

Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques. Inspiré par les mythes celtiques, cet univers possède une part de fantastique qui se veut discrète, derrière une façade sobre et réaliste. Ce monde est peuplé d'humains faisant face à un quotidien rude et à une menace surnaturelle, tapie dans l'ombre. Axé sur des scénarios d'enquête et de survie, Les Ombres d'Esteren est un jeu privilégiant l'ambiance et les interactions entre les joueurs.

Prologue vous propose un premier voyage dans l'univers du jeu de rôle « Les Ombres d'Esteren » tout en vous préparant au premier épisode de la campagne officielle. Il vous propose :

- **Une introduction à l'univers.** Découvrez les concepts directeurs du jeu ainsi qu'une présentation générale de l'univers.

- **Un abrégé du système de jeu.** Tous les éléments nécessaires pour appréhender le système des Ombres d'Esteren et jouer vos premiers scénarios.

- **Six personnages pré-tirés.** Des personnages illustrés et prêts à jouer : la varigale Yldiane, la combattante Arven, le fugitif Ean, le lettré Liam, le ionnthèn Mòr et le chevalier lame Urvan.

- **Trois scénarios.** Le triptyque « Présages » vous propose trois scénarios très différents et pourtant reliés par un même fil rouge. Ils sont destinés à des joueurs et des meneurs de tous les niveaux.

- **Poison :** Un scénario idéal pour découvrir Esteren et faire vos premiers pas dans le jeu de rôle. Le village de Melwan est menacé par un empoisonnement, saurez-vous en comprendre l'origine et l'endiguer ?

- **Loch Varn :** Plongez aux confins du cauchemar dans un scénario fouillé aux partis pris narratifs originaux et découvrez les secrets du val de Loch Varn.

- **Automne rouge :** Un mort et une disparue. Menez l'enquête dans Dearg et ayez un premier aperçu du val dans lequel se déroulera le premier épisode de la campagne officielle.



prix : 9,90€



Les Ombres d'Esteren



O. PROLOGUE



Les Ombres d'Esther

O. PROLOGUE

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribles et gothiques

"Ce n'est pas le doute qui rend fou, mais la certitude."
Friedrich Wilhelm Nietzsche



Credits

Coordination de la gamme
"Les Ombres d'Esteren"
Nelyhann

Coordination éditoriale
du Livre 0 - Prologue
Nelyhann

Conception, développement
et rédaction
Nelyhann & Aldo "Pénombre" Pappacoda

Relecture
Pascal B., Krêsterion, Valentin, Nelyhann, Aldo
"Pénombre" Pappacoda, Clovis, Merryneils et Guillaume
"Ikaar" Vasseur

Direction artistique
Nelyhann

Maquette
Asami

2 Illustration de couverture
Bruno Laurent

Illustrations intérieures
Yvan "Gawain" Villeneuve, Bruno Laurent, Christophe
Bouvet, Fred Pinson, Rémi "Remton" Le Capon, Nicolas
Jamme et Olivier "Akae" Sanfilippo

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Cartographie
Christophe Bouvet

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif
Forgesonges, sur une idée originale de Nelyhann, Frédéric "Tchernopuss"
Hubleur, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, et Dragon-Étoile.



ForgeSonges est un collectif
d'auteurs et d'illustrateurs,
rassemblés sous la forme
d'une association, dont le but
est de créer des produits

ludiques de qualité. L'association organise également des
concours de création : Démiurges en Herbe (jeux de rôle) et
Plumes en Herbe (Littérature). Retrouvez l'actualité et les
dernières publications du collectif :
<http://www.forgesonges.org>

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Dépôt légal : décembre 2011 - ISBN : 978-2-919256-02-0- Imprimé en Union européenne. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »



Copyright © 2011 Agate RPG
Agate RPG est une marque
d'Agate Éditions

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com



Table des matières

Credits	2
Table des matières	3
Avant-propos	4

Chapitre 1 : Origines

Introduction à l'univers	6
Les concepts directeurs du jeu	8
L'horreur dans Les Ombres d'Esteren	9
Le cadre du jeu	10
Vivre en Tri-Kazel	12
Les feondas	13

Abrégé du système de jeu	14
Les Voies et l'interprétation du PJ	14
Compétences	15
Résolution d'action	16
Santé	17
Combat	18
La santé mentale	19
La suite ?	19
Les Personnages pré-tirés	19

Personnages pré-tirés	20
Yldiane	20
Arven	22
Ean	24
Liam	26
Môr	28
Urvan	30

Chapitre 11 : Présages

Loch Varn	34
Prologue	34
Chronologies	35
Personnalités	38
Le val de Loch Varn	39
Acte 1 : Ruines	40
Acte 2 : Testament	44
Acte 3 : Justice	49
Épilogue	53
Annexes	54

Poison	56
Prologue	56
Chronologies	57
Le val de Melwan	58
Acte 1 : Un mal étrange	59
Acte 2 : Dans la vallée	63
Acte 3 : La source du Nimheil	66
Épilogue	69

Automne rouge	70
Prologue	70
Le val de Dearg	70
Les dessous de l'histoire	71
Nature de l'Ambre	72
Mémoire du monde	72
Acte 1 : Le piège	73
Acte 2 : Mener l'enquête	75
Acte 3 : Un dernier espoir	76
Épilogue	78

Avant-propos

Imaginez une péninsule aux collines escarpées, des forêts denses où le jour peine à percer, des vallées brumeuses et des forteresses à flanc de montagne... et par-delà les océans tumultueux, le Continent, vaste et mystérieux. Dans ces paysages grandioses, « Les Ombres d'Esteren » vous propose un monde dur et réaliste, dans lequel l'impact du surnaturel n'est jamais banal ou anodin, et où les hommes doivent faire face à une menace féroce, tapie dans l'ombre...

Nous sommes ravis de vous présenter cette nouvelle édition du Prologue qui vous permettra de découvrir l'univers des Ombres d'Esteren tout en vous préparant au premier épisode de la campagne officielle.

Le premier chapitre « Origines » vous propose de découvrir les concepts directeurs du jeu ainsi qu'une présentation générale de l'univers. Il contient également un abrégé du système de jeu, incluant tous les éléments nécessaires pour jouer vos premiers scénarios. Enfin, vous retrouverez six personnages illustrés et prêts à jouer : la varigale Yldiane, la combattante Arven, le fugitif Ean, le lettré Finn, le ionnthèn Mòr et le chevalier lame Urvan. Ce premier chapitre est idéal pour faire découvrir le jeu à de nouveaux joueurs.

Le deuxième chapitre « Présages » vous propose un triptyque de scénarios écrits par Nelyhann : Loch Varn, précédemment paru dans Jeu de Rôle Magazine 11 ; Poison, un scénario inédit se déroulant dans le val de Melwan ; et enfin Automne Rouge, qui avait été publié dans le premier numéro du magazine Diédent. Ces trois scénarios forment le prologue à la campagne officielle dont le premier épisode se déroulera dans le val de Dearg. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet à la page 32.

4

Esteren en quelques mots

S'il s'agit de votre première rencontre avec cet univers, voici les grands axes qui ont présidé à sa création et qui vous permettront de mieux appréhender votre lecture :

– **Un univers sombre.** Esteren est un monde médiéval rude où les personnages seront confrontés à l'horreur et à des menaces aux multiples visages. Mais ils ne sont pas pour autant condamnés à périr ; leur survie dépendra de leur ingéniosité et de leur courage. La tradition gothique se retrouve dans des paysages majestueux où les forces de la nature se déchènent, théâtres pour des histoires tragiques et passionnées. Elle se retrouve également dans les personnages incarnés par les joueurs, animés par des émotions violentes telles que l'amour, la haine ou la jalousie ainsi que dans le traitement de la folie qui occupe une place prépondérante dans le jeu. L'horreur est quant à elle traitée dans son sens classique et littéraire, c'est-à-dire un sentiment de crainte mêlé d'admiration devant une réalité vertigineuse.

Une gamme complète

Ce traitement de l'horifique et le principe de base de la révélation des secrets (Cf. L'horreur de la révélation, p. 9) ont motivé la structuration des différents ouvrages de la gamme.

– **Livre 1 – Univers.** Le premier livre, Univers, s'attache à dépeindre l'univers d'Esteren tel qu'il est perçu par ses habitants. La plupart du temps, le surnaturel, l'horifique et le merveilleux n'y apparaissent qu'en filigrane car ils ne constituent pas le quotidien de la majorité des natifs de ce monde.

– **Livre 2 – Voyages.** Cet ouvrage est un supplément de la gamme des Ombres d'Esteren destiné aux meneurs de jeu. Il contient l'écran du meneur, une carte de Tri-Kazel au format A2 ainsi qu'un supplément de quatre-vingt pages contenant cinq scénarios au format court (les canevas), une galerie de douze PNJ ainsi qu'un bestiaire rassemblant quelques exemples de feondas.

– **Low fantasy.** Dans Esteren, il n'y a pas de peuples fantastiques tels que les elfes ou les nains, ni de magiciens armés de sortilèges dévastateurs. Le surnaturel est loin d'être absent mais ses manifestations sont relativement discrètes et laissent place à un univers sobre et réaliste... en apparence.

– **Un jeu à secrets.** Esteren est un univers cachant de nombreux secrets que les personnages incarnés par les joueurs pourront être amenés à découvrir, au moins en partie.

– **Un système de jeu intuitif.** Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où les interactions entre les joueurs et l'immersion sont recherchées avant tout aspect simulationniste. Le système de jeu a été pensé pour être intuitif et rapidement pris en main, mettant en avant des aspects comme la santé mentale ou la création de personnage, plutôt que les résolutions d'action ou le combat.

– **Livre 3 – Secrets.** S'il se suffit à lui seul pour jouer, le Livre 1 ne révélera toute sa profondeur qu'à la lecture de son pendant, le "Livre 3 - Secrets". Cet ouvrage uniquement destiné au meneur fera toute la lumière sur les coulisses de l'univers et donnera des outils à celui-ci pour mettre en scène les révélations auxquelles les personnages seront confrontés.

– **Le monastère de Tuath.** Le monastère de Tuath est un supplément de cinquante-deux pages, uniquement commercialisé avec l'album « D'Hommes et d'Obscurités ». Il contient un scénario inspiré du Nom de la rose ainsi que plusieurs aides de jeu dédiées à la religion du Temple. Le supplément est accompagné d'une carte du monastère au format A3 ainsi que d'une dizaine de pages volantes d'aides de jeu diverses.

– **La campagne officielle.** Le premier cycle de la campagne officielle des Ombres d'Esteren se présente sous la forme de cinq épisodes d'une grande fresque qui confrontera vos joueurs aux plus obscurs secrets de l'univers. Constitué pour moitié de scénarios et pour moitiés d'aides de jeu, chaque épisode détaillera un lieu en particulier où se déroulera l'action. Le premier épisode se nomme Dearg et a pour cadre la vallée éponyme, esquissée dans le scénario « Automne rouge ». D'autres ouvrages sont en préparation. Pour suivre l'actualité de la gamme, rendez-vous sur : www.esteren.org.

Un univers cross-média

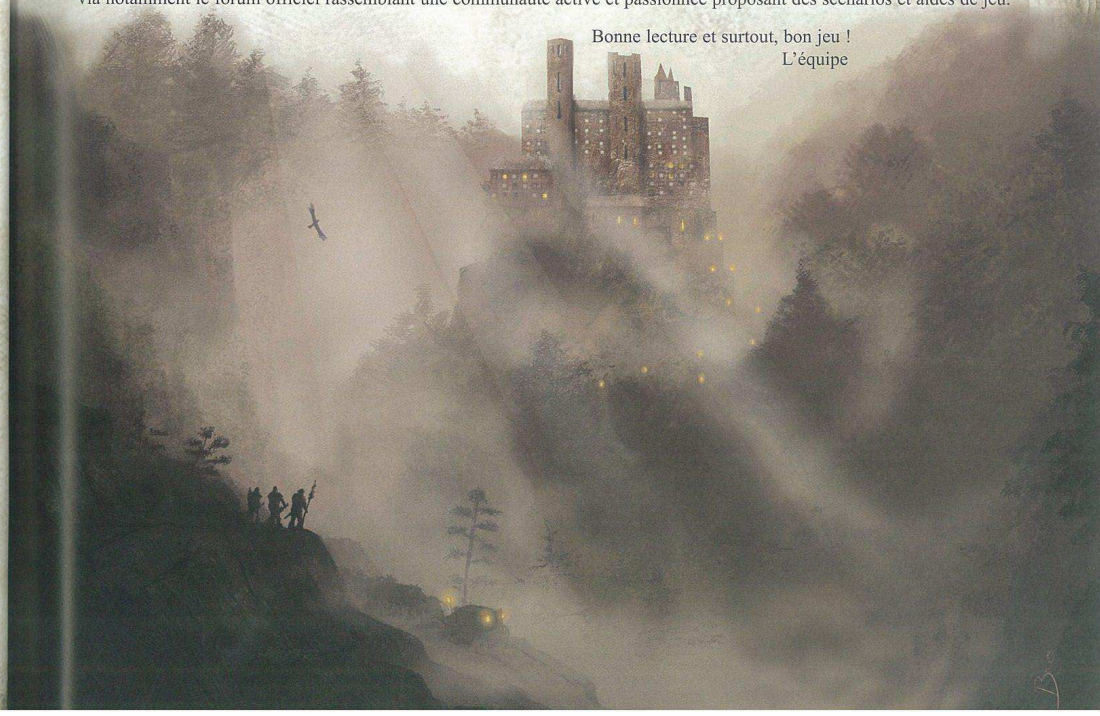
Depuis le départ, Esteren a été envisagé pour exister sur plusieurs médias simultanément, se répondant entre eux. Le but est d'accentuer l'immersion du lecteur – et joueur – dans cet univers tout en lui en proposant des expériences variées. Le jeu de rôle tient une place particulière dans cette volonté de proposer au lecteur une expérience interactive riche : il permet d'entrer dans l'univers d'Esteren et d'y incarner des personnages pour y vivre des aventures inédites. D'autres médias viennent compléter cette expérience, notamment :

– **Musique.** L'album « D'Hommes et d'Obscurités », composé par Delphine Bois, vous fera découvrir une ambiance mystérieuse, tantôt délicate, tantôt inquiétante. L'album est paru en février 2011 et vous en trouverez plusieurs extraits sur Internet (<http://www.myspace.com/esteren>). L'album est également inclut dans le supplément « Le monastère de Tuath ».

– **Jeu vidéo.** Dans la tradition des Point'n'Click (Monkey Island, Les Chevaliers de Baphomet, Runaway, etc.), ce jeu vidéo vous propose de suivre les aventures de la varigale Yldiane. Le premier épisode, « L'Héritage des Mac Lyr », se déroule dans le val de Melwan, voisin des vaux de Loch Varn et de Dearg esquissés dans cet ouvrage.

– **Internet.** Le portail des Ombres d'Esteren (www.esteren.org) vous permettra de poursuivre l'exploration de l'univers, via notamment le forum officiel rassemblant une communauté active et passionnée proposant des scénarios et aides de jeu.

Bonne lecture et surtout, bon jeu !
L'équipe



5

Chapitre I
Origines

6

7

Introduction à l'univers

Les concepts directeurs du jeu

Le présent chapitre vise à donner au lecteur des clés qui lui permettront d'appréhender le cadre des Ombres d'Esteren. Non exhaustif, il aborde cependant les principales orientations du jeu et pose les bases du décor dans lequel il se déroule.

Des antagonismes multiples

La principale culture décrite dans Les Ombres d'Esteren est celle de la péninsule de Tri-Kazel. Essentiellement de nature médiévale et d'inspiration celtique, elle emprunte quelques éléments à des époques plus modernes. Cette culture doit faire face à plusieurs menaces pesant sur sa survie et son identité même. Des idéologies étrangères, religieuses ou scientifiques, s'efforcent en effet de supplanter les traditions locales et de transformer le rapport des hommes à la nature. Les humains doivent également se méfier des feondas, une menace aussi ancienne que terrifiante et qui demeure incompréhensible. Enfin, les rivalités économiques ou politiques ne manquent pas.

Une ambiance sombre

La vie en Tri-Kazel est faite de périls divers, liés aux hommes, à leur environnement et à des choses plus sinistres encore. Le cadre des Ombres d'Esteren s'efforce de brosser un tableau où des mots comme « famine », « peste », « guerre » et « peur » ont toute leur place. Il ne s'agit pas pour autant de dépeindre un univers de jeu véritablement désespéré, mais plutôt une ambiance dans laquelle la peur, l'horreur et la mort ne sont jamais très loin et peuvent surgir à tout moment. Ainsi, les feondas sont une menace réelle, mais qui n'est pas censée se manifester à chaque séance de jeu. Beaucoup de Tri-Kazeliens sont déjà bien assez effrayés à l'idée d'apercevoir de loin une créature difforme dans la pénombre des sous-bois, quand ils montent la garde sur le mur d'enceinte de leur village. Les joueurs incarneront des personnages qui auront plus d'occasions que la moyenne des humains d'être confrontés directement à cette menace, mais elle n'est pas prévue pour meubler chaque péripétie de vos séances de jeu. Il suffit de considérer tous les aspects de la simple survie et les diverses problématiques politiques ou philosophiques de la péninsule pour s'en convaincre. Les horreurs commises par des hommes au nom de causes plus ou moins nobles, le dégoût face à l'extrême misère et à ses abominations quotidiennes, les risques et les séquelles bien réels de chaque combat, forment l'ossature de l'ambiance sombre du jeu. Les personnages ne sont pas destinés à subir un sort

hideux, ou un destin inéluctable et funeste. Simplement, s'ils accomplissent de grandes choses, cela ne sera pas grâce à un coup de pouce du destin, ou parce qu'ils seraient des "élus". Ils seront les seuls artisans de leurs réussites.

Des règles centrées sur la psychologie

Le système est construit pour que chaque personnage soit défini par ses orientations psychologiques, les Voies, plutôt que par des caractéristiques déterminant le niveau de ses aptitudes physiques ou mentales. Chaque accentuation psychologique, chaque Voie, qu'elle soit forte ou faible, est à la fois potentiellement un atout et une faille pour le personnage. Nul n'est parfait, nul n'est un surhomme. Chacun fait au mieux avec la personne qu'il est et qu'il ne cessera jamais d'être. Afin de mieux refléter l'impact sur les personnages des horreurs prosaïques ou plus surnaturelles qui les attendent, un système de santé mentale développé est présenté dans le livre de base du jeu titré « Univers ». Une version simplifiée est fournie pour gérer le scénario de ce Prologue. En l'évoquant brièvement, nous dirons simplement que chaque personnage possède des tendances qui le prédisposent à certaines formes de pathologies mentales. Là encore, il n'y a pas d'astuce, de formule secrète ou d'atout caché. Chacun a ses faiblesses personnelles et doit s'efforcer de survivre et vaincre avec elles. Il n'y a pas de race exotique ou aux facultés étonnantes, hormis les feondas que les humains perçoivent, à juste titre, comme une menace.

Un surnaturel choquant, voire horrifiant.

La magie, sous diverses formes, existe dans le monde d'Esteren. Elle est accessible aux joueurs pour peu qu'ils conçoivent des personnages liés à l'une ou l'autre des traditions et philosophies qui permettent de dépasser les simples aptitudes humaines. Cependant, cette magie n'est ni banale, ni omniprésente. Elle reste mystérieuse, souvent incompréhensible et ceux qui en font usage peuvent susciter le respect, l'admiration, mais aussi la peur et l'aversion. Nous avons également voulu que les phénomènes surnaturels, et les feondas en particulier, conservent une dimension merveilleuse, au sens premier du terme. Pour ce faire, Les Ombres d'Esteren repose sur deux notions essentielles. Tout d'abord, le surnaturel est dérangeant, parfois beau, mais le plus souvent terrifiant. Ensuite, il se manifeste fréquemment quand on ne s'y attend pas, ou fait sentir sa présence sans se montrer ouvertement. La simple possibilité que quelque chose de surnaturel se produise est souvent en soi inquiétante, voire même effrayante. Les Tri-Kazeliens ne sont pas des gens timorés, la plupart mènent une existence rude et souvent dangereuse. Mais ils n'envoient jamais le surnaturel ou le fait de s'aventurer seul en terrain inconnu sans appréhension. Les personnages incarnés par les joueurs seront peut-être moins inquiets, car un peu plus familiers avec certaines choses. Mais ils prendront autant de risques que les autres. Aucun ne pourra jamais dire qu'il sait tout ce qu'on peut savoir en matière de surnaturel. Et nul ne soupçonne ce qui se cache réellement derrière tout cela. Car, enfin, le titre "Les Ombres d'Esteren" ne désigne pas seulement les menaces tapies dans les recoins des cités ou au-delà des murailles. Mais aussi des secrets d'une portée insoupçonnable, et qui affectent Esteren ainsi que ses habitants d'une manière qu'ils n'imaginent même pas.

L'horreur dans Les Ombres d'Esteren

S'il n'est pas l'unique genre exploré, l'horreur possède une place importante dans l'univers d'Esteren. Au niveau cinématographique, le film *Shining* de Stanley Kubrick est une inspiration majeure : un glissement progressif vers l'horreur, où la folie et le surnaturel prennent une place toujours plus importante. Voici quelques autres éléments afin d'expliciter la manière dont ce genre a été traité :

L'horreur de la révélation

Pour Esteren, la définition littéraire de l'horreur a été retenue : un sentiment d'effroi mêlé d'admiration face à une réalité vertigineuse. Un accent particulier a été porté sur le moment précis de cette confrontation. Or, pour que le choc de cette révélation puisse avoir lieu, il est utile de dépeindre un environnement qui apparaîtra dans un premier temps classique. Ainsi, l'univers d'Esteren pourra tout d'abord sembler sobre ; ceci est voulu. Ce parti pris met le surnaturel, et tout ce qui pourrait être lié au genre du gore, en veilleuse, au moins dans un premier temps. Mais, peu à peu, le malaise s'insinuera dans ce quotidien pour le faire basculer dans l'indicible.

Un système de scénarios modulaire

Dans les scénarios officiels proposés, il sera laissé au meneur le soin de décider du degré d'horreur, de suspens, de psychologie ou encore de surnaturel qu'il désire retranscrire, selon ses goûts et sensibilités en la matière. Ce système de scénario modulaire, employé dans ce Prologue, donne au meneur plusieurs options de jeu selon qu'il désire mettre en avant tel ou tel aspect du genre horrifique. Ces options se présentent sous la forme d'encart proposant des scènes optionnelles et des conseils de mise en scène.

Le cadre du jeu

Esteren est un monde que ses habitants connaissent peu, et dont ils ne peuvent estimer les dimensions. Dans un premier temps, Les Ombres d'Esteren s'intéresse essentiellement à une petite partie de ce vaste monde. Plus précisément, à la péninsule de Tri-Kazel, qui se trouve à l'ouest d'un territoire que l'on appelle simplement Le Continent. Ce Continent lui-même fera l'objet de précisions ultérieures et n'est dans un premier temps abordé que de manière brève, essentiellement en rapport avec l'impact qu'il a sur les habitants de la péninsule.

La péninsule de Tri-Kazel : des paysages rudes et magnifiques

Le relief de Tri-Kazel est essentiellement montagneux. La grande chaîne des Môr Roimh traverse la péninsule de part en part, rejoignant à l'est les Asgeamar qui forment une muraille presque infranchissable. De l'autre côté s'étendent les territoires occidentaux du Continent.

Des forêts immémorales aux teintes multiples recouvrent une bonne partie des plaines et des plateaux de la péninsule. Elles sont riches en essences végétales de toutes sortes et abritent également de nombreuses espèces animales. Tri-Kazel est bordée sur sa façade occidentale par l'Océan Furieux, une mer battue par les vents et sur laquelle il s'avère généralement suicidaire de s'aventurer. Le climat de la péninsule est donc assez frais, venteux et instable. Si certaines régions sont fertiles et

relativement abritées, d'autres doivent subir la neige, le gel et les vents océaniques. Les humains qui vivent en Tri-Kazel doivent souvent faire face à de grandes difficultés pour survivre. Beaucoup de communautés isolées n'ont que les varigaux comme liens avec le monde extérieur, des hommes et des femmes qui sont à la fois guides, coursiers et colporteurs. Cependant, les contes comme les vestiges archéologiques témoignent du fait que l'humanité est présente depuis des millénaires sur la péninsule. Il semble que des tribus étaient déjà répandues à travers les montagnes lorsque survint l'Aergewin : une période du passé lointain durant laquelle les humains durent affronter des hordes d'êtres difformes, dont certains de taille véritablement monstrueuse. Cette menace n'est d'ailleurs pas totalement écartée...

Les Trois Royaumes : entre tradition et modernité

Les anciennes tribus de Tri-Kazel ont été fédérées il y a neuf siècles par trois frères, des hommes d'exception qui laissèrent leurs noms en héritage à leurs sujets. Ainsi, trois royaumes liés les uns aux autres, nommés Gwidre, Reizh et Taol-Kaer, perpétuent le souvenir de ces héros antiques. Le nom même de la péninsule, Tri-Kazel, évoque justement dans la langue ancienne ce partage et cette identification collective, autant géographique que politique. Les anciens clans ont progressivement laissé la place à un système féodal et il ne reste guère que les tribus osags, dans le sud de Taol-Kaer, pour véritablement perpétuer les anciennes coutumes. Cependant, celles-ci n'ont pas disparu et sont encore incarnées par des groupes et des individus qui continuent à jouer un rôle actif dans la société des trois royaumes. Ainsi, les bardes sont toujours bien accueillis et conservent une influence politique indéniable auprès des puissants. Dans de nombreux villages, les damathairs continuent à éduquer les enfants de la communauté. Enfin, les demorthèn, qui sont depuis toujours les intermédiaires entre les humains et les esprits de la nature, continuent à guider le peuple, bien que leur pouvoir se soit affaibli depuis quelques générations.

Les cultes demorthèn

Les demorthèn sont à la fois les guides spirituels des Tri-Kazéliens et les détenteurs des secrets qui permettent d'influencer les esprits naturels. Dispersés dans toute la péninsule, ils se consacrent surtout à maintenir l'équilibre entre les besoins des communautés humaines et la préservation de la nature environnante. Leurs pouvoirs sont extraordinaires, mais ils s'efforcent d'en user avec modération, afin de respecter leur éthique exigeante.

- Introduction à l'univers -

Tri-Kazel et le reste du monde

Le Livre 1 - Univers s'intéresse plus en profondeur au royaume de Taol-Kaer, mais ses voisins ne seront pas en reste et l'on pourra lire de nombreuses informations les concernant, permettant de les utiliser comme théâtres d'aventures sans difficulté. Par la suite, la gamme Les Ombres d'Esteren approfondira certaines notions déjà abordées, et s'intéressera à des territoires au-delà de la péninsule de Tri-Kazel, ainsi qu'à certains aspects d'Esteren dont aucun habitant ne soupçonne l'existence.

L'influence du Continent : science et religion

Jusqu'à une époque récente, Tri-Kazel n'entretenait guère de liens avec le Continent et ignorait tout ou presque de ses vastes territoires. Depuis deux cents ans, les choses ont un peu évolué, sans que de véritables relations se soient établies. Deux nations continentales, la Confédération et la Grande Théocratie, ont en effet pris contact avec les habitants des trois royaumes. Rapidement, les continents offrirent aux Tri-Kazéliens des perspectives inédites, ainsi que de nouvelles sources de préoccupations.

Le Temple et la religion du Dieu Unique

Les missionnaires de la Grande Théocratie s'efforcèrent en effet de convertir les péninsulaires à leur foi qui prône l'existence d'un Dieu Unique, créateur d'Esteren et maître de sa destinée. Depuis qu'un roi du Gwidre s'est converti au Temple, celui-ci s'est solidement établi dans ce royaume. Il n'est guère apprécié en Reizh ou en Taol-Kaer, surtout depuis la guerre du Temple qui eut lieu il y a un demi-siècle. Si la situation s'est sensiblement apaisée depuis la guerre, il semble qu'un fossé profond se soit creusé entre les royaumes autrefois frères.

La magience : une science nouvelle

En Reizh, les envoyés de la Confédération ont rapidement suscité un certain enthousiasme grâce à leurs outils miraculeux. En effet, les magientistes, un ordre de scientifiques initiés à un savoir remarquable, ont prouvé que leurs machines pouvaient grandement améliorer le sort du peuple. Grâce à la magience, l'eau courante, l'éclairage public et d'autres merveilles se font insensiblement de plus en plus présents, tout au moins dans les cités du Reizh et les grandes villes des autres royaumes. Cependant, la magience repose entièrement sur l'usage du Flux, une énergie tirée à partir de la matière même, qu'il s'agisse de la roche, des plantes ou même de la chair, morte ou vivante. Le processus qui permet d'obtenir le fluide miraculeux qui alimente les machines magientistes demande d'immenses quantités de matières premières, et produit par ailleurs une certaine pollution. Surtout, il va à l'encontre des traditions de respect de la nature des péninsulaires.

Une culture en péril

Ces traditions ont longtemps été gardées par les demorthèn, mystiques et sages qui étaient autrefois présents dans presque toutes les communautés de Tri-Kazel. Tel n'est plus le cas aujourd'hui. En Gwidre, les adeptes de l'Unique sont déterminés à supplanter les anciennes croyances et luttent contre ceux qui essayent de détourner le peuple de la vraie foi. La situation est plus contrastée en Reizh et en Taol-Kaer, où les demorthèn ont maintenu une influence notable. Le royaume de Taol-Kaer est celui où ils sont encore le plus respectés. Mais les talkérides n'interdisent pas les missionnaires du Temple sur leur territoire et font de plus en plus souvent appel aux magientistes, qui considèrent que l'homme peut et doit prendre l'ascendant sur les forces de la nature.

Factions et antagonismes

A première vue, on pourrait penser que chacun des trois royaumes est fortement lié à l'une des idéologies dominantes : le monothéisme du Temple, les traditions indigènes demorthèn et la science magientiste. Dans une certaine mesure, la réalité correspond aux apparences, mais chaque philosophie compte des partisans officiels ou plus officieux dans toute la péninsule. Si le Temple a nettement établi sa prééminence en Gwidre, les situations en Reizh et Taol-Kaer sont beaucoup plus complexes. Les querelles qui divisent les habitants de la péninsule ont autant à voir avec d'anciennes rivalités que des problématiques de centralisme politique, d'accès aux ressources, d'inégalités sociales ou de divergences idéologiques. Enfin, on peut difficilement prétendre à une invasion continentale de Tri-Kazel. En réalité, les gens nés dans la Grande Théocratie ou la Confédération sont des plus rares en Tri-Kazel, ce sont surtout leurs croyances et savoirs assimilés par les Tri-Kazéliens qui transforment la société de la péninsule. Si la magience permet des prouesses technologiques, la foi des fidèles du Temple quant à elle peut invoquer des miracles tout à fait réels. Les demorthèn ne sont pas en reste, car ils peuvent se concilier les C'maoghs, les esprits de la nature.

Vivre en Tri-Kazel

En surface, Tri-Kazel est une société féodale, trois nations qui partagent les mêmes origines, un même système monétaire et une langue commune. Cependant, la réalité est sensiblement plus complexe.

Système clanique et féodalité

La plupart des familles nobles liées par la vassalité aux trois souverains descendent des anciens chefs de clans. Si l'on ajoute à cela l'isolement géographique de nombreuses communautés, la majorité des Tri-Kazeliens se sentent bien plus proches du seigneur local ou de leur village que sujets d'un royaume, sans parler de partager une identité constituée autour d'une langue commune, dans un espace géographique et historique délimité. Les villages perpétuent encore le système antique des dâmathairs, des personnes chargées de veiller à la protection et l'éducation d'enfants regroupés sous leur tutelle, laissant ainsi aux parents la possibilité de contribuer aux travaux et tâches qui garantissent la survie de la communauté.

Émergence du clergé

Les demorthèn, qui jouissaient auparavant d'un statut particulier dans la société et qui formaient une élite à la fois par leurs dons et par leur nombre relativement réduit, ont dû faire face non seulement aux idées, mais aussi aux changements apportés par les missionnaires du Temple. Il existe désormais en Gwidre une nouvelle classe sociale en plus de la noblesse et de la roture : le clergé. Ce concept a rayonné dans les autres royaumes, dans une moindre mesure. Surtout, il concerne un nombre sans cesse croissant de gens qui ne sont pas désignés par un maître et initiés en secret, comme dans le cas des demorthèn, mais qui rejoignent volontairement des écoles religieuses toujours soucieuses d'accueillir des adeptes. L'enseignement qui y est dispensé est bien plus formel et homogène que l'initiation aux anciennes croyances à laquelle sont soumis les ionnthèn, les apprentis demorthèn.

Magience et culture scientifique

De même, les magientistes ont pu obtenir l'autorisation de créer eux aussi des établissements de formation. Ils y enseignent les bases de leur savoir à ceux qui doivent entretenir et utiliser leurs artefacts, ces appareils qui fonctionnent au Flux. Ils forment également leurs futurs membres dans ces établissements et plus généralement, ils encouragent l'accès à une culture scientifique dépourvue des « superstitions » propres au Temple et à la foi antique des péninsulaires. Un certain nombre de jeunes gens voient dans ces idées le moyen de se hisser dans la société par des accomplissements scientifiques ou technologiques, très différents de l'ennoblissement traditionnel, qui trouve ses racines dans une histoire chargée de serments et de conflits armés. Ainsi, diverses formes d'ambition ou de tension sociale sont apparues depuis quelques générations et se sont greffées, parfois de manière visible, mais le plus souvent en surimpression, sur les problématiques politiques, idéologiques et militaires. Cela est vrai tant à l'échelle locale qu'au niveau des royaumes eux-mêmes.

Des communautés isolées et fragiles

Le relief et le climat de la péninsule sont la cause d'un certain isolement des communautés humaines qui sont installées dans les montagnes et qui doivent s'efforcer chaque année de survivre à l'hiver. Les tensions entre les royaumes vont de pair avec les querelles et rivalités qui opposent les seigneurs de chaque nation. Des inimitiés de longue date ont été exacerbées par des complications politiques ou idéologiques.

Les villes : des refuges incertains

Dans les grandes villes, une certaine sécurité est possible, mais la prospérité n'est pas garantie à tous, loin s'en faut. Épidémies et famines frappent à l'improviste et les agglomérations les plus importantes y sont même plus vulnérables que les communautés montagnardes, habituées à survivre en ne comptant que sur leurs propres ressources. Malgré une longue histoire, puisque nous sommes en la 907e année qui suit leur fondation, les Trois Royaumes comptent peu d'agglomérations importantes. La population de Tri-Kazel demeure en majorité un ensemble assez disparate de communautés habituées à une certaine autonomie et prudentes dans leur hospitalité. Toutes n'apprécient d'ailleurs pas forcément d'accueillir des étrangers. Globalement, la situation n'est pas réellement désespérée, mais la quiétude et la sécurité demeurent des notions lointaines pour une majorité d'habitants de Tri-Kazel. Et l'essor des cités, qui offre certaines possibilités, s'accompagne de contraintes et de risques bien réels.

Un climat rigoureux

Le monde d'Esteren doit également faire face à des menaces d'ampleur plus générale. Ainsi, il doit subir des épisodes de grand froid, qui surviennent tous les quatre siècles. La génération actuelle vit l'une de ces périodes, qui doit encore durer plusieurs décennies. Elle a un impact direct sur la vie des plus démunis, ainsi que sur celle des couches sociales plus aisées dans une moindre mesure. Notamment dans les montagnes où la neige et le givre provoquent l'isolement pendant de longs mois glaciaux. Enfin, les humains, quelles que soient leurs croyances ou leurs allégeances, doivent prendre garde aux monstrueux feondas tapis dans l'ombre.

Les feondas : une menace tapie dans l'ombre

Les contacts avec les Continentaux ont permis aux Tri-Kazeliens de découvrir qu'ils partageaient avec les peuples de l'autre côté des Asgeamar un problème aussi insoluble qu'ancien. De tout temps, les humains ont en effet du compter avec la menace des feondas. Dans l'antique langue de Tri-Kazel, le mot "feond" signifie simplement "l'ennemi" et aucune autre sorte de rapport avec ces entités n'a jamais pu être établi. Aujourd'hui encore, ils restent fondamentalement une énigme. Les feondas sont des êtres dont l'origine et la nature restent matière à controverse. Certains semblent être des animaux ou des plantes qui auraient subi des transformations anormales. D'autres revêtent des formes nettement plus fantasmagoriques, voire dérangeantes. Il en est pour parodier d'atroce manière l'humanité, allant jusqu'à arborer des masques funéraires, arrachés aux dépouilles de tombes profanées. Certains crimes particulièrement atroces amènent même les gens à croire que les feondas pourraient posséder l'esprit des faibles ou prendre forme humaine et s'infiltrer jusqu'au cœur des cités. Plus terrible encore, on parle de feondas qui animeraient des cadavres d'hommes ou de bêtes pour frapper les vivants.

Une inquiétude continuelle

Si leur arrive parfois de s'en prendre à une ville bien défendue, les feondas ne semblent pas avoir de plan ou de stratégie que l'on puisse comprendre. Dans les villages de montagne, il peut se passer des années sans qu'on aperçoive l'ombre d'un feond, pour que d'un seul coup une horde survienne et submerge les défenseurs de la communauté. Les feondas ne font pas de prisonniers, n'épargnent personne, mais agissent de manière inexplicable. Ainsi, à des degrés divers, tous les Tri-Kazeliens vivent dans la crainte. Il suffit de s'éloigner du rempart d'un village ou de quitter la route, pour sentir la présence des êtres terrifiants tapis dans les cavernes, les sombres bosquets et les marécages...

Quelques sources d'inspiration

L'ambiance particulière des Ombres d'Esteren puise dans de nombreuses sources d'inspiration, dont notamment : le film *Braveheart* de Mel Gibson, l'univers de Tim Burton et en particulier celui de *Sleepy Hollow*, *Nausicaä de la vallée du vent* et *Princesse Mononoke* d'Hayao Miyazaki ainsi que *Berserk*, le manga de Kentaro Miura.

Abrégé du système de jeu

1 'abrégé du système de jeu des Ombres d'Esteren contient tout ce qu'il faut pour pouvoir jouer les scénarios du chapitre « Présages ». Si des aspects très importants, comme la santé mentale, sont laissés de côté, vous les retrouverez en filigrane pendant le scénario.

Les Voies et l'interprétation du PJ

Dans les Ombres d'Esteren, les PJ n'ont pas de caractéristiques chiffrant le niveau de leurs aptitudes physiques ou mentales (Force, Intelligence, etc.). Ces particularités sont déterminées par des Avantages et des Désavantages, au moment de la création de Personnage. Par contre, chaque PJ possède cinq Voies, des caractéristiques particulières qui permettent de définir les grands axes de sa personnalité :

- 14  **Voie de la Combativité** : traduit la pugnacité, l'opiniâtreté d'un PJ.
-  **Voie de la Créativité** : capacité d'imagination, d'originalité, de débrouillardise.
-  **Voie de l'Empathie** : détermine le lien du PJ avec son environnement et sa faculté à ressentir les émotions d'une autre personne.
-  **Voie de la Raison** : concerne le domaine de la rationalisation, de l'intellect.
-  **Voie de l'Idéal** : détermine la force des convictions qui guident un PJ, qu'elles soient religieuses, liées à un code d'honneur, etc.

Interpréter le score d'une Voie

Les Voies sont notées de 1 à 5. Avoir un score bas n'est pas meilleur en soi qu'avoir un score élevé ; chacun apporte son lot d'avantages et d'inconvénients. Par exemple, avoir un haut score en Combativité peut traduire un PJ très énergique, pugnace, volontaire. En situation de combat, sa Combativité va venir améliorer son score d'Attaque. Par contre, ce PJ pourra se montrer plus nerveux, voire impulsif, et sera mis en difficulté dans les situations où être calme est requis. Un autre PJ avec un score bas en Combativité sera sans doute quelqu'un de calme, réfléchi, mais qui pourra se montrer nonchalant, voire apathique dans certaines situations.

Dans un autre registre, avoir un haut score en Raison n'a rien à voir avec le niveau d'intelligence. Ce score traduit un penchant pour la réflexion et la rationalisation. Il est tout à fait possible de réfléchir beaucoup tout en étant sot ; chose plus commune qu'on ne le pense. A contrario, quelqu'un ayant un score bas en Raison pourra être vif d'esprit pour peu que le PJ ait acquis un Avantage correspondant.



Les Voies : un outil pour l'interprétation

Il n'y a pas de carcan rigide définissant avec précision ce que signifie tel ou tel score dans une Voie. Bien sûr, des exemples seront donnés pour aider joueurs et meneurs à se figurer ce que pourrait signifier tel ou tel score. En reprenant l'exemple de la Combativité, avoir un haut score peut être autant une qualité qu'un défaut :

-  **Qualité** : combatif, optimiste, dynamique, instinctif, etc.
-  **Défaut** : impulsif, outrecuidant, fier, buté, etc.

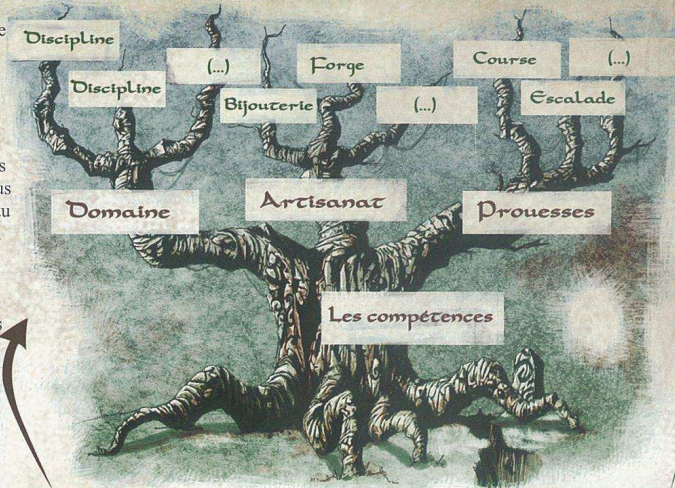
De même, un score peu élevé peut être interprété comme un atout ou un handicap :

-  **Qualité** : calme, flegmatique, pondéré, etc.
-  **Défaut** : pessimiste, mou, triste, etc.

Pendant le jeu, il sera proposé au joueur de définir lui-même ce que signifie tel ou tel score, ceci pouvant l'aider à dégager les traits majeurs de la personnalité de son PJ. Ainsi, les Voies pourront devenir un véritable outil pour faciliter l'interprétation des Personnages par les joueurs. Le Livre 1 Univers donne une liste complète de telles qualités et défauts liés aux cinq Voies (Cf. Livre 1 – Univers, page 210).

Compétences

Chaque PJ possède une quantité de connaissances et de savoir-faire simulés par le système de compétences. Dans Esteren, les compétences sont divisées en seize Domaines généralistes qui se prolongent en plusieurs Disciplines, des spécialisations dans un champ plus pointu de chaque Domaine. Un niveau dans un Domaine peut atteindre un maximum de 5. Lorsque ce niveau est atteint, le Personnage pourra continuer à progresser, mais devra acquérir une ou plusieurs Disciplines particulières, dépendant du Domaine concerné et représentant une spécialisation dans celui-ci. Une Discipline est notée de 6 à 15.



Les 16 Domaines

Ils forment le socle des Compétences d'un personnage. Le niveau maximal dans un Domaine est de 5. Pour aller plus loin, il faut se spécialiser.



Un score dans un Domaine vaut pour toute action qui fait appel à ce champ de compétence. Par exemple, un PJ ayant un score de 4 en Milieu Naturel, utilisera ce score dès qu'il sera dans une situation sollicitant ce Domaine (chasse, pistage, orientation, etc.). Un PJ ayant un score de 2 en Tir et Lancer utilisera ce score dès qu'il utilisera une arme de jet, un arc, une arbalète, etc. Cependant, s'il possède une Discipline appropriée à l'action entreprise, il utilisera évidemment son niveau – plus élevé – et non celui du Domaine.

Les 16 Domaines

Il est à noter que certaines applications se recoupent entre plusieurs Domaines : ainsi, il est possible de soigner quelqu'un en usant du Domaine Sciences, Magience ou encore Mystères demorthén. En termes de jeu, les effets seront les mêmes, mais la méthode change : soigner quelqu'un en usant de principes scientifiques ne sera pas la même chose que de le soigner en faisant appel aux savoirs traditionnels des demorthén. Dans le Livre 1 – Univers des Ombres d'Esteren, chaque Domaine est accompagné d'une liste exhaustive de spécialisations, les Disciplines (Cf Livre 1 – Univers, p. 196 et suivantes).



Chaque Domaine est lié par défaut à une Voie. Par exemple, l'Artisanat est lié à la Créativité alors que le Combat au Contact est lié à la Combativité. Ceci sera utilisé pour le système de résolution d'action.

Voici une définition brève du champ d'application de chaque Domaine :

- **Artisanat (Créativité)** : Rassemble les techniques et savoir-faire dans les travaux manuels ainsi que tous les arts plastiques. On retrouve notamment la bijouterie, les arts de confection (couture, tissage, etc.), la cuisine, la distillation, l'extraction (exploitation de gisements de minerais), la forge, la sculpture, etc.
- **Combat au Contact (Combativité)** : Rassemble toutes les techniques de combat au corps-à-corps.

Les Disciplines

Elles sont dans le prolongement d'un Domaine et traduisent une spécialisation dans une technique ou un savoir particulier lié à ce Domaine. Elles sont notées de 6 à 15.

Interpréter le score d'une compétence

Voici une interprétation des différents niveaux que peut avoir un Domaine :

- 0 : aucune connaissance dans ce Domaine
- 1 à 2 : novice, le Personnage possède des notions superficielles
- 3 à 5 : connaissance honorable, mais pas très pointue
- Par la suite, le Personnage aura peut-être l'occasion d'accéder à une Discipline, ce qui correspond à une spécialité dans ce Domaine. Voici une interprétation des niveaux de Disciplines :
- 6 à 9 : niveau professionnel
- 10 à 12 : expert
- 13 et 14 : maître
- 15 : légende vivante

- **Discretion (Empathie)** : Domaine de la furtivité et du camouflage, servant à ne pas se faire repérer en toute circonstance.

- **Érudition (Raison)** : Concerne la culture générale et couvre notamment la lecture et l'écriture. On retrouve de nombreux champs de savoirs : astronomie, doctrine du Temple (idéologie du Temple, les six Ordonnances et les six ordres), géographie (connaissance en orientation et savoir lire une carte), héraldique, etc.

- **Magience (Raison)** : Ce Domaine regroupe les connaissances et les savoir-faire liés à cette science continentale : connaissance des Flux (savoir où trouver du Flux, les différents types de Flux et leurs propriétés), extraction de Flux, raffinement de Flux, réparation d'artefact, médecine, etc.

- **Milieu Naturel (Empathie)** : Rassemble les capacités à évoluer en pleine nature et les connaissances du milieu rural. Un Personnage compétent dans ce domaine aura notamment des bases en agriculture, en connaissance animale, en bivouac, survie, orientation, etc.

- **Mystères demorthèn (Empathie)** : En dehors des demorthèn, seuls les ionnèthèn (apprentis demorthèn) ou des alliés de longue date peuvent avoir accès à ce Domaine. Celui-ci donne notamment accès aux techniques et savoirs permettant d'utiliser la Sigil Rann ; l'art des oghams. On y retrouve également des compétences en médecine, herboristerie, etc.

- **Occultisme (Raison)** : L'occultisme est une discipline continentale peu connue en Tri-Kazel. Elle rassemble des croyances et théories ésotériques sur la magie et les créatures fantasmagoriques. Elle concerne également l'étude de la santé mentale ainsi que le traitement de ces troubles via l'hypnose.

- **Perception (Raison)** : Regroupement des compétences liées à l'observation, au fait de remarquer les détails, d'être vigilant.

- **Prière (Idéal)** : Cette compétence rassemble les connaissances et les rites de la religion du Temple. Elle permet d'étudier les énigmes de la théologie et pour les plus dévoués des adeptes, d'accéder aux Miracles conférés par le Créateur.

- **Prouesses (Combativité)** : Concerne toutes les actions physiques et permet de se dépasser (acrobaties, course, escalade, natation, etc.).

- **Relation (Empathie)** : Ce Domaine regroupe des connaissances et des techniques rhétoriques (baratin, charme, intimidation, etc.). Il concerne également les manières ayant trait à la vie en société et l'éducation.

- **Représentation (Créativité)** : Pratique et connaissance des arts de la scène. Domaine de prédilection des bardes, il contient également tout ce qui a trait aux différents types de jeux et à la fête.

- **Sciences (Raison)** : Ce Domaine rassemble des connaissances et des procédés pointus : architecture, botanique, connaissance des troubles mentaux, géologie, ingénierie, médecine, etc. La magience n'est pas incluse dans ce Domaine.

- **Tir et Lancer (Combativité)** : Compétence servant au combat à distance, mais aussi à lancer un grappin par exemple.

- **Voyage (Empathie)** : Domaine rassemblant les différentes connaissances et techniques utiles au voyage et à la vie en extérieur : attelage, cartographie, équitation, orientation, etc. Certaines Disciplines sont réservées aux varigaux ou à ceux qui ont eu la chance d'apprendre de leurs connaissances.

Yldiane essaye de se faufiler sans se faire remarquer. Son niveau en Discretion est de 7 (2 en Discretion) + 5 en Empathie)). Le joueur qui l'interprète pourra retrouver ce chiffre dans la partie « Compétences ». Il lui suffira de lancer 1D10 et d'additionner le résultat à 7.

Le Seuil de Difficulté

Ce seuil est choisi par le MJ avant un Jet de Résolution, il tient compte de la difficulté de l'action envisagée :

Niveau de Difficulté	Seuil de Difficulté
Facile	8
Standard	11
Compiqué	14
Difficile	17
Très difficile	20
Exceptionnel	25
Héroïque	30
Surhumain	35

Yldiane essaye de se faufiler ; l'unique sentinelle semble quelque peu endormie, mais jette parfois un coup d'œil aux alentours. Le meneur estime que c'est une action compliquée (14). Le joueur tire 1D10 et obtient 6 ; en l'ajoutant à sa compétence Discretion (7), il obtient un résultat total de 13 : c'est un échec... Le meneur décrit la scène et le regard soudain de la sentinelle dans la direction d'Yldiane !

De l'utilisation du système de jeu ?

Le système des Ombres d'Esteren a été conçu pour être au service de l'ambiance et ne pas entraver l'action par l'utilisation d'une technique trop présente. Gardez un principe simple à l'esprit : si un jet de dé risque de briser le rythme d'une séquence, de diminuer l'intensité dramatique ou de réduire la charge émotionnelle d'une scène, ne le faites pas. Le MJ devrait encourager les joueurs à interpréter leur PJ et limiter l'utilisation du système au strict nécessaire.

Santé

À chaque fois que le PJ reçoit un point de dommage, le joueur coche une case dans le tableau d'État de Santé. Le paragraphe « Calcul des points de dommages », dans la section dédiée au combat, permet de déterminer la gravité des blessures reçues pendant un affrontement. Lorsqu'une ligne est remplie, on passe à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à cocher la dernière case. À chaque État de Santé correspondent des malus particuliers qui s'appliquent à tous les jets (-1 pour l'état Moyen, -2 pour Grave, etc.).



Pour les PnJ et créatures gérés par le meneur, il sera utilisé un barème simple. Par exemple, pour un brigand, le niveau de Santé sera indiqué comme suit : 19(B)/14(M)/9(G)/5(C). Ainsi, si ce brigand perd des points de Santé et arrive à 14, il sera en état Moyen (pénalité de -1), puis à partir de 9, en état Grave (pénalité de -2), etc.

Agonie

Lorsque cette case est cochée, le PJ s'écroule et meurt dans un délai de 1D10 de minutes si personne n'intervient. Un jet de Premiers soins ou de Médecine difficile (17) est nécessaire pour sauver le PJ qui se réveillera 1D10 heures plus tard (le joueur décochera la case Agonie).



Un Personnage qui se repose peut récupérer jusqu'à 3 points de dommages par tranche de vingt-quatre heures : un premier point par nuit de sommeil, un second s'il se soigne correctement et un troisième s'il se repose pendant la journée.



Réussite automatique

Si l'addition de la Voie et du Domaine (ou de la Discipline) d'un PJ dépasse le Seuil de Difficulté sans qu'il ait besoin de tirer 1D10, on estime que la réussite est automatique. Il est alors inutile de lancer un dé.



Actions en opposition

Quand deux Personnages effectuent des actions qui s'opposent l'une à l'autre, chacun effectue un Jet de Résolution classique. Celui qui fait le plus haut score remporte l'opposition.



Les points de Survie

Chaque PJ est doté de trois Points de Survie. Dans un moment critique, il peut les utiliser pour obtenir l'un de ces effets :

- **Relancer un jet de dé raté.** Attention, car le nouveau résultat devra être pris en compte, même s'il est pire que le premier.

- **Ignorer la douleur.** Pendant une Passe d'armes, le PJ ne ressent pas les malus dus à un État de Santé dégradé (voir le paragraphe sur la santé).

- **Se relever.** En utilisant deux points de Survie, il peut décocher la case « Agonie » et se relever.

Les points de Survie ne se récupèrent pas automatiquement, mais il est possible d'en racheter avec des points d'Expérience.

Résolution d'action

Lorsqu'une action dont l'issue est incertaine est tentée par un PJ, ou que ses connaissances sont sollicitées, le MJ peut demander au joueur de tirer un jet de Résolution pour savoir si l'action entreprise est réussie ou pas. Le joueur lance un dé à dix faces (1D10) et additionne le résultat au score du Domaine (ou de la Discipline) concerné par l'action ainsi qu'à la Voie associée. Pour réussir, le résultat total doit être supérieur ou égal à un Seuil de Difficulté défini par le MJ. Le système de résolution est donc le suivant :

1D10 + Domaine (ou Discipline) + Voie, doit être supérieur ou égal au Seuil de Difficulté



Dans le cadre de ce prologue, les scores de compétences de chaque Personnage pré-tiré prennent déjà en compte l'addition du Domaine et de la Voie ; les joueurs les utiliseront directement en les ajoutant au résultat de leur dé.

Un combat se divise en Passes d'armes. Dans ce livre d'introduction, un système de combat simplifié sera proposé, laissant volontairement de côté plusieurs éléments qui risqueraient de compliquer inutilement la première partie. Chaque Passe d'armes est divisée en trois moments et se règle en utilisant le système de résolution décrit plus haut :

- 1- Détermination de l'ordre d'action.
- 2- Résolution de l'action.
- 3- Calcul des dommages.

1- Détermination de l'ordre d'action

Pour ce faire, il suffit de comparer les scores de Rapidité des protagonistes. Celui ayant le plus haut score agit le premier.

La sentinelle a vu Yldiane, pointe sa lance vers elle et s'apprête à hurler pour appeler des renforts. Yldiane dégaîne son arme et se jette sur lui. Elle possède un score de 9 en Rapidité. La sentinelle a un score de 6. C'est donc Yldiane la plus rapide ; elle est la première dans l'ordre d'action. Le meneur accompagne la première phase de résolution d'une description : la sentinelle a à peine le temps de dire un mot que tu es sur elle, ton arme sortie !

Les Attitudes de combat

Voici quelques mots sur un aspect du système de combat laissé ici en suspens. Chaque Personnage possède cinq Attitudes de combat différentes qui traduisent les postures qu'il peut prendre pendant un combat : standard, offensive, défensive, attaque rapide et mouvement. Selon l'Attitude choisie pendant une Passe d'armes, et en se basant sur le score de Potentiel défini dans le Livre 1 - Univers, les scores d'Attaque, de Défense et de Rapidité pourront être modifiés. Par exemple, en Attitude offensive, le Potentiel se rajoute à l'Attaque mais se retranche à la Défense, traduisant les risques pris par le PJ. Le système des Attitudes vise à encourager les joueurs à décrire comment leur PJ se comporte durant le combat.

3- Calcul des dommages

Un jet d'Attaque réussi implique qu'au moins un coup ait porté au cours de la Passe d'armes. Si tel est le cas, le joueur va ajouter les dégâts de son arme à son jet d'Attaque. La Défense de l'adversaire sera soustraite à ce score total ce qui donnera la marge de réussite de l'attaque. Enfin, le niveau de Protection de l'adversaire sera retranché à cette marge de réussite (ces points soustraits représentent les dommages absorbés par l'armure du défenseur) afin de connaître les points de dommages infligés.



Marge de réussite – score de Protection
= points de dommages

Yldiane a obtenu un score d'Attaque initial de 15 auquel le joueur ajoute les dégâts provoqués par son arme (2 points), ce qui fait un total de 17. Ce score total est minoré du niveau de Défense de son adversaire (17-9) ce qui donne une marge de 8 points de dommages. La sentinelle porte une armure de cuir cloutée et un bouclier qui absorbent 3 points de dommages. Yldiane lui inflige tout de même 5 points de dommages, ce qui est une sérieuse blessure. Le meneur retranche 5 points de Santé ; la sentinelle est dans un état moyen, ce qui lui cause un malus de 1 point sur tous ses futurs jets. C'est au tour de la sentinelle d'attaquer : le meneur lance son dé et obtient un résultat de 5. Additionné à son score d'Attaque, son jet d'Attaque est égal à 13. Le joueur consulte les caractéristiques techniques d'Yldiane et annonce que son score de Défense est de 12. Elle est touchée ! Le meneur ajoute au jet d'Attaque du brigand les 3 points infligés par son épée longue, ce qui fait un total de 16 et une marge de 4 points (16-12). Heureusement, l'armure de cuir d'Yldiane absorbe 2 points de dommages ; elle encaisse seulement une entaille de 2 points. Pendant la résolution, MJ et joueurs sont encouragés à décrire la scène afin de la rendre plus vivante : « Yldiane, tu as foncé sur la sentinelle et elle n'a même pas eu le temps de réagir que tu lui as asséné une sérieuse coups ! Mais son armure tient bon et ton adversaire riposte par une attaque qui t'entaille le bras ! »

Fin de la Passe d'armes

Une fois que tout est résolu, la Passe d'armes s'achève et une nouvelle peut alors commencer.

- Abrégé du Système de jeu -



2- Résolution de l'action

Chaque combattant lance alors son jet de Résolution selon son ordre d'action. On utilisera le score d'Attaque auquel s'ajoute le résultat d'1D10. Le Seuil de Difficulté à battre est ici le score de Défense de l'adversaire. Si le résultat de ce jet dépasse le score de Défense de l'adversaire, il est touché.

Yldiane a l'initiative, le joueur obtient 8 sur son dé, ce qui, ajouté à son score de 7, donne un total de 15. La sentinelle a un score de défense de 9, elle est touchée !

Dans les Ombres d'Esteren, la gestion de la santé mentale occupe une partie non négligeable du système de jeu. Dans le cadre de ce Prologue, il vous en sera expliqué les grandes lignes. Au cours du jeu, les PJ vont être amenés à vivre des événements exceptionnels qui pourront avoir une incidence sur leur personnalité. Celle-ci est définie par les scores des Voies des personnages. Il en résulte des Aspects (Conscience, Instinct et Trauma), une Orientation (rationnelle ou instinctive) et des Traits de caractère. Tous ces éléments sont déterminés à la création de chaque PJ.

Les désordres mentaux

Un dernier élément est déterminé à la création du PJ : le désordre mental latent qui risque de s'exprimer si la folie gagne du terrain. Chaque PJ aura donc une pathologie latente spécifique, en lien avec sa personnalité et son historique. Le Livre 1 - Univers détaille douze désordres et leur évolution. Pour cela, il est utilisé une jauge, graduée de 1 à 20, chaque passage d'une tranche de 5 points à une autre traduisant une dégradation de santé mentale : état d'équilibre, symptôme, syndrome puis folie.

Les jets de Résistance Mentale

Lorsque le PJ est confronté à des scènes émotionnellement très fortes, le meneur peut demander au joueur de tirer un jet de Résistance Mentale. Le Seuil de Difficulté est déterminé en secret par le meneur selon l'intensité de la situation. Son niveau ne sera donc pas indiqué au joueur ; le meneur lui demandera simplement de tirer un jet et d'indiquer le résultat. Le joueur ne saura donc pas s'il a réussi ce jet, ou échoué, ni le nombre éventuel de points de Trauma encaissés.

Jet de Résistance Mentale

Seuil de Difficulté	Points de Trauma
11	1
14	2
17	3 (1)
20	5 (2)
25	10 (3)

En cas de réussite du jet, le PJ s'en sort indemne sauf si le choc mental est important, ce qui lui causera quand même les points de Trauma indiqués entre parenthèses.

Les Personnages pré-tirés

Les pré-tirés proposés dans les pages suivantes utilisent les grands principes du système de jeu des Ombres d'Esteren. Voici un rappel de la signification des termes utilisés :

- Voies :

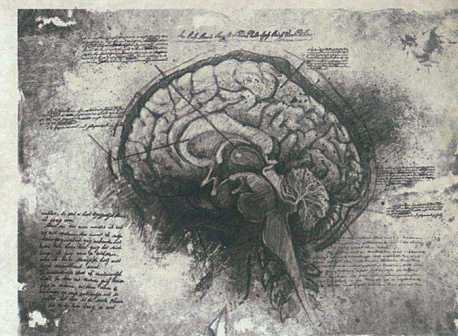
Les Voies sont au nombre de cinq et traduisent les traits majeurs de la personnalité du Personnage.

- Compétences :

Le score indiqué est l'addition entre le niveau dans le Domaine et la Voie ; en cas de jet de Résolution, ce score sera directement ajouté au résultat d'1D10 et comparé au Seuil de difficulté déterminé par le meneur.

- Avantages et Désavantages :

Si un PJ a une qualité particulière (fort, vif d'esprit, chanceux, etc.), ou un défaut, ce sera indiqué ici. Ces spécificités se traduisent principalement par des bonus et malus. Notez que ceux-ci sont déjà implémentés dans les scores indiqués pour les Compétences, d'Attaque, etc.



Utiliser la Santé Mentale dans les scénarios

Le meneur pourra faire intervenir les règles de Santé Mentale dans les scénarios proposés dans le chapitre « Présages ». Pour cela, en particulier dans le scénario Loch Varn, joueurs et meneur sont invités à improviser la descente dans la folie d'un Personnage, si celui-ci encaisse un nombre suffisant de points

La suite ?

Le Livre 1 - Univers des Ombres d'Esteren apporte tous les compléments nécessaires en décrivant notamment la magie des demorthèn et miracles du Temple, l'utilisation de la magie, un système complet de gestion de la santé mentale, les maladies, l'expérience et la progression, etc. Le système de résolution inclut des réussites et échecs critiques, des jets de Chance ainsi qu'un système impliquant directement les Voies : les Mises à l'épreuve. Brièvement, les Mises à l'épreuve impliquent de confronter le personnage à ses propres tentatives, retranscrites par les Voies. Plus une Voie sera élevée et plus il sera difficile d'agir à son encontre.

- Santé mentale :

Cette ligne indique le niveau de Résistance mentale du Personnage ainsi que son nombre de points de Trauma lorsqu'il démarre le jeu (issu du niveau d'équilibre entre ses Voies).

- Combat :

Rassemble les scores d'Attaque, de Défense et de Rapidité. C'est également ici qu'est indiqué le niveau de Protection du PJ.

- Points de Survie :

Indique le nombre de point de Survie.

- Vigueur :

La constitution générale du PJ, sa résistance aux maladies, aux poisons, etc. Sauf cas exceptionnels, sa valeur est normalement de 10.

- État de Santé :

Ce tableau sert à gérer les blessures que le PJ est susceptible d'encaisser.

Yldiane, Varigale

- Voies : Combativité : 4. Créativité : 3. Empathie : 5. Idéal : 1. Raison : 2.
- Compétences : Combat au contact : 7. Discrétion : 7. Érudition : 4. Milieu naturel : 9.
Perception : 7 (Discipline : Vigilance : 8). Prouesses : 6. Relation : 6. Tir et lancer : 5. Voyage : 10.
- Avantage : Mentor (Jarn).
- Santé mentale : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 4.
- Combat : Attaque : 7 (Dégâts carath : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 9.
- Vigueur : 10.
- Points de Survie : 3

Yldiane est née à Melwan, elle est la petite-fille de la demorthèn Wailen. Enfant, elle était déjà d'un tempérament curieux et dégourdi, et elle posait d'innombrables questions à sa dāmāthair. La mort de ses parents, emportés par la maladie, puis le départ brutal pour le val de Dearg de sa grande sœur Adeliāne, alors âgée de sept ans, la laissèrent triste et désespérée. Elle eut le plus grand mal à se remettre de ces deux événements qui survinrent la même année. Sa grand-mère s'occupa d'elle et pensa un temps l'initier aux arts demorthèn mais Yldiane ne ressentit que peu d'affinités avec cette vocation mystique et Wailen renonça. Yldiane était trop distraite, l'esprit sans cesse ailleurs, à songer à d'autres lieux, à sa sœur ou à ses parents qu'elle ne reverrait jamais, à s'interroger sur tout et n'importe quoi. Lentement, elle en vint à se convaincre qu'une toute autre vie l'attendait, quelque part. Ailleurs. Elle fut donc agréablement surprise aux alentours de ses quinze ans lorsqu'elle fit la connaissance d'un varigal, Jarn, surnommé « le balafré ». La jeune fille fut subjuguée par les récits fantastiques du voyageur et celui-ci ne tarda pas à lui proposer d'intégrer les rangs des varigaux. Yldiane sauta sur l'occasion et, après deux années d'un entraînement rigoureux sous la tutelle de Jarn, elle débuta sa carrière en solo dans le royaume de Reizh où elle livra plusieurs colis à différents destinataires. Le quotidien sur les routes était très loin de l'image romantique qu'elle s'en faisait. Les intempéries, la peur, la violence et parfois même des choses étranges tapies dans l'ombre... mais elle s'accrocha néanmoins à cette impression, cette certitude que quelque part, sa vie l'attendait, juste après la prochaine crête, juste de l'autre côté de la prochaine vallée. Après des mois difficiles dans le nord de Tri-Kazel, pendant lesquels elle se fit quelques ennemis, Yldiane reprit la direction de Taol-Kaer, avec un nouveau paquet à livrer à Tulg Naomh. Cette mission constituait pour elle l'occasion de repasser par son village natal, Melwan...

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Intuitive / Impulsive
Désordre latent : Exaltation

Yldiane est une jeune femme intuitive et curieuse, très attentive au monde qui l'entoure. Elle a un goût prononcé pour l'indépendance et s'accommode bien de la solitude. Tout du moins en apparence, car elle reste marquée par la disparition de ses proches lorsqu'elle était petite. Dans Melwan, elle n'a véritablement qu'une seule amie, Arven, qu'elle connaît depuis l'enfance. Le caractère spontané d'Yldiane pourra parfois la rendre impulsive ; elle connaît son défaut et essaye de le canaliser. En tant que varigale, elle a déjà eu plusieurs occasions de risquer sa vie et elle connaît nombre d'histoires concernant des confrères ou consœurs qui sont morts pour avoir été trop curieux, ou trop téméraires. Mais malgré ses efforts, elle lutte en vain contre sa nature et lorsqu'elle n'a pas l'impression d'être en danger ou de prendre un risque réel, elle ne fait guère preuve de prudence. Parfois, il lui arrive de se demander ce qu'elle fait vraiment sur les routes, mais elle n'est guère portée sur l'introspection.

Depuis son retour à Melwan, Yldiane est dans une position inconfortable. Sa grand-mère s'est montrée assez froide envers elle et son amie Arven est plus que jamais obsédée par sa carrière martiale. Surtout, Melwan est tout proche de Dearg, et si Yldiane ne se souvient qu'à peine des traits de sa sœur, ses pensées se tournent de plus en plus souvent vers elle.

Équipement

Yldiane possède tout un attirail de varigale : toile de tente, corde, grappin et pitons d'escalade, plusieurs cartes, une lanterne tempête de conception magientiste dégageant une lueur bleutée (nommé « nébulaire portatif » et fonctionnant au Flux minéral), cinq cartouches de Flux minéral (chacune pouvant alimenter le nébulaire pendant 12 heures), de quoi écrire ainsi que du matériel de premier secours. Elle porte une armure de cuir cloutée, une épée courte et un carath (bâton de voyage des varigaux).



Arven, Combattante

- Voies : Combativité : 5. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 1.
- Compétences : Combat au contact : 10 (Discipline : Épées : 11). Discrétion : 5. Érudition : 3. Milieu naturel : 5. Perception : 5. Prouesses : 9. Tir et lancer : 8. Relation : 7. Représentation : 4.
- Avantage : Allié, Belle.
- Désavantage : Mauvaise santé.
- Santé mentale : Résistance mentale : 9. Orientation : Instinctive. Trauma : 2.
- Combat : Attaque : 10 (Épée : 11. Dégâts épée : 3. Arbalète : 8. Dégâts arbalète : 2.). Défense : 9 (Protection : 4). Rapidité : 8.
- Vigueur : 9.
- Points de Survie : 3

Arven est originaire de Melwan. Très tôt, elle est devenue l'amie d'Yldiane ; les deux petites filles furent éduquées par la même damâthair et partageaient un certain esprit aventureux, qui les amena à commettre ensemble plusieurs bêtises, ainsi qu'à subir ensemble les punitions qu'elles entraînaient. Mais, à l'inverse de sa complice, Arven s'est rapidement découvert un goût pour l'entraînement martial qu'elle suivit avec assiduité. L'attaque sauvage de Melwan par les feondas, il y a sept ans, scella sa vocation de combattante. Bouleversée par la mort brutale de ses parents durant l'attaque, elle jura d'abattre ceux qui oseraient s'en prendre à nouveau à Melwan, qu'ils soient humains ou feondas. Après quelques années d'apprentissage, elle se fit remarquer pour son courage et sa hardiesse et entra au service de la famille Mac Lyr. Le chevalier Aessan devint son mentor et elle trouva en lui un allié solide. La jeune femme s'est prise de sentiments ambigus pour le guerrier et fait de son mieux pour obtenir son estime et sa reconnaissance. Bien qu'elle soit roturière, Arven sait qu'avec un patronage noble, elle peut espérer devenir chevalier, une ambition qui l'obsède plus que toute autre chose. Elle se soucie peu de titres ou de terres, mais elle est attachée aux valeurs martiales qui ennoblissent l'art du combat. Des valeurs sans lesquelles un guerrier n'est guère différent d'un animal sauvage aux yeux de la jeune femme. Arven ne sait pas encore si le moment venu elle postulera pour entrer dans le prestigieux ordre des hilderins, ou si elle restera au service des Mac Lyr. Aessan lui a clairement fait comprendre qu'une bonne carrière dans l'ordre hilderin demande de précieux appuis, mais qu'elle peut mener à la gloire et en tous cas à un statut reconnu. À l'inverse, demeurer auprès des Mac Lyr peut être considéré comme un manque d'ambition, mais dans le même temps protéger le val de ses origines est une perspective tout à fait honorable.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Droite / Téméraire
 Désordre latent : Frénésie

Arven est une jeune femme courageuse, engagée, ayant foi dans les valeurs prônées par la chevalerie. Elle rêve d'intégrer un ordre prestigieux comme celui des chevaliers hilderins, mais même un rang de simple chevalier attaché à la maison des Mac Lyr comblerait ses attentes. Elle souffre d'une santé fragile, défaut qu'elle ne se pardonne pas : elle a tendance à redoubler d'efforts et de hardiesse pour compenser son souffle court, ce qui la poussera même à certaines imprudences. Malgré sa beauté, Arven ne pense pas au mariage ni à la romance, et aurait facilement pu être considérée comme un garçon manqué il y a quelques années. Cependant, le chevalier Aessan s'est efforcé d'adoucir quelque peu le caractère souvent intransigent de sa protégée. Notamment, il lui a enseigné quelques vieilles ballades douce-amères de soldat, et Arven a ainsi découvert d'autres facettes de la vie de guerrier qu'elle n'imaginait pas : la mort des compagnons d'armes, les amours de passage sans lendemain, les blessures invalidantes, la peur, l'âge... sa résolution est intacte mais elle commence à comprendre que ses idéaux seront souvent et durement mis à l'épreuve. Le retour récent de son amie Yldiane lui cause un certain souci : elle a envie que la varigale lui conte ses voyages, mais elle craint qu'Yldiane ne soit devenue une sorte d'aventurière, vivant de combines et de larcins, ce qui condamnerait leur amitié.

Équipement

Arven est équipée d'une cotte de mailles, d'une épée longue, d'une arbalète et d'un grand bouclier rond portant le symbole des Mac Lyr, une tête de caernide sur fond vert et or. Elle possède également un grand sac de cuir contenant du matériel de voyage, corde, torche et couverture.



Ean, Archer

- Voies : Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 2. Idéal : 1. Raison : 4.
- Compétences : Artisanat : 5. Combat au contact : 6. Discretion : 7. Érudition : 6. Tir et lancer : 10. Perception : 8. Milieu naturel : 5. Prouesses : 7. Relation : 5. Voyage : 3.
- Avantage : Leste.
- Désavantage : Ennemi (chevalier corrompu).
- Santé mentale : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
- Combat : Attaque : 8 (Arc : 10. Dégâts arc : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 7.
- Vigueur : 10.
- Points de Survie : 3

Ean est né à Tulg Naomh, la capitale du duché de Tulg, où ses parents tiennent une tannerie très réputée. Le jeune garçon montra rapidement une certaine habileté dans le tir à l'arc et accompagna très tôt son père dans ses expéditions en pleine nature, afin d'alimenter le commerce familial en peaux de qualité. Mais Ean aspirait à autre chose et la vie citadine lui fit rapidement découvrir une manière très différente d'utiliser de son habileté naturelle. Au début, il agissait surtout par désœuvrement, jouant des tours pendables ou espionnant des conversations qui ne le concernaient pas. Il prit goût au risque tout en redoublant de prudence et de méfiance, au fur et à mesure qu'il découvrait certaines vérités peu ragoûtantes sur des gens apparemment respectables. Il développa un certain cynisme et, de fil en aiguille, commença à épier les faits et gestes de personnes pour le compte d'employeurs anonymes. Si un animal traqué n'avait que peu de chances de lui échapper, il en allait de même pour les informations qu'il devait obtenir de sa cible. Le profit allait de pair avec une certaine rivalité piquante, car il en vint rapidement à entrer en compétition avec une jeune fille surnommée « Azurine », en référence à ses yeux gris bleutés, seul trait reconnaissable au travers de la visière de son casque. Plus d'une fois, les deux espions se trouvèrent à chercher les mêmes informations. Ean tenta d'en savoir plus au sujet de la mystérieuse jeune femme mais il ne parvint jamais à découvrir son identité. Elle n'avait apparemment pas de vie publique et semblait exclusivement vivre dans les ombres de Tulg Naomh. Mais les événements forcèrent le jeune homme à quitter sa ville natale, sans que ce mystère soit éclairci.

Une nuit, alors qu'il était à la recherche d'un indice sur des livraisons suspectes, Ean surprit l'échange entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication et le transport de fonds. Il ne faisait nul doute que la discussion visait le détournement d'une importante somme de daols. Hélas, Ean se fit démasquer et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au courroux du chevalier corrompu. Il s'enfonça dans les montagnes, ne laissant derrière lui qu'une note évasive à ses parents, pour finalement arriver dans le village de Melwan. Depuis sa cachette, il rumine la manière dont il pourra faire chuter le chevalier corrompu... Pour cela, il essaye de se faire accepter par la population locale et en particulier par les Mac Lyr, qui pourraient devenir des alliés de poids.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Persévérant / Peu fiable

Désordre latent : Paranoïa

Ean est un jeune homme déterminé dans ses actes. Une fois sa décision prise, rien ne peut l'arrêter. Cela étant, il a tendance à se tourner vers le plus offrant et il n'attache qu'une importance relative à ses promesses. Il pourra apparaître immoral pour beaucoup. Patient, observateur, Ean est rusé mais ses plus grandes qualités demeurent sa persévérance et son opiniâtreté. Sa morale est souple et même ténue, et il a parfois du mal à se faire au comportement des montagnards, bien plus soucieux de leur intérêt collectif que les citadins, et bien moins respectueux de la vie privée de leurs voisins. Il garde pour lui la plupart de ses appréciations, et bien qu'il soit souvent excédé par la naïveté agressive et idéaliste d'Arven, Ean ne peut nier qu'il trouve la jeune fille attirante, et qu'il lui arrive de regretter son propre manque de convictions.

Équipement

Ean est armé d'une épée courte, d'un arc et porte une armure de cuir cloutée. Il possède quelques provisions, du matériel de voyage dans un sac, des ustensiles pour crocheter les serrures, une longue-vue ainsi que plusieurs couteaux.



- Voies : Combativité : 1. Créativité : 4. Empathie : 3. Idéal : 2. Raison : 5.
- Compétences : Artisanat : 6. Combat au contact : 3. Érudition : 10 (Herboristerie : 11). Magience : 7. Milieu naturel : 4. Mystères demorthèn : 7. Occultisme : 7. Relation : 3. Perception : 7. Sciences : 9. Voyage : 4.
- Avantage : Lettré.
- Désavantage : Résistance mentale : 7. Orientation : Rationnelle. Trauma : 2.
- Santé mentale : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
- Combat : Attaque : 3 (Dégâts épée courte : 2. Dégâts couteau : 1.). Défense : 13 (Protection : 0). Rapidité : 4.
- Vigueur : 10.
- Points de Survie : 3

À l'origine, Liam se destinait à devenir le disciple de Wailen, remplaçant la jeune ionnthèn Adeliene qui avait brusquement quitté le village. Mais le jeune homme eut le plus grand mal à embrasser le culte des esprits de la nature, car ce que d'autres prenaient pour acquis, il ne pouvait s'empêcher de le remettre en question. Il passait son temps à s'interroger, ne prenant jamais pour argent comptant ce qu'on lui enseignait et posant sans cesse des questions auxquelles il était souvent difficile de répondre. Après plusieurs années, Wailen lui annonça qu'il devait abandonner l'idée de terminer son apprentissage et elle renvoya le ionnthèn chez lui. Ce fut un moment difficile pour Liam, car il avait sincèrement voulu devenir demorthèn. Heureusement pour lui, sa curiosité intellectuelle et sa liberté d'esprit trouvèrent le moyen de s'exprimer auprès de Venec, l'apothicaire de Melwan. En effet, le vieil homme n'était ni un partisan des cultes traditionnels, ni un adepte de la magience et encore moins un fidèle de la religion du Temple. Il s'intéressait à tous ces sujets à la fois, portant même un intérêt marqué pour les énigmes théologiques proposées par l'église du Temple. Mais, contrairement à la majorité qui cherche des réponses, des absolus, Venec s'efforçait de juger chaque chose à sa juste valeur, sans préjugés, avec discernement et retenue. Liam bénéficia de la vaste érudition de son maître, profitant de son échoppe pour avoir accès à différents livres et documents traitant des sujets les plus divers.

Aujourd'hui, Liam commence à épuiser ce vivier de savoir et d'autres préoccupations longtemps laissées de côté ont refait surface. Depuis plusieurs années, son principal sujet d'inquiétude est son grand frère, Terent, qui n'a jamais su trouver sa place dans la communauté. Terent a quitté Melwan il y a deux ans, revenant parfois à l'improviste et demeurant vague sur ses activités. Quelques-uns pensent qu'il est devenu un varigal mais une rumeur insistante voudrait qu'il fasse partie des Plumes noires, une bande de brigands sévissant principalement dans le val voisin de Dearg. D'autres disent qu'on l'a vu rôder dans le val de Loch Varn. Liam a du mal à imaginer Terent en bandit, mais il n'a pu s'empêcher lors de leur dernière rencontre de remarquer la posture de son frère, qui trahit un homme habitué à porter une épée à sa ceinture.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Inventif/Hésitant
Désordre latent : Exaltation

La liberté d'esprit de Liam est ce qui le caractérise le mieux : à l'instar de son mentor, Venec, il s'intéresse à tout, sans que sa curiosité soit entravée par un dogme quelconque. Toutes les sources de savoir sont valables à ses yeux. Mais cette ouverture d'esprit est également à la source de sa plus grande faiblesse : un doute persistant sur la direction qu'il va donner à sa vie. Reprendre l'échoppe de Venec ? Voyager vers les grandes cités pour développer ses connaissances ? Se pose alors la question pour le jeune homme du métier qu'il exercerait : scribe, herboriste... ou même médecin dans une grande ville ? Il a même un temps pensé devenir magientiste. Ceux qui ne le connaissent pas le jugent souvent rêveur, distrait, mais il n'en est rien. Au contraire, Liam a les pieds sur terre malgré son esprit curieux sans cesse actif, et là réside son problème. Il fait souvent preuve d'indécision, car il a du mal à peser les alternatives et il se réfugie alors dans des discours complexes, qui visent autant à présenter les choix possibles à ses compagnons qu'à l'aider lui-même à prendre une décision.

Équipement

Liam possède une sacoche contenant divers parchemins, de quoi écrire, une loupe, une torche, des herbes médicinales, du matériel de premier secours. Il porte une épée courte et un couteau.



Môr, lonnthen

- ⑥ **Voies** : Combativité : 1. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 3. Raison : 2.
 ⑥ **Compétences** : : Artisanat : 8. Combat au contact : 8. Érudition : 3. Milieu naturel : 9. Prouesses : 8.
 Mystères Demorthèn : 8. Représentation : 9. Voyage : 6.
 ⑥ **Avantage** : Colosse.
 ⑥ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
 ⑥ **Combat** : Attaque : 8 (Dégâts claymore : 4.). Défense : 11 (Protection : 2). Rapidité : 5.
 ⑥ **Vigueur** : 10.
 ⑥ **Points de Survie** : 3

Môr a été nommé ainsi à cause de sa corpulence impressionnante ; son nom signifie « colosse » dans l'ancienne langue tri-kazelienne. Il est originaire de Melwan où il partage son temps entre la forge de Nar et les écuries de Neala. Orphelin, il a été recueilli par le forgeron Nar, qui lui a enseigné le travail du métal. Malgré quelques tentatives prometteuses, cet apprentissage n'a pas vraiment abouti car Môr a l'esprit trop rêveur pour travailler avec le soin et la constance qu'attend Nar. L'ancien chevalier a donc tenté de former Môr aux armes mais sans plus de succès. Cette situation exaspère Nar qui ne supporte plus de voir son fils adoptif rêvasser au lieu de se former à un métier utile pour la communauté : la nature l'a doté d'une force exceptionnelle et Môr doit en tirer parti. Le jeune homme ne manque pas de bonne volonté et il s'engage sincèrement quand on le lui demande, mais sa nature renfermée et mélancolique finit toujours par reprendre le dessus. Heureusement, la vieille Wailen a pris Môr sous son aile et le jeune colosse semble avoir de bonnes dispositions pour devenir, enfin, l'apprenti que la demorthèn cherche depuis longtemps. Il fait montre d'une application certaine, bien plus zélée que lorsque Nar lui apprenait l'art du métal ou celui du combat, même si sa nature rêveuse agace souvent Wailen.

En fait, Môr trouve beaucoup plus de complicité et de quiétude auprès de Neala, élèveuse de caernides à Melwan. Son calme naturel lui permet d'avoir une relation privilégiée avec les animaux ; il aime passer des heures avec les bêtes, soit en s'en occupant aux écuries, soit en les sortant en pleine nature. De plus, Môr s'est passionné pour la musique depuis qu'il a entendu Neala chanter et jouer du luth. Pour le remercier de son aide précieuse aux écuries, la jeune femme, qui avait remarqué son intérêt pour la musique et le chant, lui offrit un luth. Môr passe de plus en plus de temps à jouer de son instrument, loin du village, lorsqu'il sort avec les bêtes.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Calme / Distract
 Désordre latent : Mélancolie

La carrure de Môr contraste fortement avec son caractère. Le jeune homme apprécie le calme et la solitude en pleine nature avec les caernides. Il aime secrètement Neala mais ne dit rien de ses sentiments car il craint de perdre l'affection de la jeune femme. Aussi timide que doué pour la musique, il ne chante pas mais joue à merveille du luth. Au village, nul ne connaît son talent car il ne joue que lorsqu'il se trouve seul, à l'écart du village. Même Neala serait stupéfaite en l'entendant jouer. Môr accorde beaucoup d'importance à l'enseignement dispensé par Wailen et prend très au sérieux sa vocation de ionnthen. Il essaye de se montrer exemplaire afin d'obtenir la reconnaissance et la fierté de Wailen et de son père adoptif Nar, deux personnes qui comptent énormément pour lui.

Môr est par ailleurs un homme doux et tolérant, capable aussi bien d'accepter la nature de chacun : que ce soit la personnalité volontaire d'Arven, l'ironie silencieuse d'Ean ou les explications emmêlées de Liam. Yldiane exerce une certaine fascination sur l'ionnthen, car elle a quitté Melwan pour vivre ses rêves et parcourir le vaste monde. Môr a la tête farcie de rêves en tout genre, et se fait du reste de la péninsule une idée assez éloignée de la réalité, mais les récits de la jeune femme lui ont donné l'envie de découvrir Tri-Kazel.

Équipement

Môr porte une épaisse armure de cuir cloutée. Il possède une grande épée à deux mains, une claymore, que son père adoptif lui a donné, mais dont il ne se sert qu'en dernier recours. Lorsqu'il part en extérieur, il emmène un sac avec des torches, du matériel de campement, une grande gourde et du matériel de premier secours. Il dissimule également son luth dans le sac, l'objet le plus précieux à ses yeux.



Urvan, Adepte du Temple

- **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 3. Raison : 1.
 ● **Compétences** : Artisanat : 7. Combat au contact : 5. Discrétion : 6. Erudition : 2. Milieu naturel : 7. Perception : 4.
 Prière : 8. Représentation : 10. Relation : 9. Tir et lancer : 4. Voyage : 6.
 ● **Avantage** : Outil Fine
 ● **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
 ● **Combat** : Attaque 5 (Dégâts épée longue : 3, Dégâts arbalète : 2). Défense : 10 (Protection : 4). Rapidité : 6.
 ● **Vigueur** : 10.
 ● **Points de Survie** : 3

Urvan voulait être barde, mais ses parents dévots l'ont confié au clergé pour qu'on fasse de lui un soldat de l'Unique. Le père d'Urvan n'a que mépris pour ceux qui refusent la vérité de l'Unique, et il n'a pas oublié que son propre géniteur est tombé durant la guerre du Temple contre les soldats sans foi de Reizh. Elevé depuis sa plus tendre enfance dans la foi du Temple, Urvan est un croyant sincère mais trop sensible et rêveur aux yeux de sa famille. Malheureusement, une fois dans l'ordre des chevaliers lames, le bras armé de l'église en Gwidre, il ne s'est guère attiré de louanges et n'a jamais fait l'effort de satisfaire ses supérieurs. De réprimandes en punitions, Urvan a fini par se voir attribuer une mission disciplinaire. Il doit accomplir un « pèlerinage » pour inspecter plusieurs sites abandonnés durant la guerre du Temple en Taol-Kaer. Histoire de lui remettre les idées en place en le confrontant aux dangers de la route et à l'hostilité des païens talkérides. Il escorte Jaber, vecteur du Temple, un homme austère mais avec qui il s'entend malgré tout plutôt bien, car le vecteur a vite compris qu'Urvan avait bon cœur, mais manquait simplement de la fermeté et la discipline qu'on attend des lames du Temple. Les deux hommes sont sur la route depuis déjà deux mois et ils ont rendu visite à quelques ecclésiastiques isolés dans les montagnes, ainsi que visité plusieurs églises et chapelles abandonnées. Depuis qu'ils ont franchi la frontière de Taol-Kaer, tous deux sont sensiblement plus tendus. Jaber a expliqué à Urvan qu'une chapelle dédiée à une sainte locale se trouvait dans le val de Loch Varn et que le val de Dearg, quant à lui, accueillait un monastère tenu par deux représentants du Temple. Pour la première fois de sa vie, Urvan est dans un pays où la religion de l'Unique n'est pas considérée comme la vérité officielle, et où l'on ne reconnaît aucune autorité au clergé du Temple.

Vêtu du gris clair des adeptes, les novices en cours de formation, bordé du liseré rouge des Lames, Urvan sait qu'il ne manquera pas de susciter une certaine hostilité. Beaucoup de talkérides furent tués par les chevaliers lames, durant la guerre, il y a un demi-siècle. Il craint que les montagnards païens de Taol-Kaer ne s'en prennent à lui et à Jaber, et il doute sérieusement de pouvoir protéger le vecteur. Et son imagination fertile galope à cette idée.

Personnalité

Traits de caractère : Poète / Distract
Désordre latent : Confusion Mentale

Urvan est sensible et peu sûr de lui. Il n'a pas encore terminé son initiation et doute de son engagement. Il croit en l'Unique, vraiment, mais doit-il combattre et tuer pour Le servir ? Il espère que le Créateur le comprend, et lui pardonne, surtout maintenant. Il est évident aux yeux du jeune adepte que lorsqu'il sera rentré en Gwidre, si tant est qu'il survive aux périls des vallées talkérides, il faudra qu'il soit fermement décidé en ce qui concerne sa vie future. Le Temple ne mérite qu'un dévouement sincère, dépourvu d'ambiguïtés. Souvent, le jeune homme observe Jaber du coin de l'œil, se demandant si la vocation de vecteur ne serait pas plus appropriée pour lui que celle de lame. Mais il craint également que sa timidité ne l'empêche de prêcher avec la conviction et l'assurance nécessaires. Au final, Urvan a peur de l'avenir, d'abord par rapport aux dangers de son voyage actuel mais ensuite et surtout parce qu'il craint de devoir faire un choix qui l'engagera pour le reste de son existence, alors qu'il n'est pas du tout convaincu d'avoir les qualités et la volonté nécessaires.

Équipement

Urvan porte une épée longue, une arbalète, une cotte de mailles et un bouclier gravé du symbole du Temple. Il possède un livre de prières, cartes, nécessaire de voyage, gourde, lampe tempête et deux doses d'huile.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○





Chapitre 2

Présages

Le chapitre « Présages » propose un triptyque de scénarios dont les histoires, au premier abord indépendantes, sont reliées par une thématique commune qui introduit le premier chapitre Dearg de la campagne officielle des Ombres d'Esteren. Ce fil rouge est le Nimheil, également connu par les magientistes sous le nom de Flux fossile. À travers trois histoires distinctes, les PJ pourront être confrontés à des phénomènes causés par cette substance, avec leurs points communs mais aussi leurs différences. Ces trois scénarios donnent également des indices sur l'intérêt que suscite la région de Dearg pour les magientistes de Reizh. Ainsi, la présence des agents que l'on peut croiser dans le scénario de Loch Varn ou celle de Talacien dans le scénario Poison ne sont pas des coïncidences. Le surnaturel qui semble imprégner ces histoires risque de bousculer les croyances de PJ. La hantise provoquée par l'esprit de Verzal ou la possession du jeune Elarig sont autant de manifestations occultes laissant à penser que quelque chose d'étrange se trame dans le val...

32

L'ordre des scénarios

1 Il n'y a pas de séquence précise dans laquelle ces scénarios doivent être joués, chaque meneur est donc libre de choisir l'ordre dans lequel il les proposera aux joueurs. Cependant, voici deux exemples de séquences qui offrent certaines pistes de réflexion pour, dès la première séance, donner un certain ton aux parties.

1/ Loch Varn, Poison, Automne rouge.

C'est l'ordre proposé dans cet ouvrage. En faisant découvrir les Ombres d'Esteren à ses joueurs avec le scénario Loch Varn, le meneur commencera très fort avec une histoire complexe et horripilante, centrée sur la folie. Les deux scénarios suivants – des enquêtes plus classiques – lui permettront d'amener ses PJ jusqu'au val de Dearg où se déroulera le premier épisode de la campagne officielle, tout en lui permettant de leur donner davantage d'informations sur Tri-Kazel et le royaume de Taol-Kaer.

2/ Poison, Loch Varn, Automne rouge.

Le scénario Poison est sans doute le plus accessible et le plus facile à mettre en scène. Il permet de faire découvrir plusieurs facettes de l'univers d'Esteren à travers de rencontres avec des personnages typiques. Si le meneur désire commencer doucement (en particulier s'il débute dans le jeu de rôle), commencer le triptyque par Poison est peut-être la meilleure solution. La tension montera d'un cran avec Automne rouge avant de confronter les joueurs à la folie et l'horreur dans Loch Varn.

Quels Personnages pour jouer Présages ?

Ces trois scénarios peuvent se jouer avec différents groupes de PJ. Le meneur pourra proposer à ses joueurs les pré-tirés de cet ouvrage ou bien ceux du Livre 1 – Univers. Dans les deux cas, ce sont des PJ originaires de la région et ils se prêteront bien aux trois scénarios proposés dans ce chapitre. De plus, ces personnages permettront de préparer la campagne officielle des Ombres d'Esteren. En ce sens, les pré-tirés du Livre 1 sont particulièrement indiqués car la campagne débute dans le val de Dearg et implique les arcs narratifs de ces personnages. Pas d'inquiétude cependant, car il sera proposé au meneur un moyen d'intégrer ces arcs narratifs plus tard, même si ses joueurs n'ont pas commencé avec les pré-tirés du

Livre 1 – Univers. Si le meneur est lancé dans sa propre campagne et que ses joueurs possèdent déjà leurs Personnages, il peut tout à fait jouer ces trois scénarios avec son groupe actuel. Il ne devra pas hésiter à adapter les histoires pour impliquer ses PJ tout en modifiant, si besoin, les lieux ou les personnalités concernées. Ces trois scénarios pourront alors être utilisés comme des intermèdes à sa campagne en cours, à moins que le meneur ne trouve le moyen de les intégrer directement au fil de sa propre histoire. Enfin, il pourra se servir de ces trois scénarios pour faire découvrir la région à son groupe actuel et les préparer à jouer Dearg, le premier épisode de la campagne.

33

Système modulaire des scénarios des Ombres d'Esteren

À plusieurs moments clefs du scénario, signalés par les icônes ci-dessous, des encarts proposeront différentes scènes optionnelles qui permettront au meneur de donner au scénario une ambiance qui lui correspond, avec un accent davantage porté sur tel ou tel genre (gore, suspens, surnaturel, etc.). Bien sûr, il ne s'agit là que d'exemples, et chaque meneur est invité à préciser plus finement ses choix de narration en imaginant lui-même de nouvelles scènes.

Niveaux de jeu et signalétique



Gore



Suspens



Psychologie



Surnaturel

L'ambiance autour d'une table de jeu de rôle dépendra en grande partie de l'implication des joueurs et du travail du meneur de jeu, qui est le metteur en scène. Plusieurs icônes indiquent des aides techniques afin de faciliter ce travail :



Cette icône désigne des encarts proposant aux meneurs des astuces et conseils afin d'optimiser l'ambiance d'une scène.



Cette icône vient souligner des informations importantes à l'intention du meneur afin que celui-ci puisse les repérer rapidement.



Cette icône propose des suggestions musicales pour illustrer une scène. L'univers d'Esteren accorde une grande place à la musique comme en atteste l'album « D'Hommes et d'Obscurités », bande originale du jeu prévue à cet effet.

- **Saison :** Indifférent
- **Durée :** de 6 heures et +

34

Prologue

Une narration distordue

Aspects horribles

- Difficulté à discerner ce qui relève du rêve ou de la réalité et à se repérer dans le temps et l'espace. En plongeant les joueurs dans une histoire où ils n'auront que peu de repères, l'objectif est de leur faire ressentir la confusion qui saisit leur alter-ego.
- Confrontation avec des horreurs anciennes et oubliées.

Structure du scénario

La première partie de ce scénario est consacrée à différentes aides de jeu pour le meneur : chronologies détaillées, personnalités importantes et leurs motivations, description de la région où se déroulent les événements. La seconde partie est un ensemble de scènes importantes, réparties en trois actes formant le cœur du scénario. Ces scènes pourront être jouées les unes après les autres ou adaptées, selon les désirs du meneur. Enfin, il est proposé des annexes avec des informations techniques et la reproduction des différents documents trouvés au cours de l'aventure. Ces documents sont reproduits pages 54-55 et sont téléchargeables à cette adresse : www.esteren.org/telechargement/Esteren_annexes_prologue.zip

Chronologies

1 es trois chronologies suivantes visent à aider le meneur à prendre en main le scénario.

1. **Histoire de Loch Varn** - est un résumé de l'histoire locale de Loch Varn où prennent racine les enjeux du scénario.

2. **Evénements Vécus** - décrit les événements tels qu'ils se sont vraiment passés pour les Personnages. Ce déroulement est bien loin de la manière dont les joueurs vont découvrir l'histoire pendant la partie... En effet, leurs Personnages sont aux prises avec les effets surnaturels d'une ruine magientiste hantée, altérant leur perception du temps et de l'espace.

3. Evénements Apparents - résume la manière dont les personnages perçoivent – de manière erronée – ce qui se passe vraiment. C'est aussi le scénario tel qu'il se déroule pour eux.

1. Histoire de Loch Varn

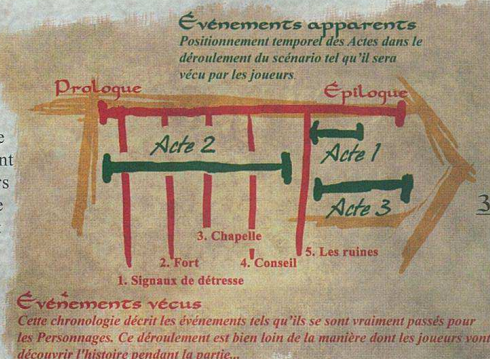
Malgré l'émergence de la féodalité, Varn a gardé un fonctionnement clanique traditionnel, et les villageois sont restés sous la tutelle de leur ansailéir. Cependant, le pouvoir est passé aux mains des demorthèn durant ces dernières décennie, principalement en raison du phénomène dit de « terre brune ». Ce phénomène présent dans la région depuis des générations se traduit par une apparente pourriture des végétaux ainsi que par une terre glaise marécageuse. Il est considéré comme l'expression de l'esprit des marécages Gluta. Le culte de cet esprit est important et l'influence des demorthèn très grande dans cette région.

Or, il a pris une ampleur nouvelle depuis la guerre du Temple.

Voici une chronologie des événements qui ont marqué le val :

800 - 850 : Des magiestes venus du royaume de Reizh sont envoyés par leur université dans le val de Loch Varn, une région sauvage de Taol-Kaer, pour y mener des recherches géologiques. Un édit royal provenant de la capitale de Taol-Kaer – que l'on dit obtenu par quelques accords occultes - leur permet d'installer un laboratoire qui sera progressivement agrandi, devenant une usine de production de Flux. Cette installation sera très mal vécue par la communauté locale, considérant la signature de l'édit comme une trahison du roi de Taol-Kaer envers le clan de Varn.

850 : En plus des travaux de raffinerie, des recherches actives pour trouver un filon de Flux fossile sont menées. Cette substance mystérieuse de couleur ambrée est bien plus riche que le Flux extrait de la matière végétale, minérale ou organique, mais aussi bien plus toxique. Les recherches finissent par aboutir lorsque le magististe Verzal découvre un rocher creux contenant le précieux liquide mais semblant receler d'autres propriétés inédites. Mû par une intuition étrange, Verzal n'envoie pas l'échantillon à ses supérieurs en Reizh mais le garde pour lui. De nouveaux travaux sont envisagés afin de bâtir un laboratoire spécial dédié à l'étude de la roche contenant du Flux fossile. Le demorthen Deorn et ses partisans, vouant déjà une haine farouche aux chercheurs de Flux, supportent très mal ce nouvel agrandissement du site magististe. Prudemment, le magististe Verzal se ravise et préfère procéder à l'excavation d'un laboratoire souterrain secret, afin d'éviter d'attiser la haine du demorthen. Mais il ne fait que repousser l'inévitable.



857 : la guerre du Temple, opposant le royaume de Reizh (favorable aux magientistes) et le royaume de Gwidre (ayant adopté le culte du Dieu Unique) éclate et se propage bientôt au royaume de Taol-Kaer. La région de Varn, proche de la frontière, est rapidement menacée par les combats. Aidé de quelques fanatiques, le demorthèn Deorn en profite pour assassiner le magientiste Verzal ainsi que son entourage et mettre à sac l'usine. L'animosité entre les tenants de la magie et les croyants de Gwidre étant connue, il fut aisé au demorthèn de faire porter la responsabilité des meurtres et de l'attaque de l'usine aux armées gwidrites, d'autant qu'un parti de maraudeurs venus de Gwidre avait été repéré dans le voisinage.

857 – 906 : Les expériences de Verzal, brutalement interrompues, furent laissées en l'état et les années passèrent. La pierre contenant le Flux fossile, entreposée dans le laboratoire secret souterrain, commença à avoir une influence plus visible sur son environnement et donna naissance à quelques aberrations. En surface, un marécage se forma, ce qui fut interprété comme un signe de la présence de Gluta. Un menhir y fut dressé et Deorn désigna l'endroit comme lieu de culte à l'esprit des marais. L'usine, hantée par l'esprit du magientiste assassiné, devint un lieu redouté et considéré comme maudit.

907 : Les manifestations émanant du laboratoire prennent encore de l'importance (mutation d'insectes, développement du phénomène de la terre brune) au point de menacer le val dans son entier. Alerté par les signaux de détresse, un groupe de la vallée voisine de Melwan (les PJ) est envoyé sur place pour aider la communauté de Loch Varn.

2. Événements vécus

Voici le déroulement des événements tels qu'ils se sont vraiment passés pour les Personnages. À noter que ce n'est pas du tout la façon dont les joueurs vont vivre l'aventure, mais cette chronologie permettra au meneur d'avoir une idée claire sur ce qui est vraiment arrivé aux PJ.

1. Signaux de détresse

Les PJ sont originaires du val de Melwan, situé à l'extrême nord du royaume de Taol-Kaer. Proche de la frontière gwidrite, c'est une région montagnarde au climat rude. Alors qu'un nouvel hiver approche, ils perçoivent des signaux de détresse provenant du fort gardant le col menant vers le val voisin de Loch Varn. Le clan de Varn étant un allié de longue date de Melwan, la communauté décide d'envoyer un groupe d'éclaireurs : les PJ, accompagnés du varigal Jearon, lui-même originaire de Melwan, se rendent sur place pour évaluer la situation et porter secours.

2. Le fort

Arrivés au fort, les PJ découvrent un lieu désert, abandonné. Aucun cadavre, mais dans la petite cour, une sorte de taupinière mesurant un mètre de diamètre laisse à penser que quelque chose est sorti de la terre. Quelques documents indiquent qu'une menace pèse sur le val : des bandits ou peut-être des feondas. En fait, tous les soldats ont été engloutis par une créature. Insectoïde géante ; un seul a survécu et a pu donner l'alerte. Gravement blessé, il a rejoint une petite chapelle voisine où il a fini par mourir. La tentative d'exploration de la taupinière ne donne aucun résultat, car le sol s'est effondré sur la galerie que la créature a creusé, peu après son passage.

3. La chapelle Sainte Nyline

Non loin du fort, une petite chapelle, abri pour les voyageurs et les pèlerins. Les PJ y rencontrent un vecteur du Temple, Jaber, ainsi qu'un adepte se destinant à devenir chevalier lame (le PJ Urvan, Cf. p.30), escortant l'homme de foi. Le soldat rescapé du fort est passé de vie à trépas. Ses blessures sont profondes, et ne sont pas dues à des armes normales. Si l'un des joueurs a choisi le pré tiré Urvan, celui-ci décide de porter assistance au groupe de Melwan, avec la bénédiction du vecteur qui reste à la chapelle. Jaber annonce qu'il doit procéder à des rites pour s'assurer que la chapelle est restée consacrée à l'Unique ou lui restituer son caractère sacré le cas échéant. Il en aura sans doute pour un jour ou deux, suite à quoi il compte poursuivre sa route vers le val de Melwan d'où viennent les PJ, et de là vers le village de Dearg.

4. Le conseil de Varn

Le passage au village est l'occasion pour les PJ d'en apprendre d'avantage sur cette région : un lieu marqué par la guerre du Temple, où se manifeste un phénomène étrange de « terre brune », touchant les végétaux, les faisant apparaître comme pourrissants mais ne les empêchant pas de continuer à pousser normalement. Ce phénomène a été constaté depuis longtemps, mais il a pris beaucoup d'ampleur depuis la guerre du Temple, ce qui a renforcé l'ascendant du demorthèn sur les habitants du val.

Les PJ se rendent ensuite au conseil traditionnel, rassemblant le chef de clan, le vieux demorthèn ainsi que la dâmathair. La communauté soupçonne que l'origine des troubles est la ruine magientiste, ancienne raffinerie de Flux. D'après Deorn le demorthèn, les émanations néfastes de la ruine auraient provoqué le courroux de l'esprit Gluta, se manifestant par la croissance des zones de terre brune. Un premier groupe est déjà parti explorer les ruines mais ne revient pas. Les PJ se portent volontaires pour y aller à leur tour. Il est alors question que le demorthèn local, escorté d'un guerrier de Varn et des PJ, aille lui aussi dans ce lieu considéré comme corrompu, le pouvoir des ogham pouvant éventuellement y faire quelque chose.

5. Les ruines magientistes

Les PJ se rendent dans la ruine où s'entretenant les guerriers précédemment envoyés par Varn et un groupe de mercenaires (à tort considérés comme des brigands) missionnés par des magientistes reizhites pour récupérer les notes et travaux probablement oubliés dans cette ancienne raffinerie.

Bientôt, les PJ sont soumis eux aussi à l'influence du fantôme de Verzal, le magientiste qui hante son usine abandonnée. Le varigal accompagnant les PJ, Jearon, se retrouve possédé par Verzal. Il disparaît dans les ruines, traînant le vieux demorthèn Deorn avec lui. Les PJ sont confrontés aux mercenaires (dont fait partie Terent, le frère de Liam, l'un des PJ) et finissent par trouver le laboratoire secret, situé à l'extérieur (à l'endroit du lieu de culte dédié à Gluta), abritant la fameuse découverte de Verzal. Ils sont alors confrontés à Jearon, possédé, et doivent faire face à un dilemme moral épineux.



3. Événements apparents



Les événements apparents retracent les moments clés du scénario tels qu'ils vont être effectivement vécus par les joueurs, et donne au meneur les informations essentielles pour comprendre ce qui se passe vraiment dans chaque scène. Au cours de la partie, le meneur ne devra pas hésiter à revenir à cette chronologie pour bien appréhender chaque nouvelle scène.

1. Les ruines (début de l'Acte 1)

Lorsque le scénario commence, les PJ sont plongés dans un environnement cauchemardesque, privés de leur mémoire. En fait, cette première scène du scénario est située à la fin de l'histoire véritablement vécue par les PJ, et correspond au moment « 5. Les ruines magientistes » de la précédente chronologie « 2. Événements vécus ». Bien entendu, les joueurs ne le savent pas et le but de cette distorsion temporelle est de reproduire la confusion qui envahit l'esprit des personnages, aux prises avec les phénomènes surnaturels des ruines magientistes hantées par Verzal.

2. La confrontation avec Terent (Acte 1, Scène 1)

Le moment précis où les PJ se retrouvent nez à nez avec Terent, le frère du PJ Liam, (Cf Acte 1, scène 1 – Combat, « la confrontation »), au tout début du scénario, est un moment pivot.

3. Labyrinthe (Acte 1, Scène 4)

Il est fort probable qu'un ou plusieurs PJ meurent dans leur vaine tentative de sortir de la raffinerie désaffectée. Ce n'est pas grave, au contraire : l'ensemble de ces scènes, qui débute juste après la rencontre avec Terent, n'est pas la réalité mais un horrible cauchemar...

4. Un réveil brutal (Acte 2)

Lorsque les PJ se réveillent en sursaut dans la forêt, ils pensent sortir du cauchemar des ruines. Il n'en est rien ; l'ensemble de cet Acte 2 n'est lui aussi qu'un ensemble de rêves et de flash-back et les PJ sont toujours coincés dans les ruines, leur esprit embrumé aux prises avec les phénomènes de distorsions provoqués par l'esprit errant de Verzal.

Lors de cet acte, les PJ vont pouvoir revivre certaines scènes antérieures (leur arrivée à Loch Varn, la rencontre dans la chapelle Sainte Nyline, le conseil de Varn, etc).



C'est à ce moment précis que le scénario bascule dans le cauchemar et quitte en partie la réalité. Toute la suite du scénario, jusqu'au début de l'Acte 3 qui reviendra brutalement à la réalité, est un mélange entre des rêves, cauchemars, souvenirs réels et scènes imaginées, les uns imbriqués aux autres.

5. Justice (Acte 3)

Lorsque l'Acte 3 commence, les PJ sont à nouveau plongés dans les ruines de la raffinerie magientiste. Dans un premier moment, ils seront témoins de ce qui leur arrive, le meneur leur décrivant à l'identique ce qu'ils ont vécu dans l'Acte 1 avant que les PJ puissent reprendre le contrôle des opérations. À ce moment du scénario, les PJ sont revenus dans le présent et la réalité ; ce qu'ils vivent coïncide pendant un temps avec le déroulement des événements, tels que décrit dans le passage « 5. Les ruines magientistes » de la seconde chronologie « 2. Événements vécus », jusqu'au moment de la rencontre avec Terent, qui est le moment précis où le scénario quitte le cauchemar pour revenir à la réalité. Les PJ reprennent le contrôle de leurs actes, sortent de la ruine et se rendent au sanctuaire de Gluta où un Jearon possédé par Verzal s'apprête à se venger de Deorn.

Le demorthèn Deorn

Deorn est un homme élevé dans les traditions péninsulaires, devenu demorthèn alors qu'il avait une vingtaine d'année et qui a développé des talents aussi bien magiques que politiques. Aujourd'hui, âgé de plus de 80 ans, le vieux Deorn conserve toute son autorité et son influence sur le val.

À l'époque du conflit avec le magientiste Verzal, il y a un demi-siècle, le jeune demorthèn désirait abattre Verzal pour une raison bien précise. Ce dernier prétendait avoir découvert la véritable origine de la "terre brune", socle du culte de Gluta - et indirectement du pouvoir des demorthèn dans la région. Pour le magientiste, le Flux fossile découvert dans la région était responsable de cette altération de la terre. Le demorthèn ne pouvait laisser une telle théorie se propager et décida donc d'éliminer le magientiste, sous couvert de guerre du Temple, afin de préserver le culte et son pouvoir.

Ce que les magientistes nomment Flux fossile, et les demorthèn « Nimheil » (poison) est rare et ses effets difficiles à cerner. L'hypothèse de Verzal était simple, et séduisante, mais Deorn a refusé de la prendre au sérieux. Le Nimheil est trop rare pour avoir des effets aussi importants ou durables, il ne peut donc s'agir que de la volonté de Gluta. Il en est de même pour les créatures monstrueuses aperçues dans le val : elles sont des feondas, des engeneages de Gluta, et traduisent sa colère. Dans le même temps, durant toute sa vie, Deorn n'a jamais eu de contact direct avec l'esprit auquel il rend un culte. L'orgueil et les certitudes du magientiste l'ont durement blessé et il l'a tué autant pour apaiser sa colère que parce qu'il avait peur. Depuis, il s'est conforté dans son choix en devenant de plus en plus radical et dévoué aux traditions demorthèn.

Deorn se doute que les problèmes rencontrés par le val ont comme origine l'usine magientiste désaffectée et essaye de régler la situation sans révéler ce qu'il sait vraiment. De son point de vue, tous ces problèmes sont de la responsabilité des magientistes et de leur quête effrénée de Flux. S'il existe un lien entre la terre brune et les magientistes, selon le demorthèn, c'est en fait que Gluta manifeste sa puissance pour rappeler aux mortels qu'il ne faut pas se livrer à l'exploitation avide de la nature.

Le magientiste Verzal

38

Cet homme curieux et intelligent a passé une bonne partie de sa vie à analyser la géologie des sols et à mieux comprendre la manière dont le monde fonctionne. Lorsqu'il découvrit la pierre contenant du Flux fossile, sa personnalité fut étrangement altérée et les facettes égoïstes et paranoïaques de sa psyché prirent de la force. Persuadé d'être face à une découverte majeure, il ordonna la construction d'un laboratoire secret avec l'objectif de poursuivre ses expériences tranquillement, tout en protégeant sa trouvaille des habitants de Loch Varn, mais aussi des convoitises de ses confrères magientistes.

Ses expériences donnèrent des résultats inespérés : Verzal mit en évidence que le phénomène de « terre brune », imputé à l'esprit de la nature Gluta par les locaux, était en fait une conséquence directe de la présence de ce Flux fossile dans le val. Si le Flux était puisé entièrement, il y aurait de grandes chances pour que le phénomène de la terre brune disparaisse. D'autre part, puisque la terre brune était importante dans la région, il fit l'hypothèse que les poches de Flux fossile devaient être nombreuses et que cela pourrait cacher un gisement majeur du précieux carburant ambré...

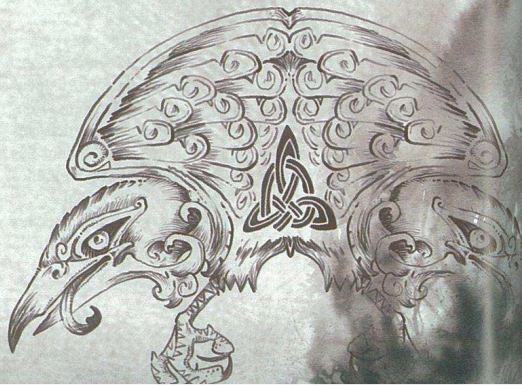
Hélas, il ne put poursuivre ses travaux puisqu'il fut assassiné en 857 par Deorn. Sa volonté de faire éclater au grand jour sa découverte était telle que son esprit resta en partie attaché à l'usine, essayant d'une manière ou d'une autre de communiquer avec les vivants. Mais ce fut en vain et la personnalité initiale de Verzal fut complètement ravagée par des sentiments confus de haine et de désespoir. Ayant oublié son projet scientifique initial, il ne désire qu'une chose : se venger de Deorn et de tous les vivants de Loch Varn, jusqu'au dernier.

- Loch Varn -

Les mercenaires magientistes

Suite à la guerre du Temple impliquant les trois royaumes de la Péninsule, les programmes de recherches magientistes en terre talkéride se rarifièrent. Bien des années plus tard, l'université reizhite qui avait financé Verzal obtint des informations intrigantes sur des phénomènes étranges se déroulant à Loch Varn, par l'intermédiaire d'un agent habitant la région, un certain Terent - qui n'est autre que le frère de l'un des PJ, Liam. Malgré l'absence d'autorisation diplomatique, l'université décida d'y envoyer un groupe d'agents afin de vérifier la teneur des rumeurs sur cette région.

Le groupe, guidé par Terent, se retrouva piégé dans l'usine hantée, traqué par des guerriers de Loch Varn. Massacrés les uns après les autres, Terent parvint à survivre jusqu'à ce qu'il croise la route des PJ...



Voici quelques informations sur le val et ses lieux notables :

1. L'angarde du col de Dobag

Les angardes sont des petites forteresses instaurées par les différents royaumes et permettant de recueillir des informations sur de nombreux points stratégiques. Les conditions de vie y sont très difficiles, d'autant que certains soldats y sont envoyés suite à une mesure disciplinaire. On y trouve même quelques bandits condamnés à y servir de longues années avant de retrouver leur liberté, s'ils survivent...

C'est de cette angarde que sont provenus les signaux de détresse ayant poussé le conseil de Melwan à envoyer un groupe d'éclaireurs.

2. La chapelle Sainte Nyline

Non loin de l'angarde, une petite chapelle permet d'accueillir les voyageurs de passage en les abritant du froid et de la neige. Elle a été construite en mémoire de la prêtresse Nyline qui aurait ici même reçu les faveurs du Dieu Unique, repoussant une horde de feondas et sauvant tout le groupe de pèlerins qui l'accompagnait dans son voyage mystique vers Gwidre.

3. Lac de Varn

« Loch Varn » dans la langue ancienne, ce grand lac a donné son nom au val et au village voisin. On le dit habité par des créatures marines et recelant des trésors de l'ancien temps. Ses eaux sont en permanence troubles - ce qui serait le signe de remous dans les profondeurs - et sa surface le plus souvent nappée d'une brume laiteuse. Au centre du lac, il est possible de distinguer les jours clairs un tout petit îlot rocheux.

4. Village de Varn

Un village de pêcheurs, bâti sur les rives du lac de Varn, protégé par une épaisse palissade de rondins pointus, encerclée d'une fosse hérissée de lances aux lames rouillées. Quelques miradors permettent aux habitants de surveiller la lisière de la forêt voisine. À l'intérieur, il n'y a pas de rues à proprement parler si ce n'est des pistes boueuses, des maisons rudimentaires construites de bois avec des toits de chaume. Nous sommes ici au cœur des montagnes de Taol-Kaer, dans une vallée perdue, et le niveau technologique de Varn s'en ressent. Il n'y a aucune auberge ni magasin ; les seuls édifices se démarquant des autres étant la maison commune de l'ansailéir (le chef de clan), où ont lieu les conseils, et celle des damathairs, ces femmes ayant la responsabilité de l'éducation des enfants et de la protection des plus faibles lors des attaques. Cette dernière habitation est sans doute la plus solide : elle n'a aucune fenêtre, juste quelques meurtrières, et ses murs sont entièrement en pierre.

5. Sanctuaire de Gluta

Ce lieu de culte dédié à Gluta est établi sur une plaque rocheuse, au cœur d'une clairière marécageuse où le phénomène de la terre brune est particulièrement présent. Ce sanctuaire est assez récent, datant de quelques dizaines d'années seulement. Il est constitué d'un cercle de menhirs dont l'élévation, qui a débuté peu après la guerre du Temple, a coûté beaucoup d'énergie et de souffrance au peuple de Varn. Ses dimensions imposantes témoignent de la ferveur de Deorn pour le culte des esprits et contraste avec le dénuement dans lequel vivent les habitants du village.

C'est précisément dans le sous-sol rocheux qui borde le marécage que Verzal a caché la pierre renfermant du Flux fossile. Le magientiste et deux apprentis dignes de confiance commencèrent à excaver discrètement une galerie naturelle avec leurs outils alimentés au Flux et un laboratoire de fortune fut installé dans une petite cavité agrandie à grand-peine. La présence du Flux fossile accentua le développement du phénomène de la terre brune ne surface. Coïncidence ironique, après la mort du magientiste, Deorn fit dresser les menhirs juste au-dessus du laboratoire souterrain car cet endroit marécageux, où la terre brune pullule, était pour lui le signe de la présence de Gluta. Durant la construction du lieu de culte, les villageois ont marché pendant des jours sur la terre dissimulant la trappe d'entrée du laboratoire, et Deorn s'est tenu pendant près d'un demi-siècle juste à cet endroit lorsqu'il officiait.

6. Ruines magientistes

Abandonné depuis des dizaines d'années, ce lieu est réputé comme étant hanté mais aussi repère de brigands, feondas, etc. C'est un lieu redouté où nul ne va, craignant le mauvais sort. Le demorthèn Deorn entretient cette crainte lors de ses discours, intimant aux gens de Varn de s'en tenir éloignés. Deorn croit à tort que le complexe abrite quelque part la trouvaille de Verzal : celle-ci est cachée dans le laboratoire secret, sous le lieu de culte dédié à Gluta.

- Loch Varn -



39



Acte 1: Ruines

Le but de ce premier acte est de lancer les joueurs directement dans le feu de l'action, au cœur d'un environnement cauchemardesque. En fait, une bonne partie de cet acte n'est qu'un délire induit dans l'esprit de l'un des PJ par le fantôme de Verzal. Le meneur ne devra pas hésiter à massacrer les PJ au moindre faux pas afin d'instiller une ambiance lourde et horrifique.



Les ruines dans lesquelles sont plongés les PJ sont hantées par l'esprit de Verzal, ce qui explique la distorsion de leur mémoire, leur difficulté à se repérer dans l'espace et les phénomènes surnaturels, tels que la zone de décombres dans laquelle commence le scénario, qui semble infinie et constituer un véritable labyrinthe.

Scène 1: Combat



Akira Yamaoka - Silent Hill 2 Original Soundtracks - 25 - Betrayal.

Résumé de la scène : Les PJ sont perdus au milieu de ruines, au plein milieu d'un combat. En infériorité numérique, ils doivent se replier et font face à Terent, un agent reizhite.

Afin d'intensifier l'introduction, le meneur pourra choisir un morceau spécifique comme celui-ci tiré de la bande originale de Silent Hill, qui ouvrira la première scène de manière incisive.

Cette première scène est principalement une description du meneur qui va planter le décor, reprenant chacune de ces informations et les transmettant aux joueurs :

- État d'esprit :

Les PJ ont l'esprit embrumé, ils sont confus. La seule chose dont ils se souviennent est d'avoir été envoyés pour porter secours à la communauté de Loch Varn, voisine de la leur. Ils ne se souviennent même plus de leur nom, ni de celui des autres PJ. Dans l'enfer dans lequel ils sont coincés, une seule idée garde son importance : survivre.

- Décor :

Autour des PJ, un champ de ruines oppressant, fait de poutrelles métalliques tordues et de gravas, se perdant dans l'obscurité. Seules quelques torches abandonnées au sol éclairent les environs.

- Situation de départ :

Des flèches et des carreaux d'arbalète sifflent au-dessus de la tête des PJ qui se tassent derrière un amoncellement de ruines, une arbalète ou un arc fermement tenu contre eux. Lorsque le calme revient, ils peuvent jeter un œil aux alentours, croisant les yeux emplis de peur de leurs camarades. Ils ne savent plus depuis combien de temps ils se battent contre le groupe qui leur tire dessus mais ils sont clairement en infériorité numérique. Après quelques échanges de tirs, ils doivent se replier...

Résumé de la scène : Après la confrontation avec Terent, les PJ se replient vers leur campement, dans des ruines sans fin ressemblant à un labyrinthe.

Le repli vers le campement sera l'occasion pour le meneur d'insérer plusieurs éléments, tout en ne relâchant pas la pression : les PJ n'ont pas le temps de réfléchir à ce qui leur arrive.

- Loch Varn -

Scène 2: Repli

- 1. Le symbole magientiste :** Si les PJ n'affrontent aucun des combattants, le meneur fera en sorte qu'ils trouvent un médaillon gravé d'un sigle magientiste sur un cadavre criblé de flèches, rencontré lors de leur périple dans les ruines.
- 2. Un labyrinthe dangereux :** les ruines n'en finissent pas, il est impossible de percevoir le plafond et si les PJ n'allument pas de torches, l'obscurité est presque totale. Le meneur pourra demander un jet de Prouesses standard (11) ; un échec signifie que le PJ n'a pas été assez habile et déclenche un effondrement plus ou moins important des ruines l'entourant. Un nouveau jet de Prouesses (11) est nécessaire pour éviter d'encaisser 1D10 points de dommages dus aux gravas.
- 3. Un combat :** les PJ tombent dans une embuscade, et en un instant, c'est le chaos. Des flèches sifflent dans tous les sens. Voici les caractéristiques techniques des adversaires des PJ :

Combattant des ruines

Vêtus d'habits rapiécés, d'armures de cuir usées, de fourrure, d'une arme blanche (hache, épée) et de distance (arc).

Attaque : 12. Défense : 10. Rapidité : 6.

Dégâts : 2 (Arc) ou 3 (hache, épée).

Points de Santé : 19/14/9/5

Ce que les PJ ignorent, c'est qu'ils sont en train de se battre avec les guerriers envoyés depuis Loch Varn. En effet, tous les agents magientistes sont déjà morts. Ils pourront s'en rendre compte, mais plus tard dans le scénario. Si un PJ est touché par une flèche, il boitera jusqu'à ce que les soins spécifiques soient appliqués : un jet compliqué (14) réussi en Science, Mystères demorthèn ou Milieu naturel permet d'ôter correctement le projectile sans arracher la chair, en réalisant une incision, et d'appliquer des bandages (ce qui permet de rendre un point de Santé).

D'une façon où d'une autre, Terent doit périr dans les ruines magientistes. Le meneur ne devra pas hésiter à ajouter un combat pour provoquer cette scène si elle n'a pu avoir lieu dans la scène 1 : Combat.

Scène 3: Le campement



Abigail Mead - Full Metal Jacket Original Soundtracks - 12 - Leonard.

Résumé de la scène : En arrivant au campement, les PJ y rencontrent deux mercenaires et un vieillard. Ils doivent trouver la sortie, à l'aide d'un plan des lieux, et aller chercher des renforts. Alors qu'ils repartent pour une nouvelle expédition, le vieillard leur lancera une phrase énigmatique à propos d'une chapelle recelant des secrets.

Les PJ arrivent finalement à un campement, installé parmi les décombres. Quelques tentes jouxtent des débris, un feu crépitant éclaire le visage tiré de trois hommes : deux guerriers équipés d'une armure de cuir défraîchie et un vieillard, portant autour du cou un talisman (une pierre gravée d'un oghman, l'écriture sacrée des demorthèn). Un guerrier interpelle les PJ : alors, vous avez réussi ? Bien sûr les PJ ne seront pas capables de répondre, aucun d'eux ne sachant ce qu'il faisait dans ces ruines... Les PJ n'en auront pas le souvenir, mais l'un des « guerriers » est en fait le varigal Jearon, leur compagnon. Ce qu'ils ne peuvent pas savoir non plus à ce moment, c'est que le vieillard portant le collier avec la pierre gravée de l'ogham n'est autre que Deorn. Quant au deuxième guerrier, il s'agit d'un homme originaire de Loch Varn et envoyé avec le reste du groupe pour escorter Deorn (Cf. 4. Le conseil de Varn, p.48).



Décrire les ressentis des PJ

Afin d'optimiser l'ambiance, le meneur pourra prendre le temps de soigner ses descriptions, qui ne porteront pas seulement sur l'environnement concret des PJ (le décor, sons et odeurs) mais aussi sur leurs ressentis et leur monde intérieur. Ceci devrait pouvoir aider les joueurs à se mettre à la place de leur personnage.

Par exemple, lors de leur arrivée au campement, le guerrier leur demandera s'ils ont réussi. Mais réussi quoi ?

Et qui est cet homme ? En plus de la description adéquate de ce campement de fortune, le meneur pourra décrire la perplexité des PJ, leur absence de tout souvenir, et leur incapacité à répondre. Le meneur pourra s'appuyer sur les Voies des PJ pour affiner ses descriptions :

- Pour les PJ ayant un score élevé en Raison, le meneur pourra insister sur la dimension irrationnelle des événements et phénomènes, confrontant leur logique à l'absurde.
- Pour les PJ ayant un score élevé en Empathie, un sentiment d'oppression et de malaise les dominera. Ils se sentent mal, angoissés, la cage thoracique comprimée avec une certaine difficulté à respirer.

Différents sujets pourront être abordés au campement :

- Les PJ ont été envoyés en éclaireurs pour trouver une sortie à ces ruines.
- Des bruits bizarres ont été perçus par-delà le campement, dans l'obscurité. Un autre groupe s'est aventuré dans les ruines pour aller aider les PJ mais ne revient pas. Les deux guerriers disent aux PJ qu'ils vont attendre ici l'autre groupe et protéger

- Loch Varn -

le vieil homme. De toutes les façons, il sera difficile pour le vieillard de faire le chemin : il faut que les PJ trouvent la sortie et ramènent des renforts.

- Telle une prédiction funeste, le vieillard pourra leur dire que ce lieu est maudit. Les PJ doivent prendre garde aux horreurs tapies parmi les ruines, des créatures avides de chair. Paniqué, un guerrier pourra faire l'hypothèse que tout le monde est déjà mort et qu'ils errent tous dans les profondeurs des limbes. Cette notion est propre au dogme du Temple, et il pourra sembler curieux qu'un guerrier des montagnes de Taol-Kaer la connaisse.

- L'un des guerriers rappelle aux PJ qu'ils possèdent un plan des lieux (Cf. Acte 1, scène 4 : Labyrinthe) et qu'ils doivent s'y référer pour espérer trouver la sortie. Dès qu'ils seront sortis des ruines, cela devrait aller.

Très rapidement, il sera question de retenter une expédition. Alors que les PJ s'éloignent, le vieillard les interpelle :

« N'oubliez pas la chapelle, elle recèle des secrets ! »

Si les PJ font volte-face, ils se rendent compte que le vieillard est entré dans une transe, touchant compulsivement son pendentif gravé d'un ogham. Les guerriers les incitent à se dépêcher...



Ici, le vieillard est bien Deorn, mais les PJ ne le comprendront que bien plus tard. Quant à l'indication finale sur la chapelle, elle n'est pas réelle mais un amalgame entre un souvenir des PJ (la rencontre avec les adeptes du Temple dans la chapelle de Sainte Nyline qui évoquaient ces secrets) et leur cauchemar.

Scène 4 : Labyrinthe

Résumé de la scène : la tentative de trouver une sortie tourne au cauchemar tandis que les PJ sont attaqués par des créatures. Alors que tout espoir semble perdu, que certains d'entre eux sont déjà morts, ils se réveillent en sursaut en pleine forêt, émergeant de ce qui n'était, à première vue, qu'un horrible cauchemar...



Lors de cette scène, le meneur devra faire monter la pression jusqu'à arriver à une ambiance cauchemardesque et désespérée. Voici quelques astuces pour optimiser cette scène :

- Exploiter les erreurs et imprudences des PJ et ne pas hésiter à les tuer. Cependant, la mort d'un PJ devra être crédible afin de ne pas révéler la supercherie.
 - Utiliser les jets de Résistance Mentale afin de dégrader la santé mentale des joueurs et instiller la panique.
 - Toujours s'appliquer sur les descriptions sans oublier de décrire les ressentis des PJ, en s'appuyant notamment sur leurs Voies.
 - Enfin, et c'est sans doute le plus important, le meneur devra garder un rythme très soutenu dans sa narration, les événements s'enchaînant les uns aux autres afin de ne pas laisser les PJ respirer.
- Au paroxysme de l'horreur, l'un des PJ se réveillera en hurlant, en pleine forêt

Les PJ s'enfoncent dans l'obscurité, laissant le campement derrière eux...



1. Les ruines

Malgré les indications sur le plan, cette zone a l'air immense. Il est possible d'y marcher pendant ce qui semblera des heures entières. L'un des moyens pour en sortir est de longer les murs menant jusqu'à l'ouverture donnant accès aux silos. Le meneur pourra demander un jet de Prouesse standard (11), un échec aboutissant à l'écroulement d'un pan de ruines. Un nouveau jet de Prouesse devra être tiré, un échec provoquant 1D10 de points de dommages.



2. Les grandes cuves

En entrant, l'un des PJ marche sur une sorte de suc visqueux, d'origine inconnue (il s'agit d'une sécrétion laissée par les immenses mille-pattes infestant les lieux).

Cette vaste pièce abrite des cuves mesurant plus de cinq mètres de hauteur, sur autant de diamètre. Au sol, des tuyauteries mènent à la salle voisine, charriant la production des cuves.

Un jet de magie standard (11) permet de comprendre l'utilité des cuves. Celles-ci abritent d'immenses pales qui devaient permettre de broyer la matière et d'obtenir une pâte prête à être traitée pour en extraire du Flux. Chaque cuve est équipée d'un générateur où il était possible d'installer des cartouches de Flux afin de faire fonctionner les pales, mais il faudrait des heures pour le réparer et remettre la machine en état de marche.



Les ruines magististes

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1. Le labyrinthe | 4. Les extracteurs |
| 2. Les grandes cuves | 5. Les raffineries |
| 3. Entrée des ruines | 6. Les silos |
| | 7. Salles |



La plante monstrueuse

Si le meneur opte pour cette scène surnaturelle, un jet de Chance sera tiré (lancé d'1D10). Le PJ faisant le plus petit score sera soudainement happé, une liane enroulée autour de sa cheville : il disparaîtra dans l'obscurité dans un hurlement. Il sera nécessaire de réussir un jet de Prouesses compliqué (14) pour retenir le PJ qui commence à être hissé en haut d'un silo à l'intérieur duquel s'est développée une immense plante carnivore. Couper la liane nécessite d'infliger 10 points de dommage, la liane ayant un score de Défense de 12. Le meneur ne devra pas hésiter à tuer le PJ happé s'il n'arrive pas à se sortir d'affaire assez vite. Être témoin de cette scène impose un jet de Résistance mentale difficile (17), un échec infligeant 3 points de Trauma, une réussite seulement 1 point.

Plante carnivore

- **Coeur de la plante :** Attaque : 14. Défense : 8. Rapidité : 2. Dégâts : 6.

Points de Santé : 30/20/10/5

Pour pouvoir attaquer ; la plante doit tirer la victime l'intérieur du silo par une liane et l'approcher de sa gueule. Pour infliger des dégâts au cœur, il faut également entrer dans le silo.

- **Liane (au nombre de 4) :** Attaque : 8. Défense : 12. Rapidité : 8. Dégâts : 2. Points de Santé : 10



3. Une sortie ?

Alors que les PJ pensent arriver dans la pièce menant vers la sortie, ils se retrouvent face à un couloir partant vers la gauche et la droite ! La sortie semble ne plus exister du tout... Le meneur pourra insister sur les effets psychologiques en décrivant la panique qui commence à s'emparer des PJ à mesure qu'ils commencent à vérifier compulsivement l'exactitude de leur plan. Être confronté à cette distorsion entre leur plan de la raffinerie et la réalité impose un jet de Résistance Mentale compliqué (14) à chaque PJ.



4. Pièces annexes

En visitant ces pièces, les personnages pourront découvrir quelques documents et seront peut-être confrontés à une créature habitant les lieux.

- Les extracteurs :

Cette pièce abrite des cuves métalliques munies de hublots qui permettent de voir à l'intérieur. La matière broyée dans les grandes cuves était acheminée dans ces extracteurs via des tuyauteries. Ces machines devaient alors permettre de produire du Flux brut à partir de la matière. Très haute de plafond, cette pièce est enjambée par des passerelles métalliques que l'on peut rejoindre par des escaliers, ce qui donne accès au deuxième étage.

- Les raffineries :

Les cuves accumulaient le Flux brut qui était ensuite raffiné pour atteindre son état définitif, un carburant capable d'alimenter les machineries magientistes.

- Les silos :

Ces immenses silos, vides, devaient servir à stocker la matière première, le Flux brut et le produit raffiné.

- Salles :

Quelques salles vides, qui devaient servir de réserves, de bureaux, de laboratoires. Quelques ustensiles rouillés demeurent (casier métallique, bidon, table d'expérimentation) mais rien de particulier ne peut être trouvé.

Voici les documents qu'il est possible de trouver (Cf. Annexes p.48 et 54 pour leur contenu). Si les PJ ne cherchent pas ou ne trouvent pas tout, cela n'a aucune importance car ils auront quand même accès à ces documents par la suite

- L'énigme (Cf Acte 2, Scène 7 : Le testament de Verzal, pour la résolution de l'énigme)

- Testament de Verzal 1 (ce document est incomplet, la suite ne pourra être découverte que pendant la scène 5 de l'Acte 2 : Le testament de Verzal)



Créatures insectoïdes

Avec cette option de jeu, le meneur va confronter les PJ aux mille-pattes géants infestant les ruines. Même si le meneur ne désire pas que les mille-pattes existent vraiment dans son scénario, préférant des atouts scénaristiques plus sobres, il peut les faire intervenir ici en gardant à l'esprit que toute cette scène n'est qu'un horrible cauchemar et que les PJ évoquent en fait des créatures fantasmagoriques, inspirés par ce que le seul rescapé de l'angarde attaquée avait pu dire aux envoyés du Temple avant sa mort.

Il est important d'insister sur la nature monstrueuse des créatures. Un mille-pattes véritablement énorme sera la principale menace, mais il sera accompagné d'un grouillement de dizaines, de centaines de créatures parfois longues comme un bras, très vulnérables mais qu'il sera impossible d'éliminer rapidement. Cette rencontre doit clore cette scène ainsi que l'Acte 1, dans un paroxysme d'horreur.

Mille-pattes géant

Attaque : 14. Défense : 12. Rapidité : 8. Dégâts : 3. Points de Santé : 30/20/10/5



Voici quelques idées pour mettre en scène cette rencontre :

- Si le meneur utilise de la musique, il pourra remettre le morceau utilisé en tout début de scénario afin de renforcer l'idée d'étrangeté et d'inexorabilité.

- Alors que les PJ visitent l'une des pièces, l'un d'eux sent quelque chose lui tomber sur la tête ou l'épaule ; il s'agit d'un liquide visqueux. En levant les yeux, il ne verra rien, à moins que...

- Le meneur pourra tout d'abord expliquer au PJ qu'il a l'impression que le plafond d'un couloir où il se trouve est vivant. La réalité est très différente : un immense mille-pattes couvre le plafond et ondule de manière ignoble, ce qui impose un jet de Résistance Mentale difficile (17) à tous ceux le voyant, un échec infligeant 3 points de Trauma, une réussite seulement 1 point.

- Le meneur devrait alors se montrer pressant vis-à-vis des joueurs, suggérant qu'il y a un moyen de s'en sortir – alors qu'il n'y en a pas. Ceci devrait mettre la pression sur les joueurs qui seront sans doute gagnés par la panique. Si nécessaire, un second monstre peut surgir, mais les morsures des innombrables petits mille-pattes seront tout aussi efficaces, voire davantage.



Acte 2 : Testament

Ce deuxième acte va permettre aux PJ de comprendre les tenants et les aboutissants des événements se déroulant dans le val de Varn. Contrairement à ce qu'ils pourront penser dans un premier temps, l'intégralité de cet acte n'est qu'une imbrication de cauchemars, souvenirs et flash-backs, eux-mêmes distordus par l'influence du fantôme de Verzal qui guide les PJ vers la découverte de la vérité.

- Loch Varn -

Scène 1 : Un réveil brutal



David Darling - Cello - 12 - 1st November.



Résumé de la scène : Alors que la visite de la ruine magientiste a tourné au massacre, les PJ se réveillent en sursaut en pleine forêt. Ils commencent alors à se remémorer les raisons de leur présence ici...

Dans cette scène, le meneur décrira un campement en pleine forêt, l'un des PJ venant de se réveiller en hurlant, faisant peur aux autres. Il fait nuit noire, une pluie glaciale tombe depuis plusieurs heures. Le meneur pourra donner aux PJ ces informations :

- Le groupe a été envoyé dans le val de Loch Varn pour porter secours à la communauté qui y habite. En effet, des signaux de détresse ont été aperçus depuis une angarde située en haut du col permettant l'accès entre Melwan et Loch Varn.

- Les PJ se dirigent actuellement vers le village de Varn pour en apprendre plus sur ce qu'il se passe ici. Ils ont établi un campement et repartiront demain matin.

- Le meneur pourra donner à chaque joueur sa feuille de personnage complète, avec son nom, son histoire, sa personnalité.



Le meneur prendra chaque joueur à part pour lui expliquer le regard qu'il porte sur les événements qui viennent de se dérouler, en choisissant parmi ces possibilités :

Liam : Si la visite de la ruine a bien eu lieu, elle n'a strictement rien à voir avec les scènes d'horreurs que les PJ viennent juste de vivre. Il ne s'agit là que des cauchemars angoissés d'un des PJ, rien de plus. Liam a des souvenirs clairs de la visite de la ruine : un lieu désert, une ruine certes lugubre mais vide en dehors de quelques documents et objets trouvés sur place (voir plus loin les objets en possession des PJ). Si aucun joueur n'incarne Liam, le meneur attribuera ces convictions à un autre PJ.

Yldiane : Elle ne se souvient pas de la visite de la ruine mais est persuadée qu'il manque quelqu'un dans le groupe, Jearon l'autre varigal. Aucun des autres PJ n'a le souvenir de cette personne. Si aucun joueur n'incarne Yldiane, le meneur attribuera ces convictions à un autre PJ.

Ean : Il ne se souvient de presque rien mais a une certaine appréhension. Le cauchemar raconté par l'un des PJ l'angoisse et il n'est pas du tout convaincu par l'explication de Liam. Pour lui, il se passe quelque chose dans cette ruine, même s'il est incapable de dire quoi.

Mor : Il ne se souvient de rien concernant la visite de la ruine et ne saurait dire qui a raison. Cette perte de mémoire l'inquiète, il se demande ce qu'il se passe ici : peut-être la colère d'un esprit de la nature ?

Arven : Fortement traumatisée, pour elle, le « cauchemar » de l'ensemble de l'Acte 1 que viennent de jouer les PJ est en partie la sinistre vérité. Ce lieu est maudit, il est infesté de monstres et plusieurs membres de l'expédition ne sont pas revenus (Arven acquiesce quant à la disparition de Jearon et pense que d'autres sont morts, sans se souvenir de qui). En fait, c'est elle qui la plus proche de la vérité.

Urvan : Le fidèle du Temple ne se souvient de rien mais soupçonne l'influence du démon. Quelque chose ne tourne pas rond dans ce val. Il se souvient bien de la scène antérieure à la visite de la ruine, c'est-à-dire sa rencontre avec les PJ dans la chapelle Sainte Nylne (voir scène 3, Acte 2). Si aucun joueur n'incarne Urvan, le meneur attribuera ces informations à un autre PJ.



Voici les objets (découverts précédemment ou pas) en possession des PJ lors de leur réveil au campement. Ils sont reproduits en Annexes et page 48 :

- L'énigme (Cf Acte 2, Scène 7 : Le testament de Verzal, pour la résolution de l'énigme)

- Rapport de Verzal 1 (ce document est incomplet, la suite ne pourra être découverte que pendant la scène 5 de l'Acte 2 : Le testament de Verzal).



Maintenir le doute

Le but de cette scène est d'instiller le trouble parmi les PJ qui ont des versions différentes des faits. Le meneur devrait essayer d'entretenir ce trouble afin que les joueurs ne soient jamais totalement sûrs qu'une version des faits soit la bonne. Pour cela, il peut notamment jouer sur les objets découverts pendant la visite de la ruine : certains seront introuvables et auront comme disparu... ce qui aurait tendance à accréditer la thèse d'un simple cauchemar. Mais qu'en est-il des blessures portées par l'un des personnages ? Il pourrait s'agir d'une chute... ou alors des séquelles d'une véritable rencontre avec des créatures ! Il revient au meneur de distiller avec parcimonie les informations paradoxales afin de maintenir ce trouble. Quant aux objets en possession des PJ, le MJ peut en ajouter d'autres (notamment concernant les initiatives prises par les joueurs pendant l'Acte 1.)



Jouer sur les incohérences

Ce scénario impliquant de nombreux flash-back et distorsions temporelles, il est possible que le meneur s'emmêle et se retrouve avec des incohérences. Ce n'est pas grave, au contraire, le meneur devrait jouer là-dessus, lançant au joueur soulevant l'incohérence, avec un regard mystérieux : « Oui, c'est vrai, c'est incohérent. Il y a vraiment quelque chose qui ne tourne pas rond ici. Et plus tu penses à ces paradoxes, plus tu as l'impression de perdre pied et de t'enfoncer dans des raisonnements absurdes ne pouvant mener qu'à la folie... »

Scène 2 : Arrivée au val

 **Résumé de la scène :** les PJ se remémorent leur arrivée au val et la visite de l'angarde.

Alors que les PJ sont au campement, ils se remémorent leur arrivée au val. Le but de cette scène est de jouer l'arrivée et la visite de l'angarde. Le meneur devrait alors prendre le temps de décrire les signaux de détresse vus depuis Melwan puis la décision du conseil d'envoyer un groupe en éclaireur, l'expédition jusqu'au col de Dohag. Au moment où cela lui semblera opportun, le meneur pourra passer la main aux joueurs. Par exemple, après une description de leur départ de Melwan puis de leur voyage jusqu'au col de Dohag, le meneur pourra dire : « Vous vous souvenez être arrivés aux abords du bastion. Face à vous, une lourde herse à moitié relevée... tout est silencieux, une neige immaculée renforçant cette impression de calme. Que faites-vous ? »

 Attention, car le chevalier lame Urvan ne sera pas là, ni Jearon. L'un des joueurs va donc être spectateur de cette scène. Si tel est le cas, le meneur veillera à ne pas trop faire durer cette scène.

- L'angarde :

L'angarde est constituée d'une tour, d'une cour intérieure et d'un logis pour les soldats. Il n'y a personne ici, et pas de signes de combat. Il a beaucoup neigé la nuit dernière et tout est immaculé. Dans la cour, il est possible de déceler une taupinière faisant presque un mètre de diamètre. La terre meuble indique qu'elle a été retournée très récemment.



Dans la tour, il est possible de découvrir une lettre très récemment écrite par le capitaine dirigeant cette angarde (cf. Annexes p. 54 « Lettre du capitaine »). En haut de la tourelle, le brasero d'où provenaient les signaux de détresse est encore tiède.



Dans la chapelle, il y avait un soldat de l'angarde, mort de ses blessures pendant la nuit malgré les soins apportés par Urvan. Il semblait terrorisé et a raconté que des monstres semblables à des mille-pattes géants avaient attaqué l'angarde, entraînant ses compagnons sous terre.

- La chapelle Sainte Nyline :

À la suite de la visite de l'angarde, le meneur peut à nouveau reprendre la description. Les joueurs ne devraient plus avoir d'emprise sur le déroulement ; ils sont au campement et ne font que se souvenir de ce qui est arrivé. Si l'un des joueurs incarne le chevalier lame Urvan, c'est à ce moment qu'il a rencontré le groupe et décidé de les rejoindre.

À ce moment du scénario, seul un PJ (au choix du meneur, sauf Urvan) a le souvenir que le chevalier lame n'était pas seul mais qu'il y avait un autre adepte du Temple, un vecteur du nom de Jaber. Le PJ se souvient même qu'au moment de leur arrivée, Jaber racontait au futur chevalier-lame la légende de Sainte Nyline et évoquait un secret caché dans cette chapelle. Urvan contestera cette version, affirmant qu'il était seul.

Scène 3 : Le secret de la chapelle Sainte Nyline

 **Résumé de la scène :** les PJ reviennent à la chapelle Sainte Nyline, intrigués par les paroles du vieillard dans les ruines « N'oubliez pas la chapelle, elle recèle des secrets ! ». Cette scène est optionnelle et dépend des initiatives prises par les joueurs. S'ils reviennent dans la chapelle au cours du scénario, ils pourront y découvrir un passage secret.

L'intérieur de la chapelle est un mélange entre un lieu de culte et un relais de montagne. En inspectant les dalles, il sera possible de mettre à jour une trappe menant à une pièce souterraine. Elle recèle quelques documents anciens, notamment des registres datant semble-t-il de l'époque de la guerre du Temple. (Cf. Annexes p. 54 « Registres du Temple 1 & 2 »)



Ce passage secret n'existe que dans les rêves des PJ et pas dans la réalité. En fait, il s'agit d'informations qui leur ont été données par oral par Jaber.

Le meneur devrait garder à l'esprit que rien dans l'Acte 2 n'est réel : il s'agit de rêves et souvenirs imbriqués. À la fin du scénario, au cours de l'épilogue, si les PJ reviennent à nouveau ici, il n'y aura aucun passage secret mais ils pourront y rencontrer Jaber, le vecteur du Temple, qui confirmera que c'est bien lui qui leur a donné ces informations.

Scène 4 : le village de Varn



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités
- 18 - Sous les noires frondaisons



Résumé de la scène : après s'être remémoré leur arrivée dans le val, les PJ se dirigent vers le village de Varn et découvrent cette petite communauté de pêcheurs, aux abords du lac de Varn.

Suite à leur visite de la chapelle, les souvenirs des PJ se troublent. À ce moment, ils sont tous autour de leur campement dans la forêt et le jour commence à se lever. Il est temps de lever le camp et de se diriger vers le village de Varn.

Arrivés au village en début d'après midi, alors que le ciel se dégage après une matinée de pluie fine et glacée, le meneur pourra faire une description saisissante de cette petite communauté (Cf. les descriptions « Le val de Loch Varn » dans le Prologue).

- Loch Varn -

Les PJ seront confrontés à plusieurs événements et révélations étranges :

- Les villageois semblent connaître les PJ, et pour cause : ils seraient déjà venus et auraient été envoyés par le conseil de Varn pour visiter la ruine et résoudre ce qu'il s'y passe. Ceci ne manquera pas de plonger les PJ dans le trouble car après leur passage à l'angarde et à la chapelle, ils sont directement allés à l'usine. Tout du moins, dans leurs souvenirs, ils ne sont encore jamais allés à Varn...
- Les villageois s'étonnent que l'un des membres du groupe des PJ manque (Jearon). Quelques questions permettront de confirmer qu'il s'agit bien de Jearon et que les PJ sont partis avec lui pour leur première expédition.
- Liam (ou un autre personnage le cas échéant) apercevra une silhouette (il s'agit du mercenaire tué dans la ruine qui n'est autre que Terent) dans une ruelle boueuse du village, à l'ombre d'une maisonnette. En s'approchant, il n'y aura plus personne...
- Les villageois indiquent aux PJ qu'un conseil aura lieu ce soir et que les PJ y sont attendus pour faire part de leur visite dans ces lieux redoutés.



Entre rêve et réalité

Pendant cette scène 4, les PJ ne font que rêver d'une visite au village qui n'a jamais eu lieu sous cette forme. Pour savoir vraiment ce qui est arrivé, le meneur se reportera à la chronologie « 2. Événements vécus », p.35. Le but de cette scène est de semer le trouble et d'accentuer l'étrangeté de l'ambiance. Il est possible qu'un joueur considère que les personnages à ce stade sont encore en train d'halluciner, comme durant l'acte 1. Cependant, toute tentative de nier la réalité de ce qui se passe, quel que soit le moyen employé, sera vouée à l'échec, jusqu'à la fin de l'acte en cours. Un PJ qui déciderait de se tuer « pour se réveiller » semblera mort aux yeux des autres et le meneur devra laisser croire au joueur qu'il a bel et bien tué son personnage.

Scène 5 : Le conseil de Varn

Résumé de la scène : pendant le conseil, chaque PJ est invité à proposer sa version des faits. Il est décidé que le demorthèn aille lui-même dans l'usine pour en finir avec ce qui s'y cache...

Lorsque les PJ arrivent dans la salle du conseil, qui se situe dans la maison de l'ansailéir, une cinquantaine de personnes sont rassemblées ici. On peut y voir le chef de clan de Varn, la dâmâthair locale, quelques guerriers, les pêcheurs, etc. L'ambiance est tendue, d'autant que certains phénomènes étranges risquent de mettre les PJ mal à l'aise :

- Au fond de la pièce, enfoncé dans un siège à côté d'un imposant braseron, un vieillard portant un collier auquel pend une pierre gravée d'un ogham. Les PJ reconnaissent brutalement le vieillard rencontré dans la ruine. Ce nouveau paradoxe (comment le vieillard pouvait-il être là-bas et ici ?) risque de les perturber. Selon l'intensité de la prise de conscience, le meneur pourra demander un jet de Résistance Mentale.

- Dans l'assemblée, Liam (ou un autre PJ le cas échéant), croit apercevoir la même silhouette (le mercenaire tué dans la ruine

sans pour autant réussir à reconnaître son frère), gardant simplement une impression désagréable de déjà vu.

- Incapable de se souvenir avec clarté de leur première visite, le conseil aboutira à la conclusion que les PJ sont victimes des méfaits de l'usine magientiste, connue ici pour être maudite. Certains évoqueront les émanations toxiques des inventions magientistes. Quoi qu'il en soit, les PJ seront invités à témoigner de ce qu'ils ont vu dans l'usine. Vu la confusion des témoignages et la gravité de la situation, le conseil demandera au demorthèn de se rendre lui-même dans la ruine magientiste. Il sera accompagné des PJ puisque ceux-ci connaissent l'usine à présent, ainsi que d'un guerrier de Varn qui doit veiller sur le vieux demorthèn. Les gens de Varn saluent la loyauté du val de Melwan et assurent qu'ils ne l'oublieront pas. Il est donné rendez-vous aux PJ le lendemain matin.

Scène 6 : Le fantôme de Terent

Résumé de la scène : Liam fait un horrible cauchemar lui faisant prendre conscience qu'il a tué son propre frère dans la ruine.

Suite au conseil, les PJ vont se coucher, hébergés par les habitants. Liam va alors faire un cauchemar horrible : il se voit tout jeune, dans un paysage lumineux. Il s'agit du val de Melwan, en plein été. Liam se sent heureux, courant dans un champ, jusqu'au moment où il aperçoit son frère, qui vient à sa rencontre, souriant. Les enfants s'amuse et Liam voit sur le poignet de son frère le fameux bracelet de métal argenté. La scène bascule dans les ruines magientistes où Liam se retrouve face à son frère portant ce bracelet et il ne peut que revivre la scène, impuissant. Dans un hurlement, Liam se réveille pour apercevoir quelqu'un dans l'angle de sa chambre. Une ombre qui s'avance pour révéler son visage : il s'agit de Terent, fixant Liam d'un regard glacial, empreint de mélancolie. « Tu m'as tué, Liam ». Alors que Terent prononce ces paroles, du sang commence à s'écouler de son corps, de son visage, de ses



Cette scène impose un jet de Résistance Mentale difficile (17) et s'achève par un nouveau réveil en sursaut de Liam, dans sa chambre. Cette fois-ci, personne mais il peut voir la feuille où est inscrite l'énigme de Verzal sur sa table de nuit. Dessus, une goutte de sang frais...



Scène 7 : Le testament de Verzal



Résumé de la scène : le lendemain matin, sous l'impulsion de Liam, les PJ pourront résoudre l'énigme de Verzal et accéder à son testament, ce qui est essentiel pour la suite du scénario.

Durant leur visite de la ruine pendant l'acte 1, les PJ ont découvert un document mystérieux (Cf. Annexe « l'énigme »). Le cauchemar récent de Liam devrait les pousser à résoudre cette énigme. Celle-ci nécessite des compétences en magience pour être résolue. La première mention, « Passion des Savelli », fait référence à une anecdote célèbre concernant les fondateurs de la magience, un couple qui adorait les ballades en barque. On dit que c'est pendant une telle ballade qu'ils mirent au point les principes fondamentaux de la magience. Un jet de magience standard (11) ou un jet d'Érudition compliqué (14) permet de connaître cette anecdote. La deuxième mention est la formule d'un produit chimique connu pour agir sur les minéraux et être à même de révéler la présence de certaines substances.

Un jet de magience standard (11) ou un jet d'Érudition compliqué (14) permet d'obtenir cette information. Pour résoudre l'énigme, il faut se rendre sur l'îlot central du lac de Varn et y verser la concoction réalisée à partir de la formule indiquée. Récupérer les ingrédients peut être plus ou moins facile, selon l'inspiration du meneur. Verser le liquide fait réagir la pierre et révèle une inscription secrète : des coordonnées cartographiques. Un jet compliqué en Voyage (14) permet de localiser avec précision l'endroit.



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités - 19 - Les ombres



Au sud du village, en pleine forêt, l'endroit est situé au pied d'un arbre. En creusant, les PJ découvrent un coffret abîmé contenant trois documents (Cf. Annexes, p.55 : Testament de Verzal 2 et Rapport de Verzal), ainsi qu'une carte indiquant le lieu du laboratoire secret (sous le sanctuaire de Gluta).

Alors que les PJ viennent de lire ces documents, ils basculeront à nouveau dans les ruines magientistes... La transition avec l'acte 3 devrait être brutale, à l'instar de la manière dont le scénario a commencé.



Acte 3 : Justice

Ce troisième acte replonge les PJ dans les ruines magientistes, répétant les premières scènes de l'acte 1 avant de leur permettre de se confronter à Jearon, leur compagnon varigal possédé par le fantôme de Verzal, et de prendre une décision cruciale quant à la suite des événements dans le val. Contrairement au reste du scénario, la majeure partie de cet acte se déroule dans le moment présent pour les PJ. Il ne s'agit plus d'un cauchemar ou d'un souvenir mais bien de la réalité.

Scène 1 : Retour dans les ruines



Alkira Yamaoka - Silent Hill 2
Original Soundtracks - 25 -
Betrayal.



Résumé de la scène : les PJ revivent leurs premières scènes dans les ruines.

Lorsque la scène débute, le meneur serait bien avisé d'utiliser la même musique qu'au tout début de son scénario (Acte 1, scène 1) afin d'insister sur la dimension de répétition qui marque ce moment. Pendant toute une première partie de cette scène, le meneur décrira aux joueurs exactement ce qu'ils ont fait pendant la première scène de l'acte 1 sans que ceux-ci ne puissent interférer sur le cours des événements. Bien évidemment, si les

scènes seront les mêmes, les ressentis des joueurs seront totalement différents. Le point d'orgue sera la confrontation avec Terent, se déroulant de la même façon qu'au début du scénario et aboutissant à sa mort tragique sans que son frère Liam ne puisse rien y faire. C'est exactement à ce moment que les PJ reviennent dans le présent. Terent s'écroulera dans les bras de son frère, prononçant dans un dernier soupir « tu m'as tué », le meneur évoquant l'écho que vient produire cette scène avec le récent cauchemar de Liam où il avait pu voir son frère dans sa chambre, se vidant de son sang. À partir de ce moment, les PJ seront libres d'agir à leur guise. S'ils se rendent à leur campement, comme la première fois, ils ne trouveront personne. Le meneur pourra par contre leur révéler que les trois personnages qu'ils avaient rencontré la première fois étaient le demorthèn Deorn, le guerrier de Varn le protégeant ainsi que le varigal Jearon.

Scène 2 : Trouver une sortie



Résumé de la scène : rapidement, les PJ vont chercher à sortir de la ruine pour retrouver Deorn. Ils retrouveront le guerrier qui l'escortait qui pourra leur donner la direction vers laquelle sont partis Deorn et Jearon.

En possession du testament de Verzal indiquant l'emplacement du laboratoire secret, les PJ auront sans doute à cœur de sortir au plus vite de la ruine pour s'y rendre.

L'intérêt principal de cette scène est de jouer sur l'appréhension des joueurs qui ont déjà vécu une telle scène précédemment et qui redouteront le pire. En fait, à moins que le meneur désire inclure des scènes de combat ou une ambiance particulièrement surnaturelle, il n'y a aucune créature ou plante monstrueuse. Il sera pourtant aisé de faire monter la pression :

- **Le suc visqueux.** Un PJ marche dans un liquide visqueux : est-ce le suc produit par un mille-pattes ? En fait, non, il pourrait s'agir des restes d'un produit chimique utilisé par les magientistes ou plus simplement d'une flaque d'huile...



Lorsque les PJ arrivent à la sortie, ils trouvent le guerrier escortant Deorn, agonisant. Il indique aux PJ que Jearon est devenu fou et a emmené le demorthèn dans la forêt, une pelle à la main. La direction indiquée par le guerrier correspond à celle du lieu de culte dédié à Gluta dont les sous-sols abritent le laboratoire secret de Verzal.

- **La liane.** Un PJ trébuche sur une liane près d'un silo : ce n'est qu'une mauvaise herbe qui s'est particulièrement développée au fil des ans mais rien à voir avec la plante carnivore précédemment rencontrée...

- **La goutte.** Un liquide tombe sur la tête d'un PJ : celui-ci aura sans doute une certaine appréhension en regardant au plafond... mais il ne s'agit que d'un écoulement d'eau de pluie à travers la pierre fissurée.



Rencontre monstrueuse

Pour le meneur désirant faire intervenir un mille-pattes géant ou la plante monstrueuse, il pourra jouer sur les fausses alertes décrites plus haut pour finalement décrire l'attaque subite et brutale d'une créature. Les caractéristiques des créatures sont indiquées page 44.

La plante, si elle existe, s'est développée en parallèle à l'apparition des mille-pattes géants, dont elle se nourrit des spécimens les plus faibles.

Scène 3 : Un choix difficile



David Darling - Dark Wood - 3 - Journey.



Résumé de la scène : les PJ se dirigent vers le sanctuaire de Gluta où ils retrouvent le demorthèn Deorn et Jearon, possédés par Verzal. Ils devront alors faire un choix crucial qui orientera fortement l'avenir du val.

Lorsque les PJ arrivent au niveau du sanctuaire, le meneur devrait prendre le temps de faire une description saisissante de l'endroit : une clairière marécageuse devant laquelle s'élève un cercle de pierres levées, finement gravées d'écritures oghamiques. De ce lieu émane une ambiance solennelle, pesante. Au centre, se tient Jearon, les yeux exorbités. Possédé par l'esprit de

Verzal, il insulte le vieux demorthèn afin de lui faire reconnaître la vérité. Jearon a creusé un trou, au centre du cercle, révélant une trappe. Celle-ci mène vers le laboratoire secret de Verzal. Lorsque les PJ arrivent, ils assistent à ce dialogue : « Ton culte n'est qu'un mensonge, demorthèn ! Ton soi-disant sanctuaire n'a rien à voir avec Gluta ! Mon laboratoire secret, que tu n'as jamais découvert, est construit juste en dessous et seul le Flux fossile est responsable de la putréfaction de cette zone, rien d'autre ! » Jearon attrape le demorthèn et le traîne vers le trou cachant la trappe. Deorn semble terrorisé, médusé par ce que lui dit le varigal possédé :

- Regarde par toi-même et accepte cette vérité que tu as refusée il y a cinquante ans ! Ton culte n'est qu'une illusion !

- Verzal ? Comment est-ce possible... tu es mort il y a cinquante ans...

- Comble de l'ironie, vieillard. En m'assassinant, tu as laissé mes expériences pourrir dans ce laboratoire et elles ont fini par engendrer des créatures monstrueuses... si tu m'avais laissé travailler, j'aurais pu purger cette vallée de cette peste brune et offrir au peuple de Varn un meilleur avenir...

- menteur ! Comme tes semblables, tu n'es intéressé que par la collecte du Flux et son commerce, au mépris des hommes et de la nature ! Si vous n'aviez jamais retourné la terre à la recherche de votre maudit carburant, rien de cela ne serait arrivé ! Alors que les PJ s'approchent, les deux protagonistes s'interrompent et vont essayer de convaincre les PJ de les aider. Voici les différentes possibilités pour finir ce scénario :

1. Aider Deorn

Voici les arguments avancés par Deorn :

- Il faut aller dans le laboratoire et détruire cette pierre découverte par Verzal afin de préserver le val des créatures engendrées par la « folie magientiste ».

- Rien de tout cela ne doit être révélé au peuple ! Dans le cas contraire, la culture traditionnelle serait menacée : est-ce que les PJ veulent vraiment cela ? D'autant que cette particularité liée à la découverte de Verzal ne remet pas en cause l'intégralité des croyances demorthèn.

- Jearon est possédé par un esprit errant : il ne faut pas l'écouter et délivrer le varigal de son emprise.

Si les PJ prennent cette décision, ils devront se précipiter pour casser la pierre (Cf. « le laboratoire secret », ci-après), ce qui aura comme effet de briser le lien entre l'esprit de Verzal et le corps de Jearon. Dans le cas contraire, si le varigal est tué, l'esprit de Verzal tentera de posséder un autre corps au hasard. Pour résister à la possession, il faut réussir un jet de Résistance Mentale compliqué (14).

Jearon

Attaque : 12. Défense : 10. Rapidité : 6.
Dégâts : 2. Points de Santé : 19/14/9/5

2. Aider Verzal

Voici les arguments avancés par Verzal, au travers du corps de Jearon :

- Deorn doit être puni, il a assassiné de nombreuses personnes avec ses fanatiques, il y a cinquante ans de cela. L'esprit de Verzal ne sera pas en paix tant que justice ne sera pas faite !

- La découverte de Verzal doit être révélée au grand jour. Est-ce que les PJ souhaitent que le peuple de Varn continue à vivre dans le mensonge d'un culte qui ne repose sur rien ? Les expériences le Flux fossile et ses effets doivent être poursuivies.

Si les PJ décident de suivre Verzal, ils devront décider que faire de Deorn. Si les PJ jurent que Deorn sera puni et que la vérité sera révélée au peuple de Varn, alors le fantôme de Verzal se dispersera et Jearon sera délivré. Si les PJ n'honoreraient pas leur promesse, la hantise reprendra et les menteurs seront traqués par le fantôme.

3. Autres possibilités

Il existe bien sûr d'autres alternatives, comme repousser l'esprit de Verzal en brisant la pierre tout en révélant les méfaits de Deorn au grand jour... Le meneur de jeu devrait laisser les joueurs libres de prendre la décision qui leur semble la meilleure dans cette scène finale.





Afin d'optimiser le potentiel de cette scène finale, il est nécessaire que le meneur maîtrise bien les arguments de chaque protagoniste et fasse sentir aux joueurs qu'il n'y a pas vraiment un « méchant » et un « gentil » dans l'histoire, mais deux personnalités opposées dans leur philosophie et prêtes à tout pour défendre leur point de vue.



Pendant la scène finale, le meneur peut rajouter du surnaturel en faisant intervenir des créatures. Voici deux exemples de scènes alternatives :

Invocation de Deorn

Si les PJ se rangent du côté de Verzal, ils devront affronter le demorthèn qui invoquera des créatures des marais. Pour cela, il se servira de son pendentif : dans un grondement sourd, faisant trembler les menhirs, les créatures émergeront autour des PJ, ce qui imposera un jet de Résistance Mentale compliqué (14). Jearon se battra aux côtés des PJ.

Créature des marais

Ces monstres, aux corps difformes constitués de boue, de branches et de pierres, attaquent avec de longs appendices. Il y a moitié moins de créature que de PJ, arrondi au supérieur.

Attaque : 14. Défense : 10. Rapidité : 8. Dégâts : 3. Points de Santé : 25 (ne ressent aucune pénalité pour les blessures encaissées).

Les insectes géants

Si les PJ se rangent du côté de Deorn, le meneur pourra utiliser les insectes géants pour les opposer aux PJ et protéger Verzal. Ceux-ci émergeront de la boue, s'enroulant de manière immonde autour des menhirs avant de se jeter sur les PJ. Une telle scène nécessite également un jet de Résistance Mentale compliqué (14). Il y aura deux insectes :

Mille-pattes géant

Attaque : 14. Défense : 12. Rapidité : 8. Dégâts : 3.

Points de Santé : 30/20/10/5

Enfin, il est possible que le meneur fasse intervenir les insectes et les créatures invoquées par Deorn, dans un final surnaturel et cataclysmique.

Le laboratoire secret

La trappe laisse apparaître un escalier pourrissant plongeant dans les profondeurs. Les PJ découvrent un laboratoire désaffecté, dont certains murs, rendus friables par la proximité du marécage, se sont effondrés. De gros cocons pendent des parois, leur surface luisante ondulant alors que quelque chose semble bouger à l'intérieur. Certains cocons sont vides. Sur une table métallique repose une pierre cristalline aux reflets ambrés, véritablement hypnotiques. La regarder pendant un temps provoque un vertige alors qu'il est possible d'apercevoir fugacement à l'intérieur le visage tordu de douleur de Verzal. Casser la pierre nécessite de lui infliger 20 points de dommages, avec des jets d'Attaque ou des jets de Prouesses, contre un Seuil de difficulté de 14. Elle se présente comme une géode cristalline, emplies de liquide ambré, le Flux fossile ou Nimheil.

Les cocons et les mille-pattes géants

Les radiations de la pierre pleine de Flux fossile ont engendré peu à peu des mutations sur les êtres vivants qui se sont infiltrés dans le laboratoire secret de Verzal, alors que celui-ci tombait en ruines. En l'occurrence, lorsque la roche a fini par se fissurer, des insectes se sont installés dans cet antre avant de muter et de donner finalement naissance à des aberrations...

En quelques générations, leur progéniture se transforma et grandit de manière incroyable. Pour Deorn, ces créatures sont interprétées comme étant des feondas, c'est-à-dire des engeances des esprits de la nature et en particulier de Gluta. Elles traduisent sa colère alors que son culte n'est pas correctement rendu.

Evidemment, si la plante carnivore mentionnée précédemment existe, elle aussi doit son existence au Flux fossile. En l'occurrence, elle est affectée comme la végétation des alentours mais s'est découverte une fringale pour la viande.



Épilogue

Lorsque le scénario s'achève, les conséquences de la décision des PJ restent à définir et pourront faire l'objet d'une prochaine partie. S'ils se sont rangés du côté de Verzal, ils ont également conclu un pacte avec lui et devront l'honorer sous peine d'être torturés par l'esprit errant qui ne les lâchera pas. Si la véritable nature du culte de Gluta est révélée, la réaction du peuple de Varn risque d'être violente et les PJ pourraient bien se faire des ennemis mortels parmi les demorthèn, à l'instar de Verzal à son époque.

Révéler à une université magientiste l'existence du Flux fossile dans la vallée de Varn pourrait avoir des conséquences imprévisibles et déclencher des convoitises avides et des tensions entre les royaumes.

S'ils ont pris le parti de Deorn, les PJ seront les complices d'un mensonge et d'un crime impuni mais préserveront la région de bien des chamboulements...

Le meneur pourra aussi révéler quelques éléments pendant l'épilogue...

- En revenant dans la petite chapelle, Urvan y retrouve Jaber, qui est bel et bien réel. Il n'existe aucun passage secret dans la chapelle. Le vecteur confirmera que c'est bien lui qui a raconté au chevalier lame l'histoire de la région. Il sera d'ailleurs impossible pour les PJ de retrouver les registres découverts précédemment... ils n'étaient qu'une production de leur esprit.

- L'endroit où les PJ ont découvert le testament de Verzal dans la forêt est en fait la tombe du magientiste, ou plutôt la fosse commune où les cadavres ont été jetés par Deorn et ses mercenaires à l'époque de la guerre du Temple.

- L'ilot central du lac n'existe pas et la formule indiquée sur l'énigme de Verzal ne correspond à rien. Le papier en lui-même demeurera introuvable : il n'était qu'une influence de l'esprit de Verzal errant dans la ruine magientiste et cherchant à guider les PJ vers la vérité.

Quant à la nature véritable du phénomène de la terre brune, du culte de Gluta ou des effets du Flux fossile... Que ce soit Deorn ou Verzal, ni l'un ni l'autre n'a raison. La vérité est ailleurs et les PJ pourront peut-être l'approcher au cours de la campagne des Ombres d'Esteren.

Année 853

Naissances

Cette année, la communauté a pu se réjouir de vingt-quatre nouvelles naissances. Loch Varn se montre un peu plus ouverte à la voie du Créateur et j'ai pu bénir cinq de ces nouveau-nés. Hélas, onze sont morts dans l'année, mais seulement un des enfants béni a été rappelé par l'Unique. J'espère que ce signe sera jugé à sa juste valeur par les habitants et qu'ils me laisseront bénir plus d'enfants encore, afin de les protéger des nombreuses afflictions qui les menacent.

Conversions

Les conversions restent difficiles dans cette région mais au cours de l'année, trois personnes sont venues me demander de devenir des fidèles de notre Sainte Église.

Missionnaires

J'ai eu la joie d'accueillir un groupe de Vecteurs, portant la parole, en voyage pour plusieurs mois dans tout Taol-Kaer.

Notes

Cette année est marquée par l'accroissement des expérimentations magientistes dans la région. Les autorités de Taol-Kaer devraient se montrer plus prudentes et ne pas succomber aux promesses de richesses des universités reizhites finançant ces opérations. Nous pouvons constater, dans notre pays de Guidre, les abus perpétrés par les magientistes. Le climat s'est dégradé dans le val : les tensions tournent encore autour des travaux magientistes. Les hommes de Verzal retournent la terre, sans doute à la recherche de leur précieux Flux. Il semblerait, pour des raisons que j'ignore, qu'ils aient provoqué la colère du demorthèn de Loch Varn. J'ai tenté d'apaiser les esprits, en proposant notamment au peuple de Loch Varn de prendre ses distances avec les magientistes.

Année 857

Naissances

Cette année, nous avons accueilli vingt-huit nouveaux-nés. Hélas, je n'ai pu bénir aucun d'entre eux et la moitié ont été emportés pendant l'hiver.

Décès

Les demorthèn continuent à empêcher toute cérémonie mortuaire qui pourrait pourtant permettre aux âmes des disparus de rejoindre le royaume éternel du Créateur.

Conversions

Deux nouveaux fidèles ont rejoint notre église. Malheureusement, leur conversion s'est faite en secret. La guerre qui oppose mon pays au Reizh menace de s'étendre en Taol-Kaer, ce qui complique ma tâche car les demorthèn ne cachent plus leur haine envers le Temple. La population me traitait avec politesse, et parfois respect, mais cette époque semble bel et bien révolue.

Notes

Malheureusement, les menaces de guerre avec Guidre me placent dans une situation délicate. Nombreux sont ceux qui craignent une « invasion du Temple », et ma tâche devient plus difficile de jour en jour.

Il y a plus grave : les magientistes ont été massacrés et leurs installations saccagées. Le demorthèn de Loch Varn ne m'accuse pas personnellement, mais il est clair qu'il raconte dans mon dos que mes soi-disant « alliés cachés dans les montagnes » sont responsables de ce crime.

Je crois que c'est plutôt cet homme et ses séides qui sont les vrais coupables. Il est fort possible que je ne sois plus en sécurité ici et que je doive partir, laissant cette région dans l'ignorance et les ténébres.

Lettre du capitaine

Sire,

Je vous écris afin de vous faire part d'une situation inquiétante, ici à Loch Varn.

Plusieurs de nos hommes ont disparu sans jamais que l'on retrouve la moindre trace et il en va de même pour plusieurs habitants de Varn. Quelques-uns de mes hommes ont repéré des signes étranges dans la forêt, laissant à penser que des seondas pourraient être dans le secteur. Nous avons notamment découvert des trous de terriers, larges d'un mètre, inhabituels dans la région. Cependant, il est également possible qu'une bande de maraudeurs, installée ici depuis plusieurs mois, soit à l'origine de ces troubles.

Plusieurs patrouilles ont permis de constater de l'agitation près du laboratoire magientiste désaffecté. Il est donc possible que des personnes ou pire, des créatures, aient investi les lieux. Nous aurions besoin de renforts pour purger ces lieux de ce qui s'y terre.

Dans l'attente de nouvelles de votre part, Votre serviteur,

Barald Torr

Rapport d'activité

Date : 855

Objet : Expérience sur le Flux fossile

Page : 1/2

L'élément fossile démontre des propriétés inédites au contact des végétaux. Nous connaissons déjà les effets désherbants de cette matière mais une réaction étonnante nous est apparue. Au contact direct d'échantillons de ce Flux fossile, les végétaux se contractent, pourrissent mais ne meurent pas. Au contraire, après une période d'incubation, ils commencent à se développer et à grossir. Ceci expliquerait en grande

Testament de Verzal 1

Testament de Verzal 2

partie « la terre brune » décrite par les demorthèn de Loch Varn et imputée à des esprits de la nature. Cet indice laisse à penser qu'il existe d'autres poches de Flux fossile et que notre découverte n'en est qu'un échantillon. Même si cela est impensable pour le demorthèn local, il est fort possible que la découverte de ces poches et leur extraction aient pour effet de faire disparaître les effets de cette pestilence brune.

Verzal

Rapport de Verzal

Date : 857

Objet : Retour en Reizh

Page : 1

Hélas, la guerre a gagné Taol-Kaer. Il est fort probable que la plus grande menace ne vienne pas des armées de Guidre mais de l'obscurantisme du demorthèn de Loch Varn. Je le soupçonne très fortement de vouloir nous éliminer. Ses menaces n'ont pas été suivies d'actes mais ne devrions pas les prendre à la légère. Il ne supporte pas que le Flux fossile que nous avons découverts puisse être à l'origine de ce qu'il considère comme une manifestation de l'esprit Gluta. Quoi qu'il en soit, nous ne sommes plus en sécurité ici...

Nous menons actuellement des travaux pointus et il serait dommageable, voire dangereux, de devoir les arrêter brutalement. C'est pourquoi nous demandons des renforts conséquents pour assurer notre protection.

En espérant recevoir votre appui au plus vite, Verzal

Poison

Prologue

Ce scénario d'enquête est accessible pour des meneurs et des joueurs débutants. Les nombreux encarts et aides à la mise en scène se veulent un support didactique pour un meneur débutant et donneront des idées aux plus expérimentés pour soigner la mise en scène et l'interprétation des Personnages.

• **Style :** enquête

• **Cadre :** village de Melwan

• **Saison :** Indifférent

• **Durée :** 5 heures et +

Résumé du scénario : Après avoir constaté qu'un empoisonnement qui touche Melwan se propage de manière inquiétante, les PJ débutent leur enquête. Ils devront faire preuve de discernement pour écarter plusieurs fausses pistes : les rumeurs autour du moulin de Goater, le comportement inquiétant de l'ermite Ergor ou encore les expériences étranges du magientiste Talacien près de la rivière contaminée. Les PJ parviendront finalement à remonter le cours de la rivière empoisonnée pour se rendre compte que l'origine du mal qui ronge Melwan provient des mines, où un suintement d'une substance toxique, nommée Nimheil, s'infiltre dans la roche et la terre pour se déverser dans la rivière, qui contamine à son tour ceux qui s'y abreuvent...

Enjeux et objectifs : Les PJ vont découvrir le val de Melwan et s'y familiariser. Ce sera également l'occasion de les confronter à une manifestation du Nimheil et de les préparer à la campagne des Ombres d'Esteren.

Implication des personnages

Les PJ pourront être impliqués de plusieurs manières dans ce scénario :

● La première possibilité est d'utiliser les « Personnages pré-tirés » de cet ouvrage. Les PJ seront fortement impliqués dans cette aventure car ils habitent le village de Melwan et sont directement menacés par l'empoisonnement qui se propage dans la vallée. Si cette option est retenue, les PJ ont été envoyés par leur demorthèn Wailen dans le val voisin de Dearg pour aller chercher des plantes médicinales. En effet, plusieurs habitants de leur communauté sont malades et nécessitent des soins particuliers. Les PJ ignorent qu'à leur retour, ils retrouveront un village où la situation s'est largement aggravée.

● Il est également possible de jouer ce scénario en utilisant le pré-tirés du Livre 1 – Univers (p.182 à 193). Si cette option est retenue, le village de Dearg reçoit la visite de la varigale Yldiane (ou du varigal Jearon, si le meneur n'a pas encore mis en scène le scénario Loch Vam ou que Jearon y a survécu), qui vient chercher des plantes médicinales. Au nom de la solidarité et de l'amitié entre les deux communautés, l'ansailéir Maorm désigne les PJ pour aller aider Melwan dans cette épreuve.

● Enfin, le meneur pourra mettre en scène ce scénario avec un groupe de PJ qui ne soit ni celui présenté dans cet ouvrage, ni celui du Livre 1 – Univers. C'est l'occasion pour lui de tisser des liens entre son groupe de PJ et cette région, ceci afin de préparer la campagne des Ombres d'Esteren.

● Si un joueur interprète Yldiane, il devra intégrer ces éléments à son historique : Yldiane est rentrée dans son village d'origine récemment, après tout un périple en Reizh. En fait, juste avant d'arriver, elle a été contaminée par le Nimheil en s'abreuvant à la rivière et a subi les effets du poison (Cf. Empoisonnement malin, p.61). Yldiane a été très malade, a cru mourir mais lorsque la partie commence, elle se sent mieux.



Aspects horribifiques

La scène d'introduction, la visite de la vallée (en particulier la rencontre avec l'ermite Ergor), ainsi que la découverte de la source de l'empoisonnement seront les principales sources de tension. L'ambiance instaurée dépendra en majeure partie de la manière dont le meneur va raconter et déployer les différentes scènes. Plusieurs encarts lui donnent des outils dans cette perspective.



Le meneur, en particulier s'il est débutant, devrait lire plusieurs fois l'intégralité du scénario afin de s'en imprégner et d'être capable d'improviser à partir des initiatives des joueurs, qui ne manqueront pas de mener l'enquête à leur manière. Les meneurs expérimentés pourront rajouter ou enlever des scènes afin d'adapter le scénario à leur goût.

Flux fossile et Nimheil

Ce scénario met en scène le Flux fossile. C'est une substance ambrée toxique, de densité variable sous sa forme brute : liquide la plupart du temps, mais aussi épaisse et visqueuse. Souvent contenue dans une coquille cristalline. Raffinée, elle devient un liquide jaune vif, à la consistance huileuse. Rare mais extrêmement riche en énergie, ce Flux est très prisé des magientistes. Les demorthèn désignent cette substance sous le nom de Nimheil. Plus d'informations sont données sur cette substance à la page 61 et dans le Livre 1 – Univers, page 147.

Chronologies

Voici un résumé chronologique des événements touchant Melwan :

Il y a quatre semaines...	Il y a trois semaines...	Il y a une semaine...	Maintenant	Dans quelques jours...
Le gisement	- L'empoisonnement - Les expériences de Talacien	- La mort de Manec Mac Lyr - Le puits de Melwan - Les recherches de Talacien	La mission vers Dearg	- Le retour des envoyés - L'enquête - La confrontation

- **Le gisement.** Il y a quatre semaines de cela, Octar et Naelen, deux mineurs de Melwan, découvrent par hasard un gisement étrange d'un liquide aux reflets ambrés. Naelen est ébloué sur le visage et tombe gravement malade.

- **L'empoisonnement.** Le liquide se déverse dans un ruisseau formant la source de la Nuarranta, la rivière qui traverse le val. La quantité dans l'eau est très faible, imperceptible à l'œil nu. Le poison a un effet imprévisible, mais le plus souvent mortel. Parmi les animaux qui s'abreuvent à la Nuarranta, certains deviennent fous, la plupart des autres meurent.

- **Les expériences de Talacien.** Quelques jours plus tard, après s'être abreuvé à la rivière, un mercenaire servant le magientiste Talacien tombe malade. Ce dernier émet rapidement l'hypothèse d'un empoisonnement de la rivière au Flux fossile. Pour confirmer son idée, il réalise avec son élève un prélèvement de l'eau de la rivière, à fins d'analyse.

- **La mort de Manec Mac Lyr.** Il y a trois semaines, le seigneur Manec Mac Lyr part chasser, accompagné de son fils Erwan et quelques soldats. Ils s'abreuvent à la rivière et tombent malades. Le seigneur est terrassé par le mal.

- **Le puits de Melwan.** Dans le même temps, le puits, alimenté par la rivière traversant le village, est à son tour contaminé. Plusieurs personnes tombent malades sans que l'origine du mal soit découverte.

- **Les recherches Talacien.** En adaptant un appareil qu'il possédait pour mener ses expériences dans la région, le magientiste met au point un grand filtre afin de récupérer le Flux fossile, ce qui permet également de purifier l'eau de la rivière. Talacien pressent qu'il s'approche d'une découverte majeure et devient obsédé par la découverte de la source du Flux fossile.

- **La mission vers Dearg.** La population commence à se rendre compte de la gravité de la situation alors que plusieurs personnes meurent. La demorthèn Wailen envoie un groupe vers le village de Dearg pour aller quérir l'aide de son ami demorthèn Loeg. Celui-ci donne aux envoyés de sa consœur des herbes médicinales et quelques remèdes.

- **Le retour des envoyés.** Après plusieurs jours, le groupe envoyé à Dearg s'en revient alors vers Melwan, chargés de provisions. La situation s'est aggravée au village. Plusieurs indices laissent à penser que l'eau est empoisonnée.

- **L'enquête.** Les PJ mènent leur enquête à propos de l'empoisonnement. Le groupe se met activement à la recherche de la source et la découvre, quelque part dans une vieille mine.
- **La confrontation :** Remontant le cours d'eau empoisonné, les PJ se retrouvent nez à nez avec une faille suintante de Flux fossile. Dans l'ombre, un danger rôde...

Le val de Melwan

Melwan est un petit village dépendant du duché de Tulg, situé tout près de la frontière séparant les royaumes de Taol-Kaer et de Gwidre. D'un côté, la route qui traverse la vallée permet de rejoindre la communauté de Dearg et continue vers la capitale du duché, Tulg-Naomh. Melwan et Dearg sont souvent surnommés « les villages jumeaux », car ils entretiennent des liens serrés, notamment à travers l'exploitation minière. De l'autre côté, la route prend la direction du duché de Dulan et s'enfonce dans les Mòr Roimh, la chaîne de montagnes qui traverse la péninsule de Tri-Kazel.

Melwan abrite un peu plus de deux cents âmes, chacune participant à la vie de la communauté en alternant les activités selon les saisons. Le château des Mac Lyr est à quelque pas du village, de l'autre côté d'un pont enjambant la rivière noire passant dans le village. Lorsque l'hiver tombe sur le val, les chutes de neige sont abondantes et la communauté devient pratiquement autarcique. Aux premiers jours du printemps, les routes redevennent praticables, les marchands itinérants reviennent et les échanges avec les villages voisins, en particulier avec Dearg, reprennent.



Place du village de Melwan

Ce scénario se déroule dans le val de Melwan. Voici quelques personnalités que les PJ pourront rencontrer :

- **La famille Goater.** La famille vit dans une ferme fortifiée située le long de la nuarranta, la « rivière noire », qui traverse le val. La ferme abrite un moulin qui produit une bonne partie de la farine consommée à Melwan.

- **L'ermite Ergor.** Ergor est un ermite vivant à quelques kilomètres du village. Il ne voue aucun culte aux esprits de la nature mais « parle à des entités supérieures ». Il vient parfois au village annoncer des prophéties obscures et épouvantables mais nul ne le prend au sérieux et il est même devenu le souffre-douleur des plus jeunes de la communauté. D'autres ont simplement pitié de lui, estimant que c'est seulement un pauvre bougre ravagé par la folie.

- **La demorchen Wailen.** Wailen est une mystique, aux réponses évasives, qui intervient peu dans la vie quotidienne du village. Elle loge le plus souvent aux abords du cercle sacré de Giuthas, dans une petite cabane au confort très limité. Autrefois très belle femme, elle a eu plusieurs enfants dont les gens de Melwan ignorent la filiation, ce qui a donné lieu à de nombreuses rumeurs : voyageur de passage, amant secret dans Melwan et même créatures sylves-

tres. Elle est la grand-mère de la varigale Yldiane. La population tient en estime la demorchen et nul n'ose remettre en question son autorité. Elle a trouvé en Mòr un probable ionnthen.

- **Erwan Mac Lyr.** La famille Mac Lyr est issue du clan qui habitait jadis ce val. La féodalité a fait de ses membres une lignée de puissants guerriers qui a perdu, au fil des âges, de sa superbe. Erwan est le descendant direct du seigneur de Melwan, récemment décédé. C'est encore un enfant et sa grand-mère assure la régence.

- **Dame Mac Lyr.** Maoda Mac Lyr assure la régence depuis la mort de son fils Manec Mac Lyr. Elle tente de défendre le domaine contre ceux désirant se l'approprier, en premier lieu son propre fils, Peran Mac Lyr, frère du défunt Manec, avec qui elle s'est brouillée, il y a bien longtemps. Ces affaires d'héritage contrarient la vieille dame qui apparaîtra sèche et plutôt désagréable.

- **Le magientiste Talacien.** Un homme envoyé dans cette région hostile pour mener des recherches géologiques. Il est brièvement fait référence à son travail à la page 163 du Livre 1 - Univers.

- **La damathair Maiwenn.** Maiwenn est la plus âgée des quatre damathairs et elle les représente au conseil. Sur ses deux cents âmes, Melwan compte plus de cinquante enfants de moins de dix ans, dont s'occupent ces femmes.

- **L'aubergiste Malataria.** Une femme de caractère, véritable figure de Melwan. Veuve, elle tient seule l'auberge du vieux chêne, halte bien connue des varigaux de la région.

- **L'apothicaire Venec.** Un collectionneur, passionné par tous les objets étonnants que peuvent lui rapporter les voyageurs et varigaux de passage à Melwan. C'est également un homme cultivé, mentor de Liam.

- **La barde Neala.** Comme le veut la tradition, la voix des bardes est écoutée et Neala siège au conseil du village. Son autre passion est les animaux ; elle a repris l'écurie de ses parents et élève une dizaine de caernides.

- **Le forgeron Nar.** À presque soixante dix ans, Nar garde une carrure épaisse, forgée par des années de service dans l'ordre des chevaliers hilderins. Depuis son retour à Melwan, son village natal, Nar a repris la forge ayant jadis appartenu à son père. Aujourd'hui, il partage son temps entre la forge et l'entraînement aux armes des plus jeunes.

- **Le chevalier Aessan.** Il est le fils d'un des plus fidèles chevaliers au service des Mac Lyr. Il y a plus de quarante ans, Aessan a été recueilli par les Mac Lyr, suite à la guerre du Temple pendant laquelle ses parents sont morts. Aessan a acquis ses lettres de noblesse en sauvant Manec Mac Lyr lors d'une chasse qui a failli mal tourner. Parmi ses soldats, Aessan a une préférence pour la jeune Arven. S'il n'est pas insensible au charme de sa protégée, devenue une très belle jeune femme, il parvient à garder ses distances et poursuit son entraînement strict, espérant qu'elle pourra un jour intégrer un ordre de chevalerie, ou prendre sa suite au service des Mac Lyr.

Le jeu vidéo « L'héritage des Mac Lyr »

À l'instar du premier album du collectif Esteren, D'Hommes et d'Obscurités, le jeu vidéo n'est pas un produit dérivé mais vient s'inscrire dans une volonté de créer un univers cross média, où les différentes facettes du projet se répondent et enrichissent l'expérience du joueur.

« L'Héritage des Mac Lyr » est un point n'click dans la droite lignée des Chevaliers de Baphomet. Le joueur y incarne la varigale Yldiane, menant l'enquête dans son village de Melwan. L'histoire du jeu vidéo se déroule juste avant les événements que les joueurs vont vivre dans le scénario « Poison » et se concentre sur le personnage d'Yldiane et la famille des Mac Lyr.



Acte I : Un mal étrange

Scène I : La bête rôde



James Horner - Braveheart : Original Soundtrack - 6 - Revenge.

Les PJ sont sur la route de Melwan, pour des raisons qui varient selon leurs motivations (Cf. précédemment « Implication des personnages »).



Alors que la partie commence, le meneur ne devrait donner aux joueurs que les informations vitales. Par exemple, si les PJ incarnent les pré-tirés de ce livre, le meneur pourra se contenter de leur dire qu'ils reviennent de Dearg avec un colis important contenant des herbes médicinales. Des habitants de leur village Melwan sont malades et il faut ramener le colis dans les meilleurs délais. L'ensemble des autres informations (le détail de ce que les PJ savent sur la situation, les éléments de la chronologie de la page 57, les informations sur le val de Melwan, etc.) seront données à la scène 2 de l'acte 1 « De retour à Melwan ».

En effet, l'objectif de cette première scène est de plonger les joueurs directement au cœur de l'action. Le meneur pourra accentuer cette pression en utilisant de la musique et en soignant sa manière de raconter la scène. Il pourra moduler sa voix, exiger des joueurs des réponses rapides, enchaîner les descriptions afin d'instaurer un climat d'urgence, etc. S'il utilise la musique suggérée, il pourra lancer l'action au moment même où le rythme du morceau s'accélère. Trop de descriptions préalables risqueraient de perturber cet effet. Lorsque le scénario commence, les PJ sont retranchés dans



Un PJ connaissant bien les animaux (jet de Milieu naturel standard (11)) pourra rapidement constater que le comportement de l'ours est anormal. De plus, l'examen de ses yeux permet de constater que ses pupilles sont anormalement dilatées. En expirant, l'ours crachera également un peu de bile d'une couleur jaunâtre aussi intense qu'anormale..

Scène 2 : De retour à Melwan

60

Alors que les PJ arrivent aux abords de Melwan ; le meneur pourra prendre le temps de leur exposer plus en détail les faits qui se sont précédemment produits et la situation qu'ils connaissent : le village est touché par une grave maladie d'origine inconnue (au niveau chronologique, nous sommes plusieurs jours après « Le puits de Melwan », Cf. Chronologie précédemment).

Celle-ci, même si personne ne semble pouvoir encore l'affirmer, semble être la même qui, quelques semaines auparavant, a emporté le seigneur local Manec Mac Lyr et contaminé quelques autres habitants du château des Mac Lyr (cf. Acte 1, Scène 5). Hélas, plusieurs autres habitants de Melwan semblent l'avoir contractée...



Si les PJ sont originaires de Melwan, au moment de quitter le village, certains ont eux aussi ressenti peu avant leur départ les premiers symptômes du mal, fièvres et maux de têtes, du fait de la consommation de l'eau du puits. Fort heureusement, au cours de leur expédition, les symptômes se sont dissipés. Ils pourront en témoigner ce qui pourra les mettre sur la piste d'un empoisonnement de l'eau.

Scène 3 : Analyser le poison

Se référer aux ouvrages de l'apothicaire Venec, discuter avec Wailen ou faire certaines expériences (jet de Science difficile (17) ou Magience compliqué (14) pour en avoir la certitude) convergeront vers la même conclusion : c'est une maladie ou un empoisonnement inconnu, que personne à Melwan ne peut identifier.



Si les PJ désirent rencontrer Talacien à ce moment du scénario, ils ne le trouveront pas : celui-ci est parti en expédition pour retrouver la source de Flux fossile. Les PJ pourront seulement rencontrer les mercenaires qui se montreront peu bavards.

une petite chapelle de montagne dédiée au Temple. Le petit bâtiment n'est habité par aucun prêtre mais le moine Firmin de Dearg s'y rend parfois pour l'entretenir. C'est un relais bien connu des varigaux et des montagnards, situé à seulement quelques heures de Melwan. Les PJ s'y sont arrêtés pour la nuit et, rapidement, ont commencé à entendre des bruits inquiétants. Des renâclements étranges, la porte de la chapelle qui bouge, des crissements de griffes... tout laisse à croire que des créatures monstrueuses, des feondas, vont passer à l'attaque !

En fait, les PJ sont les proies d'un ours enragé, contaminé par le Flux fossile. Lorsque le meneur estimera que la tension est à son comble, la bête finira par attaquer. Les caractéristiques de l'ours sont les suivantes :

L'ours enragé

Attaque : 12. Défense : 10. Rapidité : 4.
Dégâts : 3. Points de Santé : 30

La demorthèn Wailen a préconisé d'envoyer un groupe vers le village voisin de Dearg pour y récupérer des plantes médicinales auprès du demorthèn Loeg. Son objectif est de préparer une décoction à même de pouvoir aider les malades à survivre mais, vu le nombre de personnes infectées, elle a besoin de grandes quantités de matières premières. C'est ainsi que les PJ ont été envoyés à Dearg chercher les ingrédients et, après un périple qui a duré plusieurs jours, sont de retour...

Lorsque les PJ reviennent à Melwan, ils constatent que la situation a empiré : sur deux cents habitants, une quarantaine sont atteints, une dizaine sont déjà passés de vie à trépas. Le bétail est lui aussi frappé par le mal.

Un poison mystérieux : Le Nimheil

Nimheil est un mot issu des traditions demorthèn signifiant littéralement « poison ». Du point de vue des adeptes de ces cultes, cette toxine, au-delà de provoquer des maux divers souvent mortels, possède la sinistre caractéristique de faire fuir les esprits de la nature, les C'maoghs. C sur tout cette propriété qui incite les demorthèn à considérer le Nimheil comme une substance qui n'a rien de naturel et dont il faut se garder.

Au niveau spirituel, les demorthèn estiment que le monde est alimenté par une énergie sacrée, issue de Corahn-Rin, l'Arbre-Vie. Le Nimheil serait une forme corrompue de cette énergie ; son origine reste sujette à controverse parmi les demorthèn. Du point de vue des magientistes, toutes ces croyances appartiennent au folklore local mais ne disent rien de la nature véritable du Nimheil qu'ils nomment « Flux fossile ». Pour ces scientifiques, le Nimheil est produit par l'effet du temps sur certains minéraux rares et substrats organiques enfouis. Il possède des propriétés énergétiques très importantes, plus encore que celles du Flux qu'ils extraient des plantes, roches et chairs animales.



Empoisonnement au Nimheil



Si un PJ est contaminé par le Nimheil, il devra tirer un jet de Vigueur compliqué (14) sous peine d'être empoisonné et d'endurer l'un de ces effets.

Pour le déterminer, le joueur tirera à nouveau 1D10 :

1. Empoisonnement mortel et folie : Au bout de 3D10 de jours, la mort survient alors que la santé mentale du malade se dégrade. Quelques temps avant de trépasser, le malade a un accès de rage. Le PnJ Naelen est un exemple de ce type de contamination.

2 et 3. Empoisonnement malin et folie : Pendant cinq journées, les effets du poison se font ressentir. Le malade encaisse 3 points de dommages par jour (le joueur coche normalement des cases dans le tableau d'État de santé) alors qu'il est assailli de fièvres le faisant délirer. Le cinquième jour, il est atteint d'un accès de folie qui peut se traduire par une rage meurtrière. S'il survit, il commencera à retrouver ses forces à partir du sixième jour.

4, 5 et 6. Empoisonnement malin : Les mêmes effets que décrits précédemment en 2, sans la folie.

7. Folie : Le malade ne déclare aucun symptôme physique mais sa personnalité se retrouve fortement altérée. Pendant 3D10 de jours, il est touché par des délires plus ou moins aigus. Ensuite, les effets se résorbent et le malade retrouve ses esprits. Le PnJ Ergor est un exemple frappant de ce genre d'atteintes.

8 et 9. Fièvre : Pendant cinq journées, les effets du poison se font ressentir. Le malade encaisse 2 points de dommages par jour, accompagnés de fièvres.

10. Aucun effet : Le Nimheil n'a aucun effet sur cet individu.

Guerir du Nimheil

1 Il n'y pas d'antidote pour le Nimheil, certains y survivent et d'autres pas. Les décoctions permettent de donner de meilleures chances de survie. Par exemple, le remède conçu par Wailen réduit de 1 les points de dommages encaissés par jour mais ne permet pas de juguler la folie induite par le Nimheil.

Dans le cas d'un empoisonnement mortel, seul un jet de Médecine, Magience ou Mystère demorthèn très difficile (20) pourra sauver le malade (son empoisonnement devenant alors d'une virulence maligne).

Il est également possible d'utiliser l'ogham Remède et le Miracle Purification, respectivement au quatrième cercle et à la quatrième stance. Ces pouvoirs neutralisent les effets du Nimheil mais ne résorbent pas les éventuelles blessures ou effets secondaires provoqués par les effets du poison. Les soins (et pouvoirs surnaturels si nécessaire) devront être normalement employés pour guérir ces séquelles.



Les différents indices

- **Bile jaune** : Les malades qui toussent crachent parfois une bile jaune et visqueuse.
- **Un poison furtif et fatal** : La quantité de Nimheil charriée par la rivière est infime, invisible à l'œil nu, mais suffisante pour provoquer un empoisonnement.
- **Repérer la présence du Nimheil** : en faisant évaporer l'eau du puits ou de la rivière, on peut constater la présence d'un résidu ambré.

Scène 4 : Autour du puits

En passant aux abords du puits, les PJ pourront découvrir plusieurs petits oiseaux morts. En fait, les oiseaux se sont empoisonnés en buvant l'eau du puits. En faisant évaporer l'eau, il est possible de récupérer quelques particules ambrées, de la tailles de grains de sable. Très rapidement, les PJ pourront se rendre compte que la Nuarranta, la petite rivière qui traverse Melwan, est elle aussi infestée.

Suite à ces découvertes, il apparaît évident que Melwan est désormais privé d'eau potable. Il ne reste guère que les réserves d'alcool détenues par l'aubergiste Maltaria pour abreuver tout le village.



Pendant leur enquête, à un moment que le meneur trouvera opportun, il est possible que l'ermite Ergor surgisse dans le village et croise la route des PJ, proférant des imprécations funestes : « Je vous l'avais dit ! La peste promise s'abat sur vous ! ». C'est le moment pour le meneur de présenter aux joueurs ce PnJ fameux de la vallée. Si les PJ tentent de parler avec lui, ils se rendront compte de la folie qui le ronge (cf. Acte 2, Scène 2.), mais aussi de sa force sumatuelle, ce qui pourra créer un vent de panique dans le village.

Scène 5 : Le conseil

Une quarantaine de personnes se massent dans la maison commune ; parmi elles, on peut reconnaître la demorthèn Wailen, la barde Neala et la damathair Maiwenn. L'apothicaire Venec, le forgeron Nar, l'aubergiste Maltaria et le chevalier Aessan, représentant la famille Mac Lyr, sont également présents. L'ambiance est lourde et l'angoisse palpable ; la communauté est privée de sa principale source d'eau potable. Il est impératif de trouver une solution.

62



Le meneur devrait prendre le temps de décrire l'ambiance qui règne pendant le conseil, s'attardant sur certains PnJ et demandant à chaque joueur de décrire son état d'esprit.

Plusieurs idées sont avancées et débattues pendant le conseil :
- Constituer des groupes pour aller chercher de l'eau et faire des réserves : il existe plusieurs petits torrents de montagne qui sont peut-être épargnés par la contamination. Une autre idée est d'aller chercher de la neige en altitude, de la faire fondre puis bouillir.

- Attendre que les averse automnales fournissent de l'eau. Mais plusieurs jours peuvent s'écouler avant que l'eau tombe en quantité suffisante pour les hommes et les bêtes.
- Découvrir l'origine du mal qui touche Melwan. Certains parlent d'un empoisonnement volontaire et, très rapidement, le magientiste Talacien et l'ermite Ergor sont mis en cause (cf. p.58 et 59 pour des informations complémentaires sur



Si ce ne sont pas les PJ qui découvrent ces indices, les villageois le feront eux-mêmes. Ces découvertes successives aboutissent à l'organisation improvisée d'un conseil dans la maison commune de Melwan. Cependant, du temps ce sera écoulé et d'autres habitants de Melwan seront tombés malades. Plus les PJ feront vites, moins il y aura de décès dans le village.

Introduction alternative

Le meneur pourra utiliser la scène 4 de l'acte 1 comme scène d'introduction au scénario. Si tel est le cas, l'empoisonnement n'en est qu'à ses débuts et les PJ seront bientôt convoqués par Wailen... Aller chercher des remèdes au village voisin de Dearg pourra devenir une quête à part entière et la scène 1 utilisée pour agrémenter le retour à Melwan. Un tel choix est possible, mais rallongera considérablement la durée globale du scénario.

ces PnJ). D'autres évoquent le meunier Goater, habitant le moulin en amont de Melwan. Celui-ci est suspecté de pactiser avec le magientiste pour augmenter la productivité de son moulin.

- Certains affirment que le mal n'est peut-être pas si loin et se trouve sans doute dans Melwan même. Le forgeron est directement questionné sur ses activités (son atelier est près de la rivière).



Finalement, rassembler des provisions d'eau s'avère crucial et le conseil entérine la constitution de groupes chargés de s'en occuper. Cependant, identifier la cause de l'empoisonnement mystérieux est également essentiel et s'ils ne se proposent pas spontanément ; la demorthèn Wailen demande aux PJ de s'en charger.

Scène 6 : Le deuil des Mac Lyr

La famille Mac Lyr a été durement éprouvée ces dernières semaines. Le seigneur Manec Mac Lyr a été emporté par l'empoisonnement et son fils Erwan est encore malade. Cependant, le château des Mac Lyr est alimenté par un petit torrent et nul autre personne n'a été contaminée depuis la partie de chasse. La régente Maoda Mac Lyr s'active pour sauver ce qui peut encore l'être et préparer son petit-fils au règne. Les PJ pourront d'eux-mêmes se rendre au château pour poser des questions à ses habitants ou être directement convoqués par les Mac Lyr. En discutant avec le jeune Erwan Mac Lyr et les autres personnes empoisonnées, dont le soldat Veig, il sera possible de déduire que leur contamination remonte certainement à un après-midi de chasse durant lequel ils se sont tous abreuvés à la rivière. Si la varigale Yldiane est présente, elle pourra confirmer qu'elle s'est arrêtée sur les bords de la Nuarranta pour s'y désaltérer peu avant son arrivée à Melwan et qu'elle est tombée malade ensuite... Maoda Mac Lyr, persuadée que la rivière a été empoisonnée par un acte délibéré, demande aux PJ de retrouver le coupable afin que justice soit faite. La famille Mac Lyr ne manquera pas de se souvenir de leurs actes.

- Poison -

Scène 7 : L'agonie de Naelen

Le lendemain, alors que les premières lueurs du jour percent à peine la brume matinale, des cris atroces résonnent dans le village... encore un pauvre bougre dévoré par la maladie. En effet, il s'agit de Naelen, un jeune mineur, qui est dans un état critique. Si les PJ se rendent à son chevet, ils sont témoins d'un spectacle horrifique : « Dans une chambre aux volets fermés, où percent quelques rayons de lumière, un jeune homme gît dans un lit. L'odeur de pourriture est très difficilement supportable. La respiration sifflante du malade laisse présager que ses capacités respiratoires sont fortement atteintes. Heureusement, des bandages cachent une partie de son visage ravagé par le poison. À votre arrivée, il essaye de faire un mouvement dans votre direction, révélant une partie de sa mâchoire dévorée par une gangrène purulente. Le pauvre Naelen ne peut plus parler, ses yeux suppliants où transparaît une douleur violente sont injectés de nervures ambrées. De toute évidence, le jeune homme est condamné. » Pour chaque PJ présent, il est temps de faire un jet de Résistance mentale. Le Seuil de Difficulté est compliqué (14). En cas d'échec, le PJ se sent mal, doit sortir de la pièce et fera probablement quelques cauchemars...



Naelen n'est pas vraiment un malade comme les autres puisque c'est lui, accompagné de son compère Octar, qui a percé la coquille de Nimheil dans les mines et a déclenché la contamination. Les PJ pourront rencontrer la famille de Naelen, éplorée. Quelques questions leur permettront d'apprendre que leur fils est malade depuis plusieurs semaines ; avant même la partie de chasse qui a coûté la vie à Manec Mac Lyr. En fait, les PJ pourront se rendre compte qu'il est l'un des premiers à être tombé malade, et pour cause.



Le cauchemar



Elend - Winds devouring men - 6 - Winds devouring men

Si l'un des PJ est malade, le meneur pourra user de cette scène optionnelle. Le but est de faire croire, tout du moins dans un premier temps, que la scène vécue est la réalité. Le PJ découvrira des exuvies de reptiles, des restes d'une mue. Il en trouvera un nombre inquiétant dans le village... puis, le PJ sera confronté à un serpent géant dont le regard sera glaçant. Ce cauchemar a pour but de renforcer l'impact des scènes ultérieures de ce scénario : découverte des mues de lézards dans la mine et confrontation avec les créatures mutées. Si le meneur utilise cette option, ce cauchemar pourra également annoncer la rencontre avec Naelen et ses yeux de serpent. L'autre objectif de ce cauchemar est de créer le débat sur sa nature parmi les PJ. Simple manifestation de l'angoisse ou vision prémonitrice ? L'un des PJ sera amené à expérimenter un cauchemar similaire au début de la campagne des Ombres d'Esteren. Enfin, le meneur gardera à l'esprit que les visions et autres cauchemars sont des ressorts narratifs à utiliser avec parcimonie. S'ils sont d'excellents moyens de poser une ambiance particulière, ils peuvent rapidement perdre de leur efficacité à cause d'une utilisation excessive. Ainsi, cette scène est optionnelle et c'est au meneur de juger s'il est pertinent de l'insérer ou pas dans son scénario.

63



Acte 2 : Dans la vallée

Selon les pistes récoltées au village, les PJ auront sans doute envie d'en savoir plus. Le meneur pourra faire intervenir les scènes suivantes dans l'ordre qui lui convient, selon les initiatives des PJ. Si les joueurs s'embarquent sur de mauvaises pistes, le meneur pourra bien entendu imaginer de nouvelles scènes afin de jouer les recherches des PJ.



Pendant l'Acte 1, les PJ ont eu plusieurs occasions de se rendre compte que la rivière noire était contaminée. C'est en remontant son cours qu'ils finiront par découvrir l'origine du mal.

Scène 1 : Le moulin de Goater

Cette ferme fortifiée abrite la famille Goater et son moulin construit sur les bords de la rivière noire. Elle est située à quelques heures de Melwan et produit une grande partie de la farine dont se sert le village. En approchant, les PJ seront accueillis par les aboiements de deux molosses enfermés à l'intérieur du bâtiment. Le moulin, ainsi que la grande bâtisse adjacente accueillant la famille, sont protégés par une palissade de rondins. Les PJ pourront y rencontrer le meunier Goater, un homme d'une cinquantaine d'années, sa femme Rodina, leur fils Jobenn et leur fille Jili, le mari de cette dernière (Irvyn) et leurs trois enfants. Très vite, les PJ constateront que l'ensemble de la famille est touchée par le Nimheil et souffrent des mêmes symptômes que ceux constatés à Melwan. En enquêtant, les PJ pourront découvrir plusieurs informations :

- **Les résidus.** En inspectant minutieusement les pales de la roue à aubes, les PJ découvrent des résidus ambrés de même nature que celui retrouvé au village. Il ne sera pas nécessaire de leur faire lancer les dés, en l'occurrence, c'est leur idée qui est importante. Les traces sont infimes, mais cette découverte pourrait corroborer les rumeurs qui, à Melwan, laissent entendre que Goater aurait pactisé avec le magientiste pour améliorer le rendement de son moulin. L'empoisonnement viendrait alors du suintement de ses machines. En fait, il n'en est rien, les résidus que l'on peut trouver proviennent d'une pollution en amont du moulin : l'eau contaminée charrie la substance qui, malgré les faibles quantités de poison, est venue former un léger dépôt sur les pales du moulin à eau.

- **Deux hommes au crépuscule.** Jobenn relatera le souvenir d'une scène qui avait attiré son attention. Il y a plusieurs semaines, au crépuscule, il a vu deux silhouettes d'hommes, l'un d'eux hurlant au point d'effrayer les chiens. En fait, Jobenn a vu, sans les reconnaître, Octar et Naelen, juste après leur accident dans la mine, se dirigeant vers Melwan (cf. Prologue, « Chronologie»). Naelen avait des crises de délire provoquées par le Nimheil et, durant le retour vers le village, Octar a dû à plusieurs reprises lui courir après, ce qui a amené les deux hommes à s'éloigner de la piste qu'ils employaient habituellement.

- **Le magientiste.** Un membre de la famille pourra raconter avoir vu le magientiste Talacien, accompagné de ses deux mercenaires, rôder près de la rivière à plusieurs reprises ces dernières semaines.



Instaurer l'ambiance

Pendant l'excursion des PJ dans la vallée de Melwan, le meneur devra veiller à bien décrire les environs afin d'accroître les impressions ressenties par les personnages. En premier lieu, il sera donc utile de mentionner les contrastes entre différents lieux traversés : une clairière, le cœur de la forêt, un terrain escarpé, un pont de bois branlant traversant un renforcement abrupt, etc. Bien évidemment, ces descriptions seront d'autant plus prenantes qu'elles s'appuieront sur les cinq sens des personnages :

- **La vue :** les étendues sombres des forêts de sapins, les montagnes immenses encerclant la vallée, les sous-bois où persiste une brume diffuse, etc.

- **L'ouïe :** le sifflement du vent qui s'engouffre entre les branchages, le murmure d'un ruisseau, les cris lointains d'animaux sauvages, etc.

- **Le toucher :** la sensation de la terre meuble et de la mousse s'enfonçant sous leurs pas, les griffures des branches, l'humidité et le froid s'insinuant partout dans leur corps, etc.

- **L'odorat et le goût :** l'air chargé de parfums végétaux, parfois entêtants, l'odeur de la terre humide, etc.

Une astuce pratique est de varier les qualificatifs employés et les sens mis en avant dans la narration ou, au contraire, d'insister sur certains points pour mieux faire ressurgir des éléments qui contrastent avec eux. Il sera aussi utile de nuancer les descriptions des prédispositions des personnages. Ceux qui ont une Voie de la Raison élevée percevront surtout les faits physiques qui les entourent, de manière plus « clinique » et impersonnelle que les personnages avec une forte Empathie. Ceux-ci s'attacheront davantage à leurs ressentis et surtout leurs impressions, même les plus fugitives, de ce que les alentours semblent vouloir leur murmurer. De même, un personnage avec une forte Créativité verra son imagination prendre le pas sur ses sens : il aura tendance à percevoir des allégories ou des formes dissimulées dans ce qui l'entoure, des nuages jusqu'à l'ombre des arbres.

Ombres menaçantes

En posant le décor habilement, le meneur pourra également faire monter la pression en ajoutant quelques détails intrigants dans ses descriptions :

- Le vent semblant porter des voix plaintives. - Un silence soudain et inhabituel. - Un parfum étrange et inconnu. - Une ombre furtive aperçue du coin de l'œil. - Une sensation de picotement et de dérangeaison.

Scène 2 : La cabane d'Ergor

Les PJ arrivent aux abords de la clairière dans laquelle la cabane d'Ergor est construite. En fait, depuis plusieurs semaines, Ergor est empoisonné par le Nimheil mais, fort curieusement, si le poison a durablement atteint son esprit déjà fragile, il n'a pour l'instant que peu d'effets sur sa santé physique et lui donne même une force extraordinaire quand il est sous l'emprise d'une émotion violente. Si les PJ se rendent à sa cabane, le meneur prendra soin de détailler ses descriptions afin d'instaurer une ambiance tendue et inquiétante :

- **Un homme malade.**

Le vieil Ergor a le regard fou et lorsqu'il parle, il est atteint d'une toux grasse et suintante, trahissant la maladie qui le ronge. Son regard est dérangeant, presque hypnotique.

- **Des cultures empoisonnées.**

La forme des végétaux cultivés laisse à penser qu'ils sont également contaminés ; en fait, Ergor se sert de l'eau puisée dans la rivière coulant à proximité pour arroser ses cultures.

- **Une cabane inquiétante.**

L'intérieur de la cabane est dérangeant : sale et malodorante, ses murs sont couverts d'inscriptions ésotériques et incompréhensibles.

- **Le ragout.**

Ergor propose aux PJ de se restaurer : tout près de sa cabane est installée une grosse marmite où cuisent des légumes divers et quelques morceaux de viande. Ergor mange quelques légumes et les PJ se rendent compte qu'ils ont une forme bizarre, malade - ce qui ne semble pas du tout déranger leur hôte.

- **Une force hors du commun.**

Si les PJ malmènent Ergor, celui-ci montrera un instant une force physique insoupçonnée et d'autant plus surprenante par rapport à son état physique : il se relèvera d'un bond et tordra le bras de son agresseur d'une poigne de fer. Cela ne durera qu'une fraction de seconde, après laquelle Ergor retrouvera sa faiblesse de vieillard. Mais cela ne manquera pas d'intriguer, voire d'effrayer les PJ.



En fait, Ergor n'est pour rien dans l'empoisonnement qui contamine la vallée. Il ne répondra que par des références étranges et incohérentes à une sorte de punition d'esprits supérieurs. Scène 3 : Les expériences

- **Poison** -

Scène 3 : Les expériences magientistes

En remontant le cours d'eau, les PJ qui se livrent à un examen minutieux des rives constateront que la végétation commence à montrer des altérations étranges : décolorations, déformations... bien que cela ne soit pas évident au premier coup d'œil. Il sera par contre plus facile de remarquer plusieurs animaux morts, certains depuis des jours, à proximité de la rivière. Enfin, les PJ pourront entendre un vrombissement bizarre, en amont. En s'approchant, ils découvriront un spectacle singulier : un homme habillé d'une combinaison de cuir s'affairant autour d'une grosse machine où se meuvent des soufflets, des tuyaux et engrenages divers. Non loin, deux guerriers, reconnaissables comme étant les gardes du corps du magientiste Talacien, ainsi que deux caernides et une charrette. L'homme en combinaison est Herven, l'apprenti du magientiste Talacien. Il est en train de tester la machinerie mise au point par son maître alors que celui-ci est quelque part dans le val, en train de chercher frénétiquement la source du Flux fossile. Tout devrait accuser le jeune magientiste : sa machine est tachée de résidus jaunâtres semblant indiquer que la pollution en provient. Pour les PJ, il ne sera pas possible de savoir en détail ce qu'est cette machine, à moins d'avoir des connaissances solides en magie. Un jet de Magie compliqué (14) permet d'en saisir la fonction principale et de comprendre qu'il s'agit de l'adaptation d'une machine pour réaliser des analyses : il faut pour cela prendre le temps de l'observer fonctionner, d'analyser ses principaux rouages, etc. Un simple coup d'œil nécessite la réussite d'un jet très difficile (20) pour déduire la même chose. Herven refusera de parler aux PJ, visiblement terrorisé et indiquant que son maître lui a interdit de s'adresser à eux.



Talacien

Ce magientiste diplômé, originaire de la capitale reizhite Baldh-Ruoch, a été envoyé par son université, officiellement en vue d'étudier les sols de la région de Melwan, officieusement pour mener des recherches dans le cœur de la montagne. S'il a pu obtenir un édit royal lui donnant le droit de faire de telles recherches, c'est grâce au soutien actif de Maoda Mac Lyr, qui est personnellement intervenue en sa faveur. Malgré son apparence froide et distante, Talacien est un homme humaniste, qui croit sincèrement que la magie pourrait améliorer les conditions de vie de l'humanité. Mais c'est aussi un citadin, qui a du mal à se faire à la vie en haute montagne et craint les réactions superstitieuses des habitants de Melwan. Il accomplit son travail sans se mêler de la vie de la communauté, évitant tant que possible de descendre au village. Ses gardes du corps reizhites se chargent des questions de ravitaillement et il peut passer plusieurs semaines, voire plusieurs mois sans se montrer à Melwan.

Depuis quelques mois, il forme un élève, Herven, qui lui a été envoyé par l'université de Baldh-Ruoch. Lorsque l'un de ses mercenaires est tombé malade, Talacien a rapidement soupçonné un empoisonnement au Flux fossile. Avant d'aller prévenir la communauté de Melwan du danger qui la menace, Talacien a voulu s'assurer que son intuition était bonne en réalisant une analyse de l'eau. En faisant évaporer des échantillons, il a mis en évidence la présence d'un liquide ambré. Aux yeux de Talacien, cette découverte indique certainement un gisement particulièrement riche de cette substance aussi rare que précieuse pour les magientistes. Hélas, et malgré ses précautions, ses manipulations ont abouti à son empoisonnement au moment même où il acquit la certitude d'être en présence de Flux fossile. En fait, Talacien l'ignore, mais il est en présence d'un Flux fossile aux propriétés très particulières. Sa personnalité se transforma très vite ; il interdit formellement à son élève d'aller prévenir qui que ce soit en ordonnant à ses mercenaires de le surveiller.



Le filtre est pour Talacien la solution idéale : récupérer le Flux fossile tout en purifiant la rivière irriguant Melwan. Talacien est méprisant envers les habitants du village et, de son point de vue, il serait inutile de leur expliquer les tenants et les aboutissants de l'empoisonnement. Il a envoyé son élève et les mercenaires installer le filtre. Pendant ce temps, il s'est mis à la recherche de la source de Flux.

Herven

Apprenti magientiste, Herven est un jeune homme plein d'idéal, admirant son maître Talacien. Mais depuis peu, le magientiste se montre égoïste et brutal avec son apprenti. Herven en a déduit que Talacien était lui aussi victime du Nimheil et que cette substance était donc dangereuse sur le plan psychique autant que physique. Mais Talacien a clairement fait comprendre à son apprenti que ni sa santé, ni celle de quiconque, ne devait entrer en ligne de compte. Herven craint que son maître ou ses mercenaires le tuent s'il n'obéit pas.

Si les PJ se montrent particulièrement habiles en diplomatie (jet de Relation difficile (17)), il est alors possible que le jeune apprenti leur explique brièvement la fonction de sa machine (filtrer et recueillir la substance toxique) et précise qu'il est en train de faire des essais. Au bout d'un moment, ou si les PJ insistent pour l'interroger malgré les exhortations des mercenaires, Herven finira par plier bagages. Il entreprendra de charger sa machine sur la charrette et se dirigera vers le bastion de Neart. Les deux mercenaires garderont leur calme, mais si les PJ se montrent agressifs, ou menaçants, ils n'hésiteront pas à sortir leurs armes et le cas échéant à s'en servir.

Une observation attentive montrera que les mercenaires sur-

veillent étroitement le jeune apprenti. S'il en a la possibilité, celui-ci révélera tout au PJ (Cf. encart précédent).

Herven

Attaque : 5. Défense : 12. Rapidité : 6.
Potentiel : 2. Dégâts : 1 (couteau).
Points de Santé : 19

Mercenaires reizhites

Attaque : 11. Défense : 10. Rapidité : 7.
Potentiel : 2. Dégâts : 2.
Points de Santé : 19

Scène 4 : Les aveux d'Octar



Le meneur serait bien avisé de faire intervenir cette scène le plus tard possible dans le scénario, laissant dans un premier temps les PJ enquêter sur les pistes d'Ergor, du meunier Goater ou celle du magientiste. Par exemple, si les PJ essayent de rencontrer Octar au début du scénario, celui-ci restera tout d'abord introuvable. Il pourra être vu au retour des PJ après une expédition dans la vallée. La rencontre avec Octar aboutira très probablement à une révélation d'importance qui guidera les PJ vers les mines. Cependant, cette révélation n'est pas essentielle pour la bonne suite du scénario.

Lorsque les PJ finiront par retrouver Octar à l'auberge, il sera en train de boire. Depuis plusieurs semaines, l'aubergiste Maltaria pourra confirmer que la consommation d'alcool de l'homme s'est fortement aggravée. Elle pourra même dire qu'elle trouve Octar bizarre, celui-ci bredouillant tout seul... Ceci s'expliquerait en partie à cause de la maladie rongant son inséparable ami Naelen. En fait, Octar essaye d'oublier qu'il est responsable du désastre touchant son village. Il est rongé par la culpabilité mais ne dira rien, craignant les représailles des villageois.

Il existe de nombreuses manières de faire parler Octar. L'une d'elle consiste à le faire boire.



Si l'alcool ne lui permet pas de s'exprimer clairement, les PJ pourront tout de même apprendre plusieurs informations cruciales et comprendre ce qui est arrivé. Le meneur ne devrait pas hésiter à jouer le comportement d'Octar, ivre et désespéré, lorsqu'il racontera son histoire. Aspirant à autre chose qu'une vie de pauvreté et de labeur dans cette vallée perdue, les deux compères ont imaginé un plan : découvrir et exploiter par eux-mêmes un filon de minerais important, amasser un trésor et partir vers le sud, en direction d'Osta-Baille, pour profiter de la vie. Ils ont dû agir en secret, le plus souvent à la faveur de la nuit et dans d'anciennes galeries, en aval des mines actuellement exploitées. Ces dernières appartiennent à la famille Mac Lyr et tout ce qui sort des entrailles de la montagne leur revient. Les mineurs ont fini par découvrir un trésor, mais pas celui qu'ils pensaient : leurs pioches ont percé une poche de Nimheil, qui a giclé au visage de Naelen. L'écoulement a commencé à s'insinuer dans les fissures pour ressortir plus loin et infecter la rivière...



Acte 3 : La source du Nimheil

Le troisième acte met en scène la visite des mines et la découverte d'Octar et Naelen. La fin est ouverte et dépendra des choix narratifs du meneur.

Scène 1 : L'origine de l'empoisonnement

En poussant leurs investigations et en remontant le cours de la Nuarranta, les PJ découvriront que, de manière soudaine, la rivière n'est plus contaminée. Il faudra pour cela faire des analyses d'échantillons d'eau ou observer attentivement la flore avoisinante. Les PJ connaissent bien la région et savent qu'ils sont proches de la source de la rivière noire, Nuarran an dubhar. La contamination pourrait donc venir d'un torrent proche, alimentant la rivière. Un jet de Milieu naturel standard (11) permet d'obtenir ces informations.



Les PJ découvriront une pioche tachée de Nimheil, à même le sol. Elle appartenait aux mineurs Octar et Naelen, qui l'ont laissée tomber alors qu'ils quittaient précipitamment les anciennes mines. En réussissant un jet de Perception ou de Milieu naturel compliqué (14), les PJ remarqueront quelques restes d'empreintes dans la terre meuble, proche de la rivière. Elles correspondent à deux personnes et leur orientation indique que ces individus venaient de la montagne plus en amont. En levant les yeux, les PJ pourront apercevoir l'entrée d'une grotte... Très vite, ils comprendront qu'il s'agit d'une ancienne mine, qui n'est plus exploitée depuis longtemps.

Scène 2 : Les anciennes mines



Tout comme l'excursion dans la vallée, la visite des mines devrait être source d'une tension toujours plus forte, jusqu'à la scène finale. Le meneur pourra s'inspirer des conseils donnés pendant l'Acte 2, « Instaurer l'ambiance ».

1. Entrée. L'entrée semble naturelle, mais très vite, des traces d'un travail d'excavation réalisés par l'homme peuvent être visibles : des traces de coups de pioches sont reconnaissables dans les parois, des poutres étayent la voûte rocheuse, des outils et des sacs jonchent le sol. En s'engageant dans le boyau obscur, les PJ arriveront rapidement dans un cul-de-sac. S'ils ne prennent pas garde où ils mettent les pieds en approchant du fond, ils tomberont dans un trou (1D10 points de dommages). Une échelle permet également de descendre.

2. Sous-sol. Les PJ arrivent dans une deuxième petite grotte naturelle. Une faille permet d'atteindre une grande cave. Un PJ compétent en artisanat (jet d'Artisanat standard (11)) pourra s'étonner que les mineurs aient creusé ainsi à la verticale, comme s'ils avaient l'intuition qu'ils arriveraient dans cette petite grotte...

3. Caverne naturelle. L'ambiance est très différente ici : l'air est chargé d'humidité, des stalactites plongent vers le sol. Le silence est presque total si ce n'est le son régulier de quelques gouttes d'eau tombant sur le sol.

4. Exuvie étrange. Les PJ découvrent une exuvie de reptile, de la forme d'un gros lézard d'un mètre de long. En regardant les restes en question, un PJ compétent (jet d'Érudition ou Milieu naturel compliqué (14)) pourra reconnaître l'espèce du lézard, connu pour habiter dans les cavernes, mais qui normalement ne connaît aucune mue et ne mesure pas cette taille. Si le meneur a précédemment utilisé la scène optionnelle de l'acte 1 « Le cauchemar », cette découverte risque de faire monter l'angoisse parmi les PJ.

5. Une trace de main. Contre une paroi, les PJ aperçoivent la trace d'une main humaine ayant laissé une empreinte ambree : il s'agit du mineur Naelen, aspergé de Nimheil, qui a laissé cette trace en quittant précipitamment la caverne.

6. L'écoulement de Nimheil. Les PJ arrivent dans une nouvelle grande cave naturelle, faiblement éclairée par quelques champignons phosphorescents. Ils entendent le clapotis régulier d'un cours d'eau. En progressant, ils découvrent dans la paroi une petite brèche d'où coule un fin filet de Nimheil. Au sol, de nombreux outils, une brouette, des sacs. Le Nimheil poursuit son chemin le long du sol pour aller se déverser dans un petit torrent passant à proximité et disparaissant dans les entrailles de la terre.



Lorsque les joueurs arrivent dans la caverne où le Nimheil s'écoule, il est temps pour le meneur de raconter aux joueurs, sous la forme d'une cinématique, ce qui s'est vraiment passé dans la caverne : les mineurs creusant la roche puis faisant jaillir le Nimheil, leur fuite, Naelen laissant une trace de main sur la paroi, etc. En examinant la paroi de plus près, on peut également constater un phénomène très curieux : une sorte de gangue cristalline semble s'être formée et la brèche est déjà bien plus réduite qu'à l'origine. Un jet de Magie compliqué (14) ou d'Érudition difficile (17) permet de comprendre qu'une sorte de cristallisation étrange et localisée du Nimheil se produit et que ce phénomène va progressivement finir par obturer complètement la brèche et interrompre l'écoulement. Un personnage avec une forte Créativité ou Empathie ne manquera pas de voir dans cet événement une sorte d'analogie minérale à une blessure en cours de cicatrisation.

Scène 3 : Confrontation



La rencontre finale peut être jouée de plusieurs manières très différentes. Le paragraphe suivant donne au MJ plusieurs idées et scènes à faire intervenir dans cette rencontre.

Le visage déformé par un rictus, le magientiste vous lance : « Paysans ignares ! Vous auriez dû rester dans votre village ! Ce que vous voyez est du Flux fossile et c'est pour moi la fin de pénibles recherches dans votre vallée perdue. Vous ne pouvez imaginer la portée de cette découverte... » Le rictus du magientiste se transforme alors en un sourire carnassier : « Vous en savez trop... vos misérables existences vont s'achever ici ! ».



C'est alors que l'élève du magientiste, Herven, surgit à son tour. Affolé et désespéré, il s'adresse à son mentor : « Maître Talacien, vous n'êtes pas dans votre état normal, le Flux fossile vous a empoisonné ! Vous êtes un homme bon, c'est vous qui m'avez enseigné que la magie avait comme seul et unique objectif de servir le bien-être de l'humanité... ». Talacien répond par un rire cynique et demande aux mercenaires d'abattre Herven. Ils hésitent un instant, mais, si personne n'intervient rapidement, ils finissent par s'exécuter et le criblent de carreaux d'arbalète.

Le nombre de mercenaires dépend du nombre de PJ constituant le groupe : il y en aura un de moins que les PJ.

Talacien

Attaque : 8. Défense : 12. Rapidité : 7.
Potentiel : 2. Dégâts : 2 (épée courte).
Points de Santé : 19

Mercenaires reizhites

Attaque : 11. Défense : 10. Rapidité : 7.
Potentiel : 2. Dégâts : 2.
Points de Santé : 19



Plusieurs outils sont utilisables pour donner à cette scène toute son importance :

⊕ **Affrontement psychologique.** Le combat est très possible, mais pas inévitable. Si un PJ tente de calmer Talacien ou négocier avec lui, le joueur devra imaginer son discours et le prononcer (ou réussir un jet de Relation difficile (17)). En cas de réussite, il se peut que Talacien soit pris d'un conflit psychique terrible entre ses convictions personnelles et l'influence malfaisante du Nimheil. Il tombera à genoux, les mains sur la tête, terrassé par une migraine insupportable. Il sera possible avec un minimum d'efforts de persuader les mercenaires de laisser partir les PJ. Alors qu'ils quittent la caverne, le meneur devra leur faire comprendre que l'avenir de Melwan va passer par des négociations entre les villageois et le magientiste. Et que rien ne garantit que Talacien ait complètement repris ses esprits...

⊕ **Insérer l'action dans le décor.** Le terrain est escarpé, avec des risques de chute et la possibilité d'entrer accidentellement en contact avec le Nimheil (cf. l'encart page 61 pour les effets du poison).

⊕ **Le sacrifice d'Herven.** L'apprenti (indemne ou à l'agonie selon les événements) s'interpose dans le combat, dans une ultime et tragique tentative de ramener son maître à la raison.

- Poison -

Un magientiste a été tué précédemment dans le scénario

Il est possible que la rencontre entre Herven et les PJ à la scène 3 de l'Acte 2 ait abouti à un combat se soldant par la mort du jeune apprenti et des deux mercenaires. Cela ne changera rien à la présence des mercenaires pour la scène finale : le bastion de Neart en abrite le nombre suffisant pour que cette scène ait lieu. Par contre, Herven ne pourra pas intervenir.

Si Talacien et Herven sont morts, la rencontre finale opposera les PJ aux lézards mutés.



L'attaque des lézards mutants

En utilisant cette fin optionnelle, le meneur mettra l'accent sur un combat violent et horifique. Alors que le combat contre les mercenaires va s'engager, des reptiles mutés surgissent de nulle part et attaquent pour le dévorer l'un des adversaires des PJ (un mercenaire ou Talacien). Très rapidement, les PJ sont également menacés. Le combat devient alors des plus confus, et peut-être que les PJ devront s'allier avec les mercenaires pour survivre. De plus, les reptiles semblent avoir développé une intelligence particulière.

Reptiles mutés par le Nimheil

Les créatures ressemblent à de gros lézards au regard dérangeant et à la mâchoire hypertrophiée.

Attaque : 8. Défense : 12. Rapidité : 8. Potentiel : 2. Dégâts : 2. Points de Santé : 15

Épilogue

Lorsque les PJ rentrent à Melwan, ils découvrent un attroupement près de la place du village. Le corps de Naelen gît, transpercé de flèches. Les villageois raconteront qu'il a été pris d'une folie meurtrière, blessant gravement plusieurs personnes avant d'être abattu. Le plus dérangeant, c'est que le mineur est mort les yeux ouverts. Les PJ seront alors surpris par le spectacle qui s'offre à eux. Les pupilles entières de Naelen ont pris une teinte argentée rappelant le métal et leur forme a changé, évoquant irrésistiblement des yeux de reptile... les mêmes yeux que l'un des PJ a vu dans un cauchemar.



L'attaque du village



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités - 8 - La révélation

En utilisant cet épilogue optionnel, le meneur rallongera considérablement le scénario. Il rajoute une nouvelle partie centrée sur l'action et l'horreur mais donne un tour surnaturel très inhabituel aux événements.

Alors que les PJ reprennent la direction de Melwan, ils entendent au loin le cor de brume, normalement réservé aux alertes les plus graves. Il y a sept ans, le cor avait été utilisé alors que le village avait sauvagement été attaqué par une troupe d'êtres humanoïdes, en pleine nuit.

Lorsque les PJ arrivent à Melwan, ils sont accueillis par des cris et des bruits de combat. Un groupe d'habitants rendus fous par le Flux fossile s'attaquent à la population désespérée. Les dâmathairs, dont la maison fortifiée a été incendiée, ont rassemblé la cinquantaine d'enfants et les personnes fragiles sur la place et se replient vers le château des Mac Lyr, à quelques pas d'ici, de l'autre côté d'un pont enjambant la rivière noire. Les PJ peuvent alors aider ce groupe, couvrir leur retraite, etc. Là aussi, en croisant le regard d'un assail-

lant qu'ils ont autrefois connu et peut-être apprécié, ils pourront être confrontés furtivement au regard reptilien que l'un d'eux aura peut-être vu en cauchemar... Devoir se battre contre des voisins ou des proches est un événement des plus traumatisants et le meneur ne devrait pas hésiter à infliger des jet de Résistance Mentale compliqués ou difficiles (14 et 17) aux joueurs manquant de conviction et de cohérence dans l'interprétation de leur PJ. Enfin, cette scène réserve un final inquiétant car d'autres habitants sont malades et nul ne sait comment va évoluer leur empoisonnement : vont-ils y survivre, mourir ou alors devenir eux aussi enragés ?

Les enragés

Des habitants de Melwan empoisonnés par le Nimheil, devenus enragés.

Attaque : 10. Défense : 10. Rapidité : 8.
Potentiel : 2. Dégâts : 2.
Points de Santé : 15

Automne rouge

Le scénario Automne rouge propose une enquête dans le val de Dearg pour des joueurs et des meneurs de tous les niveaux. Idéalement, les joueurs incarneront les Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers car ils sont originaires de ce val. Il est également possible d'utiliser les pré-tirés de cet ouvrage ou des PJ créés spécialement par les joueurs.

• **Style :** enquête • **Cadre :** val de Dearg • **Saison :** automne • **Durée :** 5 heures et +

Résumé du scénario : L'un des PJ se réveille sur les berges d'un lac en bien mauvaise posture, son arme ensanglantée en main et un cadavre à moitié dévoré à ses côtés. Une enquête minutieuse lui permettra de comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire, retrouver la mémoire et déjouer une cérémonie rituelle qui provoquerait une nouvelle tragédie... et des choses bien plus sinistres encore.

Enjeux et objectifs : L'enjeu principal de ce scénario est de montrer un nouvel aspect du Flux fossile et son lien – hypothétique – avec le surnaturel. Automne rouge est également le troisième scénario du triptyque « Présages ». Il se déroule peu de temps avant les événements qui seront décrits dans le premier épisode de la campagne des Ombres d'Esteren, qui débute alors que l'automne se termine. Cependant, pour les besoins de sa campagne, le meneur pourra faire jouer le scénario à un autre moment. Il devra juste garder en tête que la campagne débute alors que l'hiver tombe sur le val de Dearg.

Pour les PJ, les objectifs sont doubles : • Comprendre qui a tué Herven et pourquoi. • Retrouver Maella en vie.

Le surnaturel dans Automne rouge : Si le meneur le décide, le scénario Automne rouge pourra être exempt de tout élément fantastique. Il reposera alors entièrement sur les émotions humaines, la folie et les conséquences d'une relation père-fils brutale. Cependant, à plusieurs moments clés du scénario, signalés par des icônes spécifiques, des encarts proposeront différentes scènes optionnelles permettant au meneur d'adjoindre du fantastique à son histoire, notamment via l'influence surnaturelle du Flux fossile et l'introduction d'un Objet de pouvoir nommé « Mémoire du monde ».

Le meneur doit savoir que, dans le cadre de la campagne des Ombres d'Esteren, le lien entre le Flux fossile et le surnaturel sera traité en détail et que le Flux fossile, à certaines conditions, pourra être le vecteur de phénomènes paranormaux.

Prologue

Le val de Dearg

Le val de Dearg est voisin des vaux de Melwan et de Loch Varn. Situé au Nord du royaume de Taol-Kaer, dans le duché de Tulg, le val de Dearg a été marqué par la guerre du Temple de par sa position géographique. Il est dominé par la forteresse de Smiorail, une citadelle protégeant l'unique col praticable de la région menant au Gwidre, et abrite deux villages de quelques centaines d'âmes. Le premier village, portant le nom de la vallée, est spécialisé dans les travaux de la mine et l'autre, Fearil, dans le bûcheronnage. Des installations minières importantes sont bâties à l'extérieur de Dearg et sont protégées par un chenil. L'ensemble du val est sous la régence des chevaliers hilderins, et ce depuis la mort des derniers descendants de la famille des Mac Govrian, qui régnait traditionnellement sur ces terres.

Ce scénario se déroule dans le village de Dearg. Voici quelques personnalités que les PJ pourront rencontrer :

- L'ansailéir Maorn : Homme respecté d'une quarantaine d'années, bon chasseur et guerrier averti, défenseur des traditions claniques. Il est le chef de village depuis quinze ans et préside le conseil de Dearg. Maorn a un fils d'une vingtaine d'années nommé Eoghan et trois filles : Tanwen, Deila et Geillis.

- Le demorchén Loeg : Le patriarche de Dearg, compétent en herboristerie et possédant quelques bases en Sigil Rann. Il a connu l'époque de la guerre du Temple et éprouve toujours un certain ressentiment à l'encontre des fidèles du Dieu Unique. Il quitte de moins en moins souvent le village du fait de son âge mais reste très attaché aux traditions et jouit d'un grand respect. Il siège au conseil de Dearg.

- La damáthair Glen : Glen représente les damáthairs de Dearg au conseil. C'est une femme volontaire et courageuse, qui, avec l'aide des quatre autres damáthairs, a la charge d'éduquer une soixantaine d'enfants.

- Meog Elarig : Héritier des mines de Dearg, c'est un homme austère et musculeux, ayant travaillé toute sa vie. Son rôle essentiel dans la prospérité de la communauté lui permet de siéger au conseil. Il a des relations très conflictuelles avec son unique fils, Alban, qui refuse de prendre sa suite et préférerait se consacrer à l'étude de l'occultisme. Meog rejette en bloc tout ce qui a trait à cette discipline : son père et son grand-père ont tout sacrifié pour financer cette passion. De plus, il soupçonne que sa femme en était fêlée et qu'elle est morte à cause de cela. Meog use régulièrement de violence à l'encontre de son fils dans le but de lui imposer sa volonté, et fera tout pour l'éloigner de cette voie, craignant qu'Alban gâche sa vie en reproduisant les erreurs de ses aïeux.

- Alban : Un jeune homme charismatique, perçu de manière ambivalente dans le village. Tout le monde sait que ce gringalet ne veut pas reprendre la mine des Elarig. Après plusieurs années de conflit et de violences infligées par son père, la folie (désordre Exaltation) a envahi sa psyché. Il croit sincèrement aux sciences occultes et à l'existence de pouvoirs mystiques. Sa passion est également un moyen de se soustraire aux persécutions de son père et il y puise même une certaine force, car il a appris que son grand-père et le père de celui-ci étaient également fêrés de ces savoirs mystérieux.

- Maella et Herven : fascinés par Alban, ces deux jeunes villageois veulent croire dans ses découvertes et espèrent qu'elles les aideront à accéder à une vie meilleure que celle promise dans Dearg. Maella est très amoureuse du jeune homme alors qu'Herven ressent à son égard un mélange de fascination et de jalousie. Leurs espoirs n'ont d'égal que leur naïveté et leur crédulité.

Si les PJ n'incarnent pas les Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers, le meneur pourra s'en servir comme PnJ susceptibles d'interagir avec les PJ.



Le val de Dearg sera le théâtre des événements du premier épisode de la campagne. La vallée et ses habitants seront décrits en détails et il est utile que le meneur commence à développer les liens entre les PJ et cette communauté afin de préparer la suite.

Les dessous de l'histoire

Jusqu'à l'arrivée de Vaugh Elarig, Dearg n'était qu'un petit village de mineurs. L'homme, en plus d'être un marchand adroit ayant fait fortune dans le commerce des métaux, était également un passionné de sciences occultes. Il avait acquis la certitude que le val de Dearg recelait un trésor datant de l'époque mythique de l'Aergewin, décrit dans plusieurs livres d'occultisme : l'Ambre. Il emmena femme et enfants dans cette région isolée du Nord de Taol-Kaer, avec l'objectif d'y entreprendre de grands travaux d'excavations. Officiellement, il voulait y développer le commerce du cuivre mais sa véritable volonté était de fouiller les montagnes dans l'espoir d'y trouver ce fameux trésor de l'Aergewin. Ses recherches ne donnèrent aucun résultat, malgré l'ouverture de nouvelles mines sur l'autre flanc de la montagne, dans le val de Melwan. Vaugh finit par périr dans un éboulement.



Un siècle plus tard,

Alban Elarig, son descendant, découvrit au fond du grenier de la maison familiale l'ouvrage ésotérique « Mémoire du monde », rédigé en langue continentale et accompagné de nombreuses notes de traductions. Ce vestige avait échappé au courroux de Meog, qui, suite au décès de sa femme, avait pris un soin particulier à détruire l'ensemble des recherches de son père et de son grand-père. Le jeune homme, bien plus intéressé par les livres que par le maniement de la pioche auquel le contraignait son père, se passionna pour le vieux grimoire et les notes de son aïeul. Il reprit à son compte la quête de son arrière-grand-père et, quelques années plus tard, fit une découverte qui allait changer sa vie : au cœur de la montagne, il trouva une pierre précieuse dorée grosse comme le poing. C'était certain, il venait de découvrir l'Ambre !

Les mois suivants, les relations entre Meog et Alban se dégradèrent. De plus en plus souvent, Meog avait recours à la violence pour faire entendre raison à son fils. Il ignorait la découverte d'Alban mais le soupçonnait de passer le plus clair de son temps à lire au lieu de travailler aux mines. Alban tenta même une fugue vers le val voisin de Melwan où la famille des Mac Lyr était réputée posséder une petite bibliothèque, ce qui était plutôt rare dans cette région isolée. Malgré les raclées, Alban restait accroché à sa quête secrète, ayant la conviction d'avoir fait une première grande découverte. Les livres et l'Ambre étaient devenus ses refuges face à la violence de son père.

La situation continua à s'envenimer et la santé mentale d'Alban se dégrada peu à peu alors que les passages à tabac de plus en plus violents se répétaient et que ses recherches sur l'Ambre piétinaient. Une nuit, Alban fit un rêve terrible, dans lequel il sacrifiait une personne à l'Ambre et entrait en contact avec une entité qui lui donnait un grand pouvoir. Exalté par ce rêve, Alban reprit de plus belle ses recherches en occultisme et la traduction de Mémoire du monde. Il projeta de mettre en œuvre ses visions dès que possible, persuadé qu'elles étaient la dernière pièce de son puzzle. Il persuada sa compagne Maella et l'un de ses amis Herven de l'aider à capturer un « sujet d'expérience », sans pour autant leur révéler qu'il comptait tuer cet innocent pour réveiller le pouvoir de l'Ambre et entrer en contact avec cette « entité supérieure ».

Nature de l'Ambre

C'est que certains occultistes considèrent comme une relique mystique n'est en fait que du Flux fossile enchâssé dans une gangue cristalline. Toute personne étudiant de près l'Ambre et connaissant la magie s'en rendra compte (jet de Magie standard (11)). Les PJ ont déjà pu croiser un tel cristal dans le scénario « Loch Varn ».



Pouvoirs de l'Ambre

En utilisant cette option, l'Ambre possédera des propriétés surnaturelles : elle induit des cauchemars hypnotiques (notamment le rêve d'Alban). Être au contact de l'Ambre pendant plus d'un mois nécessite un jet de Résistance Mentale compliqué (14) sous peine d'être envahi par les cauchemars. Chaque mois, un nouveau jet de Résistance Mentale compliqué (14) est tiré et inflige deux points de Trauma à chaque échec, jusqu'à la folie. La victime sera alors susceptible de mettre en œuvre ses cauchemars, ayant la conviction délirante qu'ils sont des intuitions surnaturelles. Dans Automne rouge, ce n'est pas tant le cristal que son contenu qui est capable d'exercer une influence surnaturelle. Ainsi, le casser ne met pas fin aux phénomènes dont est victime Alban. En revanche, le Flux ainsi dispersé perd ses capacités à hypnotiser de nouvelles cibles.

- Automne rouge -



Utiliser un Objet de pouvoir

Avec cette deuxième option, la passion dévorante de Vaugh Elarig et de son petit-fils pour l'occultisme trouve en fait sa source dans un ouvrage très particulier.

Mémoire du monde

Ce livre d'occultisme traite des vestiges de l'Aergewin et fait notamment l'hypothèse d'un lien direct entre le Flux fossile et cette époque mythique (Cf. Livre 1 p. 26, p. pour l'Aergewin et p.162 et p. 286 pour le Flux fossile). Bien que rien dans le livre ne vienne étayer cette hypothèse, elle garde un certain attrait pour les occultistes qui en ont connaissance. Ses phrases mystérieuses, comme celle qui dit qu'« Au cœur de la montagne, protégée par le Serpent, repose l'Ambre, la mémoire du monde, trésor du sage qui pourra voir l'avenir aussi clairement que le passé », ont motivé les expéditions d'un illustre chasseur de trésor dont le nom s'est perdu au fil du temps. Ce continental a traversé le monde entier avant d'arriver en Tri-Kazel, guidé par sa quête des vestiges de l'Aergewin. Hélas, il est mort dans un éboulement alors qu'il était sur le point de faire une découverte importante. Le livre recueillit alors une part de la volonté de l'aventurier au moment de son trépas et devint un Objet de pouvoir. Il fut retrouvé sur son corps et connu plusieurs propriétaires avant de tomber entre les mains de Vaugh Elarig, puis de ses descendants.

Propriétés : L'ouvrage, écrit dans une langue continentale, nécessite plusieurs jours de lecture et confère à son possesseur un bonus de +2 lorsqu'il utilise le Domaine Occultisme. Les bonus s'estompent au bout d'un mois si l'on se sépare de l'ouvrage.

Influence : Tant qu'il possédera le livre, le propriétaire sera passionné par les thèmes du Flux fossile et de l'Aergewin, poursuivant à son insu la quête du chasseur de trésor continental. Il ne se séparera pour rien au monde de son livre et se lancera sans hésiter dans une expédition, même dangereuse, liée de près ou de loin à cette passion. De manière ponctuelle, il pourra faire des rêves induits par le livre qui pourront l'aider dans sa quête... ou le mener à sa perte.



Acte 1 : Le piège



L'enquête commence alors que l'un des PJ est en très mauvaise posture. Les PJ ont trois jours pour tirer l'affaire au clair. Le meneur devrait faire en sorte qu'ils ne puissent pas interroger Alban Elarig pendant ce premier Acte (même pendant la scène 3), ni Ronan, le frère d'Herven, encore sous le choc et qui refusera de parler à quiconque. Il sera également impossible de visiter les chenils pour cause de travaux. Quant à Firmin, le fidèle du Temple, il sera absent de son monastère. Tous ces PNJ pourront être rencontrés et interrogés pendant l'Acte 2.



Scène 1 – Sur les rives du lac Rouge

En début de partie, le meneur fera tirer un jet de Chance à chaque personnage masculin, à l'exception d'Eoghan si ce pré tiré est utilisé. Celui qui fera le plus petit score sera le PJ concerné. Le meneur prendra à part le joueur et lui décrira la scène, sans omettre aucun détail car ils ont chacun leur importance pour la suite :

Des grognements sinistres réveillent le PJ qui gît sur les berges du lac Rouge, non loin de Dearg. Il émerge soudain de l'inconscience en poussant un grand cri. Son esprit est encore embrumé par des images cauchemardesques où il se voit courir sans fin dans une lande désolée. Le PJ, gravement blessé (État de Santé Critique), est passé par un état semi-comateux avant de reprendre conscience. Une grande éraflure, plus spectaculaire que grave, zèbre son visage. Il a également un énorme hématome douloureux au-dessus de l'oreille droite, et plusieurs plaies, qui évoquent des blessures de poignard. Enfin, il porte les marques d'une ou deux morsures, qui semblent avoir été causées par des loups ou des chiens. Ce n'est pas tout, car le PJ se réveille avec son arme habituelle dans les mains, ensanglantée, et un cadavre à ses côtés. Des loups ont commencé à dévorer ce dernier (les grognements entendus au réveil), mais ils se sont prudemment écartés lors du cri du PJ. Le corps arbore lui aussi des blessures (venant de l'arme du PJ) ainsi que des morsures. La première constatation est claire : le PJ a tué l'autre individu, qu'il pourra reconnaître comme étant Herven, petit-fils de la brocanteuse de Dearg, Zaïg. La mémoire du PJ est floue, son dernier souvenir remonte à quelques jours et rien n'explique la situation présente. Vu son état, le PJ ferait bien de rentrer au village... mais l'accueil risque d'être glacial ! S'il décide de s'éloigner de Dearg, il finira par croiser un groupe d'éclaireurs (les autres PJ), envoyés par le conseil pour retrouver les disparus (le PJ et Herven). Les loups demeurent circonspects et partiront si on les menace, mais n'hésiteront pas à se jeter sur la dépouille d'Herven si le PJ s'éloigne.

 **Ce qui s'est vraiment passé :** Maella a séduit le PJ et lui a donné rendez-vous le lendemain soir sur les berges du Lac rouge. En fait, le PJ avait été choisi par le trio infernal pour être le cobaye des projets d'Alban. Le plan était simple : Maella avait pour mission d'attirer le PJ dans un guet-apens près du Lac rouge. Herven, Alban et deux chiens (dressés pour protéger les mines), tapis dans la brume, attendaient le meilleur moment pour capturer leur proie. Mais rien ne se passa comme prévu : le PJ se défendit comme un beau diable, tua Herven et blessa Alban ainsi que l'un des chiens, avant d'être neutralisé. Incapable de transporter qui que ce soit, Alban et Maella décidèrent de maquiller la scène en un simple règlement de compte. L'éraflure sur le visage du PJ correspond à une griffure causée par une bague portée par Maella. Ce dont le PJ ne se souvient pas, c'est qu'il était parti avec son calyre pour le rendez-vous. Celui-ci s'est enfui et a trouvé refuge dans le monastère de Firmin. Si le PJ ne possède pas de monture, quelqu'un dans le village lui aura prêté.

Scène 2 – Le conseil de Dearg

Au village, les habitants sont inquiets car depuis hier, Herven et le PJ sont introuvables. Évidemment, la réapparition soudaine du PJ, ensanglanté, provoque une vive agitation. Il est rapidement accusé et sommé de s'expliquer. Le conseil lui laisse trois jours pour prouver son innocence. Les autres PJ sont chargés de le surveiller et l'aider dans son enquête.

Scène 3 – Un rendez-vous suspect

Alors que la nuit est tombée, l'un des PJ surprend une entrevue suspecte entre deux ombres. S'il réussit un jet de Discrétion ou de Perception compliqué (14), il reconnaît un varigal récemment arrivé à Dearg, parlant à Alban Elarig. « Des gens de Balldh-Ruoch ont payé très cher pour t'envoyer ça ». Le varigal donne un message au jeune homme sans plus d'explication. S'il est interrogé plus tard, le messager dira juste qu'il a fait son travail en livrant cette lettre. Il indiquera également qu'il trouve le jeune homme bizarre : « une intuition l'ami, j'en ai vu beaucoup des bougres au cours de mes voyages, et celui-ci est bizarre. »

Le varigal Jalfred

Jalfred est un homme de trente ans, solitaire et taciturne, les traits tirés par des années de voyages, une épaisse barbe mangeant la majeure partie de son visage. Il a traversé une bonne partie de la péninsule et l'épuisement se lit sur son visage. Il a été grassement payé afin de remettre un message à Alban Elarig. Jalfred ignore tout de ses commanditaires. Il a accepté la somme d'argent et a traversé une bonne partie de la péninsule pour livrer cette missive. Les PJ ne pourront pas connaître son contenu car Alban l'a détruite. Bien plus tard dans la campagne, ils pourront retrouver la trace des commanditaires.

Scène 4 – Une nouvelle disparition

Le premier soir, les habitants de Dearg se rendent compte d'une nouvelle disparition : la bergère Maella. Une rapide enquête permet de découvrir que Maella et Alban flirtaient. En fait, la jeune femme est réfugiée dans la cache secrète d'Alban. Ce qu'elle ignore, c'est que le jeune homme projette de la sacrifier. Son plan de capture du PJ a échoué et son père, Meog, veut le forcer à participer à d'importants travaux d'excavation dans quelques jours. Le temps presse pour Alban, qui redoute plus que tout une nouvelle confrontation avec son père et les autres mineurs. Malgré les sentiments qu'il peut éprouver pour Maella, sa folie (ou l'influence surnaturelle de l'Ambre) risque de le mener aux pires extrémités.

 La nouvelle de la disparition de Maella agit comme un électrochoc pour le PJ amnésique : celui se souvient soudain qu'il avait rendez-vous avec la demoiselle très récemment, peut-être même le jour où il s'est réveillé sur les bords du lac. Ce flash sera l'occasion pour le meneur de lancer quelques mauvaises pistes : et si le PJ et Herven étaient des rivaux amoureux ? À moins que le PJ soit également à l'origine de la disparition de Maella ?

 Cette disparition est aussi l'apparition d'un nouvel objectif pour les PJ. Naturellement, le conseil demande au PJ suspecté du meurtre d'Herven de retrouver Maella au plus vite, afin de ne pas aggraver son cas. Le meneur ne devrait pas hésiter à rajouter des scènes où les PJ entrent en relation avec la famille de Maella.



Acte 2 : Mener l'enquête

Scène 1 : Le chenil

L'entrepôt – situé au cœur de Dearg – où sont stockés les minerais récemment extraits est gardé par quelques maîtres-chiens au service des Elarig. Leurs molosses sont parqués dans un grand chenil, à l'intérieur de l'entrepôt. Les maîtres-chiens laisseront entrer les PJ le deuxième jour. Si les PJ sont attentifs, ils remarqueront que l'un des chiens est blessé (la blessure infligée avec l'arme du PJ qui s'est réveillé sur les rives du lac Rouge dans l'Acte 1). Si les maîtres-chiens sont interrogés, ils répondront qu'ils ne savent pas ce qui est arrivé à l'animal, mais révéleront que c'est bien Alban Elarig qui en avait emmené deux avec lui, le jour même où le PJ s'est réveillé sur le rivage. Cet indice ne manquera pas de mettre les joueurs sur la trace d'Alban.

Cependant, Alban a l'habitude de se rendre aux mines accompagné de ses molosses ; cela n'a rien d'étonnant pour les maîtres-chiens. Si l'on cherche à rencontrer Alban, les maîtres-chiens indiqueront qu'il est parti pour les mines tôt ce matin. En s'y rendant, les PJ se rendront compte qu'Alban n'y est pas et que personne ne l'a vu. Face à ce mensonge, les PJ auront de plus en plus de raison de suspecter Alban.

En fait, ce que les joueurs ne peuvent pas savoir à ce moment du scénario, c'est qu'Alban s'est rendu dans sa cachette pour effectuer la cérémonie sacrificielle...

Scène 2 : Une passion pour l'occultisme

Pendant cet Acte, il sera possible d'interroger le grand frère d'Herven, Ronan. Ce dernier est un jeune homme intelligent, curieux, à l'esprit cartésien. Passionné par la magie, il rêve d'étudier en Reizh. Les PJ pourront apprendre qu'Herven passait pas mal de temps avec Alban, ce que lui reprochait Ronan. Le grandfrère méprise l'occultisme, qu'il estime être un ramassis de fadaïses et a toujours déploré que son frère s'y intéresse. La majorité des rencontres entre Herven et Alban était secrète.

☞ Ronan pourra relater la violence du père d'Alban qui, un jour, surprit leur réunion. Ronan pense même qu'une troisième personne assistait parfois aux réunions organisées par les deux garçons (il s'agit de Maella).

☞ Ronan acceptera que les PJ fouillent dans la chambre d'Herven mais ils ne trouveront rien de particulier.

☞ En interrogeant Zaïg, avec qui Herven avait une certaine complicité, les PJ pourront apprendre l'existence d'une cache secrète (une ancienne tanière de brigands dans la forêt, mais Zaïg ignore sa localisation exacte) utilisée par les apprentis occultistes.

Scène 3 : Le monastère d'Alestor

Si les PJ vont au monastère, situé à deux heures de Dearg, ils pourront cette fois-ci rencontrer le vieux moine Firmin. Celui-ci revient de Fearil où il a rencontré un charpentier et quelques autres ouvriers qui vont effectuer quelques réparations du lieu de culte. Firmin indique aux PJ qu'à son retour, il a trouvé un calyre dans le monastère.

Lorsque les PJ le voient, des souvenirs reviennent brusquement à celui qui s'est réveillé sur les berges du Lac rouge : il se revoit quitter Dearg avec son calyre pour se rendre à un rendez-vous avec Maella... puis, surgissant des fourrés, Herven et Alban ainsi que plusieurs chiens. Les suites du combat sont floues mais le PJ se souvient clairement d'une chose : c'est lui qui a tué Herven ! Cette révélation brutale induira un jet de Résistance mentale compliqué (14).

Scène 4 : La cachette des brigands

La seule personne de Dearg connaissant l'emplacement de la cachette mentionnée par Zaïg est Harald le colombier. Il tient cette histoire d'Argan. Le chevalier hilderin, avec ses hommes, traquèrent quelques brigands jusque dans la forêt et découvrirent cette cache. Alban a lui aussi entendu cette histoire, c'est comme cela qu'il a trouvé le lieu et installé son petit sanctuaire.



Acte 3 : Un dernier espoir

76

Scène 1 : Le sanctuaire occultiste

Grâce aux informations données par le colombier, les PJ retrouveront l'entrée de la cache, dissimulée au sol sous quelques branchages et mousses. La trappe donne sur une petite pièce humide qui s'ouvre sur un couloir donnant sur une grande salle.

- **Grande salle.** Lorsque les PJ entrent ici, le meneur devra passer à la scène 2 (la confrontation). Cette grande pièce charpentée devait autrefois accueillir des réserves, des tonneaux et le produit du brigandage. Il reste quelques caisses ici et là mais l'aspect de la pièce a été transformé par Alban. Les tonneaux et caisses sont pour la plupart couverts de tissus sombres et des cierges éclairent la pièce d'une lueur tamisée. Une odeur désagréable règne dans ce lieu où les effluves de renfermé et de bougies se mélangent de manière écœurante. Une grande pierre plate trône dans la salle et fait office d'autel.

- **Chambre d'Alban.** Dans une pièce adjacente, Alban a entreposé une paille ainsi que quelques objets bizarres. Un coffret contient le livre « Mémoires du monde ». On peut également y trouver son journal où le traquenard dans lequel est tombé le PJ est décrit. Sa lecture induit deux points de trauma si un jet de Résistance Mentale compliqué (14) est manqué. Si les descriptions des projets de sacrifices et de ses cauchemars regorgent de détails insoutenables et font apparaître la folie d'Alban, quelque chose de plus sinistre encore perturbe l'esprit du lecteur sans qu'il puisse cerner exactement quoi.

Scène 2 : La confrontation

La scène sera très différente selon le moment où les PJ arriveront. En voyant Maella, le PJ qui a été victime du guet-apens a un dernier flash : la grande éraflure sur son visage correspond à la bague de Maella et il se rend compte que la jeune femme était de mère avec Herven et Alban. S'il a lu les notes d'Alban, cela corrobore que le PJ était la cible d'un guet-apens.

1. Avant la cérémonie :

Les PJ ont été perspicaces. Ils arrivent avant que le sacrifice ait commencé. Maella est attachée sur une grande pierre plate faisant office d'autel. La terreur se lit sur son visage alors qu'elle comprend qu'elle sera bientôt morte. Alban est dans sa chambre et ses chiens (nombre égal à celui des PJ) surgissent sur le seuil. Alban apparaît à son tour, possédé, les yeux fous, les cheveux en bataille, complètement exalté (État de Folie) et parlant d'une voix subtilement déformée : « Vous ne m'empêchez pas d'accomplir mon œuvre ! ». Il lance ses chiens sur les PJ et se rue au combat armé d'une épée. L'Ambre peut être retrouvée dans le coffret de la chambre.

2. Au moment de la cérémonie :

Il se peut que les PJ surgissent juste au moment où le sacrifice doit avoir lieu. Alban, psalmodiant des paroles dénuées de sens, s'apprête à dépecer vivante Maella. Il tient un couteau dans une main et l'Ambre dans l'autre. Si le meneur utilise la scène modulaire impliquant du surnaturel (Cf. La mutation), l'Ambre pulse d'une luminosité hypnotique. Les chiens aboient, mais Alban ne semble pas faire attention aux PJ et s'apprête à pourfendre Maella alors que ses molosses se jettent sur les intrus. Si un Personnage lui fonce dessus, il s'en rendra compte au dernier moment et entamera le combat. Briser l'Ambre ne change rien car ses pouvoirs mystiques dépendent du Flux fossile qu'elle contient (Cf. p.72 « Pouvoirs de l'Ambre »).

3. Après la cérémonie :

Les PJ ont été trop lents. Lorsqu'ils arrivent, ils découvrent une scène de désolation alors que les chiens aboient. Le corps de Maella est lacéré et son visage tordu dans une douleur atroce. Cette vision, ajoutée à l'odeur infecte des lieux, implique un jet de Résistance Mentale compliqué (14). Au sol, Alban est inerte, les yeux clos et le visage livide, en transe. Lorsqu'il se réveille, le spectacle est pathétique : Alban croit que les PJ sont des envoyés de l'entité qu'il essaye désespérément de contacter. Le mettre face à la réalité aura comme conséquence de le voir s'effondrer, sanglotant, alors qu'il réalise toute la portée de ses actes. Il est clair que si les PJ décident de livrer Alban à Dearg, son propre père risque bien de le tuer dans un accès de fureur. En fait, Alban est atteint de folie, il n'a pas conscience de la gravité de ses actes. Seul un traitement psychique approprié ou un long séjour dans un sanatorium pourrait lui faire du bien.

Caractéristiques d'Alban et de ses chiens

Alban Elarig

Att. : 6. Déf. : 10. Rap. : 5. Pot. : 2. Dom. 2. Prot. : 0. Santé : 19

Chien de garde

Att. : 10. Déf. : 10. Rap. : 7. Pot. : 2. Dom. 2. Prot. : 0. Santé : 15



La mutation

En utilisant cette scène optionnelle, le meneur donnera un tour surnaturel très marqué à la fin de son scénario. L'Ambre révélera des pouvoirs insoupçonnés. Irradiant une lueur étrange pendant la scène finale, elle provoquera la mutation d'Alban, le gratifiant d'une force immense, à même de défier tout être humain – y compris son père. Lors de la confrontation finale, Alban aura tout d'abord les yeux blancs et ne parlera pas. Il se jettera sur les PJ pour les étrangler. Les PJ devraient facilement le neutraliser mais il sera pris de convulsion et mutera de manière hideuse. Ses os craqueront, son cou s'allongera de manière horripilante, sa carrure s'épaissira et ses bras se distendront. Ce spectacle, ajouté aux sons de la chair se déchirant et aux grognements mêlés aux cris d'agonie et de douleur d'Alban entraînera un jet de Résistance Mentale difficile (17). Un nouveau combat s'engagera dans des cris et des hurlements inhumains.

Caractéristiques d'Alban - mutation

Att. : 16. Déf. : 16. Rap. : 8. Pot. : 2. Dom. : 3. Prot. : 0. Santé : 40

77



Du cauchemar à la réalité

1 Il se peut que les PJ ne découvrent jamais la cache d'Alban (ou encore qu'ils trouvent le sanctuaire vide) et rentrent au village en désespoir de cause. Pendant la nuit suivante, le PJ qui s'est réveillé sur les berges du Lac rouge fait un terrible cauchemar. Il voit son calyre le mener jusque dans un antre sordide. L'animal est alors dévoré par une créature horrible, à moitié humaine. Le PJ se réveille en sursaut, heureux d'être dans son lit mais encore angoissé par le cauchemar.

C'est alors que des hurlements se font entendre dans Dearg. Tandis que les PJ descendent dans la rue, ils tombent nez à nez avec une créature hideuse, une posture voûtée, un cou long ignoble au bout duquel dodeline une tête distordue. Le plus horrible est que les PJ reconnaissent les traits d'Alban Elarig sur cette tête monstrueuse. La créature a déjà déchiété deux ou trois habitants de Dearg, tenant dans ses mains griffues des membres arrachés. Ce spectacle provoque un jet de Résistance Mentale difficile (17). La créature cherche son père afin de se confronter à lui.

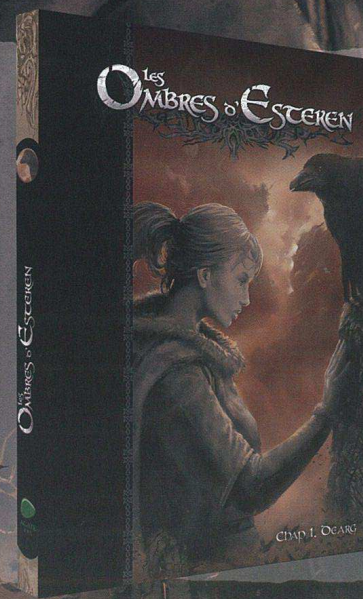


Épilogue

L'épilogue dépendra beaucoup de la manière dont les PJ auront résolu cette aventure. Quoi qu'il en soit, ils pourront se poser de nombreuses questions à propos de l'Ambre, de l'ouvrage « Mémoires du monde » ou encore sur ces mystérieux commanditaires qui ont envoyé le varigal porter ce message pour Alban...

O^{les}MBRES d'ESTEREN

Un jeu de rôle horrifique et gothique

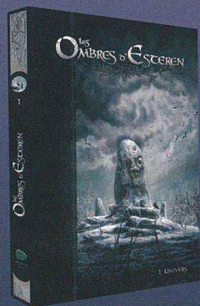


Dearg

- Dearg est un livre de 128 pages en couverture souple, tout en couleur, constitué pour moitié d'aides de jeu et pour moitié de scénarios.
- Six scénarios et canevas qui forment une histoire complète et autonome, première partie de la grande campagne des Ombres d'Esteren.
- La description du val de Dearg, un cadre de jeu typique des Ombres d'Esteren, théâtre des événements du premier chapitre de la campagne.
- Des aides de jeu variées pour le meneur et les joueurs : conseils et outils pour préparer et mener la campagne, galerie de PnJ, plans, bestiaire, règles optionnelles, etc.

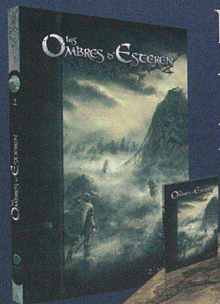
Les Ombres d'ESTEREN

Un jeu de rôle horifique et gothique



Livre 1 - Univers

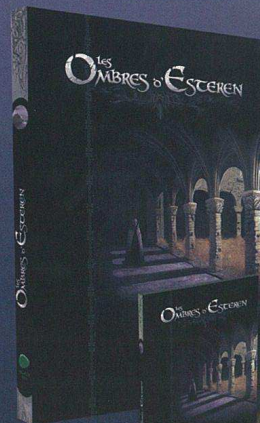
- Livre en couleur 290 p.
- > Description du monde
- > Système de jeu complet
- Couverture rigide
- 150 illustrations



Livre 2 - Voyages

- Livre en couleur 80 p.
- > Scénarios et aides de jeu
- Écran du meneur
- Carte en couleur

Le monastère de Tuath + l'album cd "d'hommes et d'obscurités"



- Livre en couleur 52 p.
- > Un scénario inspiré du Nom de la rose.
- > Aide de jeu sur le Temple
- Carte du monastère
- 16 Cartes Portraits
- 8 Cartes Indices
- 3 Fiches d'aides de jeu
- D'Hommes et d'Obscurités
- > Album cd 1h10
- > Extraits sur Myspace



www.esteren.org