

La mer est sans routes et sans explications

par Cuchulain

Alors que le printemps s'annonce, les personnages, originaires des contrées de l'Eternel Gel, mettent leurs longs navires à l'eau et prennent la mer pour commercer. Toutefois, la mer n'est pas une route balisée et les courants capricieux les pousseront vers l'Archipel d'Anwyn.

La mer est sans routes et sans explications.
Vieux dicton populaire chez les marins de l'Oikuméné.

Synopsis

Les personnages viennent tous des contrées de l'Eternel Gel, alors que l'hiver finit et que le printemps s'annonce, ils prennent la mer pour partir en expédition vaeringar [voir note 1] et comptent échanger des marchandises courantes chez eux contre d'autres plus exotiques. Diverses étapes sont prévues : Brodhach, Caer Dyfed, Léopolis [2], quelques ports de l'empire Carolien et finalement atteindre Badrya [3]. Toutefois, comme le souligne le titre de ce scénario : la mer n'est pas une route balisée et les courants capricieux les pousseront vers l'Archipel d'Anwyn.

I. Homme libre, toujours tu chériras la mer !

Voilà donc nos jeunes Boréides sur le départ pour leur première expédition. Le port d'Aldejuborg est en train de se réveiller, alors que la brume se lève lentement. Peu de drekkis sont prêt à partir en ces premiers jours de printemps, en fait seul deux vont se ris-

quer hors de la baie aujourd'hui. Le premier est celui du chef de leur expédition : Haraldr Svarting (le noir), le deuxième appartient à Einar, un marchand réputé pour sa richesse et son audace. Pas de concurrence entre les deux hommes : Haraldr part vers le Sud, vers Pryddein puis l'empire, et enfin : Serkland [4]. Einar lui part vers l'Ouest : Reyklann puis le Vinland. Parlons un peu d'Haraldr : c'est un homme grand et puissamment bâti, un visage large, franc et ouvert. Sa chevelure et sa barbe sont aussi noires que le corbeau (d'où son surnom). Il a le rire comme la colère facile. Bon vivant : son amour de la bonne chère et de l'alcool est connu de tous. Sa mère était une esclave venue du sud, des terres sacrées pour les fidèles de l'Unique : une de leur déesse serait née là-bas [5]. Par sa mère : il a appris la langue et les coutumes locales. On raconte en outre qu'il se serait soumis à un rite lui permettant de commercer même avec des religieux [6]. Il est marié avec une femme de Rhuadan et à un jeune fils appelé Gawain. Haraldr arrive enfin et plaisante avec ses félag [7], pendant qu'ils chargent la marchandise : fourrures en tout genre, cordes, bois de construction, ivoire de morse, poisson séché et miel. Le but de l'expédition est d'échanger ses mar-

chandises contre des épices, du sel, de la soie, du vin, des bijoux, de la céramique ou encore de la verrerie. Le mieux étant bien sur les épices, la soie et le sel. Éventuellement prendre quelques esclaves afin de les revendre à Badrya. Pour les joueurs qui aiment les détails : le drekki, appelé la Signild (la victorieuse) mesure 18 mètres de long pour 3 mètres de large, le mat faisant 10 m de haut et 32 cm de diamètre. Il dispose d'un « coffre » à l'intérieur de la cale d'environ 35m². Propulsé à la voile, il dispose cependant de 4 trous de nage permettant d'accueillir des avirons afin d'aider aux manœuvres complexes (entrer ou sortir d'un port) Une fois le navire chargé : c'est le moment des adieux à la famille puis du sacrifice traditionnel à Aegir le dieu de la mer afin que le navire bénéficie de la clémence des éléments. Enfin, après ces « formalités » la Signild sort de la baie de Skobbel pour longer les côtes en direction du sud. Vie à bord : Haraldr est le styrimadr (l'homme de barre), le skipar (l'équipage) est composé de seize hommes (y compris les PJ) divisé en quatre groupes de quatre, dirigé par un reidumadr (ancêtre du quartier maître) un marin expérimenté. Les

quatre groupes se relayent 24h sur 24 pour diverses tâches comme faire la cuisine, écoper, manœuvrer, faire la vigie. Il faut souvent réparer la voile, un cordage ou effectuer de menus travaux de charpenterie.

La première partie du voyage se passe à merveille : beau temps, un vent vif qui pousse la Signild sans effort, et une saine ambiance à bord grâce au scalde qui égaye les soirées à terre par ses chants et sa poésie.

Après une semaine : les côtes de Rhuadan sont en vue et bientôt Harald annonce l'arrivée au port de Brodhach pour le lendemain matin.

A. Brodhach.

Brodhach (mer brillante) est un port de pêche, un chantier de construction navale et la dernière étape avant les « Contrées de L'éternel Gel », c'est aussi une ville fortifiée pour parer aux éventuelles attaques des Boréides. L'une des particularités de la cité, est la présence d'une foire hebdomadaire, où les gens des nombreux villages de pêcheurs disséminés le long du littoral viennent vendre le fruit de leur pêche, mais aussi l'artisanat local. La ville tire son nom de la clarté et de la beauté de ses eaux, résidence privilégié des fées aquatiques selon les récits que l'on peut entendre dans les tavernes du front de mer.

Les bords de mer bénéficient d'un temps relativement clément tout au long de l'année. Comparé à l'intérieur du pays, (où les températures sont très froides en hiver), la neige et la glace sont très rares et l'on peut voir des plantes venues des pays du sud s'épanouir et résister à l'hiver. On raconte qu'un pacte ancien, liant les premiers rois de Brodhach et les êtres fées de l'eau en sont la cause. Une autre particularité locale est un culte est rendu par les pêcheurs et les marins à une divinité féminine Morrigaine. Ils la prient avant de sortir en mer, et lui rendent un hommage lors des équinoxes. A noter : ce culte a supplanté celui de Mannaan Mac Llyr dieu de la mer.

Tout cela : les joueurs peuvent l'apprendre de Harald ou des quelques compagnons qui sont déjà descendus les années passées. Une fois amarrés : les jeunes felagis découvrent avec stupeur l'immense port et son va-et-vient incessant de marchandises débarquées et embarquées, des pièces frappées aussi bien au Nord qu'au sud changent de main mais le plus souvent c'est le troc qui prédomine. Aujourd'hui est le jour de foire hebdomadaire et la ville grouille de monde venu des quatre coins de l'Oekumen : Empire, grand désert, un peu partout dans Pryddein et fait rares : des marins Bjorningas venus commercer paisiblement. C'est véritablement un choc des cultures pour les personnages et le MJ doit jouer le décalage en décrivant la ronde des couleurs, des visages, des sons et des odeurs qui viennent perturber nos héros plus habitués à une vie tranquille de paysans et/ou pêcheurs. Les échanges possibles sont le poisson séché et le miel contre quelques bijoux typiques de la région, des réussites particulières à des compétences de type marchandage et/ou un bon roleplay peuvent influencer sur la qualité des bijoux et leur nombre (mais attention au fumble !). Dans l'ensemble : la journée passée se passe sans incident notable, mais le MJ peut avoir envie d'animer un peu tout ça et voici quelques incidents possibles.

1. *Lâcher de bétail : Vaches, taureaux, bœufs, cochons... Toutes ces charmantes bêtes peuvent échapper à la vigilance de leurs gardiens et s'égarer dans la ville ou sur le port, sans parler de la volaille.*

2. *Bagarre : Les Boréides sont acceptés pour le commerce, mais les habitants du Nord de Pryddein ne les portent pas toujours dans leur cœur, et certains fiers à bras encouragés par l'alcool pourraient leur chercher des noises. Attention à ce que la querelle ne dégénère pas en bataille rangée, sinon la garde interviendrait et des amendes très lourdes pourraient contraindre Harald à céder une partie de sa marchandise pour couvrir les dépenses.*

3. *Camelot : un marchand ambulant leur*

propose des armes forgées par les Leprechauns, des porte-bonheur fait par les Sidhes, du sang de troll, un cœur de géant (permet de devenir Hamfarir), un pourpoint en peau de dragon... Bref : toute une marchandise variée d'objets « magiques ». Il s'agit bien évidemment d'un charlatan qui vend sa camelote aux gens assez crédules pour l'acheter. Néanmoins : les armes sont de relativement bonne qualité.

4. *Prêcheur itinérant : une femme monte sur une estrade et commence à prêcher pour une conversion à la vraie religion, pour le salut de leurs âmes ils doivent abandonner les faux dieux etc. C'est le moment d'exposer quelques grands principes de la religion Déenne.*

B. Caer Dyfed

C'est une grande cité entourée un muret de pierre, surélevé par une palissade en tronc équarris et taillés en pointe. Située sur une colline dominant les alentours, le château du clan Dyfed. On voit en premier la grande tour de garde, blanche et élancée, à son sommet : la bannière du roi : cygne argent sur fond azur. On aperçoit ensuite le reste de la forteresse elle aussi en pierre blanche. La légende veut qu'elle soit un cadeau des Sidhes à Dyfed 1er après son mariage avec l'une des leurs.

La Signild va croiser moins de navires qu'à Brodhach, la ville étant peu accueillante avec les fidèles de l'Unique. Toutefois, un événement ne peut que marquer l'esprit de ses marins : Alors qu'ils sont en train de jeter l'ancre, un navire peu commun fait son entrée dans le port.... Fendant les flots sans effort, la nef de l'ambassadrice d'Anwynn ; construite en bois clair avec des voiles blanches, vient s'amarrer à l'embarcadère le plus proche des Boréides. Descendent plusieurs hommes et femmes en armure dorée et argentée d'une beauté à couper le souffle, L'ambassadrice précédée de sa garde, dont un « homme » qui tient une bannière représentant un chêne et une lance [8]. Elle parle avec un humain qui porte une harpe dorée et décorée

de motifs animaliers. D'après Haraldr c'est le frère du Roi : Llew un barde au talent reconnu même par les fées, ambassadeur de Dyfed auprès de la Reine d'Anwynn. Cette vision enchanteuse s'estompe quand le navire repart et que l'escorte s'enfonce dans les rues de la cité.

Le MJ peut demander un jet de volonté aux joueurs pour pouvoir détacher leurs yeux des Sidhes. En cas d'échec : le personnage reste fasciné pendant 1d6 heures, bave assurée, voire tentative pour revoir absolument l'ambassadrice ou ses gardes, le fumble peut conduire le jeune felag à oublier qu'il est sur un bateau et vouloir courir vers un(e) Sidhe (et tomber dans l'eau froide du port). Il est tout à fait possible d'imaginer qu'un(e) jeune felag développe un amour fou pour un(e) garde/l'ambassadrice. Une intrigue secondaire pourrait être de s'introduire au palais pour le/la revoir.

Le lendemain est jour de marché et les affaires sont bonnes : l'ivoire de morse et les cordes sont appréciés en Dyfed. On peut les échanger contre des bijoux ou encore de la céramique et de la verrerie, appréciés plus au sud par l'influence qu'ont les Sidhes sur les artisans.

Pas de problèmes spécifiques prévus pour cette étape, mais le MJ peut se servir de la table d'incidents pour animer un peu les choses... (Pour le prêcheur : une jeune druidesse viendra sans doute le contredire et ce sera une bataille théologique puis de pouvoirs... Le Druide sortira vainqueur de cette lutte « magique » mais il aura du mal et un PJ attentif entendra la populace murmurer qu'il y a encore quelques années le prêcheur aurait été submergé par la puissance du druide) [9].

Après deux jours de repos : la Signild poursuit son voyage vers le sud et Léopolis, une ville importante de Caspiaris.

II. N'accuse point la mer à ton second naufrage

Si les premiers jours de voyage furent paisibles, il n'en est rien des suivants ! Le lendemain de leur départ de Caer Dyfed, la mer se gâte et la pluie, tourne à l'orage qui tourne à la tempête. Pris dans la tourmente, les marins prient Aegir et parlent de sacrifier un animal pour apaiser sa colère, puis un marin (n'hésitez pas à tuer un PNJ, voire un joueur qui rate un jet de Dex ou assimilé pour ne pas passer pardessus bord). Ce sera peine perdue, et le navire, ballotté par l'océan dans tous les sens, semble se livrer à une sorte de danse improvisée sur la crête des vagues. Quand la tempête se calme enfin, il fait nuit et aucun d'entre eux ne peut reconnaître les étoiles. Au bout de plusieurs jours d'errance ils arrivent en vue d'un rivage... Ile ou bout de continent, voilà la question...

La question ne se pose plus vraiment quand une fois mis pied à terre et parti en exploration sur le rivage, ils assistent à un étrange spectacle. Une dizaine de phoques sortant de la mer, voilà qui est banal pour nos Boréides, mais ces mêmes phoques abandonnant leurs peaux, telle des manteaux, pour devenir de ravissantes jeunes femmes, voilà qui est moins commun... Le contact va finir par se faire et celle qui semble être la dirigeante du groupe va leur souhaiter la bienvenue. Mériel semble avoir la vingtaine, aux yeux bleus, les cheveux noirs et la peau blanche. Entouré par ses suivantes, elle reçoit le skipar dans leur demeure : un petit château décoré de nombreuses tapisseries représentant des scènes de la vie marine. Après discussion, elle accepte de remettre la Signild sur le bon chemin vers l'Oikouménè, à une condition : ils doivent l'aider à se débarrasser du fléau qui hante la mer : Le Kraken. Ce monstre redoutable a déjà dévoré leurs pères/frères et maris et menace maintenant de s'en prendre à elles. Une fois cette

menace éliminée : elle sera leur guide vers des côtes plus familières. Pour les aider dans cette tâche : des armes et armures de leur peuple seront prêtées.

Je passe sur l'épisode sanglant de cette partie du scénario : adaptez le monstre à la puissance de vos personnages, sa cache est dans une caverne au nord de l'île. Rendez tout de même le combat épique, faites mourir un ou deux PNJ (voire PJ), blessez-les gravement, voire mutilez-les : la mutilation n'est pas synonyme de rejet et parlez au joueur de mutilation surqualifiante s'ils râlent (cf. : thread sur les archétypes légendaires sur le forum JDR). Les armes et armures pourront leur sauver la vie. A la fin : ils découvrent quelques survivants gardés au frais par le Kraken dans son garde manger et pourront conserver un objet parmi ceux confiés. Si un joueur le désire, il peut rester pour épouser Mériel. Dans tous les cas : voici nos jeunes felagis repartis vers le continent, guidés par une femme-phoque.

III. La mer joint les régions qu'elle sépare.

Après le passage par l'archipel d'Anwynn, voici les terres de l'empire Carolien et la ville de Delphis qui se découvre au loin. A l'origine : on y adorait le Dieu de la Mer qui apparut sous la forme d'un dauphin pour guider Evathia, princesse guerrière venu fonder un nouveau royaume après une guerre perdue contre sa mère, reine de Taenare. Autrefois, on fêtait le dieu Marin Taenarien lors du solstice d'été, maintenant c'est la naissance d'Eklenia [10], toutefois, les festivités sont restées quasiment les mêmes et des joutes nautiques sont encore organisées.

Lors de leur entrée dans le port ; les marins de la Signild contemplent un étrange spectacle : deux barques surmontées d'une estrade en bois foncent l'une vers l'autre, propulsée par 10 rameurs. Sur les deux estrades en

bois : un homme en armure de cuir renforcée, tenant un bouclier dans une main, et une lance dans une autre. Les boucliers sont ornés respectivement d'une coupe et d'un aigle, motifs repris sur les barques. Puis c'est le choc, et le guerrier à l'aigle vacille, fait quelques petits sauts tel une danse improvisée et finit par tomber à l'eau.

A l'occasion de l'Eklènè des concours de lutte, course, tir à l'arc, etc. sont organisés. Des ménestrels venus de toute la région sont présents, ainsi que quelques bardes en provenance de Pryddein. Si un personnage est Scalde, il aura sans doute à cœur de se mesurer aux autres devant le Kurion [11] de Delphis et sa cour. Les felagis auront l'occasion de briller dans les diverses compétitions, et de participer à des concours moins officiels comme celui qui boit le plus de bières sans rouler sous la table, (voire celui qui pisse le plus loin). Il est intéressant de faire jouer la barrière de la langue : les Delphiens ne parlent pas un mot de Boréide, et seuls quelques personnes cultivées ou les marchands parlent la Koiné [12].

Le lendemain de leur arrivée, un marché se tient où ils peuvent revendre de la céramique ou de la verrerie achetée à Caer Dyfed. Toutefois : avant d'installer leur étal, ils seront arrêtés par un prêtre de l'unique qui leur demande s'ils ont « la proto sema » ? Evidemment les joueurs ne comprennent pas du tout ce que c'est et la scène peut tourner au comique (ou au tragique si vos joueurs sont sanguinaires) car le prêtre Melétios cherche à saisir leurs avant-bras pour chercher le tatouage. Au bout d'un moment, Haraldr de retour, s'entretient avec le prêtre, défait un de ses bracelets et lui montre son tatouage. Rassuré, l'homme fait un signe de bénédiction et repart. A noter que si les joueurs blessent le prêtre, il risque une forte amende et que s'ils le tuent : c'est l'émeute populaire...

En cas de forte amende, Haraldr se rattrapera en pillant un monastère isolé sur la côte après une semaine de voyage, expliquant qu'il l'avait repéré lors d'un précédent voyage.

IV. Il y a trois sortes d'hommes : les Vivants, les Morts, et ceux qui vont sur la Mer. [13]

Après cela, Haraldr va prendre conseil avec le reste du Skipar, et il sera décidé de faire route directement vers Badrya pour ne pas rater la foire.

Histoire de faire passer le temps : vous pouvez donner un petit combat naval à vos joueurs contre un vaisseau de pirates Bjorningas qui infestent la mer du Milieu. Le combat se déroule à peu près pareil que sur terre, sauf qu'on manque de place pour se battre à grands coups d'épée et que l'arme de prédilection sera la hache. Un jet pour ne pas perdre l'équilibre de temps en temps pourra rappeler aux joueurs qu'ils se battent dans un milieu mouvant, l'échec entraînera la chute, l'échec critique idem mais dans l'eau...

C'est enfin l'arrivée dans le port de Badrya. Les navires sont de tous les styles et la population y fait écho. Il fait chaud, c'est rempli de parfums curieux, et des bêtes exotiques (chameaux, singes, lion etc.) sont exposés ou font partie de la décoration locale. Tout peut être trouvé sur le marché de Badrya : du vieux grimoire poussiéreux à de l'alcool de dattes en passant par des statuettes avec plusieurs bras venus de loin, très loin à l'Est... Encore une fois : la table d'incidents peut être utilisée pour animer leur visite du Souk. Après plusieurs jours à Badrya, la Signild repartira vers le Nord chargé de marchandises exotiques... Haraldr pense remonter le plus loin possible et passer l'hiver à Singidunum une ville portuaire de l'Empire à mi-chemin entre le Serkland et Pryddein. Mais ceci est une autre histoire...

Notes

[1] Ce terme a plusieurs significations : rapine, commerce, ou encore, aventure, voyage. C'est typique des Boréides qui de commerçants relativement honnêtes peuvent se muer en pillard quand ils sentent que les terres visitées sont mal défendues.

[2] Capitale du royaume de Caspiaris.

[3] Lune resplendissante : une ville importante du grand Désert, lieu de pèlerinage pour les nomades qui en profitent pour commercer avec les citadins.

[4] Nom que porte les contrées du grand désert chez les Boréides.

[5] Il s'agit de la contrée qui porte un ange sur la carte d'Yggdrasil : la légende dit qu'Eklènè serait née là bas.

[6] Voir le paragraphe sur la Proto Sema dans le chapitre sur DEOS.

[7] Camarade, associé. Mais aussi « jeune homme ». Les personnages sont des felagis : des jeunes gens qui partent à l'aventure faire leurs preuves.

[8] C'est le moment de faire sentir la différence avec les « elfes Fantasy » : les guerriers ne sont pas fins avec les yeux en amande et les oreilles pointues et les cheveux blonds. Ils sont grand, élancés mais leur armure laisse voir une carrure athlétique, leurs oreilles sont rondes, et si certains sont blonds, d'autres encore sont roux ou châtain ou encore les cheveux aile de corbeaux. Tous n'ont pas un arc et ils portent plutôt épées et boucliers. Nul ne peut les confondre avec un humain au vu de la lumière qui semble se dégager d'eux.

[9] A noter que les pouvoirs du druide ne sont pas ceux des univers « à Dédé » une bonne inspiration serait d'aller voir légendes celtiques ou encore Slaine D20.

[10] Fille de Déos née dans une caverne et qui accomplit miracles et exploits guerriers avant de mourir glorieusement dans une lutte contre le Mal. On fête sa naissance au solstice d'été.

[11] Seigneur en Taenarien.

[12] Littéralement : Langue commune. Parlé à l'origine par des marchands, c'est devenu la langue des échanges entre les peuples. Tout dirigeant se doit de la connaître, idem pour les négociants et les diplomates.

[13] Parole sage d'un philosophe Taenarien : Aristotèles.

* * * * *

Rappel : ce 15^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 14^{ème} concours) :

- thème : un port étrange(r) ;
- élément : une danse improvisée.