

Les barbes sales

par Moustrap

Exceptionnellement pour cette belle nuit de Noël, les PJ ont l'autorisation d'aller "en ville", à Donegal, avec Gil, le seul Eshu du Freehold.

Mais le problème, avec les Eshus, comme chacun sait, est qu'il leur arrive souvent des aventures...

L'histoire se passe le soir de Noël, en Irlande.

Nos PJ ont pour point d'attache un petit freehold irlandais, perdu dans la campagne du Donegal. Chez les Changelins, le Donegal appartient au royaume d'Ulster (contrairement à la géographie officielle de l'Irlande).

C'est la belle nuit de Noël, et tout le tralala... Le Père Noël va bientôt faire la tournée des cheminées, après avoir consciencieusement fait celle des porte-monnaies.

Alors, exceptionnellement pour cette nuit de Noël, le groupe de PJ a eu l'autorisation d'aller "en ville", à Donegal, principale ville du comté éponyme, pour profiter en cette nuit de l'atmosphère de fête qui y est plus prégnante. Ils y sont emmenés par Gil, le seul Eshu du Freehold.

Mais le problème, avec les Eshus, comme chacun sait, est qu'il leur arrive souvent des aventures...

Sur les toits

Sur les suggestions de Gil, le groupe s'est perché sur les toits de Galway dans l'espoir d'apercevoir le Père Noël accomplir sa tournée. Gil commence à leur raconter une bien belle histoire. *"Il paraît que le soir de Noël, dans chaque duché d'Hibernia (=Irlande), il y a toujours quelques flocons de neige qui tombent des nuées, quel que soit le temps, et même s'ils se peuvent compter sur les doigts d'une*

main, c'est lorsque l'un d'eux vient se poser sur le nez d'un enfant, ravivant son sourire, que le Père Noël commence sa tournée"

Histoire de ne pas laisser refroidir l'auditoire, Gil enchaîne avec délice sur la légende d'Oisín et Aneirin, lorsque l'un des PJ aperçoit à travers la fenêtre d'une maison toute proche... le Père Noël lui-même !

C'est à coup sûr l'émoi dans le groupe qui contemple la scène, émerveillé : un père Noël, dans son beau manteau, offre un cadeau à un jeune enfant couché dans son lit. C'est magnifique.

Mais soudain le père Noël, d'une main griffue, attrape l'enfant et le met dans un grand sac, et disparaît de la vue des PJ ! C'est l'effroi.

Le groupe va voir les choses de plus près. L'enfant a été remplacé par un polichinelle trafiqué par des gobelins. Plus de trace du Père Noël dans la chambre : il s'est enfui par un coffre à jouets magique que repèrent tout de suite les PJ. Quand on ouvre le coffre, celui-ci révèle un escalier magique (que seuls peuvent emprunter des êtres du Rêve) descendant dans la pénombre. En s'engouffrant dans l'escalier à la suite du Père Noël ils traversent un étroit couloir et débouchent dans une ruelle. Le père Noël est en train de s'envoler sur son traîneau. Sauf que son attelage n'est pas de rênes mais de rats géants, et que sa figure laisse apparaître des crocs jaunis. Ce n'est pas un Père Noël : c'est un Ogre Noël, qui capture les enfants pour satisfaire son appétit !

De deux choses l'une : Soit les PJ ont un moyen de le poursuivre, voire de le rattraper (voir "Course-poursuite"), soit ils sont contraints de suivre une autre piste (voir "l'industrie au service des ogres").

Course-poursuite

L'Ogre Noël ne ménage pas son attelage, d'autant plus qu'il cherche à éviter la bagarre. Que les PJ gagnent sur lui ou non (attention, en cas de lutte, l'ogre est un adversaire redoutable), l'important est qu'ils apprennent quelle était sa destination.

En l'occurrence, sa destination est une vieille et vaste mesure non loin de la ville, en fait un repaire d'Ogres Noël's. De nombreux enfants ont été kidnappés par les Ogres Noël's sur leur traîneau et ont été entassés dans les espaces insalubres de cette mesure. C'est là un véritable garde-manger ! On a coutume d'appeler cela un "ogrelinat". Les gosses ne sont pas visibles de l'extérieur.

À moins que les PJ ne fassent preuve d'une regrettable imprudence (ne pas oublier de leur suggérer le danger à l'approche de la maison), ils vont assister depuis l'extérieur de l'ogrelinat à **deux scènes** qui feront plus que les inquiéter.

Tout d'abord à l'intérieur de la maison, dans une grande salle, une vingtaine d'ogres (autant dire tout ce que l'Ulster doit en compter) sont rassemblés, en "tenue de Noël", harangués qui un chef qui leur tient un discours enfiévré et galvanisant, d'où il ressort que :

- les ogres Noël, depuis le début de la nuit, ont enlevé un maximum d'enfants dans Donegal, en s'aidant de coffres magiques fabriquées par des gobelins, et vendus aux parents depuis 1 an. Pourquoi cet enlèvement massif précisément en ce soir de Noël ? Justement pour qu'aucun enfant ne puisse réceptionner le précieux flocon qui marque le début des festivités (voir l'histoire racontée par Gil). C'est là que les PJ se rappellent avoir vu peu d'enfants, une fois la soirée entamée, alors que Donegal en compte justement beaucoup. Et puis ils ont vu aussi beaucoup de gens avec des parapluies, alors que franchement il n'y avait pas une goutte de pluie (il s'agissait de gobelins prêts à protéger les enfants se promenant dans les rues du moindre flocon égaré).

- Si aucun flocon ne vient égayer un enfant, il n'y aura pas de livraisons de cadeaux, et le royaume de Noël de la région de Donegal sera à leur merci. Il n'auront plus qu'à attraper les pères Noëls (il y en aurait donc plusieurs !!!), leurs ennemis héréditaires et LEUR PRENDRE LEUR BARBES. Car c'est là leur problème principal, à ces ogres Noël : leurs barbes sont sales et jaunies par tant d'années de goinfreterie. Ils vont semer la terreur dans Donegal, traumatiser des enfants et pire, mettre à bas le royaume Noël, tout cela dans un seul but : renouveler leur barbe, en prenant celles de Pères Noël. L'ogre n'est jamais plus monstrueux que dans ses accès de coquette-rie.

Le **deuxième événement** à même d'ébranler les PJ : un groupe de Gobelins arrive en camions, avec deux boggarts. Les boggarts viennent discu-

ter brièvement avec les Ogres Noël. Il ressort de la discussion qu'il y eu échange de bons procédés entre les Ogres et le parti des Boggarts et gobelins. Les seconds aident les ogres à kidnapper les enfants. Les ogres récupèrent les barbes des Pères Noël et éventuellement gardent les enfants tandis que Gobelins et boggarts attendent la chute du royaume Noël, sans doute avec une idée derrière la tête.

L'industrie au service des ogres (optionnel)

Si les PJ ont laissé filer l'Ogre, le seul indice qui leur reste est le coffre. Le nom du fabricant étant indiqué sur l'objet, il n'y a plus qu'à se renseigner et trouver son point d'atache. Il s'agit d'une très modeste entreprise dans Galway même. Le lieu, un vaste atelier, est désert et sans alarme. Un MJ retors saura placer dans l'atelier une machine diabolique de conception gobeline pour occuper les PJ...

Dans les bureaux, les PJ trouveront suffisamment de documents attestant du caractère magique de ces coffres et du fait qu'ils ont été vendus à travers Galway depuis un an. Un bruit de camions et des lumières fortes interrompent les PJ dans leur enquête. Une poignée de gobelins arrivent, secondés par deux Boggarts (il faut croire que tous les Thallains se sont donnés rendez-vous à Donegal). À l'évidence, les gobelins ont aidé à concevoir les coffres, et les boggarts à les commercialiser.

Ils viennent embarquer les stocks restants de coffres magiques et faire disparaître tout indice compromettant. Si les PJ ne sont pas trop malhabiles, voilà une occasion de suivre ces vils êtres jusqu'à leur repère, en se cachant dans leurs camions, ou par un autre moyen de locomotion. Les Gobelins et les Boggarts se rendent ensuite jusqu'à l'ogrelinat (voir précédemment) puis dans un parking désert qui domine la ville. Ils y demeurent patiemment, armés jusqu'aux dents.

Mais que peuvent-ils bien attendre ? C'est fort simple, ils attendent la chute du royaume Noël...

S'opposer au plan machiavélique

Le fait que les Ogres, boggarts et gobelins s'en prennent au Père Noël n'a rien d'étonnant. Ce sont des Thallains, , traditionnellement proches de la redoutable Cour de l'Ombre, et annonceurs du Long Hiver de la Banalité. Il est fort probable que ce sera la première rencontre des PJ avec ces êtres au sujet desquels, au mieux, ils auront tout juste entendu quelques sombres histoires. Rappelons que les Sidhes ne peuvent pas supporter les ogres...

Pour les PJ il est évident, d'une part, qu'ils ne peuvent affronter ces Ogres seuls, d'autre part, que le temps leur est compté. Si le bon déroulement de Noël est déjà mis à mal, chaque heure qui passe aggrave la situation, et à l'aube les dés seront jetés.

Il ne peuvent compter sur personne pour les aider. Il y a bien un freehold de changelins dans les environs, mais il est loin, il faut le trouver et, à moins de preuves ils seront peu enclins à croire les assertions des PJ.

Un perso finaud comprendra que les intérêts divergent chez les ogres : certains veulent garder tous les enfants pour les manger, d'autres veulent en manger tout de suite, d'autres encore préfèrent les garder comme monnaie d'échange auprès des pères Noëls ou des autorités au cas où ça tournerait mal. Il est donc possible, avec un peu de ruse, de semer la zizanie et de faire s'entretuer une partie de ces ogres (se rappeler cette scène de Bilbo le Hobbit où Gandalf trompe les trolls affamés). Mais il en restera encore suffisamment pour être inattaquables de manière directe

La solution la plus directe pour sauver

Noël est que la dite tradition s'accomplisse : il faut qu'un enfant reçoive un des précieux flocons sur le nez, et de manière naturelle, dans une atmosphère normale, voire enchanteresse, pas un gosse qui viendra tout d'échapper aux griffes d'un ogre, si vous voyez ce que je veux dire...

De la neige, par pitié. Et un renne, si vous avez

Voilà nos changelins dans la ville, pour tenter le miracle. Comment vont-ils localiser les quelques maigres flocons susceptibles de tomber sur Donegal, et leur faire rencontrer quelques visage enfantin ? À eux de voir.

Ils trouveront sûrement sur leur route des gobelins patrouillant dans la ville, d'où de probables échauffourées.

Une chimère providentielle viendra à leur rencontre (au moment le plus opportun) : il s'agit d'un vieux renne. Le museau grisonnant, et l'haleine empestant l'alcool, il explique être un renne de Noël à la retraite, soudainement tiré de son réveillon copieusement arrosé, avec des chimères de sa connaissance, par un appel d'urgence du Pays Noël, où l'on est étonné de ne pas recevoir le signal pour commencer la livraison des cadeaux. Les Pères Noël ont un royaume dans les cieux, *qui tient sur une immense toile*. Au-dessus de chaque ville et ses environs, on trouve un de ces royaumes flottant, inaccessible sauf aux rennes de Noël. Les Pères Noël ne peuvent pas commencer leur tournée sans le rituel du flocon de neige, qu'ils s'efforcent eux-mêmes de faire tomber. S'ils ne peuvent pas faire leur tournée, c'est un désastre pour les enfants, pour la croyance en Noël, pour la Glamour, et aussi plus prosaïquement pour le royaume, lequel restera chargé à rasbords de tous les cadeaux, et dont la toile va bientôt craquer, signant la fin du Pays Noël au dessus de Donegal. Tandis que le renne leur raconte tout ça, les PJ peuvent d'ailleurs voir dans

le ciel, quelques éclats rouges, accompagnés de craquement sinistres, signe que la toile du Pays Noël montre déjà des signes de faiblesse.

Il sera bien sûr content d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe du côté des Thallains.

Le renne est capable d'appeler à la rescousse d'autres congénères. Ces derniers peuvent servir de monture pour les Kithains. Pour cela, il suffit de se rendre dans un appartement de Donegal. L'appartement est habité par une vieille dame. Le renne ne peut s'empêcher de raconter que la dame en question est une ancienne Kithain gagnée par la banalité. En tant qu'ancienne Sidhe, elle régnait sur tous les changelins de la région. Après une exceptionnelle longévité en tant que Kithain, elle a repris depuis 3 ans une vie ordinaire et sa vie de changelin n'est plus qu'une ombre sur son visage. Cela n'a rien d'exceptionnel par conséquent de trouver chez elle encore quelques chimères. Les rennes de renfort sont accrochés au mur, la tête seule accrochée au mur comme des trophées de chasse. Le renne les réveille par quelques mots secrets et tous émergent de leurs panneaux de bois comme s'ils sortaient du mur. Seul souci : il ne faut pas que la maîtresse des lieux, perdue pour la Glamour, assiste à la scène, de même qu'elle n'acceptera pas de recevoir qui que ce soit dans son logement d'ailleurs (et encore moins un renne !).

Suggestion : vous pouvez faire en sorte que ce soit les PJ qui sortent le vieux renne des griffes des Gobelins et ainsi le rencontrent. On peut aussi imaginer une scène où les PJ soient poursuivis par Gobelins (ou même ogres Noëls) et se barricadent en catastrophe dans l'appartement de l'ancienne Kithain en attendant de réveiller les rennes en sommeil.

Dénouement

Plusieurs fins sont possibles dès lors, heureuse ou malheureuse. Il est possi-

ble d'utiliser ces différentes options :

- Les PJ arrivent à faire s'accomplir la légende de Gil (qui n'est plus une légende !) et la tournée des Pères Noël peut commencer. Pour les remercier les rennes les emmènent faire un tour en Pays Noël. Ils découvrent un petit royaume posé sur une toile de satin, avec neige, chalets, entassement de cadeaux (des cadeaux chimériques) et une nuée de Pères Noël en suractivité. Ils assistent aussi, médusés, à la fabrication de cadeaux dans une immense manufacture ou des lutins surexcités travaillent sans relâche. On leur explique que c'est dans leur nature de fabriquer les jouets. Ils sont incapables de s'arrêter. C'est pour ça que, si les cadeaux ne finissent pas par être livrés, le Pays Noël est submergé par les cadeaux et la toile se déchire. Les secrets de fabrication des lutins sont depuis longtemps convoités par les gobelins, ce qui explique leur participation à cette machination. Les cadeaux en question sont donc chimériques, seuls les enfants (et les êtres du Songe) les voient. Ce sont ces cadeaux qui, ajoutés aux cadeaux des parents, font la magie de Noël ;

- Les Gobelins prennent le contrôle des rennes et s'infiltrèrent en Pays Noël. Aux PJ d'aider à s'en débarrasser ;

- La tournée ayant débuté tardivement, les PJ peuvent mis à profit pour distribuer les cadeaux dans les cheminées ;

- Dernière affaire à régler, et non des moindres : il s'agit du devenir des enfants kidnappés. Il est impossible de les enlever aux griffes des ogres sans une confrontation. Il est possible d'impliquer les forces de l'ordre, mais ce n'est ni facile, ni forcément judicieux car les changelins risquent de se retrouver dans des situations compromettantes. Les pères Noël peuvent aider à délivrer les enfants avant l'aube, mais il y aura carnage ;

- dernière option : tout se passe mal. Les PJ ne permettent pas à la tournée des Pères Noël d'être effectuée, le Pays Noël croule sous les cadeaux et

la toile se déchire. Tout le pays se désagrège et tombe dans le vide. Les cadeaux s'éparpillent sur Donegal et autour. Les rennes et leurs traîneaux en vrac volent de ci de là, perdus, les pères Noël tombent comme des sacs et vont s'écraser. Même si tous ceux-là ne sont que chimères (cadeaux y compris), le spectacle est effroyable. Les Ogres Noël sur leurs traîneaux aux sinistres silhouettes viendront bientôt prélever les barbes sur les corps des Pères Noël. Les Gobelins surgiront d'un peu partout pour prélever aussi leur dû.

Peut-être que dans leur empressement les Ogres auront laissé trop peu de garde auprès des enfants et il sera possible d'en sauver un maximum, d'autant que les changelins des environs auront été alertés par l'ampleur d'un tel événement et viendront à la rescousse.

Mais la magie de Noël aura disparu des cœurs des enfants de Donegal...

Conseils de MJ

- Gil, le PNJ, peut s'avérer encombrant. Ne pas hésiter à le dissocier du groupe des PJ : il peut tout à fait partir seul sur une quête annexe, comme par exemple chercher du renfort auprès des changelins de la région.

- Vu que, dans le scénario, le temps imparti pour les PJ est limité, il peut être intéressant de jouer avec un chrono qui marque l'approche de l'aube, au-delà de laquelle Noël ne peut être sauvé.

- libre à chacun, selon sa sensibilité, d'introduire plus ou moins de noirceur dans ce scénario. On est dans le Monde des Ténèbres, rappelons-le, et *Changelin* n'est pas *Toon*. De plus les Thallains sont des adversaires effrayants pour les Changelins, aussi terribles que peuvent l'être des Dauntains.

* * * * *

Rappel : ce 12^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Bertram (en sa qualité de gagnant du 11^{ème} concours) :

- thème : une étrange disparition ;
- élément : toile.