

# The Year Before Halloween

## Ouverture

Ce scénario de présentation de O'Ween's se passe un an avant les événements contés dans la Page de Base (PdB), téléchargeable sur [mon blog](#).

Il a été joué lors de la dernière CJDR, le 14 avril 2007, et mené à bien grâce à un formidable groupe de joueurs qui a sut très rapidement saisir l'ambiance particulière de O'Ween's.

Durant la partie j'ai pris quelques libertés avec les règles édictés par la PdB :

- Afin de rendre les scènes d'actions plus dynamiques, les Enfants des Nuits ont été revus à la baisse. Considérez que toutes leurs caractéristiques ont un score de 2. C'est leur nombre qui fait leur force !
- Il est possible d'augmenter un dé une fois si on ne possède pas la compétence, mais pour 2 BB+ au lieu d'un seul.
- Il y a désormais toujours 2 BB+ de Honte et 2 BB+ de fierté dans le sac à bonbons. Si un joueur tire un de ces BB+, les conséquences de ce tirage ne sont interprétées que si la situation s'y prête.

## Moat, un an avant :

Liam O'Guire viens tout juste d'être élu maire de Moat (cf supplément de Janvier), et il a décidé que désormais il fallait voir les choses en grand : à partir de cette année, la fête d'halloween durera une semaine, durant laquelle de nombreuses manifestations seront mises en place pour promouvoir les origines celtiques de cette fête.

De son côté, Jonathan Johnson n'a pas encore sombré dans la folie. Même s'il est très perturbé par la mort de sa fille (cf la fiche de personnage de Brendan O'Connal), il semble lentement remonter la pente, et ce malgré ses déconvenues professionnelles (cf "Le chantier de la Cell"). Ce sont les événements que content ce scénario qui lui révéleront l'existence des Enfants des Nuits.

## Le sous-bock :

Alors qu'ils noient leur honte dans un rade quelconque, les joueurs reçoivent avec leur note une étrange carte de visite. Il s'agit d'un sous-bock sur lequel est imprimé l'adresse du O'Ween's ainsi que les phrases suivantes : "Démarrer une nouvelle vie. PS : Bière à volonté". La curiosité poussera sans doute les personnages à se rendre sur place (sinon, changez de joueurs !).

## Le O'Ween's :

Les Pjs découvrent l'ambiance du O'Ween's et ses Habitues (cf suppléments). L'ambiance est chaleureuse et l'accueil plutôt agréable.

Si les Pjs montrent la carte, on leur offre une tournée spécial patron.

Sinon, le fait qu'il ne soit pas habitué fait qu'ils seront quoi qu'il en soit victimes des bonbons de Big Hal. Ce dernier a besoin d'un maximum de personne pour contrer les Enfants des Nuits.

Une fois qu'ils auront absorbé la boisson droguée, les PJs se sentiront étranges. Leur vision du monde semble altérée, et Big Hal apparaît comme une étrange figure d'autorité.

C'est alors que la patron du O'Ween's se décide à fermer le pub, tout en empêchant les joueurs de partir. Il leur explique alors le rôle qu'ils ont accepté, et les pouvoirs qu'ils ont gagnés en échange. Ils leurs donnent rendez-vous le lendemain-midi afin de leur en apprendre plus.

## Le plan des Enfants des Nuits

La découverte des mégalithes sous le chantier de la Cell est une aubaine pour les Enfants des Nuits. En effet, dans cette zone particulière, le portail est bien plus facile à maintenir ouvert, ce qui demande une moindre dépense de Dons.

Les Enfants des Nuits décident donc de profiter de cette économie pour créer une fausse piste. Avec l'aide de O'Sullivan, ils acheminent quelques Dons vers la chapelle O'Tedlen. En plus de cela, ils agressent les passants afin d'attirer l'attention des Habitues.

De son côté O'Suibne trouve suspectes les disparitions de bétails des O'Sullivans. Il finit par découvrir les étranges allez-retours de leurs camions et décide d'en suivre un au hasard. Il ne choisit malheureusement pas le bon et tombe dans une embuscade dans la chapelle O'Tedlen. Les Enfants des Nuits jettent ensuite son corps dans un fossé à la lisière du bois, espérant qu'il sera rapidement découvert, attirant ainsi la suspicion des Habitues.

## Mission

Les Pjs vont devoir remplir plusieurs missions pour Big Hal. Rapidement, trouver le portail deviendra une priorité, les Habitues continuant de s'occuper du vol de Dons.

## Voler des dons :

Le lendemain midi, Big Hal présente Finn O'Cready aux PJs. Il leur servira de parrain et les guidera dans leur première chasse au Dons.

Cette première mission permettra aux joueurs de se familiariser avec leurs pouvoirs, grâce au soutien formateur de O'Cready.

Ne rendez pas la tâche trop difficile. Si les enfants de Moat semblent s'être organisés et prêt à en découdre avec les personnages, ils sont trop occupés à se prémunir des actions des Enfants des Nuits pour être d'une opposition majeure.

Pour ce qui concerne les Enfants des Nuits, utilisez-les uniquement pour faire monter la tension : les PJs devraient parfois apercevoir d'étranges ombres furtives, mais sans jamais réussir à les débusquer. Les Enfants des Nuits sont encore en phase d'observation.

## Trouver le Portail :

Le soir suivant, Big Hal convoque tous les Habitues, ainsi que les personnages.

Anton O'Suibne a été retrouvé mort par la police alors

qu'il enquêtait sur la localisation du portail. Au dernières nouvelles il suivait plusieurs pistes prometteuses, même s'il n'en a pas touché mot à Big Hal. Malheureusement la police a mis sous séquestre toute les informations concernant le meurtre. Le patron du O'Ween's demande aux nouveaux de mener leur enquête, espérant profiter des relations de Brendan.

A la fin de la réunion, O'Cready apprendra à Dinny O'Aeda qui si O'Suibne enquêtait seul, c'est parce qu'il se sentait coupable de la mort de son précédent partenaire, Tomas O'Aeda. Cette mort fut d'ailleurs héroïque, ce qui vaudra à Dinny le respect de tout les Habitueés au courant de sa filiation.

### **Improviser des noms**

Il est toujours utile de pouvoir sortir un nom de son chapeau, mais souvent difficile d'en trouver un qui respecte l'ambiance.

Si l'on veut conserver l'esprit caricatural de O'Ween's il y a quelques règles à respecter :

- Les noms Irlandais commencent par un "O"
- Les noms écossais commencent par "Mac"
- Les noms américains finissent par "son"
- Les noms français commencent par "Le", "La" ou "Les"; les prénoms français sont toujours composés, et contiennent "Jean" pour les hommes, et "Marie" pour les femmes.

Voici en exemple quelques noms Irlandais :

O'Donnchad	O'Fedelmí	O'Diarmait
O'Fogartach	O'Crundmael	O'Maenach
O'Setnae	O'Scandlan	O'Aengus

### **• Le meurtre :**

Après moult tergiversation, la police apprendra au PJs que :

- Le corps à été retrouvé à la lisière du bois dans la lande.
- Ceci ressemble à un règlement de compte entre alcooliques (O'Suibne était connu des services de polices). Le corps aurait été déplacé pour être caché.
- O'Suibne avait un carnet de note assez cryptique, dans lequel il est fait mention d'une vieille chapelle et de la ferme O'Sullivan à laquelle est associée le mot "camion".
- S'ils s'y intéressent, les Pjs apprendront aussi que les lieux suscités, ainsi que les anciens chantiers de la Cell, sont victimes de phénomènes étranges depuis quelques jours.

### **• Le roi des mendiants :**

Grâce à ses contacts, O'Daire (cf supplément de novembre) a appris les soupçons de O'Suibne envers les O'Sullivans. Si Shane O'Murchad est présent dans le groupe, il lui offrira l'information, en signe de bienvenue dans la communauté.

Sinon, il proposera aux PJs de leur vendre l'information en échange du service suivant : qu'ils se rapprochent suffisamment de Big Hal pour découvrir ses réels objectifs.

### **• La ferme O'Sullivan :**

O'Sullivan est un des plus grand propriétaire terrien de Moat. Seul une vingtaine d'employés travaille dans sa ferme, car celle-ci est équipée des dernières technologies agricoles.

Il a conclu un accord avec les Enfants des Nuits : ceux-ci s'occupent de faire disparaître des moutons dès que le cheptel dépasse les 200 bêtes. O'Sullivan y est doublement gagnant : son assurance le dédommage des bêtes disparues, et cela lui permet de toucher une bourse européenne qui aide les propriétaires de cheptel de moins de 200 têtes. Bien que cette situation soit extrêmement louche, aucun enquêteur ne s'y est encore intéressé. De toutes façons la culpabilité du propriétaire serait très difficile à prouver.

En échange de leurs services, O'Sullivan doit diriger les fouineurs vers la vieille chapelle dans la lande qui jouxte sa propriété, et organise pour les Enfants des Nuits le transport des Dons qu'ils ont dérobés. Chaque soir deux camions quittent la ferme. L'un d'entre eux se rend à la chapelle O'Tedlen, l'autre au chantier de la Cell. Les chauffeurs abandonnent les camions et les récupèrent le lendemain matin, ignorant tout de leur contenu.

Si Molly est présente dans le groupe, elle pourra reconnaître Mme O'Sullivan. Celle-ci éluse les soirées mondaines en faisant croire qu'elle est issue d'une vieille famille noble. Elle sera prête à compromettre son mari pour que son secret ne soit pas révélé. Tout ce qu'elle sait, c'est que son époux agit étrangement depuis quelques mois : il sort au milieu de la nuit, profitant du sommeil de son épouse, et organise des trafics suspects avec ses camions. Selon elle son mari est sûrement impliqué avec la mafia.

### **• Le bois dans la lande :**

Jean-Grégoire Labarque, Un randonneur français, a été retrouvé dans les bois dans un état de choc. La police l'a conduit à la clinique de Moat, où les médecins tentent de comprendre ce qui a put lui arriver. Tout ce que les forces de l'ordre ont put apprendre, c'est qu'il a visité la chapelle O'Tedlen.

Rencontrer Labarque sera difficile. Son état n'autorise normalement pas les visites. Si les personnages déploient toutefois les ressources ou les relations nécessaires, ils pourront voir le pauvre homme. Celui-ci marmonne constamment à propos de monstres et d'ombres qui bougent. En bref, rien de bien utile.

Shane aura peut être déjà entendu parler de la chapelle. C'est un lieu de repos que les clochards utilisent parfois durant leur transhumance.

S'ils s'y rendent, les personnages subiront une attaque des Enfants des Nuits. Comptez un adversaire de plus que le nombre de personnage. La fouille des ruines ne révélera rien d'autre que les vestiges du passage de SdF, ainsi qu'un message écrit sur un mur avec du sang : "Piège". Si Big Hal est tenu au courant, il enverra des spécialistes afin de déterminer s'il s'agit bien du Portail. Il leur faudra une journée pour déceler le leurre.

## • Le chantier de la Cell :

Grâce au soutien du gouvernement et aux aides européennes, de nombreuses industries de haute technologie se sont installées en Irlande. Cell Enterprise est présente dans le pays depuis de nombreuses années, d'autant plus que les charmes de la verte Erin ont conquis le coeur du PDG Jonathan Johnson. Malgré la mort de sa fille, l'américain est resté dans la région, appréciant sa mélancolie, en accord avec son humeur actuelle. C'est pourquoi il se balade souvent, à la tombée de la nuit, sur les décombres de son grand projet : une usine de jouet hautement technologiques.

En effet, les travaux ont révélés des vestiges archéologiques lors de la connection au réseau d'eau potable, ce qui a eu pour conséquence de mettre le chantier en pause pour au moins 2 ans. Johnson ne pouvant se permettre une tel perte de temps à décidé de déplacer le chantier à une dizaine de kilomètre.

Un panneau indiquant les travaux, recouvert par l'annonce du début des fouilles, est fixé au grillage qui ceint tout le complexe. Un gardien est constamment présent, mais il n'est pas du genre à faire du zèle et reste dans un baraquement de chantier à regarder la télé.

La charpente métallique du bâtiment principal s'élève à une dizaine de mètres, en attente d'une improbable reprise des travaux.

Les fouilles se situent dans l'enceinte et sont délimitées par des poteaux de bois. Pour le moment, elle ne sont pas très avancées, et seul un fragment de mégalithe à été dévoilé.

Même s'ils se font discrets, les Enfants des Nuits sont très présents dans le chantier. Ils tenteront autant que possible de la protéger. Et ils sont bien assez nombreux pour mettre en déroute les personnages.

## Fermeture

Une fois la présence du Portail dans le chantier de la Cell confirmé, il sera temps d'organiser sa fermeture.

En fonction de la rapidité des joueurs cela se fera plus ou moins dans l'urgence, l'idéal étant que le Portail soit découvert au dernier moment, le soir d'halloween.

### L'assaut :

Big Hal mettra toutes les ressources disponibles en branlant pour acheminer des Dons au Portail et contrer le rituel d'ouverture. Le rituel doit en effet se finir durant la nuit à 1 heure du matin (soit minuit à l'heure solaire).

La tactique de base est la suivante : un groupe doit détourner l'attention des Enfants des Nuits pour ralentir la progression de leur rituel, et permettre aux hommes de Big Hal de finaliser le leur en acheminant des Dons à quelques centaines de mètres du Portail.

Laissez les personnages affiner le plan. Après tout, ce sont eux qui ont le plus d'informations sur la situation du Portail.

La scène doit être épique. Les Enfants des Nuits déferlent sans cesse, soutenus par une aberration issue de leur sombres pouvoirs : une créature de boue et de poutres métalliques, qui bien entendu finira par s'en prendre aux personnages.

## Le Golem d'IPN

### Caractéristiques :

ENC = 5                      ECL = 4                      PEP = 2  
FLA = 2                      BAG = 1                      NAI/BOU = 5/1  
Bonbonus : 4

### Compétences :

Balayage : 3 (touche jusqu'à 3 adversaires)

Résistance magique : 2

Immobilisation : 2 (diff 3 pour s'échapper)

L'ENC du golem est réduite à 2 si un joueur précise qu'il vise la boue.

### Conséquences :

Il n'y aura que deux témoins de l'assaut :

- Le gardien fuira sans demander son reste, et passera pour avoir abusé de bière brune auprès de ses collègues.
- Jonathan Johnson se cachera et assistera à toute la scène. C'est alors que son esprit cédera. Il parviendra à emprisonner un Enfants des Nuits, et commencera ses terribles expériences.

La victoire de Big Hal et des Habités aura un goût amer : jamais les Enfants des Nuits n'ont été aussi proche de leur but.

Le prochain Halloween s'annonce fort difficile.



Scénario écrit par  
Pierrick "One Eye Pied" Le Borgne  
Visitez le site de O'ween's !  
<http://one.eye.pied.free.fr/blog/>