Le sang de La Discorde

Une aventure pour FIANNA

Depuis trois générations, deux clans rivaux se livrent une guerre larvée qui coûte cher en vies humaines... Leur roi tribal a maintes fois essayé de ramener la paix entre les deux clans, sans succès : même lorsqu'une trêve s'installe, les hostilités finissent toujours par s'enflammer de nouveau, à la première provocation réelle ou supposée. Le roi tribal en a donc appelé au haut-roi, qui a envoyé ses Fianna (nos héros) résoudre la situation.

Il s'agit donc d'une aventure « politique », dans laquelle les personnages devront d'abord faire preuve de diplomatie et de sagesse. Animés par la haine et par un sens de l'honneur sourd à toute raison, les deux chefs de clan se montrent aussi intraitables l'un que l'autre : seule une ambassade habilement menée pourrait poser les bases d'une future paix durable, voire d'une réconciliation...

L'Origine du Conflit

La rivalité entre le **clan du Bouclier Noir** et le **clan des Trois Frênes** remonte à trois générations, à l'époque des arrière-grands-parents des actuels chefs. Elle trouve son origine dans une tragédie liée à la coutume de la *dette foncière* (voir encadré ci-dessous).

Il y a trois générations, un des membres du clan du Bouclier Noir devint l'obligé du chef du clan des Trois Frênes, qui lui loua, en toute légalité, des terres, un troupeau et des serfs. Selon les termes du contrat passé entre les deux parties, le frère de l'obligé, un poète sacré d'un grand talent, était tenu, lorsque sa présence était requise, se mettre au service du chef du clan des Trois Frênes, afin de chanter ses louanges et celles de ses ancêtres. Le chef du clan du Bouclier Noir, cousin de l'obligé et du poète, ne tarda pas à prendre ombrage de cette situation et, bientôt, le ton monta entre lui et le chef du clan des Trois Frênes.

Le poète, plein de bonne volonté, tenta d'apaiser les choses en divisant son temps entre les deux chefs de clan – mais cette solution ne fit hélas qu'attiser le problème, entraînant une profonde rivalité entre les deux chefs, chacun cherchant à obtenir toujours plus d'éloges et de poèmes à sa gloire de la part du poète.

Alors que le roi de leur tribu commençait à s'inquiéter de cette situation propre à semer la discorde dans son royaume, l'irréparable se produisit : un matin, on retrouva le poète assassiné, manifestement tué d'un coup de javelot, sur les terres du clan des Trois Frênes.

Ce meurtre était plus qu'un meurtre : c'était un sacrilège, qui portait atteinte non seulement à l'honneur du clan responsable mais aussi à l'intégrité sacrée du royaume. Furieux, le roi ordonna à son juge de démêler au plus vite l'affaire, afin que les coupables soient châtiés comme ils le méritaient... On ne découvrit cependant jamais la vérité, chaque clan s'accusant mutuellement d'avoir commis le terrible crime.

La Dette Foncière

La féodalité de type médiéval n'existe pas dans l'Irlande de FIANNA. La propriété et l'usage des terres y sont régis par des lois et des coutumes plus complexes, à commencer par celle de la **dette foncière** (*céilsine*), dont voici une présentation simplifiée.

Selon cet usage, un propriétaire terrien (*bó-aire*) a la possibilité de louer une partie de ces terres (avec le bétail et les serfs qui y vivent) à une autre personne, qui devient alors son *obligé* (*céile*), c'est-à-dire son locataire et son débiteur. Ce dernier doit alors payer le propriétaire pour la durée du bail – en vivres, en bétail né de l'année, en service militaire, en travail manuel ou en faveurs quelconques, selon les termes du contrat oral négocié et passé entre les deux parties.

Lorsque le bail prend fin, généralement au bout de sept ans, l'accord peut être renouvelé ou non – avec, là encore, négociations et accord mutuel entre les deux parties.

Notons qu'un tel accord ne fait pas de l'obligé le « vassal » du propriétaire : le pouvoir de ce dernier est strictement limité aux paiements et aux services que l'obligé s'est engagé à fournir lors de l'agrément initial – il ne restreint en aucun cas la liberté d'action de l'obligé, tant que celui-ci respecte les termes du contrat passé.

L'identité du meurtrier ne fut jamais établie ; rumeurs, soupçons et accusations publiques vinrent régulièrement alimenter la querelle entre les deux clans, qui tourna rapidement à l'affrontement armé, chacune des deux parties réclamant justice et vengeance. Plus d'une fois, des affrontements se soldèrent par la mort de plusieurs hommes, de part et d'autre. Chaque fois, le roi tribal tenta d'apaiser les choses – en vain, chaque nouvel incident ne faisant qu'accroître la haine entre les deux clans.

Structure de l'Aventure

Le déroulement de cette aventure n'est pas linéaire. Il se construira en cours de jeu, autour de **trois triades de péripéties** : **trois entrevues** importantes que les héros devront mener à bien en priorité, **trois mystères** qu'il leur faudra élucider et **trois dangers** qu'ils devront affronter ou éviter.

Les **trois entrevues** forment le premier acte du scénario ; sur le plan narratif, elles constituent de véritables *obstacles* que les héros devront surmonter en faisant preuve d'habileté et de sagacité. Une fois l'intrigue lancée, le Conteur distillera les **trois mystères** et les **trois dangers** en fonction des décisions et des actions des personnages.

Cette approche triadique se retrouve au niveau des principaux personnages-non-joueurs intervenant dans cette intrigue, divisés en trois groupes de trois : **trois chefs** (le roi tribal et les chefs des deux clans), **trois jeunes gens** (les deux amants et l'impétueux frère de la jeune femme) et **trois conseillers** (le druide du roi tribal, le barde du clan du Bouclier Noir et le barde du clan des Trois Frênes, qui n'est autre que le **Druide Noir** déguisé...). Ce sont les interactions des héros avec ces différents personnages qui détermineront, en cours de jeu, la trame de l'aventure.

Le **Druide Noir** représente la menace principale à laquelle les héros seront confrontés au cours de cette aventure : il est l'ennemi caché qui, depuis le début, manipule les événements en secret. À partir du moment où les héros auront pris conscience de son existence, ils devront tenter de contrer son influence et de le démasquer, avant de l'affronter directement...

À la fin de l'aventure, les choix et les actes des héros aboutiront à l'un des **trois dénouements** possibles : succès, demi-succès ou échec.

L'Entrée en Matière

Aujourd'hui, trois générations après le meurtre du poète, la haine entre les deux clans semble avoir « toujours existé » et ne paraît pas devoir s'atténuer avec le temps, bien au contraire. Au fil du temps, chaque famille du royaume a fini par se ranger soit d'un côté, soit de l'autre...

Voici quelques semaines, une escarmouche a opposé les jeunes guerriers de chaque clan, faisant trois morts dans chaque camp – et les rumeurs d'une véritable *guerre* commencent à monter, de part et d'autre.

Craignant que le conflit ne mette tout son royaume à feu et à sang, Rudraigh le Roux (petit-fils du roi tribal qui régnait à l'époque du meurtre du poète) s'est tourné vers son souverain (un des quatre grands rois de l'île) – lequel, peu désireux de se mêler de telles affaires – a décidé de faire appel à l'autorité du haut-roi et de ses Fianna... et ce sont les héros qui ont été choisis pour mener à bien cette délicate mission. Leur but : ramener une paix durable entre les deux clans – une tâche qui semble, de prime abord, presque impossible mais qui, si elle est accomplie, montrera à tous la puissance et la sagesse du haut-roi.

Les héros devront agir avec prudence et discernement : c'est en négociateurs et en envoyés du haut-roi (et non en pourfendeurs de monstres) qu'ils seront accueillis à la cour de Rudraigh le Roux. Très vite, leur mission diplomatique leur permettra de découvrir trois secrets intimement liés à la situation qu'ils sont censés démêler – trois secrets qui constituent, chacun à sa façon, les clés de cette aventure.

Trois Entrevues

L'Entrevue avec le Roi Tribal

Pour commencer leur mission, les héros se rendront, conformément aux usages, à la demeure du roi tribal, **Rudraigh le Roux**.

Avant cela, un héros pourra souhaiter mettre son **Savoir** à l'épreuve, au sujet de la querelle entre les clans. S'il obtient une réussite, il saura que celle-ci dure depuis trois générations et a pour origine un grave différend entre les deux familles. S'il obtient deux réussites, il saura que ce différend est lié au meurtre d'un poète sacré, un sacrilège des plus graves. Enfin, s'il obtient trois réussites ou plus, il connaîtra toute l'histoire (voir *L'Origine du Conflit*).

Rudraigh le Roux est un homme trapu, dans la force de l'âge, doté d'une abondante barbe rousse. Son druide, un vieillard presque aveugle nommé **Cian le Chenu**, sera également présent. Dans un premier temps, il demeurera silencieux, sauf si les héros l'invitent à prendre la parole.

Rudraigh le Roux ne cachera pas à quel point la situation actuelle le soucie ; en surface, il remerciera les Fianna de leur venue ; il doute néanmoins fortement de leurs chances de ramener ne serait-ce qu'une paix fragile entre les deux clans ennemis, à présent que le sang a de nouveau coulé.

Si un héros profite de l'entrevue pour observer soigneusement les réactions du roi tribal et soupeser chacune de ses paroles, il pourra tenter **une épreuve de Finesse**.

S'il obtient une réussite, les doutes de Rudraigh le Roux lui apparaîtront de façon évidente ; s'il obtient deux réussites, il sentira que le roi tribal n'est pas vraiment ravi que son propre souverain ait fait appel au haut-roi au lieu d'essayer de régler le problème de sa propre autorité ; enfin, si le héros obtient trois réussites, il comprendra que Rudraigh le Roux est extrêmement anxieux pour sa propre souveraineté : si les deux clans rivaux entrent en guerre ouverte, les autres clans de sa tribu pourraient bien décider de se joindre eux aussi au conflit, dans l'espoir d'en retirer davantage de pouvoir, ce qui fragiliserait sa souveraineté.

Au cours de l'entrevue, le vieux druide **Cian le Chenu** racontera en détail l'Origine du Conflit (voir ci-dessous), soulignant qu'il n'était encore qu'un toute jeune enfant lorsque ces événements se produisirent et qu'il n'en demeure aujourd'hui aucun témoin direct.

Il évoquera ensuite le fait que, depuis trois générations, la querelle entre les deux clans a fait, en tout, une trentaine de morts parmi les guerriers du royaume – une lourde et cruelle perte pour les deux familles comme pour le tuath en son entier.

Si on lui demande s'il a la moindre idée quant à l'identité du meurtrier du poète sacré, le vieux druide expliquera qu'à l'époque, des divinations furent accomplies pour tenter de percer le mystère mais qu'elles ne révélèrent aucun fait, comme si les brumes du destin refusaient de s'écarter, comme si ce secret n'était pas destiné à être découvert...

Une **épreuve de Finesse** suffira pour percevoir que cette situation trouble le vieux druide beaucoup plus qu'il ne le montre ; si le héros obtient deux réussites, il comprendra que le druide lui-même a, au fil des années, procédé à de telles divinations et essuyé les mêmes échecs ; à partir de trois réussites, le héros réalisera que le druide soupçonne quelque mystérieux pouvoir de contrer sa propre magie, ce qu'il a préféré ne jamais confier au roi, pour des raisons sur lesquelles il restera étrangement évasif...

Si les héros se montrent insistants, le vieillard, piqué au vif, les mettra au défi d'élucider ce mystère qui a mis en échec trois générations de druides. Son attitude s'explique à la fois par son propre orgueil et par l'influence du sortilège sous lequel le Druides Noir l'a placé, à son insu, afin de l'empêcher de le démasquer (voir ci-dessous pour plus de détails).

L'entrevue avec le roi Rudraigh se terminera sur la nécessité de rendre visite au chef chacun des deux clans rivaux.

L'Entrevue avec Bron le Brave

Les Fianna seront reçus de façon beaucoup plus fraîche par **le chef du clan du Bouclier Noir** et les membres de son entourage.

Bron le Brave, un guerrier d'âge mûr et solidement bâti, commencera par rappeler que le barde assassiné voici trois générations appartenait à son clan et que celui-ci est donc, en l'occurrence, la partie offensée. Il se montrera aussi obstiné qu'intraitable, quels que soient les trésors d'éloquence déployés par les Fianna. Si on pousse sa patience (laquelle est, en l'occurrence, assez courte), il déclarera que cette affaire ne concerne aucunement le haut-roi et ses émissaires et qu'elle se règlera *« comme elle doit se régler »*, formule aussi évasive que lourde de menaces.

Il est clair qu'après la dernière escarmouche dans laquelle le frère du chef du clan des Trois Frènes a trouvé la mort, le clan du Bouclier Noir s'attend à des représailles et est sur le pied de guerre. Au milieu de toute cette tension, l'entrevue pourra tout de même permettre aux héros d'observer les réactions de trois membres du clan : **Fintan le Farouche**, un jeune guerrier impétueux et agressif, sa jeune sœur **Boan la Blanche** et enfin le barde du clan, **Tindell le Triste**, un individu peu charismatique mais plus sagace qu'il n'y paraît.

Fintan le Farouche est le type même de la tête brûlée – un jeune guerrier toujours prêt à en découdre, pour qui les discours et les pourparlers ne sont qu’une perte de temps. Impatient de prouver sa valeur et sa loyauté, il ne cache pas son impatience de verser le sang de « *cette maudite engeance des Trois Frères* ». Il n’a qu’un regret : ne pas avoir porté le coup qui a tué le frère de Fergus le Fier, lors de la dernière escarmouche, à laquelle il a participé. À ses yeux, les Fianna sont des « étrangers » qui s’immiscent dans une affaire d’honneur que la nécessité impose de régler par les armes. Lors de l’entrevue, il n’hésitera pas à interrompre les héros de façon intempestive, jusqu’à ce que Bron le Brave le rappelle fermement à l’ordre ; il gardera alors le silence pendant le reste de la scène, couvant d’un regard ombrageux les héros, qu’il considère désormais comme responsables de cette vexation publique.

Si, pendant les bravades de Fintan le Farouche, les héros scrutent les réactions alentours, ils remarqueront une fort belle jeune femme, qui pâlit à chaque parole agressive du fougueux guerrier, baissant souvent le regard pour dissimuler son trouble, que nul ne semble déceler autour d’elle, toutes les attentions étant alors fixées sur les Fianna. S’ils s’informent ensuite de l’identité de la jeune femme (par exemple auprès du barde Tindell le Triste), ils apprendront qu’elle est la sœur aînée de Fintan le Farouche, **Boan la Blanche**, que d’aucuns considèrent comme la plus belle jeune femme du clan du Bouclier Noir. Quant aux raisons de son trouble, le bon sens y verra évidemment une crainte légitime de voir son frère périr dans les prochains affrontements – mais tout héros ayant vécu une histoire d’amour secrète (un Poète Exilé, par exemple, ou un ancien Champion du Roi) et observant, même brièvement, les attitudes de Boan la Blanche, reconnaîtra avec certitude les signes d’une passion clandestine. Tindell le Triste a, lui aussi, percé à jour le secret de la jeune femme ; il se gardera bien, néanmoins, de le confier aux émissaires du haut-roi, jugeant préférable de ne pas aggraver les choses ou de causer du tort à Boan, qui a toujours apprécié sa musique.

Tindell le Triste est le barde grisonnant du clan du Bouclier Noir ; il n’est ni un poète sacré (contrairement au *fili* dont le meurtre entraîna, voici trois générations, le conflit entre les deux clans) ni même un grand barde, mais il est le seul homme du clan à pouvoir remplir ce rôle et ses modestes talents y suffisent largement. Il a gagné son surnom à cause de son visage aux traits tirés et des accents plaintifs de sa voix ; de fait, il est plus

doué pour susciter le vague à l’âme par ses balades que pour enflammer les cœurs par ses discours. Pour cette raison, Bron le Brave ne lui demande que rarement de prendre la parole... En reléguant ainsi Tindell le Triste à un rôle de simple harpiste, le chef du clan du Bouclier Noir se prive toutefois d’un conseiller avisé et observateur. Peu de choses échappent, en effet, à Tindell le Triste ; il a ainsi deviné l’histoire d’amour secrète entre Boan la Blanche et Guair le Gaucher, un jeune guerrier du clan des Trois Frères. Le barde a, pour le moment, gardé ce secret pour lui et ne le confiera aux Fianna que s’il pense la jeune femme en danger...

L’Entrevue avec Fergus le Fier

L’entrevue avec le chef du clan des Trois Frères sera encore plus tendue – à cause de la mort récente du propre frère de ce dernier, tué dans une escarmouche avec des guerriers du Bouclier Noir. **Fergus le Fier**, un homme de grande taille et de belle prestance au visage sévère, n’a aucune intention de laisser impunie la mort de son frère cadet Fergal. Peu importe de savoir qui a provoqué l’affrontement ou si les torts sont partagés. Fergus le Fier ne songe plus qu’à une chose : la vengeance.

Les guerriers du clan se sont rassemblés autour de leur chef et nombreux sont ceux qui piaffent d’impatience à l’idée de faire enfin couler le sang de l’ennemi... S’il ne tenait qu’à lui, Fergus le Fier aurait sans doute congédié les Fianna, à qui il reprochera explicitement de se mêler d’affaires qui ne les concernent guère, mais il a toujours respecté les lois de l’honneur, dont celle de l’hospitalité. En outre, son barde, Manech le Maigre, lui a discrètement conseillé de ne pas s’aliéner les émissaires du haut-roi, afin de pouvoir, le moment venu, faire triompher la justesse de sa cause.

Ici, pas de jeune guerrier impétueux, mais une assemblée de combattants à la mine sombre et résolue, qui écouteront, dans un silence de mort, les discussions entre les héros et leur chef. Si un héros observe l’assistance avec attention (de préférence pendant qu’un autre héros s’entretient avec Fergus le Fier), un test réussi en **Finesse** lui permettra de remarquer un jeune guerrier dont le regard et l’expression diffèrent de ceux de ses compagnons d’armes : alors que ces derniers arborent des visages sévères et déterminés, le jeune homme a l’air plutôt préoccupé, voire inquiet. Si le héros obtient au moins deux réussites sur son épreuve, il remarquera, en outre, que ce guerrier songeur est gaucher.

Manech le Maigre, le barde du clan, est un homme d'une trentaine d'années, très mince, au regard perçant. Il parle peu mais Fergus le Fier écoute toujours ses éventuels conseils avec attention, le jugeant avisé et perspicace. De fait, durant l'entrevue, Manech le Maigre n'interviendra que pour calmer d'éventuels éclats et donnera l'impression de faire tout son possible pour que les pourparlers, si inutiles soient-ils, aient lieu dans une ambiance raisonnablement courtoise.

En réalité, tout ceci n'est que subterfuge et imposture. Sitôt les Fianna partis, Manech le Maigre attisera avec habileté la colère et le ressentiment de Fergus le Fier, le poussant à « agir au plus vite ». Sans explicitement inciter le chef de clan à s'en prendre aux héros eux-mêmes, le barde trompeur espère qu'il en ira ainsi : un tel événement, qui constituerait une grave offense à l'autorité du haut-roi, ne ferait que servir ses plans, dont le but est de faire sombrer le tuath de Rudraigh le Roux dans le chaos. Et pour cause : Manech le Maigre est en réalité le Druide Noir, qui trame ses machinations dans l'ombre depuis trois générations... Il a pris la Semblance du vrai Manech il y a sept ans, après avoir tué ce dernier et dévoré ses entrailles, conformément aux horribles rituels qui lui confèrent ses pouvoirs. Comme celles des deux autres victimes dont le Druide Noir a pris l'apparence et la place au fil des années, la tête tranchée de Manech le Maigre se trouve dans le repaire secret de son assassin (voir ci-dessous).

Paroles de Paix

A priori, ce Secret bardique semble être le moyen idéal d'amener des pourparlers entre les deux clans mais il sera impossible à mettre en œuvre avant la fin de l'aventure, car son pouvoir n'opère que si les différents partis acceptent de se réunir en un même lieu – un stade que le conflit entre les deux clans a depuis longtemps dépassé.

Même si Rudraigh le Roux les convoque, même si les Fianna invoquent l'autorité du haut-roi (qui est loin, rappelons-le, d'être absolue), Bron le Brave comme Fergus le Fier refuseront absolument de se rencontrer ou d'envoyer des émissaires pour discuter d'un quelconque règlement pacifique.

Une fois le Druide Noir démasqué, de tels pourparlers redeviendront envisageables et seront grandement facilités si un héros doté de ce Secret accepte de jouer les arbitres.

Trois Mystères

Cette situation délicate va être compliquée par trois secrets, que les Fianna auront la possibilité de découvrir au cours de leurs rencontres avec les membres des deux clans : le premier de ces secrets concerne le passé, le deuxième met en jeu le présent et le troisième pourrait influencer de façon cruciale sur le futur...

FIANNA n'étant pas un jeu d'investigation, ces vérités cachées n'ont pas vocation à être découvertes par une patiente et minutieuse enquête mais plutôt à émerger en jeu à la faveur d'une décision cruciale ou d'un événement fatidique. Certains Secrets de la Voie du Barde (*Illumination* et *Langage des Oiseaux*) pourront, en outre, permettre d'élucider totalement ou partiellement certains de ces mystères (voir encadrés ci-dessous).

Le Meurtre du Poète

Ce premier mystère concerne l'origine du conflit : voici trois générations, un poète sacré appartenant au clan du Bouclier Noir fut ignominieusement assassiné (voir *L'Origine du Conflit*, ci-dessus) et le coupable ne fut jamais identifié. Si les Fianna parviennent à élucider ce mystère, il deviendra enfin envisageable de ramener la paix entre les deux clans.

La vérité est que le poète n'a été tué ni par un membre du clan du Bouclier Noir, ni par un membre du clan des Trois Frènes – mais par le sinistre Druide Noir qui, à l'époque, rôdait déjà dans les parages sous une autre apparence. En agissant ainsi, le magicien malveillant sema les graines d'un conflit destiné, à terme, à faire basculer le petit royaume sous son emprise totale, son but ultime étant d'y restaurer le cruel culte de Crom Cruarch.

Durant trois générations, le Druide Noir a agi sous différentes Semblances, attisant la haine et la discorde entre les deux clans. Sa magie lui conférant une espérance de vie sans commune mesure avec celle d'un simple mortel, il a patiemment avancé ses pions, étendant de façon insidieuse son influence secrète au sein de chaque clan et du petit royaume...

Après avoir pris la Semblance d'un membre du clan des Trois Frènes puis d'un membre du clan du Bouclier Noir, il agit depuis quelques années sous le masque de **Manech le Maigre**, le barde attitré du clan des Trois Frènes, qu'il a assassiné en secret avant de prendre sa place, comme il l'a fait avec chaque individu dont il a

pris la place. Son monstrueux savoir lui a également permis d'absorber les souvenirs et les connaissances de ses victimes en dévorant leur cœur et en conservant leurs têtes coupées dans un lieu secret, connu de lui seul...

À présent, sous les traits du barde **Manech le Maigre**, il exerce son influence sur **Fergus le Fier**, le chef du clan des Trois Frènes, chauffé à blanc par la mort récente de son frère.

Le Secret des Amants

Un jeune homme du clan des Trois Frènes et une jeune fille du clan du Bouclier Noir sont éperdument et secrètement amoureux l'un de l'autre : **Guair le Gaucher** et **Boan la Blanche**.

Cette situation à la *Roméo et Juliette* pourrait très mal finir si les familles des deux amants découvraient la vérité... Or, il se trouve que le frère de la jeune fille, **Fintan le Farouche**, est doté d'un caractère suspicieux et ombrageux ; depuis quelque temps déjà, il soupçonne sa sœur de tramer quelque chose en secret et a commencé à la surveiller d'un peu plus près.

S'il venait à découvrir la vérité, son sang ne ferait qu'un tour et il serait tout à fait capable de tuer le jeune amant de sa sœur... et même cette dernière, afin de laver l'honneur de sa famille. Si les choses se dirigent vers une telle tragédie, les héros devront avoir une chance d'intervenir afin d'éviter le pire – mais leur intervention même pourra contribuer à attiser encore un peu plus le conflit.

Ce volet de l'histoire fait appel à l'émotion et à l'humanité des personnages. Le Conteur devra l'utiliser pour accroître la tension et relancer l'action si celle-ci semble s'enliser. Il devra alors essayer d'impliquer personnellement les héros dans la situation – par exemple en décidant que le jeune **Guair le Gaucher** se confie à un des Fianna, ce qui ne manquera pas d'arriver si ceux-ci percent à jour son secret et lui font part de leur découverte...

Dans ce cas, le jeune guerrier leur demandera de garder un œil sur Fintan le Farouche et leur fournira en prime de précieux renseignements, concernant Manech le Maigre : alors que ce dernier jouait, en présence des Fianna, un rôle de conciliateur réfléchi, Guair le Gaucher leur apprendra qu'une fois les héros partis, le barde a, au contraire, attisé un peu plus la colère de Fergus le Fier, l'incitant à passer rapidement à l'action avant que les « espions du haut-roi » ne compromettent ses projets...

Divinations

Le Secret bardique de l'Illumination permet d'obtenir des réponses plus ou moins claires à des questions portant sur le présent ou le passé. Son utilisation nécessite un Exploit de Savoir (trois réussites ou plus) : le joueur peut alors poser une question de son choix au Conteur, qui devra répondre soit par oui ou non, soit par une image énigmatique qu'il faudra décrypter.

Autant dire que ce Secret constitue un atout de choix dans une situation comme celle à laquelle les héros se trouvent confrontés – mais comme le druide Cian le Chenu aura pu le leur laisser entendre, ils ne tarderont pas à découvrir que les vérités que pourrait révéler l'Illumination restent obstinément voilées, comme si *un autre pouvoir* s'employait à masquer et à obscurcir les choses – ce qui est bel et bien le cas (voir la description du Druide Noir et de ses pouvoirs). Cela dit, même embrumées, les réponses apportées par l'Illumination pourront s'avérer de précieux indices dans la quête de la vérité. Rappelons qu'en cas d'échec (moins de trois réussites), le héros ne pourra plus faire appel à ce don pour le reste de l'aventure : mieux vaut donc formuler ses questions avec soin...

Voici quelques exemples de questions pouvant être posées par un héros détenant ce Secret.

Qui a tué le poète sacré ? La seule réponse qu'obtiendra le devin sera la vision d'une nuit sans lune, dont l'obscurité insondable semble cacher *quelque chose* d'ancien et de terrible.

Le poète sacré a-t-il été tué par un membre du clan du Bouclier Noir ? Ici, la réponse sera clairement « non ». Il en ira de même si la même question est posée au sujet du clan des Trois Frènes. Jadis, le prédécesseur de Cian le Chenu posa ces questions et obtint ces réponses, sans avoir la sagesse de les interpréter à bon escient, son esprit étant déjà influencé, à son insu, par les pouvoirs du Druide Noir : à ses yeux, elles signifiaient que la vérité était, insaisissable – et non que le poète sacré avait été occis par un meurtrier étranger à l'un et à l'autre clan.

Quelqu'un, dans ce tuath, cache-t-il quelque chose ? Oui – mais cela, on pouvait s'en douter sans faire appel à l'Illumination !

Quelqu'un, dans ce tuath, sait-il qui a tué le poète sacré ? Là encore, une réponse positive, sans plus de précisions.

Qui connaît la vérité au sujet du meurtre du poète sacré ? Cette question révélera une brève et inquiétante vision : une sombre silhouette, que rien ne permet de reconnaître, entourée de trois têtes tranchées et noircies, elles aussi impossibles à identifier...

Les Amants et les Oiseaux

Comme sa défunte mère et ses aïeules, Boan la Blanche connaît le Langage des Oiseaux (voir règles de Fianna, p. 56). C'est grâce à lui et au bon vouloir d'un sympathique merle que la jeune femme donne, en toute discrétion, des rendez-vous secrets à son amant, Guair le Gaucher. Le jeune guerrier, quant à lui, ne parle pas le Langage des Oiseaux : lorsque Boan la Blanche l'envoie auprès de son aimé, l'oiseau guide ce dernier à l'heure choisie, vers un lieu où la jeune femme attend en secret. Tous ces stratagèmes sont imposés par la nécessité de garder leur liaison secrète, chacun redoutant ce que Fintan le Farouche pourrait faire à sa sœur s'il découvrait la vérité...

Si les héros décident de surveiller discrètement Boan la Blanche, un test réussi en **Instinct** (pour se faufiler discrètement derrière elle) permettra de la voir en train de confier quelque message murmuré à un merle docile. Si un des héros connaît, lui aussi, le Langage des Oiseaux, ce Secret lui permettra de découvrir la vérité.

Fidèle à Boan, l'oiseau-messager refusera de révéler quoi que ce soit aux étrangers, mais ses congénères (il n'est pas le seul merle de la région !) pourront, en revanche, se montrer plus serviables – par exemple en prévenant et en guidant les héros à la prochaine rencontre entre la jeune femme et son soupirant... Les merles étant des merles, ils ne connaissent ni le nom de Boan ni celui de Guair : ils savent seulement que la « belle jeune femme » rencontre en secret un « jeune homme à l'autre main » (une expression que tout personnage parlant le Langage des Oiseaux saura interpréter comme signifiant « gaucher »).

Les Plans du Druide Noir

Comme les héros s'en rendront compte dès leur entrevue avec lui, le chef du clan des Trois Frènes est aveuglé par la haine depuis que son frère a trouvé la mort dans une escarmouche avec des hommes du clan du Bouclier Noir...

Obnubilé par la vengeance, il est manipulé par son barde, qui est en réalité le Druide Noir ! Ce dernier manipule les événements depuis leur commencement dans le but de faire basculer le royaume dans le chaos afin d'y rétablir l'ancien et monstrueux culte de Crom Cruarch...

L'arrivée des Fianna constitue pour lui à la fois un risque (celui d'être démasqué) et l'occasion rêvée d'aggraver encore les choses : si les hommes du haut-roi échouent à ramener la paix entre les deux clans, son autorité s'en trouvera fatalement fragilisée, et avec elle,

celle du roi tribal ayant sollicité leur intervention – un pas décisif vers une prise de pouvoir définitive par le Druide Noir.

Ce mystère constitue le secret principal de l'aventure : « Manech le Maigre » ne sera démasqué que si les actions et les décisions des héros forcent le Druide Noir à faire directement appel à ses pouvoirs pour les contrecarrer. À la discrétion du Conteur, un héros parlant le Langage des Oiseaux pourra toutefois découvrir l'imposture grâce à l'aide précieuse d'un vénérable corbeau...

La Sagesse du Corbeau

Le Conteur est libre d'utiliser ou d'ignorer cette rencontre optionnelle, en fonction du profil des héros et de l'évolution de l'aventure en cours de jeu. Si les choses piétinent ou que les joueurs se trouvent dans une impasse, les personnages pourront recevoir l'aide d'un allié providentiel, en la personne d'un vénérable corbeau.

Ce sage volatile vit depuis trois générations sur le territoire du clan des Trois Frènes. Seul témoin encore vivant du meurtre du poète sacré par le Druide Noir, il a gardé un œil sur les agissements de ce dernier, attendant qu'un humain ait enfin la sagesse de le questionner...

Si un héros connaît le Langage des Oiseaux, le corbeau se fera délibérément remarquer de lui lors de l'arrivée des Fianna aux abords de la demeure de Fergus le Fier. Une fois l'entrevue terminée, si le héros le cherche, le corbeau viendra à lui et lui révélera que « *le barde des Trois Frènes est mort* » et qu'un autre « *porte son visage* » - une révélation qui précipitera à coup sûr la suite des événements. Même si aucun des héros ne parle le Langage des Oiseaux, le corbeau pourra intervenir de façon décisive – par exemple en guidant les Fianna vers le repaire secret du Druide Noir, qu'il est également le seul à connaître.

Les membres du clan des Trois Frènes ont remarqué ce corbeau qui, depuis peu, semble de plus en plus présent aux abords de la demeure de leur chef ; aveuglés par leur haine, ils ont interprété sa présence comme un signe envoyé par la terrible Morrigan, les incitant à prendre les armes et à venger leur honneur dans le sang. Un héros connaissant le Langage des Oiseaux (ou réussissant un test de **Savoir**) saura que cette interprétation est erronée : bien qu'ils soient souvent appelés « corbeaux », y compris par les bardes, les oiseaux de la Morrigan sont en réalité des corneilles, bien différentes du vénérable père des corbeaux, Bran le Noir, réputé pour sa sagesse...

Trois Dangers

Cette aventure inclut trois grands dangers : deux que les héros devront à tout prix tenter d'éviter ou de désamorcer et un qu'il leur faudra affronter durant la dernière partie de l'aventure, une fois le Druide Noir démasqué...

L'Escalade du Conflit

Le danger le plus direct et le plus évident est de voir le conflit entre les deux clans se transformer en guerre ouverte, avec, à nouveau, des morts de part et d'autre. Au-delà de ses conséquences les plus immédiates, un tel événement fragiliserait également la souveraineté de **Rudraigh le Roux** et inciterait d'autres clans à remettre en cause son autorité, voire à la défier ouvertement – une situation qui servirait les desseins du Druide Noir, dont le but est de semer le chaos dans la région, afin de la placer sous son emprise et celle de ses alliés cachés (voir encadré ci-dessous).

Après leur entrevue avec **Fergus le Fier**, il paraîtra évident aux héros que le clan des Trois Frènes envisage une expédition punitive contre ceux du Bouclier Noir, suite à la mort du frère de Fergus. Les héros devront tout faire pour empêcher ce carnage. A priori, la meilleure façon d'y parvenir est de rester auprès d'un des deux chefs de clan afin de prévenir tout débordement, par la persuasion ou, si besoin est, par la force. Il ne s'agit pas pour les héros de « choisir leur camp » mais d'éviter de se séparer – ce qui, dans la situation présente, n'apporterait aucun avantage : si les joueurs songent à répartir leurs personnages en deux groupes, le Conteur pourra souligner que cette stratégie ne fera que diviser leurs forces.

Le clan le plus susceptible d'accepter la présence des Fianna en tant que « gardiens de la paix » est celui du Bouclier Noir, dont il faudra réussir à calmer les éléments les plus impétueux, à commencer par Fintan le Farouche. Si ce dernier venait à découvrir la vérité sur sa sœur et Guair le Gaucher, les héros seraient sans nul doute obligés de le mettre hors de combat « pour son bien », afin de l'empêcher de commettre l'irréparable.

Si, néanmoins, les héros préfèrent demeurer auprès du clan des Trois Frènes (justement parce que ses membres semblent encore plus belliqueux que ceux du Bouclier Noir), ils prendront alors très certainement conscience de la façon dont Manech le Maigre (alias le Druide Noir...) attise la colère et la rancœur de Fergus le Fier, par des paroles insidieuses

assurées de piquer au vif l'orgueil du chef de clan. En agissant ainsi, le Druide Noir prendra le risque de découvrir une partie de son jeu, mais en l'absence d'autres éléments, les héros n'ont guère de raisons de voir Manech le Maigre autrement que comme un mauvais conseiller, qui préfère flatter l'orgueil de son chef plutôt que de s'adresser à sa raison. Les tensions découlant d'une telle situation pourront toutefois être propices à la révélation ultérieure de la vérité.

La plupart des hommes des deux clans sont des **combattants ordinaires** (niveau de Danger 1). Les meilleurs guerriers sont des **combattants accomplis** (niveau de Danger 2), ce qui inclut Bron le Brave, Fergus le Fier, Fintan le Farouche et Guair le Gaucher – mais aucun d'entre eux n'est un *combattant redoutable* (Danger 3).

La Tragédie des Amants

Selon l'importance que le Conteur souhaite lui accorder en jeu, et selon les décisions et les réactions des héros, l'histoire d'amour entre **Boan la Blanche** et **Guair le Gaucher** pourra constituer une péripétie mineure dans le déroulement de l'aventure ou, au contraire, prendre une ampleur de premier plan. Si les héros se montrent indifférents aux risques encourus par les deux amants, leur destin pourra connaître une fin tragique : Fintan le Farouche, déjà soupçonneux, surprendra sa sœur avec Guair le Gaucher, ce qui pourrait aboutir à la mort des trois jeunes gens.

Fintan le Farouche et Guair le Gaucher pourraient ainsi s'entretuer dans un duel sanglant et la malheureuse Boan pourrait mourir de chagrin, voire se percer le cœur d'un coup de poignard... à moins qu'elle ne soit la première victime de la fureur aveugle de son frère. Dans un cas comme dans l'autre, les choses s'achèveront dans les larmes et dans le sang – sauf si les héros interviennent, soit pour s'interposer au moment fatidique, soit pour prendre sous leur protection la jeune Boane ou son amant du clan des Trois Frènes.

Quelle que soit sa conclusion, l'histoire de Boan et de Guair constituera, pour le Conteur, une occasion privilégiée d'explorer les propres sentiments et l'humanité des héros, en jouant sur leurs réactions à l'égard des deux jeunes gens et de leur secret. Si les personnages parviennent, par leurs actions, à leur sauver la vie, ils auront gagné l'éternelle reconnaissance des deux jeunes amants.

Fintan le Farouche, quant à lui, restera obstiné dans sa colère vengeresse – du moins jusqu'à ce que la vérité sur les agissements du **Druide Noir** ne lui ouvre les yeux. Il pourrait alors faire la paix avec **Guair le Gaucher** et le traiter comme son propre frère, un geste puissant, symbolisant la possible réconciliation des deux clans – mais nous n'en sommes pas encore là !

La Fureur du Druide Noir

L'aventure entrera dans sa phase finale à partir du moment où le **Druide Noir** sera démasqué. Il y a plusieurs façons d'arriver à ce résultat : au Conteur de choisir celle qui lui semble correspondre le mieux aux décisions des héros et au déroulement de l'intrigue, ce choix pouvant tout à fait être effectué en cours de jeu.

Les héros pourront commencer à soupçonner **Manech le Maigre** de jouer double-jeu (grâce, par exemple, aux informations données par **Guair le Gaucher** – voir *Le Secret des Amants*, ci-dessus), avant de comprendre qu'il n'est pas du tout celui qu'il paraît être, grâce aux révélations du vénérable corbeau. Si le Conteur ne veut pas utiliser l'oiseau comme donneur d'indices, des héros particulièrement vigilants ou soupçonneux pourraient également repérer **Manech le Maigre** se rendant seul et en secret dans un lieu isolé, qui s'avèrerait être le repaire du **Druide Noir** (voir encadré ci-dessous).

Autre éventualité intéressante : **Fergus le Fier** pourrait, dans un éclair de lucidité, réaliser que son barde le manipule et qu'il est, d'une façon ou d'une autre, un imposteur : le **Druide Noir** l'assassinerait alors en secret, avant d'accuser le clan du **Bouclier Noir** de cette infamie, voire d'incriminer les **Fianna** eux-mêmes – sachant que nul ne songe, a priori, à remettre en cause la parole d'un barde !

Une variante consisterait à faire de **Cian le Chenu** celui qui finit par démasquer le **Druide Noir**, avant d'être assassiné par ce dernier : **Rudraigh le Roux** oublierait alors toute mesure pour jeter ses propres forces dans le conflit, guerroyant contre l'un ou l'autre clan – ou, pourquoi pas, contre les deux à la fois !

Cette dernière option fonctionnera encore mieux si les héros ont spécifiquement questionné le vieux druide sur ses divinations : en agissant ainsi, ils auront réveillé ses doutes, endormis par l'influence insidieuse du **Druide Noire** – des doutes qui se transformeront alors en soupçons... qui lui seront fatals !

Et si le cruel **Druide Noir**, sous l'apparence de **Manech le Maigre**, se rend coupable du meurtre de **Fergus le Fier** ou de **Cian le Chenu**, son forfait pourrait fort bien avoir un témoin fortuit, en la personne de **Guair le Gaucher** (si la victime est **Fergus le Fier**) ou de **Tindell le Triste** (si la victime est **Cian le Chenu**). Dans ce cas, les héros devront tout faire pour protéger ce témoin, terrorisé et en grand danger...

Dans tous les cas, il appartiendra aux héros de contribuer, par leurs décisions et leurs actions, à faire émerger la vérité ; la révélation de l'identité du véritable fauteur de troubles devra constituer un tournant critique dans le déroulement de l'aventure.

Une fois démasqué, le **Druide Noir** reprendra sa véritable apparence et usera de ses pouvoirs sans se cacher, ce qui le rendra évidemment plus dangereux. Si nécessaire, il appellera ses alliés cachés à la rescousse : pour plus de détails, voir les encadrés ci-dessous. S'il n'a pas d'alternative, le **Druide Noir** renoncera donc sans hésiter à son imposture pour semer mort, chaos et destruction autour de lui – ce qui, d'une façon ou d'une autre, sert ses sombres desseins. Dans ce cas, il s'en prendra en priorité aux héros, les autres mortels n'étant, à ses yeux, que des pions.

Des Alliés Cachés ?

Même si le **Druide Noir** agit seul, il possède des alliés qu'il choisira de faire intervenir si le besoin s'en fait sentir : cette décision sera prise par le Conteur, en fonction du déroulement de l'aventure. Ceci ne pourra avoir lieu qu'une fois le **Druide Noir** démasqué – et uniquement si cela apporte quelque chose à l'intrigue.

La nature et le nombre de ces alliés cachés sont laissés à l'appréciation du Conteur : il pourrait s'agir d'une tribu de **guerriers de l'Ancienne Race** (voir p 69), adorateurs de **Crom Cruarch**, cachés dans les collines environnantes, à la lisière du tuath de **Rudraigh le Roux**, d'un groupe de **trois Fir Bolgs** (voir p 86) vivant dans des cavernes proches ou encore d'une combinaison de ces deux types d'adversaires.

Selon la façon dont la situation a évolué en cours de jeu, les héros recevront alors l'aide de guerriers d'un des deux clans, des deux clans à la fois ou même de **Rudraigh le Roux** et de ses hommes ; dans ce cas, le Conteur pourra décider que les alliés des héros viennent à bout d'une partie de leurs adversaires, tout en laissant à chaque héros engagé dans la bataille l'occasion de s'illustrer en affrontant les ennemis les plus dangereux...

Le Druides Noir

Maintenu en vie par sa ténébreuse magie, le Druides Noir est âgé de plus de 150 ans. Sous sa véritable apparence, il ressemble à un vieillard émâcié, au corps noirci et desséché, doté d'une longue barbe grisâtre et au visage cadavérique, privé de nez. Dans ses orbites brûle un feu mauvais, qui reflète son essence vitale maudite. Il tire ses pouvoirs et sa monstrueuse longévité de son ténébreux savoir et de ses liens avec le terrible dieu Crom Cruarch, dont il veut rétablir le culte sur l'île avec ses alliés, une fois l'autorité du haut-roi mise à mal.

Même sans armes, le Druides Noir est un **adversaire redoutable** (Danger 3), ses longs ongles de corne noire étant aussi meurtriers que les griffes d'une bête sauvage. Sa magie lui confère l'équivalent du **Prodige de Semblance** (voir p 82 des règles de FIANNA), mais il ne peut adopter que l'apparence d'une personne qu'il a préalablement tuée de sa main et partiellement dévorée. Il possède en effet l'effrayant pouvoir **d'absorber les souvenirs et les connaissances des personnes qu'il a assassinées** ; pour ce faire, il doit dévorer leur chair et leurs entrailles – mais préserver leurs têtes, par magie.

Il possède également le pouvoir **d'embrumer les tentatives de divination** qui seraient susceptibles de le démasquer. Avec le temps, son influence occulte lui permet même d'endormir la méfiance des devins, qui cessent finalement de s'interroger sur leur incapacité à percer le mystère...

Tant qu'il détient les têtes dûment préservées des personnes dont il a usurpé la vie, le Druides Noir est **immortel** : s'il est vaincu, il disparaîtra dans une grande flamme noire et réapparaîtra dans son repaire, auprès de ses précieuses têtes. La seule façon de le tuer définitivement est donc de trouver son repaire et de détruire les trois têtes. Si les héros le forcent à disparaître, il laissera en paix le tuath de Rudraigh le Roux, ses efforts pour y semer le chaos ayant été contrecarrés. Il se terrera dans son antre jusqu'à ce qu'on le croie mort, avant de se manifester de nouveau pour déchaîner sa colère vengeresse contre les héros qui ont osé le défier...

Ce **repaire secret** ressemble à la tanière d'une bête sauvage. Situé dans une caverne, à moins d'une heure de marche de la demeure de Fergus le Fier (où « Manech le Maigre » réside en permanence), il contient les biens les plus précieux du Druides Noir : une statuette grossière du monstrueux dieu Crom Cruarch, figuré sous la forme d'un être mi-ver mi-humain et les trois têtes de ceux dont, au fil des générations, le Druides Noir a usurpé l'apparence et l'existence : la plus ancienne est celle d'un jeune guerrier du clan du Bouclier Noir (sous l'apparence duquel il tua, jadis, le poète sacré), la deuxième est celle d'un guerrier du clan des Trois Frênes et la troisième est celle du véritable Manech le Maigre, mort il y a sept ans. Si ces têtes sont détruites par le feu, le Druides Noir cessera d'exister, à tout jamais.

Dénouement

Selon les événements survenus en cours de jeu, les actions des héros et le succès de leurs entreprises, l'aventure pourra se terminer de trois grandes façons :

Échec

Si les Fianna ne parviennent pas à démasquer le Druides Noir, personne ne sera en mesure de ramener la paix entre le clan du Bouclier Noir et le clan des Trois Frênes : leur lutte plongera bientôt le tuath dans un état de guerre perpétuelle et Rudraigh le Roux finira par perdre sa souveraineté au profit d'un rival qui saura exploiter habilement cette situation de chaos. Le Druides Noir sera libre de poursuivre ses menées secrètes et, bientôt, le monstrueux culte de Crom Cruarch réapparaîtra dans la région – peut-être une nouvelle mission en perspective, pour les héros – et une occasion privilégiée de rattraper leur premier échec ?

Demi-succès

Dans ce cas, les Fianna seront parvenus à démasquer le Druides Noir et à mettre fin, au moins pour un temps, à ses agissements... sans pouvoir toutefois empêcher la lutte entre les deux clans de causer de nouveaux morts, affaiblissant un peu plus le tuath et laissant dans le cœur de ses habitants de profondes blessures que seul le temps pourra guérir. Le pire aura néanmoins été évité – et si les héros sont parvenus à vaincre le Druides Noir, cette victoire comptera comme un haut-fait.

Succès Complet

Dans le meilleur des cas, les Fianna auront réussi non seulement à démasquer et à vaincre le Druides Noir mais aussi à empêcher tout nouveau débordement entre les deux clans, entraînant ainsi leur réconciliation durable. Le tuath et la souveraineté de Rudraigh le Roux en sortiront renforcés et les héros seront toujours les bienvenus sur les terres du roi tribal et des deux clans anciennement ennemis. La paix pourra être scellée par le mariage de Boane la Blanche et de Guair le Gaucher, auquel les héros seront conviés, occupant la place d'honneur, auprès de Rudraigh et des deux chefs de clan désormais réconciliés.

Olivier Legrand (2020)

Merci à Fr.-Xavier Cuende pour sa relecture avisée.