



Recueil des synopsis proposés dans le cadre du 8^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 20 juin au 15 septembre 2010, sur le thème :

Il faut plus de courage pour vivre en lâche que pour mourir en héros. (Hugo Pratt, dans l'album *Corto toujours un peu plus loin*)

Ce recueil comprend les synopsis suivants :

- **(sans titre)**, pour les Terres du milieu, par Cavaillon..... 1
- **Et tombent les Anges en feu...**, pour *LXR*, par Olivier..... 4
- **Les messagers**, pour *Ynn Pryddein*, par Cuchulain..... 7

(sans titre)

par Cavillon

Avertissements :

ce synopsis tente de s'intégrer dans la Grande Histoire, donc afin que les joueurs connaisseurs ne comprennent trop vite de quoi ils s'agit, les indices de temps et les noms propres des lieux n'ont pas à être nécessairement dévoilés (ils sont de toute façon inconnus des Hommes des Montagnes). Ces informations données au M.J. sont indiquées ici en rouge.

Tolkien n'ayant pas décrit le mode de vie des Hommes des Montagnes, j'ai pris des libertés quant à leur hiérarchie sociale et leur mode de vie.

Ce synopsis ne renferme pas de péripétie particulière, et est surtout orienté roleplay. En fait, à moins que le M.J. ne décide d'y ajouter des aventures, des incidents, je pense qu'aucune feuille de personnage n'est nécessaire. Il s'agit d'un *one-shot* car la fin est inévitablement tragique pour les P.Js.

Les personnages sont des Hommes des Montagnes, vivant dans les Ered Nimraï (Les Montagnes Blanches). Ils sont des personnages influents (chefs de clans ou au moins de famille (idéalement, ils sont des chefs de familles d'un même clan, l'un des joueurs étant le chef du clan)).

Nous sommes au printemps 3428 D.A. Le royaume du Gondor est au faite de sa gloire. Mais les temps sont troublés. Un autre pouvoir, que tous pensaient disparu depuis fort longtemps lui fait face : Sauron, disparu depuis la Submersion de Númenor a repris pied en Mordor. Profitant de la baisse de vigilance de ses anciens ennemis, il a secrètement réinvesti Barad-Dur, a repris puissance, reconstruit ses armées. Ses émissaires parcourent secrètement les Terres du Milieu, cherchant (ou corrompant) des alliés prêts à grossir ses armées. Face à cette menace, le Gondor, longtemps aveugle, a pris conscience du danger et ne reste pas spectateur ; lui aussi cherche ou renforce ses alliances avec les peuples hostiles à l'Obscurité.

Le clan des personnages a reçu récemment la visite d'émissaires du Gondor, leur présentant l'amitié des Hommes de l'Ouest et leur demandant assistance dans le conflit inévitable qui s'annonce contre le Mordor. A l'évidence, une telle décision ne peut être prise au niveau du clan et doit être débattue par le Grand Conseil, qui aura lieu lors du prochain rassemblement traditionnel...

Été 3428, nous y sommes. C'est en ce moment le rassemblement annuel des clans, au commencement de la saison de la chasse (le Rohan n'existe pas à cette époque, et le Calenardhon est une province peu peuplée du Gondor ; les Hommes des Montagnes, peuple nomade, quittent annuellement leurs campements pour y mener la chasse aux grands troupeaux de bovins sauvages). Ce sont des mois de fêtes (défis physiques et sportifs, veillées,...), de célébration des esprits, l'occasion de mener la chasse, le commerce (troc), et des rencontres (les jeunes hommes ayant l'occasion de prendre femme d'autres clans ; les parents retrouvant donc leurs filles devenues femmes, et éventuellement leur descendance), mais également la prise de décisions politiques engageant l'ensemble du peuple des Montagnes, et le renouvellement des serments d'allégeance et d'obéissance au roi.

Lors d'un des premiers conseils, présidé par leur roi, plusieurs chefs de clans rapportent à l'assemblée la visite d'émissaires du Gondor et leur demande d'alliance. Les Hommes des Montagnes d'ordinaire vivant reclus, doivent choisir s'ils vont prendre part ou non aux événements

du monde. (S'il le désire, le M.J. peut rapporter une ancienne prophétie annonçant que "les Hommes des Montagnes devront se battre aux côtés du Gondor pour gagner leur liberté", prophétie obscure, puisque les Hommes des Montagnes sont libres (elle fait évidemment allusion au conflit qui aura lieu plus de trois millénaires plus tard)). Quelles que soient les opinions des P.Js, l'assemblée est divisée, mais une majorité penche pour répondre favorablement à la demande des Hommes de l'Ouest (c'est certes très dirigiste, mais je ne veux pas créer d'uchronie tolkienienne). Les personnages ne peuvent pas le savoir, mais leur roi a déjà été corrompu par Sauron. Son sens de la politique lui fait suivre la majorité.

Automne. Après les deux mois de festivités et la séparation des clans, les chefs et leur roi se retrouvent à la "table des négociations" : il s'agit d'une grande pierre noire sphérique, à demi enterrée (la Pierre d'Erech). En face d'eux, le roi du Gondor, Isildur, sa garde rapprochée, et ses capitaines. Après avoir rappelé l'imminence du conflit, il fait également preuve d'humilité, reconnaissant qu'aussi puissant soit il, le royaume du Gondor seul ne pourra pas résister, et insiste sur le besoin des Hommes d'être unis face à la menace que représente Sauron. Si c'est leur désir, les personnages peuvent éventuellement demander à Isildur des contreparties en échange de leur aide. Finalement, l'alliance sera scellée symboliquement par les Hommes des Montagnes, en faisant couler leur sang sur un couteau. Isildur se prêtera à ce rituel, ainsi que ses capitaines.

Hiver (3429). Des émissaires éreintés, sur des chevaux à bout de force, entrent sans cérémonie dans le camp des personnages joueurs. Ils portent avec eux le "couteau rouge" signe que le Gondor est en grand danger. Le rassemblement des Hommes des Montagnes a commencé. Il est temps pour les personnages de dire au-revoir à leur famille, femme, parents trop vieux, et enfants trop jeunes, mais également pour le chef de clan d'arracher les hommes et adolescents de leur mère, les pères de leur femme et enfants, et d'aller à la rencontre des autres clans. Lorsque les troupes effectueront leur convergence (à Dunharrow si le M.J. souhaite utiliser ce lieu où les Rohirrim feront exactement la même chose en 3019 T.A.), le roi leur demandera de renouveler leur obéissance, de rester unis, et de le suivre. Puis, les Hommes des Montagnes partiront à marche forcée vers le Gondor. Qu'ils arrivent par le Nord, (Anorien, à la sortie du bois de Drúadan), ou par le Sud (Lebennin, au sommet d'un dernier épaulement au sud de Minas Anor), les Hommes des Montagnes seront frappés d'horreur lorsqu'ils découvriront la plaine de l'Anduin. Au loin, les Montagnes Grises disparaissent dans un nuage de fumée noire, qui progresse sur la plaine. Eclairé par en-dessous par le rougeoiement des incendies lointains de Minas Ithil, et plus proche, d'Osgiliath, également la proie des flammes. Venant de l'Est, du Sud et du Nord, de gigantesques cortèges viennent grossir les rangs d'une armée inimaginable, qui couvre entièrement la plaine entre Osgiliath et les Montagnes Grises. Se déversant interminablement en longs convois venus du Nord, remontant en colonnes depuis le Sud, ou semblant continuellement vomies par les forêts couvrant le bas des Montagnes Grises, cette armée ne cesse de grossir. De l'autre côté de l'Anduin, entre Minas Anor et Osgiliath, c'est la confusion la plus totale. Des populations fuient la capitale assiégée, cependant que des renforts provenant Minas Anor ou remontant l'Anduin convergent vers la ville en feu. Mais ces renforts semblent bien maigres face à l'énormité de l'armée de Sauron.

Les Hommes des Montagnes ne pourront s'empêcher de marquer un temps d'arrêt à cette vision. Après la stupeur due à la découverte de cette situation désespérée et inattendue, les émissaires gondoriens qui les accompagnent porteront un cor aux lèvres pour signaler leur arrivée aux troupes de la plaine. Des sons de cor leur répondront en retour. Puis, le roi des Hommes des Montagnes, laissera entendre un ricanement, qui se muera en un éclat de rire, assez effrayant tant il semble incongru. Puis, cessant brusquement, il crachera par terre, et dira "Dans cette guerre, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. Il ne faut pas se tromper de camp. Souvenez-vous de votre serment d'allégeance et suivez-moi". Et sans un mot de plus, il fera demi-tour. Un temps immobile, les chefs de clans qui étaient opposés à la mobilisation lors du conseil tourneront également les talons. Par effet d'entraînement, ils seront suivis ensuite par les plus pleutres (les plus prudents ?), ou les plus obéissants, devant le regard effaré et décomposé des gondoriens. Pour les personnages, ce sera l'heure du choix, sachant que ce choix entraînera aussi celui des hommes qui les suivent. Après avoir prêté serment de leur sang sur la Pierre d'Erech, mais après avoir

également promis de suivre leur roi, il leur faut privilégier l'un des deux, par conviction, honneur, ou en s'en servant de prétexte pour fuir.

Ils peuvent choisir de mourir en héros anonymes, pour un peuple qui n'est pas le leur, pour honorer un serment, ou fuir... Quel que soit leur choix, pendant la dernière marche vers le combat, ou sur le chemin du retour, ils entendront, distinctement au-dessus des bruits de la guerre et portée sur cette distance par un vent surnaturel les terribles paroles d'Isildur à l'attention de leur roi « Tu seras le dernier roi. Et si l'Ouest se révèle plus puissant que ton Maître Noir, j'appelle cette malédiction sur toi et les tiens : n'avoir jamais de repos jusqu'à l'accomplissement de votre serment. »

Et tombent les anges en feu...

par Olivier

Synopsis pour **LXR** d'Olivier Legrand, jdra dans lequel une mystérieuse drogue addictive dote les Pjs d'un SuperPouvoir. (style la Promiscine de la Série des 4400). L'ambiance est sombre, glauque, assez proche de la BD Marshall Law.

<http://storygame.free.fr/LXR.pdf>

Cette drogue (Le LXR, prononcez Elixir, ou encore Hyper ou Fluide) a cependant la particularité d'être une 'vraie' came dans le sens classique du terme: son effet n'est pas permanent (l'addiction, si). C'est un véritable fléau social (imaginez des Junkies tarés dotés de super pouvoirs..), il faut recourir a des fournisseurs/dealers pour s'en procurer. Et bien sûr, elle coûte cher: 100 dollars la dose minimum... Bien entendu, les autorités font tout pour endiguer le trafic, sans succès...

Dans l'argot de la rue, on les appelle les fourgues des *Jokers*...

Et tombent les Anges en feu...

Le soir est tombé sur la ville, et les Pjs ont rendez-vous avec Angella, leur Joker habituel.

Cette dernière réside dans un squat des bas quartiers, une demeure gothique délabrée.

L'échange monnaie contre came se fait généralement par le biais d'un monte plat dans le hall, sous la surveillance de *SexToy*, le bras droit d'Angella (un Hyperman relativement stable, toujours vêtu d'une combi SM)

Hélas, personne au rendez-vous. Les portes d'acier renforcé vers les étages sont ouvertes. Au premier, *SexToy* a succombé à une overdose massive de LXR. On lui a planté une 20° de seringues dans le corps.

Angella est toujours dans son Loft. On l'a crucifié face à des dizaines de photos de victimes du LXR. Elle est toujours vivante (à peine) et supplie les Pjs de la conduire à l'hôpital (Sa réserve de came à disparu, mais des pjs motivés pourront peut être retrouver quelques doses qui ont roulé sous les meubles)

C'est bien entendu le moment où la police fait un appel au mégaphone, sommant les occupants de sortir avant l'intervention du Swatt...

Les Pjs n'ont techniquement rien fait de mal, et seront quitte pour une nuit au poste sous très haute surveillance. Mais cela peut aussi dégénérer en bataille rangée, ou en course poursuite.

...

Le lendemain Angella fera contacter ses 'sauveurs' depuis l'hôpital et proposera une fortune en LXR s'ils retrouvent son agresseur. Une proposition qu'on ne saurait refuser

Dans la rue, on raconte que c'est le 3° Joker qui se fait éliminer ces deux derniers mois.

La pénurie menace, et le prix du LXR augmente en conséquence. Beaucoup des contacts des joueurs voudront être payé en dose (les pjs ont reçu une avance) et si l'on apprend qu'ils en ont sur eux, ils risquent d'attirer la convoitise

Rumeurs :

- *Un groupe militaire traque les Hypermen* (Vrai. Ce sont les BSI, les Brigades Spéciales d'Intervention. Mais ils ne traquent pas, ils interviennent comme le GIGN)
- *Une loi spéciale* (l'amendement Monroe) *va bientôt être voté contre les Hypermen* (vrai mais hors sujet)
- *'On' a volé un chargement de déchets de dioxine* (Quel rapport ? Foutus Junkies...)
- *Un groupe de vigilants traque les Jokers, suivant les prêches d'un télévangéliste, le Frère Thomas* (vrai, mais c'est pas nouveau)
- *Un nouveau Fourgue ("The Brain") est arrivé en ville. Tout ça est une machination de sa part pour faire croire à une attaque de vigilants* (Faux, il est simplement parano...comme tous les Jokers. S'il apprend qu'on le recherche, il enverra ses clients le débarrasser des Pjs. Il sera d'ailleurs la victime suivante...)
- *Un nouveau chargement de LXR devrait arriver bientôt* (on connaît la chanson)
- *Un 'super', ancien homme de main d'un des Jokers décédés, a survécu à l'attaque et se cachera dans la Marina, au mole 13.* (vrai)

La marina.

L'Hyperman (Cap'tain BooYa) se cache chez son père, un convoyeur d'ordure par voie fluviale. Il a laissé tombé la came (pour de bon l'espère t'il) et ne sort que pour se rendre aux Dépendants Anonymes.

Il tentera de fuir, ne veut rien dire, mais cèdera volontiers à une petite dose agitée devant lui... Il était en overdose lors de l'attaque, et les agresseurs l'ont laissé pour mort.

C'était un petit groupe à la coordination militaire. Ils portaient des tenues camouflage, mais le chef à relevé sa cagoule pour fumer. Il porte une cicatrice étoilée sur la joue gauche...

Quelque recherche permettront d'en savoir plus sur cet individu aux marques si caractéristiques: il s'agit de *Hans Stukhart*, ancien lieutenant des BSI, qui a abattu sa propre fille devenue HyperPsycho lors d'une prise d'otage... Il a ensuite démissionné, suivis de certains de ses hommes. On ne sait pas ce qu'ils sont devenus...

La pression diminue...vraiment ?

Tout d'un coup, la pression se relâche sur les pjs. On ne les contacte plus pour leur vendre des informations foireuses, les Hypermen en manque se font rare... bref tout porte à croire qu'un nouveau Joker est apparu en ville.

Renseignements pris, un mystérieux bienfaiteur a distribué des échantillons d'LXR et recrutés des gros bras pour sécuriser un nouveau supermarché de la Super-Dope dans l'ancienne cité industrielle.

"Oui, il avait une cicatrice en forme d'étoile sur la joue et vend le fluide à prix cassé. Un philanthrope, quoi..."

L'ambiance en ville est s'est apaisée. Face aux violence de ces derniers temps, une manifestation de protestation anti- Hyper s'est mise en marche, distribuant des badges représentant un logo Superman barré (soutenue par la droite conservatrice et religieuse). Une marche pacifique de contre-contestation (La *Hyper-Pride*, soutenue par la gauche progressiste et le mouvement des droits civiques) s'est également mise en branle. Un joyeux bordel, ambiance fin du monde.

Mais nos pjs s'en fichent sans doute royalement. Angella, tenue au courant de l'arrivée du 'philanthrope', exige de nos Pjs qu'ils éliminent cette concurrence déloyale... Gros bonus à la clef.

Après quelques recherche, nos amis découvriront sans doute l'ancien repère secret des ex-BSI renégats (appartenant à son ancien beau père). Ce dernier est vide, bien entendu. A part des

unités de re-conditionnements, des bidons de dioxine (vides aussi) et une bombe à retardement. Sur laquelle on peut lire: 8...7...6...5...etc

Stuckhart ambitionne manifestement d'empoisonner tous les Hypermen de la ville. Boum.

Que faire ?

Alerter les autorités: Le DMC se fera un plaisir d'aller arrêter son ancien agent (avec éventuellement l'aide des pjs) et leur proposera de devenir des 'héros-retournés' au sein de leur service. Nouvelle identité et contrôle médical strict. Leur mission: traquer tous les Jokers, sous couverture.

Stukhard deviendra le Nelson Mandela de la cause anti Hypers et écrira ses mémoires en prison. Best seller.

Alerter les médias: Les Hypers de la ville éviteront de justesse l'empoisonnement collectif lors de la distribution. Les pjs deviendront des chouchous des médias, une émission de télé-réalité leur sera consacré (et une somme discrète sera consacrée à leur achat de LXR, s'ils continuent à entretenir l'audimat). Le lieutenant Stuckhart prendra la fuite et deviendra un ennemi récurrent.

S'occuper du problème eux même: Aller au nouveau repère dans la zone industrielle et interrompre la distribution. Heureusement, le nouveau LXR est bourré de tranquillisant (sans parler de la dioxine qui ne fera son office que quelques jours plus tard). Mettre à mal les 'Hyper gros bras' en sera facilité. Mais Stukhart bénéficiera également de l'appui de son équipe d'ex BSI renégats, sans pouvoirs mais lourdement armés... Les pjs ont intérêt de la jouer serrée ! (détournement d'attention, effet de surprise, frappe décisive...)

Dans ce dernier cas, une très belle carrière de criminel attendra les survivants.

Angella tiendra sa promesse et fera d'eux ses capitaines, maintenant qu'elle a le monopole de la vente de Fluide sur la ville...

Suite possible: Si vos joueurs sont en dessous de tout, ou au contraire s'en sortent scandaleusement trop bien, vous pouvez décider que les morts par Overdose du nouvel LXR toxique reviennent... sous la forme de super-zombis.

Affamés. Contagieux. Capable de vous pomper le LXR directement en mangeant vos viscères...

Les messagers

par Cuchulain

Synopsis d'aventure pour *Ynn Pryddein*

Ce synopsis prend place en Caspiaris mais peut facilement s'adapter à d'autres mondes Med-fan ou les PJ sont membre d'une élite guerrière où mourir jeune en héros est considéré comme une fin enviable. La taille du groupe n'est pas trop importante, mais en cas de solo ou de petit groupe, ne pas hésiter à rajouter des PNJ (si possible ayant déjà un vécu avec les persos) qui connaîtront une fin tragique au cours des péripéties...

NB : toute ressemblance avec l'excellent film : « *Les guerriers de la nuit* » n'est pas le fruit du hasard. 😊

Caspiaris a la particularité d'être un royaume composite : des clans issus du peuple Aedd qui, jusqu'à l'invasion de l'empire Taenarien ont mené des guerres incessantes contre Pryddein, des clans issus du territoire de Dyfed : amputé pendant l'occupation de l'Empire et les descendants des colons de Taneare. Tout ce petit monde est maintenant difficilement identifiable mais il existe encore des clans ou la famille dirigeante proclame fièrement son appartenance à l'une ou l'autre des trois peuples. Et certains aiment à mener une guerre plus ou moins larvée contre d'autres clan n'ayant pas la même origine qu'eux. Une autre source de conflit est l'appartenance du roi à la religion de Déos ce qui provoque l'hostilité des populations *apistos* (les païens en somme).

Notre scénario prend place sur le lac Morar qui se trouve à la frontière entre Dyfed, Caspiaris et Finnian, sur une petite île. Nous sommes en période de Samain (ou Samonios pour les personnages) Le chef du clan Targorix, le plus puissant clan hostile à Sébastos a réuni les envoyés de plusieurs autres clans (une vingtaine) pour leur proposer une alliance afin de renverser le roi, de rétablir le pouvoir des druides et de s'emparer de son talisman pour régner à sa place et faire constater cet état de fait par le Aird Righ, il promet de grandes récompenses à ceux qui le suivront et prétend avoir le soutien officieux du roi de Dyfed. Personne n'est armé car Samonios est une période sacrée où nul ne doit verser le sang. C'est aussi un bon moment pour négocier ! Officiellement, Asclepios Mac Targorix chef du clan, a invité les clans pour célébrer la fête avec lui.

Au cours de l'assemblée, une flèche surgit de nulle part et va le tuer et c'est le clan des PJ qui sera accusé par une voix anonyme ! Ils vont devoir choisir entre mourir héroïquement pour défendre leur honneur ou fuir pour prévenir leur clan du risque d'invasion.

1. L'assemblée :

Une foule immense, pour l'époque, au moins une centaine de personnes pour les personnages qui savent compter. Sinon ça sera "beaucoup, vraiment beaucoup". Asclépios a pris place sur une petite éminence rocheuse et domine les guerriers présents. On raconte beaucoup de choses sur lui (il aurait du sang de faë, un descendant de Bran le Béni, descendant d'Alexandros le grand conquérant Taenarien, élevé dans le sud de l'Oekumen par une créature semi-humaine), et il faut reconnaître qu'il a un grand talent d'orateur et que les foules sont généralement suspendues à ses lèvres lors de ses discours. Il va prononcer un discours dénonçant les méfaits du règne de Sébastos et de son père, exhorter les clans à se rassembler, et promettre un avenir meilleur s'il devient roi.

Alors que des vivats retentissent, il s'effondre : transpercé par une flèche en plein cœur. À peine la confusion dissipée : une voix s'élève pour accuser le clan des PJ et les membres du clan Targorix s'avance pour venger leur Maëlis. Personne n'est armé et la bataille commence à mains nues ou avec des pierres/bâtons. Alors que la bataille tourne en leur défaveur, l'armée royale fait

son apparition et ne fait pas de quartiers. Tout au long de leur fuite, l'ombre de l'armée royale planera au dessus des PJ telle une épée de damoclès et fera des apparitions ponctuelles pour tenter de capturer les PJ (ils peuvent faire de bons otages pour garantir l'obéissance de leur clan)

2. Fuir

Il faut prendre un navire et se lancer sur le fleuve Elorn, frontière naturelle entre Dyfed et Caspiaris. L'Elorn va les accompagner durant leur fuite, tantôt en toile de fond tantôt en moyen de locomotion, jusqu'au territoire de leur clan : situé sur les rives du grand océan occidental. Il faut manœuvrer avec habileté pour échapper aux troupes royales. Puis au clan qui vit près du lac qui cherche à les intercepter pour rentrer dans les bonnes grâces des Targorix. Une fois ces périls évités, les PJ vont penser être en sécurité sur le fleuve. Toutefois c'est loin d'être le cas

3. Péripéties- La toute première c'est un barrage formé par les bateaux d'un village de pêcheurs, réquisitionnés par l'armée royale pour bloquer toute fuite par le fleuve. Il va falloir abandonner leur embarcation, contourner le barrage discrètement et continuer à pied.

Ensuite c'est au MJ de décider lesquelles il veut infliger aux PJ et dans quel ordre...

- Clan neutre : un clan mineur, quasi méprisé, tient le territoire sur lequel les guerriers doivent passer. Supérieur en nombre, il va falloir user de diplomatie pour passer sans combattre. Histoire de corser les choses, le MJ peut faire intervenir l'épouse du chef : Ophelia qui tentera de pousser son mari à l'affrontement et/ou demandera une faveur à un PJ (lui donner un bijou auquel il tiens particulièrement, faire une ode à sa beauté...).

- Clan hostile : prévenu par messenger, un clan tentera d'intercepter les guerriers. Ils peuvent fuir sur tout le territoire, se battre de front (et mourir noblement au combat dans le meilleur des cas, sinon ça sera une capture humiliante et une exécution publique dans le *dun* des Targorix)

- Fidèles du roi tentant de les capturer : même chose que précédemment sauf que cette fois c'est pour les livrer au roi que le clan tentera de les arrêter. On tentera au maximum de les avoir vivants (et là il vaut **vraiment** mieux mourir au combat, car Sébastos a hérité de plusieurs appareils de torture de ses ancêtres Tanenariens !)

- Faës : la grande forêt borde une partie du fleuve Elorn et si les faës sont généralement paisibles, un geste malheureux peut les offenser (abattre des arbres, souiller la forêt avec des cadavres) ou quelques faës des eaux peuvent tenter de capturer un/une PJ particulièrement séduisant(e) pour en faire son/sa compagnon/compagne (ou le/la noyer juste pour le plaisir !)

- Thaumaturge : La guilde est normalement interdite en Pryddein et ceux qui possèdent le don sont généralement mals vus (autant par les druides que par les Déens), mais Sébastos n'étant pas étouffé par ce genre de scrupules, un (ou plusieurs si les PJ sont 5-6) mage va donc essayer d'arrêter les PJ. Au menu : effets pyrotechniques, création de golem, attaques mentales...

4. Final

Plusieurs sont envisageables.

- Si le MJ est pressé :

*Le coupable démasqué : un guerrier d'un clan neutre peut témoigner en leur faveur auprès des Targorix et tandis que le clan ennemi cherche à les assassiner pour les empêcher de parler, les troupes Targorix interviennent (ou arrive juste après la bataille)

*En arrivant sur leur terres les PJ peuvent faire intervenir leur druide qui jouera le rôle de médiateur entre les Targorix et le clan. Une ordalie typique de Pryddein peut être pratiquée (se reporter au chapitre sur les druides), prouvant l'innocence des PJ.

- Si le MJ n'est pas pressé :

Les Targorix ne veulent pas d'une médiation et envahissent les terres du clan. Cela peut être l'occasion de faire jouer des scénarios de guérilla. La destruction du clan est une bonne raison pour les PJ de se lancer à l'aventure sur les routes. Ou alors les troupes royales peuvent profiter de ce prétexte pour intervenir afin de briser la puissance du clan Targorix. Le clan des PJ sera alors redevable au roi Sébastos qui n'oubliera pas de leur rappeler (un bon prétexte pour motiver les joueurs et éviter l'effet : "*Vous êtes dans une auberge et la fille du roi a été enlevée*")