piété</i>	Légitime
<i>Statut</i>	Légitime	<i>Tempérance</i>	Commun

Spécialités

Epée, force physique, Joute, Voyager, Equitation, Connaissance des Fées

Serments

Obéir à Guenièvre

Avoirs

Bague de vision, dissipe les illusions magiques (Légitime/Piété)

l'Écu aux trois Bandes rouges, augmente la force (Héroïque/Bravoure)

l'Épée « Arrondie », aveugle l'adversaire par son éclat (Héroïque/Droiture)

Léodagan

Roi de Carmélide, dans le sud de la Bretagne, il est le père de Guenièvre. Allié d'Uter Pendragon, il est également un des premiers rois à reconnaître Arthur comme suzerain. Celui-ci vient à son aide contre le roi Claudas et c'est à cette occasion que Guenièvre et Arthur se rencontrent. C'est Léodagan qui offre la Table Ronde à Arthur. Il a en-dehors du mariage une autre fille qu'il prénomme aussi Guenièvre. Par sorcellerie, elle usurpe la place de la vraie Guenièvre pendant un temps.

Léodagan possède un blason de sable à un lion léopardé d'or armé de gueules.

Avenir

Léodagan se désintéresse de la quête du Graal. Il décède de sa belle mort à un âge avancé.

Personnalité

Léodagan est fidèle au roi mais c'est également une sacrée tête de mule. Il a son franc-parler et une fois qu'il est engagé dans une entreprise, il est très difficile de lui montrer qu'il a tort. Il vaut d'ailleurs mieux lui montrer qu'il a raison de faire autrement...

Une Quête

La fausse Guenièvre convainc son père qu'Arthur s'est montré brutal et indigne. Léodagan lève des troupes pour faire justice. Les personnages sont dans le premier domaine qu'il traverse pour aller à la cour. Se rallient-ils à lui ? Tentent-ils de lui barrer la route ?

Caractéristiques

<i>Dons</i>		<i>Vertus</i>	
<i>Arts</i>	Commun	<i>Bravoure</i>	Héroïque
<i>Combat</i>	Héroïque	<i>Courtoisie</i>	Remarquable
<i>Esprit</i>	Remarquable	<i>Loyauté</i>	Légitime
<i>Nature</i>	Remarquable	<i>Charité</i>	Remarquable
<i>Prouesse</i>	Remarquable	<i>Droiture</i>	Héroïque
<i>Savoir</i>	Remarquable	<i>Piété</i>	Remarquable
<i>Statut</i>	Légitime	<i>Tempérance</i>	Commun

Spécialités

Commandement





Méléagant

Histoire

Méléagant est le fils de Baudégamu, Roi de Gorre, le Pays sans retour. La magie de ce pays fait que ceux qui y entrent ne peuvent plus en ressortir. Si le Roi de Gorre essaye d'être un bon roi, son fils est reconnu pour sa ruse, son mauvais caractère et sa félonie.

Arrivant à la cour d'Arthur, il réussit à capturer Guenièvre par un concours de serments malheureux en battant Keu en duel. Il l'emporte chez lui et est poursuivi par Lancelot et Gauvain. Son château est isolé par deux ponts, le Pont de l'épée qui est une lame tranchante passant au dessus de l'eau, et le Pont-dessous-l'eau, qui s'avère n'être guère plus qu'un gué tumultueux. Lancelot passe le premier et Gauvain, plus tard, traverse le second.

Méléagant est un combattant émérite, mais cela ne lui suffit pas pour l'emporter sur Lancelot qui, malgré ses blessures, le vainc plusieurs fois. Il n'est épargné que grâce aux supplications de son père. Méléagant tente de se venger par la ruse en empêchant Lancelot de le rejoindre à un tournoi où ils doivent jouter ensemble. Mais Lancelot se libère et il le met à bas.

Avenir

Il a la tête tranchée par Lancelot dans leur ultime rencontre.

Personnalité

Méléagant est l'archétype du chevalier fourbe et machiavélique. Il ne recule devant aucune tromperie pour parvenir à ses fins. Il se comporte en enfant gâté au grand désespoir de son père.

Caractéristiques

Dons

Arts Remarquable
Combat Légendaire
Espirt Légendaire
Nature Remarquable
Prouesse Héroïque
Savoir Commun
Statut Héroïque

Vertus

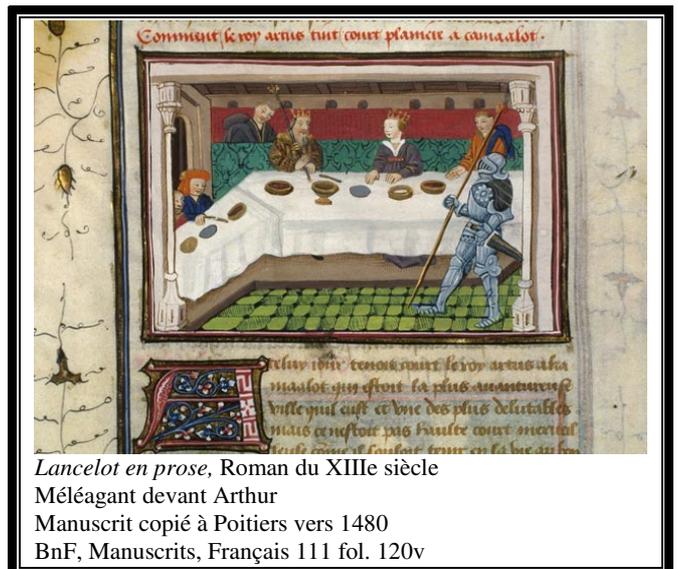
Bravoure Héroïque
Courtoisie Héroïque
Loyauté Faible
Charité Héroïque
Droiture Faible
Piété Héroïque
Tempérance Faible

Spécialités

Epée, Joute, fourberie

Une Quête

Méléagant se fait passer pour un chevalier qui a été abusé et il envoie les personnages se battre contre Gauvain. Il s'enfuit au Royaume sans retour en espérant piéger les personnages sur son propre domaine.



Lancelot en prose, Roman du XIII^e siècle
 Méléagant devant Arthur
 Manuscrit copié à Poitiers vers 1480
 BnF, Manuscrits, Français 111 fol. 120v

Merlin

Histoire

Merlin est l'enfant d'une vierge et d'un démon. Lucifer comptait faire de lui l'Antéchrist, mais la piété de sa mère et les conseils avisés de l'ermite Blaise déjouèrent ses plans. S'il n'est pas l'envoyé du diable, Merlin n'en manifeste pas moins des capacités surnaturelles extraordinaires. Il est intimement lié aux fées et est un maître des Enchantements. De plus, c'est un prophète visionnaire.

Merlin est le véritable instigateur de l'avènement d'Arthur : c'est lui qui permet à Uter Pendragon de séduire Ygerne sous les traits de son mari, le duc

Gorlois de Cornouailles. Il réclame le fruit de cette union : Arthur. Par la suite, il sera toujours au côté du Roi comme conseiller. Par ses visions, il le prévient des dangers. Par ses connaissances magiques, il lui fournit les moyens de son ambition. C'est grâce à lui qu'il aura l'épée de la dame du Lac. C'est lui qui enchante la Table Ronde et qui fait apparaître les noms des Chevaliers élus sur les dossiers des chaises. Il intervient rarement directement, mais ses subtiles influences sont réelles, notamment lorsque la terre de Bretagne est menacée par des invasions.





Avenir

Merlin intervient de moins en moins dans les affaires du Royaume. Dans la forêt de Brocéliande, il tombe follement amoureux de la fée Viviane, la Dame du Lac, et lui apprend nombre de ses tours. Celle-ci, par jeu, l'enferme dans neuf cercles magiques qui s'avèrent former un tombeau éternel et invisible.

Personnalité

Merlin est un des derniers archi-druides, gardiens de l'Ancienne Loi. Il est secret et imprévisible. Son rire inquiétant a encore quelque chose de diabolique. Ses conseils sont souvent aussi impérieux que cryptiques, mais gare à qui ne s'avise pas de les suivre ou les interprète mal...

Une Quête

Merlin apparaît devant les personnages. Il leur ordonne de partir immédiatement vers le sud jusqu'à la plage et d'y faire neuf grands feux. Arrivés là, les personnages tombent sur une troupe saxonne montant un camp pour la nuit. Arriveront-ils à faire leurs feux au nez à la barbe des saxons? S'ils y parviennent, une flotte de navires saxons, prenant les feux pour un signal, s'approche de la côte et vient se fracasser sur des récifs cachés. Sinon, la flotte met pied à terre un peu plus à l'ouest pour attaquer une place forte – ce que les personnages pourront apprendre s'ils interrogent un saxon.

Caractéristiques

Dons

<i>Arts</i>	Légendaire
<i>Combat</i>	Remarquable
<i>Esprit</i>	Légendaire
<i>Nature</i>	Légendaire
<i>Prouesse</i>	Héroïque
<i>Savoir</i>	Légendaire
<i>Statut</i>	Héroïque

Vertus

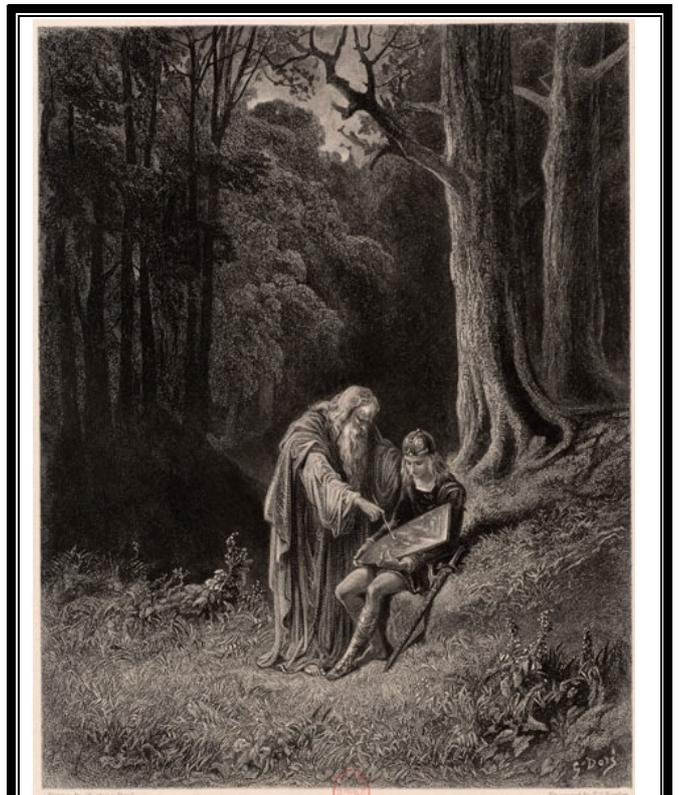
<i>Bravoure</i>	Légendaire
<i>Courtoisie</i>	Légendaire
<i>Loyauté</i>	Héroïque
<i>Charité</i>	Héroïque
<i>Droiture</i>	Héroïque
<i>Piété</i>	Légendaire
<i>Tempérance</i>	Légendaire

Spécialités

Enchantements, Sorcellerie, Miracles, Druidisme

Serments

Apprendre sa Magie à Viviane



Gustave Doré (1832-1883) dans : Alfred Tennyson (1809-1892), *Les idylles du roi*, Vol. 2, *Viviane*, avec neuf planches gravées d'après Gustave Doré

"Sans lui parler, je me penchais penchant vers lui, je pris son pinceau, et j'effaçais l'oiseau.

Paris, Hachette, 1868. Pl. VII

BnF, Réserve des Livres rares, YK-78

Mordret

Histoire

Mordret est le fils incestueux d'Arthur et de sa demi-sœur Morgause. Il a été conçu alors que ceux-ci ignoraient leur parenté. Alerté par Merlin que cette engeance causerait sa perte, Arthur ordonne de tuer tous les enfants nés le même jour en les perdant en mer – tel le Pharaon pour éliminer Moïse ou Hérode pour éliminer le Christ. Mais Mordret en réchappe. Il

est élevé par Nabur l'Indomptable, roi d'une petite île, en compagnie de Sagremor le sauvage. Les deux jeunes gens partent ensuite pour la cour, où Mordret et reconnu et retrouve sa parenté. Arthur, pris de remords, l'accepte en son château et le fait chevalier. La réputation de Mordret n'y est pas des plus honorables : peu glorieux en tournoi qu'il ne parvient à gagner que par tromperie, c'est également un





séducteur invétéré. Sa mère Morgause est tuée accidentellement par son frère Gaheriet et il se venge en tuant par trahison Lamorat, l'amant de sa mère. Mordret porte un blason de pourpre à un aigle à deux têtes d'or membrées de même et à chef d'argent.

Avenir

Aidé par sa tante Morgane il dévoile la liaison entre Guenièvre et Lancelot. Alors qu'Arthur est en Gaule pour combattre les Romains, il prend le pouvoir et tente d'épouser Guenièvre de force. Son armée et celle d'Arthur se rencontrent à la bataille de Camlann, dans le Comté de Salisbury, où le père tue le fils et le fils blesse mortellement le père.

Personnalité

Mordret est d'un caractère épouvantable. Il est hautain et méprisant, traître et rancunier. Pourtant sa beauté et son charme, ainsi que la protection d'Arthur, font que beaucoup sont sous sa coupe. Il est également un fin calculateur et sait éviter les rencontres frontales avec les gens qu'il sait plus forts que lui.

Une Quête

Sous couvert de raison d'état, Mordret suggère aux personnages qu'ils trouvent la cause des sorties discrètes de Lamorat. Il sait parfaitement que ce dernier voit Morgause, mais veut créer une rixe entre Lamorat et les personnages, afin qu'ils s'entretuent ou qu'ils se discréditent.



Caractéristiques

Dons		Vertus	
Arts	Remarquable	Bravoure	Commun
Combat	Remarquable	Courtoisie	Légendaire
Esprit	Légendaire	Loyauté	Faible
Nature	Remarquable	Charité	Faible
Prouesse	Héroïque	Droiture	Faible
Savoir	Remarquable	Piété	Héroïque
Statut	Légendaire	Tempérance	Remarquable
Spécialités			
	Politique, Mensonges		
Serments			
	Se venger d'Arthur		

Morgane

Histoire

Morgane est la fille d'Ygerne et de Gorlois, duc de Cornouailles, et donc la demi-sœur d'Arthur et la sœur de Morgause. Envoyée au couvent lors de la défaite de son père face à Uter, elle en voudra toujours à Arthur qui n'est pour elle qu'un bâtard usurpateur. Douée, elle apprend la magie auprès de Merlin. Séductrice, elle a de nombreux amants, ce qui lui vaut d'être chassée de la cour par Guenièvre. Pour

se venger, elle s'emploie à de nombreux stratagèmes afin de discréditer la reine ou Lancelot. Ainsi fera-t-elle présent à Arthur d'une corne magique qui transforme l'eau en vin et qui se renverse sur le mari trompé. La corne renverse son vin sur Arthur... et de même sur la grande majorité des chevaliers présents à la cour. L'affaire tourne à la farce et seul le chevalier Caradoc en sort indemne, protégé par la fidélité sans faille de sa femme Guinier.





Avenir

Morgane complotte avec Morgause pour la chute d'Arthur. A l'aide de sa Magie, elle montre au Roi les scènes où les deux amants sont pris en faute, puis elle aide Mordret à confondre la Reine et à prendre le pouvoir. Elle s'enfuit à la mort de ce dernier.

Personnalité

Morgane a été aigrie par la vie. Toute jeune, elle a été spoliée de son statut. Plus tard, elle a été chassée de la cour par une femme qui n'avait pas fait mieux qu'elle. Elle n'a jamais accepté l'avènement d'Arthur et emploie tous ses talents de séduction et de magie à la chute du Roi et de la Reine.

Caractéristiques

Dons

Arts Légendaire
Combat Commun
Esprit Légendaire
Nature Héroïque
Prouesse Remarquable
Savoir Remarquable
Statut Héroïque

Vertus

Bravoure Légendaire
Courtoisie Héroïque
Loyauté Légendaire
Charité Héroïque
Droiture Légendaire
Piété Légendaire
Tempérance Remarquable

Spécialités

Enchantements, connaissance des Fées, Séduction

Serments

Vengeance envers Guenièvre

Avoirs

Multiplés objets magiques aux propriétés curieuses (Héroïque/Piété)

Morgause

Histoire

Morgause est la fille d'Ygerne et de Gorlois duc de Cornouailles. Elle est donc la sœur de Morgane et la demi-sœur d'Arthur. Après la mise à l'écart de sa famille lors de la défaite de Gorlois, elle se marie avec le roi Lot d'Orcanie et met au monde Gauvain, Gaheriet, Guerrehet et Agravain. Les hommes qui la rencontrent ont un destin tragique : le roi Lot est tué par Pellinor. Alors qu'elle ignore la parenté qui la lie à Arthur, elle lui donne un fils, Mordret.

Avenir

Le Destin étant toujours aussi cruel, Morgause tombe amoureuse de Lamorat, le fils de Pellinor. Elle est tuée par son propre fils Guerrehet lorsqu'il la surprend.

Personnalité

Morgause est une femme qui a beaucoup souffert et beaucoup perdu. Elle recherche désespérément quelqu'un qui pourra la protéger. Si un noble chevalier se présente, elle essaiera de s'attirer ses bonnes grâces.

Caractéristiques

Dons

Arts Remarquable
Combat Commun
Esprit Remarquable
Nature Commun
Prouesse Commun
Savoir Remarquable
Statut Héroïque

Vertus

Bravoure Commun
Courtoisie Héroïque
Loyauté Remarquable
Charité Commun
Droiture Commun
Piété Remarquable
Tempérance Remarquable

Spécialités

Séduction

Serments

Se trouver un mari protecteur

Une Quête

Un des personnages se fait accoster par Morgause qui lui fait ostensiblement la cour. C'est sans compter la possessivité de Gaheriet qui voit d'un mauvais œil qu'un blanc-bec courtise sa mère, même si c'est l'inverse !

Le Roi Pêcheur

Histoire

Le Roi Pêcheur, dit aussi Roi Méhaigné (« Blessé »), est Pellès. Il règne sur la cité de Corbénic. Il est mortellement blessé par Baalain le Sauvage, alors qu'il a indûment utilisé le Bouclier Aventureux : c'est le « Coup Douloureux ». Il s'en réchappe gravement handicapé et ne peut s'adonner qu'à la pêche, d'où son nom. Sa terre a suivi sa déchéance puisqu'elle est

devenue stérile depuis sa blessure (la « Gaste Terre »). Son château est l'un des sanctuaires où se trouvent le Graal et la Lance de Longin, avec laquelle le légionnaire perça le flanc du Christ. Pellès attend le chevalier qui saura se montrer digne d'atteindre le Graal et qui pourra alors le soigner. Sa fille Elaine conçoit Galaad avec Lancelot.





Caractéristiques

Dons

Arts	Remarquable
Guerre	Commun
Esprit	Remarquable
Nature	Commun
Prouesse	Faible
Savoir	Remarquable
Statut	Légitime

Vertus

Bravoure	Légitime
Courtoisie	Légitime
Loyauté	Légitime
Charité	Héroïque
Droiture	Légitime
Piété	Légitime
Tempérance	Légitime

Spécialités

Joute, Endurance, Religion

Serments

Héberger le Graal jusqu'à ce qu'il soit récupéré par le meilleur des chevaliers.

Personnalité

Le Roi Pêcheur est un homme doux et patient. La douleur qui l'afflige saute aux yeux de tous ceux qui

le rencontrent, mais il reste serein et compte sur la providence divine.

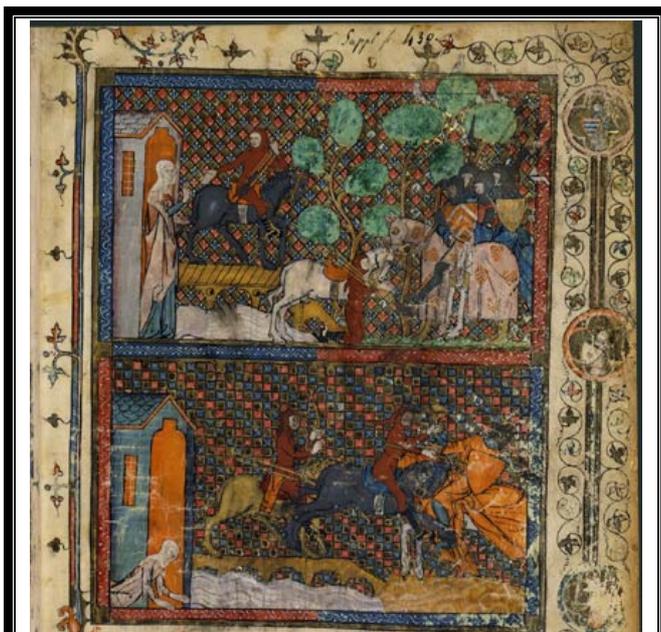
Avenir

Pellès recevra Perceval dans son château, mais ce dernier, n'osant pas poser de question, ne reconnaîtra pas le Graal. Il reviendra plus tard avec Bohort et surtout avec Galaad, petit fils de Pellès. Ce n'est qu'alors que le Roi sera soigné et qu'il recouvrera son honneur et sa Terre.

Une Quête

Passant près de Corbénic, les personnages apprennent que des pillards saxons remontant le fleuve ont enlevé le roi Pellès. Les serviteurs quémandent leur aide pour aller le délivrer. Puisse Dieu leur venir en aide !

Perceval



Le Conte du Graal, Chrétien de Troyes (v. 1135-v. 1185), Roman vers 1181-1185
Perceval quittant sa maison, fait ses adieux à sa mère ; Perceval prenant des chevaliers pour des anges ; Combat de Perceval et du Chevalier Vermeil
Manuscrit copié à Paris vers 1330
BnF, Manuscrits, Français 12577 fol. 1

avec des Chevaliers, celui-ci choisit de partir vers la cour d'Arthur, laissant sa mère morte de douleur sur le seuil de sa maison. Bien que de pauvres manières et sans équipement, il combat dès son arrivée un chevalier rouge qui avait insulté la reine. Il l'emporte à la surprise générale. Le Chevalier Gornemant le prend alors sous son aile et l'éduque aux manières de la chevalerie. Il vit de nombreuses aventures et se lie d'amitié avec les Fées. Il devient rapidement chevalier de la Table Ronde. Il sauve la princesse Blanchefleur dont il tombe amoureux.

Le blason de Perceval est de croisettes d'or sur fond pourpre.

Avenir

Perceval part à la quête du Graal. Le premier, il arrive au château du Roi Pêcheur, mais son manque de foi en lui l'empêche de poser les bonnes questions, et il ne reconnaît pas le Graal. Plus tard, après de nombreuses péripéties, il reviendra au château de Corbénic avec Bohort et Galaad pour parvenir enfin à l'objet sacré. Il partira avec eux en Orient et reviendra pour devenir roi de Corbénic à son tour.

Personnalité

Perceval est un chevalier désarmant de naïveté. Il est très sympathique et son aspect juvénile masque un courage et un honneur hors norme. Il est très dévoué à sa famille et les tensions sont réelles entre lui et les fils de Lot.

Histoire

Perceval est le fils du roi Pellinor (lui-même fils de Pellès, le roi pêcheur) et frère de Lamorat. A la mort de son père, sa mère souhaite fuir la brutalité du monde et s'enfuit au plus profond de la forêt avec Perceval. Mais à 15 ans, émerveillé par une rencontre





Caractéristiques

Dons

Arts	Commun	Vertus	
Combat	Héroïque	<i>Bravoure</i>	Légendaire
Esprit	Héroïque	<i>Courtoisie</i>	Légendaire
Nature	Légendaire	<i>Loyauté</i>	Légendaire
Prouesse	Légendaire	<i>Charité</i>	Héroïque
Savoir	Remarquable	<i>Droiture</i>	Légendaire
Statut	Héroïque	<i>Piété</i>	Légendaire
		<i>Tempérance</i>	Légendaire

Spécialités

Epée, Joute, Equitation, Connaissance des Fées

Avoirs

Epée Féerique (brise le métal)
(Légendaire/Bravoure)

Serments

Trouver le Graal

Tristan

Histoire

Tristan est le fils du roi Rivalen et de sa femme Blanchefleur. Son père meurt à la guerre et sa mère peu après sa naissance. Tristan est alors élevé d'abord par Gouvernal, puis par son oncle Marc, roi de Cornouailles de Petite Bretagne. Ce dernier est alors soumis à un lourd tribut qu'il doit remettre à un géant d'Irlande, le Morholt. Tristan décide de mettre fin à cette situation et vainc le géant en combat singulier. Malheureusement, il est blessé par une lame empoisonnée et ne doit son salut qu'aux soins de la belle Iseut, la fille du roi d'Irlande. Dès son retour en Cornouailles, il repart vers l'Irlande avec pour mission de sceller le mariage d'Iseut et du roi Marc. Non sans avoir occis un dragon, il s'acquitte de sa mission. Mais sur le chemin du retour, Iseut et lui boivent un philtre d'Amour initialement destiné au roi Marc. S'ensuivent de nombreuses aventures où Tristan et Iseut jouent au chat et à la souris avec le souverain. Mais les deux amants reconnaissent au bout d'un certain temps l'impossibilité de leur amour. Tristan laisse alors Iseut au roi Marc, et, après de multiples pérégrinations – où il combattra notamment Lancelot et sera un des rares à lui tenir tête – il se marie avec une autre Iseut, « aux Blanches Mains », fille du roi Hoël de Petite Bretagne. Il est régulièrement à la cour du roi Arthur où, chose exceptionnelle, son nom est apparu sur un des sièges de la Table Ronde avant même qu'il ne soit officiellement nommé. C'est un chevalier exceptionnel, un barde hors pair et un chirurgien renommé.

Tristan porte un blason à un Lion d'or armé et lampassé de gueules (ses griffes et sa langue sont de gueules) sur fond de sinople.

Une Quête

Les personnages se font attaquer par Perceval ! Celui-ci a été trompé par un de leurs anciens ennemis. Pourront-ils lui faire entendre raison ?

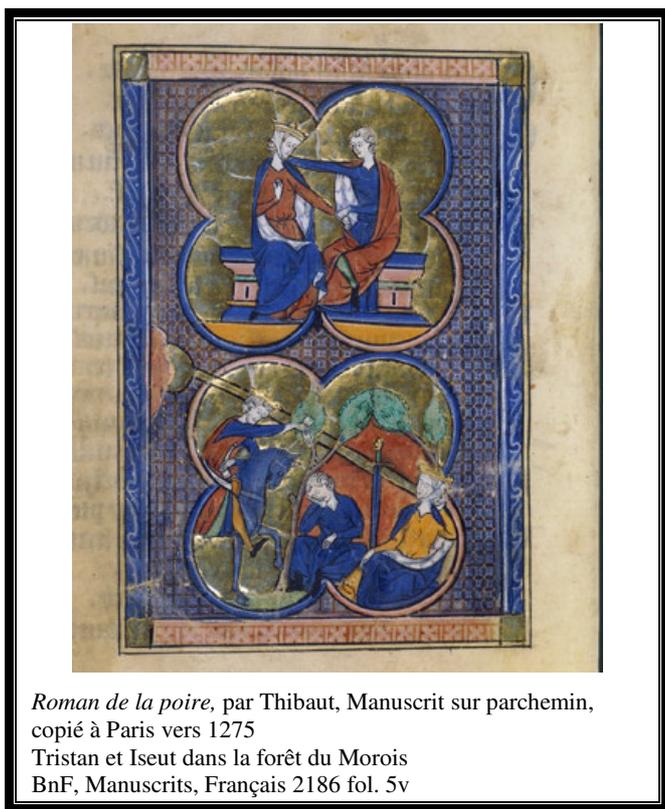
Avenir

Tristan est toujours amoureux de la première Iseut. Le jour où il est blessé mortellement, il envoie son ami Kaherdin la quérir. Il est convenu que si elle a accepté de venir, il hissera une voile blanche. Elle sera noire si elle a refusé. Alors que le bateau point à l'horizon, Iseut aux Blanches Mains, jalouse, ment à Tristan en annonçant une voile noire. Celui-ci meurt sur le coup de chagrin. Iseut trouve son amant mort et s'allongeant auprès de lui, trépassé dans l'instant. Dans la mort, Tristan et Iseut sont enfin réunis.

Personnalité

Tristan est un bon vivant et un artiste exceptionnel. Il compose des lais et joue de la harpe comme personne. Même s'il est un combattant hors pair, il n'est pas un fervent de la guerre ou des aventures. Seule Iseut compte pour lui. Il refuse ainsi de partir en quête du Graal.





Dons

Arts Légendaire
 Combat Légendaire
 Esprit Légendaire
 Nature Légendaire
 Prouesse Légendaire
 Savoir Héroïque
 Statut Héroïque

Vertus

Bravoure Légendaire
 Courtoisie Légendaire
 Loyauté Héroïque
 Charité Légendaire
 Droiture Légendaire
 Piété Héroïque
 Tempérance Légendaire

Spécialités

Épée, Joute, Voyager, Equitation, Harpe, Chant, Médecine

Serments

Amour pour Iseult

Avoirs

Husdent, chien de chasse (Héroïque, Loyauté)

Une Quête

Tristan confie aux personnages la mission secrète d'aller porter un message à Iseult. Mais le nain Frocin, serviteur félon du roi Marc, a eu vent de la mission. Il fait tout pour s'emparer de la lettre et pour mettre les personnages et Iseult dans l'embarras.

Caractéristiques

Viviane, la Dame du Lac

Histoire

La Dame du Lac tire son nom de l'endroit où elle vit : dans un palais magique, caché au fond d'un Lac. Viviane est la représentante de l'Ancienne Loi, celle des Fées et des légendes qui s'éteint peu à peu face à la Nouvelle Loi chrétienne. Créature magique, liée à la terre de Bretagne, elle veille sur la destinée des héros mortels. La Dame du Lac remet l'épée Excalibur (à ne pas confondre avec l'épée qu'Arthur retire du rocher) à Arthur, et c'est à elle qu'elle revient à la mort d'Arthur. Viviane héberge et élève Lancelot et Bohort. C'est elle qui marque le début des aventures de la Table Ronde en faisant irruption au milieu de la cour à la poursuite d'un cerf blanc. Merlin tombe désespérément amoureux d'elle et lui enseigne toute sa magie.

Avenir

C'est également la Dame du Lac qui clôt le cycle des légendes. Elle emprisonne Merlin dans un tombeau invisible pour l'éternité. Elle fait partie des quatre fées qui transportent Arthur jusqu'en Avalon.

Personnalité

La Dame du Lac ne fait pas partie des mortels. Chacune de ses rencontres est teintée de mystère, mais elle n'est jamais due au hasard. Viviane peut paraître douce et attentionnée, mais également cryptique et calculatrice. Elle est avant tout une servante de la Terre de Bretagne et fait passer cet intérêt avant toute autre considération.





Caractéristiques

Dons

Arts Légendaire
 Combat Héroïque
 Esprit Légendaire
 Nature Légendaire
 Prouesse Héroïque
 Savoir Légendaire
 Statut Légendaire

Vertus

Bravoure Légendaire
 Courtoisie Légendaire
 Loyauté Légendaire
 Charité Légendaire
 Droiture Légendaire
 Piété Légendaire
 Tempérance Légendaire

Spécialités

Enchantements, Connaissance des Fées, Equitation, Epée.

Avoirs

La Dame du Lac peut bénéficier d'un assortiment d'objets merveilleux.

Si elle en donne, c'est toujours pour une bonne raison et elle les récupère une fois son dessein atteint.

Une Quête

La Dame du Lac apparaît aux personnages. Elle leur donne un cor magique et leur « propose » d'aller en jouer près d'un lac non loin de là. S'ils obtempèrent, un géant sur un cheval noir sort du lac en fureur. Il est arrivé il y a peu des terres du nord et refuse de faire serment de vassalité à Viviane. Cela fait plusieurs fois que l'on tente de le déloger de « son » domaine et il est fort courroucé. Les personnages peuvent parlementer avec lui, mais il faudra lui proposer beaucoup pour qu'il accepte de partir de Bretagne. Si les personnages l'abattent, Viviane apparaît et les remercie. Ils peuvent conserver son cheval qui a la fabuleuse capacité de courir sur l'eau, tant que celle-ci n'est ni agitée ni salée, ainsi que sur le feu.



Gustave Doré (1832-1883) Dans : Alfred Tennyson (1809-1892), *Les idylles du roi*
 Vol. 2, *Viviane*, avec neuf planches gravées d'après Gustave Doré
 "L'astucieuse Viviane était étendue aux pieds de Merlin."
 Imprimé. Paris, Hachette, 1868. Pl. II
 BnF, Réserve des Livres rares, YK-78





Lieux mythiques

Avalon

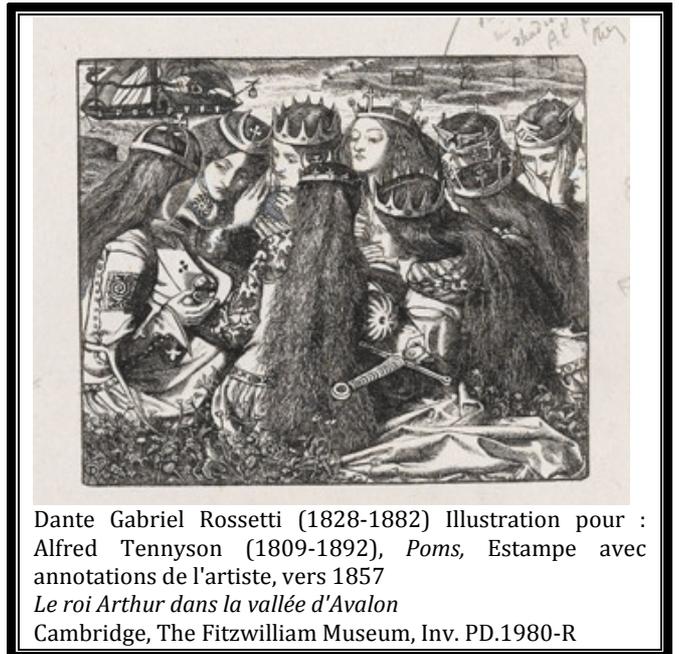
Avalon, dont le nom signifie « île des pommes », en celtique, est une île magique, qui se situe dans le monde féerique. Elle n'est précisément localisée nulle part, mais peut être rejointe de n'importe quel point éloigné de la civilisation si l'on est de sang féerique ou si l'on a été initié : depuis la rive d'un lac embrumé, à travers un marécage, dans un dédale d'arbres centenaires... On peut également la rejoindre de n'importe quel autre lieu féerique, comme la Cité sous le lac de Dame Viviane.

L'île est la demeure des fées et des prêtresses et druides de l'Ancienne Loi. Ils y amènent parfois les mortels qui s'en sont montrés dignes de leur vivant. Ils y passent une éternité paisible car Avalon est un lieu où chacun trouve son propre paradis. Rares sont les mortels qui y ont été admis, encore plus rares sont ceux qui ont pu en ressortir

Une Quête

Une Dame est gravement malade, et rien ne peut la sauver sauf, selon sa servante notoirement sorcière, une pomme d'Avalon qui guérit de tous les maux. Elle peut fournir aux personnages une petite cloche qui appelle un passeur pour aller sur l'île. Les Dames d'Avalon ne sont pas prêtes à céder leurs pommes,

même pour la beauté d'une Dame et les voleurs n'y sont pas les bienvenus...



Dante Gabriel Rossetti (1828-1882) Illustration pour : Alfred Tennyson (1809-1892), *Poms*, Estampe avec annotations de l'artiste, vers 1857
Le roi Arthur dans la vallée d'Avalon
Cambridge, The Fitzwilliam Museum, Inv. PD.1980-R

Bois en Vale

Bois en Vale est un étang apparemment innocent, situé non loin du château de Comper. En réalité, le plan d'eau est un Enchantement qui cache le magnifique château de cristal de la fée Viviane. Tout y est magnifique et parfait, baigné d'une lumière pure. C'est dans ce château que Viviane éleva Lancelot. La fée y vit avec ses nombreux domestiques et quelques humains qui se sont montrés suffisamment valeureux. Ils y vivent en paix pour l'éternité, car le château appartient au monde féerique et le temps s'y écoule différemment de celui du monde terrestre. Par contre, si un individu se montre insultant ou commet un quelconque crime à

l'encontre de la Dame ou d'un habitant, on risque fort de le retrouver noyé dans l'étang au petit matin.

Une Quête

Un chevalier a gravement porté atteinte à un personnage, mais il s'est réfugié dans le château de la Dame du Lac, avec qui il est en bons termes. Même si les personnages parviennent à entrer dans le domaine de Viviane, celle-ci interdit toute lutte dans son domaine. Et bien sûr, le chevalier incriminé refuse d'en sortir.

Corbénic

Corbénic est le château de Pellès, le Roi Pêcheur, gardien du Saint Graal. Il y vit avec ses serviteurs et sa fille Elaine. Ce château, situé en Cumbrie, n'est pas visible du commun des mortels, et seul celui qui est suffisamment pur peut le trouver. Les terres qui entourent le château sont stériles et désertes, car elles souffrent avec leur seigneur de la blessure qu'il

a reçue. Si Pellès accueillera n'importe quel visiteur avec fastes et honneurs, exceptionnel sera celui à qui il montrera le Graal. A moins qu'il ne le lui montre, et que ce dernier ne le reconnaisse pas...

Seul un individu ayant une Piété « Légendaire » peut trouver le château. Pellès ne montrera le Graal qu'à un personnage ayant toutes des Vertus, sauf une, au





niveau *Légendaire*. Seul un personnage ayant toutes ses Vertus au niveau *Légendaire* pourra reconnaître le Graal et en prendre possession, au moins pour un temps.

Une Quête

Les personnages arrivent près d'un château, au bord d'un lac où un vieil homme pêche en paix. Il les invite

Le mont Badon

Le mont Badon, situé près de la ville de Bath dans le Somerset, est le célèbre lieu de la défaite cruciale des envahisseurs saxons face aux forces nouvellement réunifiées par Arthur. C'est à partir de cet événement que la suprématie d'Arthur a été reconnue de par le royaume, et que les incursions saxonnes se sont faites beaucoup plus discrètes.

Une Quête

Alors que les personnages passent près du mont Badon, ils se font accoster par un chevalier en

Camelot

Camelot est une des principales résidences d'Arthur et de sa cour. Il est localisé sur la large colline de South Cadbury, dans le Devon. La région est très fertile. Des hectares de champs en culture entourent la ville. Celle-ci est entourée d'un premier rempart de terre. A l'intérieur s'étend toute une petite bourgade. On y trouve notamment un large espace pour les tournois et l'Eglise de Saint Étienne. En son centre trône le château lui-même. Le château possède des doubles remparts de pierre, crénelés. Parmi tous les bâtiments qui y sont abrités, le principal est le grand hall, où trône la Table Ronde. Le Donjon contient, outre les communs, les appartements du Roi et de la Reine, ainsi que quelques chambres pour les personnages importants. Les chevaliers logent plus couramment dans les diverses auberges de la cité.

La fontaine magique

La fontaine magique de Barenton se trouve au fin fond de la forêt de Brocéliande. Sa renommée s'étend à travers le royaume car nombreux sont ceux qui disent avoir testé ses étranges pouvoirs, ou disent connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un qui... On peut la trouver en demandant son chemin à un homme des bois peu avenant : cheveux pelés, oreilles larges et décollées, dents proéminentes et pourries, ce vilain vêtu de peaux de bêtes et armé d'une massue pourra renseigner les égarés s'ils se montrent affables.

Juste à côté de cette fontaine se trouve une énorme pierre précieuse enchâssée dans un perron. Lorsque l'on verse l'eau de la fontaine sur cette pierre, le vent se lève brutalement, le ciel se couvre de sombres

à passer la nuit dans son château. Se faisant passer pour le Roi Pêcheur, c'est en fait un démon déguisé, qui tente de tenter les personnages pour les faire fauter. Il s'attaque à chacun d'entre eux par sa plus grande faiblesse : assaut d'un monstre pour un couard, d'une jolie pucelle pour un séducteur, ordre injuste pour un serviteur loyal...

armure. Celui-ci les défie en duel, mais au moment où il va les percuter, il passe au travers ! Le chevalier fantôme s'excuse et s'effondre désespéré ! Son nom est Sir Antemes de Sedgemoor, mort à la bataille de Badon. Mais son épée a été perdue et elle doit être ramenée dans son château pour qu'il trouve le repos. Il peut les guider jusqu'à l'épée, mais elle est actuellement dans la tanière d'une féroce laie qui veille sur ses marcassins. Enfin, le château du chevalier est actuellement occupé par son neveu qui, traître et cruel, a usurpé le trône du fils d'Antemes.

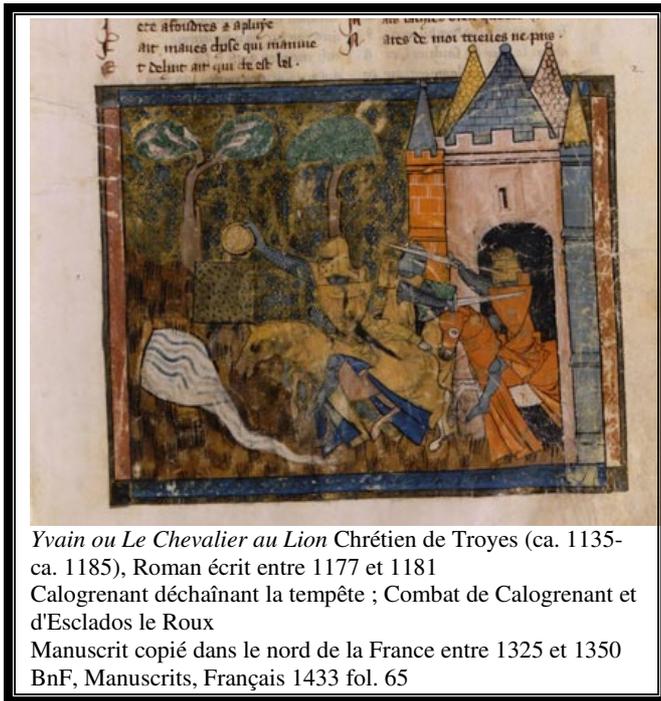
La vie à Camelot est toujours très animée, voire hystérique lorsque la cour du Roi y séjourne. A ces périodes, de nombreuses fêtes et tournois y sont organisés.

Une Quête

Juste avant un tournoi, les personnages, installés dans leur tente près du champ de joute, ne retrouvent plus leur argent. C'est également le cas de leur voisin, et d'une dizaine de chevaliers dans le même quartier. Les soupçons se portent sur une troupe de saltimbanques. Sont-ils les coupables ? Ou alors un autre chevalier félon essaie-t-il de détourner l'attention du tournoi ?

nuages et les éclairs zèbrent violemment l'obscurité. La tempête se calme au bout de quelques minutes, mais tout ne se termine pas là.... Non loin se dresse un château, qui souffre à chaque fois des attaques des cieus déchainés. Le seigneur Esclados est tout sauf ravi de refaire sa toiture à chaque fois qu'un passant un peu curieux veut tester la légende de la fontaine.





Yvain ou Le Chevalier au Lion Chrétien de Troyes (ca. 1135-
 ca. 1185), Roman écrit entre 1177 et 1181
 Calogrenant déchaînant la tempête ; Combat de Calogrenant et
 d'Esclados le Roux
 Manuscrit copié dans le nord de la France entre 1325 et 1350
 BnF, Manuscrits, Français 1433 fol. 65

Un Chevalier noir surgit des fourrés et défie en duel l'importun.

Le Pays sans retour

Le Pays sans retour est aussi connu comme le Royaume de Gorre, par delà le mur d'Hadrien. Il a pour capitale la ville de Bade ou siège son Roi, l'honnête mais faible Baudegamu. Le fils aîné du prince est Méléagant, un chevalier certes plein de Prouesse, mais félon et orgueilleux. Le Royaume de Gorre est un lieu magique, auquel on ne peut accéder que par deux ponts : le Pont-dessous-l'eau, qui est plus un gué tumultueux qu'un vrai pont, et le Pont de l'épée, qui est une lame tranchante traversant le fleuve. Les deux ponts sont gardés par un féroce lion et un rusé léopard, qui sont tous deux des Enchantements de Qualité Légendaire. Le fleuve lui-même est infranchissable par quelque moyen que ce soit. Un habitant du Royaume peut y entrer sans problème, car devant lui les ponts prennent une forme plus commode. Un étranger doit affronter l'une ou l'autre de ces épreuves pour entrer dans le Pays sans Retour. Bien mal lui en prendra, car un puissant maléfice l'empêche d'en sortir : pour lui, les ponts ont disparu et quiconque tente de traverser se noie (Difficulté Héroïque (4) pour ne pas se noyer,

S'il est mis en déroute, le chevalier prend la fuite vers son château. Les portes de celui-ci sont piégées. Elles peuvent se refermer brutalement sur ses poursuivants et les enfermer dans une courtine, où les soldats du Seigneur viennent les soumettre. Sauf si, suffisamment courtois, les personnages savent charmer la servante Lunette qui pourra les cacher et les faire s'enfuir par une porte secrète.

Avenir

C'est le chevalier Yvain qui combat le seigneur et le blesse mortellement. Il est sauvé par Lunette des griffes des soldats, mais ce n'est que pour tomber amoureux de la femme du Seigneur, veuve par sa faute, la belle Laudine.

Une Quête

Les personnages tombent sur la fontaine, mais celle-ci est tarie. Cela évite les tempêtes, mais le château est lui aussi privé d'eau potable. Le Seigneur demande aux personnages de l'aider à trouver la source de cette malédiction. Est-elle liée à la récente dispute entre Esclados et l'homme des bois ?

Difficulté Mythique (7) pour traverser. Seuls les habitants natifs du Royaume peuvent en entrer et en sortir.

Méléagant a naguère enlevé la Reine Guenièvre, mais Lancelot et Gauvain sont venus la secourir.

Avenir

Lancelot tue Méléagant en combat singulier et délivre les habitants du Royaume de leur malédiction.

Une Quête

Un des prisonniers de Royaume de Gorre qui a réussi à fuir le Royaume avec Lancelot révèle aux personnages qu'il a caché sur place un véritable trésor. Il a besoin de leur aide pour y retourner car, depuis, le maléfice et les deux ponts sont à nouveau actifs. Ce trésor est-il réel, ou l'individu cherche-t-il seulement à retourner dans un pays qu'il regrette maintenant ?





Lancelot en prose, Roman du XIIIe siècle
 Lancelot traversant le Pont de l'épée puis combattant deux lions et un léopard surgis par enchantement, et enfin combattant Méléagant.
 Manuscrit copié dans le Hainaut en 1344
 BnF, Manuscrits, Français 122 fol. 1

Tintagel

La forteresse de Tintagel est située sur une presqu'île rocheuse des côtes de Cornouailles. C'est une citadelle quasi imprenable : des falaises de plus de 50 mètres bordent la majorité de ses puissants remparts. Seul un chemin étroit et raide, pont naturel au dessus des flots, mène à sa porte barrée d'un fossé. Le château fut autrefois la demeure du duc Gorlois, ennemi d'Uter Pendragon. Uter dut user de la magie de Merlin pour y pénétrer sous les traits de Gorlois. Il trompa Ygerne, la femme de ce dernier, et de cette union naquit Arthur. Plus tard, le roi Marc reprit la forteresse où il vécut avec Iseut et Tristan. Un monastère est construit au pied du château et les moines vont prier face à la mer.



Tristan de Léonois
 Tristan quittant Tintagel
 Manuscrit du XVème siècle, France

Le Val sans Retour

Le Val sans Retour est situé en Petite Bretagne, au plus profond de la forêt de Brocéliande. C'est une petite vallée creusée dans le schiste rouge au fond de laquelle coule une rivière, avec un petit lac en son centre. Les arbres s'y font particulièrement denses et touffus. C'est un lieu magique où la Fée Morgane enferme ses ennemis, notamment les amants qui l'ont déçue. En effet, nul ne peut ressortir de la vallée sans aide magique. Si on suit la rivière, on retombe perpétuellement sur le lac. Si on montre une des pentes, on se retrouve rapidement à redescendre la

pente opposée. Les arbres sont si denses qu'il est impossible d'apercevoir quoi que ce soit à plus de vingt mètres. Les prisonniers peuvent chasser pour se nourrir car le val est fort giboyeux. L'eau est d'une pureté cristalline. Quiconque en boit peut avoir en rêve des visions d'autres lieux ou d'autres époques. Le vent ne souffle jamais dans la vallée, et la surface du lac est aussi lisse que celle d'un miroir. Un individu ayant la Spécialité d'enchantement peut s'en servir pour voir d'autres lieux.





Sortir du Lac est une Épreuve Légendaire résolue avec le Don de l'Esprit (la Spécialité Enchantement peut être appliquée). En scrutant la surface du lac, Un enchanteur peut utiliser son Esprit et Spécialité d'Enchantement pour voir un autre lieu. C'est une Épreuve Remarquable. Une personne qui boit de l'eau du Val a, dans la nuit qui suit, la vision d'un événement se déroulant à un autre endroit. L'événement peut être soit déjà passée, en train de se dérouler ou à venir, mais le personnage n'a aucun moyen de le savoir. Il ne

contrôle pas le lieu concerné – le meneur de jeu choisit – mais celui-ci a souvent un lien avec lui.

Une Quête

Les personnages sont par erreur (ou est-ce par les manipulations de Morgane ?) enfermés dans le Val sans retour. L'un d'eux à la vision de son domaine en flammes. Pour sortir, ils peuvent demander de l'aide à un vieil ermite fou, pris au piège avec eux, mais il leur demande en échange la promesse de tuer un sorcier de ses ennemis. Oseront-ils s'engager ?

Objets merveilleux

Chaque objet est décrit avec son niveau propre qui peut être utilisé comme Avoir complémentaire lorsque le personnage utilise l'objet, ainsi que la Vertu à laquelle il est associé : pour bénéficier des pouvoirs de l'objet, le personnage doit avoir un niveau équivalent à l'objet dans cette Vertu. Le cas échéant, le mécanisme de jeu correspondant à l'objet est détaillé en italique.

Ces objets sont décrits ici pour vous inspirer et donner une idée des mécanismes de jeu auxquels ils sont associés. Le Meneur de jeu est libre d'en créer d'autres qui surprendront les joueurs.

Les objets suivis d'un * sont inspirés de la partie « composition de Lai » de l'exposition virtuelle.

La bague de Lyonesse (Héroïque/Courtoisie)

Cet anneau d'argent surmonté d'une pierre blanche taillée permet à son porteur de changer d'apparence à volonté. Il ne peut prendre l'apparence d'une personne déterminée : il a simplement l'air de quelqu'un d'autre. Le changement affecte également ses vêtements et son armure.

L'enchanteresse de Lyonesse a donné à tel anneau au chevalier Gaheriet.

Le porteur prend une autre apparence au hasard. Si un individu se doute de quelque supercherie, il peut tenter un jet d'Esprit contre une difficulté Héroïque pour voir au-delà du déguisement. Quelqu'un qui ne se doute de rien n'a aucune chance.

La bague d'Oubli* (Légendaire/Droiture)

Cet anneau d'or doit être mis au doigt volontairement par un individu, avec le désir d'oublier un de ses actes récents. S'il le fait, il oublie l'acte en question et avec lui tout remords ou peine

qu'il pourrait lui causer. La mémoire lui revient quand il enlève l'anneau.

Le personnage, en mettant l'anneau, oublie une action qu'il a faite et si cette action lui a diminué une Vertu, celle-ci revient à son niveau initial. Si l'anneau est enlevé, la perte de Vertu est immédiatement appliquée.

La bague de Vérité* (Héroïque/Droiture)

Cet anneau d'or finement taillé peut détecter un mensonge. Si son porteur demande à son anneau de lui révéler un mensonge avant de poser une question à un tiers, et que la réponse est un mensonge (c'est-à-dire que la personne ne dit pas la vérité volontairement), l'anneau chauffe légèrement. Si le porteur de l'anneau ment alors qu'il a l'anneau au doigt, l'anneau disparaît pour aller au doigt de l'interlocuteur à qui il a menti.

La bague de Vision (Légendaire/Piété)

L'Anneau de Vision est un anneau d'or. Il permet à quiconque regarde au travers de voir la véritable nature des choses. Toute illusion magique, métamorphose, invisibilité ou autre procédé surnaturel qui modifie l'apparence des êtres et des objets disparaît pour l'observateur au profit de leur véritable apparence.

Lancelot possède un anneau de ce type.

Si le porteur réussit un jet d'Esprit+Anneau contre une Difficulté Commune, il n'est plus sensible à aucune illusion lorsqu'il regarde dans l'anneau





Le bouclier à la Vierge (Légitime/Piété)

Le Bouclier à la vierge est un écu blanc orné d'une image de la Vierge. Il protège son porteur des agressions physiques ou magiques.

Ce bouclier est en possession d'Arthur. Il le porte lors de la bataille du mont Badon.

Le propriétaire peut utiliser le bouclier en complément de n'importe quelle action où il est agressé. Il est également immunisé contre toute forme de maladie ou d'affliction, fut-elle surnaturelle.

Le Bouclier Aventureux (Légitime/Piété)

Appelé aussi bouclier de Joseph d'Arimathie, cet écu blanc est orné d'une croix qui a été dessinée avec le sang de Joseph. Il protège son porteur de tous les coups et brise l'arme qui le frappe. Gare à celui qui le porte sans en être digne, car c'est alors son arme qui se brise.

Le bouclier apporte un Avoir lors de tout combat où il est porté. A chaque coup frappé par l'adversaire, faire une Opposition entre le Bouclier (Légitime) et le niveau d'Avoir de l'Arme. Si le bouclier l'emporte, l'Arme se brise (l'Avoir correspondant est perdu). Si le porteur ne possède pas un Piété suffisante, c'est son Arme qui se brise si celle-ci échoue contre le bouclier.

La ceinture indénouable* (Héroïque/Courtoisie)

Cette ceinture de cuir et de vair doit être liée à la taille d'une personne par son amant. Tant que cette personne est fidèle, la ceinture ne peut se dénouer et être enlevée. Au contraire, à la première infidélité, elle se délie et tombe à terre, sans possibilité d'être rattachée. La ceinture donne une grande force à celui qui la porte.

La ceinture peut être utilisée comme Avoir pour toute action de force physique.

La Corne Magique (Héroïque/Courtoisie)

La Corne Magique est une corne à boire. Elle transforme toute boisson versée à l'intérieur en un vin des plus fins. Par contre, si le buveur (ou la buveuse) a été trompé par sa ou son partenaire actuel, le vin se répand sur lui lorsqu'il tente de le boire.

Morgane a utilisé cet objet pour semer la zizanie à la cour d'Arthur.

Le niveau en Courtoisie est nécessaire pour transformer le liquide en vin. Par contre, il n'y a aucun

pré requis de la part du buveur. S'il est victime d'une infidélité, le vin se renverse sur lui.



La *Queste du Saint Graal*, Roman du XIII^e siècle Galaad recevant l'écu

Manuscrit copié dans le nord de l'Italie en 1383-1385
BnF, Manuscrits, Français 343 fol. 10v

L'épée Arrondie (Héroïque/Droiture)

L'épée Arrondie est une épée d'un éclat toujours parfait, à tel point qu'à la lumière, elle peut aveugler un adversaire. Elle se ternit immédiatement si la Droiture de son porteur descend en dessous du niveau Héroïque.

L'épée est actuellement en possession de Lancelot. Une fois par Scène, si le combat a lieu en journée à l'air libre le porteur de l'épée peut tenter d'aveugler son adversaire. Il peut alors engager une action d'opposition contre le Don d'Esprit de ce dernier à l'aide de son Don de Combat aidé du Dé de l'épée.

L'épée de David (Légitime/toutes les Vertus)

L'épée de David (ou « épée aux étranges reings ») fut fabriquée par Salomon à partir de la lame de l'épée de David. Salomon la destine directement à Galaad qu'il sait déjà être son descendant. Le pommeau est une pierre multicolore représentant



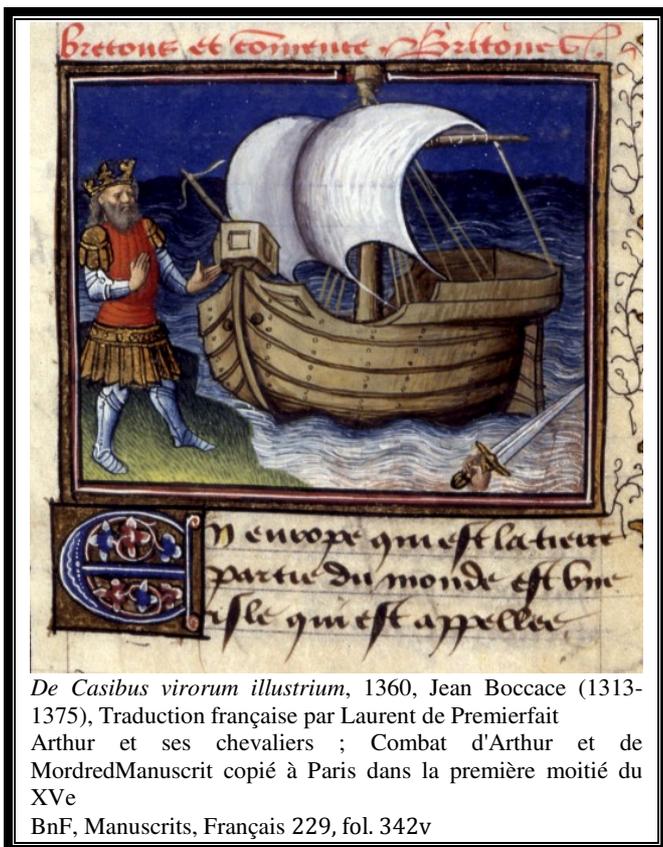


toutes les Vertus. Le manche est constitué d'une des côtes du dragon Papaguste de Célidoine, qui protège de la chaleur, et une du poisson Ottonax de l'Euphrate, qui protège de la souffrance et de la fatigue.

Son baudrier est appelé Mémoire de sang. Il constitué de renges, qui sont initialement des ficelles de chanvre vieilles comme... Salomon. Mais Celle-qui-mentit-jamais les remplace ses propres cheveux, car sur le baudrier on lit en lettres de sang: « le porteur de cet épée doit être meilleur que les autres hommes, et ses renges doivent être changés par une vierge fille d'un roi et d'une reine. »

L'épée peut servir comme Avoir dans un combat, mais également lorsque le porteur est soumis à une forte chaleur. De plus, une seule fois par Scène, le personnage peut régénérer complètement son score de Prouesse. Pour se servir de l'épée, il est nécessaire de posséder toutes les Vertus au niveau Légendaire. Si ce n'est pas le cas, il est impossible de la sortir de son fourreau.

Excalibur (Légendaire/Droiture)



De Casibus virorum illustrium, 1360, Jean Boccace (1313-1375), Traduction française par Laurent de Premierfait Arthur et ses chevaliers ; Combat d'Arthur et de Mordred Manuscrit copié à Paris dans la première moitié du XV^e BnF, Manuscrits, Français 229, fol. 342v

Excalibur est une épée bâtarde (elle peut se tenir à une ou deux mains) d'une qualité exceptionnelle, telle qu'elle ne peut avoir été faite de main d'homme.

De fait, c'est Viviane la Dame du Lac qui est en la gardienne lorsqu'elle n'est pas entre les mains du Haut-roi. Son plat est plaqué d'or et son pommeau et sa garde sont incrustés de pierres précieuses. Elle est parfaitement équilibrée et son tranchant est incomparable. Mais elle est surtout le symbole du Haut-Roi. Excalibur est entre les mains d'Arthur, mais il la prête parfois à Gauvain lorsque celui-ci le représente.

Excalibur peut être utilisée comme Avoir lors d'un combat, mais également lorsque son porteur veut faire montre d'autorité dans son Royaume.

La Fleur de Résurrection* (Légendaire/Courtoisie)

Cette fleur pousse au beau milieu un marais dangereux et reculé. Si on la cueille et si en moins de trois jours, on la fait respirer à un être mort récemment, il revient à la vie. Il faut toutefois savoir que cette fleur est reliée à une Fée vivant dans les marais. Celle-ci est paisible et bienfaitante, pouvant prodiguer des soins et vaincre de nombreuses maladies, si ce n'est la mort elle-même. Cueillir la fleur revient à tuer la Fée. La Fleur est défendue par un Géant hideux et bougon.

La fleur reste fraîche trois jours. Si elle est mise sous le nez d'une personne décédée depuis moins de sept jours, elle le fait revenir à la vie. Si le décès date de plus de sept jours, le cadavre est en réalité possédé par un démon qui prendra sa place pour semer la discorde et le malheur...

Le Fourreau d'Excalibur (Légendaire/Bravoure)

Selon Merlin, le fourreau d'Excalibur est encore plus précieux que l'épée elle-même. Il est composé de cuir et de bois, rehaussés de pierres précieuses et d'or. Le porteur du fourreau est protégé contre les blessures et contre les pertes de sang.

C'est bien sûr Arthur qui possède le fourreau d'Excalibur.

Le Fourreau peut être utilisé comme Avoir en combat. De plus, quelles que soient les blessures qu'il reçoit en une seule fois, le porteur peut choisir de ne perdre qu'un niveau de Prouesse à la place.

Le Graal (Légendaire/toutes les Vertus)

Le Graal est le réceptacle qui a récupéré le sang du Christ lors de sa crucifixion. Son apparence est indéterminée : il semblerait qu'il prenne l'apparence que ceux qui en sont dignes voient en lui. Ceux qui n'en sont pas dignes ne voient en lui qu'une simple





coupe, bol ou verre sans importance. Le Graal a une conscience qui lui est propre, il se déplace par magie d'un lieu à l'autre, en fonction de ses ineffables et divins desseins. Il peut venir en aide ponctuellement à certains individus particulièrement méritants en apparaissant devant eux pour les soigner. Mais seul celui qui est un parangon de vertu (un personnage qui possède toutes ses Vertus au niveau Légendaire) peut s'en saisir. S'il vient à choir de ce piédestal, le Graal reprend son indépendance.

Le Graal est destiné à être définitivement récupéré par Galaad, être emmené en Orient et disparaître avec le meilleur chevalier de tous. En attendant, nombreux sont les chevaliers qui peuvent se lancer sur sa trace, l'entrapercevoir et le laisser s'échapper parce qu'ils n'en sont pas, encore, dignes. Nombreux sont ceux qui peuvent se perdre sur ce chemin dangereux, pensant que le but est plus important que les moyens. Bien plus rares sont ceux qui pourront trouver le Graal, leur Graal. Ils pourront alors le conserver quelques temps, et accomplir de plus grandes Quêtes encore.

Le Graal possède une intelligence propre, il peut se téléporter et se déplacer à volonté. Personne ne peut le retenir. Quiconque boit un quelconque liquide dans le Graal récupère instantanément tous les niveaux qu'il avait pu perdre dans ses Dons. Celui qui y boit le sang s'égouttant de la lance de Longin guérit de toutes ses infirmités. Pour bénéficier de ces bienfaits, il est nécessaire de posséder la Vertu Piété à un niveau Légendaire, et d'être abreuvé soit par le Graal lui-même, soit par une personne pouvant le porter. Celle-ci doit avoir le niveau Légendaire dans toutes les Vertus.

La Sainte Grenade d'Antioche (Légendaire/Tempérance)

La Sainte Grenade d'Antioche se présente comme une boule de métal cerclée d'or, surmontée d'une petite croix d'argent incrustée de pierreries. Une fois que la croix est retirée d'un geste sec, l'utilisateur doit compter jusqu'à trois, ni plus ni moins (ni jusqu'à deux, sauf pour arriver à trois, et cinq est hors de question !). Puis il lance la grenade sur sa cible. La grenade explose dans un fracas de fumée et de shrapnels mortels. Amen.

Il existe plusieurs exemplaires de la Sainte Grenade. Ils ne sont remis par l'Église qu'aux plus fervents croyants.

La grenade explose quatre secondes après que la goupille a été enlevée. Pour viser correctement, le lanceur doit réussir un jet de tir. Toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour du point de chute subissent une attaque de deux Dés Légendaires. Ils peuvent résister avec leur Prouesse.

Gringalet, le destrier merveilleux (Légendaire/Courtoisie)

Gringalet est un cheval féérique, fort et vigoureux. Il peut galoper à une vitesse fantastique pendant des jours durant. C'est plus l'endurance du cavalier qui risque de limiter la durée de la chevauchée. Gringalet est intelligent (pour un cheval...) et comprend les ordres simples que l'on peut lui donner.

Gringalet fut donné à Gauvain par une Fée suite à une aventure amoureuse.

Le cavalier de Gringalet peut ajouter le Dé du cheval en Avoir pour toutes ses actions à cheval. Le cheval possède lui-même une Prouesse Légendaire.

La Lance de Longin (Légendaire/Piété)

La Lance de Longin est la lance du légionnaire qui perça le flanc du Christ alors qu'il était sur la croix. Elle ressemble à un pilum romain standard, quoique visiblement vieux. Elle est, comme le Graal, un objet



Queste del Saint Graal, manuscrit du XVème siècle
BnF, Manuscrits France, Folio 5.





de nature divine possédant sa propre conscience. La lance peut se téléporter et se mouvoir comme elle le souhaite. Du sang goutte en permanence de la lame. C'est un instrument de mort et de vie. La lance cause des blessures qui ne peuvent guérir, mais le sang qui s'en écoule, s'il est bu de Graal, guérit de n'importe quelle blessure, maladie ou infirmité.

L'utilisateur de la Lance peut l'utiliser comme Avoir en combat. S'il blesse un Adversaire, il peut choisir de la faire perdre un niveau de Prouesse définitif, qui se traduit par une infirmité. La Lance peut guérir une fois par jour un personnage de toutes ses blessures (sauf celles permanentes, bien sûr). Combinée avec le Graal, elle guérit tout handicap.

Le Manteau écarlate de Paternus (Héroïque/Droiture)

Le Manteau écarlate de Paternus, un ancien légionnaire devenu ermite, a la propriété de s'ajuster automatiquement à la stature d'un individu de noble naissance, lui donnant immédiatement une stature imposante et une grande prestance. A l'inverse, il ne siéra jamais à un rustre qui aura l'air d'y nager inconfortablement.

Sur un individu de sang noble (et possédant la Vertu de Droiture adéquate), le Manteau peut servir d'Avoir pour toute action où le porteur doit faire montre de persuasion ou d'éloquence.

La Nef Magique* (Héroïque/Droiture)

Cette Nef de bois blanc, à la voile carrée et blanche, guide automatiquement ses passagers vers la destination de leur choix si ceux-ci en font à voix haute la demande. Si la personne qui a donné le nom du point d'arrivée a menti dans les trois derniers jours, la Nef va dans un endroit au hasard !

La Nef donne un Avoir pour tout jet concernant la Navigation. Elle se guide seule vers le lieu nommé.

L'Or de Guérison (Héroïque/Droiture)

L'Or de Guérison est une pâte d'or très malléable. Elle ne guérit pas à strictement parler mais possède la propriété de coller parfaitement et sans trace à la chair. Elle peut ainsi servir de prothèse pour remplacer une partie manquante du corps. Sa texture est très semblable à celle de la chair, mais elle garde un aspect doré. Elle n'est pas mobile et ne peut remplacer un membre de façon fonctionnelle.

Si le bénéficiaire de l'Or de Guérison ne possède plus le niveau de Droiture suffisant, l'Or cesse de coller et tombe.

L'Oreiller d'éternelle jeunesse* (Léger/Tempérance)

Cet oreiller de soie tissé d'or permet à celui qui dort dessus sans remords de ne pas vieillir. Si l'oreiller est perdu, ou si le dormeur ne remplit plus la condition de Vertu, il recommence à vieillir normalement.

Le sifflet d'Appel* (Léger/Charité)

Ce sifflet d'argent permet d'appeler n'importe quel animal pour peu qu'un membre de l'espèce soit à portée du son. L'animal n'est pas *a priori* bien disposé envers l'appelleur. Si un individu se montre agressif envers l'animal qu'il a appelé, ou fait preuve d'un comportement désagréable, c'est une nuée de mouches, de moustiques ou de guêpes (selon la gravité de l'offense), qui arrive au prochain sifflement.

La Table Ronde (Léger/Droiture)

La Table Ronde est une magnifique table de bois et de cuir, et de forme...ronde ! Elle a été inspirée par Merlin à l'image de la table de la Cène, le dernier repas du Christ. Elle est encerclée de 150 sièges tous identiques à l'exception du Siège périlleux (voir plus bas). La forme de la table assure l'équité et l'égalité de tous.

Chaque siège a été enchanté par Merlin : dès qu'un chevalier est nommé à la Table, son nom apparaît instantanément sur un siège. Seul Tristan fait exception, car son nom est apparu avant même qu'il soit désigné !

Le Siège Périlleux

Le Siège Périlleux est un siège sur lequel aucun nom n'apparaît. Seule la mention « Siège Périlleux » apparaît en lettres d'or. Une chaînette d'or est tendue entre ses accoudoirs pour éviter tout incident. Selon une prophétie de Merlin, seul le meilleur chevalier d'entre tous pourra s'y asseoir, et l'indigne qui y prend place sera foudroyé par la colère divine. Le chevalier Brumant l'Orgueilleux en fait les frais lorsqu'à la suite d'un pari trop arrosé, il s'assied sur le Siège et y est instantanément incinéré par un pilier de feu venant du ciel.





Lancelot en prose, Roman du XIIIe siècle
Le châtiment de Brumant
Manuscrit copié à Paris au début du XVe siècle
BnF, Manuscrits, Français 120 fol. 474





Créatures légendaires

Les créatures autres que les humains sont techniquement définies par les mêmes Dons quand ceux-ci sont pertinents. Une créature sans intelligence n'aura pas de Don des Arts, du Savoir ou de Statut. De même, elles n'ont que rarement de

Vertu. Par contre, elles peuvent posséder des Spécialités si elles sont douées pour un Domaine et leurs capacités spéciales (vol...) sont traitées comme des Pouvoirs. Leurs armes naturelles (griffes, crocs...) sont considérées comme des Avoirs.

Anges

Description

Les anges sont des créatures célestes, envoyées par Dieu sur Terre pour une mission bien précise. Ils viennent transmettre un message, donner un objet particulier. Ils peuvent intervenir pour punir un pécheur. Un chevalier prenant indûment possession d'un objet saint pourrait très bien en rencontrer un. Ils prennent l'apparence d'un humain d'une grande beauté, parfois ailé. Ils peuvent être armés d'une épée enflammée, d'un bouclier, voire d'une armure complète scintillant de mille feux.

Une Quête

Un ange apparaît devant un personnage, lui plante une épée enflammée entre les jambes et s'exclame d'une voix terrible : « Répare ton tort avant trois jours ou tu périras ! ». Puis il disparaît dans un éclair aveuglant. Mais qu'a bien pu faire le personnage pour mériter un tel avertissement ! Il doit rapidement

remonter son passé, et découvrir comment une parole anodine a pu pousser un jeune chevalier à partir pour la tanière d'un Dragon.

Caractéristiques

Dons		Vertus	
<i>Arts</i>	Léendaire	<i>Bravoure</i>	Léendaire
<i>Combat</i>	Léendaire	<i>Courtoisie</i>	Léendaire
<i>Esprit</i>	Léendaire	<i>Loyauté</i>	Léendaire
<i>Nature</i>	Léendaire	<i>Charité</i>	Léendaire
<i>Prouesse</i>	Léendaire	<i>Droiture</i>	Léendaire
<i>Savoir</i>	Léendaire	<i>Piété</i>	Léendaire
<i>Statut</i>	Léendaire	<i>Tempérance</i>	Léendaire

Spécialités

Vol, Epée, Bouclier

Avoirs

Epée de Justice (Léendaire/toutes les Vertus)
Bouclier de Vertu (Léendaire/toutes les Vertus)
Armure de Gloire (Léendaire/toutes les Vertus)

La Bête glatissante

Description

Parmi les animaux qui excitent le plus l'esprit des chasseurs, la « bête glatissante » est la plus célèbre. Cet animal a une tête de serpent, un corps de léopard, des pattes arrière de lion et des pattes avant de cerf. La légende veut qu'elle soit le fruit de l'union d'une sœur incestueuse et d'un démon. Elle porte dans ses flancs des chiots qui aboient et la dévorent de l'intérieur. Cette créature fantastique est connue pour apparaître aux plus grands chasseurs. Elle les entraîne dans une poursuite sans fin en se jouant d'eux perpétuellement avec ses « glapissements » moqueurs.

Une Quête

Alors que les personnages sont en forêt, ils entendent des bruits étranges autour d'eux. La Bête glatissante est là, se laissant entrapercevoir pour qu'ils la

prennent en chasse. Le but de cette créature rusée est de les mettre en compétition contre Gahéris qui l'a prise en chasse et d'essayer de les monter les uns contre les autres pour qui « aura la chance de chasser la bête ».

Caractéristiques

Dons	
<i>Combat</i>	Léendaire
<i>Esprit</i>	Léendaire
<i>Nature</i>	Léendaire
<i>Prouesse</i>	Léendaire

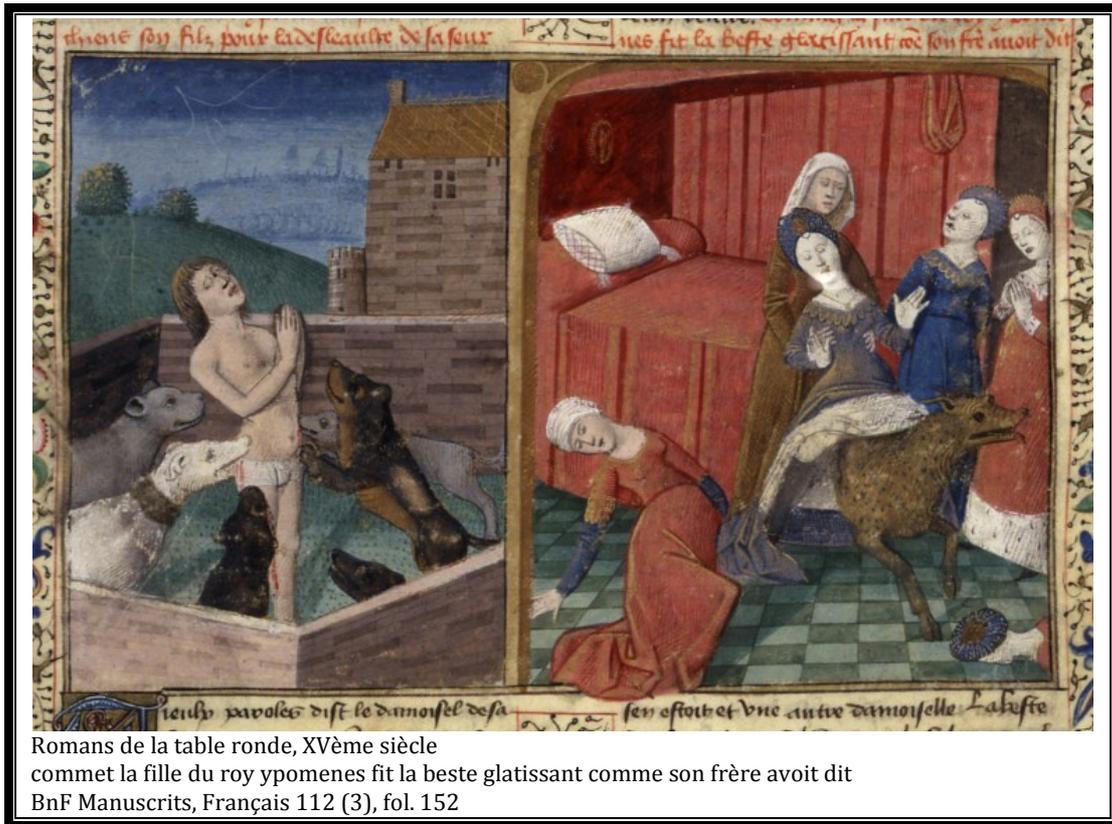
Spécialités

Chasse, discrétion, course.

Avoirs

Crocs (Remarquable)





Le Cerf blanc

Description

Le Cerf n'est pas un simple animal. Il est l'animal noble par excellence. Seuls les nobles ont le droit de le chasser. Le cerf blanc, d'une taille et d'une vigueur supérieure, est un animal encore plus exceptionnel. Son apparition est souvent le présage d'un bouleversement à venir, d'un signe divin à interpréter.

Une Quête

Lors d'une chasse, un cerf blanc blessé s'effondre devant le roi. Le présage semble menaçant. Qui a blessé cet animal ? L'enquête sur l'animal conduit les

personnages sur les traces d'un complot contre le roi, ourdi par un seigneur de mèche avec les saxons.

Caractéristiques

Dons

Combat	Héroïque
Esprit	Commun
Nature	Légitime
Prouesse	Légitime

Spécialités

Course

Avoirs

Bois (Héroïque)





Dragons



Histoire de Merlin Roman du XIIIe siècle
Merlin montrant à Vertigier les dragons enfouis sous la tour
Manuscrit copié en Flandre vers 1280-1290
BnF, Manuscrits, Français 749 fol. 139

Description

Les dragons sont des créatures issues des temps immémoriaux. Ce sont de gros lézards, de la taille d'un éléphant, qui ont des ailes et qui crachent du feu. Créatures magiques par essence, les morceaux de leur corps entrent dans la composition de nombreux élixirs et potions. Ils sont peu intelligents même s'ils peuvent parfois faire preuve de fourberie. Ils sont essentiellement motivés par leur cupidité et leur gourmandise. Etant donné leur appétit qui leur fait dévorer des vaches entières, la présence d'un dragon dans une région habitée passe rarement inaperçue. Leur puissance physique les rend redoutables en combat.

Une Quête

La sorcière est formelle : le jeune fils du seigneur ne pourra être sauvé que par une fiole de sang de Dragon. Comment trouver une telle créature ? Et comment le vaincre, ou du moins lui voler du sang ?

Caractéristiques

Dons

<i>Combat</i>	Légendaire
<i>Esprit</i>	Faible
<i>Nature</i>	Remarquable
<i>Prouesse</i>	Légendaire

Spécialités

Vol, cracher le feu.

Avoirs

Queue (Héroïque) ; Griffes (Remarquable)
Dents (Légendaire) ; Feu (Légendaire)

Géants

Description

Les Géants sont des êtres humains d'une taille démesurée, de trois à cinq mètres. Ils forment une race très ancienne ayant conservé des habitudes primitives. Ils ont subi les conquêtes humaines et se

sont retranchés dans des lieux sauvages et isolés. Les campagnes d'Arthur pour pacifier le pays ont souvent conduit à des luttes contre des tribus belliqueuses de géants. Pour cette raison, ils sont souvent très vindicatifs à l'encontre des hommes. Ils sembleraient qu'ils aient naturellement un très





mauvais caractère. Certains géants sortent de ces clichés et sont des individus civilisés, habitants dans de confortables châteaux, tel le Morholt, frère du roi d'Irlande. Le plus célèbre est le géant du Mont-Saint-Michel, en Normandie.

Une Quête

Un Géant s'est installé dans un château abandonné et terrorise la région. En réalité, il n'a pas fait grand-chose si ce n'est effrayer quelques bergers, et ses mœurs sont, de façon surprenante, pacifiques. Mais les villageois ont décidé de le tuer, avec, sans ou contre les personnages.

Caractéristiques

Dons

Arts Faible
 Combat Légendaire
 Esprit Faible à Remarquable
 Nature Commun
 Prouesse Légendaire
 Savoir Faible à Remarquable

Vertus

Bravoure Au choix
 Courtoisie Au choix
 Loyauté Au choix
 Charité Au choix
 Droiture Au choix
 Piété Au choix
 Tempérance Faible à Commun

Statut Faible à Héroïque

Spécialités

Force colossale, plus d'autres selon les individus

Avoirs

Au choix

Griffons

Description

Le griffon est un aigle majestueux de la taille d'un cheval, ayant le corps et les pattes arrière d'un lion. C'est une créature sauvage qui habite les lieux isolés, les montagnes ou les forêts les plus profondes. C'est un terrible prédateur qui aime particulièrement les chevaux : avis aux chevaliers qui laisseraient leur monture seule...

Une Quête

Le cheval d'un des personnages a mystérieusement disparu. A son emplacement, on ne trouve que quelques plumes et des traces de griffes. Est-ce à dire qu'un griffon rôde dans les environs ? Ou est-ce un

groupe de brigands qui monte cette mascarade pour dissuader les recherches ?

Caractéristiques

Dons

Combat Héroïque
 Esprit Commun
 Nature Légendaire
 Prouesse Héroïque

Spécialités

Vol

Avoirs

Griffes (Héroïque) ; Bec (Héroïque)





Lions

Les lions sont des animaux relativement communs dans les forêts arthuriennes. Ce sont de magnifiques félins, qui vivent souvent seuls. Le Lion est un animal Royal, symbole de bravoure et de loyauté. S'ils sont impossibles à apprivoiser, il est possible qu'un lion se prenne d'amitié pour un personnage qui lui semble suffisamment valeureux. Toutefois, il reste un prédateur féroce et attaque régulièrement les troupeaux pour se nourrir.

Une Quête

Un Lion livre un combat mortel avec un Dragon. Les personnages osent-ils intervenir ? S'ils aident le lion, celui-ci peut leur tenir compagnie un certain temps.

Caractéristiques

Dons

Combat

Esprit

Nature

Prouesse

Spécialités

Férocité

Avoirs

Griffes (Héroïque) ; Crocs (Héroïque)

Légendaire

Remarquable

Remarquable

Héroïque



Speculum Historiale, de Vincentius Bellovacensis (trad. Jean de Vignay)
Saint Jérôme et le lion
BnF Manuscrits, Français 51, fol. 216v





Sources & Inspirations

Textes d'époque

Lancelot ou le Chevalier à la charrette, Chrétien de Troyes
Yvain ou le chevalier au Lion, Chrétien de Troyes
Perceval le Gallois ou le Conte du Graal, Chrétien de Troyes
Erec et Enide, Chrétien de Troyes
Cligès ou la fausse morte, Chrétien de Troyes
Le Morte d'Arthur, Sir Thomas Malory
Historia Regum Britanniae, Geoffrey de Monmouth
Perlesvaus, le haut livre du Graal, Anonyme
Merlin et Arthur : le Graal et le royaume, attribué à Robert de Boron
Le livre de Caradoc, Anonyme
Le Chevalier à l'épée, Anonyme
Hunbaut, Anonyme
L'Atre périlleux, Anonyme

Essais

La devise des Armes des Chevaliers de la Table ronde, 1505, édition de Lyon par Benoist Rigaud (1590).
Etude sur l'héraldique imaginaire à la fin du Moyen Age, Michel Pastoureau (Léopard d'or, 2006)
Tristan et Iseut, Joseph Bédier (Éditions Beauchemin, 2001)
La légende du roi Arthur, Martin Aurell (Perrin, 2007)
La légende du Roi Arthur, Anne Berthelot (Editions du Chêne, 2004)
La littérature arthurienne, Thierry Delcourt (Puf, 2000)

Films

The first Knight (Lancelot), film de Jerry Zucker (1995)
Excalibur, film de John Boorman (1981)
Knights of the Round Table (Les Chevaliers de la Table Ronde), film de Richard Thorpe, 1953
Kaamelott, série télévisée par Alexandre Astier et Jean-Yves Robin (2005)
Lancelot du Lac, film de Robert Bresson (1974)
Monty Python and the Holy Grail (Sacré Graal), film de Terry Gilliam et Terry Jones (1975)
Perceval le Gallois, film de Eric Rohmer (1978)
Sword in the Stone, dessin animé de Wolfgang Reitherman (Walt Disney Productions, 1963)

Jeux de rôle

Ars Magica, par Jonathan Tweet et Mark Rein-Hagen, Atlas Games
GURPS Camelot, par Peggy U.V. et Robert M. Schroek, Steve Jackson Games
Heroquest, par Robin D. Laws et Greg Stafford, Steve Jackson Games
Miles Christi, par Benoît Clerc et Thibaud Béguin, SPSR (Sans Peur et Sans Reproche)
Pendragon, Epic Roleplaying in Legendary Britain, Greg Stafford, Chaosium
Prince Valiant : The Storytelling Game, Greg Stafford Chaosium.
Secretum Templi, un roman, un univers et un jeu de rôle, par G. Fioleau, A. Pen-Penic, Dartkam
La Table Ronde, Collection Premières Légendes, par Anne Vétillard, Jeux Descartes

Sites Internet

Les polices de caractères « Prince Valiant » (par [Dieter Steffmann](#)) et « Medieval Dingbats » (par [Lord Kyl MacKay](#)) utilisées dans ce document sont gratuites et libres de droits.
Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/L%C3%A9gende_arthurienne (et les versions anglaises)





Dictionnaire électronique de Chrétien de Troyes :

http://atilf.atilf.fr/gsouvay/scripts/dect.exe?INIT_SESSION;OUVRIR_MENU=1;LANGUE=FR

Early British Kingdoms : <http://www.earlybritishkingdoms.com/index.html>

A Gazetteer of Arthurian Sites : <http://faculty.smu.edu/arthuriana/gazetteer.htm>

The Camelot Project : <http://www.lib.rochester.edu/camelot/cphome.stm>

The Quest for the Holy Grail : <http://faculty.arts.ubc.ca/sechard/344quest.htm>

Le Site de Merlin : <http://www.decourberon.com/merlin/plan.htm>

Timeless Myths, Arthurian Legend : <http://www.timelessmyths.com/arthurian/index.html>

Sur les routes d'Avalon : <http://www.lesroutesdavalon.com/index.asp>

La Banque du Blason : <http://www.newgaso.fr/homepag2.php3>

Fabriquez votre blason : http://noms.voila.fr/v2/genealogie_blasons/blazon.asp





Scénario : La pucelle et le lion

Attention : cette section est destinée uniquement au meneur de jeu. En tant que joueur d'un personnage, le plaisir que vous en retireriez en serait grandement diminué si vous lisiez ce texte.

Synopsis

Les personnages sauvent une pucelle d'un féroce lion. Ce lion n'est autre que son frère, métamorphosé par les sortilèges d'une sorcière qui vit dans les marais. Ce sortilège est le résultat de la vengeance de la sorcière. Le jeune homme a été transformé après qu'il a tué le fils de la magicienne, alors que ce dernier courtisait la jeune fille.

Introduction : l'assaut féroce

Alors que les personnages sont en forêt (à eux d'imaginer la raison la plus plausible : une promenade, une chasse, un voyage...), ils entendent des cris apeurés et des rugissements. En se précipitant, ils découvrent une jeune fille dont le cheval a été tué par un énorme lion. Le fauve s'apprête à attaquer la jouvencelle. Il a un pelage sombre et une crinière noire et est visiblement enragé. Si un personnage ne s'interpose pas immédiatement, elle est grièvement blessée. Si l'un d'eux combat, le lion fuit dans les épais taillis dès le premier coup reçu. Il est impossible de le rattraper à pied (il est trop rapide) et le sous-bois est impraticable pour un cheval.

La jeune fille est, sinon blessée, du moins fortement choquée. S'ils ne le proposent pas, elle demande que les personnages la raccompagnent dans son domaine tout proche. Nul doute qu'ils seront assez courtois pour la reconforter et l'escorter jusqu'à son château.

L'histoire

Cette quête est la malheureuse histoire d'un jouvencelle trop pressé, d'une pucelle trop fragile et d'un frère outragé. Alise, fille du seigneur Vertigier, tombe sous le charme d'un jeune homme bien fait, point noble mais fils de l'Enchanteresse du marais. L'amour aidant, ils frayent ensemble à l'insu de tous, sachant bien que leur amour est vain. Ils se font surprendre par Auctor, le frère d'Alice. Son sang ne fait qu'un tour et il tue l'amant illégitime. L'Enchanteresse l'apprend, de fureur, rend fou le jeune homme et, pour achever de le punir lui et sa famille, le transforme en féroce lion qui terrorise les terres seigneuriales.

Au château du Vermont

La demoiselle habite au château du Vermont, que les personnages atteignent au bout de deux heures de route sur un petit chemin au travers de la forêt. C'est une petite forteresse de pierre entourée d'une palissade de bois, au sommet d'une colline déboisée. Il surplombe un hameau d'une cinquantaine d'âmes et quelques champs, tout ce qu'il y a de plus commun, si ce n'est que les villageois sont visiblement sur le qui-vive. Les personnages sont accueillis par trois hommes d'armes qui montent la garde autour du village. La demoiselle, nommée Alice, vit au château avec son vieux père, le chevalier Vertigier, et trois domestiques.

Le seigneur remercie les personnages avec gratitude pour avoir sauvé sa fille, mais avec inquiétude également. Son fils n'a pas été vu depuis deux jours et il a peur que ce lion rôdeur soit la cause de sa disparition. La bête est clairement agressive : elle a attaqué cette nuit un troupeau et tué cinq moutons. Il reproche vertement à sa fille d'avoir joué l'imprudente.

Alice prétextera avoir tenté de chercher du secours. Elle fera remarquer que Dieu a placé sur son chemin des individus courageux et secourables. Le seigneur est trop âgé pour monter à cheval. Il demandera alors aux personnages s'ils peuvent eux-mêmes aller chercher du secours chez son suzerain, qui n'est autre que Guerrehet, fils du roi Lot, un chasseur de monstres reconnu. Alice s'oppose à ce plan, en prétextant que Guerrehet arrivera trop tard. Un personnage réussissant un jet de Esprit/Droiture de difficulté 1 a l'impression qu'elle cache quelque chose. S'il totalise 2 Succès, il peut lui sembler qu'elle ne souhaite pas que Guerrehet intervienne.





Les personnages

Le Chevalier Vertigier

Le chevalier Vertigier est un vieil homme aux cheveux gris qui se raréfient, à la courte barbe de la même blancheur. On sent chez lui l'homme qui a vécu, mais qui a aussi beaucoup perdu de sa Prouesse. Souffrant de goutte au pied droit, il se promène toujours en s'appuyant sur une canne au pommeau d'argent. Vêtu sobrement, c'est un homme droit et strict. Il parle toujours sur un ton un peu sec, mais il respecte ceux qui ont gagné son admiration. Plus que tout, il chérit ses deux enfants, sa fille Alice et surtout son fils Auctor. Il a juré à sa femme de les protéger à tout prix, et compte bien sur son fils pour reprendre le domaine à sa mort. S'il apprend ce qui est arrivé à son fils, il n'aura de repos que lorsque la sorcière sera morte. Si son fils revient à son état normal, Vertigier fera tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher qu'il soit jugé : pour lui,

Auctor n'a fait que défendre l'honneur de sa sœur.

Il est le vassal du chevalier Guerrehet (voir Les personnages célèbres dans les *Quêtes Arthuriennes*) qu'il tient en très haute estime. Il pourra se laisser en dernier recours tenter par un jugement devant Guerrehet, mais tentera de l'éviter.

Son domaine est petit et sans richesse particulière. Situé profondément dans la forêt, il fait parfois office de halte pour les chasseurs, et le seigneur aime par-dessus tout écouter de beaux récits de chasse, activité dont il était fort friand de son jeune temps. Son domaine est protégé par une douzaine d'homme d'armes entraînés (Combat Remarquable) et par Sécuran, son fidèle sergent d'armes (Combat et Prouesse Remarquables) qui suit à la lettre les ordres de son maître.

Dons		Vertus	
<i>Arts</i>	Commun	<i>Bravoure</i>	Remarquable
<i>Combat</i>	Faible	<i>Courtoisie</i>	Commun
<i>Espit</i>	Remarquable	<i>Loyauté</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Remarquable	<i>Charité</i>	Faible
<i>Prouesse</i>	Faible	<i>Droiture</i>	Héroïque
<i>Savoir</i>	Commun	<i>Piété</i>	Commun
<i>Statut</i>	Remarquable	<i>Tempérance</i>	Commun

Spécialités

Chasse

Serments

Protéger ses enfants

Demoiselle Alice

Alice est une jeune fille de 16 ans de la plus grande beauté. Ses longs cheveux noirs bouclés tombent autour de son visage mutin où étincelle des yeux verts malicieux. Elle a vécu jusqu'à aujourd'hui comme le centre du monde, entourée d'hommes qui la vénéraient. Son père voit en elle l'écho resplendissant de sa femme décédée, son frère Auctor une fragile innocente à protéger. Elle en a bien conscience et cela lui est un peu monté à la tête. Son cœur d'artichaut faisant le reste, elle est aujourd'hui au centre du drame. Elle n'ose pas avouer ce qui s'est réellement passé, de peur d'encourir les foudres de son père, ou pire, de le faire mourir de chagrin. Alice tente actuellement de manipuler

tout un chacun pour se tirer d'affaire. Mais les fils du mensonge craquent et se déferont tôt ou tard...

Dans un premier temps elle prie les personnages de capturer le lion et de l'emporter loin du domaine sans lui faire de mal. Cela est théoriquement possible, mais les espions de l'Enchanteresse (des oiseaux) surveillent le lion et celle-ci viendra personnellement (avec son sbire Bellias), les intercepter s'ils tentent de quitter la région avec l'animal.

Si elle est poussée à bout – amenée devant l'Enchanteresse, devant la menace de tuer le lion... – elle dit la vérité, en essayant de faire jurer le secret vis-à-vis de son père.





Chevalier Auctor

Le chevalier Auctor a 15 ans, mais il serait un jeune homme très vigoureux s'il n'était pas actuellement transformé en un lion des plus sauvages. Bien décidé à prendre la suite de son père, et à protéger sa sœur, il a tué le fils de l'Enchanteresse sous le coup de la colère, et l'a cher payé. Sous forme humaine, c'est un jeune homme trapu à l'air sérieux, aux cheveux noirs et aux yeux verts émeraude. Métamorphosé en lion, sa crinière est également noire, son pelage sombre, et ses yeux verts rappellent étrangement ceux de sa sœur.

Tant qu'il est sous sa forme léonine, il est sous le coup d'une malédiction qui lui fait perdre toute humanité, et il attaque bête et homme avec une férocité doublée d'une intelligence toute

prédatrice. Il est donc très difficile à approcher ou à capturer, d'autant plus qu'il connaît très bien le terrain. S'il retrouve sa forme humaine, il saura se repentir et faire amende honorable de son geste. Il acceptera tout jugement s'il lui semble donné par un homme d'honneur (un chevalier, son père, ou Guerrehet). S'il a fait du mal à son père ou à sa sœur, il deviendra fou de chagrin.

Désenchanter le lion est une tâche extrêmement ardue. Elle requiert la Spécialité d'Enchantement et est de difficulté 10, car l'Enchanteresse y a mis toute son pouvoir (et sa colère...). De plus, si l'enchantement est rompu, l'Enchanteresse le ressent immédiatement et intervient rapidement.

Lion

Dons

Combat	Léger
Esprit	Remarquable
Nature	Remarquable
Prouesse	Héroïque

Spécialités

Férocité
Connaissance du milieu

Avoirs

Griffes (Héroïque)
Crocs (Héroïque)

Forme humaine

Dons

Arts	Commun
Combat	Héroïque
Esprit	Commun
Nature	Remarquable
Prouesse	Héroïque
Savoir	Commun
Statut	Remarquable

Spécialités

Chasse

Vertus

Bravoure	Héroïque
Courtoisie	Remarquable
Loyauté	Héroïque
Charité	Commun
Droiture	Remarquable
Piété	Commun
Tempérance	Faible

L'Enchanteresse du marais

L'Enchanteresse du marais est une Fée d'un grand âge et d'un grand pouvoir. C'est une femme élancée, à la beauté intemporelle, aux cheveux dorés et aux yeux d'un noir profond. Elle vit au milieu des marais, à l'écart des hommes pour lesquels elle a fort peu de considération. Il y a quelques années, elle s'est éprise d'un chevalier qui s'est empressé de repartir sitôt lui avoir fait un fils. Et, comble de tout, ce chevalier n'était autre que Guerrehet. Quand ce rejeton s'est fait tuer par Auctor, elle est entrée dans une terrible fureur qui a plongé la région dans une violente tempête. Elle a maudit Auctor et espère vivement que le malheur se répandra dans sa famille.

Rejoindre le domaine de l'enchanteresse n'est en soi déjà pas une mince affaire. Au plus profond des marais, les tourbières traîtresses sont nombreuses (Jet de Nature, Difficulté 4). Son manoir est entouré de douves saumâtres et le seul pont étroit qui le

traverse est gardé par une créature hideuse, humanoïde sinon humaine, à la peau verdâtre, au faciès simiesque. Ce gardien, qui répond au doux patronyme de Bellias, ne laisse personne entrer, et a priori ne laisse personne importuner sa maîtresse s'il n'est pas expressément invité. Même si les personnages restent courtois, Bellias joue sa mauvaise tête. Il accepte volontiers un duel d'homme à homme, et tente de précipiter son adversaire dans les douves fangeuses à l'aide de sa rudimentaire mais lourde massue. S'il perd, ou après deux défaites des personnages, l'Enchanteresse apparaît au balcon et s'enquiert de la situation. Elle laisse entrer les personnages si ceux-ci se montrent courtois et justifient leur requête (ils peuvent mentir, à leurs risques et périls). Sinon, elle a le pouvoir de transformer le sol sous leurs pieds en sables mouvants, ce qui les mettra en fâcheuse posture (Nature ou Prouesse de Difficulté 4 pour s'en sortir).





Bellias

Dons

Vertus

<i>Arts</i>	Commun	<i>Bravoure</i>	Héroïque
<i>Combat</i>	Légendaire	<i>Courtoisie</i>	Héroïque
<i>Esprit</i>	Commun	<i>Loyauté</i>	Héroïque
<i>Nature</i>	Héroïque	<i>Charité</i>	Commun
<i>Prouesse</i>	Héroïque	<i>Droiture</i>	Commun
<i>Savoir</i>	Commun	<i>Piété</i>	Commun
<i>Statut</i>	Faible	<i>Tempérance</i>	Commun

Spécialités

Marais, Massue

Avoirs

Massue magique : faite d'une souche d'arbre, ses racines peuvent s'animer pour agripper son adversaire (Héroïque, Loyauté)

D'une nature rancunière, elle n'est pas prête à rendre à Auctor sa forme naturelle. Elle a peu confiance dans les hommes (elle a déjà été trompée une fois), ni dans leur justice. Il ne suffira donc pas de prétendre qu'Auctor sera jugé pour ses crimes, à moins de mettre quelque chose dans la balance. Les personnages peuvent par exemple proposer que l'un d'eux prenne la forme du lion pendant un an, en échange. Elle accepte aussi qu'Alice devienne sa servante pour la même période (cette dernière refusera, au moins au début, et son père fera tout pour venir la récupérer s'il le découvre). Si les personnages proposent que l'affaire soit jugée par

Guerrehet, l'Enchanteresse y consent avec une certaine malice (que l'on peut percevoir, sans toutefois en déceler le motif exact, avec un jet d'Esprit, Difficulté 4) : elle compte dévoiler lors du procès que la victime n'était autre que le fils de Guerrehet ! Cette révélation potentielle jette le trouble sur tout le jugement. L'objectivité de Guerrehet est mise en doute et Vertigier refusera tout verdict. Si les personnages le proposent et se sont montrés honnêtes, l'affaire peut éventuellement se régler par un jugement de dieu avec deux combattants (peut-être même deux personnages !).

Ysave, l'Enchanteresse des marais

Dons

Vertus

<i>Arts</i>	Héroïque	<i>Bravoure</i>	Remarquable
<i>Combat</i>	Commun	<i>Courtoisie</i>	Héroïque
<i>Esprit</i>	Légendaire	<i>Loyauté</i>	Commun
<i>Nature</i>	Légendaire	<i>Charité</i>	Commun
<i>Prouesse</i>	Commun	<i>Droiture</i>	Légendaire
<i>Savoir</i>	Légendaire	<i>Piété</i>	Héroïque
<i>Statut</i>	Héroïque	<i>Tempérance</i>	Commun

Spécialités

Marais, Enchantements, Métamorphoses

Pouvoir : peut se transformer en échasse blanche (un oiseau commun dans les marais), mais doit une faveur à celui qui lui vole une plume.





Éléments d'action

La première étape pour les personnages sera de comprendre la situation. Alice pourra-t-elle les mener par le bout du nez ? Ils peuvent tenter de capturer le lion, se rendre dans les marais pour aller négocier avec la sorcière. Ils devront à un moment ou à un autre faire face à la réaction de Vertigier, qui

exigera des explications. Sa réaction risque d'être violente si les personnages n'y vont pas avec moult délicatesse. Si une bonne solution semble être de s'en remettre à une instance supérieure en la personne de Guerrehet, c'est sans compter la cruauté du destin tragique qui s'est joué ici.



