



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 43^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 12 août au 12 octobre 2019, sur les points obligatoires suivants :

- thème : Sanctuaire
- élément imposé : interdit aux mineurs

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Revoir Kadash et mourir**, pour *Fragged Empire*, par Pitche 2
- **La plus longue nuit**, pour Berlin XVIII v4, par Khelren 11
- **Sous l'œil de la Lune**, pour un univers « arthurien », par Xaramis..... 14

Revoir Kadash et mourir

un scénario pour Fragged Empire

par Pitche

Revoir Kadash et mourir ?

Ce scénario est rédigé dans le cadre du 43^e Concours de scénarios de *la Cour d'Obéron*. Il a pour Thème : Sanctuaire et comme Élément : Interdit aux mineurs. L'aspect Sanctuaire cadre avec la planète sacrée des Kaltoriens sur laquelle va se dérouler cette aventure. Il va proposer au Meneur de jeu (MJ) des caractéristiques d'Hommes de main (p. 296 et 297, Ldb) pour des Cannibales déments. De même, il va être suggéré d'installer des centrales de marée motrices sur Kadash pour tirer profits des océans furieux et enragés de la Grande mer.

Cadre de l'aventure

Cette aventure va prendre place dans deux lieux emblématiques de Kadash. Tout d'abord au Skyrock (p. 266, Ldb) et ensuite au fond des océans proche d'une zone reconquise par les colons aux Tribus sombres (p. 267, Ldb) à Mayim sur le bord sud-ouest du réseau de Nouvel Éden. Les PJ vont devoir mener

une enquête et démêler quelques intrigues au cœur de ce repaire de scientifiques pour ensuite partir sur la trace d'un éminent spécialiste des marées parti travailler à la conception d'un prototype au fond des océans proche de Mayim nouvellement colonisée. Il va leur être alloué s'il le faut le vaisseau spatial et sous-marin, le « Martin-Pêcheur », pour eux se mouvoir dans les airs et dans les profondeurs abyssales. J'ai opté pour le visuel des *Electrofishers* de Blame!

pour mes Tribus sombres avec leur armure carapace chitineuse et écaillée des profondeurs et leurs fusils harpons.

Accroches de l'aventure

Les PJ ont été engagés pour déposer à la station d'étude climatologique et météorologique du matériel et des ressources. La tâche est ardue car le climat et les conditions de vol sur Kadash sont exécrables. De plus, il faut acheminer les marchandises à dos d'hommes car les lieux sont très difficiles à atteindre une fois le vaisseau atterri. On leur offre chacun 1 Ressource mais en aucun cas, on ne leur compensera la perte ou dégradation de leur vaisseau leur souligne l'agent de la Corporation qui veille à cet engagement.

Ha oui, oubliez pas d'ajuster votre Tenue (entendez *Modification* – p. 116, Ldb) à la nocivité ambiante et les orages radioactifs qui s'abattent en surface. Le MJ veillera à apporter la

*Modification Système
environnemental*

(Kadash) (p. 362, Ldb)
pour chacun.



Accroche pour un PJ Kaltorien

C'est une occasion rêvée pour lui fouler la terre de ses ancêtres surtout en surface. Moyen lui est aussi donné de pouvoir rencontrer certains kaltoriens et de passer en visiter d'autres dans la profondeur de leurs cités sous-marines. *Revoir Kadash...*



Accroche pour un PJ de la Légion

Un job c'est un job ! Et une solde plutôt intéressante. Une terre inhospitalière et un job physique. Tout tracé pour un homme de la Légion. *Où est-ce qu'on signe ?*

Accroche pour un PJ de la Corporation

Remplir correctement cet engagement et respecter rigoureusement les clauses de ce contrat serait signe et gage d'un bon respect des règles de la Corporation et ça pourrait assurer une meilleure promotion. Le PJ est invité à plutôt privilégier le gain d'Influence auprès de la Corporation.

Accroche pour un PJ Néphilim (Émissaire sans doute)

Mais qu'est donc devenu Kadash – réellement – après la furie dévastatrice Néphilim ? Voilà une question passionnante et pouvoir constater *de visu* la réponse après tant d'années. De plus, ces kaltoriens ont développé un certain sens du système B et de la débrouille qui peut être intéressant à découvrir ; intellectuellement parlant on s'entend, car il ne s'agit pas de véritables sciences ici.

Action

Tout d'abord, les PJ vont devoir progresser au pied du Skyrock (du Roc) pour atteindre la base scientifique, chargés de matos et des ressources dans une ascension pénible et périlleuse.

Ensuite, une fois sur place, ils constateront le désarroi de la communauté scientifique face au plan d'Orlando WICKER.

Après avoir dénoué cet atroce mystère, ils vont se lancer à la recherche d'un éminent scientifique kaltorien (John SAWYER) – spécialistes ès science marémotrice – terré au fond de l'océan dans une nouvelle colonie où il faudra le tirer des griffes d'une Tribu sombre.

Ils vont devoir déterminer quelle position adopter vis-à-vis d'eux ? Des parasites à éliminer ou des congénères à sauver, leur apporter la paix et la rédemption ou la paix éternelle ?

Menaces/combats

En route vers le Roc

Le temps n'est pas au beau fixe. Un orage magnétique s'annonce au loin ; il ne va pas être facile de quitter l'endroit si on ne se presse pas au risque de rester coincés le temps que la tempête s'éloigne et que les éléments déchaînés s'estompent quelque peu.

Le sentier qui part de la piste d'atterrissage est escarpé et les PJ sont bien chargés. Ils peuvent partir avec moins de matériel ou se charger comme des mulets ce qui diffère le **test de Physique de 8 ou 12** : La marge d'échec fait perdre autant de Dég. End. Les pierres sont acérées et certaines d'entre elles s'effritent. N'oubliez pas de porter la Tenue avec Modification requise laquelle peut s'ajouter avec un Temps libre initialement reçu.

Le MJ est invité d'une manière ou d'une autre par la suite à rendre des choses plus compliquées pour les PJ s'ils sont partis avec moins de matos ou de vivres car ils vont rester coincés un moment dans la base du Skyrock.

Au pied du Roc

Les PJ ont atteint le contrebas de la station de recherches. Un treuil via un palan permet de faire monter les marchandises sur un plateau tandis que les personnes sont invitées à s'asseoir sur une sorte de tyrolienne pour atteindre le sas d'entrée.

Le treuil ne répond pas, il semble coincé ou grippé ? Un **test de Mécanique de 12** est requis pour le faire fonctionner. Contacté la base ne donne pas d'explication sur cet incident technique même s'ils notent un dysfonctionnement.

Le MJ note que ceci préfigure le prémisses du piratage du système et de sa prise de contrôle par Orlando WICKER, météorologique audacieux qui projette un plan complètement fou pour rétablir le vie sur Kadash n'ayant cure des conséquences et des vies perdues.

En empruntant la tyrolienne le premier passager est victime d'un incident qui la fait trembler, s'arrêter et se décrocher alors qu'il se trouve déjà une hauteur certaine. Le MJ module la hauteur à sa convenance en fonction de l'intensité dramatique et de la létalité de sa campagne. Voyez la Chute d'Escalader (p. 74, Ldb). Il va falloir escalader quelque peu pour récupérer la tyrolienne et poursuivre le chemin à un niveau intermédiaire. Le MJ détermine la hauteur et les conditions (p. 74, Ldb).

Au sein du Skyrock

Les PJ atteignent enfin la station de recherches après quelques frayeurs. Sur place, il y a quelques scientifiques de renom et une armée de techniciens : grosse majorité du

personnel pour la maintenance, l'opérationnel et assurer le bon fonctionnement de la base. On s'étonne de ces avaries et de cet incident. Une équipe va être envoyée sous peu pour effectuer les réparations adéquates.

A l'entrée, il y a une pancarte avec une longue et étonnante liste *d'interdits* dont celui lié *aux mineurs* d'âges. On ne vient pas en famille ici et même si un enfant kaltorien peut posséder une arme de faible calibre à 8 ans, sa présence n'est pas la bienvenue ici. On explique que c'est une question de principe de tout édicter ainsi. Ça fait partie des accords avec la Corporation qui assure le contrat de maintenance des lieux.

Dehors la tempête orageuse radioactive se déchaîne et il ne va pas être possible pour les PJ de retourner tout de suite à leur vaisseau. On leur alloue un quartier pour eux se reposer. Celui-ci possède d'office un Atelier qui est mis à leur disposition. Ils peuvent s'en servir durant un Temps libre.

Accidents mortels en cascade

Les PJ sont mis en éveil par un flash d'informations qui est diffusé dans toute la base.

« Incident de personne – broyée dans portes automatiques. Système en cours de vérification par équipe Secondaire technique à partir du sous-poste Électronique. Ne quittez pas les pièces où vous vous trouvez ! ».

Il y a bien plusieurs décès accidentels à déplorer. On est occupé de ceinturer et de bloquer l'accès au QG: Ce sont les techniciens renégats qui ont saboté les portes et commis ces crimes. Ce sont eux qui font passer ce message destiné à gagner du temps pour tout verrouiller et éviter que des soupçons s'éveillent mais c'est sans compter la

présence des PJ qui vont sans doute ne pas rester inactifs sur leurs couchettes ou attablés. Les PJ peuvent forcer leur porte maintenue fermée - par « mesure de sécurité » leur assure-t-on s'ils s'interrogent - avec un **test de Physique de 16** ou de **test Mécanique ou Électronique de 12** en bidouillant les connexions ou les pistons d'air comprimé. Parcourant des couloirs, les PJ vont pouvoir contempler les corps sans vie de plusieurs techniciens gisants dans une mare de sang et de chair hachée, complètement broyés par les vérins hydrauliques des portes.

Incident majeur !

Les PJ vont être alertés par un incident grave qui place la base en état d'alerte rouge ! Des gyrophares rouges tournoient et une sirène braille sinistrement dans tous les couloirs ou salles. Une lumière stroboscopique rouge brille partout tandis que les hauts-parleurs vocifèrent leur monotone et stridente plainte. Le MJ choisit s'ils en sont victimes directement ou indirectement en passant par là. Les PJ seraient avisés de porter leur Tenue avec la Modification Système environnemental (Kadash). Des sas de décompression ou d'évacuation sont ouverts vers l'extérieur, ayant forcé les systèmes de sécurité, pour faire entrer des énormes bourrasques de vents violents et viciés pour faire le ménage dans la traînée de son souffle mortel. Les personnes sans protection meurent quasi instantanément dans d'atroces souffrances et brûlures et contorsions de douleur. Le MJ use des notes au sujet du Terrain dangereux avec Champ de radiation (p. 74, Ldb).

Prise de contrôle du QG principal

Très vite, les PJ et les scientifiques responsables à leur côté vont se rendre compte que tout ceci a été orchestré et manigancé contre eux pour prendre le contrôle du QG principal.

Orlando WICKER est aidé par une série de techniciens tout aussi fanatiques et convaincus que lui qui le secondent et le protègent.

Le QG est construit pour que le personnel s'y réfugie et puisse y survivre de manière indépendante. Sa structure est blindée et aucun accès n'est donné vers l'extérieur comme pourrait l'être un bunker ou abri anti-atomique.

Il s'agit pour les PJ de forcer et combattre des adversaires en position Retranchée, Couverture (Cran 3) repris p. 86, Ldb. Ils peuvent travailler à percer le blindage ou user de technique d'enfumage, etc. pour contourner cette position et rétablir l'équilibre en leur faveur.

Orlando WICKER et ses suivants ne sont pas prêts à se rendre ou à parlementer.

Le MJ use de la règle des Hommes de main avec 1 Armure et le Trait Bien armé (p. 297, Ldb).

Plan démentiel

Orlando WICKER n'est pas avare en explications tant il trouve son plan génial et audacieux comme peut le concevoir un esprit aussi brillant que lui.

Il y a un vaisseau en orbite autour de Kadash et il va s'organiser pour qu'une mutinerie le pousse à se crasher au pôle Nord pour qu'il explose avec tous ses membres d'équipage à bord et une pleine cargaison de produits chimiques qui devraient selon lui entraîner une réaction en

chaîne qui pousserait le climat à se modifier et à se stabiliser pour ensuite gagner toute la planète. Cela ne va pas fonctionner, au mieux ou au pire entraîner un froid bref et intense (p. 74, Ldb) pour quiconque se trouve à l'extérieur à ce moment.

Conséquences fâcheuses

Les PJ ont réussi à l'aide des scientifiques et techniciens qui peuvent sans doute leur offrir leur Aide (+1 pour tout test de **Compétence** sauf combat pur) à reprendre le contrôle de la situation.

Si Orlando WICKER est capturé ou ses sbires, ils seront tous, séance tenante, exécutés pour crime contre la race Kaltorienne. Alignés devant un peloton d'exécution avec une sentence immédiate et irrévocable comme l'est la justice kaltorienne.

Les combats et dysfonctionnements structurels et répétés ont ruiné la centrale électrique autonome de la base qui a dû passer sur celle de secours alimentée par l'énergie marémotrice sous-marine mise en place par un éminent spécialiste John SAWYER mais celle-ci est instable et a sérieusement besoin d'une révision par son principal concepteur.

En terme d'énergie marémotrice. On use ici d'énergie cinétique obtenue en exploitant les courants de marée qui peuvent être captés par des turbines et des hydroliennes. Il s'agit de turbine hydraulique qui peuvent être sous-marine ou à flots. Cette énergie mécanique est transformée en énergie électrique via un alternateur. Les courants sous-marins sont plus réguliers que les courants de la marée (ou houle).

Le centre de commandement de Yasha alerté somme qu'une équipe soit déployée pour aller chercher l'éminent ingénieur qui se trouve avoir été envoyé aux confins de Mayim sur le bord sud-ouest du réseau de Nouvel Éden (p. 267, Ldb).

Les PJ ont montré toute leur efficacité et l'occasion leur est donnée d'accepter cet engagement contre 2 points d'Influence (Kaltorian) pour chaque personnage.

John SAWYER est là-bas pour installer des centrales de marémotrices sous-marine pour alimenter en électricité les nouvelles installations des colons qui réhabilitent la zone.

A Mayim

Les PJ après avoir pris quelques Repos reprennent place à bord de leur Martin-Pêcheur pour plonger dans la Grande Mer et rejoindre la cité sous-marine engloutie sous les flots protecteurs et jadis salvateurs. Il n'y pas un instant à perdre. On leur fournit les coordonnées exactes pour atteindre les lieux sans tarder ou se perdre en chemin. On n'effectue le plongeon en mer qu'une fois le cadran de Nouvel Éden d'atteint.

Le MJ est invité à offrir un Temps libre aux PJ durant ce trajet pour eux se remettre de leurs éventuelles blessures aux Attributs.

Une fois que les PJ se présentent aux autorités, ils apprennent avec regret que John SAWYER a été porté disparu après une sortie dans les faubourgs de la cité alors qu'il effectuait une tournée d'inspection des installations en vue de préparer le chantier de mise en œuvre de l'une de ces centrales marémotrices.

Il va falloir le retrouver et on craint pour sa vie vu la présence avérée de membres d'une tribu sombre composée de cannibales déments !

Territoire des Tribus sombres

Les PJ vont s'engouffrer dans leur territoire et risquent fort de devenir les proies des voraces cannibales déments. Il s'agit d'une mission de sauvetage où il leur faudra explorer et gagner du territoire quitte à « pacifier » la zone des éléments les plus récalcitrants ou au contraire tenter de parlementer pour négocier. Il fait extrêmement sombre dans ces dédales de passerelles, de couloirs, de coursives.

La progression est dure. C'est glissant et perturbant : cette obscurité permanente. Des infrastructures sont effondrées et corrodées. Il faut les escalader ou les contourner.

Question Couverture (p. 86, Ldb) on peut considérer se trouver en Complète (cran 2) tandis que les PJ se trouvent en Partielle (cran 1) éclairant leur progression mais réduite par l'avantage de Race : Kaltorien (p. 212, Ldb) pour vos adversaires, membres de Tribus sombres.

Le MJ est invité à prévoir (une ou) deux rencontres hostiles et brutales avant qu'ils ne soient amenés à discuter avec certains membres des tribus sombres pour eux récupérer sain et sauf John SAWYER. Ils peuvent être attaqués alors qu'ils bivouaquent et se reposent quelques peu. Il s'agit d'une attaque massive et brutale dans une furieuse mêlée. Une résistance et combat s'engagent. Ou alors qu'ils traversent une passerelle au-dessus d'un gouffre ou de profondeurs

insondables, ils sont surpris par des tirs qui proviennent de passerelles supérieures. Ils sont à la merci des projectiles adverses (lances ou balles ou harpons). Il s'agit d'une attaque vicieuse et à distance. Peu d'espace peu d'endroit pour s'enfuir ou se cacher. Ça va piquer !

Ingénieur SAWYER je présume ?

Les PJ auront causé de nombreuses pertes parmi la tribu sombre et ces dirigeants (sorte d'émissaires tels les Anciens – p. 214, Ldb) se portent à l'avant de leur groupe pour parlementer.

Les PJ peuvent tenter un **test de Conversation** ou de **Commandement de 12** pour les rendre disposer à leur remettre John SAWYER. Offrir des présents ou des armes peut leur conférer un bonus de +1 comme les pourparlers mené par un kaltorien sans compter la Boite à outil ad hoc.

Ils finissent par retrouver John SAWYER légèrement blessé (quelques Attributs perdus). Il est ravi de voir l'équipe de sauvetage l'exfiltrer d'ici surtout quand il apprend l'état d'urgence du Skyrock qui requiert ses compétences et savoirs. Il n'y pas un instant à perdre. Il se fera soigner durant le trajet.

Réflexions

Le MJ laisse les PJ choisir ce qu'il convient de faire. Ils viennent de retrouver le camp d'une tribu sombre plutôt hostile à l'implantation des colons.

Que vont-ils décider ? Les gazer comme des nuisibles ? Ou poursuivre le contact avec eux pour qu'ils puissent servir d'escorte et de guide aux futurs colons pour eux prendre possession de nouveaux secteurs et y résider pour s'étendre.

Sans compter qu'ils pourraient les mener à une technologie perdue comme un réacteur nucléaire ou autre qui permet de maintenir cet ensemble sous-marin « à flot » si je puis dire.

Cannibale dément

Taille moyenne : 1,8m.

Type d'antagoniste : Hommes de main.

Équilibre pour affronter des joueurs possédant : 1-5 Ressources Actuelles.

« J'accueille l'obscurité à bras ouverts
Son souffle doux et son charme simple
Errant dans les souvenirs

Prends ma main pour que tu voies »

Inspiré et tiré de A Therapy for Pain
de *Fear Factory*



Les membres des Tribus sombres se terrent dans les tréfonds des cités sous-marines kaltoriennes, coupés de tout et rendus

complètement asociaux par la solitude et les conditions de survie effroyable. Ils sont très agressifs et se comportent de manière démente et brutale envers tout individu.

Il est très difficile voire impossible de parlementer avec eux même si ouvrir le dialogue pourrait être la solution car certains ont gardé une once d'humanité et veulent tendre à retrouver la lumière.

Exemple de combat (pour 4 PJ) :

» 2 Groupes de cannibales déments (Bâton et membres – p. 356, Ldb).

» 1 Groupe de cannibales déments (Lance dentée Kaltorien, Arme équilibrée – p. 121, Ldb).

» 1 Groupe de cannibales déments (Harpon comme Fusil perforant – p. 355, Ldb).

Exemple de butin :

» Lances dentées Kaltorien.

» Fusil harpon de chasse sous-marine



L'arme est longue et à rail : Elle tire des harpons avec étonnamment peu de recul. La poignée de fusil ressemble à la poignée d'un fusil Mauser, Le canon est capable de tirer un coup ou deux coups à la fois, la vitesse incroyable de harpon tiré du fusil est assez rapide pour percer une armure. La force et la puissance de freinage de ces tirs sont équivalentes à celle d'un fusil de sniper automatique.

Le plus gros désavantage du fusil, ce sont les munitions, il porte deux harpons et les harpons sont très longs. Dans les mains d'une personne inexpérimentée, sous le feu du combat, le tireur est condamné à une mort certaine avant qu'il ne puisse recharger son fusil.

Inspiré des Electrofishers de Blame!

Défense: 16.

Armure:3.

Mouvement : 4.

Empl. : 3.

Corps : 4.

Trait : 1 (Nuée) pour refléter le côté innombrable, quasi bestial d'une masse grégaire et déchaînée.

Ressource : Lance dentée Kaltorien ou fusil harpon de chasse sous-marine ou Bâton/Membres.



La plus longue nuit

un scénario pour Berlin XVIII v4

par Khelren

Si vous n'êtes pas familier avec la v4 de *Berlin XVIII* pour sa partie PbtA, aucun souci : voici quelques rapides informations pour la prise en main du Dossier.

Déjà, le document est à présenter aux joueurs lorsqu'ils se voient confier l'affaire.

Quant aux sections...

Plan et légende

Idéalement, un plan du secteur ou du Quartier concerné, voire du lieu d'intervention si celui-ci est important est fourni avec le Dossier pour permettre aux joueurs de situer la scène.

Chronologie

La chronologie correspond à des faits connus, des événements passés qui ont un lien avec le présent Dossier.

Personnalités remarquables

Les systèmes informatiques sont capables de deviner qui sont les personnes importantes qui ont un lien, d'une manière ou d'une autre, avec le présent Dossier. Il s'agit uniquement d'individus connus des services des Falkampfts.

Pistes

Velda, le système informatique de la Falkhaus du secteur XVIII, est capable de tracer avec une probabilité suffisante des liens avec d'autres éléments pouvant représenter un intérêt pour le Dossier.

Projection

Sur la base des éléments à disposition, Velda compute certaines prédictions.

Inconnues à prendre en compte

Cette section regroupe les grandes questions et les enjeux du Dossier. Il n'est pas indispensable de répondre à toutes ces questions en cours de jeu mais il est probable qu'au moins certaines d'entre elles surgissent.

Procédures spéciales

Les Dossiers ont tous leurs particularités, comme des modifications du système de jeu par exemple : cette section les présente aux PJ.

LA PLUS LONGUE NUIT

Dans ce Dossier pour la 4e édition de *Berlin XVIII*, les PJ vont être confrontés à deux affaires politico-économiques durant une nuit de garde qu'ils n'oublieront pas de sitôt.

CHRONOLOGIE

Mardi 10 octobre 2090

Secteur XVIII, Spinellistraße, demeure de Fr. Tierney
07h00, J-72

Au petit matin, la bonne de Fr. Tierney découvre sa patronne ligotée, nue, scarifiée et ayant subi des sévices sexuels. Une enquête est ouverte.

Lundi 18 décembre 2090

Secteur I, Adenauerstraße
19h30, J-4

Durant un marché de Noël, le Président d'Europa est abattu par un tireur isolé. Malgré la confusion, on retrouve l'arme du crime et un portrait-robot du tueur est rapidement diffusé.

Jeudi 21 décembre 2090

Secteur XVIII, Falkhaus, salle de garde à vue
23h20, cette nuit

En plein milieu de la nuit, l'assassin présumé du Président d'Europa est capturé dans le secteur XVIII. L'individu est discrètement amené en cellule de garde à vue en attente de son transfert vers les locaux ultra-sécurisés d'Europol le lendemain matin.

Vendredi 22 décembre 2090

Secteur XVIII, Falkhaus
08h00, J+1

Europol récupère le prisonnier.



PERSONNALITÉS REMARQUABLES

- **Lukas Hieronymus Schnabel.** 37 ans, châtain, yeux bruns. Loquace et arrogant. Connu pour avoir des liens avec les milieux pro-ursiens, Schnabel est un ancien haut fonctionnaire devenu agitateur et lanceur d'alerte. Il était placé sur une liste de surveillance mais n'était pas réputé dangereux. Le lendemain de l'attentat, ses aveux, retranscrits depuis une vidéo, sont parus dans le *Berliner Express*.
- **Máda Tierney.** 55 ans, châtain, yeux bleus. Bouleversée et fragilisée. Frau Tierney est une syndicaliste de haut rang au sein du conglomérat EBW qui était en désaccord avec les projets de la direction. Elle est actuellement retenue en détention provisoire : au vu des éléments du dossier, les enquêteurs ont très tôt penché pour une fausse agression orchestrée par la victime. Elle a fini par avouer sa culpabilité il y a quelques jours. Son jugement devrait avoir lieu dans un peu plus d'un mois.



PISTES

- Les milieux extrême-droite détestaient le Président d'Europa qu'ils considéraient comme un faible et un vendu au « mondialisme », peu désireux de lutter contre les récentes vagues d'immigration, notamment irish et scot. Pour autant, ils détestent encore plus Schnabel « un intellectuel homosexuel vendu aux Ursiens ».
- Le président d'Europa devait mettre en contact d'ici une semaine des clients étrangers avec le Le conglomérat militaro-industriel Bundeswehr-von der Leyen pour une importante vente d'armes. Leur nationalité n'a pas été révélée.
- Une journaliste travaillant au *Berliner Express* sur une investigation concernant le conglomérat Bundeswehr-von der Leyen a connu le même type d'agression que Frau Tierney. Elle est depuis en congé sabbatique à durée indéterminée.
- Un réalisateur de film porno tournait une scène dans un appartement situé sur Adenauerstraße. Le film a été placé dans les pièces du dossier avant d'être transféré à Europol mais une copie en a été faite et se trouve dans les archives de la Falkhaus.
- Le conglomérat EBW (Eisenmann-Bärlocher-Wolffhart), un des acteurs les plus importants du secteur nucléaire et énergétique, a connu un récent changement de direction, ce qui a entraîné de nombreux désaccords avec les cadres et syndicalistes et la nouvelle direction au sujet de cessions de brevets technologiques. Cela aurait rapporté plusieurs centaines de milliards d'euromarks mais aurait fait perdre le conglomérat en compétitivité.
- Les prélèvements d'ADN sur les lieux de l'agression de Frau Tierney ont disparu du dossier. Aucune reconstitution n'a été effectuée afin de savoir si elle aurait pu se ligoter et se mutiler comme le Sergent-Chef Ehrlich l'en suspecte.
- Au moins une organisation criminelle d'envergure est entrée en contact avec des tueurs à gages dans les heures qui ont suivi la capture de Schnabel.



PROJECTION

15h00 Un individu au sein de la *Falkhaus* est contacté pour laisser s'introduire un assassin chargé de régler le compte de Schnabel.

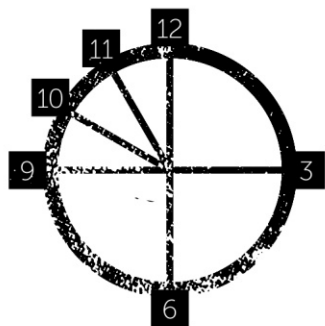
18h00 L'assassin s'introduit dans la *Falkhaus*.

21h00 Si l'assassinat subtil est un échec, une puissante organisation fomenté une attaque en règle. Une foule d'individus armés entoure la *Falkhaus* et empêche d'entrer ou de sortir. Les communications sont coupées.

22h00 La foule, armée de fusils et d'armes de poing, passe à l'assaut, essayant de passer par les fenêtres à coup de barres de fer.

23h00 Des grenades et des charges explosives ouvrent plusieurs brèches. La foule s'engouffre à l'intérieur et massacre les *Falkampfts*.

24h00 La *Falkhaus* est incendiée. Schnabel – et toute personne qui s'y oppose – est tué. Tierney, si elle est toujours enfermée dans une cellule voisine de Schnabel, est également tuée.



INCONNUES À PRENDRE EN COMPTE

- Schnabel est-il le véritable – ou le seul – assassin du président ? Que révèle à ce sujet le film du réalisateur porno ?
- Les autres *Falkampfts* présents durant cette nuit sont-ils fiables ? Ne vont-ils pas ouvrir les portes de la *Falkhaus* pour éviter un massacre, quitte à livrer Schnabel à ses bourreaux ?
- Frau Tierney a-t-elle orchestré sa propre agression ?
- Quels sont les liens entre le conglomérat Bundeswehr-von der Leyen et EBW ?
- Pour quelle raison une puissante organisation criminelle cherche-t-elle à éliminer Schnabel ?

PROCÉDURES SPÉCIALES

Ce Dossier possède les Manœuvres de PJ spécifiques suivantes.

Quand tu entres en contact avec qui de droit pour faciliter l'exécution de Schnabel, l'Horloge du Dossier avance d'un segment et tu gagnes 5-EUROMARKS.

Quand tu souhaites quitter la *Falkhaus* (alors que tu es de garde), lance 2d6+POLITIQUE.

Sur un 10+, tu trouves quelqu'un pour te couvrir pour quelques heures.

Sur un 7-9, si tu disparais quelques heures seulement, ça ne se verra pas. Mais si tu es retenu trop longtemps à l'extérieur, tu risques un blâme.

Sur 6-, quelqu'un s'en rend compte et oubliera cette information en échange d'un service que tu devras lui rendre.

NOTES DE CONCEPTION

Le concept de départ de ce Dossier est que les PJ sont de garde pour une nuit qui va mal se dérouler. Le but est ici très simple : survivre... et peut-être lors des moments de calme avant l'assaut, parvenir à comprendre quels sont les liens entre tous ces différents acteurs.

À noter que les PJ sont assignés à un poste et ne peuvent donc librement quitter la *Falkhaus*. Ce Dossier peut suivre une enquête qu'ils ont foiré en beauté ; ces gardes de nuit, en pleine période de Noël, en seraient alors la punition.

Les inspirations sont *La Syndicaliste*, *Assault on Precinct 13*, *JFK*, *American Tabloïd* et la série des *Die Hard*.

NOTES DU MJ

Sous l'œil de la Lune

un scénario pour un univers « arthurien »

par Xaramis

L'histoire en quelques mots

Deux jeunes femmes du village ont été sauvagement tuées, une troisième a disparu. Les haines et peurs des villageois se cristallisent sur d'étranges moines venus d'ailleurs. Les PJ doivent dénouer l'écheveau des rancœurs recuites et des appétits inassouvis, des religions nouvelles et des croyances anciennes, en cette période de l'année où l'on dit que les portes s'ouvrent entre ce monde-ci et un Autre monde.

Le cadre du scénario et les JdR pour y jouer

Le cadre du scénario est celui des temps arthuriens, ces âges sombres où les Britons tentent de surmonter leurs querelles pour affronter ensemble le péril saxon. Ce monde briton n'est pas unifié : une partie de l'élite est encore empreinte de romanité (notamment dans et autour des anciennes cités romaines), une autre est restée ancrée dans la civilisation celtique (en particulier dans les territoires plus sauvages de l'Ouest et du Nord) ; certains ont glissé vers le christianisme « romain », d'autres défendent bec et ongles les particularités du christianisme « celtique », d'autres encore tentent de faire survivre ou revivre les croyances anciennes.

L'aventure peut être jouée dans une perspective « historique », c'est-à-dire globalement celle du tournant entre le 4^e et le 5^e siècle de notre ère. Un jeu comme *Age of Arthur* s'y prête bien, tout comme *Keltia*, ou encore *Mythic Britain*, la campagne à faire vivre avec les règles de *Runequest*. Elle peut aussi être jouée dans une perspective plus « légendaire », dans l'ambiance inspirée des romans de Sir Thomas Mallory ou de Chrétien de Troyes : amateurs de *Pendragon* ou de *Légendes de la Table Ronde*, vous êtes chez vous.

Le cadre géographique proposé ici est celui de collines du « pays de Galles » actuel, parce que dans les temps romano-britons, on y a exploité quelques mines d'or. Pour autant, MJ et joueurs sont libres de poser l'aventure dans un décor autre (le roman auquel j'ai emprunté grande partie de la trame se déroule en Irlande – voir la partie « Inspirations », en fin de texte).

Impliquer les PJ

Les PJ se trouvent plongés d'emblée dans l'aventure. Leur « mission » première – qui les mène au monastère de Dyffryn – n'est qu'un prétexte, dont la nature est laissée à l'appréciation du MJ. Les PJ sont au service du roi d'un des royaumes britons (membres de la maisonnée du roi ; chevaliers de la Table ronde, etc.) ; leur statut les autorise – voire les oblige – à agir face à ces querelles locales, et légitimera leur implication dans l'intrigue de ce scénario.

Selon le jeu retenu pour jouer ce scénario, il sera plus ou moins facile d'incarner un personnage féminin ; toutefois, ce n'est pas impossible (le personnage principal du roman dont ce scénario est inspiré est une femme ; une religieuse, qui plus est). Et si j'ai écrit « le MJ » et « le joueur », chacune de ces deux expressions désigne indifféremment un homme ou une femme.

La galerie des personnages et des forces en présence

Les « chercheurs d'or »

Trois PNJ se sont associés pour relancer l'exploitation d'une ancienne mine d'or : un jeune aristocrate mû par l'ambition, un moine étranger qui connaît bien la prospection d'or, et un forgeron capable de transformer le minerai en lingots.

CATHAIR AP MABON, jeune aristocrate ambitieux et meurtrier

Le jeune CATHAIR, fils de MABON, ambitionne de renverser l'actuel chef de clan, GELBAN AP AENGUS – dont il est le bras droit et l'héritier présomptif –, en démontrant qu'il est capable d'enrichir le clan sans recourir à des activités risquées comme le pillage des richesses des voisins. Il élimine sans scrupule ceux qui risquent de se mettre en travers du chemin qu'il s'est tracé.

Une rivalité l'opposait à TARAN, pour obtenir l'amour de CLAENNIS.

IDILI, un moine qui rêve de retour

Comme ses condisciples SITOTA et ADAMU, Frère IDILI est né au royaume de Saba.

Aujourd'hui, il rêve de regagner sa lointaine contrée natale, où il souffrira moins du climat et de l'ostracisme. Si l'exploitation de la mine d'or lui permet d'amasser le pécule nécessaire à son retour et à sa réinstallation, pourquoi s'en priverait-il ? Toutefois, il reste un homme de Dieu, et il a le meurtre en horreur.

OWYN, un homme de forge qui rêve de prestige

Alors que sa profession est révéree dans le monde briton, OWYN est la cible de maintes détestations dans les terres du clan. Le plus souvent pour des querelles anciennes jamais vraiment vidées. Agir aux côtés de CATHAIR dans cette aventure « dorée » lui vaudra, pense-t-il, de retrouver son prestige perdu.

TARAN, l'autre meurtrier

TARAN est le fils d'un des artisans du domaine. Il était amoureux de CLAENNIS, qui ne le lui rendait qu'à moitié et qu'il soupçonnait de céder à l'attrait du prestige du noble CATHAIR. Un soir où il a voulu forcer CLAENNIS à lui céder, sa jalousie s'est transformée en pulsion meurtrière.

En outre, voulant entraver les projets de CATHAIR, dont il a eu vent par CLAENNIS, il a pris langue avec BRANN, un guerrier d'un clan rival, pour l'inciter à s'emparer de l'or déjà accumulé par CATHAIR et ses complices. TARAN n'imaginait pas que cela entraînerait une crise militaro-politique.

Les victimes

CLAENNIS, la victime d'une jalousie

Fille d'un éleveur du clan, CLAENNIS a deux soupirants, le noble CATHAIR et TARAN, le fils d'artisan, sans que son cœur se soit vraiment attaché à l'un ou à l'autre. Son esprit était plutôt tourné vers la découverte des mystères anciens, dans l'enseignement de BAIRRFHIONN.

Elle a été victime de la jalousie meurtrière de TARAN.

NERYS, un témoin gênant

NERYS suivait, elle aussi, les enseignements de BAIRRFHIONN. C'est un soir où elle flânait sur la colline sacrée (le sanctuaire surnommé la « colline du géant ») qu'elle a aperçu, ensemble, CATHAIR, OWYN et IDILI, non loin de l'entrée de la mine abandonnée. Elle en a fait part, plus tard, à ses amies CLAENNIS et BRANWEN.

Quelques jours plus tard, elle avait encore repéré le manège de CATHAIR et OWYN, à peu près au même endroit. Mais elle n'avait pas remarqué que CATHAIR l'avait, en retour, aperçue elle aussi. Le jeune aristocrate s'est résolu à l'éliminer, de peur qu'elle ne parle. Avant de mourir sous les coups de son meurtrier, elle lui a avoué s'être confiée à CLAENNIS et BRANWEN. CATHAIR a été devancé par TARAN qui a tué CLAENNIS pour une autre raison ; mais il cherche toujours BRANWEN.

BRANWEN, une jeune femme qui se cache pour survivre

Amie très proche de CLAENNIS et NERYS, elle avait recueilli leurs confessions respectives : sur la rivalité amoureuse de CATHAIR et TARAN ; et sur les explorations minières de CATHAIR.

Effrayée par les morts violentes de ses deux amies, elle a choisi de trouver refuge dans un endroit isolé, auprès de BAIRRFHIONN, dont elle suivait les enseignements avec ses deux amies.

Les hommes de religion

UCHDRYD, une lumière contre l'obscurité des anciennes croyances

Chef de la petite communauté monastique de Dyffryn, UCHDRYD tient à préserver les spécificités de « son » christianisme (le « christianisme celtique ») contre les menées des envoyés de Rome. Il tient tout autant à faire progresser le christianisme dans ces contrées d'où les anciennes croyances sont loin d'avoir disparu. En cela, il voit d'un très mauvais œil l'influence de BAIRRFHIONN sur les jeunes garçons et filles du village, mais il n'ose affronter le vieil érudit directement.

Quant aux moines originaires du royaume de Saba, il s'en accommode tant bien que mal, et les protégera de toutes ses forces contre les émeutiers ivres de justice expéditive.

BAIRRFHIONN, un érudit pas tout jeune, promoteur d'un passé encore plus ancien

Venu de plaines de Bretagne orientale tombées sous le joug des Saxons, BAIRRFHIONN est l'héritier bien vivace – malgré son grand âge – d'un passé que certains voudraient voir disparaître totalement. S'il n'est pas tout à fait un druide aussi versé dans les savoirs que ceux des temps anciens, il est loin du « vieux mi-fou mi-guérisseur » que certains voient en lui.

Rien ne lui plairait tant qu'une joute oratoire, savante et spirituelle, avec UCHDRYD, devant le village réuni.

Le calendrier d'évènements (à peu près) indépendants des PJ

- Jour J – 7 : NERYS aperçoit CATHAIR, OWYN et IDILI, non loin de l'entrée de la mine abandonnée ;
- Jour J – 6 : elle en a fait part, plus tard, à ses amies CLAENNIS et BRANWEN ;
- Jour J – 3 : elle voit à nouveau CATHAIR et OWYN à peu près au même endroit. CATHAIR la repère ;
- Jour J – 2 [nuit de Samain] : découverte du corps de NERYS ;
- Jour J – 1 : (matin) découverte du corps de CLAENNIS ; (après-midi) constat de la disparition de BRANWEN ;
- Jour J [arrivée des PJ et début du scénario] : émeute aux portes du monastère ;
- Jour J+2, ou J + 3 (selon l'avancement de l'enquête des PJ) : enlèvement de BAIRRFHIONN par les hommes de BRANN ; poursuite des « brigands » et combat ;
- le lendemain : arrivée de la délégation du clan voisin.

Les points-clés du scénario

Cette partie ne rentre pas dans le détail de toutes les scènes possibles de l'aventure. Elle donne les principales clés des intrigues, en signalant clairement, pour les indices donnés, ceux qui sont vrais et ceux qui sont faux, leurs sources, et la facilité / difficulté pour le PJ à les obtenir auprès des sources signalées.

Déroulement proposée pour le scénario :

Entrée en jeu des PJ, <i>in medias res</i>	[Introduction] Émeute aux portes du monastère
Phase d'« enquête »	1. Ils cherchent les meurtriers de leurs enfants 2. La haine naît de la peur de l'inconnu 3. Ils ont l'âme noire comme la peau 4. Ils ont tué notre fille 5. Ils ont tué notre fille aussi 6. Il l'a bien mérité 7. Elles n'auraient jamais dû fréquenter ce vieux fou 8. Un ermite peu solitaire 9. Des hommes de Dieu venus de loin
Phase d'interactions extérieures	10. Un ermite qui intéresse bien du monde 11. Une disparue qui réapparaît 12. Une mine que l'on croyait abandonnée 13. Un chef qui demande qu'on respecte l'honneur des guerriers
Résolution	[Conclusion] Dénouer l'écheveau et, peut-être, rendre la justice

[Introduction] Émeute aux portes du monastère

Les PJ doivent se rendre au monastère de Dyffryn, qui se trouve dans le territoire d'un clan voisin du leur, dirigé par GELBAN. Le motif de leur déplacement n'est pas important dans l'intrigue de ce scénario [voir *plus haut*, « Impliquer les PJ »].

En arrivant à proximité du monastère, ils découvrent qu'un groupe d'hommes (probablement des paysans et des artisans) très agités tente de pénétrer dans l'enceinte, tandis que deux moines et une poignée d'hommes d'armes font de leur mieux pour les en empêcher.

Il est probable que, selon leur statut (guerrier, religieux, etc.), les PJ voudront servir de protecteurs aux moines, ou tout au moins de médiateurs dans la querelle.

Les émeutiers font bloc, mais si leur « chef » du moment est maîtrisé – verbalement ou physiquement –, ils se dispersent bon gré mal gré, tout en promettant de revenir régler cette affaire.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- les émeutiers veulent entrer de force dans l'enceinte du monastère ;
- ils crient beaucoup, mais ne semblent tout de même pas prêts à franchir le pas de gestes violents ;
- ils accusent les moines de protéger les assassins de deux jeunes femmes du village ;
- ces assassins seraient des moines « étrangers », arrivés au monastère depuis quelques semaines ;
- le meneur de l'émeute est NIALL, l'oncle d'une des jeunes filles assassinées ;
- un des deux moines qui défend la porte de l'enceinte du monastère est UCHDRYD, le chef de cette communauté monastique ;
- les hommes d'armes sont dirigés par MATHOLWCH, commandant des guerriers de GELBAN.

1. Ils cherchent les meurtriers de leurs enfants

Si les PJ le convainquent de leur volonté d'apporter leur aide dans la résolution de cette affaire, MATHOLWCH leur apporte des éléments premiers.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- deux jeunes filles du village (CLAENNIS et NERYS) ont été découvertes assassinées ;
- une troisième (BRANWEN) a disparu ;
- les gens du village pensent que les meurtriers sont les trois moines noirs de peau arrivés voici quelques semaines au monastère ;

- MATHOLWCH lui-même ne sait qu'en penser, mais il préfère ne pas laisser les villageois faire justice eux-mêmes.

2. La haine naît de la peur de l'inconnu

UCHDRYD, chef de la petite communauté monastique, se confiera plus facilement si le groupe des PJ comporte un religieux / une religieuse.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- trois moines « noirs de peau » sont effectivement arrivés au monastère voici quelques semaines ;
- ces trois moines sont venus étudier des manuscrits précieux touchant aux savoirs astronomiques ;
- ces manuscrits font la fierté de cette communauté, très modeste par ailleurs.
- UCHDRYD est persuadé qu'aucun de ces trois moines, tous hommes de foi et de bien, ne saurait être un meurtrier ;
- d'après lui, c'est la crainte née de la confrontation à l'inconnu qui a fait naître les préjugés, puis la haine, dans le cœur de certains villageois.

3. Ils ont l'âme noire comme la peau

Pour NIALL et la plupart de ces acolytes, tout est clair, et il faut faire justice rapidement.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- ces trois moines étrangers ont l'âme aussi noire que la peau ;
- d'ailleurs, ils ne parlent aucune langue qui a cours dans ces contrées, ce qui prouve bien leur nature mauvaise ;
- l'objectif des émeutiers est simple : s'emparer des trois suspects, forcément coupables, et rendre justice eux-mêmes si ni le chef de leur clan ni le chef des moines ne veulent prendre cette décision.

4. Ils ont tué notre fille

KEVAN et DERYN sont les parents de CLAENNIS, la première des deux jeunes filles trouvée assassinée.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- KEVAN est persuadé que DERMOT, le bûcheron, n'est pas étranger à la mort de sa fille ;
- des querelles (différends fonciers, etc.) opposent KEVAN et DERMOT de longue date, et tout le village est au courant ;
- elles ont culminé lorsque KEVAN a rossé le fils de DERMOT, RONAN, qu'il ne voulait pas voir tourner autour de CLAENNIS dans les fêtes du village ;
- CLAENNIS, NERYS et BRANWEN étaient des amies très proches ;
- CLAENNIS passait parfois des soirées avec des garçons et filles du village sur la colline du Géant ;
- KEVAN et DERYN avaient demandé à leur fille de ne plus continuer à se rendre sur la colline.

5. Ils ont tué notre fille aussi

Le tanneur SCILTI et son épouse MARGED sont les parents de NERYS.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- D'après SCILTI et MARGED, personne n'avait de raison d'en vouloir à leur fille, NERYS. La tuer ne pouvait être le fait que d'un esprit dérangé. Et qui sait si ces moines noirs ont vraiment l'esprit sain ?
- NERYS, CLAENNIS et BRANWEN étaient des amies très proches ;

- NERYS passait parfois des soirées avec des garçons et filles du village sur la colline du Géant.

6. Il l'a bien mérité

DERMOT voue une haine féroce et durable à KEVAN. Il laisse même entendre qu'il se réjouit du malheur qui frappe le bûcheron.

Connu pour son caractère violent, en serait-il venu à tuer la fille de son rival ? Il niera à toute force cette éventualité.

7. Elles n'auraient jamais dû fréquenter ce vieux fou

Dans le village, à peu près personne n'ignore que certains garçons et filles se rendaient sur la colline du Géant.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- Les deux mortes (CLAENNIS et NERYS) et la disparue (BRANWEN) avaient l'habitude de s'y rendre ;
- d'autres jeunes du village, filles et garçons, aussi ;
- un vieil homme, BAIRRFHIONN, venu d'autres terres de Bretagne, s'est installé sur la colline du Géant comme ermite voici quelques années
- des garçons et filles du village participaient à des soirées qu'organisait BAIRRFHIONN, soirée pendant lesquelles il leur expliquait la beauté et les mystères de la lune, des étoiles, du ciel, etc. ;
- les parents de ces jeunes garçons et filles réprouvaient, pour la plupart, ces escapades chez « le vieux fou », mais avaient choisi de ne pas les en empêcher, pensant finalement qu'il n'y avait rien de mal à cela... Jusqu'à la survenue des trois drames ;
- BAIRRFHIONN n'organise plus de soirées depuis les trois drames.

8. Un ermite peu solitaire

BAIRRFHIONN vit dans des conditions très spartiates (une hutte de pierres et branchages), et accueille les « étrangers » (c'est-à-dire à peu près tout le monde) avec méfiance et rudesse. Et répondre aux questions n'est pas son activité préférée.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- BAIRRFHIONN est originaire d'un autre royaume breton, et il a trouvé asile ici après que les terres où ils vivaient sont tombées aux mains des Saxons ;
- il est manifestement érudit, connaisseur des lois, de plusieurs formes de médecine (qu'il met au service de villageois qui lui rendent visite discrètement), de sciences astronomiques ;
- il connaît aussi très bien les histoires et croyances anciennes, qu'il se refuse à appeler des « légendes » ;
- il reconnaît sans grande difficulté qu'il a un groupe d'« élèves », des garçons et filles du village auxquels il essaie de transmettre ces connaissances de ce qu'était leur monde breton avant l'arrivée des nouvelles religions (celles de la Rome impériale puis celle des chrétiens) ;
- il reconnaît aussi avoir reçu les trois moines « étrangers », avec lesquels il a effectivement parlé (en grec) de sciences astronomiques ;
- il affirme n'avoir aucune idée de l'endroit où pourrait être BRANWEN, ni de qui pourrait l'avoir enlevée.

9. Des hommes de Dieu venus de loin

Les frères IDILI SITOTA et ADAMU, sont originaires du royaume de Saba.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- capturés et vendus comme esclaves, ils ont passés de maître en maître, et de pays en pays, jusqu'à échapper à un maître saxon. Fuyant vers l'Ouest, ils sont arrivés en pays briton, où leurs tribulations les ont conduits jusqu'au monastère de Dyffryn ;
- les quelques manuscrits de Dyffryn sont, certes, de valeur pour qui s'intéresse aux sciences du ciel, mais pas au point d'égaler ceux des bibliothèques d'Orient ou de Byzance ;
- les gens de ce pays – et même la plupart des moines de Dyffryn – débordent de préjugés envers les hommes noirs de peau. La vie de IDILI SITOTA et ADAMU est pesante, ici, surtout faite de réclusion dans la petite enceinte ;
- les trois moines ont peu de contact avec d'autres personnes, puisqu'ils ne parlent pas du tout briton. Leur seule langue d'échange est le grec, connue de quelques rares personnes ici (dont UCHDRYD et BAIRRFHIONN) ;
- IDILI, SITOTA et ADAMU nient sortir de l'enceinte ;
- quelques villageois disent, au contraire, les avoir vus en dehors de l'enceinte, y compris dans les parages de la colline du Géant, et des endroits où CLAENNIS et NERYS ont été retrouvées ;
- aux yeux des villageois, les trois moines noirs se ressemblent, et ils sont incapables de déterminer lequel ou les lesquels ils ont vu hors de l'enceinte du monastère ;
- si les trois moines noirs sont mis sous pression par les PJ, SITOTA et ADAMU jurent n'être jamais sortis de l'enceinte. IDILI finit par reconnaître de rares sorties, en particulier pour rencontre BAIRRFHIONN et partager des connaissances astronomiques.

10. Un ermite qui intéresse bien du monde

Un groupe de guerriers à cheval, étrangers au clan local, enlève BAIRRFHIONN. Le bûcheron DERMOT, qui se trouvait non loin, vient au village donner l'alerte, et CATHAIR se lance à la poursuite des ravisseurs avec une troupe de cavaliers, parmi lesquels les PJ si ceux-ci (en totalité ou en partie) se portent volontaires.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- le bûcheron est venu donner l'alerte sans tarder, même s'il ne porte pas BAIRRFHIONN dans son cœur ;
- les ravisseurs ont démolé la hutte de BAIRRFHIONN (une fouille trop « énergique » ?) ;
- DERMOT a entendu les ravisseurs questionner BAIRRFHIONN à propos de « la grotte de l'or » ;
- les ravisseurs ont préféré emporter BAIRRFHIONN avec eux que le tuer sur place ;
- CATHAIR est pressé de rattraper les ravisseurs ;
- quand les poursuivants rattrapent les ravisseurs, CATHAIR fait en sorte qu'ils soient tués, même ceux qui choisissent de se rendre, bafouant ainsi les règles de la guerre entre Britons ;
- CATHAIR dit que c'est ainsi que doit se comporter un « vrai chef de guerre » ;
- si MATHOLWCH est présent et tente de s'opposer au comportement meurtrier de CATHAIR, ce dernier enrage et lui promet que le jour où il deviendra à son tour chef du clan, il se souviendra de sa « rébellion » ;
- BAIRRFHIONN, une fois libéré, confirme que ses ravisseurs étaient à la recherche d'une « grotte de l'or ».

11. Une disparue qui réapparaît

Si les PJ ont contribué à la libération de BAIRRFHIONN, et si celui-ci pense que certains d'entre eux ne sont pas hostiles aux anciennes croyances, il les met sur la piste de BRANWEN.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- BAIRRFHIONN a confié BRANWEN à la protection d'un berger qui vit seul, à quelque distance du village ;

- BRANWEN raconte qu'elle a voulu disparaître pour ne pas mourir comme ses deux amies, CLAENNIS et NERYS ;
- d'après elle, les drames sont survenus quelques jours après qu'elle avait recueilli la confiance de NERYS sur les explorations minières de CATHAIR, et celle de CLAENNIS sur la rivalité amoureuse de CATHAIR et TARAN ;
- elle se souvient assez bien de l'endroit où elle avait vu, ensemble, l'aristocrate CATHAIR, le forgeron OWYN et le moine étranger IDILI ;
- elle veut rester cachée tant que l'affaire n'a pas été résolue, elle craint trop pour sa vie.

12. Une mine que l'on croyait abandonnée

Nombreux sont ceux qui, dans le village, se souviennent que la colline du Géant avait gardé un caractère sacré, hérité des anciennes croyances. Même si la religion chrétienne a progressé, au moins dans l'aristocratie, le peuple a conservé un attachement aux traditions. Les porteurs de la nouvelle religion l'ont bien compris, transformant les anciens sanctuaires en lieux consacrés, sans brusquer les croyances populaires. La colline du Géant était donc restée un site sacré, et personne n'aurait eu l'idée de fouiller les entrailles de la colline pour en extraire des richesses. Indubitablement, le sanctuaire était interdit aux mineurs.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- BAIRRFHIONN n'avait aucune connaissance de ces histoires anciennes de mines et d'or. Tout cela s'était déroulé bien avant qu'il ne s'installe dans les parages ;
- en revanche, BAIRRFHIONN avait rapidement compris, en découvrant le site, que la colline du Géant avait toutes les caractéristiques d'un lieu sacré aux yeux de la religion ancienne (son relief, ses arbres, et même certaines pierres sacrées désormais couvertes de végétation et affublées de surnoms animaux) ;
- une exploration minutieuse de la colline du Géant, à la recherche d'anfractuosités amène à découvrir la « grotte de l'or » : elle a manifestement été prospectée il y a peu (traces récentes d'outils, étais récents également, etc.) ;
- des traces de chariot, récentes, arrivent et partent de la grotte. Suivre les traces amène à une hutte où OWYN a l'habitude d'entreposer une partie de ses matériaux (minerai de fer, charbon de bois, etc.). Des petits lingots d'or y sont (maladroitement) cachés.

13. Un chef qui demande qu'on respecte l'honneur des guerriers

Une troupe armée approche du village sans se cacher. Elle est précédée par un cavalier porteur d'un insigne montrant qu'il vient parlementer.

Indices à glaner, pistes à exploiter

- la troupe est menée par DUGHALL, chef d'un clan voisin, qui relève lui aussi de l'autorité du roi auquel les PJ sont rattachés ;
- DUGHALL vient demander justice pour ses hommes qui ont été massacrés par ceux de GELBAN. A ses yeux, peu importe qui commandait directement la troupe lors du combat : la faute rejait sur le chef de clan, GELBAN ;
- il s'avère qu'il s'agit des ravisseurs de BAIRRFHIONN, massacrés par CATHAIR et ses hommes ;
- DUGHALL ne se satisfera pas du « prix du sang » (indemnisation codifiée, en numéraire ou en nature). Il veut la punition du ou des coupables ; sans quoi il cherchera vengeance par lui-même ;
- DUGHALL sera tout de même sensible à des arguments qui seraient avancés par les « gens du roi », si les PJ pèsent dans la balance pour éviter que les épées soient tirées d'embellée.

[Conclusion] Dénouer l'écheveau et, peut-être, rendre la justice

Les PJ devront croiser les éléments dont il dispose pour se faire une idée de l'écheveau et le dénouer :

- OWYN est le maillon faible. Il ne pourra nier son lien avec les petits lingots d'or trouvés dans sa hutte. Mis sous pression, il dénoncera CATHAIR, le « cerveau » de l'opération, et

IDILI, qui a des connaissances en exploitation de mines d'or. Il niera, en revanche, toute implication dans quelque meurtre que ce soit ;

- IDILI reconnaîtra qu'il a mis ses connaissances en mines d'or (héritage de métier de famille) au service de CATHAIR. Son seul but était d'accumuler un pécule pour retour au royaume de Saba. Comme OWYN, il niera toute implication meurtrière ;
- dans la famille de CATHAIR, on se transmettait, de génération en génération, un souvenir bien particulier : certaines grottes adossées à la colline du Géant avaient, autrefois, été exploitées pour en tirer de l'or ; puis, les filons avaient été considérés épuisés, et les mines, abandonnées. Aucun des détenteurs de ce secret n'avait eu le courage de s'en servir à son profit. Jusqu'à ce que CATHAIR, bien peu respectueux des interdits et des sanctuaires, décide de s'en servir pour atteindre ses objectifs de pouvoir. CATHAIR espère qu'en l'absence de toute preuve de son implication dans les morts de CLAENNIS et NERYS, ses dénégations ne pourront être contrées. En revanche, il aura fort à faire face à la plainte de DUGHALL pour le massacre de ses guerriers ;
- pour apaiser DUGHALL, GELBAN inclinera à punir CATHAIR d'avoir transgressé les lois de la guerre entre Britons. Les PJ pourraient intervenir dans cette affaire, comme représentants du pouvoir du roi ;
- BRANN, qui a échappé au massacre de sa petite troupe par CATHAIR et ses hommes, témoignera que c'est TARAN qui l'a renseigné sur la « grotte de l'or ». TARAN niera, et ce sera donc parole contre parole.

Quant à prouver qui a tué CLAENNIS et NERYS, ce sera quasiment impossible, en ces temps où la « police scientifique » n'existe pas.

Inspirations

Vous ne serez pas surpris d'apprendre que je continue, avec ce scénario, dans mon registre d'écritures assez directement inspirées par des œuvres créées par d'autres. Pour ce scénario, je me suis fortement appuyé sur le roman de Peter Tremayne, *Badger's Moon* (2003 ; paru en français sous le titre *Les mystères de la Lune*), treizième opus dans la série des enquêtes de son personnage, sœur Fidelma. Sans le savoir – et peut-être sans le vouloir –, Tremayne m'a fourni les éléments clés : les assassinats des jeunes filles à la période de Samain ; les moines venus de loin, la mine d'or que certains cherchent à exploiter à nouveau ; les rivalités de famille, d'amour, et de pouvoir ; etc.

J'ai dépayssé le scénario, de l'Irlande du 7^e siècle de notre ère, au contexte « arthurien » avec lequel je me sens davantage en phase pour du JdR.

Adaptations à d'autres cadres

L'intrigue du roman dont je me suis inspiré et, par-là, la trame de ce scénario sont facilement adaptable à d'autres univers de jeu. Un filon précieux, un lieu sacré, des témoins gênants des ambitions qui vont jusqu'au meurtre, ça s'accommode à de nombreuses sauces.

* * * * *