

La Chute de Derwyddon

Introduction

Cette aventure, qui commence sur la côte d'Avalon, permet à des personnages d'être présents à la chute d'une des plus grandes légendes de Théah : le puissant Derwyddon. Contrairement aux autres aventures des Secrets de la Septième Mer, celle-ci possède un début et une fin bien définis. Les héros seront impuissants face aux événements finissant ce scénario. De fait, cette histoire implique des éléments de la Timeline officielle, donc même si les joueurs trouvent un moyen pour contourner ce tragique événement, il arrivera un jour ou l'autre. La tragédie peut être combattue et retardée, mais elle est inévitable. C'est l'un des moments où un héros ne peut qu'être témoin de la fin.

Cela ne veut pas dire que les héros eux-mêmes soient impuissants. Bien qu'ils ne puissent intervenir sur le destin de Derwyddon, ils peuvent forger des liens avec plusieurs nobles sidhes et obtenir de puissants artefacts à utiliser dans d'autres situations. Les sidhes sont, dans cette aventure, bien plus

puissants qu'un être humain, mais ils sont défavorisés, entre autre, par leur manque de discernement sur la notion d'être humain. Les héros devraient être capable de changer ça.

Acte 1 : Une demoiselle en détresse

Le vent semble froid lorsqu'il vient de la mer.



Les eaux grises se mêlent aux nuages et le sable grince sous vos pieds. L'imposante masse d'arbres sombres à moins de 100 mètres de là, apporte un faible ombre sur la grève. Les seuls sons que vous entendez sont le flux et reflux des vagues sur le sable. Un cabane, vide, repose sur une dune face à la mer. Tout semble avoir été déserté et vous vous délectez d'un de ces trop rares moments de solitude. Ce moment sera bref.

Provenant de la profondeur des arbres, un cri brise le silence et avant que vous ne puissiez bouger, un homme surgit des bois. Il est grand, bien bâti et il porte une armure de plates d'un autre temps de la pâle couleur verte des fonds marins. Un casque couvre complètement son

visage. Il tire derrière lui une frêle femme habillée d'une robe étincelante qui lutte, en vain. Malgré la distance, sa peau d'albâtre, ses cheveux noirs et sa parure sont à couper le souffle.

Nombre de groupes viendraient immédiatement en aide à une personne dans le besoin. S'ils le font, ils seront capables de rejoindre leur cible quatre rounds avant que le Chevalier de Jade n'atteigne la mer. Si le groupe se tient à l'écart, la femme les suppliera de l'aider. S'ils s'obstinent à ne pas vouloir bouger, elle les interpellera les uns après les autres essayant de les rendre honteux de leur attitude, ou encore de leur offrir puissance et richesse s'ils l'aident. A chaque essai pour les convaincre, elle et le chevalier seront un round plus proches de l'eau. Il ne prêtera aucune attention au groupe et continuera à avancer normalement en direction de l'eau. Même si les héros utilisent des armes de jets ou à feu, il les ignorera, faisant confiance à son armure pour le protéger.

Note : Si n'importe qui utilise une arme à feu, le tir partira dans la nature ou l'arme refusera de faire feu. A ce moment, les héros devraient se rendre compte qu'ils sont en présence d'une puissante magie.

Alors que vous approchez le chevalier, vous remarquez que son armure d'excellente facture est couverte de sel et d'algues. Son casque se tourne vers vous mais vous ne

voyez que ténèbre dans la visière. Une voix profonde sourde alors, « Eloignez vous mortels. Ma reine m'appelle. » Sa main libre se pose alors sur la longue épée qu'il porte au côté, mais il ne ralentit pas le pas.

Si le groupe tente de le convaincre de relâcher la femme ou essaie de lui parler, il les ignore et continue à avancer droit devant lui. S'ils l'attaquent, ils trouveront là une cible très difficile à atteindre. Une fois attaqué, il dégainera son épée et attaquera toute personne à sa portée tout en continuant à s'approcher inexorablement de la mer. Il ne relâchera pas la jeune femme à moins d'y être forcé. Le moyen le plus simple d'y parvenir est d'attaquer sa main ou son bras en localisant l'attaque, une opposition de Gaillardise peu aussi fonctionner. Si le groupe réussit à libérer la femme, elle s'éloignera de quelques pas de lui, mais il continuera à attaquer les cibles les plus proches de lui; il semble qu'il ne puisse pas arrêter sa progression pour une obscure raison. Si la femme engage le combat contre lui, il l'attrapera à nouveau et la tirera vers la mer. Une fois que le chevalier rejoint les eaux, il s'écoule deux rounds pendant lesquels il marche dans le ressac. Après ça, il sera complètement submergé. Toute personne qu'il tire avec lui doit suivre les règles de la noyade jusqu'à sa libération ou sa mort.

Le chevalier de Jade atteint la mer sans la moindre hésitation. Il continue à marcher droit devant lui alors que son casque est

tourné vers vous dans une inhumaine menace. Les vagues lèchent ses pieds, puis ses cuisses. Pendant que le chevalier disparaît dans l'écume bouillonnante, sa voix s'élève : «Je vous ferais payer cette intervention, pauvres mortels».

Une fois que le groupe a sauvé la femme

A y regarder de plus près, la femme est d'une beauté à couper le souffle. Ses cheveux sont noirs comme la nuit et sa peau est d'albâtre. Elle vous sourit et ses atours vous apparaissent comme délicatement façonnés dans de la porcelaine pour qu'ils gardent leur éclat et ne s'effacent jamais. Un doux parfum floral danse dans l'air et sa voix claire tinte : «Merci, merci pour tout. Sans votre aide, Lord Waverunner m'aurait gardé sous les eaux jusqu'à la fin des temps.»

Vous avez du mal à vous concentrer sur ses mots tellement sa voix vous porte au bord de l'extase. Pendant un instant vous ressentez le besoin pressant de vous agenouiller à ses pieds et de l'adorer. Vous ressentez une douleur fulgurante au niveau de votre poitrine, mais vous n'y prêtez aucune attention, subjugué par la créature devant vous. Vous êtes sorti de votre rêverie par une voix bourrue derrière vous. «Vous pourriez changer de ton, jeune fille.»

Vous vous détournez de la femme et faites face à un visage maigre et creusé. Drapé dans une robe délavée, un homme aux cheveux blancs, ébouriffés, se dresse devant

vous. Lorsque vous apercevez ses yeux, l'un rouge, l'autre bleu, vous réalisez qui il est. (Tout personnage originaire d'Avalon saura qui il est. S'il n'y a aucun Avalonien dans le groupe, demandez un jet de connaissance approprié). Ce n'est nul autre que le grand Derwyddon.

Vous avez entendu nombre d'histoires sur ses pouvoirs et son tempérament, mais vous n'y aviez pas vraiment fait attention. Confrontés à cet homme, vous vous surprenez à donner une crédibilité à ces histoires. Ses yeux renferment une force que vous n'auriez jamais imaginé. Il grimace, se penche, ramasse une poignée de sable et il la jette dans les airs alors que les rayons du soleil percent enfin les nuages.

Quelque chose semble disparaître, et la douleur dans votre poitrine s'évanouit. Vous vous retrouvez, debout, en compagnie d'une grande femme et d'un vieil homme. Lui, maintient la même aura de pouvoir que vous aviez ressenti auparavant, mais elle, semble avoir perdu tous ses atours. Elle semble plus anguleuse, ses proportions ont quelque chose d'anormal. Quoiqu'elle puisse être, elle n'est pas humaine. Vous voyez aussi qu'elle est gravement blessée; des bleus noirâtres lui couvrent les bras, tandis que du sang s'écoule de blessures profondes sur son torse et ses jambes. Elle se tourne vers l'homme un instant, puis s'effondre, inconsciente. Toute tentative pour la ranimer échouera.

L'homme se tourne alors vers vous et prend à nouveau la parole :

«Elle avait raison. Vous l'avez sauvée d'une éternité de servitude. La Reine Maab est habituellement plus discrète lorsqu'elle tente de séduire de nouveaux courtisans. Si elle a ordonné à ses chevaliers de venir sur terre pour y chercher de nouveaux sujets, il reste moins de temps que je ne pensais.»

Fixant la créature que vous avez prise pour une magnifique femme quelques minutes auparavant, il déclare : « Elle n'est pas en forme pour voyager, mais elle doit y être emmenée. Seul sa reine peut soigner les blessures dont elle souffre. » Il marque une pause et se tourne vers vous. Tout en parlant, il tire une branche de laurier de sa robe et la tend au groupe.

« Vous devez le faire. Emmenez-la à sa reine qui voyage non loin d'ici. Gardez cette branche à la main et elle vous indiquera la direction. Dites-lui ce que vous avez vu aujourd'hui et revenez ici. Je vous attendrais dans cette cabane. »

Si quelqu'un demande de quelle reine il s'agit, Derwyddon expliquera qu'il s'agit de la reine des Sidhes. Si des héros expriment des inquiétudes au sujet de leur rencontre, il répond qu'ils sont ses messagers et donc sous sa protection et, à moins qu'ils ne fassent quelque chose de vraiment désobligeant, ils seront autorisés à revenir ici après avoir accompli leur mission. Si quelqu'un demande une arme ou un talisman pour lutter contre les sidhes, Derwyddon secoue négativement la

tête en regardant d'un air triste le quémandeur puis, il se concentre sur le reste du groupe. Si quelqu'un demande pourquoi il n'y a va pas en personne, il répond qu'il sera occupé à refuser l'accès de la côte aux rejetons de la Reine Maab. Si le groupe demande une récompense pour cette mission, il leur donnera à chacun un Geis mineur pour les forcer à réaliser leur tâche. S'ils refusent, il haussera les épaules et les laissera partir sans la moindre provocation, ceci mettra fin immédiatement à l'aventure. S'ils acceptent cette mission, il les remerciera et s'éloignera sur une dune surplombant la mer. Ils ne réalisent pas qu'il a posé un Geis sur eux dans le but de leur faire livrer un message à la reine des Sidhes et de revenir vers lui.

Si le groupe décide de ne pas accomplir la mission, le groupe entier sera maudit. Ils ne pourront pas utiliser de dés d'héroïsme jusqu'à ce qu'ils réalisent leur erreur, de plus, ils perdront un dé gardé à tous leurs jets pour les trois jours suivant la malédiction.

Acte 2 : Aller et Retour

Pendant un moment, vous fixez la baguette de saule que Derwyddon vous a remis, ainsi que le corps gisant sur le sable. Puis, vous prenez la femme et la placez de la façon la plus confortable possible. En dépit de sa taille, elle est très légère et vous n'avez aucun problème à la transporter. La baguette semble banale à première vue, mais après quelques instants vous ressentez une pression dans votre main. En la déplaçant lentement la

baguette, vous vous apercevez qu'elle pointe vers les bois sombres derrière vous. Lorsqu'elle pointe directement vers les bois, le tiraillement stop. Vous avancez droit devant vous et la baguette vous pousse à aller un peu plus à droite. Lentement, la baguette vous conduit dans les bois, tandis que la voix de Derwyddon vous parvient : « Pour votre sécurité, soyez polis. »

Les arbres sont de loin plus denses que ce que vous supposiez et en peu de temps, vous perdez de vue les lumières de la plage. Alors que les dernières lueurs s'évanouissent, vous entendez faiblement un cor de chasse claironner au loin.

Avec précaution, vous trouvez un chemin qui suit la direction de la baguette. Vous empruntez ce chemin et vous vous rendez rapidement compte qu'il est balisé par des toiles d'araignée formant de délicats et intrigants motifs. Les toiles luisent d'une lueur argentée et éclairent ainsi votre chemin. D'étranges fleurs pourpre, émeraude et topaze poussent au pied de l'épais enchevêtrement de branches. Survivant sans soleil, les fleurs semblent s'incliner et se tourner pour suivre votre progression. Vous vous apercevez également que la femme que vous portez change. Elle est maintenant couverte d'un fin duvet et de fines ailes membraneuses se forment sur son dos. Bien que cela ne facilite pas son transport, elle reste assez légère pour l'être sans réel problème.

Le bruit d'un gros animal passant à travers les arbres devant vous retentit, mais vous ne pouvez l'apercevoir. Lorsque vous arrivez au niveau où il était, vous pouvez distinguer des traces de sabots au sol. De petites lumières chatoyantes disparaissent derrière les branches d'un arbre tandis qu'un rire aigu tinte à vos oreilles lorsque de petits personnages dansent et tournent dans les airs avant de disparaître à leur tour. Vous vous demandez si vous voyagez dans ces bois depuis longtemps ou seulement quelques minutes. Il est difficile de juger des distances ou du temps sous les chênes et les saules qui forment la forêt.

Si le groupe décide de rebrousser chemin après avoir perdu de vue la plage, ils découvriront que le chemin ne les mène pas du tout à l'endroit qu'ils espéraient. La baguette les mènera à travers Avalon, de place en place, jusqu'à ce qu'ils trouvent la Reine des Sidhes. S'ils abandonnent leur mission, ils se retrouveront dans une partie complètement différente du globe, peut-être loin en Ussura ou en Vodacce, et rejoindre la civilisation leur prendra du temps.

En sortant des bois vous écarquillez les yeux de surprise. Vous n'êtes pas tout à fait certain de ce qu'il y avait ici à votre arrivée. L'image de la clairière fut comme balayée par le vent. Alors que vous regardez encore une fois autour de vous, vous apercevez une tente montée au milieu de la clairière. Plusieurs feux de bois crépitent joyeusement autour de

celle-ci, tandis que d'autres feux luisent sous des broches chargées de venaison. Une armée de splendides hommes et femmes drapés d'habits tachés de sang bougent lentement tandis qu'une douzaine de chiens affamés, grands comme des poneys, dévorent quelque chose qui, un jour, eu quatre pattes. En dépit de l'agitation constante, il semble que toute la scène se soit immobilisée, comme si toutes choses retenaient son souffle et regardaient. Deux gardes aux yeux perçants s'approchent de vous de chaque côté, portant un arc à l'épaule et une épée longue à la main. « Que voulez-vous mortels ? » Sa voix glisse comme le vent soufflant dans les feuilles.

Le groupe doit parler à ces gardes. S'ils tentent de les combattre ou de les menacer, les sidhes combattront avec toute leur force. De plus un sidhe se joindra au combat à la fin de chaque round. Si une arme MacEachern est utilisée, ou si un sidhe est tué, le groupe armé entier (25 sidhes) rejoindra immédiatement le combat. Une méthode diplomatique réussira là où la force brute échouera. Si le groupe essaye de tromper les gardes dans le but de passer, ceux-ci les laisseront tenter ce qu'ils souhaitent, dans la limite du raisonnable. Ces méthodes peuvent être de séduire les gardes pendant que les autres se fauillent dans le camp, de déclarer être les ambassadeurs de Derwyddon ou ses coursiers, d'utiliser la diplomatie, ou de jouer de la musique pour les convaincre de faire une représentation devant la cour de la reine... Peu importe la méthode pourvu que le groupe ait accès à la tente. S'ils

réussissent à passer les gardes, mais restent à l'extérieur de la tente, dans la minute qui suit, un autre sidhe les accostera pour leur demander la raison de leur présence ici. Là encore, utiliser la violence attirera les autres sidhes alors que la diplomatie permettra de s'en sortir sans dommage.

Vous entrez dans la tente qui semble beaucoup plus grande à l'intérieur qu'il n'y paraît à l'extérieur. Le plafond disparaît dans l'obscurité tandis que des murs de marbre se dressent de part et d'autre de vous. Le hall d'entrée à lui seul mesure au moins 90 mètres de long avec un nombre impressionnant de corridors s'ouvrant sur les côtés. Jeter un coup d'oeil dans ces corridors dévoile des pièces remplies d'oeuvres d'art inestimables, d'objets de torture, de piscines d'eau fumante sous un soleil de plomb, des cavernes de glaces brillantes comme des diamants et des sous-bois accueillants.

Se dressant au centre de la pièce, un trône gigantesque de soie et de satin supporte une grande silhouette. Sa beauté vous frappe en pleine poitrine pendant un instant mais elle semble changer légèrement alors que vous la fixez. Ses cheveux argentés tombant jusqu'aux genoux se raccourcissent lentement en une coiffe de boucles vertes lui tombant sur les épaules. Sa robe d'ombres et de brumes et son diadème d'argent prouvent avec certitude qu'elle était la beauté à couper le souffle présente quelques secondes auparavant. Elle s'avance d'une manière royale et se tapote le

menton avec les doigts. Deux créatures apparaissent à vos côtés. Couvertes de bubons et de pus, elles arrivent péniblement à vos genoux, pour prendre la femme que vous avez transportée à travers les bois.

Alors que vous hésitez, l'une des créatures saute et plane directement vers vous. Vous atteignant, la créature vous arrache la femme des bras avec une poigne de fer et la place délicatement sur un lit de champignons qui ont soudainement poussé du sol en marbre. Il place ensuite une couverture cotonneuse sur la femme qui semble se détendre rapidement. La reine prend soudain la parole, sa voix ondule dans les airs et vous touche.

« Mortels, nous sommes surpris. Peu dans votre royaume oseraient perturber une chasse et encore moins pourraient y survivre. Qu'est ce qui vous amène à vous agenouiller devant notre trône ? »

A cet instant, les actions du groupe détermineront leur destin. S'ils sont polis et délivrent leur message, elle se mettra d'accord rapidement avec eux et demandera à ce qu'ils s'en aillent. S'ils déclarent être des ambassadeurs de Derwyddon, elle insistera pour les retenir à un grand festin, que les Sidhes jaillissant des corridors mettront en place devant leurs yeux. Si le groupe a menti pour arriver ici, elle les châtiara sévèrement avant de les renvoyer avec son message. Si le groupe offre de l'amuser, elle insistera pour assister à la représentation. Ceux qui l'amuseront seront récompensés en or et

bijoux tandis que ceux qui se débrouilleront mal, recevront un "présent" de la part de la Reine. Toute personne se montrant grossière, condescendante, ou encore irritante envers la Reine se verra remettre lui aussi un "cadeau".

Les cadeaux qu'elle peut offrir sont le changement d'une portion du corps du bénéficiaire en animal, comme lui donner des sabots aux pieds, ou une voix de corbeau; changer toutes portions de nourriture qu'il touche en or, dupliquer le personnage et le relâcher pour perturber l'original; les garder quelques instant dans la tente ce qui correspond à plusieurs années dans le monde mortel; doubler leur force et réduire leur agilité par deux; ou simplement changer une partie de leur anatomie en pierre. Elle ajustera ses dons en fonction de la gravité de la faute commise. Par exemple, quelqu'un qui lui ment ne sera plus capable de dire la vérité ou aura sa langue changée en celle d'un serpent. Un don de la reine des Sidhes a d'énormes conséquences sur le personnage; celui-ci devra être capable de trouver un quelconque moyen pour apaiser sa colère et pour obtenir son pardon. Bien entendu, il est possible que ce ne soit pas immédiat. Après que la reine ait terminé de s'occuper des personnages, elle s'adressera à eux en ces termes

« Nous avons entendu votre message. Il est clair que notre chère soeur va causer des problèmes à notre cousine Elaine et à son peuple d'Avalon. Ca ne se passera pas comme ça. Lorsque notre soeur bougera,

notre armée sera prête également. Elle va découvrir le prix de la trahison. Retournez voir le vieil homme. Rapportez-lui ce dont nous avons parlé aujourd'hui et prenez cette plume pour prouver que ces mots sont bien les nôtres. Allez-y. » Un plume simple, longue comme le bras, flotte dans la pièce jusqu'à votre main. Sa teinte écarlate brille, aveuglante.

Et, en un battement de cils, tout change. Vous vous trouvez au milieu d'un bois épais, près d'un jet de vapeur. Les rayons diffus du soleil jouent avec l'eau tandis qu'une légère brise souffle vers vous. Malgré tout, vous ne pouvez vous détendre. Le calme surnaturel qui vous a envahi lorsque vous étiez en contact avec la Reine est toujours là. Aussi, lorsque l'eau du geyser jaillit, formant une petite mare à vos pieds, vous n'êtes pas surpris. Une femme élégante sort de l'eau. Vous n'êtes pas sûr de savoir si elle vient du fond de l'eau ou si elle est juste apparue devant vous. Elle vous sourit affectueusement.

Sa robe blanche et ses atours pâles contrastent avec les ombres vertes derrière elle.

« Je vois que vous avez survécu à la rencontre avec ma soeur. C'est assez rare pour être signalé, soyez en reconnaissant. S'il vous plaît, ajoutez mon

message au sien. Dites à Derwyddon que je reste avec ma soeur la Reine. Maab essaiera de détruire Avalon, nous devons nous unir contre elle. Que mes remerciements et ma bénédiction vous accompagnent. » Elle se retourne et entre dans le jet de vapeur. Ses pieds entrent dans l'eau sans causer la moindre vaguelette, et rapidement, elle y disparaît sans avoir l'air d'y bouger. Après quelques secondes, vous êtes à nouveau seul dans la clairière.

Autorisez votre groupe à discuter quelques instants aux abords de la mare. Si quiconque possède un tant soit peu de connaissance des sidhes, il identifie immédiatement la femme comme la Dame du Lac, la soeur de la Reine Maab et de la Reine des Sidhes. S'ils s'en inquiètent, ils possèdent toujours la plume écarlate et le bâton de saule qui pointe maintenant vers la plage. S'ils essaient de l'empêcher de partir, la Dame du Lac les ignorera. S'ils insistent au point de s'attaquer à elle, elle leur montrera leur erreur sans pour autant les tuer.

Lorsque vous vous éloignez de la mare, vous n'avez pas fait plus de quelques mètres qu'un son retentit derrière vous. Des arbres jaillit un petit être piaillant.

« Excusez-moi mortels !



Excusez-moi. » En regardant autour de vous, vous distinguez une petite créature se débattant pour traverser les arbres. Il n'est pas plus gros que votre main et semble être un poisson doté d'ailes de plumes. Dans sa bouche, il tient deux perles qui l'empêchent de parler correctement. Il vole droit sur vous et ouvre la bouche pour faire tomber les perles dans votre main.

« Ma dame a oublié de vous remettre ceci pour les rapporter à Derwyddon. L'une est pour lui et l'autre est pour vous, en récompense pour votre aide. » L'étrange créature se tourne rapidement et disparaît de votre vue aussi vite qu'elle est venue.

Si quiconque possède la compétence connaissance des sidhes, il peut faire un jet sous ND 30 pour réaliser que la perle et le poisson volant ne sont pas les symboles courants de la Dame du Lac, mais de la Reine Maab. Par ailleurs, s'il est questionné, le poisson démentira avec véhémence. Si le groupe attaque le poisson, ils découvriront rapidement qu'il est vif, agile et bien plus robuste qu'il n'en a l'air. Il laissera tomber les deux perles avant de rapidement s'en aller. Le groupe peut simplement décider que c'en est assez pour aujourd'hui et de ne pas retourner voir Derwyddon. Ils découvriront alors ce qu'on ne désobéit pas à la Reine des Sidhes sans conséquence.

Acte 3: La perle

La baguette de saule vous guide à nouveau à

travers l'immense forêt. Lierres grimpants et chênes dominant tout, et rapidement, vous pouvez entendre le ressac des vagues non loin. Même s'il semble que vous ayez peiné pendant des heures, c'est au bout de quelques minutes que vous débouchez sur la grève ensoleillée. Le sable crisse sous vos pieds et vous retrouvez même les traces que vous avez faites quelques minutes auparavant en combattant contre Lord Waverunner. Pressé d'en finir avec cette histoire, vous vous précipitez vers la cabane de pêcheur. Il n'y a aucun signe d'une quelconque présence à l'intérieur si l'on omet le joyeux murmure qui en provient. Même regarder par la fenêtre ne révèle rien de l'intérieur de la cabane.

Poussant la porte, vous entrez dans un autre monde. Comme pour la tente de la Reine des Sidhes, l'intérieur est de beaucoup plus grand que l'extérieur. La chambre est vivement éclairée par un feu crépitant et un chaudron bout au-dessus des flammes. Des étagères s'alignent le long des murs, couvertes de racines, feuilles, livres, branches, fioles en tout genre, potions, graines, poudres et épices. Le centre de la pièce est vide, excepté le rocking-chair dans lequel Derwyddon est assis, les yeux fermés. Le murmure vient de lui alors qu'il se balance sur la chaise. En même temps que le vent entre avec vous, il tourne la tête et ouvre les yeux. Ils semblent porter nombre de connaissances douloureuses que nul homme ne devrait supporter, mais il se dresse rapidement et s'adresse à vous.

« Bienvenue! J'espère que vous avez fait un bon voyage. Bizarrement, la Reine des Mers ne s'est pas opposée à moi, et j'ai pris soin qu'aucune autre de ses créatures ne puisse émerger des flots. Quelles sont les nouvelles de la Reine des Cieux ? »

Derwyddon écoute attentivement leurs récits. Il leur fait signe de s'approcher et de s'asseoir autour de lui tandis qu'il se balance doucement. Lorsqu'ils parlent de leur rencontre et du message de la Dame du Lac, son visage se décompose et il rentre dans une grande agitation.

« Non ! Non ! Non! Mais à quoi pense t'elle!? Si cela arrivait et que... à quel point ceci va t'il affecter l'équilibre et la barrière ? Les forces vont-elles s'annuler ou se multiplier ? » Derwyddon marmonne pendant un long moment, visiblement contrarié par la nouvelle. Avec un soupir il se jette en arrière dans son fauteuil alors qu'un énorme bruit envahit la salle.

Le visage de Derwyddon devient blanc et il hurle NON en même temps qu'il retire la perle que le poisson volant vous a donné de dessous lui. De l'eau commence à couler le long du mur le plus éloigné, qui se brise rapidement laissant apparaître un mur d'eau. Vous distinguez difficilement des tentacules qui se fraient un chemin dans l'eau puis en jaillissent pour frapper le vieil homme. Après le premier contact, il change. Son visage devient froid et dur tandis qu'il plante une

main dans le sol. L'herbe tranchante de la plage jaillit du sol, traversant les tentacules qui se retirent pour le moment. Il hurle après elle. « Abandonne Maab. Tu ne peux pas passer ici tant que je me dresserais devant toi. » Une énorme lance jaillit de l'eau, mais le magicien d'un mouvement de bras, dresse un mur de glace devant lui. La lance et le mur volent en éclat. Avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit, une autre forme émerge des eaux. Le bruit de son armure et cette couleur verte passée vous confirme qu'il s'agit bien de Lord Waverunner, mais cette fois, il ne porte pas son heaume, et vous reconnaissez son visage comme le même que celui du poisson volant. Le visage inhumain se fend d'un sourire alors qu'il se jette sur vous, l'épée longue au clair.

C'est un combat dangereux. Faites bien comprendre à vos joueurs que Derwyddon combat seul à seul avec la Reine Maab, tandis que Lord Waverunner se concentre sur les héros pour détruire le groupe, il s'acharne sur le héros le plus fort jusqu'à ce qu'il tombe. Une fois encore la plupart des armes seront inefficaces contre lui. Par contre, la personne qui porte la baguette, découvre qu'elle a changé de forme. Peu importe la personne qui tient la baguette, celle-ci se change en l'arme avec laquelle le personnage est le plus à l'aise, et elle va garder cette forme tout au long du combat. Elle est considérée comme une arme sidhe et elle n'est pas affectée par la réduction de dommages de l'armure magique de Lord Waverunner.

La perle que le groupe possède n'a pas changé de forme, mais elle est considérée comme une arme sidhe si elle est utilisée comme munition d'arme à feu. La plume écarlate que le groupe devait ramener comme gage est maintenant aussi considérée comme une arme sidhe (flèche ou épée) et elle n'est pas affectée par la réduction des dommages du Lord. Si le chevalier défait le meilleur combattant du groupe et qu'il ne semble pas y avoir d'autres personnes capables de le vaincre, alors il se rira d'eux avant de retourner dans les eaux. Sinon, il combattra jusqu'à la mort. Peu importe le résultat du combat, après celui-ci, la plume tombera en poussière.

Enfin, vous vous intéressez au combat qui fait rage entre l'horreur tentaculaire et Derwyddon. Alors que les tentacules semblent gravement blessés, le vieil homme semble juste fatigué, mais ne souffre d'aucune blessure majeure. Juste au moment où vous pensiez qu'il allait triompher, un petit objet jaillit de l'eau et le frappe en pleine poitrine. Il jette un coup d'oeil horrifié à l'objet et vous voyez ses membres se ratatiner. Son corps entier se tord, se replit sur lui-même plus vite que vous le pensiez et après un battement de cœur, il ne reste plus qu'une simple perle roulant sur le sol. Un tentacule la saisit rapidement et se retire derrière le mur d'eau. Vous entendez craquer et grincer tout autour de vous. Les murs penchent dangereusement sur la gauche et la structure entière semble être sur le point de s'effondrer.

Courant vers la sortie, vous vous enfuyez de peu avant que la cabane ne s'abatte sur le sol. Vous êtes de retour sur la plage. Les restes de la cabane sont devant vous, mais aucun signe de l'intérieur fabuleux ou la moindre trace de combat qui y a fait rage.

Épilogue

Le groupe a été témoin de la chute de Derwyddon, Archidruide d'Avalon. Il est peu probable que quiconque croit à leur histoire. Seules quelques personnes accepteront l'histoire des héros. La plupart croiront à un conte ou à un tour du druide, comme il a déjà mis en scène sa mort plusieurs fois pour ses propres raisons. Quant à la Reine Elaine, la Reine des Sidhes et la Dame du Lac, elles sont très difficiles à approcher, elles croiront le groupe si l'histoire leur est contée correctement. Même si cela arrive, elles ne croiront pas ses derniers mots avant qu'il ne disparaisse. Ses mots sont souvent étranges et difficiles à comprendre. Même si les personnages sont certains que le combat entre la Reine Maab et les deux autres Reines Sidhes serait désastreux, ils ne convaincront personne. Encore une fois, c'est simplement la nature d'Avalon.

Par ailleurs, le groupe a rencontré et interagit avec plusieurs Sidhes extrêmement puissants. Si le Maître de Jeu désire continuer cette association, ça ne devrait pas être très difficile. Le groupe peut garder la perle et la baguette s'ils les ont gardés lors de la fuite de la cabane. La perle contenant Derwyddon ne pourra pas être retrouvée.

Aventures annexes:

Les aventures annexes ne sont pas nécessaires à la trame principale. Cela peut fournir au MJ de nombreux événements utilisables en fonction des besoins des joueurs. Ils peuvent avoir lieu pendant le voyage vers la Reine des Sidhes, aussi bien que dans sa tente ou encore lors du retour. Aucune précision n'est fournie avec ces éléments pour permettre au MJ de les intégrer où il le souhaite dans sa campagne.

Annexe 1

Une biche sort des bois et vous regarde pendant un moment avant de se jeter à nouveau dans les bois. Quelques secondes plus tard, un loup suit la biche. Vous le voyez passer à travers un arbre sans ralentir alors qu'il poursuit sa proie.

Les deux animaux sont des Sidhes qui ont changé de forme. Si les héros interfèrent, les deux animaux se retourneront vers eux pour les renifler. Après un moment, ils poseront des questions, essayant de comprendre pourquoi les humains ont interrompu la chasse. Ils ne sont pas agressif, juste réellement curieux.

Annexe 2

Une superbe femme est agenouillée à côté d'un mur, regardant avec perplexité une pile de coquilles d'oeufs à ses pieds. Vous pouvez voir sa robe tachée de sang tandis qu'elle essaie de rassembler les morceaux ensemble.

La femme est une sidhe qui a transformé un prétendant humain en un oeuf géant, et qui l'a poussé du mur pour voir ce que ça faisait. Elle est déçue car en dépit de tout ses effort, elle ne ressent rien même après sa destruction. Les héros devraient l'approcher et elle leur demandera de bien vouloir l'aider à reconstituer son amant. Si un héros accepte, elle le transformera en un oeuf géant avec des membres et se saisit d'un gourdin pour le briser. Si le héros fuit, elle ne le poursuivra pas. Le héros restera ainsi jusqu'à ce qu'il persuade un sidhe de lever le sort, ou qu'un jour entier se soit écoulé. En tant qu'oeuf, tous les dommages prit par le héros sont multipliés par 10.

Annexe 3

D'étranges yeux émeraude vous fixent à travers les arbres, mais lorsque vous vous tourner vers eux, ils disparaissent.

Un sidhe curieux a prit la forme d'un énorme écureuil et suit les héros tout au long de leur périple. Il ne fera rien pour intervenir ou influencer qui que se soit, sauf si les héros le demande spécifiquement, avec la plus grande politesse. Alors, il viendra à la lumière, toujours sous la forme d'un écureuil d'un mètre de haut et leur donnera un court indice verbal. Par exemple, s'ils demandent son aide pour passer les gardes Sidhes dans l'Acte 2, il leur dira : « Mots honnêtes et regards doux ouvrent souvent les portes que même la plus grande force ne peut briser »

Annexe 4

Alors que vous avancez droit devant vous en suivant les instructions de la baguette de saule, vous remarquez des herbes hautes sur votre chemin. Un inquiétant murmure remplit l'air à votre approche, le son de centaines d'hommes mourant ensemble.

Les héros doivent faire attention ici. Quiconque entre dans le champ découvre que les herbes sont extrêmement tranchantes et qu'elles peuvent couper un homme en deux sans se briser. Quiconque marche sur l'herbe, prend 2g2 de dommages à chaque round, et il faut 4 rounds pour traverser le champ.

Annexe 5

Vous tombez sur une tour de glace sans fenêtre ni porte. Une splendide jeune femme se tient au balcon et vous interpelle à votre arrivée. « Monsieur, je suis été maudite par le Petit Peuple. Il est dit que je ne pourrai poser un pied en dehors de la tour que si j'arrive à convaincre quelqu'un de monter jusqu'à moi et de m'embrasser. Pourriez-vous m'aider ? »

La femme est une humaine qui est emprisonnée depuis longtemps, condamnée à rester dans la tour sans vieillir ni se reposer. Si quiconque grimpe jusqu'à elle, l'enchantement sidhe sera rompu et toutes ces longues années la rattraperont est la changeant immédiatement en poussière en quelques secondes. Elle remerciera le héros dans un murmure et laissera probablement un cadeau, qui dépend de la gentillesse du MJ.

Annexe 6

Vous remarquez que tous les arbres semblent très âgés. En regardant de plus près, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas entouré d'arbres, mais de champignons qui trônent entre 3 à 6 mètres au-dessus de vos têtes. Un étrange gloussement attire votre attention et vous voyez que quelqu'un est monté en haut d'un champignon et qu'il vous regarde en se fendant d'un grand sourire : « Mangez un côté et vous ne mangerez pas l'autre. »

Si les héros ont mangé quelque chose avant l'intervention, ils seront submergés par le remord d'avoir blessé ces champignons. Tandis que leur corps entier devient rouge avec des pois blancs, ils se sentent obligé de rester et de prendre soin des champignons. Seule une grande volonté (Test de Détermination sous ND 10) permettra de quitter les champignons et de prendre ses compagnons avec soi. A une certaine distance des champignons, la compulsion s'atténue bien que la couleur reste pour une semaine au plus.

Annexe 7

Un trio de jeunes femmes sort de nulle part. Les trois possèdent de longs cheveux rouges et le teint parfaitement blanc; elles ne portent que des écharpes de soie translucides et affichent une expression légèrement vide. Les trois demandent à l'unisson de leur voix suaves : « Laquelle est la plus laides de nous ? »

Si les héros se concentrent sur une des femmes, ils voient un tout petit défaut sur son visage. Puis, devant leurs yeux, de plus en plus de défauts, cicatrices, tâches apparaissent jusqu'à ce qu'elle ne ressemble plus qu'à une vieille sorcière habillée de haillons écoeurants. La même chose arrive lorsque le personnage regarde une autre femme. Plus les héros les regardent et plus elles paraissent hideuses. Elles continuent de poser la même question tandis que leurs voix deviennent rauques et moqueuses. Si les héros en regardent de différentes, chacun d'entre-eux verra sa femme devenir hideuse. Cet effet est individuel, donc tandis qu'un héros voit une des femmes devenir laide, un autre peut voir cette même femme rester resplendissante. Elles harcèleront les héros jusqu'à obtenir une réponse. Si l'un des héros désignent une femme, les trois femmes hocheront la tête et les deux qui n'ont pas été choisies se retireront. La dernière leur demandera « pourquoi ? ». Elle poursuivra le héros qui lui a répondu inlassablement jusqu'à ce qu'il lui donne une réponse, alors, elle partira. S'ils l'ignorent, n'importe quel autre sidhe réagira négativement en voyant que la femme suit les héros.

Annexe 8

Un homme incroyablement grand se glisse jusqu'à vous et vous sourit. Une table se dresse devant lui avec des couverts pour tout le groupe, et des plats fumant au milieu de la table. « Asseyez vous je vous en prie, je dois préparer le thé. » Il montre du doigt les sièges

et vous vous apercevez que chacun de ses doigts mesure au moins 20 centimètres. Sa voix est basse et sans équivoque tandis qu'il ne se dépareille pas de son sourire. Les couvercles des plats se soulèvent d'eux-mêmes dévoilant gâteaux, crèmes, pâtés et autres délicatesses.

Les plats ont l'air délicieux, mais ils ont le goût d'avoine. Il faudrait que les héros mangent simplement ce qui leur est offert, il les traitera poliment et leur souhaitera une bonne soirée. S'ils refusent la nourriture ou ont des commentaires déplacés à son propos, son visage deviendra dur et il fera un signe vers les plats. L'argenterie, plats, serviettes, et tous les autres éléments de la table décolleront et bougeront indépendamment. Lors du premier round, l'argenterie découpera des morceaux de nourriture et d'autres choses. Puis, elle volera vers les héros dans le but de leur mettre de force la nourriture dans la bouche. Si les héros refusent d'ouvrir leur bouche, l'argenterie leur attaquera la figure tandis que les serviettes chercheront à étrangler les héros. Le sidhe et sa table ne chercheront pas attaquer ou poursuivre les héros, bien que l'argenterie leur donne la chasse pendant un round.

PNJs Importants

Lord Waverunner, Vilain

Gaillardise 5, Dextérité 5, Détermination 3,

Esprit 4, Panache 3

Réputation : -30

Avantages : Avalonien (Lu/écrit), Vendelar, Séduisant (5), Réflexes de combat, Immortel,

Immunité aux maladies, Enfant de la mer, Armure Sidhe, Epée Sidhe, Vieillesse ralentie, Détection du Glamour

Courtisan : Danse 2, Etiquette 2, Mode 1, Eloquence 1, Sincérité 3

Chasseur : Guet-apens 2, Pêcher 3, Déplacement silencieux 3, Survie 2

Espion : Déguisement 3, Déplacement Silencieux 3, Se cacher 2, Sincérité 3

Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 2, Nager 5,

Lancer 3

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5

Cavalier : Equitation 2

Changement de forme : Il peut prendre la forme d'un humanoïde avec une tête humaine ou de poisson, ou encore apparaître comme un petit poisson volant. Toutes ses compétences restent les mêmes sans prendre en compte sa forme actuelle.

Touché de la mer : Une fois par round, après avoir été touché par une attaque de Lord Waverunner, la victime doit faire une jet de Détermination (ND 20) ou subir les effets de la pression de l'eau en eau profonde (2g2 de

dommages, -2 dés non gardés et - 5 au ND pour être touché).

Si le groupe décide d'attaquer Derwyddon, la Reine Sidhe, la Dame du Lac ou la Reine Maab, veuillez consulter le supplément « The Sidhe Book of Nightmares » pour plus de détails.

Sidhe sans nom (Vilain)

Gaillardise 4, Dextérité 5, Détermination 3,

Esprit 4, Panache 3

Réputation : -15

Avantages : Avalonien (Lu/écrit), Séduisant (5), Réflexe de combat, Immortel,

Immunité aux maladies, Enfant de la mer, Epée sidhe, Vieillesse ralentie, Détection du Glamour

Courtisan : Danse 1, Etiquette 2, Mode 1, Eloquence 1, Sincérité 2

Chasseur : Guet-apens 2, Pêcher 1, Discrétion 2, Survie 2

Espion : Déguisement 2, Déplacement Silencieux 2, Se cacher 1, Sincérité 2

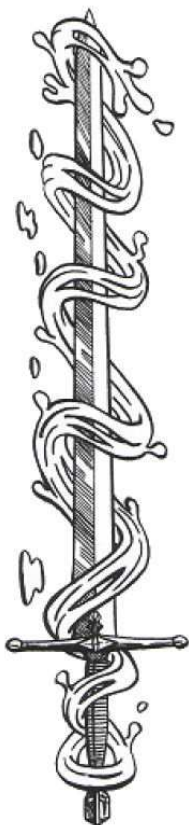
Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 2, Nager 4, Lancer 3

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3

Cavalier : Equitation 1

Changement de forme : Il peut prendre la forme d'un humanoïde avec une tête de poisson, ou encore apparaître comme un petit poisson volant. Toutes ses compétences restent les même sans prendre en compte sa forme actuelle.

Touché de la mer : Une fois par round, après avoir été touché par une attaque du sidhe, la



victime doit faire une jet de Détermination ND 20 ou subir les effets de la pression de l'eau en eau profonde (2g2 de dommages, -2 dés non gardés et - 5 au ND pour être touché)

La baguette de Saule

Cette simple branche de saule d'environ 50 centimètres n'a rien de remarquable au premier abord. Bien qu'elle ait la capacité d'avoir d'autres formes, elle ne peut faire ça que si un sidhe est présent. De plus, le possesseur de la branche ne décide pas en quoi elle va se changer. Sans prendre en compte sa forme, c'est une arme capable de blesser un sidhe et d'ignorer complètement leur réduction de dommages, ce qui en fait un objet de grande valeur.

La perle

C'est une simple perle blanche, probablement de grande valeur, mais qui renferme un dangereux secret. La Reine Maab contrôle cette perle à volonté et peut voir quiconque la possède. Bien que ce ne soit pas nocif, ses intentions sont rarement salutaires. Elle peut aussi voir tout ce qui se trouve à moins de 4 mètres du porteur à volonté. Lorsqu'elle est utilisée comme arme, elle ignore la réduction des dommages des Sidhes.

7th Sea et toutes autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward ©2004

Texte original écrit par Dana De Vries

Site 7th Sea officiel d'Alderac - <http://www.swashbucklingadv.com/>

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Golf

Traduction publiée sur le Capharnaïm de Golf - <http://www.golf.fr/>