



La Colline aux milles enfants

En direct du Ouijiderépo

jeudi 12 juillet 2007, par [Fils de Lugh](#)

Introduction

Dans le nord de l'Inismore se trouve Applebury Hill, une colline légendaire qui serait une porte vers le royaume Sidhe de Brynn Bresail, c'est là que le peuple magnifique vivait à l'origine avant de venir sur Théah...

Applebury hill est surveillée par Sean O'Malley, vieillard inquiétant placé là par le roi d'Inismore Jack O'Bannon pour veiller à ce que personne ne pollue cet accès...

Le problème, c'est que depuis quelques temps, les disparitions se multiplient dans la région. Au début, ce ne fut que quelques sacs de blé mais bientôt, les méfaits furent de plus en plus graves et dernièrement, ce sont deux enfants qui ont été enlevés...

Intrigué, le Haut roi décide d'envoyer ses meilleurs hommes pour enquêter sur place...

Et c'est là que les PJs entrent en scène...

Les joueurs

Pas d'imposé trop lourd pour ce scénario, il pourrait être utile qu'au moins un des joueurs soient de nationalité avalonienne ou inish et possède la sorcellerie glamour ou au moins quelques connaissances sur les sidhes...

Déroulement

- Acte 1

Les joueurs arrivent sur place et découvrent un village et une région terrorisés, on murmure que des monstres seraient à l'œuvre.

Dans un premier temps, les soupçons des villageois vont s'orienter vers le gardien de la colline. Mais une enquête poussée fera apparaître l'existence d'un mystérieux colporteur qui aurait à chaque fois été vu avec les enfants. Il va falloir enquêter dans les vertes campagnes inish.

Dans le village, on peut rencontrer certaines personnes intéressantes :

- Magnum O'Toole, agent des rivaux du Haut Roy et ses hommes vont tenter de mettre des bâtons dans les roues des joueurs.

- Donovan Langtry le chef du village...

- Maëlle la fille du chef, jeune fille au regard vert, à la beauté diaphane et manifestement touchée par les sidhes

- Acte 2

Retrouver le colporteur (autre vieillard inquiétant) ne sera pas chose facile mais il s'avère que l'homme est en fait un montreur d'animaux et que dernièrement, il a perdu un de ses fleurons : anthystème le rat.



Ravagé par la détresse, il a d'abord accusé les habitants du village avant de partir. Mais bien sur, sa colère lui a valu l'inimitié des villageois.

La dernière fois qu'il a vu son rat, c'était près de la colline.

- Acte 3

C'est la colline qui recèle la clef... Et peut être faudra-t-il passer de l'autre côté.

A Brynn Bresail, les joueurs vont se rendre compte que tout n'est pas féérique, s'il passe de l'autre côté, ils vont tomber sur un paysage de mort et de désespoir.

Dans un gigantesque mine à ciel ouvert. Des enfants travaillent dans des conditions inhumaines surveillés par d'horribles contremaîtres gobelinoïdes.

Le camp semble dirigé par une créature étrange Un rat intelligent.

Libérer les enfants est impossible mais parler au rat l'est. Et celui-ci va raconter toute l'histoire. Après avoir été ramené à la sagesse.

Au début, il est possédé par le pouvoir des ombres

Lorsqu'il s'est égaré, il s'est approché de la colline et est tombé sur Maëlle, celle-ci cherchait un moyen d'y pénétrer et elle s'est servie du rat.

Depuis, elle a repris possession de la colline. En fait, Maëlle est le Chef insoupçonné d'une bande de sidhes d'ombre qui se servent de la colline comme repère.

Depuis plusieurs siècles, il enlève des enfants dans toutes les provinces d'Avalon et même sur le reste de Théah. Cinq collines disséminées dans toutes les îles d'émeraudes et quelques autres accès sur le continent leur permettent de mener à bien leur projet.

Maëlle avait été emprisonnée dans ce village par un puissant sidhe mais visiblement, la présence du rat lui a permis de passer outre. Maintenant, les enlèvements vont recommencer. Et qui soupçonnera une aussi délicieuse jeune fille ?

Il faut faire cesser cette histoire...

P.-S.

Le OujiDiRéPo se trouve [ici](#) !