En guise de préambule

Cette aventure est écrite pour être jouée dans l'ambiance du jeu de rôle *Lyonesse*, inspiré de l'œuvre de Jack Vance. Toutefois, il est facile de l'adapter à d'autres univers médiévaux-fantastiques, d'*Aquelarre* à *Pendragon* ; ces pistes sont présentées en fin de scénario. Cette aventure offre des possibilités d'action aussi bien aux personnages usant du verbe qu'à ceux maniant le fer. Chevalier, conseiller, courtisan, érudit, marchand, noble, religieux, serviteur, chacun pourra y trouver sa place. Toutefois, le scénario demande que certains des personnages des joueurs soient capables de compassion, non seulement à l'endroit des hommes mais aussi à celui des créatures féeriques.

Le dernier Voyage

Introduction - Où il est question de noces par-delà la mer

Le baron Ancelin de Pierrefort est un lointain cousin de Syzer, le roi du Dascinet. Il est récemment tombé en veuvage et a usé de ses relations avec son souverain pour arranger un mariage avec Urraca, la fille aînée d'Eneko Azkarra, turbulent mais riche seigneur de Vasconie, un territoire s'étendant, au sud de l'Aquitaine, de part et d'autre des monts Pyrènes. Peu enclin à franchir la mer pour aller chercher sa future épouse, mais ne voulant pas froisser son futur beau-père, Ancelin dépêche en Vasconie une « ambassade ». Cette ambassade inclut, bien entendu, les PJ. Il serait intéressant que le groupe des PJ comprenne des types de personnages variés : proches conseillers du baron Ancelin, chevaliers ou encore marchands, par exemple.

Au final, l'ambassade rassemble une trentaine de personnes, incluant valets, palefreniers, musiciens et autres scribes. En y ajoutant une quinzaine de chevaux de monte et une vingtaine de bêtes de somme, pas besoin d'être grand clerc pour comprendre qu'il faudra une nef pour transporter hommes et bêtes de l'autre côté de la mer.

L'histoire en quelques mots

Alors qu'ils ont momentanément quitté les Isles Anciennes pour participer à la célébration des noces d'un parent vivant en Vasconie, les personnages font la rencontre d'un clan d'ondines. Le monde dans lequel elles vivaient jusque là se transforme, une nouvelle religion chasse les anciennes croyances, et les ondines meurent, peu à peu, disparaissant parce qu'elles sont oubliées. Elles vont demander une faveur aux personnages : leur faire traverser la mer pour rejoindre les Isles Anciennes, où elles espèrent pouvoir survivre tant que des gens croiront en leur existence.

Lyonesse

PAR Xaramis

ILLUSTRATIONS
Moustrap
Taillefer

Moustrap

Cette phase des préparatifs de l'ambassade et du voyage est laissée à la discrétion du MJ. Elle peut être nourrie, selon le goût des joueurs, de querelles de préséance dans le choix des personnes qui composeront l'ambassade, de manigances d'un jaloux désireux de faire échouer le départ de l'ambassade, etc. Pour aider le MJ, voici quelques éléments parmi lesquels piocher, s'il s'en sent l'envie.

1) Sire Sigismond, tout imbu de sa propre parenté avec le roi du Dascinet, ne manque pas de réclamer d'être porté à la tête de l'ambassade. Sa parenté n'est certes pas en ligne directe, mais il ne rate jamais une occasion de faire lire par son chambellan le parchemin sur lequel est inscrite, en détail, sa généalogie, parchemin portant de nombreux sceaux. Des sceaux d'origines toutes plus obscures les unes que les autres aux yeux de celui qui le regarde de près. Le baron Ancelin n'a que faire de confier l'ambassade à Sigismond, mais il ne souhaite pas le froisser par un refus direct ; il demande donc à ses conseillers (et donc, directement ou indirectement aux PJ) de lui fournir un motif « diplomatique » de refuser à Sigismond ce qu'il demande. Feront-ils entrevoir à sire Sigismond les dangers d'une traversée maritime qui mettront ses entrailles, et peut-être sa dignité, à rude épreuve ? Ou bien trouveront-ils quelque personne influente qui se prétendra en mesure de démontrer que le parchemin de Sigismond est plus que douteux ?

2) Le baron Yfert d'Ambroc voue de longue date une sourde animosité au baron Ancelin. Plus personne ne se souvient des raisons de cette rancœur, et certains vont même jusqu'à penser que le baron Yfert a inventé ces raisons, par pure malignité. Toujours est-il qu'il est bien décidé à ne pas laisser son rival Ancelin réussir à avancer ses pions sur l'échiquier avec ces noces. Il va donc mettre son mauvais esprit et sa bonne bourse au travail, pour faire échouer le départ de l'ambassade. Il va, par exemple, tenter d'affréter pour son compte les meilleurs navires, pour que la troupe d'Ancelin ne puisse prendre la mer dessus.

3) Faire monter des chevaux à bord d'une nef n'est déjà pas chose facile en temps normal. Mais les embarquer alors qu'une main mal intentionnée leur a fait ingurgiter des herbes qui les rendent plus que nerveux, voilà •••

une autre paire de manches. Parions donc que cela présage d'une belle pagaille, lorsqu'un destrier au sang chaud (le préféré du baron Ancelin !) rompra sa longe et s'emballera sur le quai, bondissant au-dessus des marchandises.

4) La traversée n'est pas une promenade de plaisir, les eaux du golfe Cantabrique étant connues pour être indomptables. Et si les hommes peuvent s'agripper au bastingage, aux cordages, ce n'est pas le cas des animaux, dans leurs parcs de bois dans les cales, ni celui des marchandises. Qui sait si l'homme de main d'un adversaire du baron Ancelin ne va pas tenter de saboter l'arrimage, cherchant à retarder le navire, au risque de lui faire faire naufrage ?

Acte I - Où l'on négocie dignement les épousailles

Espérons que malgré tous les épisodes qu'elle devra traverser, l'ambassade finira par toucher terre sur les côtes de Vasconie. Sinon, l'aventure s'arrêtera prématurément.

Où l'on découvre un seigneur... rustique

Trouver les terres d'Eneko Azkarra est chose facile. Il est connu dans toute la contrée, et la rumeur de la possible noce de sa fille Urraca avec un noble de l'autre côté de la mer a couru de sommet en sommet, de col en col, de village en village. Nombreux sont les volontaires qui se proposent pour servir de guides à l'ambassade.

Dire qu'Eneko vit dans un château serait utiliser un bien grand mot. Il s'agit plutôt d'une maison-forte, à laquelle est accolée une tour, forte elle aussi. Autour, quelques maisons plus modestes, construites en bois et pierres. Voilà, sur ce sommet de petite montagne au relief doux, les demeures d'Eneko et de ses plus proches hommes-liges.

Eneko Azkarra est à l'image de son pays, où les montagnes se jettent dans la mer : solide comme un roc, puissant comme la houle d'ouest. Quand il vous donne l'accolade, c'est un peu comme si un ours vous tombait dessus ; les gringalets feraient mieux de s'abstenir. Mais qui aurait le cran de refuser l'accolade d'Eneko ?

Les ambassadeurs du baron Ancelin seront probablement surpris par ce chef de tribu peu porté sur le protocole. Ici, pas de règles de préséance compliquées, la discussion va droit au but.

Allons, je ne suis pas un marchand !

D'ailleurs, il apparaît rapidement qu'Eneko se préoccupe peu des détails du mariage, et notamment de la dot de sa fille. La seule condition qu'il pose, c'est que sa fille chérie soit bien traitée par son futur époux. « *Sinon, je traverse la mer à la nage, et je l'étripe de mes propres mains, tout baron qu'il soit* », précise-t-il d'un ton qui fait comprendre que ce ne sont pas des paroles en l'air.

Les aspects « marchands » de la noce, comme il les qualifie, Eneko les délègue, à son chapelain, un petit bonhomme sec à la mine chafouine et à l'accent chantant, du nom d'Aureliano.

[Le MJ adaptera le contenu et l'ambiance des pourparlers aux types des PJ : des présents à offrir à Ancelin de Pierrefort aux projets de traités commerciaux, Aureliano est dur en affaires, mais sait où s'arrêter pour en pas mettre en péril les intérêts de son seigneur.

Les seigneurs de Vasconie sont plus des chefs de clans qu'autre chose. Ici, pas de chambellan, de chancelier, de diplomate. Aureliano est simplement un moine, sachant écrire et compter, qui essaie de garder ce petit monde turbulent dans les voies de la nouvelle religion, sans faire trop de zèle de peur de mal finir, dans ce pays où les esprits de la nuit, des forêts ou des sources, sont une réalité.]

Quant à Urraca, la fille d'Eneko, elle n'est pas supposée donner son avis. Mais son caractère entier la pousse à se mêler des conversations. Au grand dam d'Aureliano, et à la satisfaction pas tout à fait cachée d'Eneko, plutôt fier du caractère de sa fille.

Vous aimez la chasse ?

Si certains PJ trouvent le temps long ou les palabres ennuyeuses, Eneko leur offre une partie de chasse. Il a un petit compte à régler avec un sanglier de grande taille qui lui échappe depuis quelque temps. Eneko chasse sans fioriture. Pour lui, ce n'est pas une occasion de faire preuve de qualité de courtisan, mais bien de valeur directe.

Si certains des PJ sont plus habitués à pratiquer la chasse comme une activité de courtisan, Eneko le remarque rapidement, et ne manque pas de faire des remarques destinées à les mettre à l'épreuve : « *À six ans, ma fille montait mieux que vous, Monsieur !* », ou « *Quelque chose me dit que vous auriez dû rester auprès du feu, avec les dames, la chasse n'est pas faite pour vous !* ».

Bien évidemment, les PJ ne peuvent se permettre de perdre leur sang-froid et de compromettre les noces. Mais ils n'ont pas plus intérêt à plier sous les sarcasmes, car Eneko n'apprécierait pas de confier sa fille à des gens sans amour-propre. Les PJ devront donc peser avec soin le niveau de leur réaction.

Eneko confie sa fille

Après ces diverses « épreuves », un accord est enfin trouvé entre Eneko et les ambassadeurs du baron Ancelin. L'ambassade peut donc repartir pour les Isles Anciennes, avec Urraca, deux demoiselles de compagnie et un chevalier de la maison d'Eneko.

Acte II - Où la future épouse tombe à l'eau

Il n'y a que quelques lieues à parcourir à nouveau entre la maison forte d'Eneko et le port d'où l'ambassade reprendra la mer. Mais, de fortes pluies sont tombées, ces derniers jours, sur les monts Pyrènes et ont grossi les torrents qui en descendent.

Et volent les pierres de fronde

Lors du franchissement de l'un de ces torrents, une troupe de brigands, profitant que le groupe est plus préoccupé par les dangers de la rivière que par

d'autres dangers éventuels, attaque l'ambassade. Les brigands ne sont pas fous au point d'attaquer au contact ; ils cherchent donc à abattre d'abord les hommes de guerre (notamment les chevaliers) à coups de pierres de fronde ou de javelot, armes pour lesquelles les montagnards de Vasconie font preuve d'une grande maîtrise.

[*Il convient jouer cette scène à grands renforts de cris de surprise et de panique, de hennissements de bêtes de monte et de somme.*]

En s'organisant correctement, les PJ et leurs compagnons de voyage pourront repousser les brigands sans subir de lourdes pertes. En effet, si la première attaque, avec l'effet de surprise, n'est pas suffisant pour mettre en déroute la troupe du baron Ancelin, les brigands comprennent qu'ils ne sont pas de taille pour le combat de mêlée contre les hommes encore debout.

Taillefer

Mélancolie dans le ventre de la terre

Mais, dans la confusion générale, la monture d'Urraca, frappée par un javelot, renverse sa cavalière, et la future épousée est emportée par le torrent.

Un PJ téméraire peut se jeter à l'eau et tenter de la rattraper dans le cours du torrent. D'autres, plus réfléchis, chevaucheront probablement sur la rive.

Quoiqu'ils choisissent, ils ne peuvent qu'assister à la disparition de la jeune fille, à un endroit où la rivière passe sous la terre. Gageons que la troupe n'acceptera pas cette disparition, ne souhaitant subir ni les foudres d'Eneko ni ceux d'Ancelin.

[Bien sûr, Ancelin est loin, de l'autre côté de la mer. Mais Eneko est tout près, lui. Et il y a fort à parier que la nouvelle de la perte de sa fille arrivera à ses oreilles avec la vitesse de l'éclair et la violence d'un coup de tonnerre. Et point n'est besoin d'être grand clerc pour comprendre ce que ne pas sauver Urraca impliquerait. En premier lieu, Eneko se chargerait très directement de punir ceux qui n'ont pas sur protéger sa fille chérie ; cela ne la lui ramènerait pas ni ne soulagerait son chagrin, mais il ne pourrait laisser telle négligence impunie. Cependant, au-delà de ça, les conséquences sont fortes pour Eneko ; privée de la possibilité d'une alliance par l'intermédiaire de sa fille, sa position serait fragilisée par rapport aux seigneurs avoisinants qui n'attendent qu'une marque de faiblesse de la part de cette forte tête. La disparition d'Urraca frapperait tant le père que le seigneur.]

En s'approchant de l'endroit où la rivière devient souterraine, les PJ entendent comme des cris, lointains et assourdis. Armés de leur courage, d'une bonne corde et peut-être d'une épée, ils peuvent se glisser sous terre, et atteindre, après quelques mètres de boyaux rocheux presque noyés et inquiétants, une cavité de grande taille.

Ceux qui entrent sous terre et découvrent cette cavité entendent à nouveau des cris, ou plutôt des plaintes. Des plaintes qui les envahissent littéralement, entrant dans leur corps, les emplissant à la fois de mélancolie et de compassion.

Après quelques instants, les plaintes se font plus basses, mais le sentiment de mélancolie reste vissé au cœur des personnages. Ces plaintes semblent venir de plusieurs conduits qui quittent la cavité pour s'enfoncer plus profond dans la terre.

Laissons les PJ chercher un moment, guidés par ces plaintes fantomatiques, avant de faire apparaître devant eux… des ondines.

[*Ici, c'est au MJ de s'adapter en fonction de l'univers du jeu qu'il utilise, et suivant sa conception de ce monde. Les humains ont-ils une chance d'échapper à l'emprise mentale de mélancolie ? Certains y sont-ils plus sensibles que d'autres ? D'un point de vue des règles du jeu, chaque personnage a-t-il droit à un test ?*

Dans le jeu Lyonesse, *il n'y a pas vraiment de procédure spécifiquement adaptée à cela ; aussi, ma façon d'approcher ce problème n'est ni plus ni moins légitime qu'une autre. Je conseille de jouer sur la ressource « Altruisme » du personnage, en rendant celui-ci d'autant plus sensible aux plaintes que son niveau d'Altruisme est élevé ; pour cela, on considérera que le personnage réussit à résister aux plaintes si le joueur qui l'incarne réussit sur 1d4 – ou 1d6 si le MJ est généreux – un score supérieur au score d'Altruisme du PJ.*

Pour d'autres jeux, des procédu- •••

res sont déjà prévues dans les règles, par exemple un test de Rationalité/Irrationalité dans Aquelarre.]

Il n'y a pas de choix spécialement favorable ou défavorable à décider si les PJ ou leurs quelques accompagnateurs doivent informer le seigneur Eneko de cette nouvelle, ou s'il est préférable de résoudre ce problème sans l'en avertir.

Qu'auraient-ils à gagner à l'en avertir ? Un coup de colère d'Eneko qui ferait bastonner ses serviteurs, ou pire ? Une mobilisation de troupes ? Une expédition punitive chez les ondines, avec une chasse dans les souterrains ?

Qu'auraient-ils à perdre à ne pas l'avertir ? Si le groupe de PJ est composé de manière variée, il doit pouvoir parer aux diverses situations proposées dans le synopsis, faire marcher la tête ou le bras, suivant les moments.

Cet incident de la disparition dans la rivière souterraine est surtout une manière de confronter les PJ au problème suivant : « Oups, grosse erreur ! Comment en assumer les conséquences ? »

Acte III - Où l'on partage la douleur des ondines

Les ondines sont des créatures féeriques attachées aux rivières et aux lacs. Les personnages originaires des Isles Anciennes en ont entendu parler, mais n'en ont probablement jamais vu.

Les PJ seront certainement pris sous le charme irrésistible de ces créatures. Après un moment d'observation mutuelle sans animosité, l'une de ces ondines se présente aux humains.

« *Je suis Zurrumurru, et je suis la matriarche de cette famille. Soyez rassurés sur le sort de la jeune fille amenée ici par le torrent : elle a été recueillie, saine et sauve, par notre famille et emportée… à l'abri.* »

Le ton de l'ondine est doux, et ses paroles coulent comme l'eau d'une rivière.

Zurrumurru indique alors aux PJ qu'elle leur rendra la jeune fille à condition que ceux-ci rendent un service à sa famille.

« *Les humains de ces contrées se détournent des croyances ancestrales, oublient les peuples fées, détruisent les lieux sacrés, se détournent des traditions au profit de la religion du Crucifié. Tous les peuples fées voient donc leurs territoires se réduire comme peau de chagrin, et, pire, mourir peu à peu, disparaissant dans l'oubli* ».

Zurrumurru ne voit qu'une issue à cela, pour l'avenir de sa famille : quitter ces contrées, et rejoindre d'autres territoires peuplés de fées. Elle se souvient des histoires qui se racontaient, il y a bien longtemps, à propos de ces Isles Anciennes où les fées et autres créatures non-humaines prospéraient.

« *Mais, nous, ondines, sommes des créatures des eaux douces, et non des mers. Nous ne pouvons donc rejoindre ces Isles par nos propres moyens. Nous vous rendrons la jeune fille, à vous, humains, si vous nous promettez de conduire notre famille d'ondines jusqu'aux Isles Anciennes, pour éviter que le temps qui passe ne nous fasse disparaître à tout jamais.* »

[*Le charme des ondines a insufflé mélancolie et compassion dans le cœur des PJ. Mais peut-être que certains d'entre eux se rebelleront contre cette invasion de leur esprit. C'est au MJ d'improviser cette lutte interne ainsi que ce qui arrivera si un des PJ se libère de cette emprise. Restera-t-il froid, ou bien basculera-t-il vers la rage d'avoir été ainsi manipulé ?*]

Acte IV - Où l'on fait traverser les mers à des ondines

Il n'est pas facile de faire traverser les terres et les mers à des ondines. Ces créatures ne sauraient, en effet, vivre longtemps hors de l'eau douce. Il n'y a pas de solution toute faite à souffler aux PJ. À eux d'imaginer les moyens de tenir leur promesse.

Si le MJ sent que les joueurs patinent sans trouver de solution convaincante, il pourra leur glisser à l'oreille (par l'intermédiaire d'un PNJ connaisseur des peuples fées, par exemple) qu'un moyen pourrait être d'organiser le transport des ondines et d'une partie de l'eau de leur rivière dans des tonneaux. Il peut alors être envisagé de demander aux ondines de se laisser descendre la rivière (la rivière ressort à l'air libre moins d'un quart de lieue (1km) en aval) et d'organiser, à partir d'un village, le transport des tonneaux avec des chariots, en « déguisant » tout cela comme un convoi de vin ou de cidre.

Aux PJ de mobiliser toutes leurs ressources (celles de leur esprit comme celles de leur bourse) pour mener à bien cette inhabituelle migration.

Acte V - Où l'on considère des aventures facultatives

Un MJ pourrait vouloir corser l'aventure, en augmentant les exigences des ondines. Zurrumurru pourrait ainsi demander à ce que, avant de lancer le grand départ vers les Isles, les PJ récupèrent quelques objets ayant appartenu à la famille d'ondines, mais perdus au cours du temps.

Par exemple, le collier offert pour les funérailles de Zumar, un sylphe, au Cercle de pierres du mont Colère. Si les PJ s'y rendent, ils trouvent que le Cercle de pierres a été chamboulé il y a bien longtemps, puis envahi par la végétation, rongé par les mousses. Qui plus est, l'endroit est devenu le terrain d'amusement d'un ogre, qui y voit son territoire à usage exclusif. Les PJ sont-ils disposés à reprendre le collier à l'ogre, qui s'en est fait un bracelet ?

[Il peut être tentant, pour les PJ, de recourir à la force pour reprendre le collier à l'ogre. Le MJ serait alors plutôt avisé de rappeler aux joueurs que les personnages qu'ils incarnent savent qu'un ogre n'est pas un client facile, même pour des combattants humains aguerris. Il n'est pas besoin de leur révéler les valeurs chiffrées des compétences, mais quand la valeur de la compétence de combat d'un ogre est de d30, même un chevalier à d12 voire d20 se doit d'être méfiant. Essayer d'obtenir le collier en bernant l'ogre ou en lui proposant un échange serait une approche plus raisonnable.]