

RUFFARD LE CHIEN MARTYR

LA LÉGENDE

Lorsque les chevaliers Pelor et Mirita partaient chasser dans la forêt voisine, ils avaient l'habitude de confier la garde de leur bébé à leur fidèle limier, Ruffard. Ruffard était un vieux compagnon qui les avait suivis dans de nombreuses aventures périlleuses à travers le royaume, leur sauvant la vie à maintes reprises. Dès la naissance du premier enfant de Pelor et Mirita, le vieux limier devint son protecteur. Jusqu'à ce jour funeste où les chevaliers revinrent de la chasse pour découvrir le berceau vide : point de bébé, mais Ruffard, la gueule et les crocs maculés de sang, haletant encore et visiblement agité. Mirita resta figée, incrédule, tandis que Pelor, dans un accès de rage, abattait son vieux compagnon. À leur immense chagrin, une fois Ruffard abattu, ils entendirent les pleurs de leur bébé. Ruffard avait

dissimulé l'enfant sous leur lit pour mieux repousser l'attaque des serpents. Le vieux limier avait tué tous les reptiles et sauvé le bébé. Ce qu'ils avaient pris pour le sang de leur enfant sur la gueule du chien n'était, en réalité, que le sang des serpents que ce dernier avait tués pour protéger le nourrisson. Pour honorer la bravoure du limier, ils l'ensevelirent au fond d'un puits asséché des alentours et scellèrent l'ouverture d'une pierre sur laquelle on pouvait lire :

« *Ruffard, le compagnon martyr, protecteur des chiens et des enfants. Ici repose le compagnon le plus brave et le plus fidèle que l'on puisse espérer avoir. Ruffard, protecteur des bébés et fléau des serpents. Puissent tous les compagnons se montrer aussi féroces et dignes de confiance.* »

L'HÉRITAGE

L'emplacement de la pierre est devenu un lieu de pèlerinage pour quiconque souhaite faire bénir son bébé par la pierre de Ruffard, ainsi que pour tous ceux qui désirent trouver un lieu de repos paisible pour leur compagnon. On trouve des pierres similaires dédiées à Ruffard à proximité des villages de chasseurs, ou dans des lieux où des animaux ont protégé les humains contre le mal. Des sanctuaires dédiés à la pierre de Ruffard sont également présents dans les cimetières pour animaux de compagnie.

UN LIEU SACRÉ

La légende de Ruffard s'est répandue aux quatre coins du pays, apportant un immense espoir non seulement aux chasseurs, mais aussi aux fermiers, aux enfants et à leurs animaux de compagnie, sans oublier, bien sûr, les jeunes mères. Cette croyance est si pure et si forte que, selon la rumeur, quiconque vient solliciter une bénédiction avec un cœur pur peut voir son vœu exaucé :

- Bénédiction pour un enfant, afin de le protéger des serpents et des poisons.

- Bénédiction pour un animal compagnon, afin de le guérir de ses maux et de le préserver des serpents.

- Bénédiction pour l'âme solitaire, afin qu'elle trouve un véritable compagnon.

On raconte même que des compagnons trépassés auraient été rendus à la vie pour rejoindre leur maître.

BÉNÉDICTIONS DE RUFFARD

- ◆ **Résistance au poison :** Confère un Avantage à tous les tests de résistance contre le poison pendant un mois.
- ◆ **Guérison de compagnon :** Permet de soigner entièrement un compagnon animal une fois par mois.
- ◆ **Quête de compagnon :** Permet à quiconque de partir en quête d'un compagnon animal (voir tableau 1), une fois par sanctuaire de pierre.
- ◆ **Perte de compagnon :** Permet à quiconque ayant enterré un compagnon animal à proximité d'une pierre de prier pour son retour, après la réussite d'un test de Volonté (voir tableau 2).

TABLE 1

D20	EFFET
1-5	Un compagnon animal surgit de la nature et rejoint le héros. Ce compagnon suivra le héros partout jusqu'à sa mort. Il peut attaquer et effectuer des actions de base sur ordre de son maître (coût : 3 PV pour une action gratuite par tour en combat). 1-4 Renard, 5-12 Chien, 13-16 Chèvre, 17-20 Chat ; voir p. 99 du livre de règles.
6-19	Rien.
20	Un démon animal mineur apparaît et tourmente le héros jusqu'à ce qu'il soit banni.

TABLE 2

D20	EFFET
1-2	Le compagnon mort revient à la vie tel qu'il était avant d'être tué, entièrement guéri.
3-10	Un jeune animal sauvage de la même espèce que le compagnon défunt émerge de la nature, de la même couleur et présentant les mêmes traits distinctifs.
11-18	L'âme du compagnon défunt apparaît et se dissipe autour de son maître, conférant une FAVEUR à tous ses tests de Survie pendant un mois.
19-20	Le compagnon décédé revient à la vie sous forme de mort-vivant, possédé par un esprit maléfique PESTIFÈRE (voir encart ci-dessous). Si son maître ne le tue pas, il s'enfuira pour hanter la région. Lorsque la créature revient à la vie, toutes les personnes présentes doivent effectuer un test de peur. L'animal utilise les mêmes caractéristiques que celles indiquées à la page 99 du livre de règles.

PESTIFÈRE : DÉMON ANIMAL MINEUR

Cette créature vient tourmenter le héros qui l'a invoquée par erreur ; son seul plaisir est de le rendre fou. Un démon animal mineur, ou **pestifère**, est immatériel. Il ressemble à un serpent de fumée rouge et violette. Il murmure constamment à l'oreille de son « maître » comme un parasite, rendant toute interaction sociale et mentale difficile. De ce fait, le héros sous l'influence du **pestifère** doit réussir un test de Volonté avant d'utiliser une compétence nécessitant de l'Intelligence ou de la Volonté, sous peine de subir un malus à ce jet.

Le héros doit également tester sa Volonté avant de dormir, sans quoi il ne pourra pas se reposer.

Le seul moyen de se débarrasser d'un **pestifère** est de le bannir (voir livre des règles p.63)

Inspiré par la légende de Saint Guinefort et de Saint Gelert ainsi que par le film **Le moine et la sorcière** de Suzanne Schiffman.