HUIS CLOS

MEURTRE CHEZ LES DRUIDES

Au cours d'une cérémonie druidique à Stonehenge, au soir du 20 juin 1984, veille du solstice d'été, l'Archidruide Glamorgan Le Roux est retrouvé mort.
Qui a pu commettre cet acte ignoble ?
Il est certain que l'assassin est parmi les personnes présentes à ce moment-là à l'Auberge de la Déesse Blanche (modeste auberge située à 1 km du site mégalithique de Stonehenge), soit un des participants à la cérémonie ou un membre du personnel de l'auberge.
Le lendemain, Scotland Yard envoie son limier le plus fin afin de résoudre ce mystère qui, dit-on, intéresse certaines personnalités fort haut placées de l'État...

Auteur : Stéphane Gesquière
Adaptation : Marie-Claire Artaud et Frédérique Boursicot

Un huis clos contemporain (sans fantastique), d'une durée de 4 à 5 heures, pour 9 joueurs et un ou deux organisateurs, débutants ou non.

Les personnages

- **Georgius Mc ROED** : Grand Druide ; membre de l'Ordre Druidique (Londres)
- **Hazel NAYSWATER** : Druide Juge ; membre de l'association druidique d'Édimbourg
- **Barry CARPENTER** : Druide Sacrificateur ; membre de l'association druidique de Cardiff
- **Brigit LLELEWYN** : Druidesse herboriste ; membre de l'association druidique de Glasgow
- **Geoffrey COLL** : Barde ; membre de l'association druidique de Liverpool
- **Hermine GWALTER** : Barde ; membre de l'association druidique de Dublin
- **Sommerset KERSHAW** : Ovate ; membre de l'association druidique de Southampton
- **Gill MARLOW** : Policier de Scotland Yard (rôle mixte)
- **Morgan MAXWELL** : propriétaire de l'auberge de la Déesse Blanche et gardien du site de Stonehenge (rôle mixte)
- **Helen/John STOTEMEYER** : officier de police locale (organisateur)
- **Mary/Peter McENLEY** : employé de l'auberge (organisateur)

Les règles

• **Aptitude physique** : score entre 1 et 10 (9-10 : athlète de haut niveau ; 4-5 : personne en forme sans entraînement particulier ; 1 : nouveau-né). Sert à résoudre certaines actions physiques.

• **Fouille** : seule la pièce principale de l'auberge peut être fouillée réellement. Pour les autres pièces : voir un organisateur. Il y a eu meurtre et, à moins d'être policier, vous n'êtes pas censé fouiller les lieux. Si vous vous lancez dans une "enquête" privée, sachez que vous vous exposez au risque d'être vu et/ou entendu.

• **Ouvrir une porte** : si une porte est fermée à clé, les seules façons de l'ouvrir sont d'avoir la clé, de crocheter la serrure, ou défoncer la porte. Ces deux dernières actions ne nécessitent aucune compétence spécifique, mais seront plus ou moins faciles à réaliser selon votre habilité ou votre aptitude physique. Dans tous les cas, consultez un organisateur.

• **Assommer** : un personnage, que l'on approche par surprise et de dos, et dont on effleure l'épaule délicatement, avec n'importe quoi de lourd et dur en prononçant « assommé », s'effondre et tombe inconscient pour cinq minutes. Il se relève sans blessure.

• **Arme blanche - arme à feu** : Un coup d'arme blanche (en latex) dans un membre, le rend inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné à l'hôpital.
Un personnage frappé par une arme blanche au tronc ou dans le dos, ou victime d'un tir d'arme à feu, quelle que soit sa localisation, s'écroule. Il ne peut que ramper sur un ou deux mètres, appeler à l'aide ou écrire, avant de tomber dans le coma. S'il reste sans secours, il meurt au bout de cinq minutes. Si un second coup lui est asséné, il meurt.

• **Combat à mains nues** : les deux adversaires vont simuler le combat. Dès le début ils vont échanger, discrètement, leur score en aptitude physique. A partir de ce moment, l'issue du combat est réglée : le score le plus élevé gagnera le combat. Le perdant tombera KO pour cinq minutes, sauf si le gagnant ne cherchait qu'à maîtriser son adversaire.
Les protagonistes "jouent" le combat jusqu'au bout. Si les scores sont très différents, le combat sera rapidement terminé. S'ils sont proches, le combat sera simulé plus longtemps. Si le combat est à plusieurs, les alliés additionnent leur score.
Attention à :
- Ne pas vous faire mal (faites attention à l'endroit où vous tombez, ne courez pas)
- Ne pas faire mal à votre adversaire (ne portez pas vos coups)
- Ne pas casser l'appartement (attention au mobilier).

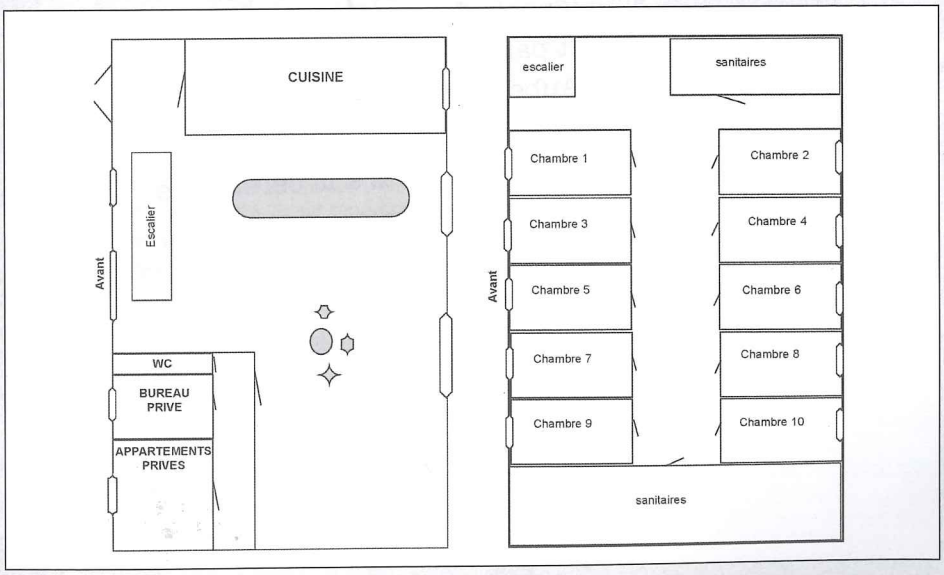
• **Compétences spécifiques** : elles sont décrites dans les feuilles de personnage.

Discussion au salon, à l'heure du thé

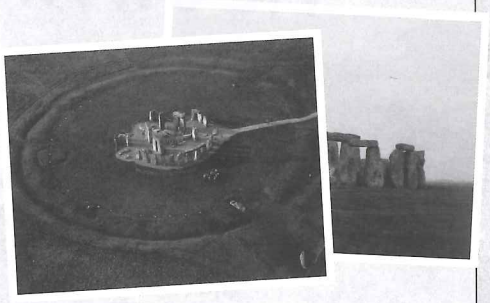
L'auberge de la Déesse Blanche

Plus discrète que les hôtels pour touristes qui fleurissent à proximité de Stonehenge, l'auberge de la Déesse Blanche est une petite maison d'hôte isolée, située non loin d'un carrefour où se trouve une cabine téléphonique. Quelques bosquets la cachent en partie de la route.
La majorité du rez-de-chaussée est occupée par une salle meublée d'une longue table et de quelques meubles. Une cheminée, entourée de fauteuils, est équipée de broches afin d'y rôtir le gibier. La pièce est baignée d'une lumière feutrée.
Le reste du rez-de-chaussée est occupé par la cuisine, des toilettes, et par le logement privé du propriétaire, dont le bureau est équipé d'un téléphone et d'un fax.
Toutes les chambres, hormis celle du propriétaire, se trouvent à l'étage. Elles se composent d'un lit, d'une armoire, d'une petite table et d'un lavabo. Les sanitaires sont en bout de couloir.
L'ensemble, tout de bois et de pierre, fleure bon le Moyen Age.

Plan de l'auberge



Stonehenge



Vue aérienne de Stonehenge

Dans le Wiltshire, se dresse depuis 5 000 ans le plus beau monument mégalithique d'Europe : Stonehenge ("gibet de pierre" en Saxon), à 145 km au sud-ouest de Londres, et à 20 km au nord de Salisbury.

Téléchargez un document complet sur le site de GN Mag : www.gnmag.org

Malgré son abandon depuis près de 3000 ans, une grande partie de ce temple initiatique a subsisté jusqu'à nous et sa magie demeure.
Des assemblées locales s'y tiennent depuis des siècles, et, il y a 80 ans, les druides modernes ont commencé à y célébrer le solstice d'été.
Depuis une vingtaine d'années, des milliers de gens s'y réunissaient en juin pour un festival, mais en 1985, les autorités y ont interdit toute manifestation, craignant la dégradation des mégalithes et de leurs abords.

Le druidisme aujourd'hui et dans le huis clos

Remarques préliminaires : le druidisme est une simple croyance, et les druides n'ont aucun pouvoir magique réel. Nous avons pris quelques libertés vis-à-vis de ce qu'est le mouvement néo-druidique actuel.

Religion, secte, groupe de pression ?

Le druidisme a perdu de son influence depuis le développement du catholicisme et est loin d'être une religion répandue. Le lien des associations druidiques avec le passé est parfois contesté, le druidisme actuel n'ayant plus grand-chose à voir avec le druidisme celtique ancien.
En Grande-Bretagne, les associations druidiques sont bien implantées dans la haute société, et constituent un véritable groupe de pression, puissant du fait de la présence dans leurs rangs de personnalités (voire de membres de la famille royale dit-on). Chaque association druidique cherche à accroître sa représentativité et sa puissance dans le milieu, mais les associations gardent une certaine distance vis-à-vis du grand public et pratiquent dans le secret. Il n'existe que peu d'écrits sur le druidisme dans la mesure où la transmission de l'information continue à se faire essentiellement oralement, comme jadis, ce qui donne peu de consistance au mouvement vu de l'extérieur.

Les fonctions druidiques

Il n'y a pas d'équivalent d'un clergé. Le druidisme fonctionne en associations indépendantes les unes des autres. Chaque pratiquant a reçu la formation de l'un des trois ordres (druide, ovate ou barde) auprès d'un mentor et est membre d'une association selon sa localisation géographique. L'ensemble est assez peu structuré (ce qui explique pourquoi cette religion reste assez marginale).
Le seul lien de l'ensemble est l'Archidruide, reconnu par tous comme le leader spirituel du mouvement (une sorte de pape !). Il est élu à la majorité. On est Archidruide à vie, ou tant qu'on décide de le rester, à moins que sa légitimité à l'être ou à le rester soit mise en cause.
On définit un certain nombre de fonctions spécifiques dans chaque association :
Le grand druide est le chef religieux et spirituel (sorte de cardinal !). Il y en a un par association.
Le druide juge est le gardien des traditions et des lois, chargé de trancher les différends concernant l'interprétation du passé et des coutumes. Lui seul est apte à régler les questions de légitimité quand une personne demande à devenir druide, à occuper une fonction druidique spécifique, à intégrer une association, etc. Pour ce faire, il mène une enquête et vérifie que rien dans le passé de la personne ne fait "tache" et que ses motivations sont pures.
Le barde est le gardien des légendes, de l'histoire. Plus qu'un poète, il est une sorte d'archéologue des mots. Les bardes cherchent à chaque instant à se rapprocher des techniques utilisées par leurs prédécesseurs et peuvent discourir des heures sur la façon d'interpréter une satire ou une ode. Ils assurent la transmission orale de l'information à travers l'espace et le temps. Le druide sacrificateur est l'organisateur des cérémonies.
Le druide herboriste est le grand connaisseur des plantes et de la nature. Il est chargé de l'élaboration des potions.
L'ovate est le scientifique du druidisme. Il est chargé d'étudier la médecine, la chimie, la pharmacie.

Une image du néo-druidisme !

Les rites druidiques (dans le huis clos)

- Le solstice d'été ou ALBAN EFIN (21 juin) est, comme tous les événements astrologiques, l'occasion d'un rite incontournable. On y fête la moisson, la nourriture, la générosité du monde.
- La procession est une suite de personnes qui se rendent dans un même endroit selon un formalisme religieux précis.
- La cérémonie des libations est un rituel druidique au cours duquel les druides boivent les uns après les autres dans une coupe contenant une potion.
- Le graal est un objet symbolique sacré. C'est une coupe qui sert, dans le cadre d'une cérémonie très importante, à asseoir la puissance de l'Archidruide. Elle n'est utilisée que pour des occasions vraiment exceptionnelles.
- Le convent est une rencontre secrète dont le sujet concerne une ou plusieurs associations druidiques.

Quelques sites Internet à consulter pour être incollable et rôle-play pendant le jeu :
- Le néo-druidisme : **http://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%A9o-druidisme**
et **http://www.druidry.org/** (très complet, en anglais)
- Le druidisme ancien et son symbolisme : **http://membres.lycos.fr/ayla01/druidisme.html**
- Le druidisme et ses rites : **http://membres.lycos.fr/davidb211/**

À REMETTRE SEULEMENT AUX 7 PARTICIPANTS DE LA CÉRÉMONIE

"Le druidisme est un mouvement complexe et déstructuré. Les postes honorifiques y sont nombreux, les susceptibilités exacerbées. Cette confusion a causé un relatif oubli des buts spirituels du mouvement des origines. Je souhaite en discuter avec vous. Retrouvons-nous à Stonehenge, à l'occasion de la célébration du solstice d'été".
C'est en gros en ces termes qu'il y a six mois l'Archidruide Glamorgan Le Roux vous a conviés par téléphone à un convent secret, vous, les personnalités les plus influentes des associations les plus importantes.
La coutume du convent et les usages qui le régissent datent de l'époque où les druides, contraints de vivre dans la clandestinité, redoutaient arrestations et tortures de la part des autorités civiles et religieuses. Ces règles stipulent qu'aucun document écrit relatant ces débats ne doit être conservé au nom de l'antique tradition orale. L'Archidruide a choisi l'auberge de la Déesse Blanche en raison de sa discrétion et de sa proximité avec Stonehenge, afin de pouvoir mener ensuite une procession. Il y était venu six mois auparavant et avait obtenu l'assurance d'une discrétion totale de la part de l'aubergiste.

Important :
Vos souvenirs de la soirée du 20 juin sont confus (comme si vous aviez pris une bonne cuite !) en raison de la potion hallucinogène que vous avez bue au cours de l'acte des libations (voir plus bas). Lors des cérémonies et processions druidiques, il est habituel de confectionner et de consommer cette potion, à base de plantes, afin de se plonger dans un état mystique propre au recueillement et à la prière.
Vous avez revêtu, dès le début de la cérémonie, des gants blancs et ne les avez à aucun moment ôtés. En effet, les adeptes du druidisme doivent garder les mains pures pendant les périodes rituelles. Vous devrez porter ces gants jusqu'à la tombée de la nuit.

Le convent secret :

Glamorgan le Roux vous a convoqué à 21h dans sa chambre (la n°6, comme vous l'a dit l'aubergiste à votre arrivée). Etonnamment, par rapport à ce que son invitation stipulait, il a annoncé qu'il souhaitait discuter avec vous d'une unification du mouvement (il existe de nombreuses associations druidiques et chacune d'elle tient à son indépendance). Vous ne vous rappelez pas tous les détails, mais il s'est lancé dans une longue déclaration que chacun de vous a écouté avec beaucoup de respect et d'attention. Il a affirmé que le druidisme ne pouvait continuer à vivre ainsi, en ordre dispersé, avec des factions rivales, des courants si divers que l'unité de l'ancienne foi risquait de se perdre. Bien sûr une unification du mouvement se traduira forcément par une redistribution des responsabilités et il a déclaré vouloir en profiter pour sélectionner une élite qui œuvrera à ses côtés aux postes clés du mouvement. Selon lui, une fois l'unité druidique acquise, le mouvement prendra une place officielle et n'aura plus à officier plus ou moins dans l'ombre comme aujourd'hui. Un lieu comme Stonehenge deviendra donc inutile, ce qui tombe plutôt bien puisqu'il va être fermé aux processions. Il a souligné que dans ces conditions les associations druidiques locales, et celle de Salisbury notamment, risquent fort de perdre beaucoup de notoriété et d'activité et que cela peut être l'occasion de faire un peu de ménage dans ces petits associations qu'il juge peu efficaces, voire même de les fermer.
Un long silence a suivi cette déclaration, puis Glamorgan vous a invités à vous exprimer librement et à annoncer vos prétentions quant à la place que vous souhaiteriez tenir dans ce nouvel ordre, la loi ne lui donnant la possibilité de choisir les "élus" que parmi les personnes se portant

candidates à un poste. Peu d'entre vous ont osé prendre la parole et ceux-là se sont montrés prudents et respectueux. Vous vous rappelez vaguement que Brigit Llelewyn a rapidement souligné la brillante clairvoyance et la grande sagesse de Glamorgan, et s'est portée candidate au poste d'herboriste principale. Sommerset Kershaw a également annoncé son intention de soutenir Glamorgan dans son entreprise et, après un instant d'hésitation, s'est déclaré honoré à l'idée de devenir l'ovate officiel du nouvel ordre.
Geoffrey Coll, rapidement soutenu par Barry Carpenter, a déclaré être plus dans l'idée de rejoindre un autre site mystique (il y en a d'autres en Angleterre, comme à Avebury par exemple) et de voir comment les choses allaient évoluer ainsi. Georgius Mc Roed, Hazel Nayswater et Hermine Gwalter ne se sont pas exprimés.
Après environ une heure et demie ou deux de débats, vous avez clôturé la réunion par une cérémonie magique : l'Acte des libations.
Glamorgan a éteint la lumière et allumé une seule bougie. L'obscurité était presque totale. Vous avez tous revêtu des gants blancs et avez formé un cercle. Glamorgan le Roux a montré la coupe sacrée : le graal. Il a prononcé sur elle plusieurs formules sacramentelles.
La coupe a ensuite circulé entre chacun des participants, mais vous ne vous rappelez pas dans quel ordre. Chacun y a trempé ses lèvres et bu le liquide divin qu'elle contenait. Glamorgan le Roux a bu en dernier, clôturant ainsi la cérémonie.
Vous avez ensuite rejoint vos chambres respectives, afin de vous préparer pour la procession.

La procession

© 2000 Daniel Boulet

Stonehenge et ses pierres levées

Vous avez quitté l'auberge en une lente procession, selon un ordre rituel, et avez parcouru les quelques centaines de mètres vous séparant de Stonehenge afin d'y arriver juste avant minuit. Glamorgan était parti un petit peu plus tôt et devait vous attendre au centre du temple de pierres.
Le grand druide menait la marche, suivi du druide juge, du druide sacrificateur, d'une druidesse, du barde masculin, du barde féminin et de l'ovate. Selon la tradition, chaque druide portait une robe blanche, proclamant vérité et pureté, les bardes une bleue, de la couleur d'un ciel paisible et l'ovate une verte, symbolisant la science dont il était dépositaire. Vous teniez également chacun un bâton, de chêne pour les druides, de bouleau pour les bardes et en if pour l'ovate.
Peu avant minuit, votre procession entra dans le cercle magique des pierres de Stonehenge avec lenteur et solennité.
Vous avez fait le tour du cercle de pierres levées et avez allumé des feux, créant ainsi une barrière magique que nul profane ne pourrait franchir.
À la lueur des flammes, les immenses blocs de pierre se teintèrent de lueurs rousses, tremblantes et inquiétantes.
Vous avez atteint la pierre du talon (hell stone), haute de cinq mètres, puis vous vous êtes dirigés vers la pierre du sacrifice (Slaughter Stone). Chacun d'entre vous y a, conformément à la tradition, déposé un objet en rapport avec sa fonction. Barry Carpenter y posa une hache miniature, Hazel Nayswater un rameau de chêne, Brigit Llelewyn du pain et du sel, et Sommerset Kerchaw une rose rouge.
Vous avez ensuite repris votre lente progression vers le centre. Vous avez traversé le cercle des pierres de Sarsen (pierres sarrasines), et êtes entrés à l'intérieur du cercle le plus sacré, formé de blocs non taillés.

Au cœur de ce temple, et comme la tradition l'exige, l'Archidruide Glamorgan le Roux avait pris place, coiffé d'une couronne de feuilles de chêne en bronze et vêtu d'une longue robe de satin au col passementé d'or.
"Archidruide" déclara le druide juge Hazel Nayswater, *"nous voici devant toi. Nous avons répondu à ton appel. Le dieu de la lumière nous a guidés vers le temps où nous sommes venus entendre ta voix."*
Chacun d'entre vous s'est alors incliné.
Le grand druide s'est détaché du groupe, tendant les bras devant lui en signe de protection. *"La Paix sur toi Archidruide, notre maître vénéré. Par ta parole est transmise la vie. Nous sommes venus l'entendre pour être capables de la donner à notre tour."*

Vous vous êtes déployés en demi-cercle autour du trône, attendant la parole sacrée. La réponse rituelle de l'Archidruide tardait toutefois à venir. Son mutisme finit par sembler anormal et inquiétant. Ce fut la druidesse Brigit Llelewyn qui, enfreignant la loi sacrée, s'approcha du trône, non sans avoir consulté du regard les autres adeptes. Prise d'une angoisse, la druidesse se rendit coupable d'un sacrilège innommable en touchant le bras droit de l'Archidruide. Glamorgan le Roux bougea enfin… et bascula en avant dans un silence mortel. Après un bref examen, l'ovate confirma le décès de Glamorgan.

La suite est assez floue dans vos esprits. Le sacrilège était immense, mais il ne fallait pas que des profanes viennent ajouter leur présence en ce site désormais maudit (le festival du solstice commence le 21 juin dès l'aube et une flopée de gens de toutes sortes est attendue).
Vous êtes donc tous rentrés à l'auberge. Barry, Geoffrey et Sommerset ont porté Glamorgan jusqu'à sa chambre pendant que Brigit et Georgius ont expliqué ce qui s'était passé à Morgan Maxwell.
Peu de temps après la police locale est arrivée. Constatant le décès, l'officier Stotemeyer vous annonça la prise en charge du corps dans le cadre de l'enquête, et l'arrivée prochaine d'un inspecteur de Scotland Yard. Il demanda à chacun de rejoindre sa chambre où il vous a interrogés brièvement (identité, profession, adresse). Vous y êtes ensuite restés afin de prier, puis de dormir. Il était environ trois ou quatre heures du matin.

En ce 21 juin, jour du solstice d'été, vous êtes réveillés vers 11h par l'aubergiste qui vous invite à un brunch. Vous vous retrouvez tous à table, et la plupart d'entre vous, encore sous le choc, touche à peine aux plats présentés. Morgan Maxwell est aux petits soins pour vous. L'officier Stotemeyer sirote une tasse de thé dans un coin.
Hazel Nayswater prend la parole et annonce que la tradition voudrait qu'on pratique une oraison funèbre à la mémoire de l'Archidruide. Morgan Maxwell annonce que le site de Stonehenge est déjà envahi par les touristes et que des scellés ont été posés sur la chambre de Glamorgan. L'aubergiste propose donc que la cérémonie ait lieu maintenant et ici-même, dans la pièce principale de l'auberge, si l'officier Stotemeyer n'y voit pas d'inconvénient. Celui-ci annonce que l'inspecteur de Scotland Yard est en route mais que vous devriez avoir le temps de procéder avant son arrivée et que si c'est important pour le repos de l'âme du mort il faut le faire car "on ne sait jamais". Maxwell propose de tout mettre en place pendant que vous vous préparez. Chacun se retire donc pour revêtir sa tenue de cérémonie et se concentrer. Quelques minutes après, tout le monde se retrouve dans la pièce principale. Barry Carpenter s'apprête à officier.

Glamorgan Le Roux était Archidruide depuis 4 ans. Sa mort laisse le mouvement sans guide spirituel, ce qui est parfaitement impensable.
Même s'il paraitrait tentant de rechercher les causes de sa mort, vous êtes tous parfaitement conscients que le plus urgent et le plus important pour vous est de nommer celui ou celle qui assurera l'intérim comme Archidruide, jusqu'à ce que des élections, en bonnes et dues formes, soient organisées. C'est Hazel Nayswater, en tant que Druide juge, qui se doit de gérer tout cela.

Mes frères, célébrons la mémoire de Glamorgan Le Roux

Gill MARLOW

Âge : 45 ans
Métier : Superintendant de Scotland Yard
Lieu de résidence : Londres
Rôle mixte
Aptitude physique : 8

Histoire

Vous êtes un(e) membre consciencieux (se) du célèbre Yard. Vous avez bâti votre carrière grâce à votre travail acharné et votre mémoire exceptionnelle… et surtout grâce à vos méthodes d'interrogatoire particulièrement efficaces, mais pas du tout régulières ni légales. Votre technique est variée (faites preuve d'imagination !) mais passe en général par de l'intimidation physique et/ou psychologique (exemple : menacer clairement de votre arme un homme assis et menotté, lui braquer l'arme sur la tempe et déverrouiller le cran de sécurité) jusqu'à ce que votre victime, euh l'accusé, craque et avoue.
Bien sûr votre hiérarchie ne connaît pas vos méthodes, que vous pratiquez dans le secret des salles d'interrogatoire, et vous passez juste pour quelqu'un d'extrêmement compétent.
Hormis cela, vous pratiquez différents arts martiaux et entretenez votre forme en faisant de la bicyclette chaque week-end.

Ces dernières heures

Ce matin, 21 juin 1984, lorsque le superintendant O'Donnell vous a convoqué(e) dans son bureau, vous avez compris que l'enquête qu'il allait vous confier n'était pas des plus simples.
Un cadavre à Stonehenge, ce n'était déjà pas banal, mais qui plus est s'agissant de l'Archidruide Glamorgan le Roux.
Le décès ayant paru suspect à l'officier local, l'inspecteur Stotemeyer, votre hiérarchie a exigé une enquête rapide et discrète. En effet, plusieurs membres de la haute noblesse britannique, ou de la chambre des communes, sont étroitement liés à la communauté druidique. Il faut donc à tous prix éviter le scandale.
Vous avez fort peu de temps pour agir, sachant que la nouvelle filtrera très rapidement, les amateurs de druidisme étant nombreux à se rassembler à Stonehenge lors du solstice d'été, qui est dans quelques heures.
Bref, une affaire compliquée, embrouillée et dangereuse pour la suite de votre carrière.
Vous en savez pour le moment fort peu, tant sur les protagonistes que leurs motivations.
Le rapport de l'officier local (voir ci-joint) se borne à rassembler la liste des personnes présentes lors du funeste évènement et quelques faits. Il faut dire que les investigations de nuit dans un site tel que Stonehenge peuvent être assez difficiles, et que cet officier ne doit pas être coutumier de ce genre d'affaires.
Dans ces cas-là, mieux vaut en faire moins que faire des bêtises, et laisser faire les professionnels !
Avant de partir, vous complétez votre dossier avec des documents concernant le druidisme et le site de Stonehenge (voir présentation aux joueurs) et envoyez les noms des protagonistes à l'identité judiciaire de Scotland Yard.
Vous comptez recevoir dans l'après-midi : le rapport sur les personnes présentes, les résultats du labo et de l'autopsie ; le tout envoyé par fax à l'auberge de la Déesse Blanche, où les protagonistes de cette affaire ont élu domicile et sont été maintenus à votre disposition.
Vous arrivez en début d'après midi (heure de début du jeu).

Apparence

Vous portez une tenue sobre et pratique.
Vous portez un pistolet.

Psychologie

Vous avez une haute opinion de vous, êtes sûr de vous et carriériste.

Vous avez à votre disposition les méthodes policières classiques suivantes (passer par un orga) :

- examen de la scène du crime
- demande d'autopsie
- relevé d'indices et envoi au labo
- interrogatoires individuels et en confrontation
- mises en garde-à-vue
- interrogation des fichiers de la police (pour cela vous devez contacter Scotland Yard)
- reconstitution de la scène du crime (pour cela vous pouvez appeler des renforts de spécialistes à Scotland Yard).
- demande de renforts pour des investigations extérieures ou autres choses.

Rapport de police n°21345
Police de Salisbury
Officier de police Helen/John Stotemeyer
21 juin 1984, 2h10

Victime : Glamorgan Le Roux, Archidruide, 40 ans, domicilié à Londres
Heure de la mort : Nuit du 20 au 21 juin 1984, vers minuit
Cause de la mort : inconnue
Lieu de la mort : au centre du site druidique de Stonehenge.
Localisation actuelle : Auberge de la Déesse Blanche, Stonehenge, Salisbury.

Faits

Sept druides se sont rendus en procession sur le site de Stonehenge où ils ont retrouvé Glamorgan Le Roux qui les attendait. Ils ont constaté sa mort et l'ont ramené à l'auberge.
J'ai été appelé par l'aubergiste Morgan Maxwell et suis arrivé à 1h10 sur les lieux.
J'ai constaté le décès et ai immédiatement cantonné chaque personne dans sa chambre, relevé les identités et appelé Scotland Yard qui m'a demandé d'envoyer le corps et les indices majeurs au labo local (à Salisbury) avant de poser des scellés sur la chambre du mort (n°6). On m'a demandé d'attendre l'arrivée d'un inspecteur et de me mettre à sa disposition.
J'ai envoyé le corps pour autopsie, et différents objets au labo, dont une coupe rituelle qui m'a parue suspecte.

Personnes présentes

- **Morgan Maxwell :** 38 ans, aubergiste, gardien du site de Stonehenge.
- **Hazel Nayswater :** 35 ans, Edimbourg - druide juge, et orfèvre.
- **Barry Carpenter :** 27 ans, Cardiff (Pays de Galles) - druide sacrificateur, et célèbre joueur de rugby (équipe nationale du Pays de Galles).
- **Sommerset Kershaw :** 45 ans, Southampton - Ovate, pharmacien et homme d'affaires.
- **Georgius Mc Roed :** 60 ans, Londres - grand druide, chirurgien à la retraite.
- **Geoffrey Coll :** 50 ans, Liverpool - barde et professeur de littérature.
- **Hermine Gwalter :** 30 ans, Dublin - barde et chanteuse celtique à succès.
- **Brigit Llelewyn :** 35 ans, Glasgow - druidesse herboriste, herboriste de profession.

Morgan MAXWELL

Âge : 38 ans
Métier : aubergiste et gardien du site de Stonehenge
Lieu de résidence : auberge de La Déesse Blanche, 1 km de Stonehenge
Aptitude physique : 5

Histoire

Vous n'avez pas été aubergiste toute votre vie. Il y a dix ans, vous avez été accusé du meurtre de votre femme/mari et de son amant/maîtresse, retrouvés égorgés dans votre lit, chez vous à Londres. Des objets ayant été volés, le tribunal vous a blanchi, concluant à un crime de rôdeurs. Vous étiez réellement innocent et heureusement vous aviez un alibi. Les médias vous avaient surnommé le "boucher".

L'annonce du verdict n'ayant pas suffit à faire cesser l'odieuse campagne de presse à votre encontre, vous avez décidé de quitter Londres et refaire votre vie ailleurs. Vous continuez néanmoins à vous rendre régulièrement à Londres chez le Dr Jefferson, votre psychothérapeute depuis quelques années, cette tragédie vous ayant profondément marqué.

À l'époque, vous aviez déjà un fort intérêt pour le druidisme, aussi, c'est tout naturellement que vous avez répondu à cette offre pour devenir gardien du site de Stonehenge et que vous avez racheté l'auberge.

Celle-ci est un peu vieillotte mais vos talents culinaires incontestables rattrapent le tout. Le rustique étant à la mode, votre affaire ne marche pas trop mal.

Parmi vos clients, outre les touristes qui viennent pour admirer le site, vous recevez souvent des druides, venus pour faire des cérémonies.

Côté "gardien", vous êtes, depuis neuf ans, témoin de toutes les cérémonies (vous donnez même parfois un coup de main) qui se passent à Stonehenge. Vous connaissez à fond tous les rituels et leur modus operandi. En fait vous avez toutes les compétences pour devenir druide sacrificateur. Si cela arrivait, vous seriez rattaché à l'association locale, à priori celle de Salisbury ou celle de Southampton.

Stonehenge sera fermé, dès l'an prochain, aux célébrations et processions, dans un but de préservation du site. Vous risquez donc de perdre tout le côté intéressant de votre travail et devenir un simple gardien de site et un aubergiste pour touristes. Cela ne vous convient pas. Vous voulez obtenir un statut officiel de druide, et/ou trouver une place sur le nouveau site druidique qui sera choisi par les druides à la place de Stonehenge.

Si on accède à votre demande, une enquête sera sûrement menée par un druide juge pour mesurer votre légitimité, et votre passé pourrait jouer en votre défaveur. Avez-vous intérêt à jouer la transparence ou au contraire à tout cacher ?

L'Archidruide Glamorgan Le Roux vous a fait le grand honneur de vous rendre visite il y a 6 mois. Il a réservé l'auberge pour une semaine à partir du 19 juin. Sept druides (dont il vous a donné les noms, tous de hautes personnalités du druidisme, et même des célébrités) devraient le rejoindre le 20 juin. Ils se réuniront à 21h dans sa chambre pour un débat et une célébration, puis ils partiront en procession jusqu'à Stonehenge.

Vous vous doutez que la célébration sera un Acte des libations (cérémonie au cours de laquelle les druides boivent tour à tour dans une coupe une potion hallucinogène propre à les mettre dans un état de recueillement mystique).

Ces dernières heures...

Glamorgan arrive le 19 juin au soir et vous lui demandez le droit à plaider votre cause devant l'ensemble de ces hautes personnalités du druidisme pour obtenir un statut officiel de druide dans la région. Si eux l'acceptent, comment un petit druide juge local pourrait s'y opposer ensuite ? Mais Glamorgan refuse tout net, sans plus d'explication. Il met ainsi fin à vos perspectives d'avenir et cela vous affecte profondément.

Le lendemain matin (20 juin), il se lève très tôt, avale un petit déjeuner en silence et sort de l'auberge vers 8h00 en annonçant qu'il reviendra en début d'après-midi. Il ne reparaitra à l'auberge que vers 14h.

Georgious Mc Roed arrive vers 9h, s'installe et ne reparait pas avant le départ de la procession.

Vous avez le plaisir de retrouver Brigit Llelewyn qui arrive à l'auberge vers 10 heures et va s'installer. Vers 11h, elle vous rejoint en cuisine et vous discutez en mangeant. Vous lui faites part de vos soucis et du refus de Glamorgan.

Elle vous répond qu'elle le connaît bien et qu'elle essaiera d'intercéder en votre faveur auprès de lui et des autres. Cela vous redonne un peu d'espoir. Puis Brigit s'installe au salon pour lire.

De 11h à 14h15, vous travaillez en cuisine, et de 14h15 à 16h30 dans votre bureau.

À 12h vous accueillez Hazel Nayswater, qui demande une chambre avec vue sur la façade avant de l'auberge.

À 15h30 par la fenêtre de votre bureau, vous voyez Brigit revenant d'une promenade, l'air bouleversé. Au même moment arrive Barry Carpenter, qui descend d'un taxi. Il lui déclare sa flamme et elle lui signifie de manière définitive qu'il n'y a aucun espoir. Il lui affirme alors avec colère qu'elle lui appartient, qu'elle le veuille ou non ! Brigit fonce à l'étage et vous accueillez Barry, qui va s'installer.

De 16h30 à 18h30 vous préparez le dîner en cuisine.

À 17h00, vous accueillez Hermine Gwalter qui va dans sa chambre

Vous servez le dîner à 18h30. Seuls Hermine et Barry y prennent part.

À 19h vous accueillez Geoffrey Coll qui va s'installer et à 20h c'est le tour de Sommerset Kershaw.

À 20h05, tout le monde étant arrivé, vous partez faire des courses et revenez vers 20h50. En passant en voiture près du site, vers 20h35, vous remarquez une personne seule avec une démarche plutôt masculine et une allure athlétique, non loin de la cabane où vous entreposez vos outils et autres accessoires de gardien. Vous vous promettez de revenir inspecter plus tard.

À 21h, les sept druides se rendent dans la chambre de Glamorgan.

Vers 22h, vous retournez sur le site et constatez la présence, sur le passage de la procession, d'un grand trou contenant des grandes pointes acérées. Largement de quoi blesser ou tuer une ou plusieurs personnes. Vous rebouchez le trou.

Vous revenez vers 22h30 et n'entendez personne bouger avant 23h10, heure à laquelle du monde sort de la chambre de Glamorgan et se disperse dans l'auberge.
À 23h25 Glamorgan quitte l'auberge et se rend à Stonehenge. Il a le regard absent et presque épuisé. Vous lui demandez s'il se sent victime d'un malaise. Il vous répond d'une voix hésitante : *"Ne vous souciez de rien, après moi, on fermera Stonehenge."*
À 23h40 les druides, en procession, portant robe et gants blancs, quittent l'auberge pour Stonehenge.
À 0h35 : quand ils reviennent ; vous voyez avec surprise Barry, Geoffrey et Sommerset portant Glamorgan jusqu'à sa chambre. Brigit et Georgius vous expliquent qu'arrivés près du trône de l'Archidruide, au centre du temple de pierres, ils lui ont posé les questions rituelles mais n'ont obtenu aucune réponse. Brigit l'a alors touché (ce que vous savez être un geste hautement sacrilège) et ils ont alors constaté que Glamorgan était mort (ce qu'a confirmé l'ovate).
Vous appelez alors la police locale qui arrive à 1h10 et constate le décès. Après quelques coups de fil, l'officier Stotemeyer vous annonce l'arrivée prochaine d'un inspecteur de Scotland Yard et envoie le corps et différents objets pris dans la chambre de Glamorgan pour autopsie et analyses. Il pose des scellés sur la chambre 6. L'officier demande à chacun de rejoindre sa chambre, où il les interroge brièvement (identité, profession, adresse). Après quelques rangements, vous vous couchez vers trois ou quatre heures du matin.
En ce 21 juin, jour du solstice d'été, vous réveillez les druides à 11h et les invitez à rejoindre la salle principale pour un brunch. La plupart d'entre eux, encore sous le choc, touche à peine aux plats présentés. Vous êtes aux petits soins pour eux. L'officier Stotemeyer sirote une tasse de thé dans un coin.
Hazel Nayswater annonce que la tradition voudrait qu'on pratique une oraison funèbre à la mémoire de l'Archidruide. Vous dites que le site de Stonehenge est déjà envahi par les touristes et que des scellés ont été posés sur la chambre de Glamorgan. Vous proposez donc que la cérémonie ait lieu maintenant et ici-même, dans la pièce principale de l'auberge, si l'officier Stotemeyer n'y voit pas d'inconvénient. Celui-ci annonce que le surintendant est en route mais que vous devriez avoir le temps de procéder avant son arrivée et que si c'est important pour le repos de l'âme du mort, il faut le faire car "on sait jamais". Vous mettez tout en place pendant que les druides se retirent pour revêtir leur tenue de cérémonie et se concentrer. Quelques minutes après, tout le monde se retrouve dans la pièce principale. Barry Carpenter s'apprête à officier.

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Glamorgan est mort et seule Brigit est au courant de votre différend. Reste donc à convaincre les druides et à trouver une place dans la nouvelle situation.

Relations avec les autres

- Glamorgan est un chef spirituel.
Vous l'admiriez.
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre; timide, emprunté, hypermaniaque.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et célèbre joueur de rugby de l'équipe nationale du Pays de Galles ; simple et soupe au lait.
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien, homme d'affaires, imbu de sa personne, prétentieux, méprisant.
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien à la retraite, 60 ans, handicapé de la main droite, très appliqué dans le druidisme.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature; il vous semble très fragile psychologiquement.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique à succès au look "new age" ; vous trouvez qu'elle a un peu la grosse tête.
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession; d'apparence douce, serviable, mais en fait hyperjalouse et hyperpossessive; elle suit une thérapie pour se guérir de sa dépendance vis-à-vis des hommes. Vous êtes amis (vous vous étiez rencontrés en psychothérapie de groupe). Vous avez le même médecin (Dr Jefferson, Londres) mais Brigit a arrêté sa thérapie il y a trois mois et vous ne vous étiez pas vus depuis. Brigit connaît votre passé et les raisons de votre installation à Stonehenge.

Apparence

Une tenue pratique (+ un tablier éventuellement).
Une clé passe-partout.

Dans vos appartements privés

- un téléphone et un fax dans votre bureau
- un article de journal relatant la mort de votre conjoint(e) et de son amant(e)

Psychologie

Depuis l'affaire, les gens vous trouvent bourru, taciturne et bizarre (faisant froid dans le dos).
Vous ne vous sentez pas bien ces derniers temps car vous n'avez pas vu le Dr Jefferson depuis trois semaines. En effet il a été agressé par un proche d'un patient et il est en convalescence après un court séjour hospitalier.

Compétences

- Rites druidiques

Objectifs principaux

- Défendre votre cause auprès des druides.
- Découvrir qui est responsable du trou que vous avez rebouché.
- Tenir l'auberge et profiter de ce statut (vous avez un passe, les faxes et appels téléphoniques arrivent dans votre bureau…).

Distribution des chambres

Il n'y a pas d'autre client que les druides :
Chambre 1 : Hazel Nayswater
Chambre 2 : vide
Chambre 3 : Georgius Mc Roed
Chambre 4 : Barry Carpenter
Chambre 5 : Sommerset Kershaw
Chambre 6 : Glamorgan Le Roux
Chambre 7 : Hermine Gwalter
Chambre 8 : Brigit Llelewyn
Chambre 9 : Geoffrey Coll
Chambre 10 : vide

Brigit LLELEWYN

Âge : 35 ans
Métier : herboriste
Lieu de résidence : Glasgow
Fonction druidique : druidesse herboriste
Association druidique : Glasgow
Aptitude physique : 4

Histoire

Originaire de Glasgow, vous exercez la profession d'herboriste. Vos recherches en la matière, et la tradition familiale, vous ont tout naturellement rapprochée du druidisme où vous avez trouvé une inspiration sans limites. Vous êtes ainsi devenue quelqu'un d'influent dans votre mouvement.

Vous semblez douce et serviable. Mais ce n'est qu'une image ! En fait, vous êtes gravement jalouse et prête à accomplir les pires forfaits sous le coup de la colère. Il y a 18 ans, au collège, votre petit ami Arnold Mac Fergus vous a trompée. Vous n'avez alors eu de cesse de le harceler. Même ses plaintes contre vous auprès de la police ne vous ont pas freinée. Vous en êtes arrivée à saboter la voiture de ses parents, causant sa mort ainsi que celle de sa famille. Vous n'avez jamais été soupçonnée.

Suite à votre harcèlement, la justice vous a conseillée de suivre une psychothérapie dans le but de surmonter votre dépendance vis-à-vis des hommes. Vous avez arrêté cette thérapie il y a trois mois, lassée du peu de résultats obtenus.

Vous êtes éperdument amoureuse de Glamorgan Le Roux, même si vous avez tous deux gardé ceci secret afin de ne pas nuire à sa carrière. Votre amour était partagé. Enfin, vous le pensez …

Vous avez un laboratoire bien fourni (plantes, extraits, etc.) et lors de vos déplacements, vous préparez un petit assortiment. Mais vous ne remettez pas toujours tout en ordre à votre retour. En faisant un grand rangement hier, vous vous êtes aperçue que les deux doses de Viscum que vous aviez avaient disparu. Vous n'avez pas le temps de vous en procurer avant votre départ. Mais vous savez qu'en bon hypochondriaque extrémiste, Geoffrey Coll ne se déplace jamais sans une mallette pleine de plantes, potions et médicaments de toutes sortes. Il est amoureux de vous et ne peut rien vous refuser. Donc en cas de besoin…

Ces dernières heures

Vous êtes arrivée à l'auberge vers 10 heures. Vous avez eu le plaisir de retrouver Morgan Maxwell puis êtes allée vous installer dans la chambre n°8. Vers 11h, vous rejoignez Morgan en cuisine et discutez en mangeant. Votre ami vous fait part de ses soucis. Suite à la décision de fermer Stonehenge aux processions l'an prochain, il risque de perdre son boulot et de devenir juste un gardien de site et un aubergiste pour touristes. Cela ne lui convient pas. Il souhaite plaider sa cause auprès des druides présents aujourd'hui pour obtenir un statut officiel de druide dans la région (association druidique de Salisbury ou de Southampton). Il en a parlé à Glamorgan hier soir à son arrivée, mais celui-ci lui a refusé ce droit de parole. Vous lui répondez que vous connaissez bien Glamorgan et que vous essaierez d'intercéder en sa faveur auprès de lui et des autres.

D'après Morgan, Glamorgan est sorti tôt le matin et doit revenir en début d'après-midi. Vers midi vous vous installez au salon pour lire, en attendant son retour. La discussion au sujet de Morgan va vous donner un bon prétexte pour partager un moment en tête à tête avec votre amant.

Vers 14h, Glamorgan revient. Vous sortez le rejoindre mais son accueil est glacial. De but en blanc, il vous annonce qu'il vous quitte car il a rencontré quelqu'un d'autre. Il vous remercie froidement pour les bons moments partagés. Il vous demande de garder votre relation secrète et de rester digne afin de ne pas nuire aux cérémonies du jour. La discussion est brève. Glamorgan vous plante brutalement et rentre dans l'auberge. Après un instant de stupeur, hystérique et désespérée, vous partez en courant et en pleurant vers la campagne. Vous tournez et retournez ses mots dans votre tête. Vous ne comprenez rien. Cette attitude lui ressemble tellement peu… À moins que… Il a invité cette pimbêche allumeuse d'Hermine Gwalter… Se pourrait il que… ? Vous sentez vos vieux démons se réveiller. Puis, vous décidez que vous verrez Glamorgan demain, après les cérémonies, pour exiger des explications. En attendant, malgré votre agitation, il faut sauver les apparences et se concentrer pour célébrer le solstice.

Vers 15h30, en rentrant, vous tombez sur Barry Carpenter, qui descend d'un taxi devant l'auberge. Manquait plus que ce lourdaud ! Il vous déclare de nouveau sa flamme et vous lui signifiez de nouveau de manière définitive qu'il n'y a aucun espoir pour lui. Il vous affirme alors avec colère que vous lui appartenez, que vous le vouliez ou non ! Il rêve !

Vous allez dans votre chambre en attendant l'arrivée de Geoffrey Coll, car vous avez l'intention de vous venger, même si vous ne savez pas encore contre qui.

Vers 19h30 vous descendez consulter le registre de l'auberge : Geoffrey est arrivé et est en chambre 9. Vous ignorez Barry et Hermine qui dînent dans la salle. Vous montez voir Geoffrey qui semble ravi de votre visite. Vous lui demandez en minaudant si vous pouvez lui emprunter quelques plantes et produits pour préparer la potion pour la cérémonie des libations, parce ce que vous avez oublié des choses (c'est bien sûr faux, la potion est prête depuis belle lurette !). Il vous laisse fouiller dans sa mallette et vous trouvez une dose de Viscum (plante bien connue des herboristes pour sa dangerosité ; préparé en potion à une certaine dose, c'est même un poison mortel qui agit en 30 à 60 min.). Vous la prenez avec d'autres bricoles. Là, à votre grande surprise, il vous glisse quelques allusions déguisées concernant l'affaire Mc Fergus. Comment peut-il être au courant ?

Vous faites mine de ne pas réagir, et le remerciez de son aide en sortant rapidement. Vous ne pouvez pas vous permettre qu'une telle menace plane sur vous. Il vous faut donc l'éliminer avec la dose de Viscum.

Vous retournez dans votre chambre pour vous préparer pour la soirée.

(suite : voir texte cérémonie)

Vous êtes consciente d'avoir commis une grave erreur en touchant Glamorgan pendant la cérémonie. Mais une impulsion irrésistible vous a poussée à agir. Il est probable que le druide juge Hazel Nayswater dépose plainte contre vous.

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous soutenez le concept d'un nouvel ordre druidique, en mémoire de Glamorgan.
Vous allez tous devoir rediscuter de l'avenir du druidisme et de la nomination du prochain Archidruide (qui doit être choisi à la majorité). À priori, vu sa position hiérarchique, tout désignerait Georgius Mc Roed. Pour vous, Sommerset Kersahw est le plus proche des idées du défunt.

Ce que vous servirez à la police

Vous êtes arrivée à l'auberge le matin et vous êtes enfermée dans votre chambre pour méditer jusqu'à la cérémonie. Vous n'avez reçu personne de votre arrivée à l'auberge jusqu'au départ pour la cérémonie.
Vous ne connaissez pas plus Glamorgan que les autres.

Ce que vous savez des autres...

- Glamorgan : C'est la plus grande figure du druidisme. Il lui a offert tout son amour. Les préceptes de sa foi étaient pour lui des valeurs essentielles. Il ne transigeait pas sur la morale des adeptes, et était le premier à donner l'exemple.
Vous n'hésiterez pas à défendre bec et ongles sa réputation, son honneur, sa mémoire… même s'il vous a quittée. Vous ne pouvez vous résoudre à penser qu'il ne vous aimait plus. Il doit y avoir une autre raison, c'est sûr…
- Morgan Maxwell : personnage bourru, taciturne et bizarre (faisant froid dans le dos), il pratique le druidisme sans en avoir le statut officiel. Il connaît très bien les rites car depuis neuf ans, en tant qu'aubergiste et gardien de Stonehenge, il est témoin de toutes les cérémonies qui se passent là (il donne parfois des coups de main !). Il a les connaissances pour devenir druide sacrificateur, et serait rattaché à l'association de Salisbury.
Morgan a quitté Londres et est venu s'installer à Stonehenge il y a neuf ans suite à une affaire affreuse : il/elle avait été accusé(e) d'avoir tué son conjoint et l'amant/la maîtresse de celui-ci. Morgan était innocent et cette tragédie et ses suites judiciaires et médiatiques l'ont profondément marqué.
Vous êtes amis (vous vous êtes rencontrés en psychothérapie de groupe). Vous avez le même médecin (Dr Jefferson, Londres) mais vous ne vous étiez pas vus depuis l'arrêt de votre thérapie. Vous remarquez que Maxwell ne semble pas aller très bien. Ca ne semble pas être que des problèmes d'ordre professionnel. Que lui arrive t'il ?
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre ; timide, emprunté, hypermaniaque.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et célèbre joueur de rugby (équipe nationale du pays de Galles): simple et soupe au lait.
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien et homme d'affaires : prétentieux, méprisant. Ami de Glamorgan.
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien à la retraite, 60 ans ; handicapé de la main droite, il porte une prothèse et par-dessus un gant latex couleur chair; très appliqué dans la pratique du druidisme.
Vous l'avez rencontré, il y a un mois, quand vous êtes intervenue pour une conférence sur la dangerosité des plantes pour le compte de son association druidique Londonienne (L'Ordre Druidique).
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature : hypochondriaque et paranoïaque, c'est un homme à la santé mentale fragile. Vous savez qu'il a composé un poème rempli de fiel pour se moquer de Glamorgan. Pour vous c'est un spécialiste de la calomnie et de la médisance. Vous aviez prévu de l'éliminer mais la mort de Glamorgan le Roux a bouleversé vos plans. La présence de la police est plutôt gênante.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique au look "new age"; son succès lui a donné la grosse tête. Vous la soupçonnez d'être la maîtresse de Glamorgan. Vous ressentez une jalousie féroce à son encontre.

Apparence

Vous portez une tenue assez classique, et, depuis la cérémonie, des gants blancs. Pendant les cérémonies rituelles vous portez une robe blanche de druide (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller).

Dans votre chambre (N°8)

Plein de plantes et de potions, dont le Viscum pris à Geoffrey.

Psychologie

Vous êtes effondrée par la mort de Glamorgan. Tous ces événements ont réveillé votre fragilité mentale.

Compétences

Vous savez fabriquer des potions et reconnaître les plantes et potions faites à partir de plantes.

Objectifs principaux

- Nommer un Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Vous assurer que Geoffrey Coll ne parlera pas.
- Défendre la mémoire de Glamorgan et en apprendre plus sur lui.
- Aider votre ami Morgan Maxwell si vous le pouvez.

Barry CARPENTER

Âge : 27 ans
Métier : Rugbyman
Lieu de résidence : Cardiff (Pays de Galles)
Fonction druidique : Druide sacrificateur
Association druidique : Cardiff
Aptitude physique : 10

Histoire

Vous êtes le célèbre ailier droit de l'équipe de rugby du Pays de Galles. Vous vous énervez souvent, surtout quand on vous contrarie. Ainsi vous avez dû quitter l'armée où vous vouliez il y a quelques années faire carrière, après avoir été impliqué dans des bagarres violentes.Vous êtes un membre influent de l'association druidique de Cardiff où vous avez taillé votre place à la force du poignet. C'est la première fois que vous venez à Stonehenge. Guère fan des vieilles pierres, vous avez pourtant mené une étude précise des lieux. Vous avez creusé un trou rempli de pointes acérées sur le tracé de la procession, où Glamorgan le Roux était censé tomber.

Pourquoi vouliez-vous tuer l'Archidruide ?

Il y a 10 ans, alors que vous étiez tout juste novice, vous vous êtes violemment querellé avec un jeune Grand Druide qui appuyait la demande d'introduction de femmes dans le mouvement, qui selon vous étaient choisies non pas pour leurs qualités druidiques, mais pour les relations personnelles qu'il entretenait ou envisageait d'avoir avec elles. Vous lui avez reproché de plonger son association dans la luxure et la médiocrité. Il s'est ouvertement moqué de vous, vous accusant d'être rétrograde et misogyne. Son attitude désinvolte et arrogante vous révolta. Quelle surprise d'apprendre 6 ans plus tard que ce jeune druide, Glamorgan Le Roux, était devenu Archidruide. Cette nomination vous a beaucoup choqué car elle démontrait la déchéance du mouvement. Et comble du comble : il veut aujourd'hui "faire du ménage dans le mouvement" alors que c'est lui qui a contribué à cette déchéance ! Peu après la nomination de Glamorgan, vous avez fait la connaissance de Geoffrey Coll lors d'une assemblée druidique où les bardes étaient à l'honneur. Vous lui avez raconté l'anecdote ci-dessus. Il a été aussi choqué que vous. Par ailleurs, vous êtes passionnément amoureux de Brigit Llelewyn qui vous a toujours repoussé. Vous savez qu'elle aime Glamorgan et c'est insupportable !

En ce 20 juin

15h30 : En sortant du taxi, devant l'auberge, vous êtes tombé sur Brigit qui revenait d'une promenade, l'air soucieux. Vous lui avez déclaré votre flamme mais elle vous a de nouveau signifié d'une manière définitive qu'il n'y avait aucun espoir pour vous. Contrarié, vous lui avez affirmé qu'elle vous appartenait, qu'elle le veuille ou non. Elle a filé dans sa chambre.

15h45 : Vous vous enregistrez auprès de Morgan Maxwell et vous installez dans la chambre 4.

18h30 : Vous descendez pour dîner et vous joignez à Hermine attablée seule. Vous lui racontez votre dernier match. La discussion est plaisante comme toujours. Geoffrey Coll arrive à l'auberge vers 19h, et Brigit, vers 19h30, descend, consulte le registre de l'hôtel et remonte.

19h45 : Vous regagnez votre chambre et ressortez discrètement 5 mn après. Vous vous rendez sur le site en courant, et, à l'aide de votre hachette de rituels, taillez des pieux dans des branches prises dans les bosquets alentours. Dans la cabane du gardien du site vous trouvez une pelle. Vous préparez le piège et replacez la pelle. Vous rentrez vers 20h40. Le hall de l'auberge est vide. Sur le registre, vous constatez que la chambre 10 est inoccupée. Vous prenez la clé et allez y cacher le plan du site sous une lame disjointe du parquet. Vous descendez reposer la clé et remontez précipitamment en entendant une voiture arriver. Arrivé en haut de l'escalier, vous voyez Sommerset Kershaw entrer dans la chambre de Glamorgan. Vous vous saluez de la tête. Vous rentrez vite ranger votre hachette et vous préparer pour la réunion.

(suite : voir texte participants cérémonie)

Plus tard : lors de la procession vous avez constaté avec surprise que le trou avait été rebouché et que Glamorgan avait atteint son trône sans incident.

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous êtes opposé aux projets de Glamorgan, parce qu'ils vont à nouveau mener le mouvement vers la déchéance… et parce qu'ils viennent de lui ! Vous pensez que les druides doivent continuer à pratiquer dans le secret (vous êtes bien placé pour savoir tout ce que la notoriété peut apporter de perversion). De par sa position "hiérarchique", tout désignerait Georgius Mc Roed comme Archidruide "intérimaire".

Ce que vous prévoyez de servir à la police

Vous n'avez reçu personne de votre arrivée à l'auberge jusqu'au départ pour la cérémonie et Glamorgan le Roux était le plus sage et le meilleur des guides.

Les autres

- Glamorgan : un séducteur, vous le détestiez.
- Morgan Maxwell : bourru et bizarre. Depuis 9 ans qu'il est aubergiste et gardien de Stonehenge, il est témoin de toutes les cérémonies qui se passent ici. Excellent cuisinier.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique à succès, "new age" ; une fille formidable. Vous aimez passer du temps avec elle. Elle prend beaucoup de plaisir à vous écouter raconter vos exploits sportifs. C'est rare chez une femme ! C'est votre meilleure amie et vous avez confiance en elle. Vous seriez prêt à la défendre si besoin.
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession; d'apparence douce, serviable, elle a un vrai caractère et un charme fou. Elle a l'air effondré depuis les événements de la nuit.
- Hazel Nayswater : druide juge et orfèvre; timide et emprunté.
- Sommerset Kershaw : ovate, pharmacien et homme d'affaires, imbu de sa personne.
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien à la retraite, 60 ans, handicapé d'une main; très impliqué et très respectueux de la tradition.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature. Quelqu'un de talent que vous aimez bien ; a toujours eu l'air un peu fragile psychologiquement, et cela semble s'être aggravé.

Hermine vous a fait remarquer, en allant au brunch aujourd'hui, que depuis la mort de l'Archidruide, Geoffrey s'est montré de plus en plus nerveux. Depuis, vous l'avez observé et l'avez effectivement trouvé fuyant, inquiet, comme s'il avait quelque chose à cacher.

Apparence

Une tenue décontractée ou sportive.

Depuis que vous avez taillé les pieux, vous avez des ampoules aux mains.

Depuis la cérémonie vous portez des gants blancs. Pendant les cérémonies rituelles, vous portez une robe blanche de druide (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller).

Dans votre chambre (n°4)

Une hachette rituelle (dans vos bagages). Elle a servi lors d'un sacrifice rituel durant la grande réunion des druides à Londres en 1717.

Psychologie

Simple, droit et soupe au lait, un bon gars au caractère entier.

Compétences

Vous êtes quelqu'un de très fort et pouvez aisément défoncer une porte (virtuellement bien entendu).

Objectifs principaux

- Nommer un Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Ne pas être soupçonné pour votre tentative d'assassinat, mais découvrir qui a rebouché le trou.
- Mener l'oraison funèbre (inventez !).
- Convaincre Brigit qu'elle est à vous.

Geoffrey COLL

Âge : 50 ans
Métier : professeur de littérature
Lieu de résidence : Liverpool
Fonction druidique : Barde
Association druidique : Liverpool
Aptitude physique : 5

Histoire

Vous êtes professeur de littérature et le meilleur barde poète qui existe. Vous avez la haute main sur la production écrite du mouvement entier. Et votre éditeur ne vous contredit point ! Vous détestiez Glamorgan Le Roux car il cherchait à détruire votre réputation. La preuve : il s'est permis de corriger vos soi-disant fautes de versification ! Vous avez composé un poème rempli de fiel pour vous moquer de lui.

Vous avez fait la connaissance de Barry Carpenter il y a 4 ans, peu de temps après la nomination de Glamorgan comme Archidruide, lors d'un concours de poésie ressuscitant l'Eisteddfod de 1450 qui avait duré plusieurs semaines. Le vainqueur, Daffyd ab Edmwnd, imposa de nouvelles règles de versifications. Vous en êtes aujourd'hui le plus grand spécialiste. Enfin étiez… parfois, vous avez un peu de mal à vous concentrer. Vous avez lu que ce sont les premiers signes d'une tumeur cérébrale. C'est sûr, il vous faut un scanner, voire une biopsie. À l'issue du concours, Barry Carpenter vous avait confié un incident. Six années auparavant, alors qu'il n'était qu'un jeune novice impétueux, il s'était violemment querellé avec un jeune Grand Druide qui appuyait la demande d'introduction de femmes dans le mouvement, non pas choisies pour leurs qualités druidiques, mais à cause des relations personnelles qu'il entretenait ou envisageait d'avoir avec elles. Barry lui avait reproché de plonger son association dans la luxure et la médiocrité. Le druide s'était ouvertement moqué de lui, l'accusant d'être rétrograde et misogyne. Son attitude avait révolté Barry (et vous aussi !). Ce druide était Glamorgan et est depuis devenu Archidruide… et veut maintenant "faire du ménage dans le mouvement" alors que c'est lui qui l'a mené à la déchéance !

Vous êtes follement amoureux de Brigit Llelewyn. Son charme vous conduit à ne rien pouvoir lui refuser. Parfois vous caressez l'espoir qu'elle vous aime en retour, mais aussitôt vous réalisez que c'est peine perdue, et plongez dans le désespoir. Vous vous intéressez à tout ce qui la concerne et surveillez ses faits et gestes. Elle voit depuis longtemps un psychothérapeute, le Dr Jefferson, à Londres. Il y a trois semaines, vous êtes allé le voir (masqué) et l'avez agressé pour le faire parler. Il la suivait pour soigner sa dépendance vis-à-vis des hommes, depuis une affaire trouble : au collège, son petit ami Arnold Mac Fergus l'avait trompée et elle n'avait cessé de le harceler malgré les plaintes déposées contre elle à la police. Seule sa mort et celle de ses parents dans un tragique accident de voiture avaient mis fin aux agissements de Brigit…

Ces dernières heures

Arrivé à 19h, vous vous êtes aussitôt installé dans votre chambre (n°9), où vous êtes resté jusqu'à l'heure de la réunion.

Brigit est venue vous voir à 19h30 et vous a demandé gentiment si elle pouvait vous emprunter quelques produits pour préparer la potion pour là cérémonie des libations, parce qu'elle avait oublié des choses. Trop content de la voir, vous l'avez laissée fouiller dans votre mallette (vous ne vous déplacez jamais sans une ribambelle de médicaments, plantes et potions de toutes sortes, pour soigner les différents maux qui vous affectent). Poussé par la curiosité, vous lui avez glissé des allusions sur l'affaire Mc Fergus. Vous ignorez si elle est coupable ou pas, et tentiez juste d'en apprendre plus. Mais elle n'a pas réagi, vous a remercié pour les produits et est sortie.

Peu après, en regardant ce qu'elle avait pris, vous avez constaté la disparition de votre dose de Viscum (plante bien connue pour sa dangerosité, qui permet de fabriquer un poison mortel agissant en 30 à 60 min).

(suite : voir texte cérémonie)

Il est évident que Glamorgan a été assassiné, et vous êtes complice puisque c'est sûrement votre Viscum qui a été utilisé pour le tuer. Vous détestiez Glamorgan mais l'idée d'être coupable à votre insu est insoutenable. Mais vous aimez Brigit et ne pouvez la dénoncer.

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous êtes opposé à l'idée du nouvel ordre car elle vient de Glamorgan.

Vous allez devoir rediscuter de l'avenir du druidisme et de la nomination du prochain Archidruide (choisi à la majorité). De par sa positon hiérarchique tout désignerait Georgius Mc Roed.

Ce que vous servirez à la police

Officiellement, vous n'avez reçu personne de votre arrivée jusqu'au départ pour la cérémonie.

Relations avec les autres

- Glamorgan : Vous êtes jaloux de lui, de sa position, de son aura. Son comportement justifie le crime. Lorsqu'un individu, si intelligent soit-il, méprise le monde entier, il attire à lui des forces contraires.
- Morgan Maxwell : personnage bourru, et taciturne. Depuis neuf ans qu'il est aubergiste et gardien, il est témoin de toutes les cérémonies qui se passent à Stonehenge (il donne parfois un coup de main !).
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre ; timide, emprunté.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et joueur de rugby célèbre (équipe nationale galloise) : simple et soupe au lait.
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien et homme d'affaires : imbu de sa personne, prétentieux, méprisant.
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien en retraite, 60 ans, ambitieux, très impliqué dans le druidisme.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique "new age" à succès. Elle a utilisé certains de vos textes pour ses chansons. D'abord fier, la colère a ensuite pris le dessus. Cette pimbêche aurait du vous demander votre autorisation, que vous lui auriez refusée. Votre art ne saurait être utilisé pour du folklore de bas étage.
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession; douce, serviable. D'après son psychiatre elle est jalouse et hyperpossessive. Vous l'aimez passionnément.

Apparence

Vous portez, depuis la cérémonie, des gants blancs. Pendant les cérémonies vous portez une robe blanche de druide, et une écharpe bleue (mais l'ôtez après pour ne pas la souiller). Vous portez dessous une tenue décontractée.

Vous avez le rhume des foins.

Vous pouvez préparer un ou deux poèmes à déclamer pendant l'oraison funèbre

Dans votre chambre (n°9)

- Le poème que vous avez composé contre Glamorgan.
- Votre mallette pleine de médicaments et produits divers.

Psychologie

L'acte de Brigit et la mort de Glamorgan vous troublent au plus haut point et votre santé psychologique vacille (ce n'était déjà pas bien brillant avant). Si la police venait interroger vos collègues, vos étudiants, cela ferait un énorme scandale qui mettrait certainement fin à votre carrière. Vous êtes prêt à tout pour éviter cela. Si la pression devient trop forte, vous n'hésiterez pas à mettre fin à vos jours, pourquoi pas en faisant accuser l'un de vos ennemis… Ou alors vous ferez taire vos ennemis… Bref vous êtes : jaloux, hypochondriaque, paranoïaque, suicidaire et potentiellement meurtrier...

Compétences

Poésie, littérature.

Objectifs principaux

- Nommer un Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Découvrir ce qu'a fait exactement Brigit.
- Démasquer tous ceux qui vous en veulent et les empêcher de nuire.

Sommerset KERSHAW

Âge : 45 ans
Métier : Homme d'affaires, pharmacien
Lieu de résidence : Southampton
Fonction druidique : Ovate
Association druidique : Southampton
Aptitude physique : 7

Histoire

Vous êtes pharmacien de formation, propriétaire de deux laboratoires et de plusieurs officines. Issu d'un milieu très modeste, vous êtes un self mademan, aujourd'hui homme d'affaires riche et puissant, avec de grandes perspectives d'évolution. Vous êtes, par ailleurs, l'ovate le plus puissant du druidisme. Cette passion vous a amené, il y a longtemps, à rejoindre l'association druidique de Southampton.

Votre vie est entièrement consacrée à votre entreprise et au druidisme. Vous êtes célibataire et n'avez eu que quelques liaisons passagères. Vous entretenez votre forme régulièrement dans une salle de sport.

Vous avez détourné de l'argent de votre association druidique et de vos entreprises et constitué un magot de plusieurs millions de livres. Vous le destinez à Glamorgan le Roux afin qu'il puisse monter sa fédération sur des bases indépendantes financièrement des associations druidiques.

Pour vous, le mouvement est devenu trop matérialiste et a oublié ses racines, perdant ainsi sa grandeur originelle. Glamorgan croyait, contrairement à vous, qu'il pouvait encore renaître, retrouver les vraies valeurs.

Glamorgan vous avait demandé de ne pas venir à cette réunion de Stonehenge car il connaissait votre pessimisme sur l'avenir du druidisme (sa lettre est dans votre chambre).Vous êtes venu quand même, au début dans l'idée de tenter de le convaincre de l'inutilité de sa démarche... puis pour le soutenir… et maintenant pour défendre sa mémoire.

Ces dernières heures

En ce 20 juin, vous arrivez vers 20h à l'auberge et vous installez chambre 5.

Vers 20h45, quelques minutes avant la réunion, vous sortez pour aller parler à Glamorgan dans sa chambre (n°6). Vous voyez Barry Carpenter au bout du couloir, qui vient apparemment de sortir des toilettes, à côté de l'escalier. Vous vous saluez de la tête et entrez.

Vous avez plaisir à retrouver votre ami et entrez rapidement dans le vif du sujet. Mais Glamorgan est trop respectueux d'autrui et veut concilier l'inconciliable. Il vous propose un poste important dans la fédération dont il rêve, mais vous lui dites que vous voulez juste être à ses côtés et lui servir de témoin. Il vous demande d'y réfléchir. Il tient à réunir autour de lui des personnes de confiance partageant ses valeurs et ne veut pas que des individus, uniquement motivés par l'ambition, s'approprient les postes clés. Etant donné que la loi ne lui donne la possibilité de choisir les « élus » que parmi les personnes se portant candidates à un poste (et pas de nommer directement qui il veut), il ne peut qu'encourager les personnes qu'il souhaite voir à ses côtés à candidater. Il ajoute en souriant que vous seriez un parfait ovate principal. Juste après on frappe à la porte… et la réunion commence.

(Suite : texte cérémonie)

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous allez tous devoir rediscuter de l'avenir du druidisme et de la nomination du prochain Archidruide (doit être choisi à la majorité). Tout désignerait Georgius Mc Roed à priori, vu son "grade". Sauf que vous mettez un point d'honneur à ce que le rêve de Glamorgan devienne réalité. Seriez-vous le seul à pouvoir relever ce défi ? A vous de choisir si vous souhaitez porter votre candidature.

Ce que vous servirez à la police

Vous direz officiellement que vous n'avez reçu personne de votre arrivée à l'auberge jusqu'au départ pour la cérémonie.

Relations avec les autres

- Glamorgan était un homme à femmes. Lors de son élection, on a demandé à Hazel Nayswater si Glamorgan pouvait prétendre au titre d'Archidruide et celui-ci a confirmé sa légitimité. Il avait une vision d'unité du mouvement assez utopique et en était relativement conscient. Même si vous ne partagiez pas son optimisme, vous étiez son ami et donc l'avez soutenu et continuerez à le faire au-delà de la mort. Vous étiez même, selon vous, son seul ami fidèle, celui qui avait le courage de lui parler en face et qu'il savait écouter. Il était en pleine forme physique et vous êtes convaincu qu'il a été assassiné.
- Morgan Maxwell : aubergiste, gardien de Stonehenge et druide; personnage bourru, taciturne et bizarre (faisant froid dans le dos). Depuis 9 ans qu'il est aubergiste et gardien, il est témoin de toutes les cérémonies qui se passent à Stonehenge (il donne parfois un coup de main).
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre de talent; timide, emprunté, hypermaniaque.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et joueur de rugby célèbre (équipe nationale du Pays de Galles) ; simple et soupe au lait
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien de talent à la retraite, 60 ans, handicapé de la main droite, il porte une prothèse cachée sous un gant latex; ambitieux, hyperfanatique dans le druidisme.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature; très fragile psychologiquement. C'est un poète renommé, le seul actuellement à maîtriser une technique particulière de versification (mais vous n'y connaissez rien). Vous savez que Glamorgan le trouvait particulièrement doué et talentueux.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique très "new age" ; son succès lui a donné la grosse tête. Vous l'appréciez peu. Elle donne une image trop folklorique du druidisme à votre goût, et utilise sa fonction druidique pour entretenir une image mystique propre à servir son succès. Bref : tout ce qui pourrit le druidisme actuellement !
- Brigit Llelewyn : vous savez qu'elle est amoureuse de Glamorgan mais ignorez la nature exacte de leurs relations. Vous méprisez l'herboristerie que vous considérez comme une superstition (remèdes de bonnes femmes).

Apparence

Vous portez, depuis la cérémonie des gants blancs. Pendant les cérémonies rituelles vous portez une robe blanche de druide agrémentée d'une écharpe verte (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller). Vous portez en dessous une tenue classique et élégante.

Dans votre chambre (n°5)

- Vous avez constitué un pentacle de protection avec du houx et du gui entrecroisés sur une lame de poignard. Il ne semble pas qu'il ait été efficace.
- La lettre de Glamorgan (vous sera montrée avant le jeu).

Psychologie

Votre réussite vous a rendu assez imbu de votre personne. Vous parlez avec un ton sec et méprisant. Vous êtes impatient, radical, pessimiste.

Compétences

- Médecine
- Pharmacie
- Comptabilité

Objectifs principaux

- Nommer un Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Décidez si vous vous présenterez vous-même au poste d'Archidruide "intérimaire" puis aux élections officielles.
- Défendre la mémoire de Glamorgan et découvrir les raisons de sa mort. Vous méprisez la police qui n'y connaît rien au druidisme. Pour vous, le Yard ne trouvera aucune preuve et l'affaire sera classée. Tout le monde oubliera sauf vous !

Georgius Mc ROED

Âge : 60 ans
Métier : chirurgien à la retraite
Lieu de résidence : Londres
Fonction druidique : Grand Druide
Association druidique : Grand Ordre Druidique de Londres
Aptitude physique : 4

Histoire

Un accident de la route vous a contraint il y a 8 ans à mettre fin à votre brillante carrière de chirurgien, et à prendre votre retraite. Amputé de la main droite, vous portez une prothèse, camouflée par des gants latex. Depuis, vous vous consacrez à l' "Ordre Druidique", un mouvement londonien puissant. Vous êtes quelqu'un de consciencieux. Votre seule "faiblesse" : la pipe que vous fumez régulièrement.

Pourquoi avez-vous tué Glamorgan ?

Vous êtes persuadé qu'il conduisait le mouvement druidique vers une impasse. Son projet de fédération était une folie. La situation actuelle n'est pas aussi mauvaise qu'il voulait le faire croire. Quelques aménagements auraient suffi. Vous voulez prendre sa place et êtes persuadé que vous ferez beaucoup mieux.

Comment avez-vous tué Glamorgan ?

Il y a un mois, Brigit Llelewyn a donné une conférence sur la dangerosité des plantes dans votre association druidique. Vous lui avez dérobé deux doses de "Viscum", une plante bien connue des herboristes pour sa dangerosité, dont on fait une potion qui à une certaine dose est un poison mortel agissant en 30 à 60 min. Vous vous doutiez que Glamorgan sortirait le graal du trésor druidique pour cette cérémonie. Vous avez empoisonné la potion hallucinogène présentée pendant l'Acte des libations avec le Viscum, caché dans votre prothèse, en vous plaçant en avant-dernier sur le cercle.

Ces dernières heures

Le 20 juin, arrivé à 9h à l'auberge, vous êtes accueilli par Morgan Maxwell, et vous installez chambre n°3.

Vers 17h, vous surprenez dans le couloir une conversation entre Hermine Gwalter et Hazel Nayswater. Ils parlent d'une histoire de copie du graal et vous voyez Hazel remettre un objet à Hermine par l'entrebâillement de la porte.

Vers 18h45, profitant qu'Hermine dîne dans la grande salle avec Barry Carpenter, vous crochetez la porte de sa chambre (la n°7). Après une fouille rapide, vous détectez une cache dans sa malle. Pressé par le temps, vous êtes obligé de forcer la serrure avec votre fausse main. Vous trouvez la copie du graal, que vous emportez. Ce faux graal providentiel est une opportunité de plus de brouiller les pistes.

(suite : voir texte cérémonie)

Pendant la cérémonie des libations : Quand la coupe (le vrai graal) est arrivée entre vos mains, vous avez profité de la quasi-obscurité pour ouvrir la cache dans votre main mécanique. Vous n'avez pas bu de potion hallucinogène.

Quand Glamorgan a quitté l'auberge à 23h25 pour se rendre sur le site, vous vous êtes introduit dans sa chambre et avez remplacé le vrai graal par le faux. En cas d'analyse de la coupe et d'autopsie, nul ne devrait comprendre les origines du poison trouvé dans le sang de Glamorgan. Ne disposant que de très peu de temps, vous avez ensuite gardé le vrai graal sur vous et avez profité du moment de confusion au moment de la découverte de la mort de Glamorgan, pour jeter le vrai graal dans un buisson, sur le site de Stonehenge, avec l'idée de venir le récupérer plus tard.

Vous n'avez touché le vrai et le faux graal qu'avec votre fausse main (d'abord avec le gant latex, puis avec le gant en tissu).

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Il va falloir rediscuter de l'avenir du druidisme et de la nomination du prochain Archidruide (choisi à la majorité). A priori vous êtes bien placé pour ce poste.

Ce que vous servirez à la police

- Votre vision officielle sur Glamorgan le roux (dès que vous abordez le sujet, vous prenez un air très recueilli, proche de l'exaltation mystique) : "*Il est le plus sage de notre temps. Il y a un an, les autorités locales ont décidé l'implantation d'une centrale électrique dont le fonctionnement aurait gravement perturbé les ondes telluriques montant du sol et répandant dans notre corps une énergie bienfaisante. L'Archidruide a eu vent de ce projet et est intervenu. Il est venu à Stonehenge pour y célébrer une cérémonie incantatoire à laquelle j'ai eu l'honneur d'assister. Il a imploré le vent, le feu et les étoiles afin qu'ils préservent ce lieu sacré. Il n'y a eu aucune autre action, pas même une pétition. La semaine dernière, nous avons appris que le projet était définitivement abandonné. C'est un miracle et notre archi druide n'y est certainement pas étranger.*"
- Vous n'avez reçu personne de votre arrivée à l'auberge jusqu'au départ pour la cérémonie.
- Concernant vos ambitions, vous direz que vous n'êtes pas intéressé par la fonction d'Archidruide, bien que vous soyez très bien placé, car vous trouvez qu'il y a trop de voyages. Vous préférez vous consacrer au grand conseil de Londres.

Relations avec les autres

- Glamorgan est un homme à femmes. Il n'a aucune famille et est orphelin. Il a été trouvé, enfant, puis élevé par de vieux druides. Il a voué son existence entière à la spiritualité.
- Morgan Maxwell : aubergiste, gardien de Stonehenge et proche du druidisme; personnage bourru, taciturne et bizarre (faisant froid dans le dos).
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre; timide, emprunté, hypermaniaque.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et joueur de rugby célèbre (équipe nationale du Pays de Galles) : simple et soupe au lait.
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien et homme d'affaires, imbu de sa personne, prétentieux, et méprisant. Un grand ami de Glamorgan.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature, fragile psychologiquement. Pas un mauvais barde mais un homme déplorable. Sans vouloir l'accabler, vous savez qu'il haïssait Glamorgan, et cela peut vous servir si l'on vous accuse.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique "new age" ; son succès lui a donné la grosse tête.
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession, douce, serviable.

Apparence

Une pipe.

Vous dissimulez votre prothèse par un gant en latex couleur chair.

Il reste une dose de poison dans votre main.

Toujours bien droit, vous êtes vêtu d'un austère costume trois pièces.

Vous portez, depuis la cérémonie, des gants blancs. Pendant les cérémonies rituelles, vous portez une robe blanche de druide (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller).

Dans votre chambre (n°3)

Une trousse médicale.

Des gants latex couleur chair

Psychologie

Ambitieux, hyperfanatique dans le druidisme.

Compétences

- Reconnaître une antiquité authentique d'une copie.
- Médecine, chirurgie (mais vous ne pouvez pas opérer)
- Vous avez gardé une grande habileté (crocheter une porte avec la main gauche vous est facile).
- Vous êtes ambidextre.
- Votre prothèse peut servir d'arme pour assommer quelqu'un.

Objectifs principaux

- Être nommé comme Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Ne pas être découvert et faire accuser les autres si besoin.

Hazel NAYSWATER

Âge : 35 ans
Métier : orfèvre
Lieu de résidence : Edimbourg
Fonction druidique : Druide Juge
Association druidique : Edimbourg
Aptitude physique : 4

Histoire

Orfèvre de profession, vous tâchez d'atteindre la perfection dans le plus modeste des objets.
Passionné par l'artisanat celtique et les objets de culte druidiques, vous avez rejoint le mouvement druidique d'Édimbourg et êtes devenu un druide juge reconnu (pas de compétence légale dans la vie civile), et avez eu à vous prononcer sur des cas délicats intéressant le druidisme tout entier.
Votre fonction consiste à enquêter sur la légitimité des gens qui souhaitent devenir druide ou accéder à d'autres postes ; vous êtes aussi chargé du respect et de l'interprétation des traditions.
Intéressé par l'orfèvrerie médiévale, vous vous êtes penché sur de nombreux documents parlant du graal. Vous l'étudiez depuis longtemps avec le projet de le refaire en atteignant la perfection.
Aussi, quelle ne fut pas votre excitation quand Hermine vous a fourni des dessins anciens forts détaillés du graal ! Elle savait que Glamorgan le Roux avait fait sortir le graal du trésor des druides et était sure qu'il allait vous le présenter à Stonehenge. Elle vous a donc demandé de fabriquer une imitation afin de tromper d'éventuels malveillants. Vous avez bien sûr accepté.
Ce n'est pas la première fois qu'Hermine vous demande de reproduire des objets issus des trésors druidiques (vous en avez déjà copié sept), sous des prétextes aussi fallacieux que pour le graal. Mais vous n'êtes pas dupe. Elle doit avoir une fonction druidique secrète qui la pousse à protéger ces trésors symboliques. Et comme vous êtes amoureux d'elle…
Vous ne connaissez les autres adeptes présents que de réputation. Cette cérémonie fut pour vous la première occasion de rencontrer l'Archidruide, ce qui est un grand honneur. Vous avez autrefois été consulté à l'occasion de son élection quant à sa légitimité, que vous aviez confirmée.

Ces dernières heures

Arrivé à 12h, vous demandez à Morgan Maxwell une chambre donnant sur le devant de l'auberge. Vous vous installez dans la n°1 et guettez l'arrivée d'Hermine par la fenêtre. Vers 14h, vous voyez l'Archidruide revenir d'une ballade, et Brigit Llelewyn sortir le rejoindre.
L'accueil de Glamorgan est glacial. Il la quitte car il a rencontré quelqu'un d'autre et lui demande de ne pas nuire aux cérémonies du jour. Il la plante brutalement et rentre. Après un instant, Brigit part en courant et en pleurant vers la campagne.
Vers 15h30, Brigit revient et tombe sur Barry Carpenter, qui descend d'un taxi. Il lui déclare sa flamme et elle lui signifie de manière définitive qu'il n'y a aucun espoir. Il lui affirme alors avec colère qu'elle lui appartient, qu'elle le veuille ou non ! La vie sentimentale de Brigit est décidemment bien agitée !
Vers 17h00, Hermine arrive enfin. Vous l'interceptez en haut de l'escalier et lui remettez la copie du graal. Elle file dans sa chambre (n°7) le ranger. Vous espérez pouvoir passer un peu de temps avec elle plus tard.
(suite : texte de la cérémonie)

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous n'avez pas osé vous exprimer lors du convent, par timidité, parce qu'Hermine s'est tue et aussi parce que la proposition de Glamorgan vous a laissé perplexe. Était-elle blasphématoire, ou, comme il l'a affirmé, cette fédération permettrait-elle de renforcer l'unité druidique et de réveiller l'ancienne foi ? Vos connaissances de la loi ne vous permettent pas de trancher, mais votre cœur penche pour Glamorgan. Maintenant tout dépendra de la personnalité du nouvel Archidruide.

Ce que vous servirez à la police

- Officiellement, vous n'avez reçu personne de votre arrivée jusqu'au départ pour la cérémonie.
- Pour vous, la mort d'un Archidruide ne peut être naturelle : Merlin l'enchanteur (un personnage trouble) avait fait appel au diable pour transporter les pierres destinées à construire Stonehenge. Le démon les a portées sur son dos d'Irlande jusqu'à la plaine de Salisbury. Il a commencé à construire le temple alors que la nuit tombait et termina son travail à l'aube. Il ne lui restait plus qu'une grosse pierre à poser quand il aperçut un Archidruide priant le soleil. Furieux, le diable tenta d'éliminer ce témoin indésirable et jeta vers lui l'énorme bloc pour l'écraser.
L'Archidruide fût blessé au talon. Ce bloc fût nommé "la pierre du talon" en souvenir de cet épisode qui avait modifié les plans du diable. De lieu maléfique, Stonehenge était devenu un temple druidique. Pour vous, seul le diable peut être responsable du meurtre de Glamorgan.

Relations avec les autres

- Glamorgan : Tous les membres de l'ordre le considéraient comme un maître spirituel. Il voyageait dans le monde entier et connaissait le druidisme mieux que quiconque. Même si sa mort est tragique, vous considérez que nul n'est irremplaçable.
- Morgan Maxwell : aubergiste, gardien de Stonehenge; personnage bourru et bizarre (fait froid dans le dos). Excellent cuisinier.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et joueur de rugby célèbre (équipe nationale du Pays de Galles) : simple et soupe au lait
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien et homme d'affaires, imbu de sa personne.
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien à la retraite, a l'air handicapé de la main droite.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature ; semble fragile psychologiquement.
- Hermine Gwalter : barde et chanteuse celtique "new age" à succès. Vous en êtes profondément amoureux et son attitude laisse deviner un amour partagé. Lui remettre votre œuvre vous a déchiré le cœur. Peut-être aurez-vous la possibilité de la récupérer plus tard ?
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession, douce et serviable. Vous comptez déposer un rapport critique sur son intervention sacrilège pendant la cérémonie.

Apparence

Vous portez des lunettes (facultatif) et depuis la cérémonie des gants blancs.
Pendant les cérémonies, vous portez une robe blanche de druide (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller) et en dessous une tenue classique.

Dans votre chambre (n° 1)

Quelques outils d'orfèvrerie et quelques livres sur le Moyen-Âge.

Psychologie

Timide et emprunté. Vous regardez rarement dans les yeux, paraissez en permanence gêné, n'accomplissant aucun mouvement net. Mais parler de votre profession vous anime. Vous êtes hypermaniaque.

Compétences

Spécialiste en orfèvrerie, vous êtes capable en quelques secondes de déterminer si un objet est faux ou vrai.
Extrêmement habile de vos mains, crocheter une serrure serait un jeu d'enfant pour vous.

Objectif principal

Vous allez devoir organiser la nomination de celui qui assurera l'intérim, jusqu'à l'élection en bonne et due forme du nouvel Archidruide; le mouvement ne peut pas rester sans maître spirituel. Les personnalités les importantes du mouvement étant ici, l' "intérimaire" sera choisi parmi elles. Les candidats pourront s'exprimer, puis vous aurez à confirmer leur légitimité pour ce poste. Enfin l'Archidruide devra être nommé à la majorité. Sa première tâche sera de statuer sur le délicat sujet abordé la veille par Glamorgan.

Hermine GWALTER

Âge : 30 ans
Métier : Chanteuse gaëlique
Lieu de résidence : Dublin
Fonction druidique : Barde
Association druidique : Dublin
Aptitude physique : 4

Histoire

Vous haïssez la mode et toutes les conventions ridicules qui étouffent le corps et l'âme. Vous aimez sentir la caresse du vent, du soleil sur votre peau. Votre tenue est en général minimaliste et vous en profitez pour séduire les hommes en fonction de vos besoins.
Vous êtes très dépensière. Votre art de vivre simple et écologique s'avère onéreux (panneaux solaires, système d'épuration de l'eau, etc.) et votre succès bien que réel ne suffit pas à financer vos coûteux concerts (instruments rares, lieux de représentation atypiques). Bref : vous manquez régulièrement d'argent !
Vous êtes aujourd'hui la personnalité druidique la plus célèbre de Dublin. Votre notoriété artistique publique étant survenue après votre élévation au rang de barde dans votre association, vous avez peur de perdre ce statut.
Vous avez une autre fonction, secrète : "archiviste" du trésor. Vous avez la lourde tâche de tenir à jour l'inventaire des trésors matériels et du contenu des comptes secrets de chaque association druidique.
Hazel Nayswater est un orfèvre talentueux. Il vous aime et ce sentiment vous sert pour le moment. Vous lui faites donc croire qu'il est partagé. Vous profitez de ses talents pour lui faire reproduire, sous des prétextes fallacieux, des objets issus des trésors des associations druidiques. Vous échangez ensuite le vrai par sa copie. Vous avez déjà récupéré sept objets précieux. Vous les revendez en utilisant beaucoup d'astuces et une série de prête-noms. Les impôts ont fini par s'alerter de ces rentrées d'argent irrégulières mais les enquêtes n'ont abouti à rien. Hazel ne sait rien de votre trafic.
Votre fonction d'archiviste vous a permis d'être au courant de la sortie du graal du trésor druidique par l'Archidruide. Vous avez fourni à Hazel des dessins anciens, forts détaillés, issus du trésor, pour reproduire le graal. Il a eu l'air fasciné. Vous lui avez dit que Glamorgan le Roux avait fait sortir le graal du trésor et qu'il allait vous le présenter à Stonehenge. Vous souhaitiez donc que soit fabriquée une imitation afin de tromper les éventuels malveillants. Il a eu l'air de marcher.

Ces dernières heures

Vous êtes arrivée vers 17h, accueillie par Morgan Maxwell. En montant vous installer chambre n°7, vous êtes interceptée dans le couloir par Hazel. Il vous remet la copie du graal, mais semble le faire à contrecœur. Dans votre chambre, vous cachez la copie dans une cache secrète au fond de votre malle de voyage.
Peu avant 18h30, vous descendez dîner. Seule à table, vous êtes rejointe par Barry Carpenter. Non content de s'incruster, il vous raconte par le menu son dernier match. Le rugby est à son image : brutal et sans cervelle, mais comme toujours, vous faites poliment semblant de l'écouter. Pendant le repas, vous voyez Geoffrey Coll arriver vers 19h, et Brigit Llelewyn, vers 19h30, descendre, consulter le registre de l'hôtel et remonter. Vers 19h45, vous montez vous préparer pour la suite de la soirée et constatez que la cache de votre malle a été forcée et que le faux graal a disparu.

Position vis-à-vis de l'avenir du mouvement druidique

Vous être contre l'officialisation du mouvement car vous craignez que lors de la redistribution des postes, on fouille dans vos petites affaires. Si vous perdiez votre statut de barde, cela pourrait grandement nuire à votre carrière de chanteuse.
Vous allez devoir rediscuter de l'avenir du druidisme et de la nomination du prochain Archidruide (choisi à la majorité). Vu sa position hiérarchique, tout désigne Georgius Mc Roed à ce poste. Mais rien n'est joué.

Ce que vous servirez à la police

Vous êtes arrivée à l'auberge cet après-midi et vous êtes restée dans votre chambre pour méditer jusqu'à la cérémonie, hormis au moment du dîner. Vous n'avez reçu personne de votre arrivée jusqu'au départ pour la cérémonie.

Relations avec les autres

- Glamorgan le roux est une autorité naturelle. Mais sa vision d'unité du mouvement est utopique. Lors de son élection, on a demandé à Nayswater si Glamorgan pouvait prétendre au titre d'Archidruide et celui-ci a confirmé sa légitimité.
- Morgan Maxwell : aubergiste, gardien de Stonehenge ; personnage bourru, taciturne et bizarre (faisant froid dans le dos). Excellent(e) cuisinier(e).
- Hazel Nayswater : druide juge, et orfèvre; timide, emprunté, hypermaniaque, le complice involontaire de votre trafic. Le risque est grand, il faut donc vous assurer qu'il ne révèlera rien de compromettant pour vous.
- Barry Carpenter : druide sacrificateur, et joueur de rugby célèbre (ailier droit de l'équipe nationale du Pays de Galles), simple et soupe au lait. C'est une brute épaisse qui fait usage de sa force pour impressionner ses rivaux. Malheureusement il s'est attaché visiblement à vous (vous ignorez la nature exacte de ses sentiments) et il a tendance à vous coller dès que vous vous croisez.
Vous lui avez dit, en vous rendant au brunch, que vous trouviez Geoffrey Coll étrange depuis la mort de Glamorgan, qu'il vous semblait fuyant et inquiet, comme s'il avait quelque chose à cacher. En fait c'est faux. Vous avez trouvé ce prétexte pour occuper ce gros lourdaud afin qu'il cesse de vous poursuivre.
- Sommerset Kershaw : Ovate, pharmacien et homme d'affaires : imbu de sa personne, prétentieux, méprisant. Votre fonction d'archiviste vous a permis de découvrir qu'il a constitué un magot (plusieurs millions de Livres) en détournant de l'argent, tant de son association druidique que de ses sociétés. Que compte-t-il en faire ? Y'a-t-il moyen d'en profiter ?
- Georgius Mc Roed : grand druide, chirurgien en retraite, très impliqué dans le druidisme.
- Geoffrey Coll : barde et professeur de littérature. Etre merveilleux, cultivé, incarnation de la poésie, ses textes vous ont inspiré certaines de vos chansons (sans lui avoir demandé son avis). Celle que vous interprèterez lors de l'oraison funèbre est, elle aussi, inspirée de ses vers.
- Brigit Llelewyn : druidesse herboriste, herboriste de profession; d'apparence douce, serviable.

Apparence

Vous portez, depuis la cérémonie, des gants blancs. Pendant les cérémonies rituelles, vous portez une robe blanche de druide agrémentée d'une écharpe bleue (mais l'ôtez juste après et la rangez soigneusement pour ne pas la souiller) et en dessous une tenue "new age".

Dans votre chambre (n°7)

Votre malle, dont la serrure a été forcée, quelques partitions, un walk-man et des cassettes.

Psychologie

Vous vivez le celtisme à la mode "éco-new age", ce qui est totalement irréaliste. Le succès vous a donné la grosse tête. Vous êtes dépensière, malhonnête, sans scrupules, mais très futée dans toutes vos manœuvres. Vous craignez plus que tout de perdre tout ce que vous avez (succès et position).

Compétences

- Chant

Objectifs principaux

- Nommer un Archidruide "intérimaire" et défendre votre point de vue sur l'avenir du druidisme.
- Que votre trafic ne soit pas découvert.
- En apprendre plus sur les manoeuvres financières de Kershaw.
- Interpréter une ou deux chansons lors de l'oraison funèbre (et vous la "pêter").

Complément aux intrigues

Glamorgan et le druidisme

Glamorgan est un homme à femmes volage, un séducteur au charme certain. Il a une nouvelle maîtresse et c'est pour cela qu'il quitte Brigit car il sent qu'elle s'accroche. Il est tyrannique, égocentrique, et mégalomane (l'image que Mc Roed en a est assez juste). Il refuse à Morgan le droit de s'exprimer devant les druides car il n'en veut pas dans le mouvement (connaît ce qui entache son passé) et qu'il a d'autres chats à fouetter.
Il a une vision d'unité du mouvement assez utopique et il en est relativement conscient. Il escompte qu'une fois l'unité druidique acquise, le mouvement prendra une place officielle et n'aura plus à se cacher. Certains autres druides envisageraient plutôt de rejoindre un autre site mystique.
Dans tous les cas, Stonehenge sera abandonné et les associations druidiques locales, celle de Salisbury notamment, vont alors perdre beaucoup de notoriété et d'activité. Dans son objectif élitiste, Glamorgan en profitera pour les fermer, car il les juge inefficaces. Cela n'arrange pas l'avenir de Maxwell.

Vrai et faux graal

Mc Roed se doutait que Glamorgan sortirait le graal du trésor pour une cérémonie aussi importante, et il avait prémédité d'empoisonner la potion hallucinogène avec une des deux doses de Viscum cachées dans sa prothèse, en se plaçant en avant dernier lors de la cérémonie des libations.
Hermine a demandé à Hazel de fabriquer un faux graal avec l'intention de s'emparer du vrai et de le remplacer définitivement par le faux.
Mc Roed a entendu l'échange entre Hermine et Hazel. Hermine a caché le faux graal dans la cache de sa malle, en attendant de pouvoir faire l'échange. Mc Roed a trouvé la cache et a pris le faux graal. Comme il est de coutume à la fin d'un acte des libations, Glamorgan a laissé la coupe dans sa chambre. Quand il est sorti à 23h25 pour se rendre sur le site, Mc Roed s'est introduit dans la chambre et a remplacé le vrai graal par le faux. Manquant de temps, il a gardé le vrai graal sur lui et a profité du moment de confusion pour cacher le vrai graal sur le site en attendant de pouvoir venir le récupérer.
Le vrai graal, qui a servi à l'acte des libations, contient la substance hallucinogène et le Viscum que Mc Roed y a versé, et porte les empreintes de Glamorgan (laissées quand il l'a sorti du trésor).
Le faux graal, qui est trouvé par Stotemeyer dans la chambre de Glamorgan, porte les empreintes de Nayswater, d'Hermine, et des traces de talc (laissées par le gant en latex de Mac Roed). Mc Roed n'a touché le vrai et le faux graal qu'avec sa fausse main (donc avec un gant latex, puis en tissu).

Viscum

Le Viscum est une plante connue des herboristes pour sa dangerosité. La potion de viscum peut, en fonction de la dose employée, rendre malade ou être mortelle. Ce poison tue en 30 min à 1 heure. Brigit avait deux doses de la potion de Viscum (non étiquetées), que Georgius Mc Roed lui a volée, il y a un mois, lors de la conférence donnée à Londres. Mais elle ne s'en aperçoit que le jour de son départ. Elle part avec l'intention de voler/emprunter quelque chose à Geoffrey Coll. Elle sait qu'en hypochondriaque extrémiste, il ne se déplace jamais sans une mallette pleine de plantes, potions et médicaments de toutes sortes. Elle va le voir dans sa chambre et lui prend une dose de Viscum (étiquetée). Sans le savoir, il lui a donc fourni le poison avec lequel elle va le tuer. Trop drôle…

Lieu

Le jeu nécessite une pièce principale, et une autre pièce qui servira à représenter toutes les chambres, avec si possible un couloir d'accès.
Dans l'idéal, une 3ème pièce (hors jeu), représentera les appartements privés de Maxwell, dont un bureau où arrivent faxs et coups de téléphone et dont il est seul à avoir la clé.

Compléments aux règles :

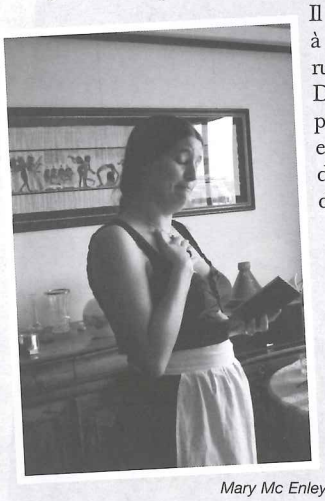
- **Pour les fouilles des chambres,** nous sommes partis du principe qu'une pièce représente toutes les chambres. Si quelqu'un est en train d'ouvrir une chambre, l'organisateur colle un post-it sur la porte avec le numéro de la chambre concernée, afin que si quelqu'un d'autre arrive, il sache quelle chambre l'autre personnage est en train d'ouvrir.
- **Pour ouvrir les portes, 3 méthodes :**
  - avoir la clé (au début du jeu, à la demande de Stotemeyer, elles sont toutes accrochées au tableau à clés dans la salle principale, sauf le passe porté par Maxwell)
  - défoncer la porte : avec un score en aptitude physique entre 8 et 10, le personnage défonce la porte facilement et rapidement ; entre 4 et 7 : c'est plus long ; en dessous : il n'y arrive pas seul. Si le personnage s'aide d'un accessoire (chaise etc.) c'est plus rapide. Défoncer une porte cela fait du bruit : signaler aux autres personnages qu'ils entendent du bruit, ou mieux, envoyer un bruitage ad hoc.
  - crocheter une serrure : Nayswater y arrivera très facilement (moins de 30 sec), Llelewyn et Mc Roed (avec sa main valide) assez facilement (1 à 2 min), et les autres plus difficilement (plus de 3 min). Pour symboliser le temps passé autour de la serrure, nous avons demandé aux joueurs de résoudre un casse-tête (ou petit jeu vidéo ou grille de Sudoku) en restant placés devant la porte.

Personnages interprétés par les organisateurs :

Stotemeyer fait son rapport à Marlow

• **Helen/John STOTEMEYER :**
Âgé de 40 ans, marié et des enfants, il n'est pas habitué à des affaires si importantes et sera respectueux de l'autorité représentée par le Surintendant. Il sera à la disposition de ce dernier, mais ne manquera pas de souligner qu'il vient de faire une nuit blanche et que normalement aujourd'hui c'est son jour de congé (et qu'il devrait être au pub !). Il mettra ses hommes (au commissariat de Salisbury) à disposition pour toutes les interventions extérieures (envois au labo, fouille de Stonehenge etc.). Il connaît l'auberge de réputation et tentera d'amadouer les druides, surtout s'ils commencent à s'opposer à Marlow. Il est un peu superstitieux.

• **Mary/Peter McENLEY :**
Employé de l'auberge. Grenouille de bénitier (anglican !), il n'apprécie pas du tout les "druideries qui ne sont que diab'ries !".



Mary Mc Enley

Il n'hésitera pas à colporter des rumeurs sur tout. Dira que son patron (Maxwell) est quelqu'un de bizarre mais de très bien.

Timing :

Début du jeu : Les druides pratiquent une oraison funèbre pour Glamorgan, menée par Barry Carpenter, et au cours duquel Hermine chante et Geoffrey déclame quelques vers. Stotemeyer et Maxwell assistent à la scène. Dire aux druides que Maxwell a installé la pièce aussi bien que s'ils l'avaient fait eux-mêmes.
- H+10 min : Arrivée de l'inspecteur Marlow accueilli par Stotemeyer qui lui fait un rapide briefing sur les événements depuis le coucher de tout le monde.
- H+1h00 : Arrivée par fax des résultats de l'autopsie.
- H+1h30 : Arrivée du fax d'analyse de la coupe (faux graal).
- H+2h : Arrivée du fax du compte rendu de l'Identité Judiciaire.
- H+3h : Arrivée du fax de l'analyse sang, urine, estomac.
S'il y a prise d'empreintes des protagonistes : elles sont envoyées au labo et un policier revient 1h après avec les résultats et la coupe dans un sachet (faux graal).
Si le vrai graal est trouvé : il est envoyé au labo et un policier amène les résultats au moins 2h après avec la coupe dans un sachet (vrai graal).

Fins de jeu possibles :

(au bout de 4 à 5 h de jeu)
- Reconstitution de la cérémonie (avec ou sans renforts policiers)
- Marlow arrête le coupable
- Quelqu'un d'autre trouve le coupable
- Coll tue quelqu'un.

Matériel à prévoir :

- 2 coupes identiques (avec une marque discrète sur une pour distinguer la vraie de la copie)
- 2 fioles différentes : une sans annotation (dans la main de Mc Roed) et une portant la mention "Viscum danger" écrite à la main par le joueur interprétant Coll (dans la chambre de Brigit)
- 1 hachette en latex (chambre de Barry)
- 1 tableau avec les numéros de chambre, pour accrocher les clés (salle principale)
- 10 clés numérotées de 1 à 10 (vraies ou dessinées sur des cartons), et une clé servant de passe général pour Morgan Maxwell
- 1 registre comportant les colonnes : (une version du registre "vierge" est téléchargeable sur le site **gnmag.org**, rubrique aides de jeu)
  - date, heure d'arrivée, numéro de chambre (à faire remplir à la main par Maxwell),
  - nom, prénom, lieu de résidence, signature (à faire remplir avant le début du jeu à la main par chaque joueur interprétant un druide… sans oublier Glamorgan pour lequel vous remplirez vous-même)
- 1 tampon pour prendre les empreintes (Stotemeyer)
- des sachets plastiques pour transporter les indices matériels (Stotemeyer)
- 2 pistolets (Stotemeyer et Marlow) et des menottes
- le plan de l'auberge à accrocher dans la salle principale
- les indices papier (recopier la lettre de Glamorgan (chambre de Kershaw) à la main avec la même écriture que sur le registre)
- des musiques et bruitages (musique celtique pour le générique de début, téléphone, fax, défonçage de porte…) *(facultatif)*

Indices

1 - "Madeleines de Proust"

À cause de la potion, les personnages ne se souviennent pas dans quel ordre ils étaient placés lors de la cérémonie des libations. Pour les aider à se rappeler, on utilise un système de "madeleines de Proust" où certaines situations qu'ils vivent maintenant font remonter des souvenirs sous-forme de flashs. Au final il est probable qu'ils mettront leurs souvenirs en commun et pourront ainsi reconstituer le cercle.

L'ordre dans le cercle était (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) : Glamorgan Le Roux (dos à la fenêtre) / Brigit Llelewyn / Geoffrey Coll / Hermine Gwalter / Barry Carpenter / Hazel Nayswater / Sommerset Kershaw / Georgius Mac Roed / Glamorgan.

"Madeleines":

- Si Brigit entend quelqu'un se moucher, lui dire que cela lui rappelle que pendant la cérémonie des libations quelqu'un s'est mouché… Et qu'elle a alors failli faire déborder la coupe, qui était pleine à ras bord, en y plongeant les lèvres.
- Si Geoffrey se retrouve à un moment à côté de Brigit, lui dire que le parfum de celle-ci lui rappelle que pendant la cérémonie des libations un parfum très familier et charmant flottait autour de lui. Il se souvient également que quelqu'un chantonnait près de lui. Après réflexion, cela ressemblait à une chanson celtiquo-irlandaise bas de gamme.
- Si Hermine entend quelqu'un se moucher, lui dire que cela lui rappelle que pendant la cérémonie des libations une personne près d'elle a éternué… Elle se souvient aussi avoir baissé les yeux et avoir vu, sous une robe de druide, des baskets (aviser en fonction de la tenue du joueur interprétant Barry).
- Quand Barry va entendre Hermine chanter, lui dire que cela lui rappelle que pendant la cérémonie des libations il y avait une voix féminine très agréable chantonnant et… et c'est tout. Ah si, derrière Glamorgan, on voyait les étoiles…
- Dire à Hazel qu'il se rappelle qu'une personne près de lui avait une allure imposante et baraquée mais peut-être est-ce l'effet de la potion… Ah oui, quelqu'un manipulait un objet vert… mais qui ?
- Si Georgius allume sa pipe non loin de Sommerset, dire à ce dernier que cela lui rappelle que pendant la cérémonie des libations il a senti une vague odeur de pipe… ou peut-être d'encens… et que quelqu'un près de lui était en recul et ne semblait pas très à l'aise.
- Ne rien dire à Georgius, à part qu'il se souvient parfaitement qu'il a tout intérêt à ne pas être découvert.

2 - Indices de début de jeu

- Pour Morgan Maxwell à l'arrivée de Gill Marlow :
Vous avez déjà été témoin des méthodes peu orthodoxes de Marlow, à l'époque où vous étiez suspecté du double meurtre. Dans les locaux de Scotland Yard, placé par erreur dans une salle comportant une glace sans teint, vous aviez assisté dans la salle d'en face à un interrogatoire plus que musclé. Sans entendre ce qui se disait, vous aviez vu l'inspecteur menacer de son arme un homme assis et menotté, lui braquer l'arme sur la tempe et déverrouiller le cran de sécurité. Il semblait jouer de façon sadique avec l'individu, ici davantage une victime qu'un accusé. L'homme s'était finalement mis à pleurer et un flot de paroles était sorti de sa bouche. L'air satisfait, l'inspecteur était alors sorti. Après vous être renseigné sur les méthodes policières, vous êtes persuadé que ce que vous aviez vu ce jour-là n'est ni régulier ni légal.

- Pour Geoffrey au moment où Hermine chante pendant l'oraison funèbre :
Hermine a encore plagié vos textes ! La chanson qu'elle interprète est directement inspirée de l'un de vos poèmes !

- Pour Marlow quand il rencontre Maxwell :
La tête de l'aubergiste vous dit quelque chose… Mais quoi ?

3 - En cas d'investigation sur le site de Stonehenge

Les policiers y découvriront, sur le passage de la procession, un trou qui a été creusé et rebouché récemment.

Ce trou, d'environ 1 m de diamètre, révèlera au fond des pointes acérées.

Les policiers trouveront également une coupe entre les mains d'un touriste, qui l'a lui-même trouvée dans un buisson. Les empreintes du touriste ont été relevées.

J'ai rebouché le trou, mais j'ignore qui l'avait creusé…

4 - Comptes rendus de labo (il s'agit d'un labo privé de Salisbury, travaillant avec la police locale)

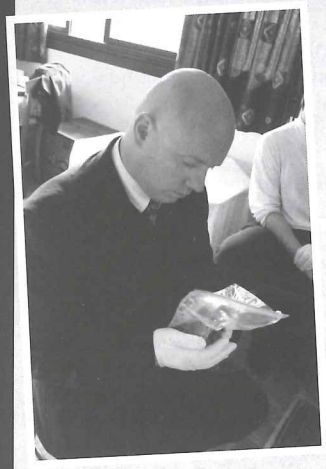
- Rapport d'autopsie de Glamorgan le Roux :
Après autopsie, il ressort que Glamorgan le Roux est décédé d'un arrêt du cœur. Il était toutefois en parfaite santé et l'arrêt cardiaque constaté n'est pas de cause naturelle. Les analyses toxicologiques ont en effet dévoilé la présence de substances inhabituelles dans le sang, les urines et l'estomac. L'analyse de ces substances est en cours.

- Résultat d'analyse sang/urine/estomac de Glamorgan Le Roux :
Après analyse du sang, des urines et du contenu de l'estomac de Glamorgan Le Roux, il apparaît que l'élément ayant causé la mort de la victime est un poison ingestif, dont l'ingrédient principal est le "Viscum", une plante bien connue des herboristes pour sa dangerosité.

- Analyse de la coupe trouvée dans la chambre de Glamorgan Le Roux :
L'analyse spectrographique et radiologique de la coupe n'a amené aucune découverte particulière, pas de cache. L'analyse du contenu de la coupe ne révèle rien, hormis d'infimes traces de talc sur la paroi externe de la coupe. Le relevé d'empreinte révèle la présence de 2 empreintes différentes qu'il faudrait pouvoir comparer.

- Analyse d'empreintes de la coupe trouvée dans la chambre de Glamorgan Le Roux :
Les empreintes relevées sur la coupe sont celles d'Hazel Nayswater et d'Hermine Gwalter. La coupe est ramenée avec ce résultat d'analyse.
Remarque : Cette coupe est le faux graal. Si demande d'analyse/datation au C14 : très long (hors jeu)
La police finit par révéler que c'est un faux à un moment du jeu si ce n'est pas révélé par ceux qui s'y connaissent (Georgius, Hazel).

- Analyse de la coupe trouvée sur le site de Stonehenge :
L'analyse de la coupe révèle la présence de traces d'une substance halluci-



Je peux vous assurer que ce graal est une copie... Une très très belle copie...

nogène et d'un poison : le Viscum. La paroi extérieure de la coupe porte les empreintes de Glamorgan Le Roux.

- **Analyse de la hachette de rituel (chambre de Barry) :**

Elle est anormalement usée pour une hachette ne servant qu'à des rituels. Elle porte des fibres de bois, du type que l'on trouve dans les bosquets avoisinant Stonehenge. Ce bois a été coupé il y a quelques heures.

- **Analyse d'empreintes sur le plan de Stonehenge (chambre 10) :**

Si les empreintes des protagonistes ont été prises, l'analyse montre que le plan porte les empreintes de Barry Carpenter.

5 - Compte-rendu de l'enquête de l'Identité Judiciaire de Scotland Yard

Les différents protagonistes sont bien les personnes qu'ils annoncent être. Il n'y a pas d'imposteurs et ils appartiennent tous à la branche druidique qu'ils annoncent.

- **Hazel Nayswater :** en réalité, sa compétence dépasse largement sa région. Il a eu à se prononcer sur des cas délicats intéressant le druidisme tout entier dont la légitimité de Glamorgan le Roux en tant qu'Archidruide lors de sa nomination.
- **Hermine Gwalter :** elle a fait l'objet de plusieurs enquêtes fiscales qui n'ont abouti à rien. On la soupçonne d'avoir monté plusieurs sociétés écran lucratives en utilisant l'argent des associations druidiques et des prête-noms.
- **Sommerset Kershaw :** une rumeur court concernant des détournements de fonds constatés dans plusieurs de ses sociétés. Aucune enquête n'a pour l'heure confirmé ces allégations.
- **Brigit Llelewyn :** son nom apparaît dans une enquête réalisée il y a 17 ans suite à un accident de la route au cours duquel est décédée la famille Mac Fergus. Le fils de la famille, Arnold, était alors le petit ami de Brigit. Il avait déposé des plaintes contre elle pour harcèlement après leur rupture.

Copie d'une coupure de journal :

"Une famille décimée

Hier, la route a une nouvelle fois prélevé son lourd tribu. Une famille entière a trouvé la mort alors que le véhicule dans lequel ils se trouvaient a quitté la route en bas de la rue Adam, à Glasgow. Pour une raison inconnue, la voiture de la famille Mac Fergus a percuté à pleine vitesse un mur au bas de la célèbre côte de la rue Adam. Le véhicule s'est ensuite embrasé, ne laissant aucune chance à ses occupants. Les parents et leur jeune fils Arnold n'ont pu être sauvés par les secours arrivés rapidement sur les lieux. Une enquête est en cours pour déterminer les causes de ce drame."

- **Barry Carpenter :** nous avons reçu un fax de la Défense Nationale : il y a quelques années Barry Carpenter a été exclu de l'armée, où il comptait mener carrière, après avoir été impliqué dans plusieurs bagarres très violentes.
- **Morgan Maxwell :** il y a dix ans, Morgan Maxwell a été accusé du meurtre de sa femme/mari et de son amant/maîtresse, retrouvés égorgés dans son lit, chez eux à Londres. Des objets ayant été volés, et Maxwell ayant un alibi, le tribunal l'a acquitté, concluant à un crime de rôdeurs. Cette affaire avait fait grand bruit. Les médias l'avaient surnommé le "boucher".

6 - Contenu des chambres

Les chambres sont toutes similaires et comportent : un lit, une armoire, une table et une chaise, et un petit lavabo. Si on les fouille, on trouve :

- ***Chambre 1, Hazel Nayswater :***

Quelques outils d'orfèvrerie et quelques livres sur le Moyen Age.

- ***Chambre 2 :*** vide
- ***Chambre 3, Georgius Mac Roed :***

Des gants de couleur chair, une trousse médicale.

- ***Chambre 4, Barry Carpenter :***

Une hachette de rituel dans sa valise (possibilité de demander une analyse).

- ***Chambre 5, Sommerset Kerchaw :***

Une lettre manuscrite cachée dans les bagages :

"Je te demande instamment de ne pas venir. Nous nous connaissons depuis de nombreuses années. Tu peux me donner ta confiance sans que je n'aie à t'expliquer les raisons de mon attitude. Tu n'aurais rien à gagner à cette rencontre. Elle te décevrait et te renforcerait dans ton pessimisme. Dans ma position, c'est bien différent. Je n'ai pas le droit d'échouer. Je sais que les obstacles sont insurmontables, mais je les surmonterai. Quand la victoire sera acquise, je t'en avertirai aussitôt. Enfin, nous pourrons œuvrer de manière juste, de celle dont nous avons toujours rêvé." ***(La lettre n'est pas signée)***

Dans le bas de l'armoire, il est possible de trouver du houx et du gui entrecroisés sur une lame de poignard.

(Les druides et Maxwell pourront reconnaître un pentacle de protection.)

- ***Chambre 6, Glamorgan Le Roux :*** les meubles ont été poussés, un large espace est dégagé au centre de la chambre. Une bougie éteinte en grande partie consumée est posée par terre au milieu.

Pas de trace d'effraction ni de lutte.

Des bagages "classiques" contenant quelques livres et des vêtements et objets rituels (bougies, allumettes, 2 poignards de cérémonie, du gui...).

- ***Chambre 7, Hermine Gwalter :*** une malle de voyage dont un examen attentif permet de découvrir qu'elle dispose d'une cache (vide). Un examen encore plus attentif permet de déterminer que cette cache a été forcée par un outil métallique. Quelques partitions, un walkman et des cassettes.
- ***Chambre 8, Brigit llelewynn :*** plein de plantes, de potions et des ustensiles de préparation. Une fiole qui porte la mention manuscrite "Viscum : Danger".
- ***Chambre 9, Geoffrey Coll :*** une mallette contenant une ribambelle de potions, médicaments et plantes de toutes sortes.

Un poème (rempli de fiel contre Glamorgan) :

"Maître Archidruide arrivé
Par folie, narcisse et ubris,
L'infamie sur nous ravivée
La tradition transformée en vice.

Il moini
Cartar lib, nidat doini
(Vous aimez l'argent,
Mais pas les hommes)

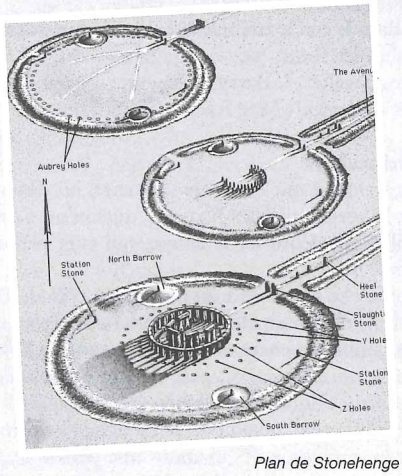
Notre fraternité bafouée
Ploie sous le joug de son fouet.

In-diu trà cain-timgairid,
Ocus ni mor nond-oidid ;
Ciasu becc don-indnaigid,
Is mor a met no-mmoidid.
(Réclamer, certes vous vous y entendez
Mais qu'on vous prie, vous accordez bien peu,
Si peu vous donnez,
Si fort vous le criez !)

Nad ndeccas a n-aithbese
Feib dorr-eccas a tuile.
(Tu peux bien admirer le flux ;
Le reflux t'emporte, aveuglé.)"

- ***Chambre 10 :*** inoccupée

Un plan du site de Stonehenge caché sous une latte du plancher (possibilité de rechercher des empreintes).



Plan de Stonehenge

- ***Morgan Maxwell :***

Un article de journal (relatant l'affaire du boucher de Londres :

"Le boucher acquitté !

La cour de justice a rendu hier soir son verdict après de très longues délibérations : le Boucher de Londres a été acquitté ! L'alibi de Morgan Maxwell a suffi à convaincre le jury que Maxwell n'était pour rien dans le meurtre de son mari/sa femme et de sa maîtresse/son amant, retrouvés égorgés dans son lit. Des objets ayant été volés, le tribunal a conclu à un crime de rôdeurs. Tout au long de l'affaire Morgan Maxwell s'est montré de plus en plus affecté par les événements. On le serait à moins !"