



## Le Livre Blanc

Pendragon, ou tout monde médiéval, voire tout monde où la magie fonctionne.

### L'histoire

Une guerre meurtrière a frappé durement le royaume de Nellam, en Faërie. Cette guerre fratricide a engendré le chaos. Elle a opposé Ylem et Zorham, deux frères, pour la succession de leur père, le grand mage Alador, qui a régné sans partage durant douze siècles .

Les deux camps ennemis se sont affrontés, les sorts ont engendrés la destruction de la terre même.

Zorham voulait asservir par ses pouvoirs et son règne les autres peuples de la Faërie. Son père y était fermement opposé et son frère voulait continuer de régner en paix...

Ylem fut vaincu mais essaya de maintenir une chance de contrer Zorham. Avant de mourir, il envoya sa petite fille de deux ans, Allya, dans le village d'Alastor pour qu'elle y soit élevée à l'écart du monde, dernière survivante de sa lignée.

Afin que la puissance magique d'Allya ne soit pas repérée par Zorham, Ylem l'enferma dans un livre, qu'il confia à ses fidèles qui s'éclipsèrent et fondèrent un village, Puydram, au bord d'un lac.

Lorsqu'Allya serait assez grande, elle retrouverait le livre et retrouverait sa puissance afin de combattre Zorham.

Mais ce dernier ne resta pas inactif et il chercha la trace de sa nièce pendant quatorze ans. L'ayant retrouvée, il l'a fait enlever et conduire dans la Forteresse écarlate. Zorham est bien décidé à utiliser la puissance de sa nièce à son profit, et il a décidé de l'épouser et de lui faire un enfant pour concevoir l'enfant le plus puissant magiquement de Faërie, son descendant et futur appui pour combattre Morgane. Après, il tuera Allya. Mais il a besoin que la jeune fille retrouve ses pouvoirs magiques.

Et le destin lui sourit, car ses sbires ont retrouvés la trace du livre, caché dans le village de Puydram. Zorham envoie une équipe pour le récupérer de façon discrète, car il n'a pas envie d'attirer l'attention de Morgane, qui règne sur Puydram. Son équipe réussit à voler le livre mais les habitants les aperçoivent et les prennent en chasse.

### Introduction

Les PJ sont demandés par leur seigneur lige afin d'accomplir leur quarante jours de service. Ils les envoie patrouiller le long de la frontière du royaume, afin de surveiller le mouvement de groupes pictes qui ont été récemment aperçus *[il est possible de développer cette partie à l'envie du MJ et des PJ]*.

Un jour, alors qu'ils patrouillent, les PJ arrivent devant un pont sur lequel coure la brume matinale et dont l'entrée est entourée d'aubépines en fleurs. Alors qu'ils traversent, les PJ ont une étrange impression de déplacement, de transfert. Lorsqu'ils débouchent de l'autre côté de la rivière, les joueurs sont en Faërie, mais ça, ils ne le savent pas encore. Ils peuvent cependant remarquer un ciel bleu turquoise sans aucun nuage, un soleil fixe, et une herbe verte qui semble avoir été repeinte quelques minutes auparavant.

Après quelques minutes de marche, les PJ entendent une cavalcade. Un être élancé, aux longs cheveux blonds, au visage harmonieux malgré ses étranges oreilles, arrivent au galop. Approchant des PJ, il est touché par deux flèches dans le dos. Il a le temps de lancer une sacoche aux PJ avant de s'écrouler mort.

Quelques secondes plus tard, un groupe de cinq hommes à l'aspect trapu, de grandes barbes et de



petites cornes à l'avant du front, font irruption avec leur arc, chevauchant des espèces de grands chiens. Ils n'ont pas vu que le mort a lancé la sacoche mais ils veulent fouiller la dépouille et attaquent les PJ si ceux-ci s'interposent. Si les hommes ne trouvent rien, ils se tournent vers les PJ et les interrogent : ils veulent le livre.

Deux options pour les PJ :

- s'ils donnent la sacoche, les hommes leur proposent de les accompagner à leur village de Puydram ;
- si les PJ combattent, ils devraient tuer leurs ennemis [*prendre l'archétype du brigand dans le livre de base*] et se retrouvent avec une sacoche. Celle-ci contient un livre relié en cuir de nature inconnue. Sur la page de garde est écrit « Pour Allya ». A l'intérieur, toutes les pages sont blanches... Seul indice, les traces laissées par les assaillants, qui peuvent être remontées jusqu'au village de Puydram.

Le Livre : si le PJ le prennent, ils ont la sensation qu'une force émane de lui, ni bonne ni mauvaise, mais brute et puissante.

## Le village de Puydram

Ce village d'une cinquantaine de maisons est situé près d'un grand lac dont les berges opposées sont dissimulées par la brume.

Malgré leurs apparences peu attirantes, les habitants sont les fidèles d'Ylem qui se sont installés là après leur fuite. Pour leur chance, ce village est au bord du lac de Morgane, ce qui tient Zorham en respect.

Plusieurs options possibles :

- Si les PJ arrivent avec l'équipe de poursuivants, ils sont bien accueillis et on les nourrit. Malgré l'aspect étrange, la nourriture est bonne et abondante. Les Puydramiens indiquent qu'ils sont les gardiens du livre mais ils ne savent rien de plus, ni sur son origine (ce qui est faux) ni sur Allya (ce qui est vrai).

Si les PJ insistent, ils expliquent l'histoire de la guerre des deux frères et demandent aux PJ de garder pour eux le livre, qui n'est plus en sécurité maintenant que les hommes de Zorham savent où il est.

Ils souhaitent que les PJ aille à Zarost, la capitale, afin de faire des recherches sur Allya. Il y a à Zarost une grande bibliothèque. Les Puydramiens proposent de fournir un guide et de demander à la Dame sur le lac de ramener les PJ dans leur monde. Les écuyers peuvent rester au village.

- Si les PJ arrivent seuls, les habitants sont méfiants et les interrogent sur leur équipe de chasseurs.

=> si les PJ avouent les avoir tués, ils ne sont pas bien malins...

=> si les PJ disent les avoir trouvés morts, les Puydramiens cherchent à savoir si les PJ ont trouvé une sacoche, ou un livre...

- si oui, les Puydramiens indiquent qu'ils sont les gardiens du livre mais ils ne savent rien de plus. Ils ne diront rien sur la guerre. Ils demandent aux PJ de garder pour eux le livre qui n'est plus en sécurité au village, et d'aller à Zarost, la capitale, afin de faire des recherches sur Allya. Les Puydramiens retiennent les écuyers des PJ en otage. Les PJ devront gagner Zarost tout seul.

- si non, les Puydramiens profitent de la nuit pour faire prisonniers les PJ et reprendre le livre. Ils tuent les prisonniers sauf explications convaincantes. Dans ce cas, ils tuent la moitié des écuyers et gardent l'autre en otage. Puis ils font la même démarche que ci-dessus.

## Zarost

Une grande ville où les dangers sont nombreux (pickpocket, bagarres, jeux...) et les possibilités d'actions des PJ grandes, à la discrétion du MJ.



La grande bibliothèque : il faut payer pour obtenir les informations car les recherches sont faites par les bibliothécaires. De toute façon, comme tout bon chevalier, les PJ ne savent pas lire.

Si les PJ sont avec le guide, celui-ci aura l'argent. Sinon, les PJ devront le gagner... et les chevaliers ne savent pas faire grand chose...

Les bibliothécaires font la recherche et informe les PJ qu'Allya est la nièce décédée de Zorham. Elle a été tuée lors de l'attaque de la forteresse d'Ylem, par erreur.

Au besoin, les PJ peuvent en apprendre plus sur cette guerre mais il faudra payer.

Bien évidemment, les bibliothécaires ont averti les autorités que des étrangers faisaient des recherches sur Allya. Les PJ seront donc attaqués en ville [*prendre l'archétype du sergent dans le livre de base*] avant leur départ.

Les PJ n'ont pas vraiment de pistes, sauf :

- à enquêter sur les lieux de la mort d'Allya ;
- à traîner dans les bas fonds, ils peuvent entendre certains ragots :

\* il reste des partisans d'Ylem qui soutiennent qu'Allya ne serait pas morte ;

\* un village [*Alastor*] a été attaqué il y a peu et on dit que les filles ont été enlevées par des soldats ;

\* Zorham prépare une grande cérémonie [*son mariage*].

## La forteresse d'Ylem

Presque détruite, il n'y a que quelques bestioles proches de la poule et une ferme habitée par Rya, l'ancienne nourrice d'Allya. Celle-ci a une main bandée et le visage qui garde des traces de coups violents.

Si les PJ la mettent en confiance (ou l'interrogent virilement), elle indiquera que la jeune fille a été envoyée à Alastor, petit village portuaire au pied de la montagne.

Les PJ peuvent se rendre compte que la nourrice est mal à l'aise. Il faut dire qu'elle a déjà donné ces informations aux hommes de Zorham, d'où ses blessures... Ces soldats avait une tour rouge comme emblème.

Elle leur dit également se rappeler les dernières recommandations d'Ylem : «que son sang lui apporte la connaissance...»

## Village d'Alastor

Petit village sans soucis au pieds de la montagne.

En arrivant, les PJ peuvent remarquer que les hommes (identiques aux Puydramiens) sont en train d'achever un tertre, placé à côté de 10 autres. Il s'agit des tombes des tués par l'attaque des hommes de Zorham.

Une rapide enquête permet aux PJ de savoir que la jeune fille a été enlevée il y a une semaine par les hommes de la Forteresse écarlate (emblème de la tour rouge). Elle y est sûrement prisonnière, ou plutôt, morte.

Il faut une bonne semaine de marche dans la montagne pour y aller. Le chemin peut être dangereux au bon plaisir du MJ : neige, avalanche, ours...

## La Forteresse écarlate

La forteresse doit son nom à la pierre dans laquelle elle est construite. Lorsque le soleil l'illumine, elle a la couleur du sang frais. La forteresse est construite sur un piton rocheux inaccessible, en dehors d'une tyrolienne.



Le poste de départ est tenu par deux gardes [*prendre l'archétype du garde du roi dans le livre de base*] pas très attentifs : qui voudraient se jeter dans les mâchoires de la Forteresse ? Si les PJ tuent les gardes, l'un d'eux devra rester de ce côté pour manipuler le mécanisme.

L'accès à la forteresse ne peut ainsi se faire que par une personne à la fois. De ce fait, il y a seulement une dizaine de gardes à l'intérieur. Les PJ peuvent en fait passer très facilement dans la forteresse... mais là, les gardes les attendent pour les interroger...

A l'arrivée, le capitaine [*prendre l'archétype du sergent expérimenté dans le livre de base*] les attend avec deux gardes. Dans la pièce, il y a quatre drapeaux de couleurs différentes.

La prisonnière est dans une tour avec fenêtre aux barreaux de 10cm de diamètre. La clé est détenue par le capitaine des gardes.

Les PJ doivent se débarrasser des gardes et délivrer la prisonnière. A eux de trouver un plan valable. Les gardes seront surtout étonnés de leur présence et, en l'absence d'ordre, se contenteront d'enfermer les PJ dans un bâtiment, en attendant des instructions. Un oiseau est envoyé et mettra 3 jours à revenir.

Pour retraverser, il faut agiter les bons drapeaux. Tous les gardes connaissent le code, mais si les PJ les ont tous tués, il leurs faut retrouver un vieux manuel dans la salle des gardes, manuel que seule Allya pourra lire.

### **Allya et le livre**

Allya est une jeune fille courageuse mais un peu naïve. Elle ne sait rien du livre et ne connaît pas le moyen de l'activer.

Le moyen prévu est qu'Allya verse un peu de son sang sur le livre (puisque'il lui est lié). Les PJ peuvent y penser seuls ou se rappeler les paroles de la nourrice... ou retourner la voir.

Lorsqu'Allya a le livre et la puissance magique, elle peut renvoyer immédiatement les PJ vers leur monde (à eux de ne pas oublier leurs écuyers s'il en reste!).

### **Affronter Zorham**

Bien sûr, les PJ peuvent aussi décider d'aider la jeune fille à renverser Zorham.

Dans ce cas, il faudra revenir à la capitale et trouver un moyen de pénétrer dans le palais, de neutraliser la garde personnelle du tyran et ensuite de permettre à Allya d'affronter son oncle, qu'elle vaincra à la fin... si quelqu'un empêche les gardes de l'embrocher pendant le combat.

Les PJ peuvent trouver de l'aide auprès des Puydramiens, voire de Morgane. Mais celle-ci ne sera pas forcément très favorablement disposée à aider une jeune rivale...