

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

L'ENFANT DES FÉES



L'ENFANT DES FEES

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5

(& MD doué pour l'improvisation)

PROLOGUE :

Petit royaume prospère, frontalier aux grandes nations barbares septentrionales, le pays d'Augrebanne se trouve coincé entre la verdoyante forêt de Chanteloup à l'ouest et les monts Titaneens au nord. Il est depuis toujours l'objet de la convoitise de ses turbulents voisins, d'autant qu'il représente le seul accès à la mer et à ses riches archipels au long des trois cents kilomètres sur lesquels s'étend la côte des Ecumes.

De son vivant, le roi Faelin d'Augrebanne s'est toujours attaché à préserver l'indépendance de son royaume, menacé par le joug tyrannique des grands seigneurs du nord. Malheureusement, tué il y a moins d'un an au cours d'une escarmouche alors qu'il tentait de mettre un terme à une guerre entre deux de ses barons, il a laissé pour seul héritier son trop jeune fils, Lorient, âgé de seulement sept ans. Pour l'heure, la régence est assurée par le duc Orgevin de Jandrepol, l'oncle de Lorient. Respectant les dernières volontés de son frère, il a confié l'éducation du prince au sénéchal Enguebert de Lieucèpe, un vieil homme avisé, parfaitement conscient des dangers qui pèsent sur Lorient. Le sénéchal est aujourd'hui persuadé que certains membres de la cour sont résolus à attenter aux jours du jeune roi pour prendre le pouvoir en Augrebanne. C'est pourquoi il a décidé de l'envoyer passer l'hiver à la forteresse de Landorel, fief de dame Plume, la mère de Faelin. Il tient à éloigner l'enfant du nid de vipères que constitue la cour : à la belle saison, ducs et barons guerroient les uns contre les autres, mais pendant la trêve hivernale, ils complotent et empoisonnent à tour de bras...

INTRODUCTION DES PERSONNAGES :

Une épaisse couche de neige recouvre les plaines et les collines du pays d'Augrebanne. Depuis plusieurs jours, affrontant la froide morsure de l'hiver, les personnages cheminent vers la cité portuaire de Jandrepol où doit les attendre le marchand qui les a engagés quelques semaines plus tôt pour l'accompagner dans son voyage dans l'archipel. Depuis qu'ils ont quitté les contreforts des monts Titanéens, la route qu'ils empruntent longe une épaisse forêt. Alors que la route s'enfonce sous les arbres aux branches dépouillées par la morte saison, les personnages sont alertés par un concert de cris et de cliquetis d'armes. Au détour d'un talus, à l'orée d'une clairière, ils découvrent un carrosse en feu et une troupe de mercenaires, montée et lourdement armée, occupée à massacrer une demi-douzaine d'hommes d'armes. Ces derniers, largement inférieurs en nombre, se battent vaillamment pour protéger un jeune garçon, accroupi dans la neige. Le pauvre enfant, terrorisé, agite frénétiquement un morceau d'étoffe pourpre. A l'instant où surgissent les personnages, le dernier soldat s'effondre dans un râle. Les cinq mercenaires survivants descendent de leurs montures et s'approchent de l'enfant, menaçants. A nos héros de jouer: il leur suffit de se montrer suffisamment déterminés pour que leurs adversaires, déjà durement éprouvés, prennent la fuite.

L'enfant est choqué, blême et fiévreux, incapable de prononcer le moindre mot. Au vu de ses vêtements et du blason qui achève de se consumer sur le flanc du carrosse, il n'est pas difficile de deviner qu'il s'agit ni plus ni moins du souverain d'Augrebanne... Un mercenaire gît mortellement blessé dans la neige. Interrogé, il révèle que ses compagnons et lui ont été engagés à Blanchegarde, la capitale du royaume, par un boiteux qui les a grassement payés pour attenter aux jours du jeune roi. L'individu leur a fourni toutes les informations nécessaires sur l'itinéraire emprunté par le chariot et son escorte. Au moment où les personnages quittent la clairière, l'un d'eux à la très nette impression d'être observé. Se retournant, il n'aperçoit que les nuées de corbeaux qui commencent à investir le champ de bataille.

LES SERPENTS DE BLANCHEGARDE :

La capitale d'Augrebanne n'est qu'à une journée de marche de la forêt. C'est une cité rutilante dont les faubourgs s'étendent loin au-delà de ses remparts. L'arrivée du roi en compagnie des aventuriers suscite une vive émotion à la forteresse. Soldats et serviteurs s'agitent en tous sens, crient et se bousculent. Organisez les événements autour de la venue des personnages de manière à ce qu'ils comprennent que, s'ils naviguent intelligemment à la cour, leur fortune est faite! Il leur faudra avant tout satisfaire au protocole et raconter leur histoire au régent et à ses conseillers. Ils sont chaudement remerciés pour leur courageuse intervention et peuvent faire la connaissance des principaux personnages du royaume à l'occasion d'un banquet organisé en leur honneur.

Le sénéchal Enguebert de Lieucèpe : C'est un vieil homme aux longs cheveux blancs, voûté par le poids des ans et de trop lourdes responsabilités. Paranoïaque à l'excès, il tient secret tout ce qui concerne Lorient. Il est le tuteur officiel de l'enfant et n'a de compte à rendre à personne à son sujet.

Dans les jours qui suivent l'arrivée des personnages, il les fait convoquer secrètement pour leur exposer à grands traits la situation du royaume et leur confie un important secret : « Le roi se trouve être gravement malade, d'un mal dont personne en Augrebanne ne semble pouvoir le libérer. J'ai dissimulé autant que possible la gravité de son état, car je crains que sa maladie ne précipite les événements à la cour. Officiellement donc, Lorient a une santé fragile, que la rigueur de l'hiver et la disparition de son père n'arrangent pas. Mais il est bien soigné et va se remettre rapidement. En vérité une foule de médecins se sont rendus à son chevet et tous ont conclu à l'incurabilité de son mal. » A l'issue de ces confidences, le sénéchal requiert des personnages qu'ils assurent la protection de Lorient et qu'ils mettent tout en oeuvre pour trouver un remède à sa maladie. Pour les convaincre, il tente d'abord de jouer sur un éventuel attachement des personnages à l'enfant qu'ils ont sauvé. Si rien n'y fait, il leur promet de l'or, beaucoup d'or et, s'ils le souhaitent, une place de choix à la cour du roi une fois que ce dernier sera majeur.

Interrogé sur l'identité des comploteurs, le sénéchal déclare ne suspecter personne en particulier (plus précisément, il soupçonne absolument tout le monde à la cour). Les personnages représentent pour lui une ultime planche de salut, d'autant qu'il se trouve de plus en plus isolé par sa paranoïa et les multiples intrigues qui se tissent autour de la couronne. A ses yeux, les personnages sont politiquement neutres et ont déjà prouvé leur valeur en sauvant l'enfant. Avant de les quitter, il insiste encore sur l'absolue nécessité de garder secret l'état de santé de Lorient.

Le régent Orgevin de Jandrepol : Il aura peut-être quelques difficultés à cacher sa surprise de revoir son neveu. Il est en effet, avec dame Plume, le véritable instigateur de la tentative d'assassinat. C'est un homme d'âge mur, solidement bâti et très charismatique, mais d'un naturel colérique. Il a assurément l'étoffe d'un roi, mais a hérité de sa mère un goût immodéré pour le pouvoir.

Peu de temps après le sénéchal, le régent convoque à son tour les personnages. Il leur tient un discours identique à celui d'Enguebert de Lieucèpe, leur demandant également d'assurer la protection de Lorient avec la promesse d'une très grosse somme d'or s'ils s'acquittent bien de leur mission. Il souhaite par ailleurs que lui soient rapportés les faits et gestes de toutes les personnes qui tournent autour du jeune roi. Bien évidemment, Orgevin se doute que le sénéchal va faire appel aux personnages, qui représentent pour lui une aide providentielle. En agissant ainsi, il espère pouvoir manipuler les pions mis en place par son adversaire. Aux personnages de faire leur choix. Si tout se passe bien, ils devraient se ranger aux côtés du sénéchal et commencer à nourrir quelques soupçons à l'égard du régent.

Dame Plume, la grand-mère du roi : Cette aimable vieille dame n'est pas présente à la cour, et il est peu probable que les personnages aient affaire à elle. Elle séjourne pour le moment à la forteresse de Landorel et attend qu'un messager vienne lui annoncer la mort de son petit-fils. Elle communique avec son comploteur de fils grâce à ses pigeons et va lui conseiller d'ici quelques jours de se méfier au plus

haut point des personnages. S'ils devaient menacer trop gravement leurs plans, elle quitterait sa retraite pour venir s'en occuper personnellement. Ses espions et ses assassins sont les mieux placés du royaume...

Le baron Freynal de Sourderoche : Le deuxième oncle du roi est un homme d'une trentaine d'années, athlétique et énergique, un peu fade en comparaison de son frère Orgevin. Outre sa baronnie, il est chargé de l'organisation des garnisons qui surveillent les monts Titanéens. Freynal n'a aucune velléité particulière à l'égard de son neveu et pour cause : il sait qu'un mal à priori incurable ronge l'enfant et doute qu'il puisse en réchapper. Pour l'heure, n'ayant pas obtenu le soutien de sa mère, il se consacre donc à l'art et la manière d'éliminer les régents...

Premiers pas à la cour : Les personnages disposent d'une marge de manœuvre relativement importante. A eux d'en tirer parti pour se faire une idée de qui en veut réellement à la vie du jeune roi. Si possible, attachez vous à développer leur paranoïa naturelle en multipliant autour d'eux les personnages et intrigues secondaires. Les premiers jours passés à Blanchegarde peuvent être ponctués des événements suivants:

- Une belle courtisane tombe sous le charme de l'un des personnages et lui ouvre sa couche. Il s'agit d'une espionne particulièrement habile du duc Orgevin, chargée d'obtenir quelques confidences. En cas de besoin, elle se muera en empoisonneuse.
- Au cours d'une veillée, un garde distrait de son poste par une accorte servante permet à l'un des personnages de s'introduire dans les appartements du baron de Sourderoche. Dans un coffre, il découvre une fiole contenant un poison violent...
- Une semaine après l'arrivée des personnages, un ménestrel à l'air sournois et souffrant d'une légère claudication fait son apparition à la cour. Le rapprochement avec le boiteux évoqué par le mercenaire de la forêt de Chanteloup est presque trop évident. Il s'agit bien du même individu, revenu à Blanchegarde pour prendre ses instructions auprès du régent. Il est à craindre que les personnages s'imaginent qu'il menace plus directement la vie de Loriel et décident de prendre les devants.

Le roi décédé : N'importe qui au château peut confier aux personnages la triste histoire du roi Faelin. Quelques années après son couronnement, le père de Loriel partit pour la forêt de Chanteloup à l'occasion d'une chasse. Il s'y enfonça très profondément, pourchassant un énorme sanglier et distançant bientôt tous ses gens, tant il mettait d'ardeur à rejoindre l'animal. Après plusieurs heures de poursuite, il parvint à acculer la bête et démonta pour l'affronter. Gravement blessé par la charge du sanglier, le roi parvint pourtant à le terrasser avant de sombrer dans l'inconscience. Il ne dut la vie qu'à l'intervention et aux soins d'une jeune femme, orpheline d'une famille de charbonniers, qui vivait là parmi les bêtes sauvages. Quelques jours plus tard, le roi revint par ses propres moyens à Blanchegarde, avec en croupe Arianwen, la belle qui l'avait sauvé. Au grand dam de son entourage, il annonça sa décision d'en faire son épouse.

Contre toute attente, et en dépit des prédictions alarmistes des devins de la cour, les années qui suivirent apportèrent paix et prospérité au pays d'Augrebanne. Nul n'avait jamais vu plus belle femme qu'Arianwen et la joie de vivre qu'elle affichait en toutes circonstances semblait profiter à tout le royaume. Le bonheur de Faelin fut à son comble quand elle lui annonça la naissance de leur premier enfant. Mais sa grossesse affaiblit la reine, et elle succomba en donnant le jour à Loriel. De l'avis de tous, le roi perdit alors la raison. Il s'aventura presque quotidiennement dans la forêt de Chanteloup à la recherche du fantôme de sa bien-aimée. Puis, avec le temps, ses incursions se firent moins fréquentes et il sombra peu à peu dans une profonde apathie. Il fallut qu'une guerre menace son royaume pour qu'il retrouve un peu de sa volonté et s'en retourne accomplir son devoir de roi. Jamais plus il ne devait franchir vivant les portes de Blanchegarde.

La cité des Runes : Puisque les médecins ne peuvent rien faire contre le mal qui tourmente le jeune roi, les personnages vont sans doute tenter de trouver de l'aide auprès d'un mage puissant. Laissez-les évoluer quelques temps parmi les enchanteurs et les devins de la cour. La plupart sont des charlatans et quelques uns servent d'espions au baron de Sourderoche. Aux personnages de se montrer extrêmement prudents dans leurs demandes d'assistance aux uns ou aux autres. Il apparaît finalement qu'aucun magicien réellement compétent n'est présent à la cour. En revanche, on ne manque pas de leur parler d'Obias, le mystérieux habitant de la cité des Runes. De mémoire d'homme, il a toujours été le gardien de ce sanctuaire (qui abrite les dépouilles des rois et des princes d'Augrebanne) et on lui prête de grands pouvoirs.

La cité des Runes est à cinq ou six jours de voyage de Blanchegarde. Les personnages quittent la capitale avant les premières lueurs du jour. Le froid se fait de plus en plus vif à mesure qu'ils remontent vers le nord en direction des monts Titanéens. Après trois jours de chevauchée, ils doivent laisser leurs montures et entamer leur ascension vers le col du Hibou. Le temps se radoucit un peu et la neige commence à tomber. Encore deux jours d'une marche éreintante et ils franchissent le col, découvrant une véritable forêt de tombes. De loin en loin, des cryptes et des mausolées couverts de runes antiques percent le brouillard qui s'étend au-dessus de la vallée.

Obias L'illusionniste : En fait de mage, Obias apparaît comme un Nain vieillissant, habillé de vêtements ternes et élimés. En charge de l'entretien des tombes depuis bien trop longtemps, il vit dans une maison à l'écart de la cité des Runes et accueille joyeusement les personnages. En vérité, Obias est un illusionniste extrêmement puissant mais quelque peu affecté par la morbidité des lieux et la solitude que lui impose sa charge, à tel point que ses pouvoirs ont tendance à lui échapper. Au gré de son humeur, il fait apparaître toutes sortes d'illusions issues de son inconscient : une équipe d'ouvriers nains qui s'empresse d'ériger un caveau sur lequel s'inscrivent les noms des personnages, une meute de goules nécrophages venues troubler le dernier sommeil des souverains d'Augrebanne... Souvent, à la nuit tombée, il peuple la cité de feux follets et de dizaines de fantômes. Jouez-le comme un vieillard attachant.

Quand les personnages décident enfin d'aborder les raisons de leur venue, l'illusionniste se renfrogne et marmonne des propos incompréhensibles. Devant l'insistance de ses visiteurs, il finit par déclarer : « Qu'imaginez-vous ? Que le seul fait d'être venus jusqu'ici vous autorise à déranger ceux qui reposent en ces lieux ? Les confidences des rois ne m'appartiennent pas ! » Laissez les personnages tenter d'émouvoir leur interlocuteur et plaider la cause de Lorient. Obias, comme pris d'une soudaine lubie, s'écrie alors, l'œil brillant : « Soit, voyons si vous méritez d'entendre l'histoire des souverains défunts ! Vous m'affronterez au jeu des rois et si, par chance, l'un de vous parvient à me vaincre, j'irai consulter à votre intention les habitants de la cité des Runes ! » Le Nain les entraîne jusqu'à un vaste échiquier et leur laisse le soin de désigner leur champion. Bien heureusement pour les personnages, Obias est le plus mauvais joueur d'échecs du royaume d'Augrebanne. Toutefois, il ne manquera pas de faire usage de sa magie pour déconcentrer son adversaire (mais il suffit qu'un personnage lui en fasse la remarque pour qu'il cesse de tricher, tout penaud).

Révélation mortuaire : Battu, l'illusionniste s'éloigne en bougonnant vers le cœur de la cité. Les brumes se referment aussitôt autour de lui tandis que des murmures à peine perceptibles commencent à monter des tombes. La rumeur enflé, se fait de plus en plus sourde, et finit par se transformer en un vacarme assourdissant fait de plaintes, de pleurs et d'éclats de voix. Le calme revient enfin tandis que réapparaît Obias, épuisé et tremblant.

Plus tard, assis au coin d'un feu crépitant, Obias tire sur une pipe ouvragée : « Au regard de ce que m'ont confié les rois d'antan, les chances de sauver le petit Lorient sont bien minces. Arianwen, l'épouse de Faelin, n'était point femme, mais fée de noble ascendance. (À partir de ce moment, les volutes de fumée qui s'échappent de la pipe d'Obias prennent forme pour illustrer son récit.) Par amour pour le roi, elle provoqua l'ire de ses semblables en quittant le royaume féerique de la forêt de Chanteloup. Hélas, nulle fée ne peut vivre longtemps parmi les hommes sans se ressourcer auprès des siens. Se sachant

condamnée et pour que son amour lui survive, Arianwen voulut donner un héritier au roi d'Augrebanne. L'enfantement précipita sa fin. Au moment de sa mort, elle fit promettre à Faelin de retrouver les fées pour leur présenter Lorient et obtenir leur pardon. Mais nul être féerique ne daigna apparaître au roi et le désespoir l'emporta à son tour. Les jours du jeune Lorient sont comptés, tout autant que l'étaient ceux de sa mère. Le seul remède qui puisse le sauver est le pardon des fées et un séjour en leur royaume. » Si les personnages posent une question au sujet du foulard que tenait Lorient lors de leur première rencontre, Obias leur révèle que l'étoffe est un cadeau d'Arianwen à son époux. « En cas de danger mortel, il lui suffisait de l'agiter pour qu'une troupe de chevaliers fées apparaisse et lui prête assistance... Je doute que Faelin s'en soit jamais servi, et plus encore que les fées aient envisagé de le secourir. »

Le jeune roi ignore tout de son ascendance féerique. Son père lui a confié le foulard pourpre peu de temps avant sa mort, lui expliquant l'usage qu'il pourrait en faire, mais sans préciser que les guerriers qui viendraient à son aide seraient des fées.

De retour à Blanchegarde, il reste aux personnages à persuader le sénéchal de leur confier Lorient pour une expédition on ne peut plus hasardeuse. Enguebert de Lieucèpe se montre très difficile à convaincre, mais il finit par céder à leurs arguments. Après tout, il n'a guère d'autre alternative pour sauver l'enfant.

LES OMBRES DECHANTELOUP :

Les personnages ont intérêt à se montrer particulièrement prudents et discrets en quittant Blanchegarde. Leur récent voyage à la cité des Runes ne sera sans doute pas passé inaperçu et il est probable que le régent fasse désormais surveiller leurs allées et venues.

La forêt de Chanteloup s'avère dense et difficile à traverser, surtout en cette saison. Il est impossible de s'y aventurer à cheval. Les sentiers sont bloqués par d'énormes congères, qui obligent à de fréquents détours. Qui plus est, n'oublions pas que les personnages voyagent avec un enfant malade, incapable de marcher trop longtemps et moins encore de franchir les innombrables obstacles naturels de la forêt. L'expédition risque de tourner rapidement au cauchemar, d'autant que les personnages ne savent pas où trouver les fées. Leur seule option est de s'enfoncer toujours plus avant dans la forêt. Agiter le foulard n'est d'aucune utilité.

Après quelques jours de voyage, alors que l'état de santé de Lorient devient de plus en plus inquiétant, de sinistres hurlements commencent à monter des sous-bois : des loups viennent de prendre la petite troupe en chasse. La meute compte une trentaine d'individus maigres et affamés. Ils pourchassent leurs proies tout le jour, sans jamais s'approcher à moins d'une centaine de mètres. A la nuit tombée, les personnages ont le soulagement de découvrir les ruines d'une antique cité, presque entièrement recouvertes par la végétation. Ils trouvent refuge dans la seule tour encore debout, éventrée par un énorme chêne.

Les loups attendent le milieu de la nuit pour lancer l'assaut. En dépit de leur bravoure, les personnages se trouvent rapidement submergés par le nombre et contraints de battre en retraite. S'ils ont pris soin d'explorer la tour avant l'attaque des loups, ils ont découvert l'entrée d'un souterrain au rez-de-chaussée et peuvent s'y engouffrer. S'ils n'y ont pas pensé, à eux d'improviser et à vous de vous arranger pour qu'ils découvrent un tunnel quelque part dans la cité.

LOUPS : AI : NM; CA : 6; DV : 3; Pv : 15; Dégâts : 2-8.

Souterrains et gobelins : Affamés, les loups demeurent plusieurs jours à proximité de la tour, grattant la terre autour de l'entrée du souterrain sans oser y pénétrer. Les personnages n'ont d'autre choix que de s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Après quelques heures de marche, ils découvrent des pierres luminescentes qui suppléent avantageusement aux torches. Les provisions s'amenuisent tandis qu'embranchements et culs-de-sac se multiplient. Bref, moins d'une journée après leur entrée au royaume chthonien, les personnages se trouvent perdus et affamés. Le malheureux Lorient ne cesse de frissonner et de claquer des dents.

Leurs épreuves ne font pourtant que commencer. Ces tunnels relient les ruines qui parsèment de la forêt de Chanteloup. Ils sont désormais le domaine d'un roi goblin et de ses sujets. Les galeries résonnent bientôt du grondement des tambours de guerre et des hordes de créatures simiesques s'élançant à la poursuite des personnages. Faites durer la course-poursuite aussi longtemps que vous le souhaitez. A plusieurs reprises, les personnages se dissimulent dans une galerie secondaire et laissent passer une quarantaine de gobelins vociférant, armés jusqu'aux dents. Après bien des péripéties, la petite troupe parvient sur une arche de pierre naturelle, surplombant les furieux bouillonnements d'une rivière souterraine. Derrière eux, une vingtaine d'éclaireurs se pressent à leur poursuite. En face, cinq gobelins s'avancent sur le pont, précédés par la terrifiante stature d'une Ombre des roches, enchaînée et hurlante. L'affrontement doit constituer le morceau de bravoure de ce scénario et donner aux aventuriers l'impression qu'ils ne pourront jamais s'en sortir. Cernés, alors que Lorient agite désespérément l'étoffe des fées, ils n'ont d'autre possibilité que de plonger...

GOBELINS : AL : LM; CA : 6; DV : 1; Pv : 5; Dégâts : 1-6, (Lance ou épée course).

OMBRE DES ROCHES :_ThACO : 11, Dv : 8d8, Mvt : 6 m, creusement 6m, CA : 2, Attaque X 3 : 2 griffes et mandibules : 3-12/3-12/1-10, Alignement : CM, Attaques spéciales : regard (confusion), Particularités : perception des vibrations (18m), vision dans le noir (18m), Taille : 2 m.

LES CONTREES FEERIQUES :

L'eau glacée fige instantanément tout mouvement et les personnages sombrent aussitôt dans l'obscurité froide de la rivière. Ils n'ont que le temps de voir monter vers eux une pale lueur... Après ce qui leur semble une éternité, ils se réveillent le nez dans l'herbe odorante, leurs vêtements séchés par le soleil tant espéré après plusieurs jours passé sous terre. Se redressant, ils découvrent la paisible rivière qui les amène jusqu'ici. Le jeune Lorient dort paisiblement à l'ombre d'un arbre aux feuilles bleutées.

En remontant la rivière, les personnages parviennent rapidement à un lac aux eaux pures et limpides, où se jette une impressionnante cascade depuis le haut d'un plateau. A leur grand étonnement, le lac ne reflète pas la chute d'eau mais une extraordinaire forteresse, blanche et effilée, surmontée de centaines d'oriflammes claquant au vent. L'entrée du château féérique semble dissimulée par la bruine qui s'élève au bas de la cascade. En s'avançant au bord du lac, les personnages s'aperçoivent que sa profondeur ne dépasse pas trente centimètres sur toute sa surface, de sorte qu'on peut aisément le traverser sans avoir à nager. Parvenus au pied du plateau, les personnages discernent alors une silhouette gigantesque qui s'avance derrière la cascade. Un guerrier de pierre haut d'une dizaine de mètres se dresse devant eux, ruisselant. Le temps s'arrête un instant tandis que la statue pose sur les personnages son regard minéral. Puis, s'inclinant et étendant ses bras immenses, il écarte le rideau d'eau de la cataracte et s'immobilise...

Une fois la cascade franchie, les personnages découvrent un paysage à ciel ouvert, fait de bois et de collines. Au loin s'élève la forteresse qu'ils ont vu se refléter dans le lac. Franchissant le pont-levis, trois cavaliers viennent bientôt à leur rencontre. Il s'agit d'une femme de grande beauté, escortée par deux chevaliers aux armures étincelantes d'or et d'argent. Ils s'immobilisent à quelques mètres et attendent.

Aux personnages de défendre la cause de Lorient. C'est à vous de juger en toute impartialité s'ils éprouvent un quelconque sentiment pour le petit roi. Si leur plaidoyer échoue, le paysage et les fées s'évanouissent aussitôt, remplacé par le froid et la neige d'une clairière de la forêt de Chanteloup, jonchée de cadavres gelés et de la carcasse noircie d'un carrosse... Si leur discours parvient à toucher le cœur des fées, un chevalier descend de sa monture et dépose Lorient dans les bras de la dame. Elle s'adresse alors aux personnages : « Votre geste a su nous faire oublier la douleur que nous causa jadis le père de cet enfant. Il est désormais des nôtres et doit rester ici quelque temps avant de s'en retourner réclamer le royaume qui lui revient. Allez en paix! »

CHEVALIERS FEES : Guerriers niv. 6; AL LN; CA O; pv 40; Dégâts 1-10.

L'enfant roi : Les personnages se retrouvent à la lisière de la forêt, seuls. A eux de décider s'ils rentrent les mains vides à Blanchegarde ou s'il est plus prudent de quitter le royaume d'Augrebanne. S'ils retournent à la capitale, ils devront s'expliquer auprès du sénéchal et verront peu à peu la tension monter à la cour. Finalement, Lorient ayant disparu, le duc Orgevin décide de se faire couronner. Les choses dégénèrent quand le baron de Sourderoche accuse son frère d'avoir payé les personnages pour faire disparaître son neveu. Une nuit, les partisans de Sourderoche investissent les appartements du régent pour le contraindre à renoncer au trône. Les couloirs de Blanchegarde résonnent bientôt du bruit d'affrontements confus.

Au moment critique, alors qu'un début d'incendie ravage le dernier étage du donjon, Lorient fait son apparition dans la cour du château. Il est accompagné d'une vingtaine de chevaliers fées. Le roi n'est plus l'enfant fiévreux qu'ont connu les personnages, mais un adolescent charismatique, un foulard pourpre noué autour du bras, venu réclamer son trône. A l'annonce de son retour et au vu des êtres féeriques qui l'accompagnent, les soldats jettent leurs armes et tous s'inclinent devant l'enfant roi. « Je suis Lorient d'Augrebanne. Jadis, mon père, le roi Faelin, captura le cœur d'une fée et l'emporta loin des siens. En ce jour, ils lui ont pardonné. Je suis Lorient des Fées ».

Aux personnages d'accompagner les premiers jours de règne de Lorient des Fées. Soyons certains que les serpents de Blanchegarde ne leur laisseront guère de repos!

SOLDATS ET CHEVALIERS DE BLANCHEGARDE : Guerriers niv. 1 à 3 ; AL LN: CA 6:Pv : 5 à 15 ; Dégâts 1-8

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

PLAN :

