

Le Serment de Banoch



par Cédric Pierrat

Prélude

Cette aventure se déroule en 528 entre Cambenet, une région chrétienne vassale du roi Arthur, qui se situe en Cumbrie à la frontière du mur d'Adrien et le Gorre occidental soumis par le roi Urien. L'intrigue principale se situera précisément à Galoway pour s'achever dans le sud des Iles Lointaines, un royaume irlandais.

Originaires de Cambenet, Cynrain, Nidian et Gwaddur trois des chevaliers aventureux se retrouveront rapidement dans une situation délicate lorsque leur seigneur, le duc Escan leur demandera de remplir une mission dans les terres de son voisin et rival le puissant roi Urien de Gorre. Le frère Pellandre est envoyé par le monastère de Menyw d'Estregales pour répondre à l'aide demandée par l'abbé Banoch de Galoway. Il sera responsable de la bienveillance qu'Arthur Pendragon accorde à ses vassaux les plus éloignés qui se soucient de Dieu. Ailgel le chevalier irlandais est peut être le personnage le plus ambigu mais celui qui aura la plus grande liberté d'agir pour aider les parties en présence. N'étant lié à aucun seigneur et réfugié dans le Reghed il saura peut-être profiter de l'occasion de cette mission pour s'attirer les faveurs d'un seigneur ou un roi.

Contexte

Cambenet est une province chrétienne qui a juré vassalité à Arthur, en partie pour s'émanciper de son voisin le puissant royaume de Gorre et pour légitimer son refus du paganisme ouvert du roi Urien de Gorre (qui a épousé la faëe Morgane avant de la chasser). Le duc Escan est le seigneur de Cambenet et il réside à Carduel. Cette cité est l'un des principaux centres commerciaux du nord de l'Angleterre. Les terres du duc Escan sont les dernières avant le mur d'Adrien, vestige de l'ancienne frontière avec les territoires pictes érigé par les romains (avant la construction du second mur, celui d'Antonin).

Gorre est le royaume du Roi Urien, désormais vassal du roi Arthur après avoir été lié à sa famille par Morgane sa demi-sœur. Urien est un roi avec une grande influence sur ses sujets et il obtient souvent une loyauté proche de la dévotion de ses chevaliers. Si la majorité des vassaux d'Arthur sont plus sensibles au christianisme romain, Urien est resté très proche du paganisme et garde une certaine confiance dans le conseil des sorcières. Puissant et belliqueux le roi perçoit un tribut de ses terres voisines, dont Cambenet. Il possède trois fois plus de chevaliers que le duc Escan.

Galoway est une terre située à l'extrême ouest du royaume de Gorre, bordée par la forêt de Carteloise. Ses habitants à l'image du reste du royaume ont le caractère dur et trempé de ce pays sauvage. Des falaises déchiquetées

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

bordent les côtes de Galoway qui s'ouvrent sur la Mer d'Irlande. L'abbaye de Galoway administrée par le père Banoch garde une relique méconnue, les ossements de saint Thomas, en son sanctuaire.

Les Isles Lointaines forment un groupement d'îlots plus ou moins vastes et peuplés, sous la domination du duc Galehaut, un irlandais récemment affilié à Arthur Pendragon (ce qui lui valu ce titre de duc) et dont l'admiration et l'amitié pour Lancelot sont connues. Le Haut Prince Galehaut commande une flotte d'une cinquantaine de navires qui sillonnent les côtes d'Irlande et d'Angleterre. Les irlandais nomment ce royaume Dal Riada et malgré la vassalité du duc à Arthur n'en continuent pas moins quelques pillages le long des côtes à cause de leur méfiance vis à vis des Kymris (Bretons). La force armée de Galehaut est équivalente à celle de Cambenet en terme de chevaliers.

Chapitre I

Les confidences d'Escan

Par une soirée printanière fort agréable d'avril 528, le duc Escan convie Cynrain, Nidian et Gwaddur dans les grands halls du château de Carduel sans explication préalable. Le duc n'est pas connu pour ses bonnes manières même s'il est un chrétien converti, mais la rudesse des hommes du haut n'explique pas à elle seule l'étrangeté de cette convocation. Après avoir sacrifié aux présentations d'usage, le duc qui semble agité d'une certaine excitation presse les chevaliers de le suivre dans une pièce attenante à la salle principale. Il jette des regards curieux et inquiets vers les grandes colonnes de la salle sur lesquelles dansent les lumières de l'âtre, comme si d'invisibles espions s'y cachaient. Seuls ses conseillers et le capitaine de sa garde accompagnent les chevaliers de Cambenet.

À l'intérieur de la petite salle, deux braseros illuminent un petit espace clos, dont la seule lucarne en ogive donne sur les arbres noirs de la forêt de Celibe, où se devinent au loin les ruines du mur d'Adrien. Un tapis poussiéreux habille faiblement le sol de pierre, où se dresse une table en bois massif sans chaises. Le frère Pellandre se tient le long du mur les mains refermées dans sa longue bure.

Quelques secondes plus tard Ailgel fait son apparition brusque dans la pièce accompagné d'un garde du duc. Son air irlandais et sans manières interloque les chevaliers mais Escan leur présente celui qui les guidera durant leur prochain voyage.

Escan leur présente ensuite le frère du monastère de Menyw, l'un des premiers fondés en Angleterre, envoyé par les Pères d'Estregales. Pellandre a voyagé jusqu'au Cambenet pour apporter l'aide d'Arthur – par le biais du monastère d'Estregales – dans une affaire délicate en pays voisin. Nidian le preux, comprendra certainement la raison de sa présence en entendant les paroles de son duc.

« La petite abbaye de Galoway a longtemps gardé un secret mystique de la chrétienté, chevaliers, et notre frère Pellandre va nous aider à le protéger grâce à la bienveillan-

ce de notre Haut Roi Arthur. J'ai sollicité l'aide du monastère de Menyw pour son érudition et sa sagesse, mais aussi bien entendu pour l'aide qu'il pourrait nous apporter contre les ennemis du Christ et de Cambenet. L'abbé Banoch de Galoway garde au sein de son abbaye une relique très précieuse qui se trouverait aujourd'hui menacée par les forces du Malin et les ennemis de la Bretagne... Moi, Escan de Cambenet, ne peux laisser l'abbaye et les précieux ossements de saint Thomas sous la menace de nos adversaires. Je vous enjoins donc à accompagner le frère Pellandre jusqu'à Galoway afin d'éclaircir cette affaire, d'aider le père Banoch et de protéger à tout prix cette relique. Si elle devait quitter l'abbaye qu'elle soit mise en sécurité en ma demeure et que le roi Arthur en soit averti. Que Dieu vous garde ! »

.....
Ce qu'Escan ne leur révèle pas c'est que le père Banoch n'a jamais fait appel à lui, mais a averti son roi, Urien de Gorre, d'étranges phénomènes qui pourraient mettre l'abbaye de Galoway en danger. Urien peu soucieux des histoires chrétiennes et de la survie d'une abbaye loin sur ses côtes a tardé à considérer cette affaire. Un espion du duc de Cambenet à la cour d'Urien a révélé l'histoire à son seigneur qui a vu là un motif intéressant de se valoriser auprès du roi Arthur et de déchoir Urien de Gorre. La rivalité qu'Escan entretient avec Urien est connue et de longue date, le duc ne pouvant continuer de souffrir les tribus du voisin belliqueux de Gorre. Escan espère donc que ses émissaires sauront trouver l'attention du père Banoch en lui apportant une aide opportune, avant les hommes d'Urien.
.....

Au moment de quitter la pièce un conseiller d'Escan remet à Nidian (ou Pellandre) un sauf-conduit qui devrait leur permettre de traverser les terres de Gorre sans être inquiétés par les guerriers ou les chevaliers d'Urien. L'abbaye est à un peu plus d'une centaine de kilomètres mais traverse deux territoires boisés, et aucune route n'a été tracée pour rejoindre les côtes de Galoway où se situe l'abbaye de Banoch. Les pèlerins empruntent habituellement un vieux chemin qui part de Melrose et longe la Tweed vers l'ouest mais Escan ne souhaite évidemment pas voir ses chevaliers se risquer trop profondément dans le royaume d'Urien et préfère les voir longer le sud (cf carte). Donc loin des castels et des routes de Gorre.

Les chevaliers ayant fait connaissance auront tout le matériel nécessaire à leur voyage. Celui-ci pourrait durer plusieurs jours à l'aller selon la difficulté du terrain et les rencontres.

Chapitre II Le voyage vers Galoway

La route vers Galoway passe par le mur d'Adrien au départ de Carduel et pénètre les terres de Gorre le long de la route qui mène à Gailhom, en direction du nord. Après une vingtaine de kilomètres, la frontière du mur franchie, il faut bifurquer vers l'ouest en direction de la forêt de Carteloise. La terre sauvage et austère de Gorre laisse place à une forêt dense et sombre qu'il faudra néanmoins traverser pour éviter les épuisants et dangereux monts de Gorre. La lande côtière s'étend sur une trentaine de kilomètres à la végétation clairsemée et aux collines chauves où passer inaperçu pour six cavaliers tiendra de la gageure. A l'ombre des monts ouest de Gorre il faut franchir une dernière terre boisée avant d'arriver à Galoway et son abbaye. Le seul fait étrange de ce voyage aura lieu à quelques kilomètres de l'abbaye où les chevaliers croient apercevoir un grand cerf noir à la lisière d'un bois. Puis celui-ci disparaîtra...

.....
Globalement Ailgel pourra apporter sa connaissance des régions côtières pour diriger les chevaliers vers les passages les plus sûrs.
.....

Option

Les chevaliers pourraient faire face à différents événements sur les terres de Gorre :

- organiser des parties de chasse si la nourriture venait à manquer (sangliers, cerfs, etc.)
- une rencontre avec des guerriers d'Urien en maraude (2d4 brigands + 1 sergent)
- un raid de pillards irlandais (3d4 brigands + 2 sergents dont l'un pourrait connaître Ailgel)

Chapitre III La veillée de Banoch

La petite abbaye de Galoway est nichée au bout d'un improbable chemin de pierre envahi par les herbes sauvages. Adossée à la côte, l'abbaye se situe pratiquement à la pointe d'une imposante falaise qui vient fendre la mer d'Irlande. Des maisonnettes de pierres sont flanquées au creux des basses collines de Galoway et disséminées au travers de la lande autour de l'abbaye. La plupart ont leur fronton orné d'une croix celtique.

Peu de gens se risqueront à approcher les chevaliers et les regards sont étranges et effrayés, il règne une atmosphère lugubre sur la lande. Le printemps ne semble pas fleurir à Galoway. S'ils sont observateurs les chevaliers discerneront un étrange campement fait de huttes gros-

sières en contrebas de l'abbaye. Deux guerriers pictes arborant des peintures blanches et bleues sur le visage et le corps dévisagent les étrangers avec un air quelque peu débonnaire, ils ne discutent pas. On entend dans une hutte des mots psalmodiés dans un langage inconnu...

Les portes de l'abbaye sont fermées, mais en les ouvrant - car personne ne répond aux coups donnés au heurt - les chevaliers découvrent une cour intérieure où l'herbe envahit le pavé et des coursives vides. Dans la petite chapelle de l'abbaye, le vieux père Banoch est en prière et se retourne surpris de la présence des chevaliers. Il semble sécher quelques larmes et essaye d'arborer un visage paisible malgré l'évidente tension qui l'agite. Le père Banoch est un prêtre d'une quarantaine d'années aux cheveux gris et aux yeux verts fatigués qui parle avec une grande douceur. Il se dirige vers les chevaliers l'air surpris :

« Le roi Urien m'accorde enfin sa clémente attention, soyez les bienvenus ! Je ne vous attendais pas si promptement chevaliers... »

.....
Selon la réaction des chevaliers le père pourra soit les prendre pour les émissaires d'Urien soit pour ce qu'ils sont réellement et dans ce cas il exigera une explication. Quoiqu'il en soit si les chevaliers de Cambenet cherchent à leurrer le père Banoch (avec tromperie à la clé) il ne reconnaîtra pas les armoiries de Gorre sur leurs blasons et doutera. Si les chevaliers sont sincères il acceptera leur aide mais leur révélera que la délégation d'Urien viendra prochainement.

Le jour de l'arrivée des chevaliers le père Banoch refusera poliment de montrer la relique.

Le père Banoch est surpris de savoir que le duc Escan connaît l'existence de la relique et il dit apprécier la venue de Pellandre. La vérité est que le père Banoch fera tout pour éloigner les chevaliers de la relique, il craint leur curiosité et se méfie du frère Pellandre à double raison : que celui-ci découvre son stratagème pour faire dérober la relique cette nuit et que ses supérieurs avertissent l'évêché de Bretagne. Ce qui signifierait sa mise à l'écart de l'Eglise. Si un chevalier réussit un haut score d'intrigue il discernera le malaise du père Banoch et sentira que celui-ci cache quelque chose. Le père leur fait visiter l'abbaye et gagne le temps nécessaire pour accomplir son projet : faire dérober par ses serviteurs la relique cette nuit et la livrer à son tourmenteur, Leth Mogath, le fils du Formoiré.
.....

Au sujet des pictes, le père Banoch ne connaît pas grand chose. Il ne semble pas les tenir en haute estime malgré le fait que les pictes le respectent et on discerne facilement un certain mépris pour ces sauvages qui ne reconnaissent pas le Christ. Les chevaliers apprennent que le groupe de pictes (ils sont neufs) est venu de Dunbarton au nord pour visiter cette abbaye à cause des signes qu'il s'y produit, leur prêtresse en effet a fait d'étranges songes et souhaitait rencontrer le père Banoch. Mais le père et ses serviteurs ne font pas confiance aux paroles des pictes qu'il considère comme naturellement fourbes bien qu'il les a écoutés avec la patience du Seigneur. Les pictes n'assistent pas aux célébrations chrétiennes qu'il donne mais restent devant l'abbaye et prient, ils semblent ne pas vouloir franchir le

seuil de la bâtisse de pierre. Ces faits semblent rendre le père Banoch incrédule mais révèlent également une faille dans sa foi puisqu'il ne cherche pas à communiquer ses convictions aux pictes. Nidian ou Pellandre pourraient s'en rendre compte.

Banoch ou ses serviteurs rapportent cependant des faits étranges autour de l'abbaye et même si le père pense pouvoir les attribuer à Leth Mogath il ne peut révéler qu'il connaît son existence et que son destin est maintenant lié à lui. Les animaux ont des comportements étranges : les chiens hurlent sous les étoiles, les mulots se rassemblent en grappes liées par la queue, les chevaux paniquent sans raison, les oiseaux ne se perchent plus sur les toits de chaume, et on a vu des groupes de cerfs noirs courir la lande à la tombée de la nuit.

Les habitants de la lande et des maisonnées alentours ne peuvent en dire davantage et témoignent également avec superstition d'étranges phénomènes animaliers ou climatiques.

La soirée débute par une messe dans l'abbaye à laquelle les habitants sont conviés ainsi que les chevaliers de Cambenet. Elle sera courte et pourtant semblera terriblement longue pour tous, chacun n'a qu'une hâte c'est de rentrer chez lui. L'abbaye ne semble pas être un havre de paix pour l'esprit malgré les efforts du père Banoch et les airs contrits de ses serviteurs. Si les chevaliers y sont sensibles ils auront l'impression qu'il manque quelque chose de crucial en cette enceinte : la foi ne semble plus résider dans les lieux... En sortant devant l'abbaye à la fin de la messe la pluie tombe sur la lande nocturne, les chevaliers constatent que les pictes se sont rassemblés devant le parvis de terre de l'abbaye sans toutefois y pénétrer. Entre eux on distingue une silhouette psalmodiante recouverte d'une épaisse couverture sombre qui ne laisse voir ni son visage ni ses mains. Les guerriers se tiennent autour d'elle et semblent prier avec elle à genoux. Elle se relève et quitte en silence le lieu au moment où tous sortent. Les pictes retournent à leurs habitations de fortune avant que l'orage n'éclate et que l'eau ne se déverse en trombes.

.....
Les chevaliers sont hébergés dans l'enceinte de l'abbaye de Galoway, mais ils savent que si la délégation d'Urien les y trouve un conflit risque de faire désordre dans un lieu saint. S'ils décident de loger à l'extérieur quelques habitants peuvent leur offrir bon gré mal gré le gîte, sous des airs maussades.

Les pictes refuseront de parler avec les chevaliers, ils laissent entendre qu'ils n'ont le droit de parler qu'à « l'homme de dieu » et que celui-ci leur a accordé l'hospitalité à Galoway. Ils ne cherchent pas querelle mais ne se sentent pas en sécurité sur les terres d'Urien de Gorre. Rien ne laisse présager qu'ils quitteront cette nuit même l'abbaye de Galoway. Personne ne pourra approcher la silhouette mystérieuse sans provoquer une bataille acharnée.

.....
Au cœur de la nuit le père Banoch fera descendre par ses serviteurs la précieuse cassette contenant les ossements de saint Thomas en contrebas de la

falaise où se situe l'abbaye. Il restera dans la petite chapelle et ne fera pas surveiller la route par ses gens pour ne pas rendre son absence suspecte. Une embarcation vide attend les serviteurs en bas de la falaise sur la mer agitée. Ils ont reçu ordre d'y déposer la cassette dans une toile épaisse et de repartir sur leurs pas. Le petit navire prend le large voile abaissée, mû par un instinct propre comme si d'invisibles marins le faisaient naviguer et se perd dans le brouillard nocturne.

Les pictes quitteront Galoway tard dans la nuit (ou très tôt le matin...) profitant de l'obscurité pour masquer leur disparition. La fiosaich (chamane) picte a su qu'il fallait partir et a fait lever le camp sur une seule parole. Les pictes abandonnent leurs demeures de fortune à la nuit et prennent la direction de la forêt au pas de course.

Si les chevaliers établissent une garde de l'abbaye ou des pictes, un étrange sommeil leur ôtera toute vigilance et leur nuit sera agitée de sombres rêves. Si un chevalier surveille les pictes il s'apercevra cependant rapidement de leur départ en se réveillant au petit matin sur la lande brumeuse déserte.

Chapitre IV

La traque de Gloevant

Le père Banoch fait prévenir les chevaliers de le rejoindre prestement à la chapelle de l'abbaye. Devant la porte de la chapelle les chevaliers voient deux corbeaux batailler sur le sol en piaillant et l'un crever les yeux de l'autre avant de s'envoler dans un bruissement d'ailes.

Banoch leur révèle que la relique a disparu cette nuit et que les pictes ont levé leur campement. Il demande aux chevaliers de lui ramener le précieux trésor chrétien avant qu'il ne soit souillé par les incantations impies de ces sauvages. Le père semble en grande colère d'avoir été leurré par les pictes et sollicite grandement l'aide des chevaliers de Cambenet.

.....
Banoch insistera sur les vertus chrétiennes de Pellandre et Nidian si besoin était de les forcer à la traque des pictes, Gwaddur se montrera probablement le plus enclin à ramener le gibier au prix du sang...

Les habitants de la lande n'ont rien vu de particulier cette nuit. En interrogeant les paysans les plus éloignés de l'abbaye et les plus proches de la forêt les chevaliers apprennent que des silhouettes ont été aperçues dans la brume au petit matin vers les bois de Galoway... Il faudra tout le talent de chasseur des chevaliers pour retrouver la trace des pictes qui effectivement s'enfoncent dans la forêt au nord-ouest.

Les pictes ont pris la direction du bois pour rejoindre les monts de Gorre – ils sont habiles en terrain

montagneux et à pied évidemment –. Ils fileront ensuite vers le nord pour rejoindre la forêt de Gloevant en Strangor et longer la côte jusqu'à Dunbarton au-delà du mur d'Antonin. Les chevaliers ont tout intérêt à se montrer habiles à la chasse des pictes s'ils ne veulent se risquer plus au nord, en Strangor où les difficultés seront plus grandes pour des hommes de Cambenet.

Cette traque peut éventuellement s'agrémenter de quelques rencontres imprévues et douloureuses... Les pictes ne sont évidemment pas en possession de la relique de saint Thomas, toute la difficulté consistera donc à accepter cette idée et renoncer à cette piste. L'affrontement avec les pictes semble à priori inévitable mais le doute instillé par le comportement du père Banoch – si Pellandre, Nidian ou un autre chevalier a été perspicace – pourrait retenir une attitude précipitée. Les pictes bien que méfiants acceptent le dialogue et la fiosaich sera disposée à parler de ce qu'elle sait s'ils sont épargnés.

Edigh la fiosaich est une vieille femme d'une incroyable vitalité au corps recouvert de tatouages animaliers. Elle respecte les chrétiens mais sait que certains d'entre eux ont corrompu leur âme à l'esprit malin de Gwynn et cachent derrière leurs habits blancs un visage de sang. Elle voulait avertir Banoch de ne pas écouter son cœur traître mais elle sait maintenant qu'elle a échoué et doit fuir la colère du père de l'abbaye de Galoway et des chevaliers anglais. Ses rêves lui ont montré qu'un danger menaçait de se réveiller et d'engloutir Gorre et Strangor si l'abbaye de Galoway n'arrivait à vaincre Gwynn. Edigh est certaine de savoir que Banoch a un fils et cherche à le protéger de Gwynn mais elle ne connaît pas l'existence de la relique ni sa signification pour les chrétiens.

Gwynn ou Gronw Pebyr est le dieu sombre qui terrifie les hommes et soumet les déesses, il avale la lumière et apporte le dur soleil d'hiver au monde. Il est le chasseur sauvage dont les chiens sinistres aboient la nuit venue... Autrement dit une incarnation du Malin pour n'importe quel chrétien ou une fable pour les autres.

Les pictes s'ils sont encore en vie retournent ensuite sur leurs terres en emportant leur secret et laissant certainement les chevaliers dubitatifs. Ces derniers se retrouvent avec la délicate mission de faire avouer au père Banoch son terrible secret.

Chapitre V Une délégation belliqueuse

De retour à Galoway, les chevaliers découvrent rapidement la présence de la délégation d'Urien de Gorre, ou plutôt ce que le roi a consenti comme vague effort diplomatique à l'égard de l'abbaye. Quelques montures vides se tiennent devant l'abbaye et quatre solides guerriers discutent en plaisantant au sujet d'une récente bataille, ils portent les signes distinctifs du roi de Gorre et attendent le retour de leur commandeur vraisemblablement dans les murs de la bâtisse. Ils affichent des mines défaites à l'arrivée des chevaliers de Cambenet si ceux-ci se montrent. L'un d'eux courra prévenir le chevalier qui s'entretient avec le père Banoch.

Rapidement alerté Rhodri, chevalier de Gorre vient menaçant à la rencontre des chevaliers devant l'abbaye accompagné du père Banoch livide. Il défie ouvertement le meilleur des chevaliers en réparation de leur ingérence dans les affaires d'Urien de Gorre. Il demande un duel à mort et la défaite signifiera le départ des chevaliers. Rhodri semble sûr de gagner le combat et ce grand chevalier kymris ne semble pas vraiment plaisanter. Le père Banoch tente en vain d'arrêter ce duel mais Rhodri le menace avec ses guerriers « Tu n'as pas su garder ton propre trésor tu es un lâche Banoch de Galoway, tu fais perdre son temps au bon roi Urien ! »

Les chevaliers de Cambenet n'auront d'autre solution que de se plier aux règles de Gorre sous peine de trahir les règles de l'hospitalité même si celle-ci exige une mort.

Si Rhodri voit le combat tourner en sa défaveur il hurlera à ses hommes de tuer les félons du duc Escan. Les guerriers n'hésiteront pas un instant redoutant plus la sentence de Rhodri que le combat avec les chevaliers de Cambenet.

Si les chevaliers ont été blessés ces dernières heures le père Banoch pourra les faire soigner à l'abbaye de Galoway.

Chapitre VI Les aveux de Banoch

Le père Banoch veut connaître le récit des chevaliers bien qu'il sache évidemment qu'ils n'ont pu retrouver la relique qu'il a fait dérober la veille. Rapidement l'interrogatoire se retourne contre le père qui est effrayé d'entendre la révélation qu'Edigh a faite aux chevaliers. Il trouve cependant ses mots avec peine et les plus chrétiens d'entre les chevaliers constatent que le dilemme de cet homme est grand et épuisant.

Banoch avoue finalement sa paternité et la naissance d'un fils il y a quelques années : Amlyn. Sa mère est morte l'année suivant cette naissance des suites d'une maladie. Il a caché son fils pour ne pas perdre ses privilèges mais son existence a été révélée par un ennemi de la Bretagne qui convoitait le bien le plus précieux de Galoway : la relique de saint Thomas. Il ne connaît rien de cet ennemi sinon qu'il est puissant et certainement responsable des étranges signes qui tourment les habitants de la région et les occupants de l'abbaye. D'ailleurs ces derniers ont cessé depuis le départ de la relique. Banoch n'a jamais vu son tourmenteur mais celui-ci a fait enlever son fils et promis de révéler la chose si la relique de saint Thomas ne lui était pas remise. Il porte le nom de Leth Mogath et réside sur les Isles lointaines. Banoch n'a pas eu la force d'imaginer son fils perdu et son statut condamné par l'évêché de Bretagne ; il a alors choisi d'accepter ce pacte. C'est sans convictions qu'il a demandé l'aide d'Urien de Gorre – et les événements lui ont donné raison – sans imaginer que son appel serait entendu par le duc Escan et par voie de conséquence le monastère de Menyw en Estregales. Ce qu'il redoutait est finalement arrivé et il y voit maintenant la main divine : Dieu lui a envoyé une aide inattendue en la présence de frère Pellandre et des émissaires de Cambenet. Le père Banoch implore la miséricorde et la clémence des chevaliers pour ses actes. Il aimerait que les chevaliers l'aident à retrouver son fils et la relique perdue.

.....
Les serviteurs de l'abbaye peuvent révéler ce qu'ils ont vu le soir où ils ont amené la relique au pied de la falaise. Mais l'embarcation ne sera évidemment pas retrouvée à cet emplacement.

Quand à Leth Mogath, un jet en connaissance des faëes ou en folklore particulièrement réussi révèle que son histoire est liée aux sinistres Formoirs d'Irlande.

.....
Les attitudes des chevaliers et du frère seront capitales dans le cadre des aveux du père Banoch. S'ils sont révélés dans la douceur et la miséricorde ce dernier pourra retrouver confiance en Dieu et apporter toute l'aide et l'influence dont il dispose pour aider les chevaliers à retrouver son fils et la relique. S'ils sont obtenus dans la douleur ou la violence les aveux de Banoch ne serviront qu'à le culpabiliser davantage et probablement provoquer sa mort (en se pendant ou se jetant du haut de la falaise par exemple). L'état de délabrement

spirituel du père Banoch fait que ce dernier est sur le point de perdre la foi à cause de sa tromperie et il n'est par exemple plus capable d'utiliser ses dons chrétiens. Une révélation démoniaque ou un désensorcellement ne seront d'aucune utilité sur lui car c'est son esprit qui s'est affaïssi et il n'a pas été possédé. Ces événements arrivent pendant la Pentecôte qui est également une période clé du calendrier irlandais puisqu'elle correspond à Beltaine.

Chapitre VII Les Isles Lointaines

Banoch peut mettre à disposition des chevaliers un navire s'ils désirent se rendre dans les Isles Lointaines. L'archipel est à une journée de navigation pour des marins qui connaissent la voie qui y mène, ce qui n'est pas le cas des chevaliers de Cambenet sauf pour Ailgel qui a déjà navigué et notamment vers ces Iles. Le seul souci est qu'il n'est pas en odeur de sainteté là-bas car il a dû fuir pour des raisons personnelles le royaume du Dal Riada.

.....
Galehaut, le Haut Prince des Isles Lointaines accepte la présence des chevaliers arthuriens dans ses Isles du moment qu'ils témoignent de leur présence et respectent les règles de l'hospitalité. Cet édit est entendu et accepté par tous les Irlandais des Isles Lointaines mais on peut trouver chez certains d'entre eux une provocation à peine masquée dont on peut douter de l'apparente jovialité. Les Isles se composent de plusieurs îles et péninsules comme celles d'Argyll, Arran, Islay l'une des plus grandes et Kintyre. C'est sur la seconde que Leth Mogath s'est réfugié.

.....
La traversée ne doit pas poser de difficulté puisque la mer est calme à cette saison et deux marins kymris pourront accompagner les chevaliers sur l'embarcation qui peut contenir une dizaine d'hommes mais aucun cheval.

C'est donc à pied que les émissaires de Cambenet débarquent à Muirbolc, la petite ville portuaire qui est le siège de la partie irlandaise du royaume. C'est également ici qu'ils devront rendre une visite à Galehaut et lui demander son autorisation pour explorer les Isles. Ce dernier accède à leur requête parce qu'ils sont de Cambenet et cherchent à protéger l'abbaye de Galoway qui est respectée par les irlandais. Si les chevaliers se présentent comme venant de la part d'Urien de Gorre ils n'obtiendront rien et devront repartir.

Brion un prêtre irlandais qui a connu le père Banoch cherche à rencontrer les chevaliers quand ils quitteront le fort du Haut Prince. Il a reçu du Christ l'ordre de veiller sur les envoyés de Dieu et son travail est grand en Irlande, plaisante-t-il ! Sans savoir ce que les chevaliers cherchent ni pour quelles raisons, il leur indique que l'Isle la plus ensorcelée est certainement celle d'Arran au nord mais il ne

veut pas y mettre les pieds. Il sait que sa foi n'est pas encore assez grande. Il pourra cependant les héberger dans un petit monastère à l'écart de Muirbolc s'ils le désirent par amitié pour le père Banoch et en reconnaissance de la présence du frère Pellandre. S'ils le souhaitent le père Brion peut également les mener vers Arran.

.....
Il n'est pas dans l'intérêt d'Ailgel de prolonger son séjour à Muirbolc sous peine d'être rapidement reconnu et de passer de mauvaises heures entre les mains de ceux qui le cherchent...
.....

Dans le monastère austère de Muirbolc les chevaliers passent des heures studieuses où les récits vont bon train et finiront fatalement égayés par la boisson irlandaise...

Chapitre VIII Leth Mogath

L'île d'Arran est sauvage et effrayante, peuplée de bois sombres et rabougris ; elle est à l'image de sa réputation. L'escarpement de ses terres rend la progression de ses étendues contraignante et impossible pour des cavaliers. Les chevaliers tombent rapidement sur un petit lac intérieur à l'eau étrangement calme où une embarcation similaire à celle décrite par les serviteurs de Banoch flotte, la quille frappant doucement sur un ponton d'amarrage au rythme du clapotis. Elle est vide et par-delà la brume qui s'étend sur l'eau on distingue la silhouette d'une tour sinistre. Le jour semble se confondre avec la nuit dans cette terre de brumes...

L'embarcation se déplace silencieusement et sans effort sur l'eau du lac intérieur pour naviguer sans heurt mais dans un silence de mort vers la roche noir d'un îlot central. Curieusement au-delà des premières roches une herbe grasse et abondante apparaît entre les interstices rocheux et se découvre en une lande verte aux reflets surnaturels. Dans la brume apparaissent des cervidés noirs aux bois sombres, alors que la tour de Leth Mogath se découvre...

L'air est moite et emplie d'une vibrante énergie aussi ancienne que primale. Dans l'embrasement voûté de la tour une silhouette s'avance chevauchant un grand cerf : Leth Mogath vient accueillir ses invités. La brume se dissipe sous les pas du grand cervidé à la peau d'ébène et le cavalier sinistre regarde en silence les chevaliers. Il est vêtu d'une armure ancienne parcourue de gravures et de symboles qui épouse un corps musculeux et nouveau. Leth Mogath surmonte les chevaliers de toute sa hauteur et les dévisage de son hideux heaume de fer au moment où sa lance émet un hurlement (jet en valeureux à -5) à glacer le sang de tout bon chevalier. En chargeant les indésirables visiteurs sur le grand cerf noir il lance une dernière sentence à leur égard « le fils du Formoiré accepte votre défi chevaliers, vous mourrez la nuit de Beltaine et Banoch n'entendra pas vos pleurs ! »

.....
Leth Mogath est issu d'une lignée de Formoiré qui a engendré des fils issus de femmes humaines. Il peut être considéré comme un puissant chevalier féérique dont le but est d'anéantir toute présence chrétienne là où elle se trouve. Il a de cette manière conduit Banoch à lui livrer une relique qu'il n'aurait pas réussi à atteindre seul pour la détruire ensuite grâce à sa sorcellerie. Son chantage auprès de Banoch ne visait qu'à obtenir la relique. Leth Mogath ne compte évidemment pas libérer Amlyn le fils du père Banoch mais le tuer avec son père dès qu'il en aura l'occasion.

Les cerfs noirs n'existent que par l'esprit de Leth Mogath et ne participeront pas au combat, seule sa monture pourra être considérée comme un adversaire.

Etant donné l'ambiance particulière du lieu il sera très difficile de faire appel aux miracles ou à la foi pour lutter contre Leth Mogath, pour provoquer un bannissement par exemple et renvoyer le fils du Formoiré dans l'autre monde. Par contre la proximité de la relique de saint Thomas (qui se trouve dans la tour sombre) octroiera une réussite systématique dans toutes les passions chrétiennes si elles sont invoquées (amour Dieu / Christ etc.) car le saint qu'elle représente avait montré après ses doutes une foi véritable dans le Christ. Si un chevalier veut pénétrer la tour avant la mort de Leth Mogath il devra obtenir une réussite critique sur sa valeur de piété (Pieux) pour franchir le seuil du sanctuaire de Leth Mogath. En cas d'échec il pourra retenter mais chaque défaite lui coûtera 1 point en Pieux (reversé en Païen). Si néanmoins un chevalier parvient à pénétrer la tour il assistera dans le cachot à la scène que décrira Amlyn plus bas. La tour sera accessible sans effort après la chute de Leth Mogath.
.....

La tour est une bâtisse extrêmement austère qui semble en ruine après la défaite de Leth Mogath alors qu'elle apparaissait parfaitement conservée auparavant. Des gémisses parviennent du sous-sol que l'on peut rejoindre par un escalier en colimaçon aux marches glissantes. Il y a un unique cachot aussi délabré que le reste de la tour, aux parois humides et sales où se tient Amlyn prostré. Le reste de la tour est une ruine vide.

Si les chevaliers survivent au combat ils retrouveront Amlyn le fils de Banoch, enfermé dans ce cachot, famélique et prêt à être livré à la mort. Le plus surprenant cependant est que les chevaliers constateront que son visage est paisible et qu'il émane de sa figure une aura de lumière, comme lors d'une transfiguration divine. Phénomène que les plus pieux des chevaliers reconnaîtront sans mal. L'enfant raconte avoir vu un ange se tenir devant lui portant une cassette dans ses bras et lui assurant que Dieu avait pardonné à son père car il avait eu foi dans les actes de Dieu. Par ailleurs la cassette contenant la relique est introuvable.

La mort de Leth Mogath lève la brume et oblige les chevaliers à diriger le bateau qui n'obéira plus à la magie du Formoiré.

Le retour à Galoway ne sera qu'une formalité grâce à l'aide de Brion et des marins de Banoch. Mais si les cheva-

liers reviennent avec l'enfant Amlyn ils n'ont pas retrouvé la relique de saint Thomas.

.....
 A l'abbaye de Galoway, quelques jours après le départ des chevaliers, le père Banoch constatera avec stupeur que la relique a retrouvé sa place dans la chapelle. Il tombera avec effroi au sol suppliant Dieu d'épargner sa pauvre âme et l'ange lui apparaîtra. Il le réconfortera et lui ordonnera de veiller sur cette relique jusqu'à ce que son fils Amlyn lui succède au sacerdoce car cette charge lui sera enlevée pour sa faute.

Chapitre IX Pax divina

De retour à l'abbaye de Galoway, les chevaliers ont tout loisir de narrer l'histoire de Leth Mogath et des actes de Dieu à un père Banoch qui semble avoir retrouvé une partie de sa vigueur spirituelle. Il ne cessera de louer Dieu et de remercier les chevaliers de Cambenet pour leur courage et leur foi, et acceptera que ses actes soient portés par Pellandre devant l'église d'Estregales qui en référera à l'évêché de Bretagne. Banoch

sait que son sort a été fixé par Dieu et que son jugement a été donné, il ne craint plus celui des hommes. De plus, les chevaliers n'ont pas autorité pour juger les hommes d'église car l'Eglise seule a cette autorité reconnue par Arthur Pendragon. Banoch reconnaît enfin son fils et accepte son devoir envers la foi des habitants de Galoway, rare et précieuse terre chrétienne de Gorre. Il demande le privilège à Pellandre de faire venir son enfant en pèlerinage au monastère de Menyw d'Estregales pour poursuivre sa formation.

Les chevaliers de Cambenet après un ultime voyage retrouvent enfin le duc Escan à Carduel qui louera leur courage en leur octroyant terres et honneur et permettra à Aigel de devenir maisnier sous son autorité. Arthur Pendragon accordera un regard bienveillant aux terres de Cambenet en imposant au roi Urien de Gorre de cesser son tribut.

Ailgel McQuillan

Cinquième et dernier enfant d'une famille issue du clan Mc Quillan du Dal Riada, Ailgel est un personnage haut en couleur et truculent. Il a dû quitter sa patrie peu de temps après son adoubement pour avoir réussi un pari stupide avec ses frères : séduire et passer la nuit avec Eilinn, la femme de Flann O Hood (un chef d'un clan rival). Depuis Flann le cherche pour le défier à mort. Il a trouvé refuge un temps dans le Reghed avant de trouver une occasion de se faire apprécier par le duc voisin, Escan, en acceptant d'aider la mission de Pellandre à Galoway. Ailgel a déjà navigué vers les Isles Lointaines et possède une forme de piété assez théâtrale que certains pourraient considérer comme sincère...

Pays	Dal Riada
Culture	Irlandais
Religion	Chrétien
Nom du père	Cenn Mc Quillan
Classe du père	Chevalier soudoier
Rang d'ainesse	Cinquième
Seigneur lige	Duc Galehaut
Classe actuelle	Chevalier soudoier
Foyer actuel	Carduel
Age	22 ans
Naissance	506
Ecuyer	521
Adoubement	527
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : non	
Chaste 8 / 12	Luxurieux
Energique 15 / 5	Paresseux
Indulgent 8 / 12	Rancunier
Généreux 10 / 10	Egoïste
Sincère 8 / 12	Trompeur
Juste 9 / 11	Arbitraire
Miséricordieux 4 / 16	Cruel
Modeste 13 / 7	Fier
Pieux 12 / 8	Pragmatique
Réfléchi 9 / 11	Impulsif
Sobre 7 / 13	Complaisant
Confiant 11 / 9	Méfiant
Valeureux 17 / 3	Couard
Trait dirigé	
Fierté irlandaise (+6)	
Passions	
Loyauté duc Galehaut	10
Amour clan McQuillan	18
Hospitalité	15
Honneur	11
Amour Eilinn	14

TAI	14	Degâts	5D6
DEX	13	Guérison	3
FOR	15	Vitesse	3
CON	18	Points de vie	32
APP	14	Inconscience	8

GLOIRE	1230
Signe particulier	Cheveux longs & longs doigts
Caractéristique familiale	Bon cavalier (+5 en équitation)

Compétences			
Canotage	14	Bataille	3
Chant	2	Equitation	15
Chasse	2		
Composition	3		
Connaissance faëes	2	Combat	
Courtoisie	2	Epée	16
Danse	3	Lance	10
Eloquence	10	Lance fantassin	10
Fauconnerie	1	Dague	3
Folklore	5		
Gestion	2		
Héraldique	1		
Intrigue	2		
Jeu	2		
Jouer harpe	5		
Natation	7		
Premiers soins	6		
Reconnaître	2		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	7		
Tournoi	1		
Vigilance	9		

Equipement
Maille normande (10)
Bouclier
1 épée droite ancienne
2 lances de fantassin
5 lances de joute
1 dague
Vêtements de 1£
1 potion de guérison (+1D6)

Montures
1 chargeur
2 roncins

Ecuyer
Aucun

Nidian

Un chevalier chrétien originaire de Cumbrie. Il a récemment acquis le privilège de servir le duc Escan notamment grâce à ses remarquables vertus chrétiennes. Nidian a puisé dans la foi la force de continuer son devoir de chevalier malgré la douleur d'avoir perdu son père. Il est le second d'une famille de 3 orphelins.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Blaen
Classe du père	Chevalier soudoier
Rang d'ainesse	Second
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	21 ans

Naissance	507
Ecuyer	522
Adoubement	528

Traits

Bonus chrétien : oui (+ 6 PV)
 Bonus courtois : oui (+3 Armure)

Chaste	16	/	4	Luxurieux
Energique	15	/	5	Paresseux
Indulgent	16	/	4	Rancunier
Généreux	11	/	9	Egoïste
Sincère	17	/	3	Trompeur
Juste	15	/	5	Arbitraire
Miséricordieux	16	/	4	Cruel
Modeste	16	/	4	Fier
Pieux	15	/	5	Pragmatique
Réfléchi	11	/	9	Impulsif
Sobre	16	/	4	Complaisant
Confiant	12	/	8	Méfiant
Valeureux	14	/	6	Couard

Trait dirigé

Confiance dans le clergé +10

Passions

Loyauté duc Escan	18
Amour famille	16
Hospitalité	14
Honneur	12
Amour Dieu	12

TAI	12	Degâts	4D6
DEX	15	Guérison	3
FOR	13	Vitesse	3
CON	17	Points de vie	35
APP	11	Inconscience	8

GLOIRE 1124

Signe particulier
Regard brillant

Caractéristique familiale
Bon avec les oiseaux (+15 en fauconnerie)

Compétences

Canotage	1	Bataille	5
Chant	2	Equitation	10
Chasse	10		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	8	Epée	15
Danse	2	Lance	12
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	18	Dague	3
Folklore	2		
Gestion	2		
Héraldique	8		
Intrigue	3		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	5		
Religion chrétienne	7		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	5		
Vigilance	10		

Equipement

Maille normande (10)
 Bouclier
 1 épée
 2 lances de fantassin
 5 lances de joute
 1 dague
 Vêtements de 1£
 Argent : 1£

Montures

1 chargeur
 2 roncins

Ecuyer

Nom	Addonwy
Bataille	5
Equitation	8
Premiers soins	14
Folklore	12

Gwengad

Ce fils d'écuyer a bénéficié tardivement de l'attention du duc Escan, se faisant adouber après l'âge requis (à 24 ans). En sauvant de la mort un vassal du duc, il a bénéficié d'un adoubement pour faits d'armes et bravoure remarquable. La situation familiale de Gwengad – un père impotent – a su également toucher la miséricorde d'Escan qui a souhaité doublement aider ce jeune chevalier méritant en lui octroyant de quoi subvenir aux besoins des siens. Gwengad aspire aujourd'hui à prouver sa valeur malgré un destin inégal.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Moried
Classe du père	Ecuyer
Rang d'ainesse	Troisième
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	25 ans
Naissance	503
Ecuyer	518
Adoubement	527
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : oui (+3 Armure)	
Chaste 8 / 12	Luxurieux
Energique 13 / 7	Paresseux
Indulgent 10 / 10	Rancunier
Généreux 8 / 12	Egoïste
Sincère 8 / 12	Trompeur
Juste 15 / 5	Arbitraire
Miséricordieux 15 / 5	Cruel
Modeste 17 / 3	Fier
Pieux 13 / 7	Pragmatique
Réfléchi 15 / 5	Impulsif
Sobre 8 / 12	Complaisant
Confiant 13 / 7	Méfiant
Valeureux 16 / 4	Couard
Trait dirigé	
Confiance Chevaliers de Logres +10	
Passions	
Loyauté duc Escan	18
Amour famille	12
Hospitalité	14
Honneur	12

TAI	15	Degâts	5D6
DEX	16	Guérison	3
FOR	14	Vitesse	3
CON	13	Points de vie	28
APP	13	Inconscience	7

GLOIRE	1030
Signe particulier	
Mains et bras velus, yeux noirs	
Caractéristique familiale	
Don de guérison (+5 en premiers soins)	

Compétences			
Canotage	1	Bataille	3
Chant	2	Equitation	12
Chasse	8		
Composition			
Connaissance faëes	8	Combat	
Courtoisie	3	Epée	15
Danse	2	Lance	10
Eloquence	3	Lance fantassin	8
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	7	Arc	8
Gestion	2		
Héraldique	3		
Intrigue	5		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	7		
Premiers soins	15		
Reconnaître	8		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	5		
Vigilance	8		

Equipement
Armure de cuir bouilli (6)
Bouclier
1 arc
1 épée
1 lances de fantassin
1 dague
Vêtements de 120 deniers
Argent : 6£
1 potion de guérison (+1D6)

Montures
1 chargeur
2 roncins

Ecuyer	
Nom	Leuan
Bataille	3
Equitation	8
Premiers soins	10
Chasse	7

Cynrain

Originaire de Cambenet en Cumbrie, Cynrain a suivi le modèle paternel à la lettre en devenant un chevalier rigoureux et austère, extrêmement loyal à son seigneur. Il connaît le prix de l'effort et la valeur des choses pour avoir sacrifié en tant qu'aîné à la tradition familiale et devenir l'exemple à suivre. Cynrain n'accorde pas qu'aux armes la réussite d'une victoire et sait se montrer perspicace et observateur pour atteindre son but. Il agit rarement sans avoir réfléchi aux conséquences de ses actes. Gerian son écuyer observe ces principes.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Cynwal
Classe du père	Chevalier maisnier
Rang d'ainesse	Premier
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	24 ans

Naissance	504
Ecuyer	519
Adoubement	525

Traits

Bonus chrétien : non
 Bonus courtois : oui (+3 Armure)

Chaste 12 / 8 Luxurieux

Energique 13 / 7 Paresseux

Indulgent 8 / 12 Rancunier

Généreux 12 / 8 Egoïste

Sincère 13 / 7 Trompeur

Juste 14 / 6 Arbitraire

Miséricordieux 11 / 9 Cruel

Modeste 15 / 5 Fier

Pieux 15 / 5 Pragmatique

Réfléchi 15 / 5 Impulsif

Sobre 12 / 8 Complaisant

Confiant 8 / 12 Méfiant

Valeureux 15 / 5 Couard

Trait dirigé

Confiance Chevaliers de Logres +9

Passions

Loyauté duc Escan	18
Amour famille	13
Hospitalité	10
Honneur	15

TAI	14	Degâts	5D6
DEX	16	Guérison	3
FOR	14	Vitesse	3
CON	15	Points de vie	29
APP	12	Inconscience	7

GLOIRE 1276

Signe particulier
Austère

Caractéristique familiale
Vue perçante (+5 en vigilance)

Compétences

Canotage	1	Bataille	10
Chant	2	Equitation	10
Chasse	5		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	3	Epée	15
Danse	2	Lance	12
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	3		
Gestion	7		
Héraldique	7		
Intrigue	10		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	5		
Religion chrétienne	5		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	7		
Vigilance	13		

Equipement

Maille renforcée (12)
 Bouclier
 2 épées
 2 lances de fantassins
 5 lances de joute
 1 dague
 vêtements de 4 £
 Argent : 2£

Montures

1 chargeur andalou
 1 palefroi
 1 destrier
 1 coursier
 2 roncins

Ecuyer

Nom	Gerian
Bataille	7
Equitation	10
Premiers soins	10
Intrigue	8

Gwaddur

Le chevalier Cumbrien Gwaddur est un modèle de fougue chevaleresque au tempérament trempé. Son père, Aeron, auréolé de faits de guerres notables au service du duc Escan, a élevé son premier fils dans l'amour de la bataille et l'honneur de la chevalerie. Gwaddur a gardé l'aspect tribal et guerrier des combattants nordiques de Bretagne malgré son adoubement en exhibant crânement sa longue barbe tressée à la manière des anciens Cumbriens. Il a développé la maîtrise du marteau de guerre.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Aeron
Classe du père	Chevalier maisnier
Rang d'ainesse	Premier
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	23 ans
Naissance	505
Ecuyer	520
Adoubement	526
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : oui (+3 Armure)	
Chaste 14 / 6	Luxurieux
Energique 15 / 5	Paresseux
Indulgent 13 / 7	Rancunier
Généreux 15 / 5	Egoïste
Sincère 16 / 4	Trompeur
Juste 9 / 11	Arbitraire
Miséricordieux 12 / 8	Cruel
Modeste 13 / 7	Fier
Pieux 14 / 6	Pragmatique
Réfléchi 12 / 8	Impulsif
Sobre 8 / 12	Complaisant
Confiant 10 / 10	Méfiant
Valeureux 17 / 3	Couard
Trait dirigé	
Confiance Chevaliers de Logres +7	
Passions	
Loyauté duc Escan	18
Amour famille	14
Hospitalité	12
Honneur	15

TAI	15	Degâts	5D6
DEX	11	Guérison	3
FOR	15	Vitesse	3
CON	16	Points de vie	31
APP	14	Inconscience	8

GLOIRE	1275
Signe particulier	
Longue barbe tressée et pomettes saillantes	
Caractéristique familiale	
N'oublie jamais un visage (+10 en reconnaître)	

Compétences			
Canotage	1	Bataille	3
Chant	2	Equitation	14
Chasse	2		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	3	Epée	17
Danse	2	Lance	15
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	2	Marteau	12
Gestion	2		
Héraldique	3		
Intrigue	3		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	15		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	10		
Vigilance	10		

Equipement
Mailles renforcée (12)
Bouclier
1 épée
1 marteau
2 lances de fantassin
5 lances de joute
1 dague
Vêtements de 2 £
Argent : 6 £

Montures
1 chargeur
1 palefroi
1 roncín

Ecuyer	
Nom	Graid
Bataille	5
Equitation	12
Premiers soins	10
Epée	12

Pellandre

Depuis que le jeune Pellandre né à Penkrigde en Caméliard avait décidé de se raser le crâne en signe « d'humilité devant Dieu », son père avait abandonné l'idée de le voir devenir un jour chevalier du roi Léodegan. Pellandre fut rapidement admis dans les ordres et poursuivit sa formation au prestigieux monastère de Menyw à Menevia (Estergales). Le premier monastère fondé en Bretagne. Il choisit de devenir un frère minorite franciscain, ceux que l'on nomme les « frères gris » et sa révélation se fit sous le patronage de saint Pélagé (qui crut que tous les hommes étaient fondamentalement bons). Le credo de saint Pélagé affecta profondément sa vision du monde et le poussa sur les chemins de Bretagne porter avec douceur et ferveur sa foi chrétienne. C'est ainsi qu'il fut recommandé dans l'affaire de l'abbaye de Galoway car le duc Escan entendit parler en bien de ses actes...

Pays	Caméliard (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Padern
Classe du père	Chevalier maisnier (noble)
Rang d'ainesse	Second
Seigneur lige	Roi Léodegan
Classe actuelle	Frère
Foyer actuel	Menevia / Carduel
Age	24 ans

Naissance 504

Révélation 525

Traits

Bonus chrétien : oui (+6 PV)

Bonus courtois : non

Chaste 16 / 4 Luxurieux

Energique 11 / 9 Paresseux

Indulgent 18 / 2 Rancunier

Généreux 12 / 8 Egoïste

Sincère 11 / 9 Trompeur

Juste 11 / 9 Arbitraire

Miséricordieux 16 / 4 Cruel

Modeste 16 / 4 Fier

Pieux 17 / 3 Pragmatique

Réfléchi 14 / 6 Impulsif

Sobre 16 / 4 Complaisant

Confiant 10 / 10 Méfiant

Valeureux 13 / 7 Couard

Passions

Loyauté roi Léodegan	16
Amour famille	17
Hospitalité	16
Honneur	12
Amour Dieu	15
Amour Genièvre	12

TAI	13	Degâts	4D6
DEX	11	Guérison	3
FOR	11	Vitesse	2
CON	15	Points de vie	34
APP	13	Inconscience	8

GLOIRE	280
REVELATION	1000

Signe particulier
Chauve au profil grec

Caractéristique familiale
Vue perçante (+5 en vigilance)

Compétences

Astrologie	5	Bataille	3
Canotage	1	Equitation	10
Chant	2		
Chasse	2	Combat	
Chirurgie	10	Dague	7
Connaissance faëes	1		
Courtoisie	3	Talents	
Danse	2	Banissement	2
Eloquence	7	Bénédiction	10
Fauconnerie	3	Désensorcellement	3
Folklore	7	Guérison	10
Gestion	2	Malédiction	5
Héraldique	3	Miracle	15
Intrigue	7	Révélation	
Jeu	3	démoniaque	3
Jouer harpe	3		
Natation	2	Talent naturel	
Premiers soins	15	Emotion (générosité)	6
Reconnaître	3		
Religion chrétienne	10		
Romance	2	Limite magique	164
Séduction	3	Fluide magique	4D20
Sixième Sens	7	Défense magique	82
Tournoi	5		
Vigilance	10		

Equipement

Matériel de campement et de voyage
1 dague
Vêtements de 1 £
Argent : 120 deniers et 2 £

Montures

1 roncín