

Le Sanglier d'argent

La Forêt au Monstre

L'histoire commence un jour de printemps. Les chevaliers, après avoir passé un hiver au calme et dans l'ennui, ont hâte de parcourir les chemins de Bretagne. Ils décident de partir à plusieurs et se dirigent vers le nord, y cherchant quelque aventure. Ils vont tomber très rapidement sur un mystère qui va les amener à s'interroger sur la place réelle des légendes dans le monde.

L'aventure commence au détour d'un chemin perdu dans une forêt. Il a plu récemment et l'air est chargé de cette odeur caractéristique de terre brune et de feuilles vertes. Les nuages passés, le soleil est revenu et il perce le feuillage dense de quelques rayons, jetant des rais de lumière au milieu de l'ombre du sous-bois. Soudain, le silence, qui n'était troublé que par le pas tranquille des chevaux, est violé par des aboiements furieux qui se rapprochent de plus en plus des chevaliers. Peu après, les aventuriers voient débarquer sur leur chemin un groupe d'hommes en armes, accompagnés de chiens. Voyant les personnages, leur chef s'approche d'eux. Il se présente comme étant Cadwer, chevalier au service de Montaire, comte de ces terres. Bien vite, après les présentations d'usage, il demandera aux chevaliers de l'accompagner et de l'aider dans sa tâche.

« Car voyez-vous, mes amis, nous sommes à la recherche d'un monstre ! Oui ! D'un monstre ! Voilà qu'aujourd'hui, le jeune fils du comte, Gelliden a été emmené par cette créature. Oh ! On ne sait pas à quoi elle ressemble exactement, mais des témoins l'ont vue de loin, dans la forêt. Elle doit être très grande, et blanche comme la neige. Nous sommes en train de battre les fourrés à sa recherche et quelques chevaliers de plus ne seraient pas un luxe, car on la suppose féroce, cette bête ! »

Les personnages peuvent évidemment décliner l'invitation, mais s'ils désirent rester dans la région, ce serait assez mal vu. Après quelques heures de marche à travers la forêt, aucune trace, ni de la bête, ni de l'enfant n'a été trouvé. Quoi qu'il en soit, Cadwer désire rester en forêt avec ses hommes durant la nuit. Il conseille aux cheva-

liers de rejoindre une petite ferme à quelques lieux de là, et de continuer le lendemain la route vers le manoir du comte pour lui annoncer que les recherches continuent, mais qu'elles ne sont pas fructueuses pour le moment. Si certains personnages décident de rester, ils passeront une nuit paisible avant de reprendre la battue le lendemain. La deuxième journée sera aussi inutile que la première, Cadwer décidera alors d'abandonner et de rentrer au manoir. Il sera donc de retour au château le lendemain soir, soit une demi-journée après les personnages qui auront décidé d'aller à la ferme où ils auront sûrement appris une très intéressante histoire.

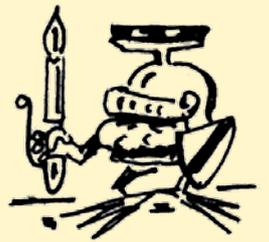
La légende de Cyrin

La ferme en question est située le long du chemin sur lequel les chevaliers ont rencontré Cadwer. Cette route est relativement fréquentée, et ce dans les deux sens. Aussi n'est-il pas surprenant que des voyageurs s'arrêtent dans cet endroit pour y passer la nuit, au grand plaisir du fermier, qui peut ainsi demander des services ou des biens aux gens de basse extraction, en échange du gîte et du couvert. Les chevaliers découvrent donc sur place une petite taverne où sont installés déjà six autres voyageurs.

L'un d'entre eux se présente bientôt comme étant Gorder, le conteur. C'est un individu bien vieux, le crâne dégarni où ne poussent que quelques touffes de cheveux blancs sur les côtés. Son regard est bleu, et ses yeux sont entourés de rides qui approfondissent son expression. Il a la bouche petite et droite, mais cela ne l'empêche pas de l'ouvrir beaucoup : il s'enquerra des affaires courantes et entendra certainement parler de l'histoire du monstre. Si les personnages veulent bien lui en faire une description, cela lui rappellera une légende très ancienne. Cette légende est celle de Cyrin, le sanglier d'argent :

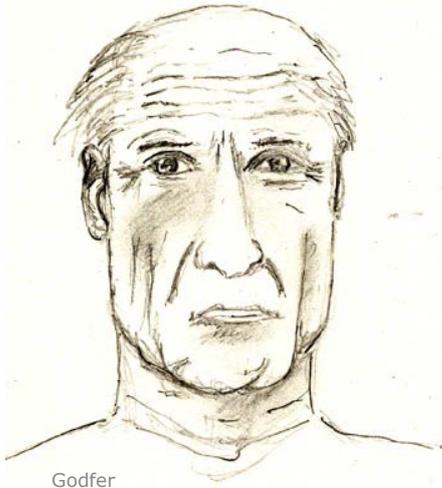
« Cyrin était un sanglier à la fourrure blanche, mais ce n'était pas le seul fait qui le distinguait. Il était également doué d'intelligence et on le nommait le maître des énig-

SCENARIO
PENDRAGON



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

L'histoire est tirée de l'excellent roman de Patricia McKillip : La Magicienne de la Forêt d'Eld.



Godfer

mes. En effet, il pouvait répondre à toutes les questions sauf une. De même, il s'amusa beaucoup à en poser aux voyageurs qu'il rencontrait. Un jour, des nobles partirent en chasse, en quête de cet animal fantastique. Ils étaient quatre, mais un seul revint. Et encore revint-il fou ! Il put toutefois décrire ce qu'il s'était passé : le sanglier les attendait près d'une vieille fontaine à l'ombre d'un chêne. Il leur posa une énigme. Les nobles alors ne purent plus avancer. Ils se concertèrent entre eux, cherchant une réponse, mais chacun d'eux en avait une différente, sauf un, qui n'en voyait aucune. Les nobles se regardèrent alors, et sachant qu'ils ne pourraient soumettre qu'une seule proposition, se mirent à s'entre-tuer. Pendant ce temps, le dernier, celui qui n'avait aucune idée, était tant pénétré de la question qu'il n'essaya même pas de sauver ses amis. Ceux-ci moururent tous, et le dernier noble s'en retourna tant obsédé par cette énigme qu'il en resta fou jusqu'à la

fin de sa vie. Que devint le sanglier par la suite ? On ne le sut jamais. Et on dit qu'il erre aujourd'hui dans quelque forêt... »

Le conteur ne pourra rien dire de plus. Il partira dans la soirée, cherchant à rejoindre sa demeure avant qu'il ne soit trop tard. Si les personnages demandent où le vieillard habite, celui-ci les regardera et répondra : « Lorsque vous aurez besoin de moi, vous saurez où me trouver, je vous fais confiance sur ce point. Il est de toute façon dit que l'on se rencontrera à nouveau... »

Puis il quittera la ferme. Chose curieuse, personne ne sait où il habite ni qui il est. De plus il n'a demandé aucune obole pour son conte.

Le Manoir du Comte Montaire

Le manoir du Comte est de construction assez récente. C'est une solide masure à laquelle ont été apposées deux tours de bois, sans ouvertures, qui doivent certainement servir de réserves. Un petit village s'est installé autour, mais à regarder de plus près, c'est plutôt le manoir qui a été construit au centre du village. Les personnages sont accueillis aussi chaleureusement que le permet la situation par le comte et sa femme Elvea. Ils sont immédiatement conviés à table, et le comte leur propose de rester aussi longtemps qu'ils le désirent.

Durant le repas, il règne une ambiance assez tendue, et les deux jeunes frères du fils enlevé, qui ont respectivement douze et quatorze ans, montrent des signes de nervosité, et jettent de fréquents coups d'œil vers leurs parents.

Le repas se terminant, les personnages peuvent tenter d'engager la discussion avec le comte, qui ne leur apportera pas beaucoup plus d'informations que Cadwer. Si les chevaliers ont la louable idée d'offrir leurs services au

comte, celui-ci montrera des signes de gêne et déclinera poliment leur offre, argumentant que ces affaires ne doivent pas retarder des chevaliers étrangers. Si les personnages insistent ouvertement, le comte finira par accepter, mais visiblement il a quelque chose à cacher que les chevaliers ne doivent pas découvrir.

Voici quelques informations que les chevaliers peuvent apprendre en posant quelques questions :

- Le manoir est effectivement de construction récente, le père du comte ayant abandonné la demeure ancestrale qui était mal située à quelques lieues au nord-ouest du village. Cela ne fait donc guère plus de vingt ans que le comté a changé de castel.

- Le père du comte Montaire est décédé il y a 10 ans déjà. Il était le cadet de quatre frères. On disait de lui qu'il n'avait plus toute sa tête, et en effet, la vieillesse l'a rendu sénile. Il est mort de sa belle mort, et enterré dans le caveau familial situé à côté de l'ancien castel.

- Le blason de la famille est de gueule frappé d'un sanglier d'argent courant (rouge avec au centre un sanglier blanc horizontal vu de profil marchant vers la droite). L'origine de ce blason remonte à près d'un siècle, lorsque la famille s'est installée dans la région. On dit que le premier trophée de chasse du premier comte fut un sanglier au pelage pâle. Pour cette raison, l'ancien comte choisit de porter des armes aux couleurs de l'animal.

Ce dernier renseignement devrait intriguer suffisamment les personnages pour qu'ils se rappellent la légende de Cyrin. Peut-être voudront-ils en savoir davantage. Dans ce cas, il leur faudra fouiller dans le passé de la famille du comte...

La demeure ancestrale

Elle est effectivement située à quelques heures de cheval au nord-ouest du village. Il est assez aisé de la trouver car le chemin qui y mène est encore bien visible. En fait de château, il n'en reste que la carcasse. Quelqu'un a dû y mettre le feu car les murs sont noircis et le toit s'est effondré. A l'intérieur, c'est le vide qui règne. Une odeur de brûlé résiste aux assauts du temps. Ce n'est pas par-là que les chevaliers trouveront quelque chose.

Le caveau ancestral amène déjà quelques réponses supplémentaires. Des personnages ayant réussi un jet en pistage (ou chasse) ou posant expressément la question se rendront compte qu'il y a eu au moins une visite récente en ce lieu. Il n'y a pas de traces à proprement parler, mais un peu de terre humide a été amené à l'intérieur du mausolée. Les traces à l'extérieur montrent bien deux personnes mais elles se perdent assez vite. Ces traces sont celles d'Elion et de Gelliden mais les chevaliers n'en sauront pas plus.

Le plus intéressant dans le tombeau, ce sont les plaques mortuaires sur lesquelles ont été gravés, n'en déplaise à

l'histoire, les noms et les dates des différents membres de la famille. Appelons x la valeur de l'année actuelle :

Les 4 frères :

Fortag	(x-70 - x-40)	Age : 30 ans
Gamael	(x-66 - x-40)	Age : 26 ans
Egaron	(x-61 - x-40)	Age : 21 ans
Elion	(x-53 - x-10)	Age : 43 ans

Ainsi les trois frères de Elion, le père du comte Montaire, sont décédés la même année. Voilà de quoi faire réfléchir les personnages, et faire parler un des rares vieux du château : Horace, un des serviteurs les plus fidèle.

Les Révélation d'Horace

Il faudra le convaincre de parler, et ce ne sera pas une chose aisée. Il faut vraiment lui mettre en évidence le rapport qui existe entre la vie d'Elion et la vie du fils enlevé. Alors seulement, il consentira à révéler ce qu'il sait :

« Elion était donc le plus jeune des quatre fils, et il était aigri, car lorsque ses frères partaient en chasse, il devait rester au château, étant bien trop jeune. De ce temps, il garda une rancune importante contre son jeune âge et ses frères. De plus, il était condamné à devenir chevalier alors que Fortag allait devenir Comte. Elion passait alors ses journées à s'entraîner au maniement de l'épée, mais cela ne suffisait pas à le calmer. Il apprit ensuite à lire, mais ce ne fut toujours pas suffisant. Le jour de ses treize ans, il obtint enfin l'autorisation d'aller chasser avec ses frères. La semaine qui précéda la chasse, il la passa le plus sereinement possible. Mais le grand jour devait amener un drame : les frères partirent chasser le sanglier mais seul Elion revint. On trouva les corps des trois autres déchirés par des défenses, et d'après le récit que répétait inlassablement le pauvre Elion, un énorme sanglier les avait attaqués et avant qu'ils n'aient eut le temps de réagir, avait déjà tué Fortag. Elion prit peur et s'enfuit. Il garda de cette journée de profondes séquelles et jusqu'à sa disparition, il y a 10 ans, il se répétait souvent cette scène jusqu'à devenir fou. Et il répétait : « Pourquoi ? Pourquoi ? » toute la journée. »

De ce récit, les personnages devraient retenir deux éléments : d'une part Elion n'est pas mort de vieillesse mais a disparu ; d'autre part, ce récit présente une intéressante similitude avec le récit du conteur. Que faire maintenant ? Essayer de retrouver le conteur ? Mais avec quelle piste ? Chercher ce qu'est devenu Elion ? Mais comment ?

Les joueurs devraient se rappeler un détail du récit du conteur : le sanglier attendait les nobles auprès d'une ancienne fontaine sous un grand chêne dans une forêt. Quelques renseignements pris, un tel lieu existe bien dans la région, et un trappeur ne fera aucune difficulté pour le leur indiquer, mais il ne s'en approchera pas trop, car on dit la source régée par une dryade.

La Fontaine aux énigmes

Le lieu semble effectivement mystérieux. Le contraste entre la clarté de la clairière et l'ombre du bois est aveuglant. Le chêne étend ses branches séculaires par-dessus un amas de rochers duquel coule une source. Le lieu semble directement sorti des légendes druidiques. Rien ne manque, ni le silence, ni l'éclairage, ni même la petite grotte qui avoisine la source. Pourtant, le silence n'a pas toujours été là. Il y avait une voix qui semblait poser une question, mais elle se tait dès que les chevaliers s'approchent. Alors qu'ils pénètrent dans la clairière, un homme sort de la grotte. Cet homme, c'est Godfer, le conteur. Il se dresse droit et accueille les personnages avec un franc sourire, parfaitement amical.

« Vous voyez bien que je ne vous aie pas menti ! » dit-il, « vous m'avez retrouvé au moment où vous me cherchiez. Car vous me cherchiez, n'est-ce pas ? »

C'est maintenant aux personnages de parler. S'ils posent la fameuse question : « Qui es-tu ? », il leur sera répondu :

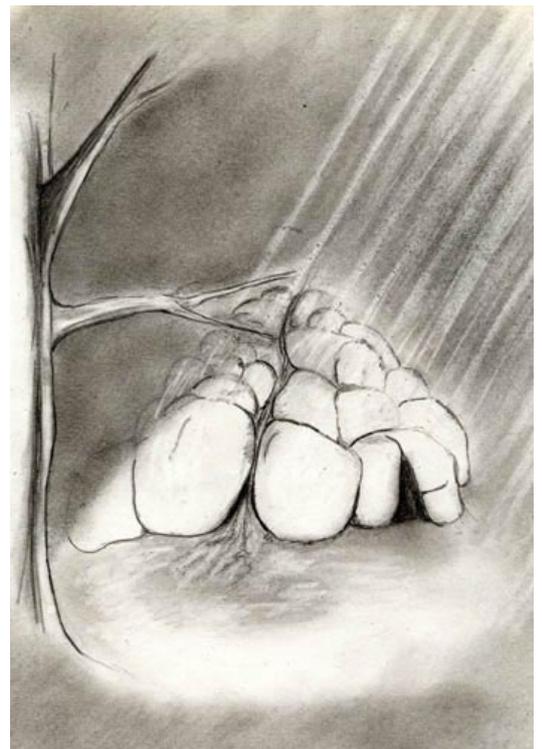
« Poser la question c'est en connaître la réponse. Répondez donc à cette énigme ! »

Si les personnages lui exposent alors la vérité, à savoir que Godfer et Elion ne font qu'un, le comte-conteur s'inclinera et complétera la vérité, se sachant découvert. Mais pour mieux pouvoir interpréter le vieux comte, il serait bon de connaître la vérité.

Elion était effectivement heureux de participer à cette chasse, mais par pour la raison que l'on pensait : il avait échafaudé froidement un plan pour se débarrasser de ses frères, afin de devenir comte. Mais ce plan ne devait pas être exécuté : c'était un fantôme de jeune homme, et ce devait en rester là. Pourtant, pendant la chasse, alors que le pauvre adolescent fut encore victime des sarcasmes moqueurs de ses frères, il se produisit un étrange événement. Un sanglier blanc semblait venu de nulle part, il embrocha sur ses défenses le pauvre Fortag, et en très peu de temps, fit subir le même sort à ses frères. Elion resta seul dans la forêt, entouré de cadavres. Il voyait les capes tachées de sang de ses frères, et sur l'une d'elle, il vit le sanglier d'argent de la famille. Et ce sanglier d'argent le regardait, et lui posa une question : « Pourquoi ? », la seule question à laquelle Elion ne pouvait répondre.

C'est ainsi que Godfer/Elion racontera son histoire. Mais elle n'est pas complète :

« Et pourquoi alors, toute cette histoire ? Pourquoi le sanglier blanc



? Il y a là aussi une réponse simple : après avoir regardé mes frères dans leur mare de sang, je me rendis compte que j'en étais recouvert moi aussi. Je suis arrivé à cette fontaine, et je me suis lavé les mains dans cette eau. J'avais compris une partie de l'histoire, une partie qui fit de moi ce que je suis : un fou, un être qui fait le mal pour le plaisir, pour se venger du mal que le monde lui a fait subir. C'est moi ! Je suis Cyrin ! »

Et ce disant, il se transforme devant les yeux des personnages en un sanglier d'une blancheur éclatante et d'une taille impressionnante. Désireux de condamner au silence ceux qui connaissent la vérité, il va mener contre eux un combat féroce. Un des deux camps doit disparaître, mais dans les deux cas, Elion sera soulagé. Dans le premier cas, il pourra continuer à vivre, dans le deuxième, il sera débarassé de sa folie.

Caractéristique de Cyrin :
 Défenses : 17
 Dommages : 5D
 Points de Vie : 40
 (pas d'inconscience)
 Armure : 10



Derniers Détails

Malgré cet éclaircissement final, il reste des points d'ombre dans cette histoire : pourquoi en effet Elion a-t-il enlevé le fils de Montaire ? Ce n'est à attribuer qu'à la folie de l'homme. Il voulait punir son fils de l'avoir écarté du château à une certaine époque : Montaire avait compris le rôle que jouait Elion dans la mort de ses frères et avait utilisé cette connaissance pour le forcer à quitter le pouvoir. En enlevant son fils cadet, il pensait pouvoir l'éduquer de façon différente, afin que ce dernier agisse comme Elion et élimine ses frères pour prendre le pouvoir. C'est dans ce but que Cyrin passait ses journées à interroger le pauvre enfant : Pourquoi n'a-t-il pas les mêmes privilèges que ses frères ? Pourquoi ne peut-il pas devenir comte ? etc.

Quant au comte, il ne désirait pas que des chevaliers se mêlent de l'histoire, parce que cela amènerait une vérité qui porterait ombrage à la respectabilité de sa famille.

La légende Cyrin existe bel et bien et Elion l'avait lue dans des textes anciens. S'est-il rappelé cette histoire au moment où sa haine était la plus importante ? Ou alors un druide ou un sorcier a-t-il exaucé son souhait muet ? C'est une énigme qui ne sera jamais élucidée : est-ce les faits qui font les légendes ou les légendes qui font les faits ?

Vaincre Cyrin rapporte 200 points de renommée à celui qui l'abat. Avoir combattu Cyrin rapporte 100 points de renommée. Rapporter l'enfant, enfin, en donne 50.