

Un pont trop loin

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 37, ETÉ 546

40ème scénario de la campagne du Crépuscule du Roi de l'Été. A la fin de l'été 546, les personnages en passant un simple pont découvre une ancienne querelle divisant un village, une malédiction immémoriale et de charmantes sirènes.

INTRODUCTION

Sidewall est un manoir riche et peuplé situé dans le delta du fleuve. Les terres du fief sont fertiles et richement irriguées par le fleuve et son seigneur entretient un véritable bourg autour de son manoir. Cependant en 531 lors de la révolte des saxons d'Anglia, la partie sud du bourg située de l'autre côté de la rivière et majoritairement peuplée de saxons s'est révoltée contre le seigneur et ce dernier a fait détruire le pont qui reliait les deux parties de ses terres pour éviter que des centaines de brigands saxons ne mettent le siège devant sa porte. Les rebelles ont ensuite rejoint l'armée de Carados de la Douloureuse Garde pour rejoindre l'Anglia et ont été anéantis par les troupes du Duc D'Essex à la bataille de Bexlea.

Depuis, le fief est coupé en deux, les saxons vivant au sud et les kymriques au nord, le seigneur et ses chevaliers comme les paysans devant faire de nombreux lieux en amont pour trouver un gué. Le seigneur de Sidewall a donc entamé il y a 4 ans la construction d'un nouveau pont de pierre, à la place de l'ancien pont de bois. Le nouveau pont est maintenant terminé et alors que les personnages arrivent dans la cité, une fête bat son plein pour fêter la réunification du fief.

Le seigneur et toute sa famille sont présents ainsi que le vieux curé du bourg, à moitié sourd et plusieurs centaines de paysans kymriques comme saxons. A l'arrivée des personnages, le seigneur

viendra à leur rencontre et les saluera amicalement, les invitant avec fierté à patienter un instant que la cérémonie soit terminée avant de traverser la rivière sur leur nouveau pont.

Sir Jaufré de Sidewall est un homme corpulent d'une quarantaine d'année (né en 499), visiblement occitan. Doté d'un embonpoint certain et d'un visage rougeaud, il n'est visiblement plus en état de jouter ou de combattre depuis longtemps. C'est un homme sympathique et amical, d'un abord facile. Il semble bien connaître ses paysans saxons comme kymriques. Cependant un **jet réussi en Connaissance des Gens** permettra de voir que les saxons semblent gêner en sa présence.

Un **jet réussi en Intrigues** permettra aux personnages de se rappeler qu'après la bataille de Badon, ce fief exclusivement saxon à l'époque fut donné au jeune Sir Jaufré, émigré de Ganes en raison moins de ses prouesses sur le champ de bataille que de sa lointaine parenté avec le duc Bléobéris. Mais il dut épouser la veuve du chef de guerre saxon régnant sur ces terres et éduquer ses fils comme de bons kymriques. Mais visiblement son épouse n'est pas saxonne et aucun fils saxon en âge d'être chevalier n'est présent.

Son épouse, Dame Agnès est en effet une charmante occitanne d'une vingtaine d'années (née en 523). Originnaire de Ganes, sa famille l'a donnée en mariage en 537 à Sir Jaufré, alors veuf, dans le cadre des signes d'amitié entre les Occitans ayant émigrés avec la famille royale et ceux restés aux pays. Une sorte de réconciliation nationale en quelques sortes. Son fils, Alban est un charmant bambin d'environ 5 ans à la gentille frimousse et aux cheveux noirs en bataille.

Dame Agnès

Femme Occitane, chrétienne, âge 23

TAI 11, DEX 16, FOR 10, CON 11, APP 16

Traits : Pragmatique 16, Généreux 15, Complaisant 14, Paresseuse 13

Passions : Amour Famille 21, Loyauté Roi de Ganes 14, Loyauté Pendragon 10

Compétences : Industrie 19, Premiers Soins 15, Chirurgie 13, Gestion 13, Romance 13, Courtoisie 13

Caractéristique familiale : Doigts agiles (+10 en industrie)

Dot : 8℥, la seigneurie de Sidewall en régence jusqu'à la majorité de son fils Alban.

Gloire : 1 400

Remarque : femme éduquée et soignée, Dame Agnès est une femme de cour, fine et intelligente. Habile gestionnaire à l'esprit sûr et avisé, elle est tout à fait à même de gérer un fief mais sa trop grande émotivité et l'amour dévorant qu'elle porte à son fils peuvent lui nuire.

Apparence : belle jeune femme occitane à la peau mate, aux grands yeux noirs bordés de longs cils aux battements ravageurs, une silhouette fine et délicate, un sens inné de la mise en scène et un savoir consommé des artifices font d'elle une séductrice par excellence.

Les personnages patienteront donc un instant en présence de la jeune épouse du seigneur et de son fils pendant que celui-ci commence à bénir le pont en compagnie du curé, tout deux traversant le tablier pierreux du pont d'un pas posé et presque majestueux. Tout à coup alors que le duo est au milieu du pont, le seigneur se retourne et invite son fils à le rejoindre afin de le présenter à la foule de ses futurs sujets !

Un **jet réussi en Vigilance** permet aux personnages de sentir à ce geste un mouvement d'inquiétude chez les saxons et particulièrement les femmes, certaines d'entre elles serrant instinctivement leur propre enfant contre elle comme s'ils avaient quelque chose à craindre en ce jour de fête.

Puis alors que l'enfant se tient fièrement aux cotés de son père, le prêtre entame sa bénédiction, balançant son encensoir au dessus des flots.

C'est à cet instant qu'une voix stridente s'élève depuis l'autre coté du pont coupant ses prières :

"Là où ils périrent de ton cœur de pierre, de pierre tu seras"

Les personnages ont tout juste le temps d'apercevoir la silhouette décharnée d'une vieille femme vêtue de haillons couverts de talismans et d'amulettes dont les paysans saxons s'écartent précipitamment de l'autre coté du pont avant qu'une vague gigantesque et imprévue se forme en quelques secondes en amont du pont et en balaye le tablier d'une vague furieuse. Un personnage réussissant un **jet en Reconnaître** à +5 aura eu le temps de distinguer dans les vagues le visage d'une femme aux longs cheveux et aux traits visiblement saxons.

Lorsque les embruns soulevés par la vague se dissipent, au milieu du pont trempé, se trouve une statue de pierre à l'effigie du seigneur Jaufré, aucune trace du jeune Alban ou du curé. Les paysans crient au maléfice et poussent des cris d'effroi, la vieille a en un instant disparue dans foule et un cri strident s'élève aux cotés des personnages ; Dame Agnès réalisant la disparition de son fils et la pétrification de son mari vient de sombrer dans l'inconscience.

Le chaos le plus complet s'installe et les personnages auront fort à faire pour y mettre fin. D'autant plus que certains soldats de Sir Jaufré au risque de déclencher une révolte, commencent à molester les saxons, les accusant d'être complices de ce maléfice !

LA VÉRITÉ SUR LE DRAME

En 519, Sir Jaufré lorsqu'il reçut le fief de Sidewall ne fit pas une si bonne affaire que cela à son goût. En effet si le fief était riche et prospère, la population était majoritairement saxonne et rebelle. Il fit donc venir de nombreux colons kymriques qu'il dota largement de terres au détriment des saxons.

Cela ne plut pas à son épouse, Dame Erethwith, la veuve du Cyning Eoppa mort à Badon avec la majorité des saxons valides du cynn. Car si la mariée était belle et la dot appétissante, elle était aussi plus âgée (née en 495) et expérimentée (mère de deux jeunes garçons de 2 et 4 ans) que Sir Jaufré et lui tenait tête, allant jusqu'à lui refuser sa couche. Sir Jaufré peu à l'aise avec les femmes ne chercha pas à gagner l'affection de celle qu'il considérait comme une barbare et acquit par la force et les coups le droit d'exercer ses prérogatives d'époux. Peu à peu la situation se détériora dans le couple jusqu'à la guerre

ouverte et Dame Erethwith ne supportait Sir Jaufré que par peur pour ses fils. Sir Jaufré, furieux des fausses couches successives de son épouse (dues à ses coups et violences répétés) traitait ses enfants d'un premier lit en serviteurs et non en nobles, les tenant le plus loin possible de sa vue.

En 531, lorsque la révolte éclata, l'aîné, Théobald approchait de ses 16 ans et réclamait le droit de devenir écuyer depuis près d'un an, Sir Jaufré allait devoir l'autoriser, d'autant plus que Dame Erethwin avait convaincu le seigneur saxon du fief voisin de Meyron de le prendre comme écuyer.

Or le jeune homme qu'il maltraitait et battait avec son frère aussi souvent que leur mère, l'avait déjà ouvertement menacé de mort et Jaufré tremblait de sa vengeance une fois arrivé à l'âge adulte et formé au métier des armes.

Il choisit donc le soir de l'insurrection de profiter des événements et décida de se débarrasser de toute sa petite famille. Il assassina Théobald et son jeune frère dans leur sommeil mais fut surpris par Erethwin qui craignant pour sa vie prit la fuite. Il la rattrapa sur le pont alors qu'elle tentait de rejoindre les rebelles et lui fracassa le crâne avant de la jeter à l'eau. Puis afin d'éviter le pillage de ses terres, il mit le feu au pont, empêchant les rebelles de traverser la rivière. De retour au château, il raconta à tout le monde que son épouse et ses enfants étaient morts tués par les saxons et se débarrassa lui-même des corps de ses beaux fils en les jetant dans la rivière passant en contrebas des murailles.

La rivière devint ainsi le réceptacle de l'esprit vengeur d'Erethwin dont l'âme ne trouvait pas le repos... Et cette âme chagrine voyait sa puissance à son apogée sur l'emplacement de l'ancien pont dont jamais Jaufré ne s'approcha plus par hasard que par superstition. Et en ce jour de fête, Erethwin trouva le moyen de se venger, trouvant la paix dans la mort de son tourmenteur.

Mais si son ancien époux est mort, pétrifié en pierre, Erethwin ne pouvait provoquer la mort d'un enfant et a donc abandonné ce dernier en sécurité auprès des sirènes de la côte. Par contre elle a noyé le curé qui l'a toujours détestée et a abandonné son corps sur la berge à quelques kilomètres en aval du pont.

UN FIEF EN ÉMOI

Très vite, les personnages devraient prendre en main les choses avec l'aide d'Anton, l'écuyer kymrique de Sir Jaufré, un vétéran de la bataille de Badon âgé d'une cinquantaine d'années.

Les dames de compagnies de Dame Agnès toujours inconsciente s'occupent de la ramener au manoir tandis que les personnages aidés d'Anton rétablissent l'ordre dans le bourg, apaisant les esprits les plus enflammés et rassurant les plus craintifs.

Très vite l'examen de la statue sur le pont ne laisse aucun doute, Sir Jaufré est devenu une statue de pierre sans espoir de retour. Si les personnages partent à la recherche d'Alban et du curé, ils découvrent quelques kilomètres en aval du pont le cadavre noyé de l'ecclésiastique. En poursuivant leur recherche jusqu'à la côte ce qui leur prend une heure de plus, ils arrivent sur la plage de sable gris battue par les vents et la marée montante. Les cris stridents des mouettes accompagnent leurs recherches.

Un **jet réussi en Chasse** permet de retrouver des traces dans le sable indiquant qu'Alban a survécu à sa baignade forcée mais elles se dirigent étrangement vers la mer avant de disparaître au milieu d'étranges traces formées par le ressac.

Un **jet réussi en Connaissances des Faës** permet de les identifier comme étant des traces du passage des sirènes... Quoi que tentent les personnages, ces dernières resteront hors de vue.

AU CHÂTEAU

De retour au château avec le cadavre du prêtre et la nouvelle de l'enlèvement d'Alban par les sirènes, les personnages apprennent que Dame Agnès a repris conscience et les faits mander.

La jeune femme visiblement sous le choc et alitée leur demande des nouvelles. Elle prend avec flegme la nouvelle de la mort de son époux et celle du prêtre, et seule la disparition d'Alban, la fait sombrer dans une crise de larmes et de sanglots convulsifs.

Une fois calmée, elle confie aux personnages la responsabilité du fief et leur demande de retrouver son fils. Anton qui est présent essaye d'orienter ses pensées vers son époux et parle de faire interroger cette sorcière que l'on a vu lui jeter un sort avant ce qu'il appelle "l'attaque". Mais elle lui répond, hystérique que seul son enfant compte et que puisque Jaufré est

mort, le venger n'y changera rien... Tant qu'Alban ne lui est pas rendu, elle alternera de longues périodes d'inconscience et des crises d'hystérie où elle réclamera son fils à corps et à cris.

A la sortie de la chambre, Anton approchera le personnage avec le trait **Arbitraire** le plus élevé et l'incitera à faire arrêter et interroger la sorcière saxonne qui vit dans les bois de l'autre coté de la rivière. S'il ne parvient pas à le convaincre, il ira lui-même avec deux hommes de mains et la fera brûler vive dans sa mesure (si les personnages désirent la rencontrer, ils arriveront au moment où ils incendient la cabane).

Plus tard, les personnages s'ils ne rentrent pas dans le jeu d'Anton apprendront qu'il a fait arrêter plusieurs "meneurs" saxons et compte les faire pendre dès leur départ. Il a également envoyé un courrier à Sir Lionel de Ganes à Colchester pour qu'il envoie des chevaliers "dignes de ce nom" pour prendre en charge le fief...

LA WICCA SAXONNE

Il s'agit d'une veuve saxonne complètement folle et sénile. Âgée de près de 60 ans, elle a vu périr à Badon, son mari et ses fils et a tenté de devenir Wicca, sacrifiant son nez qui n'est plus que deux trous béants dans son visage pour acquérir les pouvoirs de sa vengeance. Mais Wotan a rejeté son offrande et elle est devenue simplement la folle qui joue à la sorcière.

Cependant les saxons l'évitent car elle a néanmoins acquis un petit don prophétique et une capacité certaine à voir les morts. C'est ainsi qu'elle a prévu ce qui allait se passer le jour de la fête et a tenté d'avertir les saxons de ne pas s'y rendre.

Que les personnages la sauvent des flammes allumées par Anton et ses sbires ou l'interrogent dans les cachots du manoir en leur compagnie, elle conservera la même attitude. Sans peur ni hésitation, semblant complètement détachée des événements, elle répondra avec honnêteté mais de façon floue et ambiguë à toutes leurs questions.

Sur la vague

" C'est l'esprit de la morte qui me parle (puis en chuchotant) car je vois les gens qui sont morts... Et elle, elle est morte, tuée par celui qui devait la protéger elle et ses enfants... Maintenant il est mort, mort comme la pierre et elle a trouvé la paix, elle n'est plus là, je ne l'entends plus..."

Sur Sir Jaufré

"C'était un mauvais homme, il est mort par la pierre comme son cœur de pierre... (puis avec une voix hystérique) Tueur d'enfant ! Tueur d'épouse ! (puis en murmurant sur un air de comptine) Il s'en est allé, le tueur d'épouse, le tueur d'enfant, il s'en est allé dans les flots murmurants..."

Sur Alban

"L'esprit aime les enfants, elle n'aurait jamais pu lui faire de mal ! Aux dames de la mer, aux belles dame qui dansent dans les vagues, elle a donné l'enfant !"

Sur les sirènes

"Les belles dames chantent et les hommes meurent, elles jouent et les hommes pleurent, seule la musique les attire (puis sur un ton canaille) et les pêcheurs vigoureux..."

LES SIRÈNES

Après avoir discuté avec la "sorcière" saxonne ou avoir réussi un **jet en Connaissance des Faës**, les personnages sauront que pour attirer les sirènes, il leur faut soit réussir un **jet en Composition** et **Chant** (Zimrane qui squatte dans une auberge d'Essex se fera un plaisir de leur rendre ce service si besoin), soit qu'un personnage ayant 15 ou plus en **APP** se présente seul sur la plage.

Si l'une de ces deux conditions est remplie, les sirènes apparaîtront dans les vagues.

- Si un personnage les a attirées par sa beauté, elles chercheront à plaisanter et séduire le personnage afin de l'attirer dans les vagues. Il lui faudra alors réussir un **jet** en opposition entre son trait **Sobre** et leur **Séduction** à 20 pour parvenir à les intéresser à la discussion.
- Si c'est le chant qui les a attirées, elles se joindront au chanteur avec des voix enchantées qui donneront une croix d'expérience en **Chant** à tous ceux qui les écoutant échoue à un **jet en Impulsif**. Ceux qui réussissent le jet, tentent de les rejoindre dans les flots...

Une fois le dialogue établi, les trois sirènes qui se présenteront sous la forme de charmantes jeunes femmes (blonde, rousse et brune, d'**Apparence** 25 toutes les trois) à la queue de poisson, joueront dans les vagues tout en répondant aux questions des per-

sonnages avec amusement et des rires poussés apparemment sans raison.

Interrogées sur le château de Mélusine, elles répondront que c'est vieux et qu'elles, elles sont jeunes, éternellement jeunes... Seule des gens aussi vieux que la sorcière de Laverstock pourrait connaître le secret de la malédiction. Dommage qu'elle se soit métamorphosée en dragon par accident (rires). Et maintenant elle est devenue trop bête pour se rappeler qu'il suffit de se taper la tête avec du gui en fleurs pour reprendre forme humaine (re-rires) !

Interrogées sur le jeune Alban, elles répondront qu'il leur a été confié et qu'il s'amuse bien avec eux dans leur royaume sous-marin et qu'elle ne voit pas pourquoi elles devraient le ramener parmi les mortels où il souffrirait d'un ennui mortel !

Pour les convaincre de ramener Alban, les personnages doivent réussir un **jet en Eloquence** en jouant sur la douleur de sa mère d'avoir perdu un enfant ou tout autre moyen d'émouvoir les naïades. Sinon ils peuvent les convaincre de le ramener en leur offrant un bijou de prix (cela doit être immédiat et pas une promesse, l'esprit des sirènes est inconsistant) d'une valeur d'au moins 1£.

Si les personnages n'arrivent pas à les convaincre cette fois-ci, ils peuvent revenir le lendemain, mais cette fois-ci, il leur faudra se montrer éloquent ou leur offrir l'épée d'un chevalier (-1 en **Honneur** si un chevalier accepte de la leur remettre mais gain de 1 point en **Généreux** et **Miséricordieux**).

A la troisième rencontre, s'ils échouent à nouveau à leur **jet en Eloquence**, elles se lassent des personnages et acceptent toutes leurs offres et demandent au plus beau d'entre eux de leur amener le cadeau dans l'eau. Là elles tenteront de l'entraîner sous les flots. Le personnage devra réussir un **jet en FOR** en opposition à leur compétence **Noyade** de 20 où se retrouver prisonnier pour le reste de ses jours d'un palais sous-marin (ou jusqu'à ce que ses compagnons trouvent un moyen de l'en délivrer...).

DÉNOUEMENT

Lorsque les personnages auront récupéré Alban auprès des Sirènes, ils rentreront au manoir de Sidewall pour découvrir les lieux occupés par une troupe de soldats en armes, le bourg soumis à la terreur et une dizaine de saxons pendus aux branches de l'arbre le plu proche. Un **jet en Héraldique** permettra de reconnaître les armoiries du seigneur voisin de Corck.

Arrivé au manoir proprement dit, les personnages seront accueillis par Sir Marv de Corck. C'est un homme robuste et solidement charpenté d'une quarantaine d'années aux longs cheveux châtain clair éclaircis par une exposition prolongée au soleil ardent de l'orient qui a brûlé sa peau d'occitan jusqu'à la rendre presque sombre. Les yeux clairs durs et froids, ils saluent les personnages dans les règles et dit avoir été appelé par Anton, le fidèle écuyer de Sir Jaufré dont il était le voisin et l'ami.

Si les personnages réussissent un **jet en Connaissance des Gens**, ils se rendent compte à la mine des soldats et serviteurs présents que c'est sans doute la première fois qu'ils entendent parler de Sir Marv en ces termes.

Il continue son discours en affirmant que maintenant qu'il est là, il va s'occuper du bien être de Dame Agnès et de son fils et sur ces belles paroles, il s'approche d'Alban avec un sourire engageant. Mais l'enfant effrayé, se cache derrière les personnages et se met à appeler sa mère d'une voix aigüe.

Sir Marv visiblement étonné et ennuyé par sa réaction ne semble pas savoir comment réagir lorsque Dame Agnès surgit dans le hall, échevelée et essoufflée. A peine aperçoit-elle son fils qu'ils se jettent dans les bras l'un de l'autre en pleurs. La scène est pleine d'émotion. Finalement Dame Agnès se relève et cérémonieusement remercie les personnages d'avoir retrouvés son fils et fait saluer ce dernier (+5 *Points de Gloire*). Puis elle semble tout à coup découvrir l'agitation intense de son manoir où se pressent des hommes d'armes étrangers et son œil se fixe avec surprise sur Sir Marv mal à l'aise.

Avec sécheresse, elle l'interroge sur sa présence et après l'avoir écouté attentivement, le remercie et le prie de quitter ses terres avec ses hommes, affirmant que ses propres troupes et la présence de ces braves chevaliers (en désignant les personnages) la mettent hors de danger !

Sir Marv tente alors de sous entendre qu'une femme seule ne devrait pas vivre dans un manoir écarté et Dame Agnès lui répond avec un ton dur qu'elle est fort capable de veiller sur son fils et ses terres jusqu'à ce qu'il soit en âge de le faire et qu'elle peut compter pour cela sur le chevalier maisnier de son fief. De plus si elle a besoin d'aide, elle fera appel à Sir Lionel de Ganes, leur suzerain dont le château et les troupes ne sont qu'à une journée de Sidewall. Vaincu par ses arguments, Sir Marv se retire après avoir salué l'assemblée et renouvelé son offre d'assistance à Dame Agnès qui a signifié d'un signe de tête l'avoir bien reçue. Dame Agnès signifiera également son congé à Anton qui le prendra fort mal, d'autant plus lorsqu'il interpellera Sir Marv pour bénéficier de sa protection et que ce dernier lui lancera un regard froid avant de refuser. Fou de colère, Anton quittera alors la salle en promettant de se venger de cette humiliation, lui qui a tout sacrifié à ce fief...

Si un personnage se propose pour devenir le protecteur de Dame Agnès, il pourra nouer s'il le désire un **Amor** avec la jeune veuve qui acceptera volontiers sa proposition.

LES TERRES DE CÉSARÉE

Si à un moment ou à un autre, les personnages poursuivent leur route jusqu'aux anciennes terres de la baronnie de Césarée, ils découvrent un paysage marécageux et misérable. Aucun village ou terres agricoles, simplement des marais putrides à perte de vue dont les seuls occupants semblent être des animaux sauvages. Sur la côte, l'orgueilleuse et puissante forteresse des barons n'est plus qu'une ruine en partie engloutie par la mer et ensablée. Ce fief est non seulement à l'abandon et désert mais un aura sinistre et glaciale règne en ces lieux et la nuit venue d'étranges et maléfiques créatures sortent des marais à la recherche de pitance.

Pour plus d'infos, voyez le scénario « Le tableau maudit ».

Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>