



TAINTED GRAIL

LA GESTE D'UN MONDE MOURANT

◆ PREMIERS PAS EN AVALON ◆

KIT DE DÉCOUVERTE
DU JEU DE RÔLE

CONTINUEZ À EXPLORER LES TERRES D'AVALON ET
DÉCOUVREZ LE SYSTÈME COMPLET DE TAINTED GRAIL DANS
LE LIVRE DE BASE, PROCHAINEMENT EN FINANCEMENT
PARTICIPATIF SUR GAMEFOUND !

TAINTED GRAIL

Suivez la page Gamefound

[Cliquez ici](#)



CRÉDITS

Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant est un jeu de rôle du studio Agate basé sur l'univers de **Tainted Grail** créé par Awaken Realms.

Direction éditoriale

Constance 'Destiny'

Conception

Nelyhann et Robin Schulz

Coordination éditoriale

Constance 'Destiny' et Robin Schulz

Rédaction

Ariane 'Linden Oliver', Constance 'Destiny', Nelyhann, Robin Schulz et Vincent Lelavechef

Relecture

Constance 'Destiny' et Robin Schulz



www.studio-agate.com

Direction artistique

Delphine 'GinL'

Illustrations intérieures

Adrian Komarski, Anna Myrcha, Cheng Yu Chao, Delphine 'GinL', Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Jakub Kaźmierczak, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Piotr Orleański, Tran Huy et Krzysztof Piasek

Maquette

Delphine 'GinL'



Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant - Copyright © 2024 Agate RPG

Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant utilise le Story Arc System, issu du jeu de rôle *Les Ombres d'Esteren*. *Les Ombres d'Esteren* est une création originale de Dragon-Étoile, Frédéric 'Tchernopuss' Hubleur, Laurent 'Nico du dème de Naxos' Duquesne et Nelyhann. Copyright © 2010-2024 Studio Agate

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction

Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions. Agate Éditions

13 boulevard de la République
92250 La Garenne-Colombes

Contact, question, distribution : team@studio-agate.com

intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Dépôt légal : 2023. ISBN : 978-2-38497-237-1 (imprimé), 978-2-38497-236-4 (PDF).

Tainted Grail et son logo sont des marques déposées d'Awaken Realms. www.awakenrealms.com. © 2023 Awaken Realms.

« Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant », un jeu de rôle sur table, est une création du Studio Agate sous licence d'Awaken Realms. www.studio-agate.com. © 2023 Studio Agate.

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	1
AVANT-PROPOS	4
INTRODUCTION À L'UNIVERS	5
<hr/>	
ABRÉGÉ DU SYSTÈME DE JEU	9
<hr/>	
VOIES	10
COMPÉTENCES	10
RÉSOLUTION D'ACTION	12
COMBAT	13
SANTÉ	14
SANTÉ MENTALE	14
LE WYRD	15
PERSONNAGES PRÉTIRÉS	17
<hr/>	
ALGREN	19
JARNA	20
SHEEM	21
VELMORT	22
PREMIÈRE GESTE	23
<hr/>	
DE SEL ET DE SANG	24
OUVERTURE	25
LAISSE 1 : ARRIVÉE MOUVEMENTÉE	26
LAISSE 2 : HOSPITALITÉ AVALONIENNE	29
LAISSE 3 : L'HEURE DES LOUPS	32
ÉPILOGUE	38



AVANT-PROPOS

Plongez dans un monde médiéval déchu, infusé de mythes arthuriens et hanté par la corruption ! Tentez de déjouer le destin funeste qui menace l'humanité sur Avalon dans un jeu de rôle de survie et de coopération ! Il vous revient de composer la geste d'un monde qui se meurt...

Premiers pas en Avalon est un kit de découverte pour le jeu de rôle **Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant**. Il vous propose de découvrir l'univers et les règles du jeu, et de vivre une première aventure dans les terres d'Avalon en incarnant des Gardiens prêts à jouer.

- ◆ **Introduction à l'univers.** **Tainted Grail** est un univers de fantasy crépusculaire proposant une réinterprétation teintée de mélancolie et de corruption du cycle arthurien et des mythes celtiques. Parcourez l'île d'Avalon aux côtés de ses habitants pour découvrir son histoire, sa population et les menaces qu'elle abrite.
- ◆ **Abrégé du système de jeu.** **Tainted Grail** utilise une version adaptée du système de jeu des *Ombres d'Esteren*. Ce système, intuitif et accessible, donne la part belle à l'interprétation et au développement moral des Personnages. Il propose également des combats mettant l'accent sur la dangerosité des affrontements armés et la fragilité des humains face à l'adversité. Ce kit vous présente les règles essentielles pour jouer une première partie et comprendre les mécaniques principales du jeu.
- ◆ **Personnages prêtirés.** Ce kit vous propose quatre Feuilles de Personnage simplifiées. Choisissez entre Jarna le thane qui n'a pas choisi sa voie, Algren le garde dévoué, Sheem la téméraire navigatrice et Velnort le chroniqueur du clan pour commencer à explorer les terres d'Avalon.
- ◆ **Première Geste.** Ce kit contient un scénario complet, *De sel et de sang*, qui vous propose de vous mettre dans la peau de survivants débarquant sur les rivages traitres d'Avalon.

TAINTED GRAIL : UN UNIVERS TRANSMÉDIA

L'univers de Tainted Grail se déploie au travers de plusieurs œuvres dans différents médias : jeu de plateau, jeu vidéo, jeu de rôle. Le jeu de rôle **Tainted Grail** entretient un lien fort avec les jeux de plateau éponymes : s'inscrivant dans la chronologie de l'univers, il propose une histoire inédite qui fait écho aux événements dépeints dans les jeux de plateau. Pour les joueurs n'ayant pas encore découvert les jeux de plateau de la gamme, le jeu de rôle **Tainted Grail** offre une porte d'entrée idéale à cet univers et une passerelle évidente vers ses multiples incarnations. Et ceux qui les ont déjà explorés pourront découvrir de nouveaux événements et personnages de l'histoire d'Avalon.



INTRODUCTION À L'UNIVERS

Tainted Grail est un univers de fantasy crépusculaire, inspiré du mythe arthurien et des légendes celtiques. Les personnages incarnés par les joueurs appartiennent à l'une des dernières communautés humaines ayant échappé à un terrible cataclysme, la Chute d'Avalon, survenu un siècle plus tôt sur la mystérieuse île d'Avalon.

L'île servit jadis de terre d'accueil au légendaire roi Arthur et à son peuple, qui fuyaient alors une épidémie meurtrière connue sous le nom de mort rouge. Leur nouveau foyer n'avait cependant rien d'un asile hospitalier et l'humanité dut arracher son droit à l'existence et s'accommoder des forces endémiques d'Avalon, dont le Wyrđ – un phénomène magique transformateur se manifestant fréquemment sous forme de chapes de brouillard – et les Précurseurs, des titans à quatre bras tenus pour les premiers habitants de l'île.

Dans le jeu de rôle **Tainted Grail**, les joueurs interprètent des personnages appelés à entrer dans la légende et à devenir les « Gardiens d'Avalon », un cénacle d'individus marqués par le pouvoir du roi Arthur et supposés défendre l'humanité dans les heures d'adversité.

L'univers de **Tainted Grail** propose un monde impitoyable, dans lequel une humanité morcelée s'efforce de survivre et de regagner sa splendeur d'antan. Le jeu dépeint un monde sombre et violent, marqué par la folie des hommes et en butte à des forces qui la dépassent.

Cette introduction à l'univers vous propose une collection de documents et de discours vous plongeant dans le monde mourant qui sert de cadre de jeu à **Tainted Grail**. Vous pourrez ainsi en apprendre un peu plus sur l'île, sa population et les menaces qui s'y terrent à travers les yeux des habitants.

AVANT AVALON

Tant de savoirs ont été perdus dans l'exode vers Avalon. Je ne blâme pas mes ancêtres d'avoir embarqué plus de gens et de vivres que de livres sur les bateaux fuyant la mort rouge. J'ai toujours un pincement au cœur en songeant à toutes ces œuvres sacrifiées : traités de médecine ou de religion, archives historiques et militaires, recueils de poèmes et de pièces de théâtre... En quittant la Terre des Ancêtres, l'Humanité a fait le sacrifice de ses racines. Mourir savant ou survivre inculte, son choix a été vite fait. Non, pardon. Nous sommes toujours un peuple civilisé, exsangue mais debout... malgré les Précurseurs qui nous massacrent comme du bétail et le Wyrd qui nous transforme en monstres. Avalon n'est pas un refuge : c'est une prison à l'horizon bouché par cette épaisse brume de mort. Plus mes jours sont difficiles, plus je rêve de « la grande civilisation du Continent », quand le peuple aux mille cultures jouissait de la paix, de la justice et de l'abondance sous l'égide de souverains vertueux. Quand la faune et la flore s'épanouissaient « naturellement » sous un soleil incontesté et des cieux cléments. La capitale de Camlann était alors le joyau, le phare et le cœur du monde tout entier. Cet âge d'or paraissait éternel ; il ne dura qu'une soixantaine d'années. La mort rouge, contagieuse et fatale, fit des milliers de victimes en quelques semaines et ravagea l'empire. Je pleure tous ces brillants esprits fauchés par la maladie – philosophes, historiens, conteurs – qui portaient en eux la mémoire et l'avenir du monde. Les survivants désespérés de Camlann – majoritairement des combattants, des artisans et des agriculteurs – n'eurent d'autre choix que d'abandonner leurs frères continentaux à leur sort funeste et de condamner leurs héritiers à l'oubli. Ils suivirent le roi Arthur, lui-même guidé par une voix et des visions surnaturelles, par-delà la mer. Sourds au fracas des tempêtes, des mutineries et des naufrages, Arthur et ses fidèles débarquèrent sur une île étrange. Une île sans mort rouge, mais dominée par une calamité ancestrale bien plus redoutable.

Extrait du journal de Dame Élinor

LES PRÉCURSEURS ET LA CONQUÊTE D'AVALON

Ceux qui, débarquant en Avalon, crurent leur calvaire terminé, déchantèrent aussitôt. L'île n'était pas inhabitée et le peuple dut la contester aux Précurseurs : de puissantes créatures à quatre bras, enfermées dans de lourdes armures. En peu de temps, leur armée décima la majorité des forces d'Arthur qui avaient survécu au voyage en mer. Mais grâce à une trahison au sein de leurs rangs et à la vaillance de notre roi, les géants perdirent leur avantage et furent repoussés au cœur de l'île. L'Humanité put ainsi prospérer au sud, autour de la cité de Tintagel. Une deuxième vague de colons apporta des ressources et de l'espoir à la précédente. Les troupes renouvelées du Premier Roi refoulèrent encore plus loin les Précurseurs dans l'arrière-pays, de l'autre côté de l'île. La construction de Camelot, siège du pouvoir royal, put commencer. Mais la menace d'une contre-offensive ennemie planait lourdement sur l'esprit d'Arthur, qui décida de mener ses armées jusqu'à Tuathan, la capitale ennemie. Non sans sacrifice, dont celui du roi, un coup fatal y fut porté aux Précurseurs, que le Wyrd engloutit. Ainsi débuta l'Âge des Légendes.

Extrait d'une leçon d'histoire donnée en la cité de Camelot

LE ROI ARTHUR ET LA DAME PÂLE

« Mort ? Sire Arthur, le fléau des Précurseurs et vainqueur du Wyrd ? Par la Toute-Mère, vaut mieux entendre ça qu'être sourd ! Il a disparu. Où est-il ? Seule la Dame Pâle le sait ! Elle sait tout, l'Avalonnienne. Normal, pour une Précurseure. On lui doit beaucoup, autant qu'à Arthur. C'est elle qui envoya au Premier Roi les visions d'Avalon. C'est même elle qui l'initia aux mystères du Wyrd. Elle lui enseigna comment vaincre les Précurseurs et le seconda lors de l'ultime bataille de Tuathan !... Alors oui, paraît qu'ils n'ont pas tout à fait réussi à enchanter Avalon pour la rendre toute propice à l'Humanité. Mais l'on pouvait s'en douter, puisque sire Arthur avait dû sacrifier sa propre humanité au Wyrd pour en maîtriser les pouvoirs... Ensuite ? J'imagine qu'après tant de sacrifices et d'exploits, notre roi a dû éprouver le besoin de se reposer dans un lieu tenu secret. Vu qu'il avait bu au Graal, il a reçu le don de vie éternelle. Il reviendra, c'est évident ! Y'en a qui disent à Camelot que sire Arthur s'est déjà éveillé et qu'il veille sur nous en secret, sous les traits d'un de ces Gardiens d'Avalon ! Moi, j crois qu'il est retourné sur la Terre des Ancêtres, et qu'il nous appellera à l'y rejoindre quand il l'aura purgé de la mort rouge et de l'anarchie. Encore faudrait-il qu'on soit digne de lui, voyez... Ha ! Si davantage de seigneurs étaient comme notre Sauveur, Avalon aurait été reconquise depuis belle lurette ! »

Discours d'un vieux pêcheur

VOYAGE D'UNE MÈRE ET SON FILS EN AVALON

MERLIN ET LES MENHIRS

« Merlin était le plus fidèle conseiller d'Arthur et un grand théoricien des arcanes », raconta la mère à son jeune fils. « Il participa activement à la conquête d'Avalon et altéra de sa magie des structures de pierres qui jalonnaient l'île. Ces menhirs acquirent le pouvoir de repousser le Wyrd et d'affaiblir les Précurseurs, devenant la première ligne de défense de l'Humanité. Merlin mourut au combat, mais ses disciples prirent fièrement la relève. Grâce à eux et aux menhirs, après le demi-échec d'Arthur à Tuathan, la civilisation humaine put prospérer loin du cauchemar du Wyrd. Hélas, plus de trois siècles plus tard, la magie des menhirs s'éteignit, sans explication. Avalon fut livrée au Wyrd primordial et au chaos ; les mages et les druides furent impuissants face à la catastrophe. Puis les Précurseurs firent leur retour et des communautés entières disparurent.

— La Chute d'Avalon », murmura le garçon. « Le Siècle des Brumes. Mais quelques menhirs conservèrent leur pouvoir, pas vrai ? Et l'Humanité survécut. »

Sa mère acquiesça, l'air grave.

CLANDESTINS

« Les héritiers de Merlin furent donnés responsables de l'affaiblissement des menhirs par une population folle de désespoir. On les traqua et les sacrifia à d'anciens dieux. On raconte que seuls deux d'entre eux purent se cacher et transmettre leur savoir en secret.

— C'est eux que l'on cherche pour me former ? s'enquit le jeune garçon.

— Oui, répondit sa mère. Mais ce sera difficile. Les personnes manipulant la magie sont encore victimes de vieilles rancœurs et de préjugés. La plupart des gens ignorent la différence entre les mages et ces fanatiques de sorciers du Wyrd. Alors, ils rejettent les deux, sans se poser de question, nous condamnant à la clandestinité. »

SURVIVANTS

La dame et son fils firent un peu de chemin avec un groupe d'artisans itinérants et leur passeur. Soudain, un cri. « La Brume arrive ! » Le garçon effrayé se serra contre sa mère. Calmement, elle sortit de sa besace une Wyrdchandelle. Elle l'alluma... et devint le centre du monde. Le Wyrd entoura les voyageurs mais sans les menacer. Les hommes se blottirent dans la lumière protectrice, fascinés par l'ondulation de la flamme bleutée. La jeune femme crut voir briller dans leurs yeux de la convoitise. « Là, une bête ! » fit-elle. Profitant de la diversion, elle plongea dans la brume et courut à perdre haleine, serrant dans une main la chandelle vacillante et dans l'autre les doigts de son enfant. Dans leur dos, les cris de stупeur se muèrent en râles d'agonie.

LA REINE MORGANE ET LE SEIGNEUR CORBEAU

Avec le retour du Wyrd et des Précurseurs, les rancœurs séculaires entre régnicoles éclatèrent. L'Humanité perdit la raison et l'île tout entière bascula dans la guerre civile. De puissantes cités rejetèrent l'autorité de la Couronne. Camelot elle-même fut pervertie. Pillages, sacrifices, famines et incendies mirent en pièces tout ce pour quoi Arthur avait donné sa vie. Ceux qui ne succombèrent ni au chaos ni à la barbarie furent engloutis par le Wyrd. Avalon sombra dans un âge obscur : le Siècle des Brumes. Un siècle plus tard, l'île est aujourd'hui divisée en de nombreux petits royaumes, certains vassaux de Camelot, d'autres luttant seuls pour leur survie. D'autres encore rêvent d'hégémonie.

Sire Mordred, aux confins nord de l'île, s'initia à la nécromancie et pactisa avec de noires puissances afin de survivre à la Chute d'Avalon. Seigneur éternel de Nid-de-Corbeau, il monterait une armée pour s'emparer de la capitale. Ses légions fanatiques procéderaient à des raids sur les territoires voisins et à des sacrifices humains aux déesses de la mort.

La reine Morgane, sœur d'Arthur et praticienne des arcanes, gouverne Camelot avec son conseil. Encourageant à grands frais la recolonisation de l'île, elle s'efforce de préserver l'union du peuple et l'entente entre ses vassaux. En politicienne habile, Morgane sait également comment s'attacher la sympathie de la population grâce à la propagande. Sur son ordre, bardes et conteurs accompagnent les caravanes et propagent l'éloge et les exploits de sa cour et de ses chevaliers.

Extrait des lettres au Continent du
chevalier Aodh

MÉFIE-TOI TOUJOURS DU WYRD

« Le Wyrd n'est pas qu'un épais brouillard vaste de plusieurs kilomètres qui tient la population d'Avalon en otage. Il est porté par le vent, mais semble posséder sa propre conscience. Ses volutes s'animent et s'articulent pour saisir ses victimes imprudentes. La brume s'infiltré partout : au plus profond la terre et des esprits. Certains illuminés sont persuadés qu'elle leur parle dans une langue primordiale et obscure. Le Wyrd ne détient aucune réponse, il n'engendre que des maux et des monstres. Rien n'échappe à son toucher corrompé. Tout ce qu'il avale – plantes, bêtes et humains – il le recrache brisé, distordu, fou, muté. Les mouvements de la brume sont aussi imprévisibles que ses effets sur le vivant. Il paraît que dans certaines régions, le Wyrd transforme la roche et dérègle l'écoulement du temps. Sous sa coupe, l'île est le théâtre d'une métamorphose constante et chaotique. Aucune personne saine d'esprit ne se risquerait dans le Wyrd sans une Wyrdchandelle ou un talisman protecteur, même pour parcourir une courte distance prétendument sûre. »

Enseignements d'un passeur à son apprenti

UNE ÎLE, DEUX MODES DE VIE

La caravane sortit de la forêt et s'installa en bordure du village en fin d'après-midi. Les chefs des deux communautés s'entretenirent en privé toute la soirée. Le lendemain fut dédié au troc et à l'échange de nouvelles et d'avertissements. La nuit fut consacrée à festoyer. À l'aube, chaque clan honora ses dieux ; les sédentaires prièrent la Toute-Mère, les nomades sacrifièrent au Père-Cerf. Puis la caravane démonta le camp et reprit la route. Quand reviendrait-elle ? Mystère. Depuis quelques années, après le lever de la brume, les villageois rencontraient toutes sortes de voyageurs : des marchands et artisans de Camelot et leur escorte de mercenaires, des veneurs suivant le gibier – comme ceux qu'ils avaient brièvement accueillis –, des explorateurs et colons en quête de nouvelles terres à conquérir, des chevaliers armoriés entourés de bardes et d'écuyers. Jusqu'ici, le village prospère avait été épargné par les pillers et les adorateurs du Wyrd. D'autres bourgs voisins n'avaient pas eu cette chance et leurs ruines abandonnées étaient fuies même des corbeaux.

LES DÉFENSEURS D'AVALON

Les passeurs sont indispensables à la reconquête de l'île. Ce sont des explorateurs, des guides et des vigies. Ils connaissent si bien le Wyrd qu'on les dit en mesure de prévoir ses mouvements. Dans leur sillage, les druides sont parvenus à raviver quelques menhirs, facilitant l'établissement de communautés dans des territoires les plus reculés. Cependant, de tels villages cernés par le Wyrd et les Précurseurs errants sont particulièrement vulnérables. Empreints de l'idéal chevaleresque ayant survécu à la Chute d'Avalon, de nouveaux ordres guerriers émergèrent à travers toute l'île, célébrant le souvenir et les valeurs des héros de l'Âge des Légendes. Des commanderies fortifiées furent édifiées aux quatre coins de l'île comme autant d'avant-postes de la recolonisation humaine. Tous les chevaliers, quels que soient leur serment ou leur rang, y sont les bienvenus. Ces hommes et ces femmes ont survécu à l'entraînement et aux épreuves les plus difficiles avant d'être adoués. Parangons de vertu et fanaux d'espoir, ces combattants

héroïques ont conquis le cœur des Avaloniens. Car s'ils reconnaissent l'autorité de Camelot, leur loyauté est dévolue au peuple avant tout. Leurs sacrifices et exploits sont le principal sujet des chansons des conteurs et des bardes, et toutes les portes leur sont ouvertes. Seuls capables de repousser les Précurseurs tapis dans le Wyrd, les chevaliers sont la première ligne de défense des communautés éparses. Ils sillonnent nuit et jour les routes pour en assurer la sécurité, consolidant ainsi le travail des explorateurs, des passeurs et des druides.

Enfin, les pèlerins et les villageois peuvent compter sur les Chasseurs du Wyrd. Avec les passeurs, ils sont les plus grands experts des maléfices des brumes d'Avalon. Ils traquent avec ardeur les abominations, vengeant les régnicoles et chevaliers leur ayant succombé.

*Rapport sur l'état des défenses en Avalon au sortir du
Siècle des Brumes*

ABRÉGÉ DU SYSTÈME DE JEU

Le jeu de rôle *Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant* utilise une version adaptée du système de jeu des *Ombres d'Esteren* et y intègre des éléments propres à son univers comme le terrible Wyrd.

Ce système se veut accessible et intuitif et utilise uniquement des dés à 10 faces (D10). Il donne la part belle à la narration et à l'interprétation des Personnages, dotant les joueurs d'outils spécifiques pour appréhender les émotions et le comportement de leur Personnage, en s'intéressant à leur cheminement personnel, moral et humain.

Il a également vocation à restituer toute la dangerosité des affrontements armés. Les Personnages, bien qu'investis d'un pouvoir singulier et promis à de hautes destinées, n'en restent pas moins des individus vulnérables : chaque combat peut ainsi entraîner la mort et les joueurs sont invités à faire preuve de prudence et de stratégie lorsqu'ils s'engagent sur la voie des armes. L'île d'Avalon est un lieu impitoyable, où la mort et le Wyrd règnent en maîtres incontestés. Seules l'entraide et la bravoure des Personnages leur permettront de triompher des innombrables menaces qui les attendent.

Cet abrégé du système de jeu vous présente les règles essentielles, parfois simplifiées, pour jouer une première partie de *Tainted Grail*. Il contient tout ce dont vous aurez besoin pour le scénario *De sel et de sang*. Vous pourrez découvrir la version intégrale du système de jeu dans le *Livre de base* de *Tainted Grail*.

VOIES

Dans *Tainted Grail*, les Personnages n'ont pas de scores de caractéristiques renseignant leurs facultés mentales ou physiques. En revanche, ils sont définis par cinq Voies qui déterminent les traits majeurs de leur personnalité, leur façon de voir le monde et d'agir :

- ♦ **La Combativité**, qui traduit l'ardeur et la pugnacité du Personnage, mais également sa motivation et son énergie à entreprendre ;
- ♦ **La Conscience**, qui symbolise le lien qui unit un individu à son environnement, mais également au monde sauvage et imprévisible d'Avalon ;
- ♦ **La Créativité**, qui restitue la capacité à imaginer, à aborder un problème et le monde sous un angle original, et traduit également l'inventivité et la débrouillardise du Personnage ;
- ♦ **L'Idéal**, qui évoque la ferveur, l'engagement et les convictions d'un individu ;
- ♦ **La Raison**, qui désigne la rationalisation, l'intellect, mais aussi la malléabilité de l'esprit et des perceptions, ainsi que la capacité d'apprentissage d'un Personnage, sa curiosité et son appétence générale pour les affaires de l'esprit.

En plus d'esquisser les contours de la personnalité du Personnage, les Voies servent à la résolution des actions en conférant des modificateurs à ajouter aux jets effectués.

Chaque Personnage dispose d'une valeur dans chacune de ces Voies, comprise entre 1 et 5, avec une valeur différente octroyée à chaque Voie. À chaque type de valeur correspondent des qualités et des défauts. Ainsi, un score élevé en Combativité peut aussi bien correspondre à un tempérament optimiste que buté, et un score bas à une personnalité pondérée comme molle.

Chaque joueur est ainsi invité à s'interroger et à interpréter les interactions uniques entre les différentes Voies de son Personnage. Les Voies fournissent avant tout des clés pour orienter l'interprétation du Personnage.

COMPÉTENCES

Chaque Personnage possède des connaissances et savoir-faire simulés par le système de compétences. Les compétences regroupent un ensemble de connaissances, apprentissages et aptitudes acquis par le Personnage au fil de son existence. Elles lui servent au quotidien et interviennent en jeu lors de la résolution d'une action.

Dans *Tainted Grail*, les compétences sont divisées en 20 Domaines généralistes qui se prolongent en plusieurs Disciplines, des spécialisations dans un champ plus pointu de chaque Domaine. Un niveau dans un Domaine peut atteindre un maximum de 5. Lorsque ce niveau est atteint, le Personnage pourra continuer à progresser, mais devra acquérir une ou plusieurs Disciplines particulières, dépendant du Domaine concerné et représentant une spécialisation dans celui-ci. Une Discipline va du niveau 6 au niveau 15.

Chaque Domaine est lié par défaut à une Voie, dont le score sera utilisé pour tout jet de Résolution impliquant le Domaine.

INTERPRÉTER LE NIVEAU DANS UN DOMAINE OU UNE DISCIPLINE

- ♦ 0 : le Personnage n'a aucune connaissance dans ce Domaine.
- ♦ 1 à 2 : le Personnage est novice, il possède des notions superficielles.
- ♦ 3 à 5 : il dispose d'une connaissance honorable, mais pas très pointue.
- ♦ 6 à 9 : il a un niveau professionnel.
- ♦ 10 à 12 : le Personnage est un expert.
- ♦ 13 et 14 : le Personnage est un maître.
- ♦ 15 : le Personnage est une légende vivante.

LISTE DES DOMAINES

Artisanat (Créativité) : rassemble la connaissance des techniques traditionnelles et le savoir-faire dans les travaux manuels. Il restitue également la capacité d'un Personnage à créer, altérer ou réparer un objet manufacturé.

Combat au contact (Combativité) : rassemble toutes les techniques de combat au corps-à-corps et retranscrit l'adresse et la technique du Personnage dans le maniement des armes.

Combat monté (Combativité) : rassemble toutes les techniques pour se battre en selle. Ce Domaine couvre aussi bien les armes conçues pour le combat monté que le maniement des armes traditionnellement utilisées au contact. Il sert également aux différentes manœuvres à cheval.

Commandement (Idéal) : représente la faculté à mobiliser et diriger un groupe d'individus, ainsi qu'à imposer son autorité.

Communication (Créativité) : regroupe des connaissances et des techniques rhétoriques, telles que la déclamation ou l'art oratoire et englobe également les manières ayant trait à la vie en société et le respect des codes et des nombreuses coutumes existant en Avalon.

Compassion (Idéal) : désigne la faculté de comprendre et de ressentir les émotions d'une autre créature, humaine ou animale. Elle est utilisée lorsque l'on cherche à s'identifier à l'autre, à saisir ce qu'il peut ressentir, sa façon de penser ou de voir le monde.

Discretion (Conscience) : représente la furtivité et la capacité à passer inaperçu du Personnage. Elle permet de se soustraire à la vigilance d'un adversaire ou de tendre une embuscade.

Érudition (Raison) : concerne l'éducation et la culture générale du Personnage. Elle intervient dans de nombreux domaines tels que la connaissance du vivant, l'histoire ou encore les arts et les lettres. En Avalon, l'écriture reste l'apanage d'une élite et la plupart des individus ont recours aux services d'un scribe.

Inspiration (Idéal) : sert à insuffler courage et détermination dans le cœur de ses semblables.

Magie (Raison) : rassemble les pratiques des différents arcanes magiques adaptés aux particularités et aux rigueurs de l'île. Les druides, sorciers et autres praticiens de cet art méconnu pratiquent une forme de magie puissante, mais bien souvent dangereuse pour ses utilisateurs.

Milieu naturel (Raison) : restitue la capacité du Personnage à évoluer en pleine nature et dans un milieu inhospitalier ou préservé de la main de l'homme. Un Personnage compétent dans ce domaine possède notamment des bases en agriculture, en connaissance des animaux, en bivouac, etc.

Monstres (Conscience) : rassemble les connaissances sur les abominations d'Avalon et les capacités à identifier ce qui se terre dans les brumes. Ce Domaine permet également de révéler les éventuels points faibles d'une créature.

Mystères du Wyrd (Créativité) : rassemble les tentatives de compréhension du Wyrd et ses arcanes.

Perception (Conscience) : retranscrit les capacités d'observation du Personnage, son sens du détail et la vigilance dont il fait preuve au quotidien.

Prouesses (Combativité) : permet de se dépasser physiquement et d'accomplir des actions physiques exceptionnelles. Il restitue la force physique d'un Personnage, mais également son agilité et sa dextérité.

Religion (Idéal) : rassemble les connaissances sur les cultes d'Avalon et la pratique religieuse.

Représentation (Créativité) : restitue la capacité à composer des œuvres artistiques, inspirer et divertir.

Soins (Raison) : regroupe toutes les compétences destinées à soigner un être vivant (humain ou animal), qu'il s'agisse de simples estafilades, de plaies mortelles ou infectées, ou encore d'afflictions inconnues ou portées par le brouillard.

Tir et lancer (Combativité) : représente l'adresse du Personnage au combat à distance, mais également sa dextérité pour lancer un grappin ou un petit projectile.

Voyage (Conscience) : rassemble les connaissances et techniques utiles au voyage et à la vie en extérieur.

RÉSOLUTION D'ACTION

Lorsqu'un Personnage entreprend une action particulièrement déterminante ou que son issue est incertaine, le meneur peut demander au joueur de s'acquitter d'un **jet de Résolution** afin de déterminer si l'action est réussie ou si elle échoue. Le joueur lance alors un dé à dix faces (1D10) et additionne le résultat au score du Domaine (ou de la Discipline) concerné par l'action ainsi qu'au score de la Voie associée. Il compare le total à un Seuil de difficulté défini par le meneur. Ce test peut être résumé ainsi :

Domaine (ou Discipline) + Voie + 1D10 comparé au seuil de Difficulté

La chevaleresse Maeve souhaite escalader une muraille pour accéder à un vieux château en ruines. Si elle y parvenait, elle pourrait se soustraire au Wyrd environnant et ainsi éviter les monstres qui s'y terrent. La réussite de cette action pouvant largement influencer sur le déroulement de l'aventure, le meneur lui demande de s'acquitter d'un jet de Résolution. Il l'invite à effectuer un test de Prouesses (ou d'Escalade si elle dispose de la Discipline correspondante).

- ◆ La valeur de Prouesses de Maeve est de 2.
- ◆ Elle ne possède pas la Discipline Escalade.
- ◆ Sa valeur de Voie de Combativité (à laquelle est lié le Domaine de Prouesses) est de 4.

Son jet de Résolution se présente donc ainsi : $2 + 4 + 1D10$.

Si le total est **supérieur ou égal** au Seuil de difficulté, c'est une **réussite**. Si le total est **inférieur**, c'est un **échec**.

Le meneur détermine le Seuil de difficulté en fonction de la difficulté de l'action entreprise, prenant en compte la nature de l'action ainsi que les conditions dans lesquelles elle se déroule.

Niveau de difficulté	Seuil de difficulté
Facile	8
Standard	11
Complicé	14
Difficile	17
Très difficile	20
Exceptionnel	25
Héroïque	30
Surhumain	35

La nuit est en train de tomber et les prises sont peu nombreuses sur la muraille. Le meneur estime que l'escalade entreprise par Maeve est Complicée. Le Seuil de difficulté est ainsi fixé à 14. La joueuse de Maeve lance 1D10 et obtient un 6. Le résultat de son jet de Résolution est donc de 12. Malheureusement, elle ne parvient pas à franchir la muraille : il lui faut chercher un autre abri.

 **Réussite automatique.** Si l'addition de la Voie et du Domaine (ou de la Discipline) d'un Personnage dépasse le Seuil de difficulté sans qu'il ait besoin de tirer 1D10, on estime que la réussite est automatique. Il est alors inutile de lancer un dé.

 **Actions en opposition.** Quand deux Personnages effectuent des actions qui s'opposent l'une à l'autre, chacun effectue un jet de Résolution. Celui qui obtient le plus haut score remporte l'opposition. Une égalité se solde par le statu quo entre les deux opposants.



COMBAT

La vie en Avalon est une lutte permanente et les affrontements y sont brutaux et sans pitié. Le système de combat mise sur la dangerosité de ces affrontements.

Le combat se déroule en **Passes d'armes** pendant lesquelles chaque protagoniste peut attaquer, se défendre, se déplacer. Une Passe d'armes dure quelques secondes et se décompose en plusieurs phases :

1. Détermination de l'ordre d'action
2. Résolution de l'action
3. Calcul des dommages
4. Fin de la Passe d'armes

1. DÉTERMINATION DE L'ORDRE D'ACTION

Chaque joueur tire 1D10 auquel il ajoute la valeur de Rapidité de son Personnage, et le meneur de jeu en fait de même avec tous les autres participants au combat. Celui qui obtient le plus haut score a l'initiative et se retrouve premier dans l'ordre d'action.

En cas d'égalité, le combattant avec la plus haute valeur de Rapidité l'emporte ; si l'égalité persiste, on la départage au moyen d'un D10, le plus haut score agissant en premier.

Rapidité + 1D10

Alors qu'elle poursuit sa recherche d'un abri, Maeve se trouve nez à nez avec un bandit qui lui barre la route. Elle possède une valeur de 7 en Rapidité et obtient un 3 sur son D10, ce qui porte son score total à 10. Le bandit dispose quant à lui d'une valeur de 6 et obtient un 3, ce qui donne 9. C'est donc Maeve la plus rapide. Elle est la première dans l'ordre d'action.

2. RÉOLUTION DE L'ACTION

Pour attaquer, on effectue un jet de Résolution un peu particulier, appelé **jet d'Attaque** : on utilise le score du Domaine (ou de la Discipline) choisi pour le combat (Combat au corps-à-corps ou Tir et lancer), auquel on ajoute le score de la voie associée (la Combativité) et le résultat de 1D10. On compare le total obtenu à la Défense de l'adversaire plutôt qu'à un Seuil de difficulté.

Combativité + Domaine (ou Discipline) utilisé pour le combat + 1D10 comparé à la Défense de l'adversaire

Si le total est **supérieur à la valeur de Défense** de l'adversaire, cela signifie que **l'Attaque est réussie** et que l'adversaire est touché.

Maeve a un score de 4 en Combativité et un score de 7 dans la Discipline Épées. Elle lance 1D10 et obtient 3 sur son dé. Le bandit a une valeur de 12 en Défense. Le total obtenu par Maeve, 14, est supérieur à la Défense du bandit : il est donc touché.

3. CALCUL DES DOMMAGES

Si le jet d'Attaque est réussi, l'assaillant blesse son adversaire. Afin de connaître les dommages infligés, il ajoute les dégâts de son arme à son jet d'Attaque, puis soustrait à ce score la Défense de l'adversaire ainsi que le niveau de Protection de ce dernier.

Jet d'Attaque + Dommages de l'arme – Défense de l'Adversaire – Protection du défenseur = points de dommages infligés

Pour chaque point de dommages subi, le joueur coche une case dans l'encart d'État de Santé de sa Feuille de Personnage, en débutant par la gauche. Les blessures reçues sont cumulatives et le joueur continuera à cocher des cases au fur et à mesure des dommages reçus. Les dommages sont infligés dès la réussite de l'attaque et les effets causés par la dégradation de l'État de Santé s'appliquent en conséquence.

Maeve a obtenu un score d'Attaque initial de 14, auquel le meneur ajoute les dommages provoqués par son épée (+3, soit un total de 17). À ce score est soustraite la Défense du bandit (12). Les dommages infligés ne sont donc plus que de 5. Le coup porté est une belle entaille qui dégrade l'état de Santé du bandit.

4. FIN DE LA PASSE D'ARMES

Une fois ces actions résolues, la Passe d'armes s'achève et une nouvelle peut commencer. On joue autant de Passes d'armes que nécessaire pour résoudre le combat.

SANTÉ

Bien que destinés à devenir les Gardiens d'Avalon, les Personnages n'en restent pas moins mortels et vulnérables aux affres de l'existence pouvant affecter leur état physique.

La Feuille de Personnage contient une zone « État de santé », spécifiquement réservée à la gestion de l'état physique du Personnage. Par défaut, il se compose de 17 cases et s'échelonne de l'état « Bon » à « Agonie ».

À chaque point de dommages reçu, le joueur coche une case dans le tableau d'état de Santé de son Personnage, en commençant par la gauche. Lorsqu'une ligne est remplie, on passe à la suivante. À partir de l'état « Moyen », chaque état de Santé correspond à un malus qui s'applique à tous les jets (-1 pour l'état Moyen, -2 pour l'état Grave, -3 pour l'état Critique).



Agonie et mort. Lorsque la case « Agonie » est cochée, le Personnage s'écroule. Il est dès lors incapable d'entreprendre la moindre action. Un autre Personnage doit effectuer un jet de Soins Difficile (17) pour tenter de le stabiliser et éviter le pire.

- ◆ En cas de **succès**, le Personnage reprend connaissance au bout de 1D10 heures. Il est alors en état « Critique » (le joueur décoche la case « Agonie ») et devra garder le lit le temps de la guérison.
- ◆ En cas d'**échec**, ou si personne n'intervient dans un délai de 10 minutes, il meurt.



Soins et repos. Chaque jour, un personnage peut récupérer jusqu'à 3 points de Santé en recevant des soins et en se reposant.

- ◆ Un jet de Soins Standard (11), appliqué peu après une blessure permet de résorber 1 point de dommages. Chaque jour, il est possible d'effectuer un nouveau jet de Soins pour permettre au Personnage de regagner 1 point de Santé.
- ◆ Un Personnage peut récupérer 1 point de Santé s'il reste alité ou se contente de gestes calmes pendant la journée.
- ◆ Il peut regagner 1 autre point de Santé par nuit de sommeil complète (huit heures dans des conditions propices au repos).



Les créatures qui peuplent Avalon peuvent avoir des états de Santé comportant un nombre de cases ou des malus différents ; la manière de gérer leur Santé est cependant la même que celle des Personnages.

SANTÉ MENTALE

Au cours de leurs aventures, les Personnages seront exposés à certains phénomènes, visions et pouvoirs susceptibles d'affecter leur équilibre mental. La vie en Avalon condense bien des périls et si le corps est constamment éprouvé, l'esprit des Personnages est tout autant vulnérable, son atteinte risquant d'affecter leur comportement, mais également leurs actions au cours de la partie.

L'état de Santé mentale d'un Personnage apparaît sur sa Feuille de Personnage, qui permet au joueur de suivre et de gérer l'équilibre psychique de son double ludique. Chaque Personnage dispose d'une valeur de **Résistance mentale**, qui retranscrit la résistance psychique du Personnage face aux horreurs du monde et intervient lors des tests visant à supporter ou dépasser son trouble.

Quand un Personnage est éprouvé par une situation, le meneur peut demander un **jet de Résistance mentale**, qui fonctionne sur le même principe qu'un jet de Résolution. Le meneur détermine le Seuil de difficulté selon l'horreur de la situation et l'impact émotionnel potentiel sur le Personnage : est-il facile ou difficile pour le Personnage de garder son sang-froid face à la situation ? Le joueur lance 1D10 et l'additionne à son score de Résistance mentale. Il compare le total au Seuil de difficulté.

- ◆ Si le Personnage atteint ou dépasse le Seuil de difficulté, le test est réussi. Sa résolution lui permet de tenir bon et de poursuivre son action.
- ◆ Si le Personnage ne parvient pas à atteindre le Seuil de difficulté, le test est raté. Il devient alors **Affligé** et subit un malus de -1 à toutes ses actions pour une durée de 1D10 heures.

Après sa rencontre avec le bandit, Maeve s'est enfoncée dans la forêt. Alors qu'elle approche d'une clairière, elle commence à entendre des grognements inquiétants. Se dissimulant derrière un tronc, elle observe les alentours pour en identifier la source. Elle distingue alors dans la clairière une créature immense et difforme : elle a silhouette d'un ours, mais dans des proportions impossibles et sous l'action du Wyrd, des saillies d'os crèvent sa fourrure. Un Wyrdours ! Il est occupé à dépecer une carcasse de cerf, mais sa seule vue impose à la chevaleresse un jet de Résistance mentale Standard (11). Maeve a une Résistance mentale de 10, à laquelle elle ajoute le résultat obtenu sur 1D10, 5 : 15, c'est une réussite ! Maeve prend une grande inspiration pour s'apaiser, plus s'éloigne furtivement de la clairière.

LE WYRD

Le Wyrd joue un rôle primordial dans *Tainted Grail* : il est l'adversaire éternel des puissances humaines et le plus grand péril qui menace une humanité au bord du précipice. Lors de leurs explorations, les Personnages seront amenés à parcourir Avalon et traverser des zones assujetties au Wyrd. Les périls y sont nombreux et les Personnages devront faire montre d'astuce et de courage pour espérer survivre.

EFFETS DU WYRD

Le Wyrd couvre tout Avalon et ses effets varient constamment. Un village envahi par le Wyrd peut voir son architecture bouleversée, des rues entières disparaissent pour reparaître plus tard, dans un autre lieu ou sous une forme inattendue. Ailleurs, la faune peut muter ou s'affranchir du passage de temps pour se transformer en une éternelle floraison. En l'absence de protection adéquate, les humains subissent son influence corruptrice et doivent rapidement trouver un refuge ou un moyen de s'en protéger.

Dans le cadre de l'aventure *De sel et de sang*, les Personnages peuvent être confrontés aux effets de Wyrd suivants :

- ♦ **Esprit agité.** Le brouillard s'épaissit autour des Personnages et voile les rayons du soleil ou de la lune. Les Personnages, perturbés par les artifices et l'opacité du Wyrd, doivent réussir un jet de Résistance mentale Compliqué (14) ; en cas d'échec, ils sont préservés de la fatigue et obtiennent un bonus temporaire de +2 dans le Domaine de leur choix. En contrepartie, ils ne peuvent plus dormir et donc récupérer des points de Santé en se reposant. L'effet dure 72 heures.
- ♦ **Saillie.** Le Wyrd s'anime soudain et dirige toute sa fureur contre les Personnages. Chaque Personnage qui ne dispose pas d'une protection adéquate contre les effets du Wyrd (talisman de protection, marque oghamique, etc.) subit immédiatement 2 points de dommages.

Le Wyrd est par ailleurs l'environnement habituel des nombreuses créatures et abominations perverses d'Avalon et sa progression, redoutée par les nombreuses communautés humaines de l'île, s'accompagne fréquemment de l'apparition ou de la recrudescence de ces aberrations. Dans l'aventure *De sel et de sang*, les Personnages redoutent la rencontre avec des **Traqueurs des brumes**, de dangereux prédateurs qui se dissimulent dans le brouillard pour surprendre leur proie.

TRAQUEUR DES BRUMES

- ◆ **Description** : les Traqueurs des brumes évoluent en groupe de 2 à 5 spécimens. Ils sont armés de griffes tranchantes.
- ◆ **Attaque** : 15 | **Dommages** : 4 (*griffes*) | **Défense** : 14 | **Protection** : 2 (*épiderme solide*) | **Rapidité** : 10 | **Potentiel** : 3
- ◆ **Santé** : 20/15/10/5 | **Résistance mentale** : 8
- ◆ **Perception** : 12 | **Discrétion** : 14 | **Prouesses** : 12



SE PROTÉGER DU WYRD : LES WYRDCHANDELLES

Malgré son morcellement et la perte d'antiques rituels capables de tenir le Wyrd à bonne distance, l'humanité n'est pas sans défense face au phénomène. Au fil des décennies, les colonies d'Avalon ont su mettre à profit leur connaissance du Wyrd pour développer des outils de protection inédits.

Les **Wyrdchandelles** sont des objets modelés à partir de cire noire et infusés d'une antique magie qui peuvent maintenir le Wyrd à bonne distance, tant qu'elles brûlent. Leur forme varie selon les communautés et les ressources à disposition : on peut ainsi trouver de simples bougies de cire, des torches, voire des braseros postés à l'entrée des murailles. Les passeurs qui bravent chaque jour le Wyrd préfèrent quant à eux les enfermer dans des lanternes montées à l'avant de leur attelage. Les Wyrdchandelles permettent de repousser le Wyrd dans un rayon de 6 mètres pendant 8 heures. Une fois cette période écoulée, la bougie est consumée et ne peut plus être utilisée. Une Wyrdchandelle soufflée ou éteinte n'octroie plus aucune protection.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Vous trouvez dans les pages suivantes quatre personnages prêtirés selon les règles simplifiées présentées dans ce kit. Chaque fiche vous fournit toutes les informations nécessaires pour incarner un Personnage dans le scénario *De sel et de sang*.

Chaque Personnage est défini par les éléments suivants :

- ◆ **Concept.** L'âge et le rôle du Personnage dans sa communauté en donnent un concept général.
- ◆ **Voies.** Les cinq Voies définissent les grandes orientations de la personnalité du Personnage. Elles sont accompagnées par deux traits de caractère dominants qui en proposent une interprétation pour aider le joueur à incarner son Personnage.
- ◆ **Compétences.** Les compétences regroupent un ensemble de connaissances, apprentissages et aptitudes acquis par le Personnage au fil de son existence qu'il peut mettre à contribuer dans les actions qu'il souhaite entreprendre.
- ◆ **Combat.** Les valeurs d'Attaque, Défense et Rapidité d'un Personnage déterminent ses possibilités d'action lors d'un combat. Les caractéristiques de son arme (dommages) et de son armure (Protection) éventuelles sont également précisées.
- ◆ **Santé.** Le Personnage dispose d'un tableau d'état de Santé rendant compte de son état physique.
- ◆ **Santé mentale.** La Santé mentale du Personnage est représentée par un score de Résistance mentale qui lui permet de faire face à une situation menaçant son équilibre psychique et une case pour indiquer s'il est actuellement affligé.
- ◆ **Histoire.** Les événements marquants de la vie du Personnage et ses motivations principales sont présentés.
- ◆ **Équipement.** Le Personnage dispose d'un peu de matériel qu'il pourra mettre à profit dans ses aventures en Avalon.



PRÉSENTATION DU GROUPE

Les quatre Personnages prêts à jouer partagent une histoire commune. Le meneur est invité à lire le texte suivant à haute voix pour introduire l'histoire commune qu'ils s'apprêtent à vivre.

Vous êtes originaires d'un royaume lointain, cerné par les flots et héritier d'une histoire millénaire. Fondé en un temps où Camlann et la dynastie des Pendragon orchestraient la marche du monde, votre clan, implanté sur l'île du Légué au large de la Terre des Ancêtres, a enfanté nombre de héros et marqué l'histoire du Continent des hauts faits de ses valeureux navigateurs qui ont, pendant plusieurs siècles, porté haut la bannière de l'humanité.

Mais le temps de la paix et de l'isolement touche à sa fin. Le royaume de Logres, l'un des rares bastions du Continent ayant survécu à la mort rouge, a lancé un raid sur l'île du Légué, contraignant les vôtres à s'engager sur le sentier de la guerre. Surpris par la brutalité de l'attaque, votre clan a essuyé une série de revers lui imposant de quitter l'île et de gagner d'autres rivages.

Pis, alors qu'elle livrait une défense acharnée au bassin de Carduel, Lidoine, la cheffe du clan, a été tuée, marquant de fait la défaite de votre peuple et l'heure du grand départ pour Avalon, une terre située par-delà les mers, que les oracles disent propice à la vie et à la renaissance du clan. Dépossédés de votre terre, vous n'avez eu d'autre choix que de prendre place à bord du dernier navire en partance pour l'île, où doivent vous attendre le reste des survivants.

ALGREŃ

- ◆ **Concept.** Guerrier de la garde du thane, 23 ans.
- ◆ **Voies.** Combativité : 5. Conscience : 1. Créativité : 3. Idéal : 4. Raison : 2.
- ◆ **Traits de caractère.** Loyal, Fier.
- ◆ **Compétences.** Combat au contact (Combativité) : 5, Combat monté (Combativité) : 1, Discrétion (Conscience) : 3, Milieu naturel (Raison) : 3, Perception (Conscience) : 2, Prouesses (Combativité) : 3, Tir et lancer (Combativité) : 1, Voyage (Conscience) : 1.
- ◆ **Combat.** Attaque : 10 (contact ; lame du clan : dom. 2). Défense : 8. Protection : 1. Rapidité : 6.

Santé mentale

Résistance mentale : 9
Affligé ○ (-1 à tous les jets)

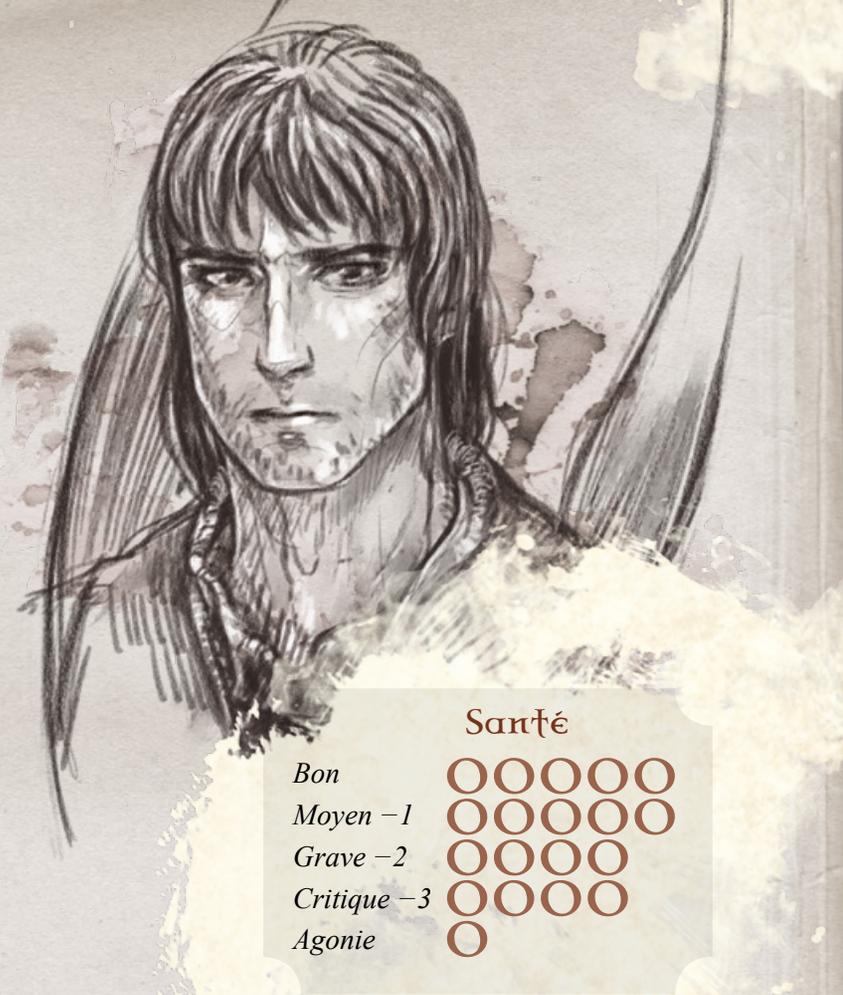
HISTOIRE

Il y a plusieurs siècles de cela, votre lignée, dépouillée de son rang à la suite d'un parjure, a contracté une dette de sang auprès du thane Megoran, ancien chevalier et fondateur du clan du Légué. Fidèle à l'engagement sacré de vos aïeux, vous avez honoré ce serment avec une implacable loyauté et placé votre épée au service de ceux qui désormais vous considèrent comme leur égal et leur frère.

Votre dévouement et votre bravoure vous ont rapidement démarqué de vos semblables, et vous avez intégré il y a cinq ans de cela la garde rapprochée du thane Lidoine du Légué, dédiant votre vie à sa sureté, et ce jusqu'aux funestes événements de Carduel.

Coupé de la mêlée et de vos compagnons d'armes par la charge des redoutés cavaliers de Logres, vous avez taillé un sillon sanglant jusqu'au cœur du champ de bataille, dans l'espoir de sauver le thane. En dépit de votre héroïsme, vous n'avez pu vaincre la fatalité et sauver celle qui, dans son dernier souffle, vous a affranchi de votre serment éternel et enjoint de vivre en « homme libre ».

Malgré l'affection et le respect que vous portiez à Lidoine, vous avez fait le choix de taire son ultime volonté. Plus encore, vous avez été le premier, alors que ce qui restait du clan vaincu reflueait vers la mer, à mettre genou à terre et vouer votre lame au nouveau thane, Jarna. Soucieux de



Santé

Bon	○○○○○○
Moyen -1	○○○○○○
Grave -2	○○○○
Critique -3	○○○○
Agonie	○

laver le déshonneur qui entache désormais votre nom et celui de vos ancêtres, courroucés par votre impuissance à protéger Lidoine, vous vous êtes juré de donner votre vie pour préserver celle du nouveau thane.

À ses côtés, vous avez embarqué sur le dernier navire disponible, faisant voile vers une île mystérieuse située au-delà de la Gueule des Larmes. Dans les derniers instants de la guerre, les augures du clan y ont prophétisé la renaissance du Légué, sous la gouvernance éclairée du thane. Si vous accordez peu de crédit à ces visions, vous savez toutefois que votre destin est désormais étroitement lié à celui de Jarna, vous imposant de la suivre en Avalon et de la garder de tous ceux qui se dresseraient sur son chemin.

ÉQUIPEMENT

En quittant la Terre des Ancêtres, vous avez emporté :

- ◆ **Une lame du clan.** Épée courte, dommages 2.
- ◆ **Une armure improvisée.** Armure de cuir usée, Protection 1.
- ◆ **Un nécessaire de voyage.** Ce sac de cuir contient tout le nécessaire pour partir à la découverte d'Avalon. On y trouve des provisions pour quelques jours, une outre d'eau, une tenue de voyage rembourrée et les outils indispensables à l'établissement d'un campement (gamelle, couche, silex et amadou).

JARNA

- ◆ **Concept.** Thane, 19 ans.
- ◆ **Voies.** Combativité : 5. Conscience : 4. Créativité : 2. Idéal : 1. Raison : 3.
- ◆ **Traits de caractère.** Pugnace, Doute.
- ◆ **Compétences.** Combat au contact (Combativité) : 4, Commandement (Idéal) : 5, Communication (Conscience) : 1, Inspiration (Idéal) : 2, Milieu naturel (Raison) : 1, Prouesses (Combativité) : 2, Tir et lancer (Combativité) : 3, Voyage (Conscience) : 1.
- ◆ **Combat.** Attaque : 9 (contact ; croc du thane : dom. 3). Défense : 12. Protection : 1. Rapidité : 9.



Santé mentale

Résistance mentale : 6

Affligé ○ (-1 à tous les jets)

Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○
Critique -3	○○○○
Agonie	○

HISTOIRE

Fille du thane Lidoine, vous avez été élevée dans la tradition du Légue, vouée dès votre naissance à endosser un jour le rôle de cheffe de clan. Au-delà des apparences et du sourire serein que vous affichez en toutes circonstances, vous êtes terrifiée. À la vérité, vous n'avez jamais voulu être thane, et encore moins responsable du sort de tout un peuple. Depuis toujours, vos adjurations silencieuses aux dieux de la mer se réduisent à une unique demande : que votre mère soit gratifiée d'une longévité exceptionnelle ou à défaut d'un héritier mâle, vous épargnant de fait la charge de cheffe.

Par un curieux tour, les puissances célestes semblent s'être entendues pour se jouer de vous et votre élévation au rang de thane ne s'est pas déroulée sous des auspices favorables. Les augures vieillissants ont été incapables de prédire le destin du Légue, trop occupés à présager l'existence d'une île « hors du monde », supposée abriter la « renaissance de votre clan ». Empêtrés dans leurs visions, ces messagers de dieux injustes n'ont entrevu ni les appétits barbares du royaume de Logres ni la désolation qui menaçaient votre île reculée. En dépit des précautions et de la prompt réaction de votre flotte, vos pairs ne sont pas parvenus à repousser l'envahisseur et n'ont eu d'autre choix que d'abandonner leur foyer.

Afin d'assurer leur fuite, votre mère et vous avez rassemblé ce qui restait de vos forces pour livrer un ultime carré

au bassin de Carduel. Ce qui devait être une résistance héroïque s'est rapidement mué en débâcle : au cœur du combat, votre mère a été frappée en plein cœur par un trait anonyme. Sa garde rapprochée s'est élancée vers l'ennemi, afin de vous permettre vous, désormais thane du clan du Légue, et Algren de fuir, dans l'espoir de gagner la côte et de monter à bord du dernier navire en partance pour Avalon.

Vous ne savez pas ce qu'il est advenu des membres de votre clan et redoutez ce que vous découvrirez une fois arrivée sur l'île d'Avalon. Tout ce dont vous êtes certaine, c'est que la fortune et les dieux eux-mêmes semblent voués à précipiter votre perte, et qu'il vous revient désormais de sauver l'héritage du Légue.

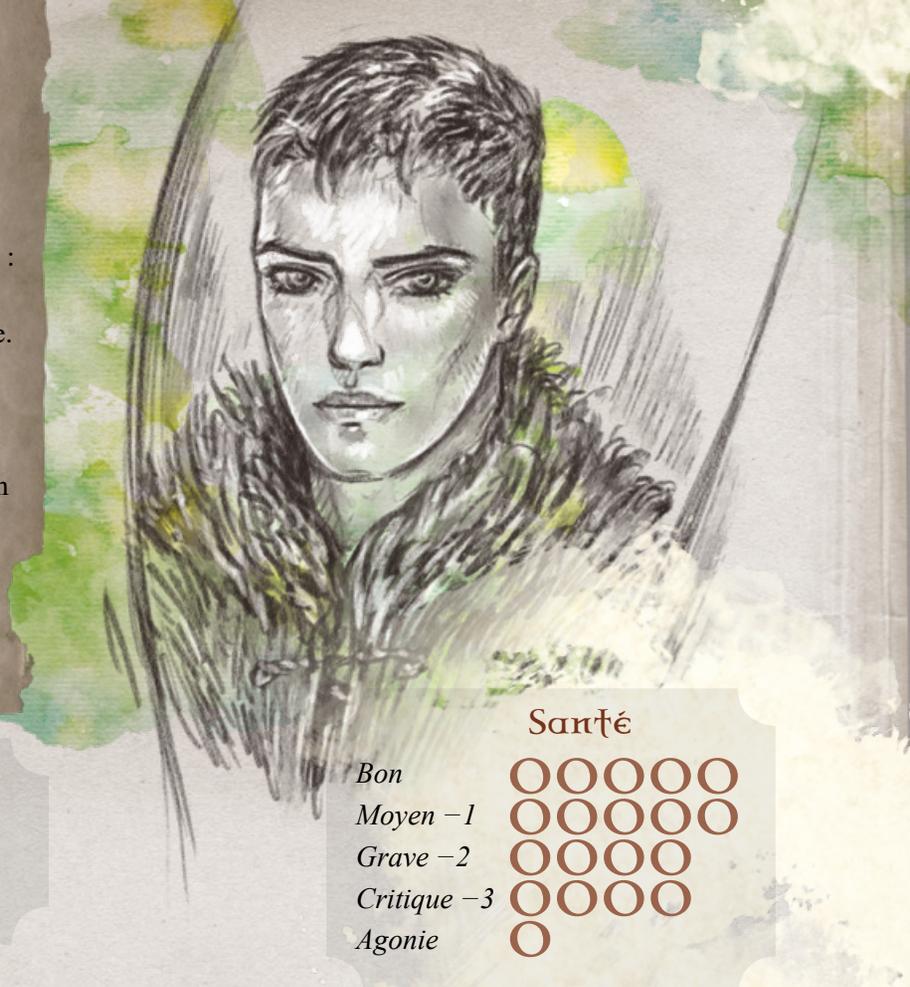
ÉQUIPEMENT

En quittant la Terre des Ancêtres, vous avez emporté :

- ◆ **Le croc du thane.** Épée bâtarde, dommages 3.
- ◆ **Une armure improvisée.** Armure de cuir usée, Protection 1.
- ◆ **Un nécessaire de voyage.** Ce sac de cuir contient tout le nécessaire pour partir à la découverte d'Avalon. On y trouve des provisions pour quelques jours, une outre d'eau, une tenue de voyage rembourrée et les outils indispensables à l'établissement d'un campement (gamelle, couche, silex et amadou).

SHEEM

- ◆ **Concept.** Navigatrice, 24 ans.
- ◆ **Voies.** Combativité : 2. Conscience : 5. Créativité : 4. Idéal : 3. Raison : 1.
- ◆ **Traits de caractère.** Intuitive, Anticonformiste.
- ◆ **Compétences.** Combat au contact (Combativité) : 2, Commandement (Idéal) : 3, Discrétion (Conscience) : 1, Milieu naturel (Raison) : 2, Monstres (Conscience) : 1, Perception (Conscience) : 4, Soins (Raison) : 2, Voyage (Conscience) : 5.
- ◆ **Combat.** Attaque : 4 (contact ; lame du clan : dom. 2). Défense : 11. Protection : 0. Rapidité : 7.



Santé mentale

Résistance mentale : 8
Affligé ○ (-1 à tous les jets)

Santé

Bon	○○○○○○
Moyen -1	○○○○○○
Grave -2	○○○○
Critique -3	○○○○
Agonie	○

HISTOIRE

Depuis votre plus jeune âge, vous avez toujours fui la quiétude et l'inertie du foyer, leur préférant l'incertitude et la prodigalité des flots. À bord de votre navire et en compagnie de votre jeune frère Negil, vous assurez la subsistance et la prospérité du clan, en draguant jour après jour les étendues poissonneuses qui bordent l'île du Légué. Vos talents de navigatrice votre prévenance vous ont attaché l'affection des membres du clan, en plus de vous valoir l'estime de Hessal, la révéree capitaine de la flotte du Légué.

Récemment, les augures du thane ont été pris d'étranges visions, imposant à leur esprit les contours d'une île située hors de portée de vos navires et la promesse d'une renaissance du clan sous ces latitudes lointaines. Sur ordre de Lidoine, vous vous êtes ainsi lancée vers l'inconnu et avez écumé la Vieille Mer, cherchant désespérément « Avalon », cet asile mystérieux entrevu en rêve. Les vents contraires et la main des dieux vous ont cependant rejetée sur les côtes de la Terre des Ancêtres, l'ancien domaine du roi Arthur aujourd'hui voué à la mort rouge. Vous y avez constaté la chute et la folie des hommes et, face à ce macabre spectacle, pris un serment solennel : protéger votre clan de la désolation et le conduire, au jour du grand départ, vers une terre sûre.

Vous n'auriez jamais pu imaginer que les jours d'in-souciance arriveraient si brutalement à leur terme avec l'arrivée de la flotte de Logres, déterminée à prendre

possession de votre île épargnée par l'épidémie. Pendant plusieurs semaines, les braves du clan ont livré une lutte âpre pour repousser l'envahisseur, mais la guerre est désormais terminée. Vos navires ont été brisés ou se sont élancés à l'aveugle, espérant rallier Avalon ou simplement échapper au massacre. Vos talents de navigatrice et la célérité de votre navire vous ont permis d'échapper à vos poursuivants et d'intercepter la suite du nouveau thane, Jarna, restée en arrière pour assurer le départ des survivants à bord des navires de Hessal. Grâce à vous, la traversée vers Avalon touche à sa fin et avec elle l'incertitude quant au sort des rescapés et de votre frère. Malgré la confiance placée en Hessal, vous ne parvenez à vous départir d'un étrange sentiment depuis que vous avez quitté le Légué, et qui vous vrille à présent les tripes à mesure que se profilent les premiers reliefs d'Avalon.

ÉQUIPEMENT

En quittant la Terre des Ancêtres, vous avez emporté :

- ◆ **Une lame du clan.** Épée courte, dommages 2.
- ◆ **Un nécessaire de voyage.** Ce sac de cuir contient tout le nécessaire pour partir à la découverte d'Avalon. On y trouve des provisions pour quelques jours, une outre d'eau, une tenue de voyage rembourrée et les outils indispensables à l'établissement d'un campement (gamelle, couche, silex et amadou).

VELNORT

- ◆ **Concept.** Chroniqueur, 28 ans.
- ◆ **Voies.** Combativité : 2. Conscience : 3. Créativité : 1. Idéal : 4. Raison : 5.
- ◆ **Traits de caractère.** Sérieux, Précautionneux.
- ◆ **Compétences.** Artisanat (Créativité) : 1, Combat au contact (Combativité) : 3, Communication (Conscience) : 2, Discrétion (Conscience) : 1, Érudition (Raison) : 5, Perception (Conscience) : 2, Soins (Raison) : 4, Voyage (Conscience) : 1.
- ◆ **Combat.** Attaque : 5 (contact ; lame du clan : dom. 2). Défense : 13. Protection : 0. Rapidité : 5.

Santé mentale

Résistance mentale : 9

Affligé ○ (-1 à tous les jets)

HISTOIRE

Vous ne gardez qu'un souvenir dilué de vos parents. Navigateurs émérites, ils dédièrent leur vie à explorer les étendues azurées de la Vieille Mer. À bord de leur fier vaisseau, ils prirent de repousser les limites des terres habitées et de franchir la légendaire Gueule des Larmes, une dorsale alors tenue pour l'extrémité du monde connu. Leur navire ne revint jamais de cette traversée, et vous fûtes confié au thane de votre clan.

Sous le patronage de Lidoine, on vous apprit à lire et à écrire, avant de vous initier à la navigation et la lecture des astres. En dépit de votre formation, vous n'avez jamais vogué sur la mer déchaînée, ce monstre carnassier qui prend tant et rend si peu. La disparition soudaine de vos parents continue de vous hanter. Au-delà de la douleur de l'absence, vous ne parvenez pas à vous accommoder de la perspective de l'oubli : vous redoutez qu'un jour votre esprit, saturé d'expériences et de sensations, ne vous prive tout à fait de leur souvenir. Vous vous êtes improvisé chroniqueur du clan du Légué. Sous vos atours d'érudit, muni de votre calame et de votre encrier, vous collectez et consignez les mémoires des humbles, afin qu'aucun d'entre eux ne soit jamais oublié.

Votre mission revêt désormais une importance cruciale. Récemment, la guerre s'est invitée sur votre île et la terre se gorge désormais du sang de vos pairs. Lidoine, pressentant la défaite et la fin du clan, vous a confié la charge de préserver la culture et le savoir du Légué. Ces dernières



Santé

Bon	○○○○○○
Moyen -1	○○○○○○
Grave -2	○○○○
Critique -3	○○○○
Agonie	○

nuits, alors que les braves se préparaient au combat, vous vous êtes faufilé de tente en tente, afin de vous entretenir et de recueillir les ultimes témoignages de vos frères et sœurs. Que vous le vouliez ou non, vous êtes désormais la mémoire vivante du clan du Légué. Attaché à la suite de Jarna, vous voguez sur le dernier navire, en direction d'une terre que vous espérez accueillante et préservée de la désolation. « Avalon », c'est ainsi que les anciens nommaient cet asile par-delà les mers, au sein duquel votre clan pourra renaître.

ÉQUIPEMENT

En quittant la Terre des Ancêtres, vous avez emporté :

- ◆ **Une lame du clan.** Épée courte, dommages 2.
- ◆ **Un nécessaire de voyage.** Ce sac de cuir contient tout le nécessaire pour partir à la découverte d'Avalon. On y trouve des provisions pour quelques jours, une outre d'eau, une tenue de voyage rembourrée et les outils indispensables à l'établissement d'un campement (gamelle, couche, silex et amadou).
- ◆ **Un remède de fortune.** Un remède de fortune permet de récupérer 3 points de Santé, en plus des points récupérés normalement par la convalescence. Afin d'éviter tout surdosage, un remède de fortune ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour pour récupérer des points de Santé.

PREMIÈRE GESTE

Tainted Grail propose des scénarios courts structurés autour d'une unité de thème et de narration appelés « Gestes ». Les Gestes reposent sur une structure narrative commune, ordonnée d'une manière stricte afin de faciliter la prise en main par le meneur. Elles sont composées de Laises, qui font office de sous-ensembles présentant une unicité de lieu, de temps ou d'action. Chaque Geste s'accompagne d'un ensemble d'informations rassemblées en préambule qui permettent d'appréhender le scénario et de proposer des indicateurs clairs au meneur quant à la teneur de la future partie. Ces éléments, rapidement consultables, sont autant d'informations utiles à exploiter en amont ou durant la séance de jeu.

- ◆ **Résumé de la Geste.** Une note succincte qui rappelle les principales implications et l'objectif final de la Geste.
 - *Laises.* Une description de chaque Laise et de ses enjeux.
- ◆ **Indications techniques.** Une liste d'informations clés présentant le cadre et les tenants de la Geste.
 - *Lieux.* Les sites et points d'intérêt visités au cours de la Geste.
 - *Adjuvants.* Les alliés que les Personnages sont susceptibles de rencontrer.
 - *Antagonistes.* Les menaces qui guettent les Personnages. Ces dernières peuvent être renforcées ou adaptées pour s'ajuster aux attentes et à la configuration du groupe.

- *Durée.* Le temps nécessaire, en heures, pour mener à bien la Geste. Cette notion est donnée à titre indicatif et varie selon le rythme et les envies du groupe.
- *Structure.* La structure narrative utilisée par la Geste. Elle peut être de trois types : linéaire, semi-linéaire ou libre.
- *Thèmes.* Les principaux concepts et thématiques abordés lors de la Geste
- ◆ **Enjeux.** Un système d'indicateurs visuels, gradué de 0 à 4, qui permet d'apprécier la tonalité de la Geste. Les Enjeux sont au nombre de trois :
 - 👁️ *Exploration.* La part accordée au voyage et à la découverte, mais également aux nombreux mystères qui peuplent l'île d'Avalon.
 - 👊 *Intrigue.* Les jeux de pouvoir et l'exercice difficile de la diplomatie, essentiel à la réunification de l'humanité en Avalon.
 - ⚔️ *Affrontement.* Les confrontations armées et magiques qui marquent les pérégrinations des Personnages.
- ◆ **Ouverture.** Un paragraphe introductif qui rappelle le contexte général et les principaux enjeux du scénario.

DE SEL ET DE SANG

Résumé de la Geste :

- ◆ **Laisse 1.** Au terme d'une traversée éprouvante, les Personnages atteignent le rivage avalonien, sur lequel sommeille l'épave d'un navire familial. Après avoir exploré le vaisseau, les Personnages sont contraints de fuir à l'arrivée soudaine du Wyrd.
- ◆ **Laisse 2.** Secourus par Gotmar, un énigmatique lanternier, les voyageurs sont invités à séjourner dans son campement, jusqu'à l'arrivée prétendue de Hessel, la capitaine et émissaire du clan, parvenue en Avalon quelque temps avant les Personnages.
- ◆ **Laisse 3.** Les Personnages doivent exposer les mensonges de leur hôte et se préparer à l'arrivée de La Hure et de sa troupe, des esclavagistes ayant partie liée avec Gotmar.

Lieux : rivage d'Avalon, campement de Gotmar

Adjuvants : capitaine Hessel, deux marins du clan

Antagonistes : Gotmar et ses enfants, La Hure et 5 esclavagistes

Durée : 3 heures

Structure : linéaire

Thèmes : premier contact, terre d'accueil, trahison, dilemmes moraux

Enjeux





OUVERTURE

Les Personnages, chassés de leur terre natale par une puissance rivale, ont pris la mer voilà plusieurs semaines, au côté des survivants de leur clan. Les rescapés font voile vers Avalon, se fiant aux instructions de la capitaine Hessel, une navigatrice rompue ayant eu vent de l'existence de cette île mythique, située par-delà les mers connues. Malheureusement, en pleine traversée, le navire des Personnages est pris dans une tempête et isolé du reste de la flotte, les retardant de plusieurs jours.

La Geste s'ouvre plusieurs jours après l'incident : au terme d'une éprouvante traversée – la majorité de l'équipage ayant péri lors de la tempête ou s'étant abandonné au désespoir et à l'océan –, les Personnages atteignent l'une des côtes d'Avalon. En plein après-midi, les deux derniers marins à bord signalent une plage proche, pouvant faire office de zone d'accostage. L'aventure débute au moment où le vaisseau gagne le rivage.

PROTAGONISTES

Hessel : capitaine de la flotte du clan du Légué, et amie des Personnages. Elle a quitté le Continent il y a plusieurs semaines de cela et atteint, avec deux autres navires accueillant les rescapés du clan, la côte d'Avalon. Tombés entre les griffes de Gotmar, la capitaine et la plupart des survivants ont été faits captifs, vendus ou tués par La Hure.

Gotmar : lanternier et passeur établi à proximité de l'une des côtes d'Avalon. Affirmant escorter les voyageurs en lieu sûr, l'homme est en réalité à la solde de La Hure et de sa bande d'esclavagistes, dont il assure l'approvisionnement en captifs.

Ulda, Gerold et Amlin : enfants de Gotmar, complices à la traite humaine.

La Hure : cheffe d'une troupe d'esclavagistes. Elle a capturé et vendu la plupart des rescapés du clan du Légué ayant atteint l'île d'Avalon.

LAISSE 1 : ARRIVÉE MOUVEMENTÉE

Après une courte manœuvre, le navire des Personnages s'amarre sur le rivage, permettant aux voyageurs de gagner la terre ferme. L'après-midi est engagé et le ciel avalonien vide de tout nuage.

NOUVELLE TERRE

Le rivage sur lequel ont accosté les Personnages est jonché de débris, témoignages des innombrables naufrages qui ont fréquemment lieu sur les côtes traîtresses d'Avalon. Au centre de la plage se dresse la silhouette rompue d'un bâtiment dont les Personnages peuvent immédiatement reconnaître le pavillon.

Le vaisseau échoué, autrement plus massif que celui des Personnages, appartenait à la flotte ayant fui le Continent. La figure de proue, étendue sur le sable à quelques mètres de l'épave et figurant un serpent de mer, désigne le navire de la capitaine Hessel.

Les Personnages peuvent s'engouffrer dans la carcasse à la recherche de survivants ou d'indices. Les deux matelots qui les accompagnent, tous deux armés d'une gaffe, se proposent rapidement pour monter la garde le temps de l'examen. Si les Personnages ne prennent pas l'initiative, les deux matelots qui les accompagnent se précipitent vers l'épave et se lancent dans son exploration. Ils interpellent rapidement les Personnages et les invitent à prendre part aux recherches, avant de retourner patrouiller à l'extérieur.

L'examen de l'épave permet d'obtenir les informations suivantes :

- ◆ Une réussite à un jet d'**Artisanat Facile (8)** dans ce qui reste de la cale ou le long de la carène brisée permet de déterminer la cause du naufrage. Le vaisseau a heurté les récifs côtiers, comme en témoigne la large ouverture qui perce la coque. Il est toutefois parvenu à gagner le rivage avant que l'eau n'atteigne le pont inférieur.
- ◆ Un jet de **Combat au contact** ou de **Perception Facile (8)** permet d'étudier les longues entailles qui courent sur la partie avant du navire, le pont inférieur et l'intérieur de l'épave. Les incises, larges et irrégulières, s'étirent parfois sur des mètres et sont parvenues à briser la coque. Une réussite permet de comprendre que ces lourds sillons ont été infligés après le naufrage et sont responsables du démantèlement du navire et de la majorité des

dégâts. Un jet de **Monstres Facile (8)** réussi suffit à déterminer l'origine animale de ces attaques : plusieurs créatures, dotées de griffes capables de percer le bois, s'en sont prises au vaisseau et à son équipage. Aucun animal du Continent n'aurait pu, et même osé, attaquer un équipage complet : les bêtes vivant sur l'île semblent autrement plus dangereuses qu'escompté.

- ◆ Une dizaine de corps jonchent les débris : il s'agit de marins et de soutiers, dont certains sont connus des personnages. Un jet de **Soins Facile (8)** permet d'inspecter les dépouilles et d'étudier leurs blessures. Une réussite indique que la violence de l'assaut et la forme des écorchures subis par l'équipage confirment la thèse d'une attaque de bêtes. Les corps de certains matelots ont été dévorés et leurs os rongés. En se fiant à leur état de décomposition, les marins sont morts il y a moins d'une semaine.
- ◆ Un jet de **Voyage, Milieu naturel** ou **Perception Facile (8)** réussi permet de remarquer une colonne de pas partant de la carcasse du navire et s'élançant vers les terres : les empreintes, qui confirment la présence de plusieurs rescapés, partent en direction du bois qui domine la grève, avant de disparaître tout à fait. La marée et le vent ont effacé la trace, rendant la traque impossible.
- ◆ En examinant scrupuleusement la cale, au moyen d'un jet de **Perception Standard (11)**, il est possible de mettre au jour une cassette en fer dissimulée dans un réduit des quartiers du capitaine. Le contenant, qui a été préservé de l'eau, abrite 3 remèdes de fortune, ainsi que plusieurs broches de reconnaissance du clan, cabossées et présentant encore quelques taches de sang séché.

REMÈDE DE FORTUNE

Un remède de fortune permet de récupérer 3 points de Santé, en plus des points récupérés normalement par la convalescence. Afin d'éviter tout surdosage, un remède de fortune ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour pour récupérer des points de Santé.

LE BROUILLARD DU WYRD

Une fois l'exploration de l'épave achevée, les Personnages sont alertés par les matelots en patrouille. Le vent se lève, et avec lui, un cortège de nuages noirs : une tempête approche. L'un des marins est inquiet de la progression du brouillard qui se profile déjà aux abords de la plage. Plusieurs langues de brume s'approchent d'ailleurs à vive allure du navire des Personnages, amarré non loin. À leur vue, les marins suggèrent de regagner l'embarcation.

- ◆ L'arrivée de l'orage provoque une montée des eaux subite. Le flux de la marée s'invite soudain sur la plage, jusqu'à atteindre les chevilles des rescapés. Un jet d'**Érudition** ou de **Voyage Facile (8)** réussi pointe l'étrangeté du phénomène. Les flots alentour tourbillonnent et libèrent une écume irisée. À son contact, le sable adopte une couleur noirâtre, semblable à une roche volcanique. Dans les instants qui suivent, des dizaines de poissons se lancent subitement à l'assaut du rivage, bravant le courant pour s'échouer et mourir aux pieds des Personnages.
- ◆ Le vent gagne en force à mesure que la tempête approche. Un jet de **Perception** ou de **Milieu naturel Facile (8)** peut révéler cependant que la nasse de brouillard, qui ne cesse de s'épaissir depuis son apparition, chemine contre le vent. La brume progresse inexorablement en direction des Personnages et de leur navire amarré.

Ces phénomènes, qui gagnent rapidement en intensité, ont de quoi alerter. Habités à la navigation et soucieux de préserver le navire, les deux matelots se précipitent en direction du vaisseau pour abaisser ses voiles, qui ne manqueront pas d'être déchirées par les débris soulevés par la tempête. Des mises en garde, un rappel à l'ordre, un jet de **Commandement** ou de **Prouesses Standard (11)** peuvent toutefois leur intimer de s'arrêter avant qu'ils n'atteignent le bâtiment.

- ◆ **Si les Personnages n'interviennent pas ou se sont élancés à leur suite pour s'abriter ou protéger le navire**, ils peuvent monter à bord, mais ils ne sont toutefois pas en mesure de rattraper leurs compagnons. Les matelots ont déjà atteint la mâture, à plusieurs mètres au-dessus du pont, au moment où une chape de brouillard s'abat sur eux : ainsi privés de visibilité, les marins n'ont d'autre choix que de regagner le pont. Quelques instants plus tard, les deux navigateurs sont pris de convulsions. Tout effort pour les secourir se révèle vain : le Wyrd a infiltré leurs corps et leur esprit, et les transforme peu à peu en pantins décérébrés. Au bout d'une minute, les deux malheureux se relèvent, la peau

zébrée de veinules noires et les yeux injectés de sang, en hurlant, avant de s'en prendre aux Personnages. Les rescapés doivent défaire leurs anciens compagnons en moins de 6 Passes d'armes. S'ils n'y parviennent pas, le Wyrd les rattrape et déclenche chez eux l'effet « Esprit agité » (voir **Abrégé du système, Le Wyrd**), avant de transformer les deux matelots en un amas sanguinolent et de mettre fin au combat.

- ◆ **Si les Personnages ne sont pas parvenus à les retenir, ils assistent aux derniers instants des matelots.** Une fois à bord, les deux hommes se précipitent vers le gréement, mais ils sont rapidement avalés par le brouillard qui enserre le navire sous ses anneaux. Seuls les cris étranglés des marins parviennent aux Personnages : lorsque la nasse de brouillard se retire, elle ne laisse dans son sillage qu'une plage nue, vidée du vaisseau et de toute présence humaine. Ce phénomène inexplicable déclenche un jet de **Résistance mentale Standard (11)** chez chaque Personnage témoin de la scène.
- ◆ **Si les Personnages sont parvenus à les retenir**, ils peuvent rassembler la troupe et fuir avant que le brouillard n'atteigne le navire, dont la silhouette s'évanouit rapidement dans le Wyrd. Deux options d'abri proches sont possibles : la cale du vaisseau du capitaine, partiellement ensevelie dans le sable et pouvant offrir un fragile sursis, ou le bois mitoyen, qui se dessine au-dessus d'une digue naturelle à une cinquantaine de mètres de l'épave. Dans tous les cas, un jet de **Prouesses Standard (11)** est requis pour atteindre le lieu choisi. Un échec au test provoque inflige aux Personnages l'effet « Esprit agité » (voir **Abrégé du système, Le Wyrd**).

EMBRUNS DE DÉMENCE

Le Wyrd a perverti l'esprit des matelots et les prive de toute raison. Rendus fous par le brouillard, ils ne peuvent être raisonnés : les infortunés ne seront libérés de la folie et de la peur qu'une fois les Personnages – qu'ils méprennent pour des monstres surgis des flots – morts. En cas de combat, les marins utilisent les caractéristiques suivantes.

MARINS DÉMENTS

- ◆ **Attaque : 6 | Dommages : 1 (poings et morsure) | Défense : 8 | Protection : 0 | Rapidité : 3**
- ◆ **Santé : 20/15/10/5 | Résistance mentale : 5**
- ◆ **Perception : 6 | Discrétion : 3 | Prouesses : 5**



UNE LUEUR D'ESPOIR

Au moment le plus dramatique, alors que les Personnages sont rattrapés par le brouillard ou sur le point d'atteindre leur abri, une lueur bleutée apparaît, à la lisière du bois bordant la grève. Le globe lumineux, qui semble disperser les brumes alentour, se balance dans un raclement métallique et progresse à bon rythme en direction des Personnages. Au bout de quelques secondes ou si ces derniers signalent leur position, une voix s'élève dans le brouillard.

Un homme d'une cinquantaine d'années, affichant une balafre récente et armé d'une lanterne qui chasse le Wyrd environnant, se précipite au secours des Personnages. Répondant au nom de Gotmar, il affirme être un ami de la capitaine Hessal et avoir aperçu le navire des Personnages faisant voile vers la côte. Alors que la plage s'abandonne tout à fait aux brumes, le lanternier propose aux Personnages de les conduire en lieu sûr, à son campement établi non loin. S'ils exigent un gage de sincérité, l'homme s'empresse de tirer l'une des broches de reconnaissance du clan, qu'il affirme avoir reçue des mains de Hessal.

LAISSE 2 : HOSPITALITÉ AVALONIENNE

À bout de forces, talonnés par le Wyrd et l'obscurité grandissante, les Personnages n'ont que peu d'alternatives à la proposition de Gotmar.

- ♦ **S'ils acceptent**, Gotmar les prie de le suivre vers son campement proche, sis au cœur du bois, à moins d'une vingtaine de minutes de là. Sa lanterne, auréolée d'un halo bleuté, permet de rejeter le brouillard sur plusieurs mètres et garantir la sécurité de la troupe jusqu'à destination.
- ♦ **S'ils hésitent ou refusent**, une nouvelle menace se manifeste soudain, les enjoignant à accepter l'invitation du lanternier : l'un des matelots – s'ils sont encore en vie – s'abandonne à la peur et se jette dans le brouillard en hurlant, avant de se transformer sous les yeux des Personnages ; un hurlement de bête sauvage retentit non loin ; la marée se meut en vagues déchaînées, qui s'écrasent dangereusement à proximité des Personnages et emportent les débris et les corps qui jonchent la plage, etc. Gotmar peut également leur expliquer, avec une inquiétude appuyée, qu'en Avalon, le brouillard est corrupteur et mortel et que sans protection adaptée – comme la lanterne qu'il porte – ils sont condamnés. Si les Personnages persistent dans leur refus, Gotmar les laisse partir.

NE PAS SUIVRE GOTMAR

Si les Personnages sont catégoriques dans leur refus de suivre Gotmar, ils se retrouvent seuls à l'orée du bois alors que le brouillard gagne du terrain. Les Personnages sont alors soumis aux effets du Wyrd « Esprit agité » et « Saillie » (voir **Abrégé du système de jeu, Le Wyrd**). Bientôt, alors qu'ils continuent leur progression pour fuir la plage d'où semble venir le brouillard et trouver un abri, ils commencent à deviner des bruissements dans les ombres : quelque chose les traque... Deux Traqueurs des brumes ont pris le groupe en chasse. Au gré du meneur, il est possible de mettre en scène une confrontation avec les abominations (en utilisant les caractéristiques présentées dans l'**Abrégé du système de jeu, Le Wyrd**). En errant dans la forêt, les Personnages finissent toujours par être attirés par une lueur bleutée : face au Wyrd, le seul abri proche semble être le campement de Gotmar. S'ils s'y dirigent, Gotmar fait mine de ne pas s'offenser de leur méfiance et leur offre le gîte.

LE HAMEAU

Le voyage jusqu'au hameau se fait à la lueur de la lanterne, alors que la nuit s'abat sur l'île. Le campement de Gotmar est planté au centre d'une petite clairière, accessible depuis un layon envahi par une végétation luxuriante qui ne ressemble en rien à la flore du Continent.

Le campement du lanternier a été aménagé dans les ruines d'un ancien domaine de chasse, dont seule subsiste une petite dépendance, qui faisait jadis office de logis aux chiens de meute. La dépendance a été rénovée et accueille un feu et une marmite, ainsi que plusieurs couches : l'endroit offre un confort sommaire mais bienvenu. La mesure est prolongée d'un modeste réduit, où s'entassent plusieurs caisses de provisions.

Les frontières du camp sont délimitées par des rangées de pierres, couvertes de motifs à la craie. Le cœur du domaine, situé à trois mètres de la dépendance et signalé par un poteau, surmonté d'une lanterne qui brasille elle aussi d'une lueur bleutée. Si on l'interroge à ce sujet, Gotmar explique qu'il s'agit d'une « *Wyrchandelle, un puissant repoussoir qui permet de tenir le Wyrd à bonne distance* ». La bougie, entretenue et fréquemment remplacée par les enfants du lanternier, doit selon lui, être continuellement allumée : une fois soufflée, la chandelle cesse de fonctionner et de protéger le hameau, ouvrant la voie au brouillard meurtrier. Au-delà de ce périmètre de protection, le Wyrd a envahi le bois et menace quiconque se hasarderait au-dehors.

Les abords du campement sont ceints d'une barrière naturelle, formée d'arbres et d'épais bosquets chargés de baies grenat. L'entrée de la seule voie à travers le bois, qui s'élanche vers le nord, est signalée d'une lanterne, pour l'heure éteinte. Le campement de Gotmar paraît perdu au milieu d'un océan de végétation infini.

UN BREF MOMENT DE RÉPIT

Dès leur arrivée au camp, les Personnages sont accueillis par les enfants de Gotmar. Ulda, Gerold et Amlin, tous âgés d'une vingtaine d'années, s'empressent de porter assistance aux nouveaux arrivants, en les soulageant de leurs effets ou en les invitant à se masser autour du feu, qui crépite au centre de la dépendance.

Une fois le groupe à l'intérieur, Gotmar demande à son fils Amlin, sous le regard des Personnages, de partir au plus vite pour le nord, pour aller prévenir le campement du capitaine Hessel de l'arrivée de rescapés. Le garçon s'exécute et se lance prestement sur le layon, non sans allumer la lanterne à l'extrémité du camp avant de disparaître dans la nuit. En réalité, l'objet sert uniquement de signal pour alerter les esclavagistes de l'arrivée de nouveaux captifs. Amlin reste quant à lui terré dans les bois proches, attendant les instructions de son père et de sa sœur.

Ulda et Gerold s'efforcent de reconforter les invités : l'aînée apporte des couvertures, un cruchon d'eau et plusieurs bols d'un potage riche, tandis que le puiné, après avoir tiré plusieurs cataplasmes et un fil de couture d'une caisse entreposée dans le réduit, prodigue des soins aux blessés. Entre ses mains, tout Personnage blessé regagne jusqu'à 3 points de Santé.

Une fois ses hôtes confortablement installés, Gotmar congédie ses enfants en leur demandant de chercher du bois pour le feu et se prête aux éventuelles questions des Personnages.

- ◆ Il affirme avoir secouru les survivants du clan deux semaines plus tôt, alors que ces derniers gagnaient, à bout de forces, le rivage avalonien. L'un des navires se serait abîmé en mer, mais le vaisseau de tête, le bateau de la capitaine Hessel, serait quant à lui parvenu à atteindre la rive.
- ◆ L'échouement du navire a été suivi d'un drame : l'arrivée de la nuit a favorisé la venue des monstres d'Avalon, qui s'en sont pris au navire. Plusieurs marins se sont sacrifiés pour permettre la fuite des plus vulnérables. Hessel est parvenue à rassembler une vingtaine de rescapés et a suivi Gotmar jusqu'à son campement.
- ◆ Après plusieurs jours de convalescence, les survivants se sont engagés vers le nord : la région, enclavée derrière un réseau de collines, compte plusieurs

bastions civilisés. Hessel et les siens sont parvenus à nouer contact avec l'un d'entre eux, qui a accepté de leurs accueillir temporairement. Une fois installée, la capitaine a dépêché un coursier pour informer Gotmar de la situation, lui confier une broche du clan comme signe de reconnaissance et leur enjoindre de guetter la mer pour secourir d'éventuels arrivants.

- ◆ Gotmar soutient vivre ici depuis toujours, en compagnie de ses enfants, sa compagne ayant été emportée par la maladie voilà plusieurs hivers. Interrogé sur ses motivations, le lanternier répond qu'il s'applique à conduire les braves et les infortunés qui accostent régulièrement en Avalon vers les domaines civilisés du nord, en échange de quelques oboles, d'un peu de nourriture ou de « *simples recommandations à la déesse* ». Enfin, si on le questionne sur sa blessure récente, Gotmar soutient l'avoir reçue lors de la débâcle de la plage, alors qu'il s'efforçait de tirer les rescapés des griffes des bêtes.

Si le lanternier livre un récit assuré du périple de Hessel, les Personnages peuvent toutefois l'interroger sur des points précis de l'histoire, mettre en défaut sa version ou effectuer des jets de compétence pour discerner le vrai du faux :

- ◆ La temporalité avancée par Gotmar peut interroger. La tempête, si elle a été violente, n'a pas pu retenir le navire des Personnages aussi longtemps : si on le questionne davantage à ce sujet, le lanternier affirme « parfois perdre le compte des jours » et s'empresse de corriger son récit.
- ◆ Des questions précises sur certains membres du clan, l'identité du fief ayant accepté d'accueillir les rescapés, ou encore les circonstances d'accueil des survivants révèlent des zones d'ombres et des failles dans le récit du lanternier. Lorsque celui-ci comprend les tentatives de décrédibilisation des Personnages, prend conscience de la fragilité de sa version ou estime que ses invités posent trop de questions, il les presse de se reposer ou prétexte devoir sécuriser le campement pour mettre un terme à la discussion.
- ◆ Un jet de **Compassion Standard (11)** peut révéler l'affectation et l'émotion excessives versées par le lanternier à son récit. L'homme exalte constamment la bravoure du capitaine, ou réprime de faux sanglots à l'évocation des courageux marins qui se sont sacrifiés sur la grève.

LE PIÈGE DE GOTMAR

Le lanternier n'en est pas à son coup d'essai. L'homme mène, depuis plusieurs saisons, un lucratif commerce avec La Hure : établi dans une région frontalière, au pied du domaine de Camelot et proche de la mer, Gotmar met tout en œuvre pour conduire les pèlerins qui se hasardent sur ses terres dans les rets des esclavagistes. Dès que de

nouveaux arrivants se présentent, Gotmar signale leur présence aux esclavagistes à l'aide de la lanterne puis, au moyen d'outils et d'artifices, s'efforce de retenir les voyageurs jusqu'à l'arrivée de La Hure. En l'espace de trois ans, plusieurs dizaines de voyageurs – dont les survivants du naufrage – ont été victimes de ses malversations.

LE MONDE AU-DEHORS

Le calme de la soirée est brutalement rompu par un cri venu du dehors. Au bout de quelques instants, Ulda fait irruption dans la chaumière, en se tenant le bras gauche, son sarrau maculé de sang. Elle hurle à l'intention de son père que les bêtes sont revenues et que l'une d'entre elles l'a surprise, alors qu'elle gagnait la forêt pour ramasser du bois.

À cette annonce, Gotmar et Gerold se précipitent hors de la dépendance, avant de se lancer aux frontières du camp : les deux hommes tirent une craie de leur besace et s'empressent de tracer des symboles sur les pierres disposées là, avant d'intimer aux Personnages de se calfeutrer à l'intérieur. Une fois leur besogne terminée, les hôtes regagnent le bâtiment, verrouillent la porte et tirent leurs armes, détaillant longuement l'obscurité depuis une fenêtre.

À plusieurs reprises, des cris bestiaux se font entendre. En les entendant, Ulda se recroqueville de peur et implore la Toute-Mère de protéger le foyer. Quelques instants plus tard, les contours d'un crâne gigantesque se dessinent entre deux rangées d'arbres, avant de disparaître subitement.

Des ombres se meuvent entre les rangées d'arbres, à intervalles réguliers. Par endroits, les Personnages peuvent surprendre des éclats jaunes, semblables au regard allumé d'une bête, perçant l'obscurité ambiante. De telles visions peuvent justifier des jets de **Résistance mentale Standard (11)** auprès des Personnages.

Toute sortie ou tentative d'intervention est sévèrement réprimée par Gotmar, qui défend aux Personnages de s'aventurer au-dehors. Il empêche physiquement ses invités de quitter la dépendance, clamant que les « *bêtes ne peuvent être vaincues par de simples épées* » et jurant avoir donné sa parole à Hessel qu'il protégerait les Personnages coûte que coûte.

Au bout d'une trentaine de minutes, les signes de la présence des bêtes s'évanouissent.

« *Les symboles sacrés ont fait leur office et repoussé les Traqueurs des brumes, s'exclame Gotmar, soulagé. Croyez-moi, vous ne voulez pas les voir de plus près : ces abominations sont hautes de plusieurs mètres et peuvent éventrer un ours d'un coup de griffes ! Heureusement, elles détestent la lumière du jour et les symboles divins.* »

Le calme revenu, Gerold s'applique à soigner sa sœur, tandis que Gotmar enjoint les Personnages à se reposer et reprendre des forces, avant le retour de son fils et, il l'espère, l'escorte de Hessel le lendemain.

Le reste de la nuit se passe sans heurts, Gotmar et les siens patrouillant sans relâche jusqu'au lever du jour. À l'aube, les Personnages sont cependant réveillés par les râles de l'un d'entre eux : l'un des aventuriers est mal en point, et son état lui impose de garder le lit.

Pour déterminer l'identité du Personnage souffrant, les joueurs peuvent s'en remettre au hasard et lancer un dé, le résultat le plus faible désignant l'affligé, ou laisser le meneur le désigner, selon les événements suivants :

- ♦ Un Personnage blessé, ayant profité des soins de Gerold, souffre d'une forte fièvre qui le cloue au sol. Ses plaies ont été frottées avec de l'euphorbe mousue, une plante locale toxique.
- ♦ Un Personnage ayant ingéré le potage d'Ulda est pris de vomissements sanglants. Son plat a été empoisonné à l'aide des baies qui prospèrent tout autour du camp.
- ♦ Un Personnage s'étant désaltéré est saisi d'hallucinations. L'eau qu'il a bue a été tirée d'une mare proche, exposée au passage du Wyrd.

Un jet de **Soins Facile (8)** suffit à souligner la gravité de l'état du Personnage, mis dans l'incapacité de quitter le camp et de poursuivre la route. Gerold se montre toutefois rassurant, affirmant que la maladie est courante en Avalon, et que le mal ne durera pas : il conseille le repos et prophétise un rétablissement rapide, qu'il estime à deux jours.

LAISSE 3 : L'HEURE DES LOUPS

La convalescence du Personnage affligé risque de contraindre le reste du groupe à l'inaction pour la journée. Par ce subterfuge, Gotmar et les siens espèrent retenir les Personnages assez longtemps pour permettre à La Hure d'arriver au campement. Le lanternier fait tout son possible pour étouffer toute velléité de départ et contraindre ses invités.

- ◆ Selon Gotmar, la route vers le nord n'est pas sûre. Si les Traqueurs des brumes ne chassent que de nuit, d'autres bêtes sauvages rôdent. Plus encore, l'homme a eu vent d'attaques récentes de coupe-bourses. Il refuse que les Personnages quittent le campement sans escorte.
- ◆ Ulda, blessée par l'une des créatures, et Gerold, qui veille au chevet du malade, ne peuvent s'acquitter de leurs obligations, vitales au bon fonctionnement du campement. Gotmar esquisse un rapide inventaire des tâches à mener ce jour : le bois à fendre, la chasse au gibier, la cueillette nécessaire à la tenue d'un repas ou encore la collecte d'herbes médicinales impératives au rétablissement du Personnage souffrant.
- ◆ Gerold insiste pour que l'un des Personnages séjourne au campement, pour l'assister dans les soins et veiller son compagnon pour lui apporter du réconfort.

Si Gotmar et les siens s'efforcent d'empêcher les Personnages de partir, ils ne se montrent jamais agressifs ou impérieux : les invités restent libres de leurs choix et de leurs mouvements, même si, selon leurs hôtes, ils « *ignorent tout des nombreux dangers de l'île* ». Si les Personnages décident de quitter le campement malgré les mises en garde, reportez-vous à l'option **Fuir** dans **L'heure du choix** ci-après.

Une fois le jour levé et les mises en garde serinées, les Personnages disposent de la journée pour dissiper les mensonges de Gotmar et se préparer à l'arrivée des esclavagistes.





LEVER LE VOILE

Si Gotmar déconseille aux Personnages de s'aventurer plus avant, il ne leur interdit pas l'accès au campement et à ses environs. Selon les lieux qu'ils explorent, les Personnages peuvent récolter les indices suivants.

LA LUCIDITÉ DU MALADE

Le Personnage alité n'est pas passif durant cette séquence. Malgré le mal qui le ronge et perturbe ses sens, il reste capable de se mouvoir et d'échanger avec ses compagnons. Maintenu à l'intérieur, en compagnie de Gerold et d'Ula, il dispose d'un accès privilégié à certains indices :

- ♦ Allongé sur sa couche, le Personnage surprend des gémissements étouffés et des raclements métalliques, provenant de sous le sol de la hutte. S'il interroge ses hôtes, ces derniers incriminent la fièvre ou le délire, soutenant que les bruits sont le seul produit de son imagination.
- ♦ Peu avant midi, Ulda quitte sa couche et s'affaire à la préparation du repas. L'aînée retrousse ses manches et révèle, sur son bras blessé, une coupure nette, qui ne ressemble en rien aux meurtrissures visibles sur les corps des matelots. La netteté du tracé de l'estafilade évoque une lame fine, semblable à celle que la jeune femme porte à la ceinture.

LE CAMPEMENT

Un jet de **Perception Facile (8)** réussi permet de mettre au jour, à l'arrière de la dépendance et préservée des intempéries, une petite cache, abritant des provisions supplémentaires : le réduit déborde de sacs de grains et d'appétissantes venaisons – des denrées convoitées qui tranchent avec la précarité du lieu. L'abri contient également plusieurs caisses de foin, destiné à des chevaux visiblement absents du domaine : la nourriture sert en réalité pour la monture de La Hure, lors de ses fréquentes haltes dans le relais.

Un jet d'**Érudition ou de Magie Standard (11)** permet d'étudier les symboles à la craie présents aux frontières du campement : les motifs, grossiers et imparfaits, ne semblent relever d'aucun rite connu. Par endroits, plusieurs pierres manquent également à l'appel, rompant le cercle de symboles supposé repousser les créatures sauvages. Il apparaît que ces marques n'ont en réalité aucun pouvoir.



LA MASURE

Durant la journée, le bâtiment est constamment occupé. Si les Personnages parviennent à tromper la vigilance des enfants de Gotmar (à l'aide de diversions et de jets de **Discrétion Standards (11)**), ils peuvent brièvement explorer le lieu. L'extension, encombrée de caisses, dissimule en son centre une large trappe, qui mène à une geôle actuellement occupée par une capitaine Hessel ligotée et mal en point. Le lieu abrite également un coffret débordant de pierres précieuses et d'écus : il s'agit du pécule lié à la traite et amassé par la famille au fil des ans, qui équivaut à 40 Richesses.

LA CAPITAINE HESSAL

Conduits au camp, Hessel et les siens sont tombés dans le piège du lanternier, avant d'être vendus à La Hure. Hessel, qui est parvenue à dissimuler une dague et à balafre Gotmar avant d'être maîtrisée, a été rossée sous les yeux des voyageurs pour s'assurer de leur obéissance, avant d'être jetée dans le sous-sol de la dépendance pour y être interrogée.

Soumis à la torture pendant près d'une semaine, Hessel est aux portes de la mort. Lorsque les Personnages la retrouvent, ils doivent réussir un jet de **Soins Compliqué (14)** pour la sauver. Tout échec au jet entraîne sa mort. Dans ses derniers instants ou si les Personnages parviennent à la guérir, une Hessel honteuse de son échec relate le naufrage de son navire, le massacre sur la plage, ainsi que l'arrivée et la trahison de Gotmar. Le lanternier est à la solde d'une bande d'esclavagistes, qui ont emmené les rescapés du clan dans les collines proches.

LES ABORDS DU CAMP

Un jet de **Milieu naturel ou de Médecine Facile (8)** peut permettre d'identifier et d'évaluer la toxicité des plantes qui sont entrées dans la composition du cataplasme ou ont été régurgitées par le Personnage

souffrant. Une observation attentive révèle que les animaux sauvages mettent un soin tout particulier à éviter les bosquets qui accueillent ces plantes.

LES BOIS PROCHES

Un jet de **Milieu naturel ou de Monstres Standard (11)** facilite l'identification des empreintes d'animaux qui constellent le sol humide. Les traces relevées désignent un gibier commun, bien éloigné des évocations fantasques de Gotmar. Un jet de **Perception Standard (11)** permet de surprendre,

entre les branches d'un arbre, un baluchon : le sac contient deux citrines, utilisées pour parodier le regard d'une bête, ainsi qu'un large crâne de bête blanchi. L'ossement appartient à une espèce aux proportions colossales, à la gueule garnie de crocs et inconnue des Personnages.

LE LAYON VERS LE NORD

L'examen à l'aube de la lanterne postée à l'entrée du chemin permet de s'interroger sur son utilité : le fanal ne sert aucun but évident, puisqu'il est installé à l'extérieur du camp. Plus étrange encore, il a été allumé au départ d'Amlin, puis entretenu tout au long de la nuit. La faible lumière qui en émane n'est pas perceptible depuis les sentiers alentour, abandonnés à une épaisse végétation.

Un jet de **Perception ou de Milieu naturel Standard (11)** réussi permet de remonter la trace d'Amlin. La piste mène sur le sentier filant vers le nord, avant de quitter subitement le chemin, une trentaine de mètres plus loin. Par excès de confiance, le garçon n'a pas pris soin de dissimuler ses empreintes ; les traces de son passage conduisent à une halte reculée, qui accueille les restes d'un bivouac.

LES MASQUES TOMBENT

Une fois assez d'indices rassemblés ou en se fiant à leurs propres déductions, les Personnages peuvent formuler leurs soupçons envers Gotmar, ou les garder pour eux et échafauder un plan. Dans tous les cas, le temps presse : La Hure et ses hommes ont quitté les collines et arriveront au campement au crépuscule.

- ◆ **Si les Personnages confrontent Gotmar et ses enfants**, en apportant assez d'éléments incriminants ou au moyen de jets de **Persuasion Facile (8)**, le lanternier cède et admet ses crimes. Au terme de sa confession, il invoque l'indulgence de ses accusateurs et promet de dissuader La Hure de les capturer. Un jet de **Compassion** ou de **Persuasion Standard (11)** réussi révèle que l'homme ment : à la moindre occasion, Gotmar et les siens trahiront les Personnages. S'ils veulent avoir les coudées franches pour traiter avec La Hure, les Personnages vont devoir régler le cas des locaux au préalable : ils peuvent les assommer, les jeter au sous-sol ou les passer au fil de l'épée.
- ◆ **Si les Personnages taisent leurs soupçons**, ils peuvent surprendre Gotmar et ses enfants au moment opportun. En cas d'affrontement, les Personnages profitent d'un modificateur de +3 lorsqu'ils déterminent l'ordre d'action de la première Passe d'armes.

LE RETOUR D'AMLIN

Si les Personnages ne sont pas parvenus à rassembler ou mettre en regard les différents indices, le meneur peut se servir du retour d'Amlin pour les aiguiller dans leur réflexion. Le garçon revient dans les premières heures de l'après-midi, alors que Gotmar s'est absenté pour veiller Ulda ou épier un Personnage trop curieux. Amlin, qui n'est pas aussi rompu à l'art du mensonge que son père, annonce avoir informé « *le capitaine Basal* » du sort des voyageurs, et que ce dernier « *a quitté le village de l'ouest, au point du jour, avec ses cavaliers* ». Ces incohérences grossières, si elles sont relevées, ainsi qu'une menace ou un jet réussi de **Commandement** ou de **Persuasion Standard (11)**, suffisent à pousser Amlin à la confession. Le garçon avoue avoir allumé le fanal pour prévenir les esclavagistes et être responsable des manifestations surnaturelles de la nuit, avant de fondre en larmes et d'implorer la clémence des Personnages.

GOTMAR ET SES ENFANTS

- ◆ **Attaque : 6** | **Dommages : 1** (*dagues et armes de fortune*) | **Défense : 7** | **Protection : 0** | **Rapidité : 3**
- ◆ **Santé : 20/15/10/5** | **Résistance mentale : 8**
- ◆ **Perception : 6** | **Discrétion : 4** | **Prouesses : 5**





L'HEURE DU CHOIX

L'arrivée prochaine des esclavagistes contraint les Personnages à faire un choix. Plusieurs tendances s'imposeront naturellement, mais veillez à laisser les joueurs libres de leurs décisions et prenez soin de soutenir et favoriser leurs propositions.

AFFRONTER LES ESCLAVAGISTES

Un combat avec La Hure et ses hommes constitue un véritable défi, mais les Personnages peuvent préparer la confrontation. Un jet de **Combat au contact** ou de **Commandement Standard (11)** peut suggérer les stratégies suivantes :

- ◆ **Pièges.** Les esclavagistes seront contraints d'emprunter le sentier du nord, seule voie praticable menant au campement. Des collets ou une embuscade en règle confèrent l'ascendant sur les assaillants.
- ◆ **Wyrd.** La lanterne au centre du village est l'unique moyen de protection face au Wyrd qui sommeille dans les bois proches. Au moment où les mercenaires arrivent, l'esclavagiste équipé d'un repoussoir souffle sa Wyrdchandelle, afin d'économiser les rares ressources dont elle dispose. Si les Personnages brisent la lanterne centrale à l'aide d'un projectile, le campement se retrouve rapidement envahi par le brouillard meurtrier. Le sous-sol, qui abrite plusieurs Wyrdchandelles, est le seul endroit épargné par les brumes.

LA HURE ET SES ESCLAVAGISTES

La cheffe des brigands, reconnaissable à son tabard figurant une gueule de sanglier, est accompagnée de cinq esclavagistes. L'un d'entre eux, affecté à la sécurité du groupe contre le Wyrd, chemine constamment une lanterne à la main hors du campement.

- ◆ **Attaque : 8** (11 pour La Hure, qui combat montée) | **Domages : 2** (épée courte) | **Défense : 9** | **Protection : 1** (armure improvisée) | **Rapidité : 5**
- ◆ **Santé : 20/15/10/3** | **Résistance mentale : 8**
- ◆ **Perception : 6** | **Discrétion : 5** | **Prouesses : 7**

NÉGOCIER AVEC LES ESCLAVAGISTES

La Hure est disposée à parlementer et à laisser la vie sauve aux Personnages, si ces derniers parviennent à lui soumettre un échange équitable :

- ◆ **Rançon.** Les Personnages peuvent acheter leur survie en échange d'une somme considérable : 40 Richesses. Seul le pécule amassé par Gotmar permet de s'acquitter d'une telle exigence.
- ◆ **Une nouvelle « cargaison ».** Les Personnages, s'ils sont parvenus à défaire et capturer Gotmar et les siens, peuvent livrer leurs anciens geôliers à La Hure pour obtenir un bref sursis. L'esclavagiste annonce laisser deux jours aux Personnages pour quitter le camp, qui appartient désormais aux coupe-bourses.

FUIR

S'ils parviennent à échapper au lanternier ou préfèrent éviter l'affrontement, les Personnages peuvent fuir le campement et s'engager vers le nord, dans l'espoir d'atteindre l'un des hameaux mentionnés par Gotmar. La véracité de ses dires et l'existence de tels lieux, préservés du Wyrd et de la menace de bandits, sont laissées à l'entière discrétion du meneur.

VAINCUS !

Si les Personnages sont mis en défaut par Gotmar ou les hommes de La Hure, ils sont faits prisonniers et conduits au campement des esclavagistes, situé dans les collines proches, à moins d'une journée de marche. Dépouillés de leur équipement et jetés dans une cage, au côté d'autres survivants du clan, ils seront maintenus en détention jusqu'à ce qu'ils soient vendus, à moins qu'ils ne parviennent à s'échapper et libérer leurs compatriotes.

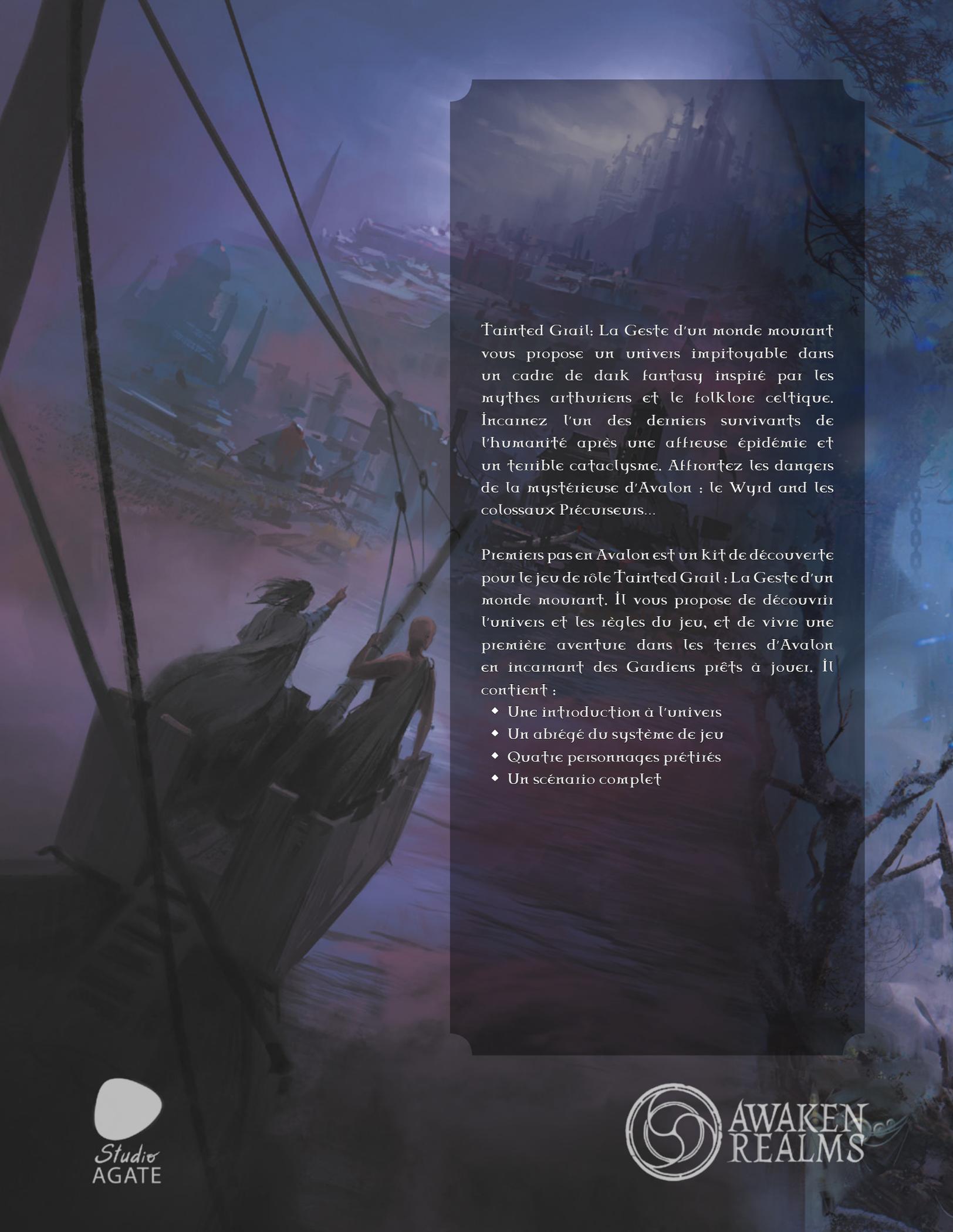


ÉPILOGUE

Une fois libérés de la menace de Gotmar et des esclavagistes, les Personnages peuvent reprendre la route. Si joueurs et meneur souhaitent poursuivre l'aventure, plusieurs options s'offrent à eux :

- ♦ **Fondation.** Le campement de Gotmar, bien que modeste, offre un site d'implantation possible. Pour l'heure préservé du Wyrd et bien achalandé, notamment grâce aux provisions amassées par les anciens occupants, le lieu peut servir de nouvelle base d'opérations aux Personnages.
- ♦ **Sauvetage.** Hessel, Gotmar ou les esclavagistes peuvent révéler le lieu de détention des rescapés du clan. Certains d'entre eux ont déjà été vendus et envoyés aux quatre coins de l'île. Les Personnages peuvent se lancer à leur secours.
- ♦ **Le dernier vaisseau.** La flotte du clan se composait, à son départ du Continent, de quatre navires. Si l'un d'entre eux s'est abîmé en mer, les trois autres sont toutefois parvenus à atteindre l'île. Le navire solitaire, qui accueillait plusieurs familles, a été détourné de sa course par des courants trompeurs, avant de gagner la côte est de l'île. Les Personnages vont devoir remonter sa trace s'ils souhaitent secourir les leurs.
- ♦ **Premier contact.** Le rivage sur lequel ont accosté les Personnages borde une région de peuplement, inféodée à Camelot. Les Personnages sont libres de s'y aventurer, dans l'espoir de nouer une entente avec ses habitants et les pouvoirs locaux.





Tainted Grail: La Geste d'un monde mourant vous propose un univers inspiré dans un cadre de dark fantasy inspiré par les mythes arthuriens et le folklore celtique. Incarne l'un des derniers survivants de l'humanité après une affreuse épidémie et un terrible cataclysme. Affrontez les dangers de la mystérieuse d'Avalon : le Wyrd and les colossaux Précurseurs...

Premiers pas en Avalon est un kit de découverte pour le jeu de rôle Tainted Grail : La Geste d'un monde mourant. Il vous propose de découvrir l'univers et les règles du jeu, et de vivre une première aventure dans les terres d'Avalon en incarnant des Gardiens prêts à jouer. Il contient :

- ◆ Une introduction à l'univers
- ◆ Un abrégé du système de jeu
- ◆ Quatre personnages prêtés
- ◆ Un scénario complet