

# La dernière épreuve

par sartar

*Ce scénario est destiné à des personnages très expérimentés. Ces derniers ont pris leur retraite de leur vie aventureuse et se sont établis dans divers endroits du royaume d'Arthur afin d'exploiter leur fief. Idéalement, certains des personnages pourraient être des chevaliers de la Table Ronde. L'un d'eux devrait avoir des connaissances en navigation et posséder la compétence canotage. Le groupe peut éventuellement comprendre un magicien. Avec pas mal de travail de la part du MJ ce scénario peut devenir une petite campagne.*

## Synopsis

Alors que les personnages ont quitté leur turbulente vie de chevaliers aventureux depuis quelques années, d'étranges événements vont les amener à accomplir une dernière quête pour sauver la Bretagne des nouveaux dangers qui la menacent. En effet, dans tout le royaume, des individus disparaissent, happés par d'étranges ombres rouges venues de nulle part. Les personnages vont être rassemblés afin d'enquêter sur ces disparitions. Ils devront voyager jusqu'aux Isles Extérieures d'où semble venir la menace. Ils y découvriront que les Ombres Rouges sont une espèce de démons invoqués par une race antique : les Atlantes. Ces derniers se maintiennent en vie par de sombres rituels magiques qui nécessitent des sacrifices humains. Or plus le temps passe et plus leur besoin en sacrifices est grand, ce qui explique l'ampleur des disparitions récentes. L'amour d'une atlante pour l'un d'eux leur permettra peut-être de sauver certains des prisonniers et de mettre un terme à cette folie.

## 1. Les Ombres Rouges

Les personnages sont des chevaliers réputés. Après une vie de voyages, de

guerres et d'épreuves, ils se sont retirés pour une retraite bien méritée. Cependant, leur repos ne va pas durer... Depuis deux semaines en effet, d'étranges disparitions ont lieu dans le royaume de Logres, frappant indifféremment nobles, mendiants, riches, paysans, prêtres ou marchands, à tout moment de la journée. Nul n'est épargné. Certaines rumeurs parlent de plus d'une centaine de disparitions en deux semaines.

A chaque fois, les témoins décrivent le même scénario : la victime se met à hurler et se protège en levant les bras devant son visage comme pour se cacher d'un ennemi invisible. Puis d'étranges ombres rouges surgissent du néant, englobent la victime et l'emportent.

Les personnages ne vont pas être épargnés par cette vague de disparition. Certains de leurs proches (amis, enfants, conseillers, épouses) vont également disparaître. Au MJ de faire preuve d'imagination et de faire en sorte que les personnages se sentent impliqués et aient envie de découvrir d'où proviennent les Ombres Rouges. Nul ne peut dire quelle est l'origine de ces ombres. Les conseillers du Haut Roi et le clergé se perdent en conjectures. La terreur s'abat peu à peu sur les terres de Bretagne...

## 2. L'ultime épreuve

Lorsque le MJ estime que le décor est bien posé, il fera vivre à chacun des personnages le même songe. Le personnage concerné se retrouve dans un brouillard épais. Il avance sans savoir réellement où il va, ayant plus l'impression de flotter que de marcher. Après un instant, le brouillard se dissipe, révélant un long couloir éclairé par des torches. Les murs et le sol sont faits de pierres finement taillées. A mi-hauteur, des fresques évoquent d'anciennes batailles. Le couloir débouche sur une vaste grotte éclairée d'une blancheur diaphane. Le centre de la grotte est noyé par les eaux noires d'un immense lac. Il est impossible d'en distinguer les limites.

A l'arrivée du personnage, les eaux du lac s'illumineront et une silhouette spectrale s'élèvera à sa surface. Il s'agit de Nimue, la Dame du Lac. Le personnage réalisera alors qu'il n'est pas seul. A ses côtés se trouvent d'autres chevaliers (les autres personnages) qui semblent aussi surpris que lui.

La Dame du Lac leur expliquera qu'un péril bien plus grand que ceux qu'ils ont déjà affrontés menace la Bretagne. Un mal ancien s'éveille dans le nord et seul des

héros tels que les personnages pourront en venir à bout. Le Roi Arthur a réuni la Table Ronde et les personnages sont attendus à Camelot. Ils doivent partir dès ce soir.

Chacun se réveillera alors dans son lit, trempé de sueur. Ce n'était qu'un rêve... A moins que... A l'extérieur sonne un cor. Un messager vient d'arriver de Camelot : la Table Ronde doit se réunir au plus vite.

Il y a fort à parier que nos héros vont enfourcher leurs montures pour prendre la direction de Camelot.

### 3. La Table Ronde

Les personnages se retrouvent donc à Camelot. La cité est en effervescence.

Nombreux sont les sujets du roi à avoir fait le voyage jusque là pour lui demander de l'aide face aux mystérieuses Ombres Rouges. Certains nobles plus ou moins hostiles à Arthur n'hésitent pas à profiter de cette situation pour mettre le roi en difficulté. Le royaume est-il si peu sûr ? Que fait le roi pour protéger ses sujets ?

Le MJ peut ponctuer le voyage jusqu'à Camelot de divers événements qui permettront de mettre un peu d'animation. De même, il peut développer quelques intrigues à la cour s'il le désire.

Une fois la Table Ronde réunie, le Haut Roi exposera la situation à l'ensemble des chevaliers présents. La Dame du Lac est à ses côtés. Certains chevaliers chrétiens verront d'un mauvais œil sa présence. Elle expliquera que selon ses prédictions, le mal viendrait du nord et plus précisément des Isles Extérieures, une contrée inexplorée située au nord-ouest de l'Escoce. Ces îles sont réputées pour être habitées par des faées.

Les personnages seront désignés pour découvrir l'origine du mal. Ils devront voyager jusqu'au port de Bristol. Là ils embarqueront à bord d'une nef qui les conduira vers le nord.

### 4. La Cité de Bristol

Bristol est un grand port dépendant

du royaume de Somerset. Le roi Cadwy est un vassal d'Arthur, aussi les personnages auront-ils droit à un accueil digne de leur rang.

Le roi Cadwy mettra à leur disposition une nef, des vivres et un équipage d'une trentaine d'homme. Lui-même attend beaucoup de la mission des personnages car son unique fils a été enlevé par les Ombres Rouges.

A Bristol, les chevaliers pourront régler les derniers préparatifs de leur voyage. Le MJ peut développer des intrigues dans la cité. Peut-être certains opposants au roi Arthur vont-ils tenter de faire avorter leur mission.

### 5. En route vers le Nord

Le grand jour est enfin arrivé, le navire des personnages quitte le port de Bristol. Les chevaliers devraient s'orienter plein nord, étant donné qu'ils n'ont pas d'indications sur l'emplacement exact des Isles Extérieures.

Le MJ a toute latitude pour animer les premiers jours de voyage. La nef longera les côtes de Bretagne en passant par la mer du Severn, la mer Demetienne puis la mer d'Irlande. Selon le temps et les événements, le voyage durera entre 1,5 mois et 3 mois. Les personnages pourront bien entendu faire halte dans certains ports. Le MJ doit cependant leur faire comprendre qu'il faut aller vite, car lors de chaque halte, ils récolteront des rumeurs faisant état de nouvelles disparitions.

Une fois que les personnages auront dépassé les Isles Lointaines et vogueront au large des montagnes d'Escoce, le climat va se faire plus froid. La mer sera agitée et des vents violents venant du nord feront qu'il sera plus difficile de naviguer. Les Atlantes protègent leurs îles par ces vents magiques.

Après une journée de voyage dans cette mer démontée, les personnages vont devoir combattre le kraken, une horrible pieuvre géante. Ils devraient s'en tirer avec quelques pertes. Ce monstre est un animal sacré pour les Atlantes. Il incarne la puissance destructrice des dieux de la mer. Il est également l'un des gardiens des Isles

Extérieures.

Quelques jours plus tard, alors que le moral de l'équipage est au plus bas, les personnages vont faire leur première rencontre avec les Atlantes. Le vent est tombé et la température s'est réchauffée. Alors que la nuit commence à tomber, et qu'un étrange brouillard a recouvert les flots, un dragon va surgir de la brume, ailes déployées. Le monstre semble fendre la surface des eaux immobiles... Une fois que le monstre se sera rapproché de la nef des chevaliers, ces derniers s'apercevront qu'il s'agit en fait d'un gigantesque bateau. La proue en est sculptée et les voiles sont raidies de manière à évoquer un dragon. De part et d'autres de la tête de proue, des pattes griffues ont également été sculptées. Le navire atlante aborde la nef des personnages et s'y arrime grâce à ses griffes. Au même moment, des portes situées sous la proue s'ouvrent et un pont est jeté entre les deux navires. Des géants en armes s'élancent sur le pont et prennent pied sur le bateau des personnages. Ces guerriers font deux fois la taille d'un homme et leur peau est aussi blanche que la neige. Ils portent des armures antiques faites de bronze et seuls leurs yeux rougeoyants sont visibles sous leurs casques (il ne s'agit pas réellement d'atlante mais d'une race de géant qui les servent). Le combat est inégal et le navire des chevaliers va être envoyé par le fond. Une partie de l'équipage sera massacrée tandis que l'autre sera emprisonnée. Les personnages devraient être fait prisonniers...

### 6. Nyr Atlantis (La Nouvelle Atlantis)

Les Isles Extérieures sont le dernier vestige de la civilisation atlante. Lors du grand cataclysme qui a détruit l'Atlantide, quelques survivants purent prendre la fuite à bord de navires identiques à celui rencontré par les personnages. Ils voguèrent jusqu'à la Bretagne, mais ils y trouvèrent une terre peuplée de barbares peu enclins à cohabiter. Après quelques batailles,

ils découvrirent les Isles Extérieures et s'y établirent car ces dernières étaient vierges de toute présence humaine. Les Atlantes utilisèrent leur puissante magie pour isoler les îles. Cependant, ils s'aperçurent rapidement qu'ils avaient perdu leur immortalité en même tant que leur continent. Cette idée leur étant insupportable, ils imaginèrent de nouveaux rituels qui leurs permettraient de continuer à vivre éternellement. Ces rituels nécessitaient cependant de nombreux sacrifices en vies humaines. C'est ainsi que les Atlantes utilisèrent les Ombres Rouges pour enlever leurs futurs esclaves. Au départ, ils se contentèrent de se servir parmi les tribus barbares du nord de la Bretagne, mais de plus en plus le besoin en énergie vitale s'est fait sentir. Aujourd'hui, le peuple atlante se sent à l'agonie. Des survivants du départ il ne reste plus qu'une poignée, mais celle-ci est prête à toutes les folies... Une fois les personnages prisonniers, ils vont être drogués sans en avoir conscience. Ils vont alors alterner des périodes de lucidité et des périodes de black-out. Ils se verront tantôt en train de s'entraîner au maniement des armes, tantôt en train de combattre dans une arène inconnue. Au MJ de décrire cette désagréable sensation. En fait les personnages ont été réduits en esclavage et sont utilisés comme gladiateurs sans en avoir conscience. L'un des personnages va cependant attirer l'attention d'une Atlante. C'est au MJ de choisir celui des personnages qui s'y prête le mieux. Sans pouvoir expliquer pourquoi, l'Atlante s'est éprise de cet esclave. Un soir, le chevalier va reprendre ses esprits alors qu'il est allongé sur un lit aux draps de soie. A ses côtés une divine créature à la blancheur sépulcrale est allongée. Ces cheveux sont aussi blancs que sa peau. Elle est nue et semble assoupie. Dès que le personnage fera un mouvement, l'atlante s'éveillera. Sa beauté est vraiment troublante. Ses yeux sont de couleur violette, sans

pupille. Le personnage aura l'impression de la connaître intimement, mais sans en avoir réellement le souvenir. L'Atlante dira se nommer Charis. Elle semble lasse et emplie de tristesse. Elle expliquera la situation au personnage. Ce dernier devrait être partagé entre l'horreur que lui suscite Charis et l'amour qu'il ne peut s'empêcher d'éprouver pour elle.

Elle lui proposera ensuite de partager son repas. Les mets proposés n'ont rien de commun avec ceux que le personnage a l'habitude de consommer. En effet, les Atlantes ont créé un véritable Eden terrestre où poussent certaines variétés de plantes que l'on ne trouvait qu'à Atlantis, et où vivent d'étranges animaux (fruits exotiques, singe, serpents par exemple).

Charis expliquera que son peuple s'est laissé emporter par sa folie et qu'elle est fatiguée de tous ces massacres. Elle préfère s'éteindre plutôt que de continuer à vivre ainsi. Selon elle d'autres atlantes sont prêts à perdre leur immortalité. Elle dira avoir dégagé le chevalier de l'emprise de la drogue pour qu'il puisse s'échapper. Le personnage devrait insister pour que Charis réveille ses compagnons. S'il est un chevalier digne de ce nom, il devrait également proposer à Charis de mettre un terme aux agissements de ses frères atlantes. Au MJ de développer la suite, mais cela peu donner lieu à de belle bataille épique, les personnages devant établir un plan leur permettant de renverser les maléfiques sorciers régnant sur les Isles Extérieures. Pour cela ils disposeront de l'aide des esclaves, mais aussi de certains atlantes moins fous que les autres.

## 7. Epilogue

La fin de ce scénario est très ouverte. Les personnages peuvent ne libérer que certains prisonniers (leurs proches) puis prendre la fuite, ce qui n'est pas très chevaleresque. Ils s'apercevront cependant que les plus vieux des esclaves ont été sacrifiés pour fournir l'énergie vitale néces-

saire aux atlantes. Ils peuvent également décider de mettre un terme aux activités atlantes, ce qui sera plus risqué et demandera plus de temps. Une fois les atlantes vaincus, se posera la question de savoir ce qu'il faut faire des rebelles qui les ont aidés. Peut-être le chevalier dont Charis s'est éprise voudra qu'elle le suive. Celle-ci refusera, préférant rester auprès des siens. Peut-être certains chevaliers voudront-ils rester à Nyr Atlantis. Quoiqu'il en soit, ceux qui retourneront à Camelot auront de belles balades à raconter sur l'antique peuple d'Atlantis et la magnifique Charis.

\*\*\*\*

**appel** : ce 11<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10<sup>ème</sup> concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.