



Les Larmes du Pont



Les Larmes du Pont

En quelques mots...

En route vers Clairval, les PJ cherchent refuge dans une auberge battue par la pluie.

Ils y rencontrent une troupe de saltimbanques et un marchand solitaire, et partagent une soirée conviviale au coin du feu. Mais à l'aube, poussés par l'aubergiste, ils partent avant tout le monde.

Quelques heures plus tard, un messager les rattrape : on les accuse de vol.

De retour à Clairval, les PJ devront prouver leur innocence, découvrir que les vrais voleurs sont les saltimbanques, et sauver leur réputation.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • Niveau 1
MJ • Tout niveau
Joueurs • Moyen

ACTION ★ ★ ★
AMBIANCE ★ ★ ★
INTERACTION ★ ★ ★
INVESTIGATION ★ ★ ★

Cette aventure est prévue pour servir d'alternative au scénario « Retour à Clairval » présent dans le livre de règles de Chroniques Oubliées Fantasy dans le cadre du premier scénario de la campagne Anathazerin.

1. L'Auberge du Vieux Pont

Mise en scène

La pluie tombe depuis des heures, martelant vos capes et vos casques. La route se transforme en ruisseau, la rivière gronde tout près.

À travers la brume, après des jours de marche en direction de Clairval pour assister à l'inauguration du temple construit à main nue par le prêtre nain Karoom, vous apercevez enfin une lanterne : l'auberge du Vieux Pont.

L'auberge est bâtie sur la rive d'un torrent gonflé par les pluies d'automne. À l'intérieur, le feu crépite, et l'odeur du ragoût emplit la salle.

Que faites-vous ?

PNJ présents

Borin – Aubergiste - Ancien soldat du baron de Clairval, bourru mais bienveillant.

Les Étoiles du Pont - Troupe de saltimbanques - Quatre artistes itinérants

- **Rilo** - barde
- **Mina** - acrobate
- **Tarn** - jongleur
- **Belka** - dresseur de chiens

Eland – Marchand - Homme nerveux, cache un petit coffret dans son bagage.

Jerro - Messager de Clairval - Jeune homme souriant, fatigué par le voyage, naïf mais honnête.

Déroulement

- Borin accueille chaleureusement les PJ, heureux d'avoir des clients en plus. Il indique aux PJs qu'une accalmie est prévue tôt demain matin.
- Les saltimbanques montent un petit numéro pour détendre l'atmosphère : jongleries, musique, histoires drôles.
- Le marchand Eland reste à l'écart, nerveux.
- Jerro discute volontiers et évoque la fête de consécration du temple de Karoom à Clairval, à laquelle tout le monde se rend.
- L'ambiance est détendue et amicale. Les PJ peuvent chanter, boire, raconter leurs exploits...

Ton suggéré

Un moment chaleureux, humain, avant les ennuis.

Tous les PNJ sont sympathiques : les joueurs doivent s'attacher à eux.



ELAND
Marchand



RILO
Bard, musicien

MINA
Acrobate



BELKA
Dresseur de chiens

TARN
Jongleur

2. 2^e matin du départ

Vous vous réveillez au petit matin. Tout le monde dort encore à l'exception de Barin qui prépare le ragout du matin.

“L'accalmie ne durera pas. Si vous partez maintenant, vous franchirez le pont avant qu'il déborde de nouveau.”

Que faites-vous ?

Après les préparatifs de rigueur, les PJs devraient prendre la route. Lisez ceci :

Vous quittez les lieux dans la brume matinale. La rivière bouillante sous vos pieds lorsque vous franchissez le vieux pont. Au moins il ne pleut pas.

3. 2^e Accusation

Quelques heures plus tard, alors que Clairval se profile à l'horizon, vous entendez des sabots au galop derrière vous.

Que faites-vous ?

Jerro, trempé et paniqué, arrive accompagné de deux gardes du baron. Il cri au PJs de s'arrêter car il y a eu des vols à l'auberge la nuit passée. Le marchand Eland et les saltimbanques ont tout perdu. Borin a mentionné aux gardes que les PJs étaient partis juste avant que le méfait ne soit découvert.

Les gardes proposent d'escorter les PJs jusqu'à Clairval, devant le bourgmestre pour éclairer la situation.



Ton suggéré

Pas d'arrestation violente — mais la honte publique commence.

4. Arrivée à Clairval

PNJ présents

Carillon — Bourgmestre — sévère, soucieux de justice

Caporal Brenn — Garde — persuadé de la culpabilité de ses étrangers

Jerro - Messenger de Clairval — tente maladroitement de défendre les PJs

Les PJs sont menés dans une ambiance pesante par les gardes devant le Bourgmestre Carillon. La traversé du village se fait sous les murmurent des villageois et leurs regards méfiants.

Une fois devant M. Carillon, laissez les PJs se défendre.

Si les PJs tests de persuader le bourgmestre de leur innocence, demander un **test de CHA de difficulté 13**. S'ils réussissent, ils sont autorisés à enquêter sous escorte pendant 24h avant d'être emmenés devant le baron.

Si les PJs tests de mentir au bourgmestre, demander un **test de CHA de difficulté 13**. S'ils réussissent, M. Carrilon doute mais leur laisse une nouvelle chance de le convaincre.

Si les PJs tests d'intimider le bourgmestre, demander un **test de CHA de difficulté 15**. S'ils réussissent, le caporal s'interpose et menace de les enfermer (mauvaise idée).

S'ils réussissent à plaider leur cause, lisez ceci :

“Le hasard a parfois de drôles de manières. Vous êtes partis juste avant qu'on découvre le méfait, et les traces mènent vers Clairval. Je ne dis pas que vous êtes coupables... mais il me faut des réponses avant que les rumeurs s'en mêlent. Je vous donne 24h pour laver votre nom.”



Milicien

Niveau 1/2

**AGI +0 CON +1 FOR +1
PER +0 CHA +0 INT -1
VOL -1**

DEF 14 PV 9 Init 10

Pique +2 DM 1d10+1

Tactique : Protège toujours en premier la population. Essai d'arrêter sans tuer.

Moral : Se rend s'il pense mourir.

Caporal Brenn

Niveau 2

**AGI +0 CON +2*FOR +2
PER +0*CHA +0 INT +0
VOL +1**

DEF 17 PV 25 Init 13

Epée longue +6 DM 1d8+4

Tactique : Protège toujours en premier la population. Essai d'arrêter sans tuer.

Moral : Se rend s'il pense mourir.

Capacité spéciale :

1. **SERGEANT (G):** Une fois par round, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Le vol

Les étoiles du Pont ont volé le butin la nuit à l'auberge et tenté de fuir avec le magot. Cependant, leur chariot s'est embourbé. Le cheval a tiré et cassé sa bride avant de s'enfuir dans la nuit.

Le groupe, trempé, est rentré à l'auberge et à ouvert le coffre. En découvrant une lettre portant le sceau royal, ils ont décidé de jouer le jeu et de se faire passer pour une troupe royale. Ils ont trafiqué une lettre pour proposé leur service, sur recommandation royal, au baron.

Jarek la Pluie

Contrebandier insaisissable, Jarek est une silhouette encapuchonnée, toujours trempée, qui rôde entre les villages. Une odeur de mousse et de tabac froid le précède. On dit qu'il connaît des chemins oubliés et vend des secrets plus précieux que l'or.

Dans Les Larmes du Pont, il manipule Rilo, le poussant à voler une lettre scellée du baron. Mais Jarek ne cherche ni richesse ni gloire : il vit de faux papiers, de routes clandestines et de trahisons bien placées. Il observe, agit, puis disparaît — comme la pluie après l'orage.

3. 2^e enquête à Clairval

Indices et pistes principales

Les Étoiles du Pont

Installés sur la place, ils montent un chapiteau de fortune avec du tissu emprunté aux habitants et jouent les victimes : *“Ces aventuriers sont partis avant tout le monde, et pouf ! Plus rien ! Notre caravane envolée.”*

Un **test de SAG de difficulté 13** permet de repérer que l'histoire est trop parfaite. Tous les membres racontent la même chose au mot prêt comme si l'histoire avait été préparée.

Si les PJs essaient de persuader les saltimbanques d'avouer, seule Mina peut avoir des signes de nervosité visibles avec un **test de SAG de difficulté 15**. Les gardent interviendrons avant que les PJs n'aillent trop loin. Gare à eux s'ils sortent les armes.

En suivant la troupe, les PJs peuvent découvrir que :

- Rilo (le barde) rencontre discrètement un homme à capuche (Jarek la Pluie) à la taverne.
- Mina achète une nouvelle bride pour cheval de trait.

Le palefrenier

En fin de journée un cheval épuisé arrive seul à Clairval. Sa bride est rompue.

Un **test de SAG de difficulté 10** permet de reconnaître la jument des étoiles du Pont.

➔ Mina qui achète une bride alors que sa jument soi-disant volée revient avec une bride cassée forme une preuve mineure.

Jerro, le messager

Si les PJs interrogent Jerro, lisez ceci :

A peine avait vous entamé la conversation que Jerro avoue : “Je... je ne comprends pas. Avant de partir, Rilo m'a demandé de remettre un mot au bourgmestre. Il a dit que c'était pour prévenir de leur arrivée au spectacle. Il m'a donné la lettre dans une belle enveloppe scellée avec un cachet doré...”. Il sort de sa besace un fragment d'enveloppe détremée, dont il reste un morceau de cire rouge.

Un **test d'INT de difficulté 12** permet de savoir qu'il s'agit d'un sceau royal (un cerf noir sur fond rouge). Eland portait des lettres du roi portant ses sceaux.

Le marchand Eland

Il est Furieux, mais bavard si on le calme avec un **test de CHA de difficulté 12**.

Il révèle que :

- Seuls les clients de l'auberge savaient qu'il transportait quelque chose.
 - Le coffret volé contenait une lettre portant le sceau du roi (un cerf noir sur fond rouge).
- ➔ La lettre de Jerro et le témoignage d'Eland forme une preuve majeure.

6. Confrontation sur la place centrale

Les étoiles du Pont réalisent une représentation dans la soirée. L'ensemble du village assiste à cet évènement. Les PJs pourraient être bien avisés de venir dévoiler le poteau rose à ce moment là.

Sans preuves, l'accusation risque de tourner cours. Si les PJs s'obstinent, les gardes pourraient bien intervenir. Quoi qu'il en soit, ils finiront devant le baron le lendemain. Celui-ci, bien qu'aveugle, verra clair dans leur cœur et les innocentera. Il aura mené sa propre enquête pour incriminer les Etoiles du Pont. Cependant, les PJs ne partent pas avec un avantage pour la suite de l'histoire. Le baron est sceptique sur leur jugement.

Si les PJs ont des preuves mineures, Rilo tentera de retourner la foule contre les PJs. Un **test opposé de CHA** permet d'éviter que la situation ne s'envenime (1 seul PJ pour le test) et que les gardes interviennent.

Si les PJ ont des preuves majeures, Mina craquera et affirmera que "Rilo a dit que le coffret contenait de l'or ! On voulait juste de quoi poursuivre notre route vers l'ouest." Les gardent interviennent pour arrêter les Etoiles du Pont. On découvre alors le coffret dans leur affaire. Le bourgmestre, M. Carillon, est impressionné. Il confie aux PJs d'escorter le lendemain Eland et son coffret chez le Baron.

7. Conclusion

Les PJs escortent Eland chez le Baron Roderick Finelame, ancien héros de Clairval. Ils sont lavés de tous soupçons et peuvent rester à Clairval jusqu'au retour de Karrom le prêtre nain et de la grande fête d'inauguration du temple prévue pour l'équinoxe d'automne.

Les étoiles du Pont

Niveau 1/2

**AGI +1*CON +1 FOR +1
PER +0 CHA +0 INT +0
VOL -1**

DEF 12 PV 9 Init 10

Trucs +0 DM 1d6

Tactique : Evite par tous les moyens de se battre.

Moral : Se rend s'il tombe sous les 50% de PV.

Héro de Claireval

Clairval, petit village sans prétention, est pourtant le berceau de deux générations de héros, nés à trente ans d'intervalle. Tout commence avec une sombre malédiction : Sigmeus le Noir, nécromant enfoui sous le cimetière, revient d'entre les morts en enlevant des enfants. Cinq aventuriers — Krush, Maëla, Roderick, Karoom et Felindra — sauvent le village et le bannissent.

Le baron Roderick Finelame, ancien héros, gouverne la région, bien que les elfes sylvains échappent à son autorité.

La Tour Errante

Non loin de Clairval se dresse une étrange tour, visible au loin au-dessus de la canopée. Tous les enfants du village ont tenté un jour de l'atteindre, mais elle semble toujours s'éloigner, comme un arc-en-ciel insaisissable. Lorsqu'on croit l'avoir rattrapée, elle disparaît... et réapparaît derrière soi, comme si elle jouait avec les voyageurs.

Clairval et ses environs

La château
du baron

Nord
↑

Le cimetière

Légende

- 1 La maison du bourgmestre
- 2 La forge
- 3 La boulangerie
- 4 Le marchand
- 5 Le charpentier
- 6 L'auberge
- 7 à 12 Les maisons des villageois
- 13 Les portes nord et sud
- 14 La palissade
- 15 La place du village

Herod de Claireval

Vers l'auberge
du Vieux pont