

Le bon chasseur

par Sartar

« Les hommes prennent de plus en plus de libertés avec la nature et ne vénèrent plus les anciens dieux. Leur dieu unique leur fait croire qu'ils sont supérieurs et peuvent tout dominer. Mais il n'en est rien et nous le leur montrons. »

Synopsis

Sire Briadanz – Grand veneur du Comté de Salisbury – a un penchant pour la boisson, lorsqu'il a bu, il ne cesse de ressasser une vieille histoire de créature moitié homme – moitié loup, qu'il aurait vaincu alors qu'il était un jeune chevalier. Malgré ses talents de chasseur, il fait, à ce propos, l'objet de nombreuses railleries à la cour du Comte. Madule de Tête Crébine, une riche héritière du comté, est bien la seule personne à lui accorder un peu d'intérêt. Cette dernière n'est cependant pas ce qu'elle paraît, elle est une sorcière qui a étudié la magie noire auprès de la fée Morgane. Madule est jalouse du fait que Gondrins, le fils du Comte de Salisbury, épouse Dame Orlande, la plus belle femme du Comté, plutôt quelle. Elle va convaincre Briadanz que s'il veut que l'on cesse de se moquer de lui à la cour, il doit accomplir un acte extraordinaire prouvant qu'il est un chasseur hors du commun. Elle lui révèle qu'il existe dans la forêt de Savernake, une licorne. Selon elle, si Briadanz parvient à capturer cette licorne et à l'offrir à messire Gondrins, pour son mariage, personne ne pourra plus douter de son talent.

Sire Briadanz capture la licorne de la forêt de Savernake. Il ignorait cependant que celle-ci était la gardienne de la forêt (c'est un esprit de la nature),

garante de l'équilibre des forces naturelles l'habitant. Loin de la forêt, l'animal se meurt, et vice versa.

En représailles, les faeries habitant la forêt vont enlever Dame Orlande, la future épouse. Quant à messire Gondrins, il va contracter une grave maladie. Les chevaliers devront aller délivrer Dame Orlande. Ce faisant, ils découvriront les conséquences des actes de Briadanz. Ils devront libérer la licorne et la reconduire dans la forêt afin qu'elle guérisse. De plus, elle seule peut guérir à son tour messire Gondrins.

Acte 1 – Par ici la mariée

En cette belle journée de l'an de grâce 533, le 1er mai pour être exact, les chevaliers ont été envoyés par leur seigneur lige, le Comte Robert de Salisbury, jusqu'au château de Devizes, afin d'aller y chercher la future épouse de son fils, Dame Orlande, et l'escorter jusqu'à Sarum, la capitale du comté.

Dame Orlande est la fille unique de Sire Yolains, le châtelain de Devizes, l'un des vassaux du Comte. Elle est réputée pour être la plus belle femme du comté, et nombreux sont les soupirants qui se disputent sa main. Récemment, elle a cependant jeté son dévolu sur Messire Gondrins, le fils du comte Robert. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il s'agit d'un mariage

arrangé, mais il semblerait pourtant qu'un véritable amour soit né entre les deux tourtereaux. Les épousailles doivent avoir lieu le 8 mai, date correspondant à la fête païenne de Beltane.

C'est donc par cette journée de printemps radieuse que les chevaliers quittent Devizes à la tête d'un petit convoi composé de trois chariots, cinq hommes d'arme à pied et deux chevaliers de Devizes. Dame Orlande et trois dames de compagnie occupent le chariot de tête. Les deux autres chariots sont chargés d'affaires personnelles, de provisions, et de présents destinés aux futurs époux.

Le comté de Salisbury est en paix depuis plusieurs années, aussi les chevaliers devraient être détendus et profiter du voyage. La végétation est verdoyante et les arbres sont en fleurs, l'air est empli des odeurs du printemps, et tout le monde est très gai. Les discussions vont bon train sur les festivités prévues pour le mariage et sur les invités qui y seront présents. Au MJ de faire en sorte que les joueurs se sentent bien dans cette atmosphère bucolique. Dame Orlande est vraiment d'une grande beauté, et ses dames de compagnie ne sont pas vilaines non

plus. Les chevaliers de Devizes sont fort sympathiques et se feront un plaisir de discuter avec les chevaliers joueurs, qu'ils connaissent peut-être déjà. Donc jusque là tout va bien...

Le voyage jusqu'à Sarum devrait durer deux jours, en passant par la ville d'Upavon et l'abbaye d'Amesbury. Le convoi suit une petite route mal entretenue, qui longe la digue d'Ambrosius, frontière nord du Comté. Une halte est prévue le premier soir dans la ville d'Upavon. Il s'agit d'une grande agglomération qui n'est pas fortifiée, et qui bien qu'implantée sur les terres du comté, fait partie d'un fief tenu par le duc de Leicester. Dame Orlande et son escorte pourront passer la nuit dans une auberge de la cité. Ce sera l'occasion d'apprendre quelques nouvelles venues de tout le royaume.

Le lendemain, le convoi pourra reprendre sa route. Le temps est toujours aussi clément et l'atmosphère toujours aussi joviale. Vers le milieu de la matinée, cependant, alors que le groupe longe les bois de Colingbourne, un vent glacial se lève. Les chevaux semblent énervés et se mettent à trépigner. En quelques instants, le ciel se couvre de nuages noirs et un orage éclate au-dessus des voyageurs. Un changement climatique si brusque n'est pas naturel, les chevaliers en sont convaincus, et cela n'augure rien de bon pour la suite du voyage. Entre la pluie battante, les éclairs et le bruit assourdissant du tonnerre, les chevaliers ont de plus en plus de mal à tenir leurs chevaux. Soudain, des craquements se font entendre dans le bois. Les arbres ont pris des formes torturées et leurs branches semblent vouloir s'étendre au-dessus de la route pour saisir les voyageurs. Des ronces jaillissent du sol et enserrant les essieux des chariots, les empêchant d'avancer. Alors que les hommes d'armes commencent à découper les ronces à grands coups d'épée, d'autres surgissent encore plus nombreuses et

s'en prennent à eux. Dame Orlande et ses compagnes sont effrayées. Dans ce tumulte, surgissent des bois trois chevaliers (ou plus selon le nombre de joueurs). Ils sont vêtus de vieilles armures rouillées, grouillant de lierre et de ronces. Leurs visages sont cachés sous des heaumes aux formes animales, eux aussi couverts de végétation. Seuls leurs yeux rougeoyants sont visibles sous la visière. Leurs montures, à la robe d'ébène, sont revêtues d'un caparaçon de couleur noire, lui aussi recouvert de diverses plantes grimpanes. Ces chevaliers ne portent aucun blason permettant de les identifier. Ils n'ont rien d'humain, et tout dans leur attitude laisse à penser qu'il s'agit de faeries. L'un d'eux prend la parole en s'exprimant d'une voix sépulcrale : « Livrez-nous la gente dame que vous escortez, ou en la protégeant vous mourrez ! » Son ton ne laisse aucun doute quant aux intentions des nouveaux venus. Il y a fort à parier que si les chevaliers joueurs sont dignes de ce nom, ils ne vont pas rester sans rien faire. Laissez les agir, mais les chevaliers faériques finiront par enlever Dame Orlande et partiront avec elle en direction du nord, à travers les bois. Quelques instants après leur départ, l'orage cessera et les nuages s'écarteront pour laisser à nouveau place à un soleil radieux. Les chevaliers se retrouveront donc au milieu de la route, vraisemblablement avec des blessés, et quoiqu'il en soit sans Dame Orlande. Ils seront alors devant un cruel dilemme : soit tenter de rattraper les faeries et laisser les blessés aller seuls jusqu'à Sarum, soit laisser partir les faeries afin d'escorter les blessés jusqu'à la capitale (peut-être sont-ils blessés eux aussi) et alerter le Comte Robert de ce qu'il vient de se passer.

Acte 2 – Malédiction ?

La suite du voyage jusqu'à Sarum sera beaucoup moins tranquille pour les chevaliers. Ils devraient faire vite de manière à alerter rapidement le

comte. Ils sont à moins d'une journée de la capitale, mais en forçant l'allure ils peuvent arriver plus vite.

Sarum est une ville fortifiée, sise sur une colline abrupte. Elle est entourée d'une muraille et d'un fossé. Au centre de la ville, sur une motte, se dresse le château du comte. Le mariage à venir a attiré nombre de badauds : chevaliers, bourgeois des cités voisines, troubadours et petites gens se sont rassemblés dans les faubourgs de la ville. Des tentes ont été dressées un peu partout afin d'accueillir tout ce monde, et des camelots se sont installés à proximité, créant un véritable marché à l'extérieur des murs.

Les chevaliers devraient arriver en fin d'après-midi. Ils seront surpris de constater que l'agitation qui animait la ville à leur départ semble être quelque peu retombée. Ils apprendront rapidement que Sire Gondrins est tombé malade. Tout le monde craint que les épousailles ne soient annulées. Certains parlent déjà de mauvais présage.

Dès que les chevaliers auront franchi les portes du château, ils seront accueillis par Messire Jaradans, le Connétable de Salisbury. Ce dernier semble soucieux. Quand il remarque les blessures des personnages, il leur demande des explications. Lorsque les chevaliers lui expliquent que Dame Orlande a été enlevée, son air s'assombrit encore plus. Il leur dit que Sire Gondrins souffre d'une fièvre foudroyante qui l'a cloué au lit ce matin. Depuis, il est plongé dans un sommeil agité, murmurant par moment des propos incohérents à propos de « la forêt qui se meurt » et de « son esprit blessé ». Les prêtres et médecins sont incapables de trouver une raison à son état. Le connétable demandera des explications sur la nature des agresseurs de Dame Orlande, si les chevaliers n'en donnent pas. Si les personnages mentionnent que leurs agresseurs étaient vraisemblablement des chevaliers faériques, Sire Jaradans

leur dira qu'il pense qu'une malédiction a été jetée sur les futurs époux. Il en ignore la cause.

Les chevaliers pourront demander à voir brièvement le fils du comte. Il est allongé dans sa chambre, le teint livide, les yeux cernés. Il transpire abondamment et est pris régulièrement de convulsions au cours desquelles il délire à propos de « la forêt » et de « l'esprit ». Sa mère, la comtesse Catherine, est à son chevet. Elle est très inquiète. A chaque convulsion, elle lui saisit la main et lui passe un linge mouillé sur le front. Le comte Robert est également présent dans la pièce. Il est de fort méchante humeur et discute avec un médecin qui semble bien embarrassé. Il lui est impossible de dire de quoi souffre sire Gondrins. Ce dernier allait pourtant très bien à son réveil.

Que les chevaliers aillent voir messire Gondrins ou pas, ils seront reçus quelques temps après leur arrivée par le comte Robert, dans la Grande Salle du château. Le connétable l'a mis au courant des événements récents, mais il demandera aux chevaliers de les lui expliquer de vive voix. Après un moment de réflexion, il prendra la parole. Pour lui, l'étrange maladie de son fils et l'enlèvement de sa future femme sont liés. Si les chevaliers ne le proposent pas, il leur demandera de partir délivrer dame Orlande.

Les seules pistes qu'ils ont concernent l'apparence des chevaliers faériques et le fait qu'ils soient sortis du Bois de Colingbourne.

Concernant le Bois de Colingbourne, les chevaliers savent qu'en principe il n'est pas habité par les faeries. Leur présence en ce lieu peut donc sembler surprenante. Ce bois est un terrain de chasse bien connu des nobles locaux. Cela pourra être confirmé par sire Briadanz le Chasseur, Grand Veneur du comté de Salisbury.

Concernant les chevaliers faériques,

une vieille légende fait état d'une Reine des Roses, dont le château serait gardé par des chevaliers pouvant correspondre à ceux que les personnages ont affrontés. Ce château se trouverait au cœur de la Forêt de Savernake, mais personne ne peut le confirmer. Les chevaliers porteraient le nom de « Guerriers de Rouille ». Cette légende peut être découverte auprès des moines de l'abbaye d'Amesbury ou d'un druide assez ancien. Les chevaliers peuvent également apprendre qu'une licorne aurait été vue dans cette forêt, par la mère du Comte Robert, il y a des années.

Acte 3 – Les Bois de Colingbourne

Si les chevaliers ne sont pas allés à Sarum, ils se sont engagés dans les Bois de Colingbourne à la suite des faeries. La poursuite n'est pas aisée car les montures des faeries semblent ignorer tous les obstacles de la forêt. Ces chevaux se déplacent à une allure que des chevaux normaux ne peuvent suivre sans risque. De plus, ils ne laissent aucune trace de leur passage. Les chevaliers devraient donc finir par perdre leur piste, la seule certitude étant qu'ils se dirigeaient vers le nord.

Il est possible que les chevaliers connaissent les Bois de Colingbourne car c'est un site de chasse fort apprécié des nobles locaux. Dans ce cas, ils pourront s'étonner de la présence de faeries en ce lieu ordinairement assez fréquenté. Au nord des bois, un campement de charbonniers s'est installé. Il s'agit de gens aux manières un peu rustres et à l'allure peu avenante, mais ils réserveront un bon accueil aux chevaliers. Les personnages pourront s'y arrêter et se reposer un peu. S'ils sont blessés, ils pourront être soignés par la Vieille Laudine. Moitié rebouteuse, moitié sorcière, c'est elle qui s'occupe des petits bobos des charbonniers. Elle connaît également beaucoup de légendes des environs. Si les chevaliers lui parlent de leurs agres-

seurs, elle pourra leur compter la légende des « Guerriers de Rouille » de la Forêt de Savernake.

Acte 4 – La Forêt de Savernake

La Forêt de Savernake est située à deux jours, au nord de Sarum, et à une journée des Bois de Colingbourne. Elle se dresse derrière la digue d'Ambrosius, entre les terres de Salisbury et de Marlborough. Cette forêt a été la cause de nombreux conflits entre les deux seigneurs. De ce fait, c'est un lieu méconnu, où les gens hésitent à s'aventurer.

Les chevaliers n'ont pas d'autre piste que d'aller jusqu'à la forêt, soit parce qu'ils ont poursuivi les faeries, soit parce qu'ils ont découvert des renseignements les concernant à Sarum.

Alors que les personnages arriveront en vue de la forêt, ils seront surpris de constater qu'elle est entourée d'une brume vaporeuse qui devient de plus en plus dense au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de son orée. Lorsqu'ils entrent dans ce brouillard, les chevaliers finissent par ne plus distinguer les alentours, tout juste arrivent-ils à voir où ils mettent les pieds. La température se refroidit rapidement, jusqu'à devenir glaciale. Un vent sec se lève et fait bruisser les branches au-dessus de leur tête, les arbres craquent, à proximité quelque chose fait frémir les buissons. Pourtant la brume ne se dissipe pas. Les personnages vont avancer pendant quelques minutes en aveugle, sans même pouvoir se fier à leur ouïe en raison du bruit causé par le vent. Cela va leur sembler une éternité. Puis subitement ils vont sortir de la brume pour se retrouver au milieu d'une forêt enneigée. Les arbres ont perdu leur feuillage, les branches noueuses sont couvertes de neige. La nature est triste et endormie, comme au beau milieu de l'hiver. Comment l'expliquer en plein mois de mai ?

Les personnages vont devoir trouver le palais de la Reine des Roses. Avant d'y parvenir, plusieurs rencontres sont possibles. Toutes ont pour but de montrer que la forêt se meurt et qu'elle est hostile envers les personnages.

La dryade : Les chevaliers arrivent à proximité d'une source. Une belle jeune femme est agenouillée dans la neige. Son visage est baigné de larmes. Elle est occupée à laver, dans les eaux glacées de la source, un linge maculé de sang. Lorsque les chevaliers manifestent leur présence, elle se retourne vers eux et les observe. Les traits de son visage se distordent et deviennent soudain haineux. La jeune fille se transforme en une créature mi-humaine – mi-végétale, ressemblant à un saule. Elle frappe les chevaliers à l'aide de ses branches cinglantes. Les chevaliers devraient se défendre et venir à bout de cette étrange créature.

Les pixies : Les chevaliers arrivent dans une clairière recouverte de feuilles mortes qui semblent être tombées sur la neige. Étrange... Lorsqu'ils se rapprochent, ils constatent qu'il ne s'agit pas de feuilles, mais de petites créatures humanoïdes ailées. Il y en a plusieurs dizaines. Toutes semblent avoir péri en raison du froid glacial. Les chevaliers découvriront que l'une d'elles est encore vivante et tente de se réchauffer au creux d'un arbre. Si les personnages lui viennent en aide, le pixie leur donnera des explications sur ce qu'il se passe dans la forêt et consentira à les conduire jusqu'au palais de la Reine des Roses.

Acte 5 – Le Palais de la Reine des Roses

Que ce soit par leurs propres moyens ou avec l'aide du pixie, les chevaliers finiront par atteindre le palais.

Celui-ci se dresse au cœur de la forêt, dans un jardin de rosiers sauvages. En cette période de l'année, les rosiers

devraient être en fleurs, mais il n'en est rien. Le jardin s'est transformé en un véritable labyrinthe de branches épineuses. De même, les murs du château, couverts de ronces, ont une allure effrayante. Les rosiers semblent doués d'une vie propre et les chevaliers devront y prendre garde, s'ils ne veulent pas être écorchés par leurs branches épineuses.

Une fois le labyrinthe passé, les chevaliers arriveront devant la porte du château. Celle-ci est gardée par des « Guerriers de Rouille » qui les défieront en un duel courtois. Si les chevaliers parviennent à vaincre les guerriers faériques, ils pourront alors pénétrer dans le château et obtenir l'hospitalité de la Reine des Roses.

La propriétaire des lieux est une jeune fille qui doit avoir tout juste une quinzaine d'années. Sa beauté est extraordinaire, mais son regard semble empli d'une profonde tristesse. Les chevaliers seront accueillis comme il se doit. Ils pourront se reposer et se restaurer. Leur hôtesse se montrera polie et aimable, mais quelque peu distante. Les chevaliers ne seront pas libres de leurs mouvements. C'est un lieu magique, le MJ devra le leur faire ressentir.

Si les chevaliers la questionnent sur Dame Orlande, la Reine des Roses reconnaîtra qu'elle est ici. Elle refusera cependant que les personnages puissent la voir. Elle leur expliquera que lorsque la Licorne de la Forêt de Savernake le sera, elle aussi. Vraisemblablement, les chevaliers ne devraient pas comprendre. La Reine des Roses leur expliquera alors que suite à la capture de la licorne par l'un des hommes du Comté de Salisbury, la forêt se meurt. La licorne est en quelque sorte l'esprit de la forêt, tous les habitants de celle-ci dépendent de son sort.

Si les chevaliers demandent si le sort

de messire Gondrins est également lié à la capture de la licorne, la Reine des Roses répondra par l'affirmative. C'est elle qui a jeté une malédiction sur le fils du Comte. Seule la licorne de Savernake pourra sortir sire Gondrins de sa maladie.

La Reine des Roses ignore qui a capturé la licorne, mais elle peut en faire une description précise. Cette description correspond à n'en point douter à celle de Sire Briadanz. Les chevaliers n'ont donc d'autres choix que de retourner à Sarum pour demander des explications à Briadanz. Ils peuvent également essayer de libérer Dame Orlande par la force, mais ce n'est pas une bonne idée. Ce serait enfreindre les règles de l'hospitalité. De plus ils ont dû comprendre que ce lieu était habité par des forces magiques qu'il valait mieux ne pas contrarier.

Acte 6 – Retour à Sarum

Le voyage de retour à travers la forêt sera étonnamment plus court que l'aller. Une fois la brume franchie, les chevaliers seront surpris de se retrouver au beau milieu d'une belle journée de printemps.

A Sarum, les chevaliers ont plusieurs possibilités :

- Alerter le Comte de ce qu'il se passe. Dans ce cas ce dernier fera quérir messire Briadanz sur-le-champ.
- Rechercher Briadanz par eux-mêmes et ne pas en informer le Comte.

Briadanz ne fera pas de difficultés. Il est rongé de remords depuis que Dame Orlande a été enlevée et que Sire Gondrins est tombé malade. Il s'est également aperçu que la licorne, naguère si belle, est en train de mourir. Il a décidé de noyer ses soucis dans la bouteille afin d'oublier. Mis devant ses fautes, il consentira à les réparer. Il ne voulait pas mal faire. Son but était de faire un cadeau magnifique au fils du comte et de prouver ses talents de chasseur. Il conduira

les chevaliers à l'endroit où il retient la licorne. Il ne parlera pas de Dame Madule, estimant qu'il est le seul fautif dans cette histoire (peut être que la magie de la sorcière n'y est pas étrangère).

La licorne est enfermée dans une petite grotte non loin de Sarum. Elle est famélique, sa robe blanche est couverte d'un mélange de sang et de crasse. Une vilaine plaie purulente est visible sur son flanc droit. L'animal mythique a perdu toute sa splendeur. Il est en train de dépérir.

Les chevaliers devront transporter la licorne jusqu'à la forêt. Elle ne peut se déplacer seule, ils devront donc trouver un moyen pour la déplacer. Un chariot pourrait faire l'affaire.

Acte 7 – Trahison !

Dame Madule de Tête Crébine ne tient pas à ce que Dame Orlande revienne à Sarum. Aussi va-t-elle commanditer une attaque du petit convoi qui ramène la licorne vers la forêt.

Cette attaque sera le fait de deux géants (des petits géants) aussi horribles que malodorants. Ils tenteront avant tout de neutraliser les chevaliers et de s'emparer de la licorne. Le combat devrait être violent, mais les chevaliers devraient s'en sortir. A l'issue de celui-ci, ils ne comprendront normalement pas ce qu'il s'est passé. Il semblerait que quelqu'un ne veut pas que la licorne regagne la forêt. Ces faits pourront donner lieu à une enquête lors de leur retour à Sarum, mais ceci est une autre histoire...

Acte 8 – Le réveil de la forêt

Une fois que la licorne regagne la forêt, sa blessure se referme par magie et au fur et à mesure la forêt reprend vie. La neige fond, les arbres se couvrent de feuilles, les fleurs éclosent et les oiseaux emplissent la forêt de leurs chants. La licorne retrouve sa splen-

deur passée. Le château de la reine des Roses se couvre de fleurs, et le labyrinthe de ronces redevient un magnifique jardin aux senteurs printanières.

Dame Orlande sera libérée. Elle n'a pas été maltraitée et pour elle tout va bien.

Sire Gondrins s'éveillera de sa torpeur comme si rien ne s'était passé.

Acte 9 – Epilogue

Les épousailles de Messire Gondrins et Dame Orlande auront donc finalement lieu. Les chevaliers des joueurs auront une place de choix à la table du Comte et seront considérés en héros. Les festivités seront l'occasion pour eux de rencontrer des chevaliers célèbres ou de courtiser les gentes dames qui veulent en savoir plus sur leurs périlleuses aventures.

Messire Briadanz sera excusé par le Comte Robert, en raison des services qu'il a rendus par le passé au Comté. Il deviendra cependant un peu plus taciturne tous les jours et finira par décréter qu'il ne peut rester à Sarum et qu'il préfère partir à l'aventure afin d'expier ses fautes. Peut-être les personnages le croiseront-ils à nouveau sur les routes de Bretagne.

Dame Madule, quant elle, ne devrait pas être inquiétée par ces événements, mais il y a fort à parier qu'elle fera à nouveau parler d'elle dans le futur...

* * * * *

Rappel : ce 9^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Saladdin (en sa qualité de gagnant du 8^{ème} concours) :

- thème : la protection de l'environnement ;
- élément : un mariage.