

Échappés des eaux

par Cuchulain

Alors qu'ils sont sur le lac Muirgheal, un incident imprévu fait que les personnages tombent à l'eau. Secouru par des fées, ils vont devoir rembourser leur dette en combattant un de leurs ennemis.

1er prix du
10ème concours

Préambule

Ce scénario one-shot est prévu pour Yggdrasil. Il peut cependant être adapté à des jeux comme Légendes Celtiques, Nemédia ou encore Pen-dragon. Il a pour but de montrer aux joueurs les dangers inhérents au monde féérique... L'idéal serait qu'un des personnages ait une position sociale importante, comme prince, chef de tribu, barde, druide etc. Ainsi sa disparition laissera une empreinte plus profonde que celle d'un obscur guerrier.

Synopsis

Alors qu'ils sont sur le lac Muirgheal, un incident imprévu fait que les personnages tombent à l'eau. Secouru par des fées, ils vont devoir rembourser leur dette en combattant un de leurs ennemis. Une fois la tâche accomplie, il leur sera proposé de prendre femme/mari dans le peuple des fées. Inévitablement, la nostalgie du monde humain les saisira. Mais ils découvriront que le temps des fées et le temps des hommes ne font pas bon ménage...

Introduction : Tombés à l'eau.

Première année du règne de Leindel, année du cygne pour les païens, an

757 pour les Déens. Nos héros naviguent actuellement sur le lac Muirgheal.

Pourquoi sont-ils là ? Plusieurs raisons sont possibles :

- Ils peuvent aller ou revenir d'une ambassade. Qu'ils soient partis en paix ou aient fui des hostilités, c'est au bon vouloir du MJ.

- Le commerce : beaucoup d'échanges fructueux sont possibles grâce à la situation idéale du lac.

- La pêche : les eaux sont poissonneuses et le poisson du lac est particulièrement apprécié en Pryddein, c'est un mets de choix.

- Promenade de plaisance : Les lieux sont en effet fort agréables et l'on prétend que tout serment d'amour véritable prononcé ici se voit protégé par la Dame du Lac / Ste Cullen.

Toujours est-il qu'une fois éloigné des rives du lac, le temps change soudainement. Un orage se déclenche qui se transforme en tempête. C'est extrêmement inhabituel car les eaux du lac sont réputées pour leur calme. Tout personnage habitué à vivre au grand air (comme un gardien de Reinhold) sera excessivement surpris car la journée s'annonçait ensoleillée. L'embarcation des PJ est ballottée en tous sens et il devient extrêmement difficile de la manœuvrer. Si malgré la tempête, ils

réussissent à maîtriser leur navire, quelque chose viendra le soulever brutalement dans les airs, le séparant en deux. L'embarcation est inutilisable et les PJ sont pris dans la fureur des eaux. Alors qu'ils sont sur le point de se noyer, ils voient une lumière briller non loin d'eux. Puis c'est le noir complet.

I. Le royaume sous les eaux.

Une fois réveillés, les personnages se trouvent dans une salle de pierre blanche, couchés sur des lits délicatement ornements dont les draps sont doux et frais. Une fenêtre laisse passer la lumière de la pleine lune et au loin, on peut entendre le son d'une harpe.

Gageons que nos héros vont chercher à savoir où ils sont... A peine auront-ils fait du bruit ou ouvert leur porte qu'un homme de haute taille et au visage avenant s'avance vers eux. Les premiers mots qu'il prononce sont dans un langage quasi incompréhensible.

En faisant attention, les plus érudits pourront reconnaître des formules et des terminaisons quasi oubliées. Il semble que son langage doit bien dater de plusieurs siècles. Dés

qu'un personnage aura prononcé quelques phrases, le langage de l'inconnu s'adaptera brusquement et deviendra compréhensible. Dallen, (car c'est son nom) n'a pas vu d'êtres humains depuis fort longtemps, sa mission est de tenir compagnie aux invités de Dame Evanna et de leur faire visiter le palais et ses environs jusqu'à ce qu'elle décide de les convoquer.

Pendant plusieurs jours, les PJ vont pouvoir goûter aux joies de la vie dans un royaume fée. Ils ne trouveront guère de différence entre leur vie et celle de nobles de cour. Ils pourront chasser, lutter contre des guerriers de la Dame et peut être gagner le respect de leurs hôtes par leurs actions. Si les qualités physiques sont appréciées, la sagesse, la connaissance et le talent artistique sont également reconnus. Ces moments doivent permettre aux PJ de sympathiser avec Dallen, mais aussi d'autres membres de la cour.* Comme par exemple Rufinus, barde originaire de Finnian qui leur demande des nouvelles de l'invasion de l'empire Taenarien dès qu'il les voit.

S'ils posent des questions à Dallen, celui-ci se contentera de répondre qu'il est le portier de la Dame du Lac et qu'elle sera plus à même que lui d'apporter des réponses à leurs interrogations. Une chose que toute personnage originaire ou étant passé par Caer Dyfed remarquera : c'est sa forte ressemblance avec le palais. S'ils font la remarque : les Sidhes montreront une certaine tristesse en expliquant que ce fut un cadeau à Dyfed pour ses noces avec Dame Rhona, qui abandonna les siens pour l'amour d'un humain.

Au bout de 3 jours : Briga, chef de la garde de Dame Evanna vient les chercher : Ils sont convoqués pour une entrevue avec la maîtresse des lieux.

II. Rencontre avec la Dame du Lac.

Après une demi-heure de marche dans les couloirs du palais, les « visiteurs » arrivent en face de deux immenses portes. Faites en bronze avec des incrustations d'or et d'argent, elles semblent peser un poids immense. C'est pourtant sans difficulté que Dallen les pousse et annonce d'une voix forte leurs noms et qualités. Puis ils pénètrent dans une salle semblable à celle qu'ils ont pu croiser au cours de leur périple dans le palais à quelques exceptions près.

Tout d'abord ses dimensions : elle peut contenir une centaine de personnes sans que celles-ci soient serrées les unes contre les autres, au fond une femme d'une beauté à couper le souffle, vêtue d'une longue robe bleue est assis sur un trône. Le trône est de même facture que les portes, mais encore plus richement décoré. Une dizaine d'hommes et des femmes en armes se tiennent à proximité de la femme. Ils portent des cuirasses et des boucliers de bronze, dans leurs mains des lances en bois précieux incrustées d'argent à pointes de cristal. Une garde d'élite visiblement. Une cinquantaine d'autres personnes (homme et femme) non armées sont assises, écoutant visiblement un barde en train de déclamer une ode en l'honneur des exploits guerriers de Reinhald. A l'annonce de leur arrivée, le harpiste se tait et pourrait entendre « les pixies voler ».

La dame du Lac leur annonce qu'ils sont dans son royaume sous le lac. La tempête qui les a fait chavirer est une conséquence des troubles actuels. La souveraineté sur son royaume lui est contestée. Un autre souverain Sidhe lui a toujours disputé le pouvoir sur le lac, les conflits se réglent par des défis : le plus souvent physiques mais pas toujours. Il y'a quelque temps : son opposant, Ceharbaill, l'avait défié

à un concours de poésie. D'où la venue de Rufinus,

Mais depuis peu : deux pouvoirs hostiles viennent affronter sa puissance. Les deux ne viennent pas du lac, elle ne sait pas ce que c'est, mais sa force est grande (les PJ un peu informés au niveau religion se douteront que c'est les actions de Padraig) L'autre force : ce sont des serpents géants, menés par des créatures mi-homme mi-serpents, qui envahissent son royaume et qui se montrent très résistantes à son pouvoir et aux armes de sa garde, on ne sait pas qui est leur chef. Il est possible que ce soit Ceharbaill qui se soit allié à de sombres forces pour remporter la victoire. Elle pourrait lutter plus efficacement contre un des deux pouvoirs, mais contre les deux : elle s'épuise.

Evanna demande donc aux PJ de vaincre le meneur des armées adverses et de savoir si oui ou non, Ceharbaill s'est allié avec les serpents. En récompense : elle leur accordera le don de leur choix, tant que ça ne met pas en péril son royaume ou son peuple.

III. Un serpent, ça mord énormément.

Voilà donc les personnages envoyés au front. Pas de description des différentes escarmouches. Envoyez-leur des serpents de plus en plus grands, avec des créatures dont le haut du corps est humain et le bas serpent. Ils finiront par trouver leur chef : un homme à tête de serpent, avec une magie basée sur le contrôle de l'esprit et des sorts d'attaque à base de poison/venin.

Le mieux serait de le surprendre dans la demeure de Ceharbaill, en effet : une caverne sert de base aux attaques des Lacertis et dedans un passage mène au palais. Un témoin digne de confiance pour des Sidhes aiderait à appuyer leur témoignage (par ex : Briga ou Dallen)

IV. Retour.

Ayant permis sa victoire sur ses ennemis, les PJ seront couverts de présents : vêtements et objets précieux, armes en tous genres, voire même une recommandation pour aller s'entraîner sur Alba... Pas de livres en revanche : la sagesse doit se transmettre par oral...

La plus belle des récompenses est également l'amour de la Dame, qui offrira à l'un des personnages de l'épouser (pas le plus fort, mais celui qui aura montré du courage, de l'esprit et de la sagesse), et aux autres de prendre mari ou femme dans ses suivants/suivantes.

Les personnages peuvent rester autant de temps qu'ils veulent, mais il est inévitable que la nostalgie de revoir des humains les prennent. Il est donc probable qu'ils veuillent un jour repartir à l'aventure... La Reine les laisse partir et leur procure des montures qui leur permettront de franchir la barrière des eaux du lac. Elle confiera à son époux un chien, qui s'installera sur la croupe de son cheval, sa seule condition pour le laisser partir, lui et ses compagnons sera qu'il ne mette pas pied à terre avant le chien.

Le retour se fait sans problème, les chevaux emmènent les personnages hors du lac et prennent pied sur la rive, côté Reinhold. C'est le matin et des cloches accueillent le retour dans le monde des humains des héros...

V. Conclusion :

A partir de là : la fin est à la discrétion du MJ.

A. One shot

Le temps des fées et le temps des hommes n'est pas le même du tout ! Pour eux : quelques mois se sont passés, tandis que dans le monde des humains plusieurs siècles se sont écoulés. Les cloches sont celles du monas-

tère de Ste Colleen, voilà 300 ans qu'il a été construit... Nous un jour de Samhonnios et les PJ vont se rendre compte peu à peu qu'il y'a quelque chose qui n'est pas normal. Une ville s'est développée à la place du village de pêcheurs, plus aucun signe de culte à la Dame, les gens sont habillés de manière curieuse, etc.

Si un personnage met pied à terre, le temps le rattrapera et il tombera en poussière (l'auteur compte sur la duplicité du MJ pour trouver une raison : vision d'un être cher, scène de violence, désir de se restaurer avec de la nourriture humaine etc.)... S'ils vont voir un ancien (plus de bardes désormais), celui-ci leur racontera une légende sur un prince/druide/barde/chef de clan (rayez la mention inutile) qui aurait été enlevé par les fées et qui ne serait jamais revenu. Que faire ? Rien ! Le chien ne sautera jamais à terre et les PJ sont donc condamnés à errer dans un monde qui n'est plus le leur...

B. Campagne :

1) Idem que pour « A », seulement au lieu de 300 ans : c'est trois ans qui se sont écoulés et s'ils entendent les cloches du monastère, c'est qu'elles sonnent pour la cérémonie de fin de construction qui sanctifie le monastère mais aussi ses alentours.

2) Idem que pour « A » mais au lieu de tomber en poussière, les PJ sont devenus des héros de légendes qui doivent revenir « Quand le pays aura besoin d'eux »... C'est un thème qu'on retrouve dans les légendes sur la Fianna mais aussi pour le roi Arthur. Ça tombe bien : les cloches du monastère sonnent pour avertir la contrée d'une invasion ennemie.

* Voir la description du lac Muirgheal

Rappel : ce 10^{ème} 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^{ème} concours) :

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