

Les pommes d'or du soleil

Scénario pour Lyonesse, écrit dans le
cadre du défi 2014

par Lottes Loukoum

Ce scénario a été écrit pour le contexte de la trilogie *Lyonesse* de [Jack Vance](#). Son cadre géographique est relativement peu précisé : il est prévu pour se dérouler dans le royaume de Lyonesse, mais il pourrait assez facilement être situé dans la plupart des autres États des Isles Anciennes (à l'exception du Skaghane). Il pourrait également être déplacé sans grande difficulté vers l'autre monde med-fan' de cet auteur, le Monde magique (qui sert en particulier de cadre au JDR [Dying Earth](#)), ou dans le monde de [Rêve de Dragon](#).

Si vous êtes censés participer à ce scénario en tant que joueurs, ne lisez pas plus loin...

Hauts comme trois pommes

Nous sommes au début de l'automne, et les personnages arrivent au village lacustre de Grand-Rambourg, où va débiter la fête annuelle locale, dite *fête des pommes d'or*, qui dure plusieurs jours et dont le clou est une course dont les concurrents doivent ramener la première pomme d'or mûre, cueillie dans un arbre qui pousse sur une île au

milieu du lac de Rambourg. Cet arbre haut de presque quarante pieds (une grosse douzaine de mètres) est le seul cognassier de la région. L'endroit où il pousse, difficile d'accès (l'île est à un quart de mille du rivage), et la saveur parfumée de ses fruits, font que ces derniers sont particulièrement recherchés par les Rambourgeois. Les personnages sont peut-être venus spécialement pour la fête...

Grand-Rambourg est situé à l'endroit où une rivière, la Saugne, se jette dans le lac. La quasi-totalité du village se situe sur la rive droite du cours d'eau, qu'un pont enjambe juste en amont de l'entrée du bourg.

Les personnages doivent franchir le pont pour arriver au village, d'où leur proviennent déjà des échos musicaux de la fête qui vient tout juste de commencer (c'est la fin de l'après-midi). Alors qu'ils approchent de la rivière, leur attention est brusquement attirée par des cris d'enfants et des éclaboussures provenant des roseaux près de la pile du pont, de leur côté. Une huitaine d'enfants est visiblement en train de chahuter dans l'eau, les plus jeunes, qui doivent avoir une demi-douzaine d'années, tentant d'entraîner

les autres sous l'eau. Sauf que les trois garçons qui sont victimes des autres n'ont pas l'air de s'amuser, bien au contraire : ils appellent au secours en poussant des cris terrifiés, et le plus petit des trois, qui a huit ou neuf ans, est en larmes.

Si les personnages n'interviennent pas dans le chahut, un vieil homme arrive du village en courant aussi vite que le lui permettent ses jambes percluses de rhumatismes et la canne sur laquelle il s'appuie tous les quelques pas. À la vue des nouveaux arrivants, il s'écrie : "*Sauvez les petits !*", et si les voyageurs restent toujours passifs, il se jette dans la mêlée.

Si les trois garçons (âgés de huit, dix et onze ans) sont bien les petits-enfants du vieillard, les cinq autres sont en réalité une famille de wefkins d'eau (les wefkins sont décrits en page 210 du JDR [Lyonesse](#) (caractéristiques pp 379/380); on pourra également se reporter à l'entrée *Water Wefkins*, pages 254 et 255 du [Compendium of Universal Knowledge](#), pour [Dying Earth](#)), qui vivent à proximité du pont : la matriarche Anaëlle, son fils Afenix, sa bru Vezina, et leurs deux enfants

Gémiras et Marana. D'ordinaire, ils n'apparaissent pas aux yeux des humains, cohabitant sans problème avec les villageois qui ignorent leur existence, bien qu'elle soit à la base d'une des légendes locales.

En effet, les villageois prétendent que jeter depuis le pont une pièce dans la Saugne par dessus son épaule et sans se retourner, lorsqu'on est sur le point de se lancer dans une entreprise importante, porte bonheur à cette entreprise. Ils ont donc l'habitude de jeter ainsi de la monnaie dans la rivière avant tout événement important de leur vie, semailles, moissons, mariages, naissances, voyages et autres. Il y a donc dans la vase sous le pont une coquette somme composée de pièces en tous genres, accumulée au fil des années, et qui constitue le trésor des wefkins. En échange de chaque piécette, et à l'insu des villageois, les hafelins font usage de leur magie pour favoriser (de façon mineure) l'entreprise pour laquelle elle a été jetée.

La nuit dernière, en venant boire à la rivière, une compagnie de sangliers a remué la vase et les pièces, dont quelques-unes se sont déposées sur une pierre du fond du cours d'eau. Brillant sous le soleil de la fin d'après-midi, elles ont attiré l'attention des trois garnements, qui ont voulu s'en emparer, déclenchant ainsi la réaction défensive des wefkins.

Si les personnages n'interviennent pas, les wefkins noieront les trois enfants et leur grand-père venu à leur secours. D'autres villageois arriveront sur ces entrefaites, alertés par les bruits d'éclaboussures, et selon l'attitude des voyageurs, pourraient bien les soupçonner d'avoir eux-mêmes noyé les victimes ; les hafelins se seront quant à eux prudemment éclipsés jusque sous les eaux du lac de Rambourg.

Si au contraire ils tentent de sauver les enfants, il leur faudra aller dans le lit de la Saugne pour intervenir. L'eau est froide et le fond boueux, mais ils auront pied à l'endroit de la bagarre (ce ne sera plus le cas s'ils se rendent au milieu de la rivière, par contre). Deux solutions principales s'offrent à eux : la plus évidente est la confrontation violente avec les cinq wefkins, qui risque de leur valoir d'être victimes de

quelques mordets et signera la fin des conséquences bénéfiques des jets de pièces dans la Saugne ; mais ils pourraient également tenter de régler le conflit de façon raisonnable. Les hafelins, bien qu'énervés, sont ouverts à la discussion : si les personnages parviennent à les convaincre que les gamins n'avaient pas conscience de la portée et de la gravité de leurs actes, en raison de leur jeune âge, et ne pensaient pas à mal, tout ce qu'ils voudront sera que les enfants leur rendent la poignée de pièces qu'ils ont ramassée et leur présentent des excuses, toutes choses qui seront faciles à obtenir. Ils demanderont aussi que les personnages leur cèdent en dédommagement une de leurs possessions (à déterminer selon ce que possèdent les aventuriers, mais il devra s'agir de quelque chose dont ils n'auront assurément aucune envie de se séparer). Ils insisteront également pour qu'aucun des humains présents ne révèle leur existence, et leur feront prêter un serment qui, s'il est rompu, attirera sur eux tous une malédiction magique (au MJ de décider si cette malédiction est réelle, et quelle en est éventuellement la nature). Évidemment, ils exprimeront des demandes supplémentaires (de l'argent et des objets de valeur en dédommagement supplémentaire, une danse ridicule de la part des humains, le beau chapeau d'un des personnages, un baiser d'une voyageuse pour Afenix, dix-huit coquilles d'escargot rouges, etc...), mais si la discussion se passe de façon calme et respectueuse, il sera assez facile de les convaincre d'y renoncer.

Si les personnages sont intervenus et ont réussi à secourir les garnements, ils seront chaleureusement remerciés par leur grand-père pour avoir sauvé "*ses petits assassins*" (qu'il appelle affectueusement ainsi car à chaque bêtise supplémentaire qu'ils font, ils l'assassinent à petit feu).

Le grand-père, Polonius, est l'un des habitants de Grand-Rambourg. Ses trois petits-enfants ici présents sont Marten, Firk et Brumog. Il insiste pour offrir à boire et à manger aux voyageurs à l'auberge du village, où il les conduit et les fait s'installer le temps de ramener les enfants à leurs parents. Rapidement de retour, il engage la conversation avec les

personnages sur la raison de leur venue ici, sur la fête des pommes d'or, leur explique le principe de la course (qui partira le lendemain en début d'après-midi) et les incite fortement à y prendre part. Le prix remis au vainqueur se compose principalement de diverses denrées alimentaires et boissons alcoolisées, ainsi que d'une bise de la reine du village (la plus jolie jeune fille non mariée, élue au printemps dernier) et d'une petite somme d'argent. Puis l'alcool consommé lui aura suffisamment monté à la tête pour que sa conversation devienne de plus en plus incohérente et consiste de plus en plus en des chansons plus ou moins paillardes déclamées sur un air plus ou moins juste.

S'ils ont résolu le conflit avec les wefkins de façon pacifique et ont donc prêté serment de ne pas révéler l'existence des hafelins, les personnages pourraient craindre que le vieil homme, une fois ivre, ne parle de ceux-ci et ne provoque le déclenchement de leur malédiction sur tous les individus concernés ; mais il tiendra sa langue à ce sujet (même si l'entendre commencer à expliquer comment les voyageurs ont sauvé la vie de ses petits-enfants pourrait donner des sueurs froides à ceux d'entre eux se trouvant à portée d'oreille...).

Parmi les fêtards, les personnages pourront repérer plusieurs concurrents à la course du lendemain : certains sont des gens du village, d'autres viennent des villages voisins (la compétition ayant principalement les allures d'une joute sportive entre villages), et quelques autres sont visiblement des voyageurs. Parmi ces derniers, ils ne manqueront pas de remarquer un jeune homme bien bronzé, plutôt beau gosse, visiblement très sûr de lui, conscient de son charme envers les jeunes femmes, et un peu hautain : il s'appelle Delos et parle avec l'accent du Dascinet (pays dont il est originaire). Entouré d'un auditoire principalement constitué de jeunes villageoises fascinées, il ne cache pas qu'il compte bien gagner haut la main la course. Les personnages hommes devraient rapidement le trouver agaçant, imbuvable et prétentieux ; les personnages femmes pourraient avoir une opinion toute autre.

La course à la pomme d'or

Les PNJ concurrents sont tous des hommes, et jamais une femme n'a participé à l'épreuve, bien que le règlement ne l'interdise pas. Si une aventurière s'aligne au départ, elle suscitera l'étonnement de la part des villageois, hommes et femmes. Personne ne peut imaginer qu'une faible femme puisse espérer l'emporter face à des jeunes gens athlétiques. Et bien entendu, un gros malin fera une réflexion graveleuse sur le fait que parmi les récompenses remises au vainqueur figure la bise de la reine du village...

Le cognassier sur son île est visible depuis Grand-Rambourg.

Pour se rendre là-bas, les concurrents peuvent nager ou utiliser une barque. S'ils n'en possèdent pas, ils peuvent en emprunter ou en louer une à un villageois. Personne, à part un éventuel personnage, ne tentera la traversée à la nage : les barques sont bien plus rapides.

Le règlement de la course, en grande partie tacite, interdit de s'en prendre à un autre concurrent. Rien n'empêche par contre de saboter une barque inoccupée (bien qu'il s'agisse à proprement parler d'une omission dans ledit règlement : jusqu'à présent, personne n'a eu l'esprit suffisamment retors pour se livrer à ce genre d'exaction). La coopération entre plusieurs concurrents est autorisée (mais rarement pratiquée).

À noter qu'il n'y aura personne d'autre que les concurrents sur l'île pour vérifier que le règlement y est respecté... Aux personnages de voir s'ils en profitent pour l'enfreindre. Aucun des autres concurrents ne s'en prendra à un adversaire, sauf dans un cas bien précis (voir plus bas).

Tous les concurrents autochtones se conformeront au rite du jet de pièce dans la Saugne, mais ils le feront discrètement, pour ne pas attirer l'attention des concurrents étrangers. En fait, si les personnages n'avaient pas été informés de la coutume la veille, ils n'auraient probablement rien remarqué. Aucun des autres participants à la course (même ceux venus des villages voisins) ne jettera de

monnaie dans la rivière.

Des personnages ne prenant pas part à la compétition pourraient avoir l'idée de jeter des pièces pour favoriser l'un des concurrents. Aucun villageois ne se livrera à une telle chose (c'est tacitement considéré comme une tricherie), mais s'ils le font, à moins de le clamer haut et fort (auquel cas on leur expliquera de façon véhémement que cela ne se fait pas, et on tentera de faire exclure de la course le concurrent ainsi favorisé), personne ne s'en rendra compte : après tout, il y a bien des raisons pour lesquelles un individu peut souhaiter attirer la chance sur lui...

Un personnage retors pourrait se livrer au rite pour favoriser un concurrent, tout en déclarant en favoriser un autre ; s'il se débrouille suffisamment bien, il pourrait ainsi le faire disqualifier. À moins que cela ne soit fait de façon vraiment épate, cela ne permettra pas d'éliminer Delos, qui représente le seul adversaire susceptible de donner vraiment du fil à retordre à un aventurier normalement constitué.

Bien que prétentieux et sans doute un peu trop sûr de lui, le marin dasce est un excellent rameur et un bon grimpeur, qui compte sur ses capacités athlétiques pour l'emporter sur ses concurrents. À moins qu'un des personnages n'ait réussi à l'inquiéter en faisant preuve de capacités pouvant faire jeu égal avec les siennes, il se considère comme largement supérieur à tous ses adversaires, et n'éprouve aucune inquiétude quant à l'issue de l'épreuve, en sa faveur évidemment.

Les personnages pourraient demander conseil à des villageois ayant déjà participé à l'épreuve ; mais s'ils sont étrangers à Grand-Rambourg, les autochtones préféreront ne pas leur apporter d'informations, afin de ne pas pénaliser les concurrents du cru. Seul Polonius, qui se remet douloureusement de sa monumentale cuite de la veille, pourra leur expliquer (de façon très embrouillée) que la côte de l'île la plus proche du village est faite de rochers escarpés, mais qu'une crique permettant d'aborder l'intérieur par une pente douce se trouve de l'autre côté.

Comme ils sont les seuls concurrents à connaître l'existence des wefkins, les

personnages pourraient tenter de leur demander leur aide. Bien entendu, celle-ci ne leur sera pas accordée sans compensation, et il leur faudra donner aux hafelins une ou plusieurs possessions précieuses. Si elle est accordée, cette aide prendra les formes suivantes : les wefkins pourront aider à la propulsion de la barque d'un personnage, ralentir celle d'un concurrent situé devant eux, en disjoindre les planches pour qu'elle prenne l'eau, ou la faire chavirer. Ils n'attenteront pas à la vie des concurrents et n'aideront pas les personnages sur l'île elle-même.

Si les aventuriers ne sont pas en mauvais termes avec les wefkins, la traversée (un quart de mille environ (dans les 380 mètres), plus éventuellement le contournement de l'île pour l'aborder par la crique (une cinquantaine de pas supplémentaires)) ne présentera pas de danger particulier. Si par contre ils ont résolu par la violence le conflit avec les hafelins, ceux-ci interviendront pour les gêner (en tirant un nageur sous l'eau, en créant une brèche dans la coque d'une barque ou en la faisant chavirer, par exemple) ; et ce, même si ceux qui participent à l'épreuve ont pensé à se conformer à la coutume de jeter une pièce dans la Saugne depuis le pont.

Les concurrents autochtones contourneront tous l'île pour l'aborder par la crique. Delos, qui arrivera le premier (sauf s'il est devancé par un personnage), mouillera quant à lui au pied des rochers et se lancera sans tarder dans leur escalade. Les autres concurrents étrangers au village feront de même pour la plupart (sauf les derniers qui, ayant vu les villageois faire le tour de l'île, décideront de suivre le mouvement), mais s'avèreront incapables de grimper rapidement (voire de grimper tout court !) la douzaine de pas (environ dix mètres) du rocher.

À part l'escalade des rochers, et celle du cognassier pour atteindre un fruit mûr dans les branches les plus hautes (les coings situés plus bas ne sont pas encore mûrs), l'île ne présente pas non plus de danger particulier.

Si plusieurs concurrents grimpent en même temps dans l'arbre, il y a un risque pour qu'une branche maîtresse

se rompe sous leurs poids cumulés, et quoi qu'il en soit, ils se gêneront probablement.

Si Delos est distancé de façon importante par un autre concurrent (il ne pourra s'agir que de l'un des personnages) avant de quitter l'île (c'est-à-dire si le personnage est en train de repartir avec une pomme d'or alors que Delos n'a pas encore grimpé dans l'arbre), il craquera et tentera de s'en prendre physiquement à cet adversaire, soit en le bousculant pour le faire tomber et en en profitant pour écraser (ou voler) son coing, soit en lui jetant une pierre. Il n'agira ainsi que sur l'île, à un endroit d'où il pense ne pas être visible depuis Grand-Rambourg, et s'il pense qu'aucun autre concurrent ne le voit faire.

En repartant en courant vers sa barque, son fruit mûr à la main, le Dasce bousculera involontairement Ozon, l'un des concurrents de Grand-Rambourg, et le fera tomber, sous les yeux d'au moins un des personnages. Il poursuivra son chemin sans s'arrêter, pendant que sa victime se relèvera en l'insultant, a priori sans casse, et repartira en direction du cognassier.

Le retour au village devrait être un véritable duel d'aviron entre Delos et l'un des personnages. Le meilleur l'emportera. À moins que le personnage, revenu le premier aux barques, n'ait détaché celles de ses concurrents en partant, auquel cas le Dasce n'aura d'autre solution que de se mettre à l'eau, et arrivera probablement bien après et enduit des algues verdâtres et nauséabondes qui forment un dépôt en surface de plusieurs endroits du lac...

La pomme de la discorde

Une fois de retour à Grand-Rambourg, le premier concurrent sera ovationné par les spectateurs.

S'il s'agit de Delos, celui-ci sera encore plus fier que la veille (si une telle chose est possible) et se pavana odieusement sur la jetée en faisant des commentaires désobligeants sur ses adversaires malheureux, qui arrivent les uns après les autres, dans des états variés d'épuisement.

S'il s'agit d'un personnage, Delos sera

visiblement très vexé d'avoir été ainsi humilié. S'il a été gêné par son adversaire (a fortiori si celui-ci s'en est pris physiquement à lui), il l'accusera aussitôt d'avoir triché. Mais à moins qu'il y ait eu des témoins (d'autres concurrents, ou des spectateurs si la scène était visible depuis le village), il faudra des preuves matérielles pour que le vainqueur soit disqualifié. Faute de quoi, si les accusations du Dasce sont quand même jugées recevables (par exemple, s'il a été blessé), une nouvelle épreuve sera organisée pour désigner le vainqueur : une lutte entre Delos et le personnage à bord d'une barque flottant sur le lac. Le vainqueur sera celui qui ramènera l'embarcation au village en étant seul à bord. La lutte se déroulera en vue de Grand-Rambourg et les tricheries seront donc facilement décelées par les nombreux spectateurs. Les deux adversaires ont le droit de se pousser, de s'empoigner, mais pas de se frapper (si le personnage maîtrise une technique de combat comparable au wing chun, il sera avantagé, car il pourra porter au Dasce, qui n'a aucune connaissance particulière en arts martiaux et compte sur sa simple force, des coups de poing qui sembleront aux spectateurs être de simples poussées). À noter qu'un combattant tombé à l'eau n'est pas éliminé, tant que son adversaire n'a pas ramené la barque au port en étant seul à bord...

Si Delos est arrivé le premier, Ozon à son retour l'accusera de l'avoir attaqué. La bousculade avait été totalement involontaire, mais les témoins éventuels (ou prétendus tels) pourraient en profiter pour charger l'orgueilleux Dasce. Si tel est le cas, ce dernier sera disqualifié et la victoire reviendra au concurrent arrivé second. Une réclamation provenant d'un candidat disqualifié n'est pas recevable, et si Delos tente alors de riposter en accusant son dauphin d'avoir triché, il ne sera pas écouté.

Bien entendu, si le vainqueur est l'un des aventuriers et si celui-ci a triché, il sera accusé par ses victimes. Aucun des concurrents (à part éventuellement un personnage) ne portera de faux témoignage accusant indûment un de ses adversaires d'avoir triché.

Une fois le vainqueur désigné, les festivités continueront, avec la remise

du prix et un grand bal abondamment arrosé de bière et de vin.

Si Delos a gagné, il sera encore plus insupportable que la veille, et l'alcool aidant, un petit groupe de jeunes gens de Grand-Rambourg (parmi lesquels plusieurs concurrents malheureux) finira par lui tomber dessus à bras raccourcis alors qu'il est en train de danser avec la reine du village qui semble totalement fascinée par lui, déclenchant une bagarre générale.

Si Delos a été disqualifié, il quittera Grand-Rambourg en vociférant contre les tricheurs et les juges iniques, ce qui lui vaudra quelques huées. S'il a été vaincu à la loyale, il se saoulera, puis provoquera le vainqueur, et finira par l'attaquer (à mains nues) s'il n'obtient pas de réaction (si le vainqueur est une femme, il aura à son égard des gestes de plus en plus déplacés qui devraient aboutir au même genre de résultat final).

Quoi qu'il arrive, cette édition de la fête des pommes d'or sera de celles qu'il faut rapidement oublier, la fête ayant été gâchée par les conditions dans lesquelles a été remportée la victoire et par les événements du soir.

Épilogue

Si la victoire a été remportée par l'un des personnages et si Delos en a été humilié (la seconde proposition étant quasiment inévitable si la première est remplie), il est possible qu'il cherche à se venger, par exemple en recrutant quelques gros bras dans le prochain village et en tendant une embuscade aux aventuriers en pleine forêt...