



Elinor & Hamlet

Drame en trois actes

jeepee

les
OMBRES d'ESTEREN

Elinor & Hamlet

Drame en 3 actes pour Les Ombres d'Esteren

Illustration de couverture:

ROMÉO ET JULIETTE, SCÈNE DU BALCON (1886), JULIUS KRONBERG

Inspirations

Elinor & Hamlet est une intrigue très librement inspirée de Roméo et Juliette de William Shakespeare.

Personnages prêtirés

Vous trouverez à la fin de ce livret l'ensemble des personnages du récit, dont cinq prêtirés.

Le décor

Plantons le décor. L'action se situe dans le royaume de Taol-Kaer, au nord de Tri-Kazel, une contrée encore baignée par les traditions, loin des prêches inspirées des prêtres de l'Unique et des prodiges de la magie. C'est une terre de montagnes, de forêts et de brumes, une terre régie par les lois claniques et régulièrement secouée par des querelles entre clans, dont certaines durent depuis plusieurs générations, à tel point que personne ne sait plus vraiment ce qui les a provoquées.

Les MacTremen et les MacReadan

Depuis toujours les MacTremen et les MacReadan s'opposent.

Les deux familles n'ont de cesse de s'affronter, multipliant les provocations et les rixes à la moindre occasion, ensanglantant régulièrement les marchés et les foires de la région. De leurs manoirs respectifs, les patriarches Baddon MacTremen et Morlais MacReadan se défient constamment, guettant la moindre faiblesse de l'adversaire, ourdissant complots et manigances.

L'amour malgré la haine

Pourtant tout n'est pas que haine et coups de poignard. Lorsque le jeune Hamlet a croisé le regard de la belle Elinor, lorsque la belle Elinor a aperçu Hamlet, un ardent amour est né entre les deux jeunes gens, et cela malgré le fait qu'Elinor soit la fille bien-aimée de Morlais MacReadan et Hamlet l'héritier de Baddon MacTremen.

Depuis lors, les deux âmes ont secrètement échangés missives et serments, aidés en cela pour de fidèles alliés, Godric l'ami d'enfance d'Hamlet, et Rhona, la confidente d'Elinor.

Il y a peu, Elinor a appris que son père l'avait promise à Dunar, un noble Osags; un mariage en vue d'une alliance entre les deux familles contre le clan MacTremen.

Comprenant qu'ils ne pourront jamais vivre leur amour ouvertement, les deux jeunes gens ont décidé de fuir loin des clans et de leurs querelles.

L'aventure débute alors qu'Elinor et Rhona ont atteint le village de Didean, lieu de rendez-vous convenu avec Hamlet.

Craignant d'être poursuivie par les hommes de son père, Elinor se cache dans le fenil de l'Auberge des Trois Chênes tandis que sa servante Rhona tente discrètement d'obtenir quelques pitances dans la grande salle de l'établissement.

Alors que le soir tombe, un groupe de voyageurs – les PJ – arrivent à l'auberge, espérant y trouver le gîte et le couvert pour la nuit.

Acte 1, le rendez-vous manqué

Scène 1: les PJ arrivent à Ridean à la nuit tombée

Le soir tombe sur les montagnes, et déjà l'ombre et la brume nocturne envahissent les sous-bois de part et d'autre de la route, lorsque les PJ arrivent en vue du petit village de Didean.

La journée a été longue et la fine pluie a détrempe les vêtements des voyageurs, leur glaçant la peau et les os. Chacun espère trouver un coin chaud, un peu de soupe et des draps propres et secs pour la nuit.

A cette heure, les rues boueuses du hameau sont désertes, les portes et les volets clos. Les habitants craignent la nuit et ses mystères; ils se terrent dans la relative sécurité de leurs logis. Seul guide dans les ténèbres naissant: la lanterne de l'auberge des Trois Chênes. Remontant la rue, les PJ arrivent face à une construction imposante au toit bas, sans étage, flanquée d'une grange presque aussi massive que le corps de logis et qui semble abriter une écurie et un fenil. Une lueur chaude filtre par les fenêtres aux petits carreaux épais, laissant présager la chaleur réconfortante d'un âtre et une soupe brûlante.

En tendant l'oreille un PJ pourrait entendre le bruit de chevaux qui s'ébrouent venant de l'écurie. Si un des PJ jette un œil dans l'écurie, il comptera deux chevaux dont les selles, apparemment de bonne facture, ont été posées sur le côté des boxes. Les deux bêtes grignotent tranquillement leur picotin d'avoine.

Si le PJ s'attarde, il découvrira la fugitive (voir scène 3).

De l'extérieur il n'est pas possible d'entendre quoi que ce soit de ce qui se passe ou se dit à l'intérieur de l'auberge.

Les PJ peuvent faire le tour du bâtiment. Il y a une porte plus petite à l'arrière, close, ainsi que quelques tonneaux et caisses vides, et un puits dont l'ouverture est fermée par un battant en bois. La petite porte est bloquée de l'intérieur, sans doute par un verrou et une barre, ce qui n'est pas anormal vu l'heure tardive. Impossible de pénétrer dans l'auberge par ce côté sans forcer la porte.

Au loin, dans la nuit, un jappement, celui d'un animal nocturne, peut-être un loup, et le cri strident d'une chouette. Dans le ciel, une lune gibbeuse baigne la nuit d'une lueur nacrée.

Scène 2: la grande salle de l'auberge

(Où les PJ entrent dans l'auberge)

Une grande salle au plafond bas, un âtre et une marmite où mijote une soupe odorante, plusieurs tables rectangulaires, des bancs et quelques tabourets; ça et là des bougies à moitié consumées forment des halos de lumière vacillante. Des fenêtres aux petits

carreaux épais, un large buffet qui fait aussi office de comptoir et de coffre de rangement, une porte plus petite donnant sans doute sur une réserve à l'arrière de la bâtisse, un escalier rustique qui tient plus de l'échelle pour accéder aux chambres aménagées sous les combles.

Un gros homme, sans doute le tenancier, essuie des écuelles de bois avec un chiffon malpropre tandis que les rares clients, des paysans et des forestiers à en juger par leur dégaine, considèrent les nouveaux venus d'un regard bovin.

Laubergiste interrompt sa tâche pour accueillir les PJ.

“Soyez les bienvenus aux Trois Chênes. Mon nom est Maddock et je suis le propriétaire de cet humble établissement.

Il peut leur proposer une soupe chaude, du pain et du fromage, ainsi que des chambres avec des draps propres.

“On ne voit pas beaucoup de monde par ici, sauf quand c'est la foire à Merieren”, explique le bonhomme.

“Qu'est-ce qui vous amène à Didean?”, lance-t-il tout en sortant un panier de la huche à pain.

Cet aubergiste est sans doute un peu trop curieux; aux PJ de voir quoi répondre.

Laissez-les improviser une réponse.

L'auberge dispose les bols et écuelles et se presse de servir les PJ tout en leur faisant la conversation.

Alors qu'ils savourent leur repas, les PJ remarque une jeune femme dont l'accoutrement dénote par rapport aux autres clients. Elle porte une cape de voyage au col de fourrure et des bottes de cuir qu'on jurerait neuves. Sous sa cape, on devine une chemise de lin brodée et une robe en laine épaisse. Elle se tient assise dans un coup moins éclairé et grignote du fromage et du pain trempé dans un bol de soupe.

Si les PJ l'observent mieux, ils remarquent qu'elle glisse subrepticement de la nourriture dans un petit sac qu'elle dissimule sous sa cape.

Après un moment où clairement elle fait semblant de manger, elle se lève et fait mine de se diriger vers la porte principale.

Laubergiste l'interpelle: “Hé ma petite dame, ne traînez pas trop longtemps dehors. La nuit est tombée et je vais bientôt mettre le battant à la porte.” La jeune femme fait un bref signe de la main et sort prestement.

“Mouais... elle est prévenue”, maugrée l'homme en rangeant un bol dans un des coffres près de l'âtre.

“Hé vous autres”, ajoute-t-il à l'intention des derniers habitués, “ il est pas temps d'aller rejoindre vos femmes?”

Les intéressés ronchonnent en terminant leurs consommations, posent quelques piécettes sur le coin de la table et quittent l'auberge en saluant l'aubergiste de la main.

Les PJ remarquent que la jeune femme n'est toujours pas revenue.

Alors que les PJ terminent de se restaurer, le bruit d'une grande agitation leur parvient du dehors: hennissements de chevaux, éclats de voix. Parmi les cris, des ordres donnés d'une voix grave et des supplications venant d'une voix féminine (sans doute la jeune femme que les PJ avaient remarquée plus tôt dans la soirée)

La suite à la scène 4, les limiers.

Scène 3: la fugitive

(Où les PJ découvrent Elinor qui se cache dans le fenil)

Un PJ qui visite la grange comptera deux chevaux dont les selles, de bonne facture, ont été posées sur le côté des boxes. Les deux bêtes grignotent tranquillement leur picotin d'avoine. L'écurie jouxte une grange et un grand fenil où s'entassent des ballots de paille et des sacs d'avoine. L'endroit est plongé dans la pénombre mais il y a une lanterne accrochée à un des piliers de bois soutenant la charpente de la grange.

Un PJ attentif remarquera du mouvement, au fond de la grange, le bruissement de pas précipités sur la paille qui couvre le sol. Un PJ à l'ouïe particulièrement fine percevra le souffle d'une respiration précipitée qu'on tente en vain de calmer.

Le ou les PJ peuvent explorer la grange; ils tomberont nez-à-nez avec une jeune femme, très belle, yeux bleus, cheveux clairs coiffés en chignon, richement vêtue, grande cape de voyage doublée de fourrure. Regard décidée d'une proie acculée, elle brandit un poignard.

"Je vous préviens, je ne retournerai pas au château. Si vous approchez, vous goûterez à ça", menace-t-elle en agitant sa lame.

Elle sert tellement sa dague que les jointures de ses doigts blanchissent.

Si les PJ s'avancent, elle recule doucement, toujours la lame brandie et les yeux cherchant une issue pour fuir. Un pas de plus de la part des PJ et elle se jette en avant en tentant de frapper son assaillant.

Bien que déterminée, la jeune femme n'est pas une combattante. La désarmer ne devrait pas être difficile même si une estafilade est toujours possible.

Les PJ peuvent tenter de calmer la jeune femme et la persuader qu'ils ne représentent pas un danger et qu'elle peut baisser son arme.

La jeune fille pousse un soupir de soulagement: "Vous n'êtes donc pas des limiers envoyés par mon père ou le seigneur Dunar pour me ramener. Les Dieux soient loués".

Elle dit s'appeler Elinor MacReadan. Elle et sa suivante, Rhona, ont fui le château et devaient retrouver un ami ici même à Didean mais l'ami en question n'est pas au rendez-vous, aussi ont-elles trouvé refuge à l'auberge.

“Les hommes de mon père sont sans aucun doute à ma poursuite, aussi ai-je jugé plus prudent de me cacher ici tandis que Rhona allait quémander un peu de nourriture”, explique-t-elle.

Elle continue: “Il n’est pas question que je retourne au château et que j’épouse ce seigneur Dunar auquel mon père veut me marier. J’aime Hamlet et je ne désire rien d’autre que vivre avec lui. Il devait nous rejoindre ici mais je crains pour sa vie maintenant”.

“Je vous supplie de nous aider, ou à tout le moins de ne point nous dénoncer”.

Si les PJ sortent de l’auberge à la recherche de la servante, ils la surprendront alors qu’elle sort de l’écurie. “J’ai vérifié si tout était en ordre avec les chevaux”, explique-t-elle.

Si les PJ l’interrogent sur le fait qu’il y a deux chevaux, elle leur répond que le second cheval est à un compagnon de voyage qui dort déjà à l’étage.

Les PJ peuvent aussi la surprendre dans l’écurie, alors qu’elle donne la nourriture qu’elle a volé à sa maîtresse, auquel cas vous pouvez reprendre les éléments mentionnés pour haut pour votre scène.

Scène 4: les limiers

(Où les limiers du clan MacRedean font irruption dans l'auberge)

Les limiers peuvent faire irruption à l’auberge à plusieurs moments: lorsque les PJ terminent leur repas, ou lorsque les PJ se trouvent dans la grange à interroger Elinor, ou encore lorsqu’ils sont devant l’auberge, discutant avec Rhona.

Quel que soit le moment, l’arrivée des limiers devra être un moment brutal.

Ils sont huit, manteaux sombres, bottes et gants de cuir, portant épée et dague. Ce sont des chasseurs, des limiers. D’ordinaire ils chassent le sanglier ou la biche mais cette fois, leur proie est une jeune fille. Ils ont reçu l’ordre de la ramener saine et sauve au château des MacRedean mais il n’en ira pas de même avec ceux ou celles qui oseraient s’opposer à eux. Ce sont des brutes épaisse au regard mauvais. Leur chef se nomme Derec.

Les limiers se montrent très menaçants, la main sur le pommeau de leurs épées.

Ils dégaineront leurs armes et engageront le combat s’ils sentent la moindre opposition.

Ils iront jusqu’à mettre le feu à la grange (et à l’auberge), battant le tenancier pour avoir hébergé une fugitive.

Si les PJ mettent les limiers en déroute, Derec prendra la fuite, à moins que les PJ ne le tuent ou le fassent prisonnier.

Si les PJ ont fait des prisonniers, ceux-ci leur cracheront au visage qu’ils sont mandatés par le seigneur Morlais MacReadan pour ramener sa fille Elinor au château: “vous avez eu grand tort de vous opposer à nous. Le seigneur Morlais est puissant et saura vous châtier comme il se doit. Et si vous êtes des alliés de ces chiens de MacTremen, il vous réservera un sort bien pire.”

Fin de l'acte 1

Le combat entre les limiers et les PJ marquera la fin de ce premier acte.

Les PJ auront sauvé Elinor et sa suivante Rhona des griffes de Derec et de ses limiers.

Elinor expliquera aux PJ qu'elle et Hamlet s'aiment et qu'il n'est pas question qu'elle retourne auprès de son père pour épouser un seigneur Osag qu'elle ne connaît pas.

Elle précise aussi, détail qui peut avoir son importance, que son aimé, Hamlet, est le fils de Baddon, le patriarche du clan MacTremen. Les deux jeunes gens s'aiment malgré la guerre qui oppose leurs deux familles et ont décidé de fuir loin de toute cette haine.

“Je vous supplie de nous aider, ou de nous laisser partir”, puis elle se lamente, “nous avons rendez-vous ici à Didean mais mon cher Hamlet n'est pas là et mon coeur se glace à l'idée qu'il lui soit arrivé quelque chose”.

“Messires, peut-être pourriez-vous nous aider?”

Acte 2, l'amant prisonnier

(où les PJ retrouvent le jeune Hamlet, prisonnier d'un groupe de guerriers Osags menés par le seigneur Dunar)

Scène 1: Arrivée de Godric à l'auberge

Le jour se lève doucement sur Didean; les rayons de l'astre solaire dissipent les ténèbres et repoussent la brume jusqu'au fond des vallons. Les PJ pansent les plaies du combat de la veille. Elinor n'a guère dormi de la nuit, inquiète du sort de son bien-aimé. Suite à l'attaque des limiers, il a été décidé de ne pas s'attarder plus longtemps à Didean et de pousser plus au sud-est jusqu'au sanctuaire de Aisir Ceòmhòr. Un message sera laissé au village, enjoignant Hamlet de les rejoindre là-bas.

Alors que tous se préparent à prendre la route, un cavalier arrive au galop, sur la route venant de l'ouest. C'est Godric, l'ami d'Hamlet.

Sa monture est fumante et de l'écume s'échappe de ses naseaux; le cheval semble avoir galopé toute la nuit. Son cavalier n'est guère en meilleure forme. Affalé sur sa selle, ses habits sont ensanglantés et déchirés à plusieurs endroits. L'empennage d'une flèche dépasse derrière son épaule droite. Son visage est livide. Arrivé à hauteur des PJ, il glisse de sa selle et s'effondre au sol.

Le blessé a besoin de soins urgents; dans un état de demi-conscience, il murmure: "Hamlet... une attaque de Dunar... dans le col de Tulg-Kaer... prisonnier..."

Tulg-Kaer est un col au sud-ouest, une ancienne route de montagnes. Hamlet devait emprunter ce col pour ensuite redescendre vers le sud et rejoindre la route vers Didean.

Il semble que lui et Godric aient été attaqués par Dunar et ses hommes alors qu'ils tentaient de franchir le col.

Elinor insiste pour aller au secours de son bien-aimé. Il est en danger de mort. Dunar n'a aucune raison de garder son rival en vie, si ce n'est pour l'utiliser comme appât pour récupérer sa promesse. Elinor sait que c'est un piège mais que peut-elle faire d'autre?

Dunar est capable de torturer Hamlet pour savoir où elle se trouve. Cette seule pensée lui est insupportable. Si les PJ hésitent trop, Elinor décidera d'y aller seule.

Godric est grièvement blessé et ne pourra pas accompagner les PJ.

Le plus raisonnable est de le laisser aux soins des habitants de Didean.

S'il accompagne les PJ, il est plus que probable qu'il succombe à ses blessures, ou soit tué par Dunar (ce qui renforcerait encore le côté dramatique de la chose).

Scène 2: le col de Tulg-Kaer

(où les PJ volent à la rescousse d'Hamlet et affrontent Dunar et ses hommes)

Le col de Tulg-Kaer court sur les crêtes du château des MacTremen jusque loin à l'est, sur les hauteurs du sanctuaire d'Aisir Ceòmhhor. Plusieurs sentiers forestiers redescendent vers la vallée au sud, permettant de rejoindre la route reliant Louarn à Didean.

C'est une route ancienne, ponctuée d'anciennes tours de garde, un chemin balayé par les vents et parfois rendu impraticable en hiver lors des tempêtes de neige.

Les PJ mettront plusieurs heures pour rejoindre le col de Tulg-Kaer en empruntant un des nombreux sentiers, remontant le versant de la vallée, traversant la forêt jusqu'au champ d'éboulis marquant la limite entre les derniers sapins et le monde froid et minéral de la haute montagne.

Les chevaux peinent à gravir cette pente abrupte.

Alors que le soleil arrive à son zénith, la petite troupe atteint enfin le col: une chaussée empierrée en équilibre sur la crête.

A une lieue de distance, la tour de garde de Tulg-Kaer.

Ici, il n'y a pas d'arbres, que des rochers, des vallées embrumées et des pics à perte de vue. Nulle possibilité de s'avancer sans être aperçu par une sentinelle.

Et en effet, alors que la troupe s'approche de la fortification, les PJ devinent les silhouettes de deux gardes postés sur les créneaux.

Un filet de fumée s'élève de derrière un mur en partie effondrée et on entend les hennissements de chevaux.

Quel est le plan des PJ?

Vont-ils confronter Dunar et ses hommes?

Comment s'assurer que Hamlet est encore en vie?

On espère qu'ils ont un plan :P

Dunar entend récupérer sa promesse. Les PJ peuvent se faire passer pour des hommes de Morlais MacRedean ayant rattrapé la jeune Elinor alors qu'elle fuyait vers l'ouest, bref tenter de persuader Dunar qu'ils sont dans le même camp, endormir sa méfiance et en profiter pour l'assaillir par surprise, lui et ses hommes.

Ils peuvent aussi tenter une confrontation directe mais les hommes de Dunar peuvent à tout moment les cribler de flèches.

Lorsque Dunar se rendra compte qu'Elinor est avec les PJ, il ordonnera à ses hommes de ne rien tenter qui risquent de blesser la jeune femme.

Une négociation pourrait avoir lieu, Dunar étant prêt à livrer Hamlet en échange d'Elinor.

On est clairement ici à un moment clé de l'histoire. Tout peut basculer et se termine en tragédie.

Elinor est désespérée; elle suppliera Dunar d'épargner Hamlet.

Si la situation devient trop tendue, voire sans issue, elle brandira sa dague et se dira prête à se trancher la gorge si Dunar ne relâche pas Hamlet.

Hamlet, fou de rage, se perdra en imprécations envers Dunar.

“Dunar, si tu avais ne fusse qu'une once d'honneur, tu couperais mes liens et nous pourrions régler tout cela selon l'ancienne coutume.” Hamlet invoque le droit de défier son rival en duel.

Scène 3: Hamlet défie Dunar en duel

(cette scène n'aura lieu que si Hamlet et Dunar se défient en duel, selon l'ancienne coutume)

Selon l'ancienne coutume, les deux rivaux devront s'affronter jusqu'à la mort.

Dunar et Hamlet ne porteront aucune armure et seront armés uniquement d'une dague.

Personne ne pourra s'interposer.

La justice voudrait qu'Hamlet l'emporte sur Dunar mais il n'y a que les naïfs pour croire en la justice. Le duel se joue en trois manches. Lancez 1d6. Sur 1-3, Dunar blesse Hamlet. Sur 4-6, Hamlet blesse Dunar. Si un des deux adversaires subit deux blessures, il est mortellement blessé et s'effondre.

Si Hamlet l'emporte, les hommes de Dunar laisseront Elinor et Hamlet quitter les lieux.

Pas question pour eux de violer les anciennes coutumes. Ce sont des Osags et ils respectent les traditions plus qu'aucun autre peuple de Taol-Kaer.

Si Hamlet est terrassé, Dunar réclamera son dû. Aux PJ de décider s'ils se plient à la coutume ou s'ils décident malgré tout de ne pas livrer Elinor au noble Osag.

Elinor, désespérée, restera inconsolable, refusant de quitter le corps sans vie de son amant. Elle saisira la dague d'Hamlet et se percera le cœur, sauf intervention d'un des PJ ou de Dunar.

Scène 4: L'évasion d'Hamlet

(cette scène aura lieu si les PJ prennent l'avantage sur Dunar et ses hommes, par la force ou la ruse)

Hamlet libéré, la petite troupe prendra la fuite vers l'est en suivant le col.

Hamlet compte rejoindre au plus vite le sanctuaire d'Aisir Ceòmhòr.

C'est un lieu sacré respecté des Osags comme des autres peuples du royaume.

Les deux amants espèrent pouvoir s'y unir selon l'antique rituel, devant les anciens Dieux, que leur union soit bénie par un demorthèn.

Ensuite ils prendront la route de l'est jusqu'à Merieren et prendront un bateau, laissant derrière eux le royaume de Taol-Kaer pour toujours.

Sur le route, Elinor demande à Wogan s'il est d'accord pour célébrer leur mariage.

Fin de l'acte 2

L'acte 2 est déterminant pour la suite ou la fin brutale de cette histoire.

Plusieurs événements peuvent survenir et dicteront la fin ou non de ce drame.

Plusieurs dénouements possibles pour cet acte 2:

- Dunar et Hamlet s'affrontent en duel. Hamlet meurt. Elinor, inconsolable, se donne la mort.
- Les PJ meurent en tentant de libérer Hamlet. Dunar livre Hamlet à Morlais MacRedean et Elinor est mariée de force à Dunar. Il est plus que probable que Morlais exécute Hamlet ou le jette dans un cachot.
Elinor, désespérée, se donnera la mort.
- Hamlet tue Dunar. Accompagnés par les PJ, Elinor et Hamlet prennent la route de l'est jusqu'au sanctuaire d'Aisir Ceòmhòr.
- Les PJ réussissent à libérer Hamlet. Accompagnés par les PJ, Elinor et Hamlet prennent la route de l'est jusqu'au sanctuaire d'Aisir Ceòmhòr.
- Si Dunar ne meurt pas, il y a une forte chance pour qu'il continue à pourchasser les deux amants, les rejoignant au sanctuaire.

D'autres fins sont possibles - on fait du jeu de rôle après tout; personne, hormis les Dieux, ne peut prédire l'avenir et le destin tragique ou heureux des deux amants.

Acte 3, les noces

(où le groupe arrive à Aisir Ceòmhhor et y célèbre le mariage d'Elinor et d'Hamlet)

Aisir Ceòmhhor est un sanctuaire sacré; deux cercles concentriques de pierres levées.

Un lieu béni par les anciens dieux et dont la construction remonte à la nuit des temps.

On ne peut qu'être touché par l'ambiance singulière du lieu, même si on ne partage pas la foi des anciennes traditions.

Les pierres d'Aisir Ceòmhhor se dressent sur un haut plateau cerné au nord par les montagnes, au sud par les vallons embrumés.

Non loin des alignements de pierres, une masure abrite le demorthèn en charge du sanctuaire et ses apprentis.

Le demorthèn du cercle sacré se prénomme Frugo. C'est un vieil homme chenu à la démarche hésitante. Frappé de sénilité, il marmonne sans arrêt.

C'est son disciple, Daro, qui préside les rituels.

Si Wogan a accepté de marier les deux amants, la cérémonie aura lieu à l'aube, lorsque les premiers rayons du soleil viennent frapper les pierres levées du sanctuaire.

Scène 1: L'ultime épreuve

Cette scène devrait être le happy end de ce scénario. La cérémonie est prévue pour l'aube, alors que les premiers rayons du soleil frapperont les sommets des pierres sacrées.

La tradition veut que les futurs époux passent la nuit chacun.e dans une tente distincte, l'une à l'ouest et l'autre à l'est. A l'aube, le demorthèn les appelle en entonnant le chant de l'astre naissant, une prière rituelle très ancienne.

Ainsi Elinor et Hamlet se plient-ils volontiers à cette singulière tradition.

Ils n'ont plus rien à craindre. La terre du sanctuaire est sacrée et aucun mal ne peut advenir sur le sol sacré.

Pourtant, durant la nuit, un groupe d'hommes armés s'introduit sur le site et tente d'enlever Elinor. Ce sont des hommes de main de son père, mené par Derec (si celui-ci a échappé à la mort). Ce sont des individus sans foi ni loi qui n'hésiteront pas à tuer ceux ou celles qui tenteront de s'opposer à eux.

Si l'enlèvement réussit, Derec et ses hommes emmèneront Elinor vers l'ouest; ils sont décidés à ramener la jeune fille à son père. Bien entendu, Hamlet se lancera à leur poursuite. Aux PJ de décider s'ils continuent à aider le jeune homme.

Scène 2: Le mariage d'Elinor et Hamlet

Si l'enlèvement est déjoué (ou si Hamlet réussit à sauver Elinor), le mariage pourra enfin avoir lieu selon le rite décrit en scène 1. Une cérémonie émouvante.

Fin de l'acte 3

Les deux amants sont finalement officiellement unis et pourront poursuivre leur quête de liberté en partant vers l'est et la cité de Merieren.

Selon les lois anciennes, ni Morlais ni Baddon ne peuvent plus rien contre eux, à moins d'un sacrilège.

Fin

Les personnages

Elinor (PNJ)

Elinor est la fille de Morlais MacReadan, le patriarche du clan. Sa fragilité apparente cache un caractère fort et une volonté à toute épreuve. Désabusée par les querelles incessantes des clans, elle se désole d'abandonner sa famille mais l'amour qu'elle porte à Hamlet est plus fort que tout. La récente annonce d'un mariage arrangé avec un noble Osags pour servir les ambitions de son père la conforte dans son choix de partir avec Hamlet.

Elle sait que son père ne comprendra pas mais elle est bien décidée à tout quitter pour prendre un nouveau départ avec Hamlet, loin de la haine.

Hamlet (PNJ)

Hamlet est l'héritier du clan MacTremen.

Jusqu'il y a peu, il n'envisageait sa vie que comme une lutte permanente pour supplanter le clan haï des MacReadan ; puis il a rencontré Elinor et tout a changé.

Son père et son clan sont aveuglés par la haine et ne comprendront jamais son choix.

On parlera de lui comme d'un traître mais il n'en a cure. L'unique chance de pouvoir vivre librement avec Elinor, c'est de fuir toute cette violence et tant pis s'ils doivent tout quitter pour ça. Elinor et lui sont bien décidés à vivre loin de la haine. Leur amour vaut bien ça.

La récente annonce d'un possible mariage d'Elinor avec un noble Osag l'a poussé à précipiter leur fuite.

Godric, ami fidèle d'Hamlet (PNJ)

Ami d'enfance d'Hamlet, il est au courant de l'amour secret de son ami. Il aide Hamlet dans sa fuite avec Elinor, au péril de sa vie comme le découvriront les PJ.

Rhona, confidente d'Elinor (PNJ)

Fidèle servante et confidente d'Elinor, elle accompagne sa maîtresse partout. Très dévouée, elle n'hésite pas à affronter les dangers pour sa jeune maîtresse, quitte à partir avec elle au rendez-vous prévu avec Hamlet. Elle sait que son dévouement risque de lui coûter cher, notamment vis-à-vis du clan MacRedean mais elle part malgré tout.

Baddon MacTremen, patriarche (PNJ)

Père d'Hamlet, chef du clan MacTremen.

Morlais MacRedean, patriarche (PNJ)

Père d'Elinor, chef du clan MacRedean.

Dunar, noble Osag, promis d'Elinor (PNJ)

Dunar fait partie de la noblesse Osag, un des peuples les plus traditionalistes du royaume de Taol-Kaer. Bon bretteur, il envisage le mariage avec Elinor MacRedean comme une alliance politique qui permettra à sa famille d'étendre son influence. Il n'a rien contre Elinor qu'il trouve plutôt à son goût même si l'aspect politique de cette alliance passe avant le reste. Cela étant, il est fier et n'apprécie pas qu'un rival vienne lui ravir sa promesse.

Si Hamlet n'avait pas été le fils de Baddon MacTremen, il l'aurait mis à mort sans hésitation. Bien entendu, si Hamlet a l'impudence de le défier, il relèvera le défi.

Maddock (PNJ)

Tenancier de l'auberge des Trois Chênes

Derec, chef des limiers de MacReadan (PNJ)

Mercenaire et chasseur à la solde de Morlais MacReadan. Brute épaisse, il est brutal mais fidèle à son maître, comme tout bon limier. Il prendra soin de ne pas blesser Elinor mais n'hésitera pas à tuer tous ceux qui s'opposeraient à lui et livra volontiers Rhona, la suivante d'Elinor, à ses hommes. Il manie l'épée et la dague, adore faire souffrir.

Furgo, demorthèn (PNJ)

Furgo est le demorthèn en charge du sanctuaire d'Aisir Ceòmhòr. C'est un vieil homme sénile mais bienveillant.

Daro, apprenti demorthèn (PNJ)

Daro est l'apprenti de Furgo. Depuis que son maître n'a plus toute sa tête, c'est lui qui assure les services sacrés et les rituels, en plus d'être le gardien des lieux.

Wogan, demorthèn (PJ)

Wogan est un vecteur; il parcourt les royaumes afin d'y apporter la parole sacrée des anciens dieux. Infatigable, il sait se montrer apaisant et diplomate, qualités indispensables quand on côtoie des communautés parfois rétives aux croyances anciennes. Il sait aussi se montrer dur et intransigeant face à l'injustice. Son bâton de marche devient alors un outil de correction fort douloureux pour les mécréants.

Wogan est imposant; larges épaules, bras épais comme des troncs d'arbres, regard bienveillant ou féroce selon les circonstances. Un gentil géant.

Gurney, Varigale (PJ)

Gurney est un itinérant, voyageant de village en village, transportant colis et messages à travers le royaume. Il a l'expérience de la vie au grand air et sait survivre dans la nature. Chasse, pêche et traque n'ont pas de secret pour lui, ce qui ne l'empêche pas de savourer un bon lit dans une auberge de temps en temps. Il a un sens de l'orientation aiguisé et se

perd rarement et jamais très longtemps. La vie sur les routes l'a endurci; il sait se battre, manie l'épée et la dague. Il est aussi très à l'écoute des petites gens qu'il côtoie bien plus que les nobles et les riches.

Maegan, combattante (PJ)

Maegan est une guerrière entraînée, une mercenaire qui loue ses services et son bras aux plus offrants, en général des marchands qui cherchent une escorte, parfois un noble qui se constitue une petite armée pour assurer la sécurité de son fief ou faire la guerre à son voisin. Maegan est experte dans la manœuvre de l'épée longue et se défend à la lance. Elle porte une cotte de mailles et un bouclier rond qu'elle attache dans le dos lors de ses déplacements.

Gwendolyn, archère (PJ)

Une cible, un arc, un carquois garni de flèches. Gwendolyn ne demande rien d'autre à la vie. Elle tirait à l'arc avant de savoir marcher. Aucune cible est inatteignable et aucun tir impossible. Son talent au tir à l'arc fait qu'elle loue souvent ses services comme chasseuse quand elle ne participe pas à des tournois et des foires. Elle sait aussi se servir de sa dague quand c'est nécessaire. Elle a tendance à se montrer méfiante, froide et un peu hautaine vis-à-vis des personnes qu'elle rencontre pour la première fois.

Galder, lettré (PJ)

Galder n'est pas taillé pour le combat; derrière ses lorgnons, il observe, prend des notes, feuillette ses carnets dont il noircit quotidiennement les pages. Galder est un érudit, un lettré qui maîtrise plusieurs langues écrites et parlées. Il s'intéresse à la magie qu'il pratique un peu. Il parcourt le royaume, louant ses services comme comptable, greffier, conteur ou écrivain public. Il ne sait pas trop se battre mais porte tout de même une dague à la ceinture, plus pour dissuader les importuns qu'autre chose.

Posé et réfléchi, il a un certain talent pour la négociation.

Elinor & Hamlet

Dans le royaume de Taol-Kaer, les MacTremen et les MacRedean se battent depuis toujours. Leur querelle remonte à tellement loin que personne ne sait plus vraiment qu'elle en était la raison mais cela n'a guère d'importance. Ils ne comprennent que la haine et la violence.

Pourtant Elinor et Hamlet s'aiment, même si elle est la fille de Morlais MacRedean et qu'il est l'héritier du clan MacTremen. Ils s'aiment envers et contre tout. Plutôt mourir que de renoncer à leur amour.

Lorsque la jeune Elinor est promise en mariage au noble Dunar, noble Osag, le couple secret prend la fuite.

Elinor & Hamlet est un drame en 3 actes, librement inspiré de Roméo & Juliette de William Shakespeare, et se déroulant dans le royaume de Taol-Kaer, au sud des terres d'Esteren. Ce scénario ne contient pas de système de jeu et peut être joué avec les règles du jeu de rôle Les Ombres d'Esteren ou avec votre système de jeu favori. Le scénario est proposé avec cinq personnages prêts à jouer.