

# Le dernier voyage

par Xaramis

*Une nouvelle religion chasse les anciennes croyances de Vasconie, et les ondines, oubliées des hommes, se meurent. Elles demandent 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.*

2<sup>ème</sup> prix du  
10<sup>ème</sup> concours

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*.

Offrant des possibilités d'action tant à des personnages maniant le verbe qu'à ceux maniant le fer, il demande simplement à ce que ces personnages soient capables de compassion.

## 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.

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

Le baron Ancelin de Pierrefort, lointain cousin de Syzer (le roi du Dascinet), et récemment tombé en veuvage, 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 comprenne des types de personnages variés : des proches conseillers du baron Ancelin, des chevaliers ou des marchands, par exemple.

[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.]

## Acte I - Où l'on négocie dignement les épousailles

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.

Eneko se préoccupe peu des détails du mariage, 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.

Eneko délègue cela 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 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.]*

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.

Enfin, un accord est trouvé, et l'ambassade repart 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 entre la maison forte d'Eneko et le port d'où l'ambassade reprendra la mer. Mais, de fortes pluies ont grossi les torrents qui descendent des monts Pyrènes.

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, et ils cherchent donc à abattre d'abord les hommes de guerre (notamment les chevaliers) à coups de pierre de fronde, arme pour laquelle ils 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 repousseront les brigands sans lourdes pertes. Mais, dans la confusion générale, la monture d'Urraca renverse sa cavalière, et la future épouse 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'Ancekin.

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 découvrir, 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 visé 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.

## 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 mu-

tuelle sans animosité, l'une de ces ondines se présente aux humains. Elle dit s'appeler Zurrumurru, et être la matriarche de cette famille. Elle rassure rapidement les personnages sur le sort de la jeune fille emportée par le torrent : elle a été recueillie, saine et sauve, par sa famille et emportée... à l'abri.

Zurrumurru indique alors aux PJ qu'elle rendra la jeune fille aux PJ à condition que ceux-ci rendent un service à sa famille. Elle explique que les humains de ces contrées se détournent des croyances ancestrales, oubliant les peuples fées, détruisant les lieux sacrés, se détournant des traditions au profit de la religion du Crucifié. 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 les ondines sont des créatures des eaux douces, et non des mers. Elles ne peuvent donc rejoindre ces Isles par leurs propres moyens. Zurrumurru rendra la jeune fille aux humains si ceux-ci acceptent de conduire cette famille d'ondines jusqu'aux Isles Anciennes, pour éviter que le temps qui passe ne les 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. Le « meilleur » moyen, pour les PJ, de tenir leur promesse est 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 pierre a été chamboulé il y a bien longtemps, 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 ?

Trouver le Cercle de pierres ne sera, d'ailleurs, pas tâche facile. Car le nom que lui donnent les ondines a été perdu depuis longtemps de la mémoire des hommes. Et les indications que donne Zurrumurru pour le retrouver sont floues pour les yeux d'un humain. Les PJ sauront-ils trouver, dans la contrée, quelque vieil homme ou vieille femme encore dépositaire des savoirs anciens ? Quelqu'un osera-t-il leur parler de ce qu'on leur demande d'oublier ?

## Epilogue, qui n'en est pas un

Ce synopsis ne fait qu'ouvrir quelques fenêtres sur d'autres aventures.

Les PJ peuvent refuser le marché des ondines, tenter de retrouver Urraca par la force, ou fuir à la fois le courroux d'Eneko et celui d'Ancein.

Le MJ peut, comme suggéré ci-dessus, enrichir l'aventure par la recherche d'autres « souvenirs » des ondines, probablement disparus ou passés en d'autres mains.

Je n'ai fait qu'aborder la recherche d'un moyen pour transporter les ondines. Qui sait ce qui pourra sortir de l'imagination des joueurs ?

Quant au fait de tenir leur promesse aux ondines, qui peut deviner ce que cela rapportera aux PJ ? Des ennuis avec les humains ? La faveur de quelques êtres féeriques ? Ou, plus simplement, le plaisir de tenir parole et de sauver une certaine beauté des griffes du temps qui passe ?

## Pour l'anecdote

Les noms que j'ai choisis pour les créatures féeriques sont empruntés à la langue basque. Zurrumurru signifie « murmure », et Zumar, « orme ».

\*\*\* \*\*

**Rappel :** ce 10<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Limule (en sa qualité de gagnant du 9<sup>ème</sup> concours) :

- thème : avec le temps, va, tout s'en va ;
- élément : tombé dans l'eau.