

Eclipse 5

∞ Pendragon ∞

La Malédiction du Blanc-Cerf

Introduction

Ce scénario à pour thème la chasse et l'Annwvyn. Cet Autre Monde est un lieu de magie où vivent les dieux, les morts et autres êtres faës et qui possède ses propres règles. C'est lors d'une chasse où les guerriers bretons seront les proies qu'ils accéderont à cette "dimension" où les malédictions des Faëries que content les bardes et les druides dans leurs histoires et leurs chants sont parfois très réelles.

J'ai écrit ce scénario dans un cadre plus "primitif", il est tout à fait envisageable de le modifier pour le faire jouer dans un Pendragon plus traditionnel.

Première partie

Afin de prouver sa valeur

Cinq jeunes guerriers cymru souhaitant prouver leur valeur pour être admis à la célèbre cour du roi Arthur, à Caerlleon ar Wysg, battent les terres d'Ynys Prydein afin de trouver l'aventure. Leurs pas les ont conduits près de la côte sur les terres des anciens Icènes, à l'Est de l'île, qui furent pour la plupart massacrés par les hordes sauvages des Saxons.

Chevauchant depuis plusieurs semaines sous la pluie ou dans la brume, parcourant les forêts humides, nos valeureux guerriers arrivent en vue d'un petit village, prometteur d'un repas chaud, d'un bon feu et d'une couche sèche.

Les personnages pénètrent dans un caer, d'environ 150 âmes, recouvert par un léger voile de brume. Il est "ceint" par les restes d'un vieux rempart et par un fossé en partie comblé. Au centre, trône l'imposante silhouette d'une chapelle en bois, située au côté d'un petit cimetière. Les cinq guerriers sont accueillis par des hurlements de chiens. Il règne dans ce village une ambiance bien pesante.

Arrivés devant la demeure du seigneur des lieux, ils sont accueillis très courtoisement par un serviteur qui les invite à rentrer se mettre à l'abri, lorsque la pluie se met à tomber. Les personnages sont alors conduits à la table de **Gwihen** (Digne Ancien), le chef de ce village. C'est un homme âgé, à la barbe et à la longue chevelure poivre et sel. Ses yeux gris-bleus reflètent les nombreuses épreuves que ce robuste vieillard a dû traverser. A ses côtés se trouve une femme qui, il y a encore quelques temps, avait dû être très belle. Aujourd'hui, cette femme, d'à peine trente ans, n'est plus que l'ombre d'elle-même. Elle porte de longs cheveux bruns encadrant un visage cadavérique ravagé par la tristesse, aux yeux verts devenus rouges. Cette femme est la fille de Gwihen et se nomme **Eilwen** (Front Blanc). Son époux est décédé lors d'un accident de chasse, l'automne dernier et son fils a été pris par la maladie cet hiver. Seuls les trois serviteurs (un homme et deux jeunes femmes) apportent un peu de vie en ce lieu.

Durant le repas, lorsque les personnages évoqueront leur envie de trouver une aventure pour faire leur preuve, Gwihen leur parlera de l'existence d'un Ver qui vie près des côtes à presque deux jours de marches d'ici. Ce dragon terrorise la région en attaquant pêcheurs, marins et gens du bord de mer. Nombreux sont les guerriers qui ont voulu abattre ce monstre et qui n'ont finalement trouvé que la mort. Gwihen prie les personnages de ne pas aller affronter la créature des eaux et de rester en sa demeure quelques jours de plus. Mais il ne les retiendra pas s'ils désirent partir.

Le peu de temps que les personnages sont restés à *Caernudden* semble avoir ramené un peu de vie auprès de la population et de Gwihen. Sa fille, quant à elle, semble chaque jour sombrer un peu plus dans la tristesse ... et la mort. A leur départ, le chef dira aux personnages qu'il priera pour leur réussite et pour leur retour.

Une macabre découverte

En milieu d'après midi, le lendemain, alors que les personnages errent dans la forêt en direction de la côte, ils perçoivent des bruits étranges. En s'approchant, ils verront dans le ciel, en partie caché par les arbres, des centaines de corbeaux volant dans un épais nuage de fumée. Une odeur fétide règne dans cette partie de la forêt, une odeur de mort.

En s'approchant, les personnages découvrent un paysage de carnage. Du petit village qui se trouvait à l'orée de la

forêt, il ne reste rien. Toutes les maisons ont été réduites en fumée et certaines sont toujours en proie aux flammes. Des cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants, dévorés par les corbeaux, jonchent le sol. Les têtes de nombreuses victimes ont été plantées sur des piques. Certains villageois, "par chance", ont pu mourir les armes à la main.

En inspectant les ruines, les personnages découvriront, parmi les morts, plusieurs cadavres de guerriers saxons. Ils trouveront également les traces d'une petite armée se dirigeant vers la forêt en direction de ce qui semble être Caernudden.

Si les personnages cherchent à savoir d'où viennent tous ces envahisseurs, ils découvriront, près des côtes, un immense campement saxon contenant plusieurs centaines d'hommes. Les barbares sont arrivés par la mer dans plusieurs navires, auxquels ils ont mis le feu. Pour eux, il n'y a désormais plus de retour possible. C'est une armée venue s'installer en terre bretonne.

En suivant les traces laissées par les Saxons, les personnages se rendront très rapidement compte que la troupe de guerriers (plus de 200) est parti en direction du village de Gwihen. En faisant au plus vite, pour avertir Caernudden de cette menace, nos guerriers cymru n'arriveront pas avant le prochain matin, à l'aube. Les personnages partis "visiter" le campement saxons n'arriveront qu'en fin d'après midi à Caernudden.

Mettre en place la défense de Caernudden

Lorsque les personnages annonceront l'arrivée certaine de guerriers saxons, Gwihen restera silencieux pendant plusieurs minutes, puis il demandera aux personnages de prendre en charge les préparatifs pour la défense. Dans son regard, ils pourront lire une grande frayeur mais également une forte détermination. Ce sera probablement son dernier combat. Il demandera également à sa fille, si les personnages n'y pensent pas, de mettre à l'abri, dans la forêt, tous ceux qui ne souhaiteront pas se battre (si une fuite est prévue) et de préparer quelques provisions. Puis, à nos guerriers bretons, il dira que s'ils souhaitent partir, ils le pourront dès qu'ils le souhaiteront. Eilwen, quant à elle, est effondrée. Elle accepte tous les ordres qu'on lui donne sans manifester une seule réaction.

"L'armée" de Gwihen se compose d'une douzaine d'hommes assez peu entraînés aux combats, mais sachant monter à cheval. Il dispose d'une quinzaine de chevaux qui pour la plupart ne connaissent pas les champs de bataille. Les personnages peuvent également compter une bonne trentaine d'hommes et de femmes. Malheureusement ces "volontaires" restent des paysans et des chasseurs.

Les défenses de Caernudden sont à l'abandon, semble-t-il, depuis plusieurs années. Le rempart de bois est soit pourrissant (donc inutilisable) soit il a été démonté pour être réutilisé ailleurs, comme pour bâtir la petite église. Le fossé a, quant à lui, été en partie bouché pour ouvrir de nouveaux passages évitant ainsi à la population de faire d'importants détours.

Les personnages pourront en toute vraisemblance faire à nouveau creuser le fossé et reconstruire une partie du rempart en une sorte de barricade armée de piques et de pieux afin de gêner la progression des Saxons. Malheureusement, ces travaux ne pourront être fait sur l'ensemble du village. De plus, au vue des rapports de force, il est intéressant de se laisser une retraite.

Les personnages pourront également mettre à contribution le forgeron afin que celui-ci fournisse un grand nombre de pointes afin que d'autres habitants puissent fabriquer des flèches.

Les personnages pourront éventuellement trouver d'autres idées ou d'autres stratégies afin de retarder la défaite, car elle est inévitable. Ils doivent également prendre en compte qu'ils n'ont pas beaucoup de temps pour préparer plus de défense, les barbares saxons sont à moins d'une journée de marche.

La bataille

Alors que la nuit tombe, les personnages et les villageois restés pour défendre le village entendront les tambours de guerre saxons et apercevront d'innombrables torches. Lorsque les barbares sortiront de la forêt, ils commenceront à faire feu sur le village avec des flèches enflammées. Dans les rangs bretons règne une certaine terreur et leurs réactions n'est pas immédiates. Ils se savent perdus. Après avoir brûlés plusieurs bâtiments et certaines parties des "remparts", les saxons se lanceront dans la bataille. Il y a une cinquantaine de bretons pour plus de 200 guerriers saxons.

La bataille peut se dérouler de différentes manières, mais quelques événements sont obligatoires.

- Alors que les défenses cymru se font enfoncées, Gwihen, sur son cheval de guerre, se lance dans le combat. Cette apparition inattendue redonne courage aux guerriers bretons.
- Au bout de plusieurs heures de combat, les Saxons finissent par percer les défenses et se répandent dans le village massacrant tous ceux qui se présenteront devant eux. Afin de garantir la fuite de ses gens, Gwihen ordonnera aux cavaliers une dernière charge contre l'ennemi. Lors de cette charge plusieurs guerriers bretons tomberont. Gwihen subira le même sort après avoir abattu une vingtaine de saxons.

Deuxième partie

La fuite

Vaincus, les bretons fuient vers la forêt. Un groupe de saxons (une cinquantaine) les prennent alors en chasse. Avant d'aller retrouver femmes et enfants, les personnages devront trouver un stratagème pour mettre de la distance entre eux

et les Saxons. Une fois ceux-ci égarés ou à bonne distance, les personnages pourront prendre le commandement afin de guider les rescapés terrorisés vers un lieu sauf.

Afin de retrouver les fuyards, les envahisseurs utiliseront leurs tambours de guerre pour créer un vent de panique dans le groupe des survivants et ainsi les repérer plus aisément.

Si les Saxons cherchent absolument à abattre les fugitifs de Caernudden c'est parce qu'ils ne souhaitent pas encore révéler leur présence aux autres habitants d'Ynys Prydein. En effet, d'autres Saxons doivent encore arriver, par la mer, avant les réels combats.

C'est donc en pleine nuit, blessés, fatigués que les bretons s'enfonceront dans cette forêt obscure. Ils marcheront pendant de nombreuses heures, toujours poursuivis par les guerriers saxons. Les personnages devront gérer les déplacements, souvent très lent, les crises de paniques des villageois, les blessés et les défaitistes (« A quoi cela sert-il de fuir, nous allons tous mourir ! »). Des survivants de la bataille souhaiteront peut-être se retourner pour affronter les envahisseurs et ne pas attendre la mort. Il est d'ailleurs possible de faire jouer cette scène de mort héroïque avec d'autres personnages.

Les bretons, après plusieurs jours de fuite, les saxons toujours sur leurs talons, se rendront peut-être compte qu'il n'entendent plus aucun bruit (pas de chant d'oiseaux, pas de vent dans les arbres, ...), même les rescapés ne parlent pratiquement plus. La forêt est devenue obscure (on n'aperçoit plus le ciel) et inhospitalière, s'y déplacer à cheval devient très difficile et les guerriers bretons devront parfois mettre pied-à-terre pour continuer à progresser. Les personnages pourront également percevoir des mouvements autour d'eux, mais en fouillant les alentours ils ne trouveront jamais aucune trace ... pas même celle d'un animal, ce qui pourra poser quelques problèmes pour se nourrir. En fait, les personnages, ainsi que les rescapés cymru sont passés dans l'Annwvyn. Ils ne pourront en aucun cas en sortir en faisant marche arrière ou par tout autre moyen. Il n'en sortiront que sous certaines conditions qui leur sont malheureusement inconnues.

Il est également possible que les Saxons, toujours sur la trace des personnages, aient pénétrer dans l'Autre Monde.

Rencontres dans l'Autre Monde

Les personnages affamés, fatigués et peut-être même blessés vont errer un certain temps dans cette obscurité brumeuse et ce silence parfois ponctué de cris étranges et angoissants, jusqu'à ce que l'un d'entre eux repère un cerf blanc. La créature les suivra pendant leur périple, s'enfuyant dès que l'on essaiera d'attenter à son existence. Dès que le cerf trouvera un moment propice pour approcher le groupe sans risquer d'être tué, il "prendra la parole" en s'exprimant par la pensée. L'animal expliquera qu'il n'a pas toujours été ainsi. Autrefois, il était homme comme chacune des personnes composant ce groupe. Mais, il fut maudit, il y a maintenant bien longtemps. Mais il ne sait plus vraiment quand, il ne se souvient même plus de son nom.

Alors que le Blanc-Cerf débute ses explications, il dresse les oreilles tentant de percevoir quelque chose. Après un court moment, il prend immédiatement la fuite ne répondant pas aux différents appels des personnages.

Ce bruit qui a fait fuir les Blanc-Cerf, les personnages l'entendront quelques instants plus tard. Il s'agit de hurlements des chiens. Ces animaux semblent se rapprocher d'eux. Ils apercevront assez rapidement un homme accompagné d'une quinzaine de chiens-loups. Surpris de rencontrer du monde, le chasseur ordonne à ses bêtes, en soufflant dans une corne, de faire silence (ce qu'ils font tous immédiatement). L'homme qui chasse sans cheval est de grande taille. Il porte de longs cheveux cendrés et est habillé de vêtements simples de cuir et de peau. Son regard d'or possède quelque chose de particulier et d'inquiétant. Il n'est armé que d'un simple couteau et semble très méfiant. Après avoir salué les personnages, il leur demande ce qu'ils font, errant, dans cette forêt et s'ils ont aperçu un cerf au pelage blanc. Si on lui demande pourquoi il poursuit cet animal (en dehors du fait qu'un cerf blanc est la proie par excellence pour tout chasseur qui se respecte), il répondra simplement : « Je suis un chasseur, je chasse ! », avant de demander à nouveau s'ils ont vu le cerf blanc et la direction qu'il a prise. Si les personnages insistent, il répondra avec colère que cette bête est sa proie et qu'il veut sa tête. S'ils lui mentent, il suivra les indications qui lui auront été fournies avant de bifurquer dans la bonne direction quelques instants plus tard. Si les personnages ne disent rien, après un long silence, il partira avec sa meute de limiers sur la bonne piste. Enfin, s'ils tentent de l'empêcher de poursuivre sa proie, ses chiens le défendront afin qu'ils puissent prendre la fuite après quoi ils partiront à sa suite.

La malédiction

Après presque une demi-journée, le cerf paraît de nouveau devant les personnages. Il semble apeuré et épuisé. "L'animal" a également été blessé à la patte postérieure droite par un des chiens de ce monstre de tueur. Le Blanc-Cerf ne sait pas pourquoi, ce chasseur est aussi déterminé à l'abattre. Il tente de lui échapper depuis plusieurs lunes sans aucun succès.

Son souffle reprit, le Blanc-Cerf peut reprendre ses explications. Il se souvient qu'un homme étrange était venu à sa rencontre alors qu'il était en forêt et lui lança une terrible malédiction. L'homme prit ensuite la forme d'un cerf gigantesque et l'abandonna à son triste sort après lui avoir dit quelque chose dont, malheureusement, il n'a plus le souvenir. En fait, il ne se souvient que de très peu de choses. Le fait qu'il ait été humain lui est revenu lorsqu'il a aperçu les personnages et leur groupe. Il se souvient aussi qu'il a laissé derrière lui deux jeunes enfants et sa compagne. Malheureusement, il ne se rappelle plus pourquoi le sorcier lui a lancé cette malédiction. Néanmoins, il pense que cette punition est liée à une partie de la forêt qu'il a toujours évitée. Si les personnages souhaitent porter secours au cerf, ils devront se rendre dans ce lieu si "effrayant".

Le Blanc-Cerf les conduira jusqu'à une clairière. Dans celle-ci, les personnages découvriront les restes pourrissants d'une harde de biches et de faons. Il y a presque une trentaine de carcasses. Le tueur semble être un archer, car celui-ci a laissé de nombreux traits dans le corps des animaux. Pour un personnage adepte de la chasse, c'est un véritable massacre. Il n'y a aucune gloire et aucun honneur à chasser de cette manière. Devant cet abominable spectacle, le Blanc-Cerf est effondré, car tout (ou presque) lui revient en mémoire. L'homme qui a abattu toutes ces bêtes n'est autre que lui. Autrefois lorsqu'il était encore humain, il prenait un grand plaisir à posséder le pouvoir de vie et de mort sur ses proies. Il est responsables de bien des massacres. Après la tuerie, un homme vêtu simplement d'une peau de bête est venu à lui. Il lui dit alors : « Plus jamais tu ne feras souffrir les créatures de la forêt et tu devras dorénavant vivre comme l'une de tes trop nombreuses victimes. ». Le chasseur fut dès lors métamorphosé en cerf blanc. Le sorcier prit ensuite l'apparence d'un cerf gigantesque.

Si les personnages désirent, malgré tout, venir en aide au Blanc-Cerf, ils devront mettre la main sur ce sorcier métamorphe. Bien entendu, cette chasse sera extrêmement difficile (mais pas impossible) sans l'aide de chiens. Il est donc fort probable que les personnages pensent à l'étrange chasseur de l'Autre Monde.

L'aide du chasseur

Trouver le chasseur n'est pas très difficile. En effet, il suffit de rester au même endroit pendant un moment en compagnie du cerf blanc.

Dans un premier temps, le chasseur qui se fait appeler **Bledri** (Roi Loup) refusera de porter secours à sa proie. Il répétera sans cesse qu'il a besoin de la tête de l'animal. Il restera camper sur sa position, ne cherchant pas à s'expliquer sur cet étrange besoin. Un des seuls moyens de le faire plier est de jouer sur la corde sensible. Si les personnages évoquent le fait que le Blanc-Cerf a été séparé de sa descendance, Bledri finira par accepter l'offre des guerriers bretons, mais à une condition. Ils devront lui venir en aide en libérant sa fille et sa compagne. Les deux femmes sont actuellement enfermées dans la tour d'un seigneur faë. Il explique qu'il y a cinq lunes, il mit à mort un couple de chien qui tentaient de lui voler sa proie. Dans ce combat, il perdit trois compagnons. **Bradwr** (Traître), le propriétaire des limiers arriva sur les lieux et fit capturer par ses hommes la mère et la fille. Il dit ensuite à Bledri qu'il garderait son épouse et sa charmante enfant pour la mort de ses deux chiens qu'Arawn lui avait offert. Et que s'il veut les libérer, il devra lui ramener la tête d'un cerf blanc qui erre depuis plusieurs années dans la forêt.

Les personnages peuvent également prendre les chiens par la force, mais Bledri ne se laissera pas faire et ses chiens sont prêts à mourir pour lui.

La véritable histoire du Roi Loup

Bledri n'est pas humain. C'est un loup qui pour avoir tué deux Cwn Annwvyn (chiens de l'Autre Monde) a été changé en homme. Il était l'alpha d'une petite meute composée de sa compagne, de sa fille et de trois autres loups qui furent tués en défendant leur proie. Bradwr lui demanda donc en guise de réparation la tête du cerf blanc. Une fois qu'il sera en possession de ce trophée, il rendra la liberté à son épouse et à sa fille qui sont, bien entendu, des louves.

La corne que possède Bledri et qui lui permet de communiquer avec les chiens que Bradwr a bien voulu lui confier pour cette chasse n'existe pas réellement. Il s'agit en fait d'une manifestation physique de son hurlement de loup. D'ailleurs, lorsque le chasseur souffle dans cette corne, on peut entendre en étant très attentif ces hurlements de loup. Un personnage utilisant cet objet ne remarquera rien de particulier.

La tour faë

Bledri conduira les personnages jusqu'à la tour de Bradwr, un vassal du seigneur Arawn, roi de l'Autre Monde. Cette tour se situe en pleine forêt, au beau milieu des arbres. Elle est particulièrement haute, car il est impossible d'en voir le sommet. Tout aussi étrange, cet édifice semble être construit dans un seul et même bloc de pierre lisse. Enfin, cette fortification n'excède pas les 20 mètres de diamètres. L'entrée est gardée par deux hommes-sangliers armés de pique en bois. Ils laisseront rentrer les personnages sans trop de difficultés. Ils aboutiront ensuite dans une gigantesque salle circulaire qui ne correspond aucunement aux dimensions extérieures. Cette salle donne accès à de nombreuses portes. L'un d'entre elle, reconnaissable par le fait qu'elle soit à double battant donne accès à la grande salle de la tour, où se trouve le seigneur, son épouse et ses proches (une bonne centaine de personnes) en de train de faire festin. Les autres portes donnent accès à différentes pièces de la demeure de Bradwr et parfois une même porte peut emmener à différents endroits.

Il n'existe pas de solutions uniques pour libérer les deux louves, qui sont enfermées dans une pièce souterraine à l'allure de caverne. Les personnages peuvent défier Bradwr, ils peuvent séduire **Eirian** (Brillante - Belle), l'épouse du seigneur faë ou encore faire parler un faërie ivre mort. Les solutions sont nombreuses, il faut juste ne pas oublier qu'il s'agit d'être faës et qu'interagir avec ces créatures peut se révéler très dangereux.

La compagne de Bledri porte de longs cheveux roux et a un regard exprimant sa force de caractère. Il est très difficile de la regarder dans les yeux. Elle a l'apparence d'une très belle femme d'une trentaine d'année (Apparence : 22). Elle se nomme **Bleidbara** (Loup - Colère). A ses côtés, se trouve une jeune fille d'une très grande beauté (Apparence : 30) aux longs cheveux bouclés argentés. Elle possède le même regard doré que son père. Elle a l'apparence d'une jeune femme d'à peine 20 ans. Elle est particulièrement courageuse et énergique et ne se laisse jamais marcher sur les pattes. En tant que très jeune femme-louve, elle se comporte comme telle, ne sachant donc pas ce qu'est la pudeur, le mensonge, etc. Elle porte le prénom **Anwen** (Très Belle). Ces deux femmes (et plus particulièrement Bleidbara) sont

également d'excellentes chasseresses.

La grande chasse

Une fois la compagne et la fille de Bledri libérées, il accepte d'aider les personnages à chasser le grand cerf. Dans un premier temps, il va falloir débusquer l'animal, ce qui peut prendre plusieurs jours. Les chasseurs devront aussi se répartir les chiens de chasse afin d'être plus efficaces. Il est également possible de demander au Blanc-Cerf de repérer ces congénères. Cette chasse peut-être ponctuée d'événements divers comme la traque d'un autre animal, d'une perte en forêt, ... Les personnages peuvent mettre à profit la présence des villageois de Caernudden pour mettre à effectuer une battue. Au bout de quelques jours, la proie est débusquée.

Après une longue course, le cerf qui fait la taille d'un homme sur un cheval se retrouve acculé. Il prend alors l'apparence d'un homme portant des bois de cerf, de très grande taille (une fois et demi la taille d'un homme adulte) et "habillé" d'une simple peau de bête jetée sur ses épaules. Une aura de puissance émane de lui. Il prend le temps de regarder toutes les personnes qui lui font face. Les chiens se sont tous arrêtés de grogner. Puis il félicite les chasseurs d'avoir su mettre en place et mener une telle chasse, aussi longue et difficile et d'avoir réussi à le piéger, lui, **Cernunos**. Puis, redevenu sévère, il demande aux personnages et aux autres personnes présentes pourquoi avoir tenté de le mettre à mort. Si on lui expose le cas du Blanc-Cerf, il répond qu'il se souvient bien de lui, **Cynydd** (Petit Faon) et du châtimement qu'il lui a infligé. Le Cornu demande alors aux personnages s'il doit réellement lever cette punition. S'ils affirment leur volonté de venir en aide au Blanc-Cerf et appuie sur le fait qu'il a changé depuis qu'il est cerf alors le dieu celte accepte de lever la malédiction. Mais, s'il commet à nouveau d'autres tueries, il le mettra à mort et punira les personnages pour l'avoir fait libérer. Cernunos, leur demande donc, sachant cela, s'ils sont toujours d'accord. S'ils acceptent, il rend son apparence humaine à Cynydd. S'ils refusent, il jette alors un regard sur le Blanc-Cerf qui prend la fuite comme s'il s'agissait d'un animal sauvage (ce qu'il est désormais devenu). Quoi qu'il arrive, Cernunos se retourne vers la meute de Bledri. Après un long échange de regards, le dieu métamorphe acquiesce et rend leur apparence aux trois loups, à moins qu'une "idylle" ne soit née entre la jeune louve et un personnage (on ne sait jamais) et que ce dernier en face part au Cornu. Enfin, il se retourne à nouveau vers les guerriers bretons puis leur annonce qu'ils doivent retourner dans leur monde, car ils sont attendus. Le dieu reprend ensuite son apparence et quitte, en compagnie des loups, les personnages.

En suivant le sentier qui se présente devant eux et qu'ils n'avaient pas repéré, les personnages et les éventuels autres bretons retrouvent les habitants de Caernudden. En continuant leur route, ils finiront par quitter, au beau milieu d'une nuit de pleine lune, la forêt de l'Annwvyn.

Ne pas aider le Blanc-Cerf

Si les personnages décident de ne pas venir en aide au Blanc-Cerf où s'ils l'ont tué, alors leurs aventures en Annwvyn risquent de durer un certain temps. En effet, la chasse est un moyen de passer d'un monde à l'autre. Dans ce cas, il est très probable que les bretons erreront pendant de nombreuses années en espérant, un jour, trouver un passage, ou peut-être qu'ils désireront s'installer en créant un village dans ce monde parfois très dangereux.

Conclusion – La malheureuse découverte

Lorsqu'ils sortent de la forêt, les personnages remarquent dans un premier temps que Cynydd semble avoir vieilli d'une dizaine d'années (le temps l'a désormais rattrapé) puis ils aperçoivent, ensuite, une colline et plus loin ce qui semble être un grand caer (*Caerlud* ou Londres). Sur cette hauteur se trouve un homme debout regardant le ciel et tenant un volumineux paquet. Son cheval broute quelques touffes d'herbes au pied du tertre.

Un homme qu'ils n'avaient pas remarqué dit alors en s'approchant d'eux : « Je suis heureux que vous soyez enfin arrivés ». Cet homme à qui il est impossible de donner un âge porte une barbe brune et de longs cheveux bruns. Si on lui demande qui il est, il dira simplement qu'il n'est pas bon de faire attendre le roi. Arrivés au pied du tertre, le "vieil" homme regarde en direction de la ville et aperçoit deux cavaliers chevauchant à toute allure. L'homme de la colline, toujours en train de contempler le ciel étoilé, ne semble toujours pas les avoir repérés. Puis, il se retourne vers le groupe, surpris de voir autant de monde. **Arthur** salue **Myrddin** puis regarde les personnages. Le conseiller du roi lui dit alors que ces hommes et ces femmes viennent des côtes, que leur voyage a été long et périlleux et qu'ils ont quelques nouvelles importantes à transmettre. Arthur n'a toujours pas lâché son paquet. Après qu'ils aient annoncé au roi l'arrivée des Saxons à l'Est, les deux cavaliers, **Kay** et **Gwalchmei** annoncent à leur tour qu'un message est arrivé avec de fâcheuses nouvelles. Les Irlandais débarquent sur la côte Ouest de l'Île des Forts et que les Pictes ont franchi le Mur. Arthur jette alors un regard plein d'inquiétude à Myrddin qui lui répond en souriant (il semble malgré tout inquiet) que ce qui a été fait a été fait et qu'il n'y a rien à regretter. Il prend alors le paquet (la tête de Bendigeit Vran) des mains d'Arthur et part en direction de la brume qui vient à peine de se lever. Après un long silence, le roi se retourne vers les personnages et dit d'une voix qui se veut assurée : « Il semblerait que vous ayez eu une longue traversée, j'aimerais que vous nous racontiez tout cela autour d'un bon feu. Vous êtes mes invités ».