

ŒURS D'ESTEREN

Fanzine de la communauté des Ombres



Numéro 1 - Octobre 2012

ÉDITORIAL

par Pitche

Pour et par la communauté !

Une lueur s'échappe, se distinguant peu à peu au cœur des Ombres d'Esteren. Vous vous en rapprochez et ne tardez pas à découvrir le premier opus de cet e-zine dédié aux Ombres d'Esteren ; il s'intitule : Lueurs d'Esteren.

L'idée avait été lancée il y a quelques mois de cela sur le Forum des Ombres d'Esteren et dès le départ, elle avait recueilli un engouement certain. Et c'est de là qu'est finalement sorti ce premier numéro. Car en effet il est important de souligner que même si ce travail recueille l'assentiment et le soutien des auteurs de la gamme officielle, il n'en demeure pas moins que la vision qui y est présentée reste celle de joueurs, de meneurs comme vous et moi. Ce qui s'y trouve n'est pas estampillé du cachet « officiel » car c'est là une véritable ligne éditoriale qui a été souhaitée et choisie ainsi.

Nous avons essayé de donner à chaque rubrique de l'e-zine une connotation et un nom tout particulier. Un petit mot d'explication cependant sur la rubrique du Grenier qui est une sorte de caverne d'Ali Baba, un fourre-tout d'une découverte ou l'autre qu'un varigal ou un aventurier aurait ramenée de ses tribulations et pérégrinations en Tri-Kazel.

N'hésitez pas à nous rejoindre sur le Forum des Ombres d'Esteren : section Secrets (accessible sur demande) > Fanzine "Lueurs d'Esteren".

Vous aurez ainsi l'occasion de nous prêter votre concours, que ce soit pour proposer l'une ou l'autre de vos contributions, fournir une relecture ou encore nous offrir une parcelle de votre talent par le biais d'une illustration. Toute demande sera prise en considération et trouvera une réelle utilité.

Cet e-zine est le vôtre et il n'est pas impossible qu'il évolue dans un sens ou dans l'autre en fonction des personnes qui en seront les fers de lance ou les chevilles ouvrières. Rien n'est immuable, les choses peuvent évoluer comme les volutes de l'épais brouillard qui entoure les secrets des Ombres d'Esteren et qu'on entraperçoit parfois à la faveur d'une éclaircie, d'une lueur fugace, d'un rayon du soleil qui vient percer ces mystères.

Enfin qu'il me soit donné l'occasion de remercier toutes les personnes qui, de près ou de loin par leurs contributions (articles et illustrations), leurs avis ou remarques (relecture et interventions sur le forum) ont œuvré pour que ce premier numéro paraisse. En tout particulier les membres du staff rédactionnel qui s'était formé autour de moi, notamment Actarus, Nemephis, Iznurda et Kervan. Enfin un merci tout particulier à Nelyhann qui a toujours su se montrer disponible pour un avis, l'apport de matériel ou toute autre demande.

*Pitche,
Rédac'chef*



LES LUEURS D'ESTEREN

Sommaire

NUMÉRO 1, OCTOBRE 2012

Nouvelle : Bienvenue parmi les lueurs	page 3
Issu du forum : La Mer	page 6
ScENARIO : Haines	page 9
Univers : Le Domaine de Louarn	page 23
Figure : Les Sœurs Douleur	page 32
Grenier : L'Arbaflux	page 35

Rédacteur en chef : Pitche

Rédacteurs : Lugh Lamfota, Doerman, Faelor, Finculin, Iznurda

Illustrateurs : Avrock, Gyamaru, Heedio, Paragon (couverture), Yanshee

Relecteurs : Aldeas, Alederin, Caitlin, Elwe, Ginkoko, Houarg, Iznurda, Kiriane, Mirennor, Pitche, Renegade, Rexdark, Stretcher, Terrea, Throdo, Vevert

Maquettistes : Iznurda, Paragon

Almanach non-officiel pour les Ombres d'Esteren créé par la communauté. Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE. <http://www.esteren.org>

NOUVELLE

BIENVENUE PARMI LES LUEURS

par Lugh Lamfota

Adossé à un gros rocher, Iwan reconsidérerait sa décision. L'exaltation des premiers jours laissait peu à peu place à l'incertitude à mesure que croissaient les tiraillements de son estomac. Il fallait avouer que le paysage automnal n'incitait pas à l'optimisme. L'obscurité faiblement combattue par une lune à demi pleine laissait entrapercevoir un relief accidenté d'où émergeaient quelques arbres tentant de retenir de leurs branches dégarnies des lambeaux de brume blanchâtre. Un sol boueux rendait hasardeux les quelques chemins serpentant entre des rochers rendus glissants par l'humidité.

L'alternative n'était pourtant guère enviable. Au village l'attendait probablement un père à moitié saoul, ceinturon en main ou, pire, avec le fer de marquage chauffé au rouge. Le père d'Iwan avait toujours eut la main lourde et le décès de sa mère, qui parvenait parfois à s'interposer, n'avait rien arrangé. Mais depuis son Earrach Feis du printemps dernier, Iwan avait senti que les choses allaient de mal en pis. Fils unique, c'est sur lui que pesait la responsabilité d'aider son père à la ferme, en particulier à l'approche de cet hiver qui s'annonçait une fois de plus rigoureux. C'était donc de sa faute si un mouton s'était échappé. A lui de payer. A lui de remplacer le bétail manquant. Et le bétail, on le marque. Il en avait réchappé de justesse mais dans la lutte un début d'incendie s'était déclenché. Pendant que son père tentait de l'éteindre, Iwan avait rapidement rassemblé ses affaires pour un voyage sans retour possible.

Comment avait-il pu imaginer retourner là-bas ? Iwan n'en revenait pas d'avoir envisagé de renoncer à cette liberté nouvellement acquise. La fatigue devait lui jouer des tours. Et la faim. Et le froid. Heureusement, la flamme de la colère ravivée par ces désagréables souvenirs se mit à le réchauffer de l'intérieur bien plus sûrement que le misérable tas de bois détrempé qu'il avait essayé d'allumer en vain. Il en était là de ses réflexions quand un bruit le fit sursauter. L'oreille aux aguets, il en chercha l'origine pour constater que ces bruits indéfinissables se poursuivaient. Ils semblaient lointains, étouffés par la brume et déformés par la réverbération sur les reliefs avoisinants. Tout en se redressant lentement, Iwan jetait des regards inquiets de tous cotés. En pleine nuit, dans cette région peu habitée du duché de Salann Tir, tout bruit suspect ne pouvait être qu'une mauvaise nouvelle. On lui avait raconté bien des histoires macabres qui, jusqu'alors, l'avaient convaincu qu'il valait mieux endurer les abus de son père plutôt que de partir vers l'inconnu. Mais maintenant plus rien ne l'empêchait d'aller de l'avant, il ne lui restait même plus que ça. Il empoigna la branche épaisse qui lui faisait office de bâton de marche, réajusta sa mulette presque vide et entreprit de gravir avec précaution la forte pente qui le conduirait au sommet d'un petit monticule herbeux.

Allongé à même la boue, Iwan pouvait à présent distinguer des lueurs lointaines au sein d'un épais banc de brouillard à une centaine de mètres légèrement en contrebas de sa position. Bleues, oranges, voire même

rouges, ces quelques points lumineux semblaient se tourner autour, s'éloignant puis revenant les uns vers les autres tout en demeurant au niveau du sol. Des C'maogh ? Le demorthèn du village en avait parlé et cela y ressemblait beaucoup, pour ce qu'il pouvait en juger. Les esprits lui faisaient-ils signe ? Les bruits entendus jusque-là étaient à peine plus nets mais demeuraient difficilement identifiables. Apparemment ceux-ci s'éloignaient en même temps que les lueurs qui poursuivaient leur ballet un peu plus loin. L'une d'entre-elles faisait toutefois exception et restait immobile. Voilà peut-être une chance à saisir se disait Iwan. Il se redressa pour avancer prudemment en direction de cette lueur bleue.

La lente progression parmi les rochers et le sous-bois clairsemé était difficile avec la faible visibilité mais au moins avait-il oublié la faim et l'épuisement. De temps en temps, Iwan s'arrêtait pour tendre l'oreille. Les bruits entendus jusqu'alors se précisaient et perdaient de plus en plus de leur caractère surnaturel. Cris, grognements, craquements de branches... Une course-poursuite semblait en cours. Après bien des efforts, Iwan arriva à la source de la lueur bleutée. Elle émanait d'une sorte de lampe-tempête jonchant le sol. Elle ressemblait à une de celles utilisées par les daedemorthys et qu'un varigal de passage au village lui avait une fois montrée. Le corps sans vie du propriétaire de celle-ci, la gorge lacérée ayant laissé échapper un flot de sang à présent tari, gisait également au sol. Voilà pourquoi la lueur bleutée avait cessé de se déplacer. La suite s'enchaîna si rapidement que ce n'est que quelque temps plus tard qu'il comprit vraiment ce qui s'était passé.

Alors qu'il entendait un pas lourd se dirigeant vers lui, Iwan se retourna pour voir ce qui arrivait. Un grand gaillard vêtu d'une armure cloutée surgit des fourrés à quelques mètres de lui, brandissant une torche d'une main et une francisque de l'autre. En même temps qu'un cri rageur lui déformant le visage, l'homme lança la hache de toutes ses forces. Incapable de réagir, Iwan se contenta de fermer les yeux d'effroi, devinant les

rotations vrombissantes de la lame fendant l'air dans sa direction. A sa grande surprise, l'arme l'épargna d'un souffle pour le dépasser et terminer sa course avec un bruit sourd juste derrière lui. Rouvrant immédiatement les yeux, il découvrit un visage recouvert de lambeaux de cuir ne laissant apparaître que deux orbites noires et un rictus dévoilant une rangée de dents effilées comme des clous. La créature, dont la forme générale évoquait grossièrement un homme, tomba en arrière ses mains griffues enserrant le manche de la hache profondément enfoncée dans son torse. Elle tomba avec un bruit désagréablement humide dans une flaque de boue puis lâcha un dernier râle d'agonie. Sans ménagement, le géant blond qui venait de sauver la vie d'Iwan le bouscula pour s'approcher du cadavre et en extirper son arme.

« - Qu'est que tu fous là gamin ? »

Pris au dépourvu par la question abrupte, Iwan commençait à bredouiller une réponse quand un deuxième homme arriva. Celui-ci semblait encore plus sauvage. Entre les cheveux grossièrement tressés, on pouvait distinguer un visage aux traits acérés et deux yeux clairs scrutant l'obscurité. Ses narines s'ouvraient toutes grandes alors qu'il humait bruyamment l'air. Iwan fut surpris de constater qu'il tenait fermement dans sa main une pierre oghamique, le désignant donc comme un demorthèn d'un genre décidément très différent de celui de son village natal.

« - Le dernier va bientôt s'échapper. Magne-toi.

- C'est bon j'arrive. Pars devant. ».

En disant ces derniers mots, le guerrier glissa le manche de sa francisque dans une boucle de sa ceinture et se tourna vers Iwan.

« - J'ai pas le temps discuter alors je vais aller droit au but. L'endroit n'est pas sûr et tu risques de ne pas faire de vieux os dans le coin. Reste ici et tente ta chance tout seul ou suis-nous si tu en es capable. A toi de voir. »

Sur ce, il tourna les talons et s'élança à la suite du demorthèn. Pour la première fois depuis ce qui semblait une éternité, Iwan laissa échapper un long soupir. En même temps que son souffle, il reprenait peu à peu conscience de son environnement. La lueur de la torche s'estompant dans la nuit, le cadavre de la créature, celui de l'étranger ... Rester et devenir une proie facile ou courir au devant du danger au lieu de le fuir ? Être marqué au fer rouge ou risquer la liberté ? La décision était d'autant plus facile à prendre qu'il l'avait déjà prise quelques jours auparavant. Il écarta les doigts du mort recroquevillés autour de la poignée de lampe restée allumée pour pouvoir enfin s'en saisir et tenter de

rattraper les deux inconnus. Alors qu'il s'enfonçait dans l'obscurité, Iwan réalisa qu'aux yeux d'un observateur lointain, comme il l'était il y a encore quelques instants auparavant, il était devenu lui aussi une vague lueur cernée par les Ombres.



ISSU DU FORUM

SYNTHÈSE DES DISCUSSIONS : MER

par Iznurda

Depuis le lancement de la gamme, le forum officiel est devenu un lieu d'échanges dans lequel la communauté des Ombres débat et propose ses idées de manière spontanée et intensive. Face à la richesse de ces apports est apparu comme une évidence qu'une synthèse des contributions serait un outil utile et pratique pour ceux qui sont à la recherche d'informations accessibles et disponibles rapidement. Les sujets étant nombreux, quoi de plus logique alors que de débiter par la question de la mer, et par extension les rapports que les péninsulaires entretiennent avec elle. En effet, cela n'est traité que très brièvement dans le Livre de Base (Cf. Livre I, Univers, p. 16 et 17) ou en de rares autres occasions. La communauté a donc abordé la question selon trois axes majeurs. Le premier consiste à tenter d'identifier les causes ayant empêché les habitants de la péninsule de devenir un peuple de marins, les condamnant par là même à vivre isolés du reste d'Esteren. Le second axe est une discussion sur les bâtiments flottants qui revient à s'interroger sur la nature des rares bateaux sillonnant les côtes. Enfin, arrivent tout logiquement les considérations culturelles et sociales de ce rapport limité avec le milieu maritime.

D'ailleurs, cette méconnaissance des péninsulaires du milieu maritime paraît d'autant plus surprenante que Tri-Kazel est presque entièrement prise en tenailles entre l'Océan Furieux au nord et à l'ouest puis par la Mer des Linceuls au sud et à l'est. On

peut trouver une première explication dans le fait que les côtes de la péninsule soient traîtresses, alternant les hauts-fonds, les brisants et les courants contraires auxquels s'ajoutent une météo capricieuse, des vents violents et une surface plus souvent démontée que calme. Dans ces conditions on peut comprendre qu'il faille déjà une bonne dose de courage ne serait-ce que pour s'éloigner du rivage de plus de quelques encablures. Non pas que nul ne tente l'aventure, simplement personne ne revient d'exploration. Ou presque. On ignore en effet par quel miracle les missionnaires du Temple, menés par Jamian, abordèrent sur les côtes gwidrites en 713 (Cf. Livre I, Univers, p. 31). Doit-on y voir un de ces Prodiges dont ils croient l'Unique capable ?

Les conditions naturelles hostiles ne sont pas les seuls dangers encourus par les marins car les eaux déchaînées dissimuleraient également de nombreux autres périls. Les rumeurs parleraient même de féondas ou de C'Maoghs aquatiques. Cependant la présence des communautés de Calvaire et des Trois Sœurs, ou encore des lieux connus comme Mornegivre ou bien l'Île aux Cairns, montrent clairement que malgré tout la mer n'est pas totalement hostile ou infranchissable, qu'il s'agisse de tenter de passer par la Mer des Linceuls, ou de s'aventurer sur l'Océan Furieux. Prendre la mer reste toutefois une entreprise périlleuse et les marins doivent donc rester constamment sur leurs gardes.

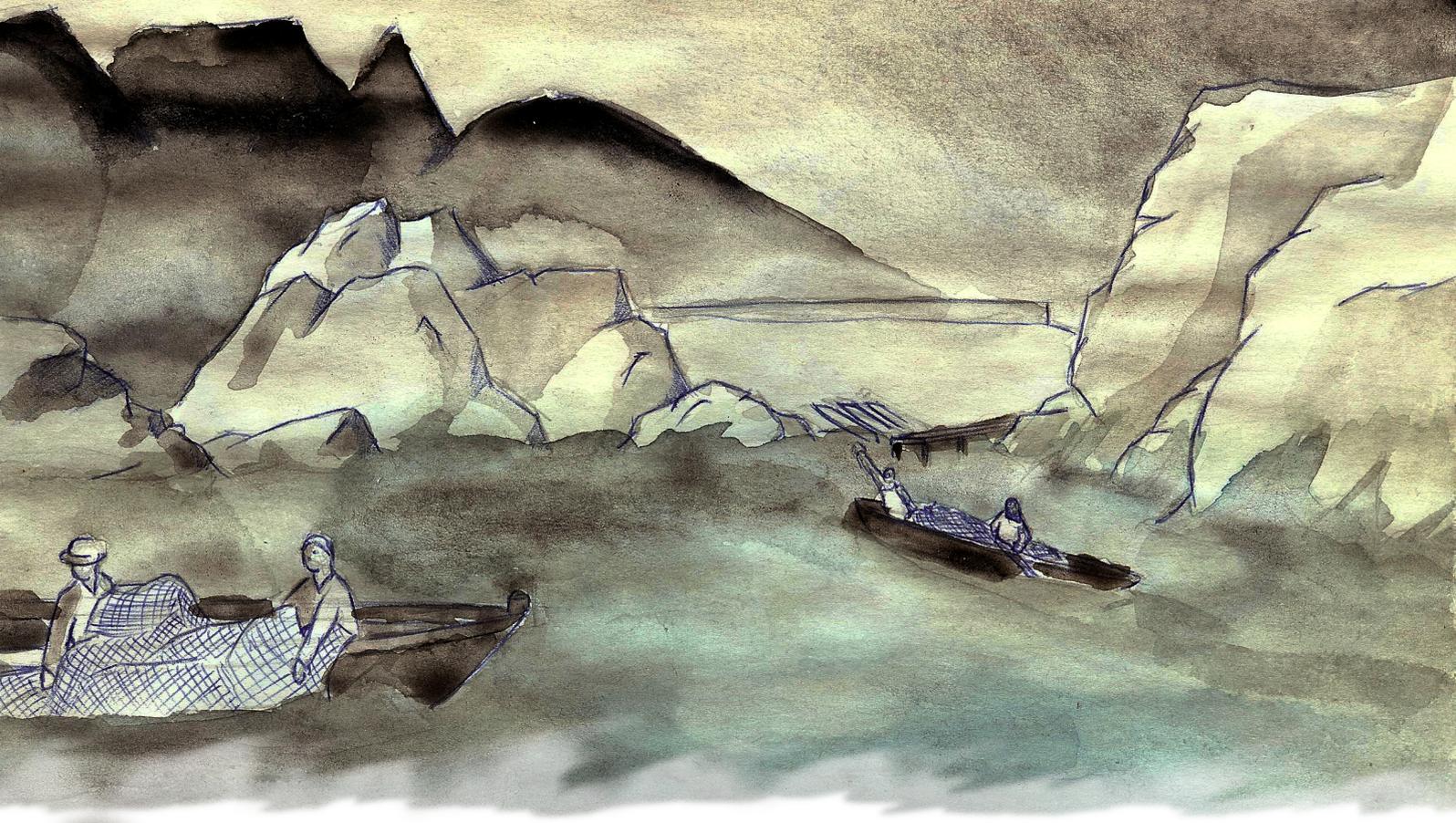


Illustration par Yanshee : <http://yanhseecoffee.blogspot.com>

Les ports existent en Tri-kazel : prenons comme exemple celui d'Osta-Baille autour du lac de Ban ou encore celui de Tulg Naomh qui donne sur l'océan. Et qui dit ports dit embarcations. La communauté s'est donc demandée à quoi pourraient bien ressembler les bateaux usuels des péninsulaires et le Curragh irlandais a été évoqué comme susceptible d'être le modèle d'embarcation prédominant. Ce dernier pouvant faire jusqu'à 12 mètres associe rames et voile tout en pouvant embarquer jusqu'à une tonne de fret. Léger, à faible tirant d'eau, il est aisément réparable. Tirés à terre en période hivernale, les plus grand modèles peuvent servir d'abri supplémentaire une fois retournés et fixés sur des structures de pierre. Les plus petits peuvent être construits à partir de peaux d'animaux étirées sur une charpente de bois puis enduites de poix pour les rendre étanches. Lors d'intempéries le revêtement de peaux peut alors être rabattu et refermé afin de rendre le bateau imperméable et relativement insubmersible.

Il a également été évoqué la possibilité de trouver des galères. Ce type de navire pouvant aisément remonter les fleuves ou faire du cabotage est également une solution plus qu'envisageable. Comme la majorité de

la navigation péninsulaire se fait sur les fleuves et canaux, cela induit une prédominance des bateaux ventrus et à faible tirant d'eau. Ces bateaux se renversant facilement, ils se révèlent peu adaptés à la haute mer, ce qui renforce encore une fois les périls maritimes. Quelques rares modèles, au tirant d'eau plus important inspirés des Cogues ou des Landskip peuvent cependant être imaginés, par exemple, pour relier les communautés insulaires.

De par leur dangerosité les étendues maritimes ont toujours poussé les Tri-Kazeliens à une prudence justifiée et généré une crainte respectueuse. Cela se traduit par un folklore important et une aura de mystère qui vient renforcer la menace latente que représente pour eux la mer. L'Océan Furieux et la Mer des Linceuls demeurent encore des territoires vierges, hostiles, et il ne faut pas non plus oublier que naviguer en haute mer signifie également pouvoir s'orienter de manière fiable alors que les techniques de la terre ferme n'y sont pas applicables. Traditionnellement très conservateurs, les péninsulaires se montrent peu curieux et aventureux, ne pensant probablement pas à développer les outils et techniques qui leur manqueraient pour domestiquer les flots

tumultueux qui les cernent. En l'absence d'instrumentation fiable et d'une connaissance approfondie des côtes, on comprend dès lors mieux pourquoi les péninsulaires se contentent de cabotage, risquant peu d'explorations d'envergure et se contraignant ainsi à un isolationnisme forcé même si on peut supposer que nombre de ces contraintes soient communes au reste d'Esteren.

Ceci conclut donc cette première synthèse et une ou plusieurs aides de jeu relatives à la mer ne manqueront assurément pas de suivre prochainement.



Merci à Patrick Cialf, Lugh Lamfota, Stretcher, Throdo, Thosheros, Arthus et pitche pour leurs contributions ainsi qu'au staff des Ombres en les personnes de Nelyhann, Khresterion, Pénombre, Iris et Akae pour leurs apports aux différentes discussions du sujet.

Vous pourrez retrouver les informations concernées dans les thread suivants :

Règles de navigation : <http://www.esteren.org/forum/viewtopic.php?f=18&t=330>

Les bâtiments flottants : <http://www.esteren.org/forum/viewtopic.php?f=2&t=375>

Navigation sur la mer des Linceuls : <http://www.esteren.org/forum/viewtopic.php?f=19&t=47>

SCÉNARIO

haines

par Deorman

Lieu : Taol Kaer, duché de Kel Loar, fief des Singrid.

Saison : peu importe, durant un voyage entre Taol Kaer et Reizh.

Type : survie, combats, enquête.

Durée : plusieurs séances

Il s'agit ici d'un scénario oppressant dans lequel les PJ seront témoins des méthodes iniques d'un noble tyrannique, faisant concurrence au duc de Gorm en matière d'oppression. Les PJ devront faire face à une révolte particulièrement violente menée par la nouvelle demorthèn locale, bientôt morcaïl.

Les PJ pourront prendre parti librement mais d'une manière ou d'une autre le sang coulera ; un espoir pourra cependant poindre car à force de recherches les PJ pourraient trouver la piste de l'héritier véritable des terres Singrid et peut-être ainsi espérer rétablir la paix.

Résumé

Le baron Singrid, un noble de Kel Loar dont la baronnie occupe le sud-ouest du duché, s'est éteint il y a maintenant six ans sans laisser d'héritier connu. Il fut suivi de près par son conseiller demorthèn qui avait prit en charge la région, laissant alors le fief sans gouvernement. C'est ainsi qu'un magientiste a pu obtenir d'acheter le titre au duc Edgar Corann qui le lui a concédé aux vues de ce qu'il doit aux magientistes (cf. Livre I – Univers, page 120).

Mais depuis qu'il est baron, le magientiste opprime ses serfs. En renforçant son fief grâce à des esclaves et des mercenaires, il a commencé à lancer des expéditions d'études dans Mor Forsair pour de mystérieuses raisons. Pendant ce temps, la ionnthèn du précédent demorthèn, révoltée par l'avilissement de la baronnie, organise une résistance féroce.

Enjeux et objectifs

La haine et quelques-unes de ses formes, voilà ce qu'ambitionne d'explorer ce scénario. Haine face à l'injustice, haine face à l'oubli des traditions, haine attisée par le dégoût de soi-même et enfin haine d'un homme réclamant vengeance. Voici comment les petites haines mesquines et individuelles de trois personnes vont conduire, lentement, inévitablement, une région au bain de sang dont seront témoins les PJ.

Avant-propos

Si cette présente aventure reprend la structure d'un scénario ce n'est que parce que son organisation permet de mieux planter le contexte et favorise le traitement

chronologique des faits. En effet, certaines scènes proposées seront dépendantes des choix des joueurs et seront optionnelles. Lorsque cette histoire sera jouée, il sera donc important de laisser une grande liberté d'action aux PJ et seule la chronologie des événements servira de fil directeur.

En outre, certains choix d'auteur ont été faits, comme l'emploi d'esclaves. Ces points peuvent généralement être contournés, par l'emploi de forçats dans l'exemple présent, mais contribuent à l'ambiance souhaitée.

Prologue

Personnages clefs

BARON ERIN COHRN, HOMME REIHZITE, MAGIENTISTE

Voies

Combativité 4, Créativité 2, Empathie 3, Idéal 1, Raison 5

Compétences

Artisanat: 2, Combat au contact 5 (épées courtes 6), Erudition 5 (Herboristerie 8, Politique 8), Magience 5 (Connaissance Flux 7, Extraction flux 6, Utilisation Artefact 9), Milieu Naturel 5 (Pistage 8, Survie 8), Perception 5 (Orientation 6) Prouesse 5 (Endurance 6), Relation 2, Science 5 (Zoologie 6), Voyage 5 (Cartographie 7)

Combat

Attaque 10, Défense 13, Rapidité 7

Traits

Combatif, Froid

Santé mentale

Rés. mentale 6, Trauma 9, Endurcissement 4

Désordre latent

Obsession.

Il s'agit du daedemorthys qui s'est offert la baronnie avec de l'or.

Erin n'avait pas l'argent pour devenir baron mais sa loge lui a concédé un prêt suite à ses demandes acharnées. On lui a cependant demandé en retour de rembourser cette dette

en utilisant sa position de baron. Les magientistes étant très intéressés par tout ce qui vient des Mor Forsair, des compléments d'études sont de plus les bienvenus.

Ce n'est cependant pas l'appât du gain qui motive Erin Cohn. Son seul et unique objectif véritable est la vengeance : il y a 20 ans de cela le duché de Kel Loar ainsi que la cité ducale subirent une invasion massive de feondas (cf : Livre I – Univers, p.57) durant laquelle le fils d'Erin trouva la mort. Bien que les détails restent obscurs et que l'on ignore d'où proviennent ses informations, le magientiste SAIT qu'un drèin particulier a tué son fils et qu'il se terre à présent dans les Mòr Forsair.

Une fois installé, Erin s'est rapidement déchargé de la majorité de ses responsabilités sur son capitaine de la garde, Elias Baun, pour organiser des expéditions dans la forêt. Sous couvert d'études entreprises pour son ordre, il effectue en fait une chasse au drèin : cartographiant méthodiquement la région, il espère ainsi pouvoir le débusquer et assouvir sa froide vengeance. La présence de mercenaires dans les rangs des expéditions n'est donc pas uniquement destinée à dissuader une embuscade.

L'étude des ressources des Mòr Forsair n'est que ce qu'il doit à sa loge pour pouvoir poursuivre son but. S'attirer les foudres de la forêt et des esprits qui la peuplent ne relève pour lui que de la superstition et seul le fait de pouvoir mettre à mort le drèin l'obnubile.

Option fantastique

Pour retrouver le feond meurtrier de son fils, Erin a fait appel aux talents d'un occultiste. Ils ont ensemble tenté une expérience mélangeant rituels occultes et substances psychotropes issues de plantes découvertes dans la forêt lors des expéditions. Depuis Erin revoit chaque nuit en rêve les derniers instants de son fils mais aussi l'endroit où se trouve actuellement le drèin. La santé mentale et la fatigue du

daedemorthys s'en ressentent et chaque nuit l'enfonce davantage dans sa folie obsessionnelle. Ses traits sont tirés, il divague par moment et une lueur de folie transparait parfois dans son regard. Au choix du meneur la mort du drèin pourrait mettre fin à cette singulière malédiction.

Afin de pouvoir rembourser son emprunt Erin a lancé de grands chantiers de modernisation des infrastructures et moyens de production : des travaux de consolidation et d'entretien des routes principales sont lancés, les voies de traverses réhabilitées. Pour augmenter la surface cultivable, le défrichage et le terrassement de vastes pans de forêt a été ordonnés ainsi que le creusement de rigoles d'irrigation pour les cultures. Le magientiste a tracé les plans en arrivant et laissé à Elias la charge de le mener à bien.

Note au meneur

Le drèin pourrait aussi bien être le fruit de son obsession qu'être réel. Ce scénario peut parfaitement se dérouler sans faire apparaître un seul feond. Suggérer leur présence, ou faire croire à leur présence, suffit à maintenir leur menace latente. Le doute et l'incertitude sont un bon moyen d'instaurer le climat oppressant souhaité pour ce scénario.



LOURANN, FEMME TALKÉRIDE, DEMORTHÈN

Voies

Combativité 2, Créativité 4, Empathie 4, Idéal 4, Raison 1

Compétences

Combat au contact 5 (Hache 8) Discrétion 4, Erudition 3, Milieu naturel 5 (Agriculture 7, Faune et flore 8, Orientation 8, Pistage 8) Mystères Demorthèn 5 (Méditation 7, Sigil Rann 8) Perception 3, Prouesse 5, Relation 5 (Commandement 6) Voyage 4

Combat

Attaque 7 (Hache 10), Défense 5, Rapidité 6

Traits

Inventive, émotive.

Santé mentale

Rés.mentale 9, Trauma 8, Endurcissement 5

Désordre latent

Mysticisme.

Ionnthèn du précédent demorthèn, Lourann fut instruite dans le plus grand respect des traditions. Bien que son maître ait souvent eut l'oreille du précédent baron, il enjoignit toutefois sa disciple à ne pas se mêler de la politique humaine. Ce que Lourann fit cependant lorsqu'Erin devint baron, un choix qu'elle regrette à présent. Déjà mortifiée par l'avilissement des gens de la baronnie, il fallait qu'en plus le daedemorthys profane Mòr Forsair la sacrée ! Elle redouta que les pires fléaux ne s'abattent sur eux et que la protection accordée par les esprits faiblissant, les feondas se fassent plus menaçant que jamais.

Lourann s'enfonça alors dans les bois avec quelques partisans et organisa une rébellion visant à destituer le nouveau baron en place puis à réinstaurer la tradition pour rendre à la région son harmonie d'antan. En plus de ses fidèles, Lourann usa de ses connaissances en liadh pour contacter les C'Maogh des environs afin de l'aider dans son combat. Le plus puissant d'entre eux exigea du sang en échange du flétrissement

des récoltes sur les terres Singrid. Entièrement vouée à son combat, elle accepta et ainsi commencèrent les sacrifices.

Le rituel est le suivant : le sacrifié est mis à nu puis peint de décorations et motifs cabalistiques avant d'être attaché à une pierre dressée pendant que plusieurs participants au rituel entament un chant et une danse célébrant les esprits.

Au plus fort de la célébration Lourann se saisit d'une hache et commence à débiter le sacrifié encore vivant. Ce dernier doit être pleinement conscient, aussi n'est-il pas drogué et ses cris ne sont qu'à peine couverts par les chants. La boucherie dure cinq longues et atroces minutes.

Assister à cette cérémonie engendre un test de résistance mentale difficile (17). En cas d'échec, outre les mauvais rêves ultérieurs, une certaine ferveur s'emparera d'eux et il leur sera impossible de réprouver l'acte odieux dont ils ont été témoins. En cas d'échec critique, le joueur devient fanatique et désireux de rejoindre les rangs des rebelles.

Note au meneur

C'est là l'œuvre des C'Maogh qui influencent par le biais du rituel les esprits les plus faibles. A chaque rituel leur emprise sur l'esprit des rebelles s'affermi, les transformant peu à peu en fanatiques. Les esprits à l'œuvre ici ont soif de sang et ne sont pas bienveillants – pour autant que l'on puisse appliquer nos critères aux C'Maogh. Profitant de la situation, ils espèrent établir durablement un culte sanglant en leur nom et exacerbent les haines des participants en ce sens. Lourann est trompée, elle aussi. En lui accordant un peu de pouvoir à chaque rituel, une dizaine de points de rindath tout au plus, et en flétrissant les récoltes ils lui font croire qu'elle dispose d'une quelconque emprise sur eux. Bien que son esprit initié et entraîné soit bien plus résistant à leurs suggestions que ceux de ses suivants, Lourann accomplit le plus dur

du rituel et peu à peu ses défenses se fissures, la changeant progressivement et à son insu en morcaïl. Peut-être est-il d'ailleurs déjà trop tard ?

Une alternative plus simple serait de considérer qu'en envenimant la situation, les C'Maoghs exercent une forme de représailles pour la profanation et les dégâts causés à la forêt.

CAPITAINE ELIAS BAUN

Voies

Combativité 4, Créativité 1, Empathie 4, Idéal 3, Raison 3

Compétences

Combat au contact 5 (Épées 8, Lance de cavalerie 8, Lance courte 6), Érudition 4, Milieu Naturel 5 (Orientation 6) Perception 5 (Vigilance 7), Prouesse 5, Relation 5 (Commandement 9), Voyage 5 (Attelage 8, Equitation 9)

Combat

Art de combat Cavalerie, Attaque 9 (Epée 12, Lance de cavalerie 12 Lance courte 10) Défense 7, Rapidité 8

Traits

Courageux, rigide.

Santé Mentale

Rés.mentale 8, Trauma 4, Endurcissement 3

Désordre latent

Frénésie.

Initialement chevalier hilderin, il est par la suite devenu capitaine au service du précédent seigneur, poste qu'il occupe toujours auprès du nouveau.

Elias a tout de suite montré un soutien indéfectible envers le nouveau baron ce qui a déstabilisé la région : quand les habitants ont su qu'un daedemorthys allait prendre la tête de la baronnie ils étaient tous prêts à le chasser sur le champ, encouragés par la garde du précédent baron qui faisait semblant de ne rien remarquer.

Elias prit tout le monde à contrepied en soutenant le nouveau seigneur de sorte que le reste de la garde finit par le suivre. Sans aide militaire les habitants de la baronnie se virent donc contraints d'accepter la situation, aussi scandaleuse qu'elle puisse leur paraître.

Aujourd'hui, avec l'usage de mercenaires et d'esclaves, la position d'Elias s'en trouve renforcée d'autant, même s'il se trouve toujours des gens qui le haïssent dans sa propre garde car il est considéré comme un traître aux yeux des villageois et de certains de ses hommes.

Elias était un joueur invétéré sous le précédent baron et il a accumulé de lourdes dettes qu'Erin a rachetées avant de devenir baron pour faire pression sur lui. Désespéré et mentalement fragilisé, il se laissa convaincre par ce dernier d'assassiner le précédent demorthèn. Il avait trop d'influence sur la région et aurait empêché à coup sûr la transaction permettant à Erin de devenir baron.

Depuis, Elias est aigri et sait qu'il est un criminel. En quête d'une certaine rédemption, il ne s'accroche plus qu'à son devoir envers le nouveau baron pour garantir aussi bien sa propre survie que pour offrir à la baronnie ce qu'il pense être une certaine stabilité. Pour y parvenir il a fort à faire : l'insécurité gagne de jour en jour et les rebelles font de plus en plus d'émules. Des corps sont découverts mutilés aux abords du village et la crainte d'une attaque feonde demeure vivace parmi la population.

Alors que les travaux avançaient bon train, les récoltes se firent mauvaises et les rentrées de daols nulles. Erin n'interrompt pourtant pas les travaux si bien que la population, déjà victime de privations, se mit à protester sous ce labeur injuste et de plus en plus considéré comme inutile. Les croyances anciennes se firent de plus en plus vivaces et les rebelles de plus en plus influents. Arrivèrent logiquement les premiers actes de sabotages. Elias renforça la sécurité et accentua la répression. Depuis les rebelles

capturés sont exécutés et leur venir en aide est considéré comme un acte de trahison sanctionné par la pendaison.

Acte 1 : Arrivée en terres Singrid

Scène 1 : Rafle

Idéalement ce scénario trouve sa place lorsque les PJ veulent rejoindre le royaume de Reizh depuis Taol Kaer, empruntant alors une route qui traverse le fief des Singrid. Alors qu'ils pénètrent dans les terres de la baronnie, les PJ remarquent rapidement que leur avancée s'en trouve facilitée par des travaux d'entretien récents : les ornières et nids de poule de la route ont été comblés, les bas-côtés nettoyés et même les sentes annexes semblent avoir été dégagées. Après tout ce temps sur la route, ces menus détails laissent présager une halte prochaine forte accueillante.

Quelle n'est pas leur surprise en arrivant à Castel Singrid : dès la trouée des arbres, les champs dans lesquels poussent des cultures rachitiques et paissent un bétail famélique font un contraste saisissant avec l'ancienne forêt si pleine de vie qu'ils viennent de quitter. Au loin, à un kilomètre ou deux, ils aperçoivent les panaches de fumée du village ainsi que le donjon de la forteresse du seigneur local.

Plus ils s'approchent et plus la misère et la pauvreté seront visibles : les fermiers qu'ils croisent n'ont pas la force de leur sourire et leurs habits sont élimés. A mi-chemin, ils passent à proximité de plusieurs hommes armés surveillant des travailleurs entravés par des chaînes occupés à creuser une sorte de tranchée. A leur niveau, un des gardes vient les voir et les interroge d'un ton amical, appréciant visiblement cette distraction bienvenue ; les esclaves étant de toutes manières trop faibles pour entreprendre quoi que ce soit.

Note au meneur

Il ne faut pas hésiter à noircir un peu le trait pour marquer le contraste entre les

routes bien entretenues, laissant supposer une relative prospérité, et le spectacle lamentable offert par Castel Singrid. Le but ici est de mettre les joueurs mal à l'aise et que dès le départ ils se doutent que quelque-chose d'anormal se passe ici.

Le soldat se montrera loquace et pourra leur apprendre que cela fait un moment maintenant que le nouveau baron Erin Cohm régit les lieux. Les gardes se proposent de les accompagner jusqu'au village au changement de quart, ce qui ne tarde pas. Cette courte attente est l'occasion d'apprendre de leur bouche que la région compte de plus en plus de bandits.

Les PJ arrivent au village au moment où une dizaine de soldats forcent l'entrée d'une maison. Après le vacarme d'une brève altercation, les hommes d'armes en ressortent en tenant par les aisselles un villageois tuméfié. Dans son sillage, une femme qui doit être son épouse pleure, serrant contre elle une petite fille qui dissimule son visage dans les jupes de sa mère.

« Jetez-moi ça au cachot avant interrogatoire ! » ordonne celui qui semble commander le groupe avant d'aviser le groupe des PJ à qui il se présente comme étant Elias, le capitaine de la garde de Castel Singrid. Il s'excuse pour la scène à laquelle ils viennent d'assister mais explique que l'homme est accusé de trahison ainsi que de fournir des informations aux rebelles qui menacent la sécurité de la région. Ils viennent donc d'assister à une arrestation. Comme les visiteurs se font rares ces derniers temps, l'officier offre aux PJ l'hospitalité du château, certain également que le baron sera heureux d'avoir des invités et des nouvelles fraîches.

Aux portes du château ils sont accueillis par un imposant gibet auquel pendent les restes de deux malheureux. Les gardes expliqueront d'un ton peu convaincu aux PJ restés en retrait dans le cortège qu'il s'agit de rebelles capturés et exécutés pour trahison. Un peu plus en retrait sont alignés des cages

et enclos dans lesquels sont parqués des hommes et des femmes. La présence de fers et leur état général laisse penser qu'il s'agit de prisonniers. Des gardes aux mines sévères les surveillent. Ce sont évidemment des esclaves.

Scène 2 : Soirée au château

Erin n'a pas souvent de visiteurs ; l'accueil sera sobre mais il se montre intéressé par ce qui se passe à l'extérieur de sa baronnie, d'autant plus si un magientiste appartient au groupe. Il fera preuve de la courtoisie et de l'intérêt élémentaire qu'un hôte se doit d'avoir mais sera tout de même pressé de retourner travailler sur ses projets, laissant aux PJ une certaine liberté de mouvement dans sa demeure.

Au cours des entretiens que les PJ auront avec lui, ou avec éventuellement son capitaine (Elias), ils pourront apprendre qu'il est magientiste et la manière dont il a obtenu son titre de baron par l'argent, détail qui ne le tourmente pas le moins du monde. Les joueurs pourront entendre les plaintes de son capitaine concernant l'attitude des gens du peuple qui n'acceptent pas qu'un magientiste occupe la seigneurie, manquant ainsi à leur devoir de serfs : ils pourront ainsi commencer à imaginer les tensions qui règnent. Ils apprendront en outre que la route qu'ils comptaient prendre pour poursuivre leur chemin n'est pas sûre car de nombreux rebelles y sévissent. Mieux vaut donc s'y aventurer avec un varigal du coin ou une bonne escorte.

Note au meneur

Lors de cette soirée au manoir, les joueurs peuvent saisir l'opportunité de se porter volontaires pour une expédition forestière le lendemain. Le capitaine cherche en effet des hommes supplémentaires suite à certaines défections. Les joueurs peuvent y voir là une occasion de découvrir à quoi ces expéditions ressemblent.

Il est offert aux PJ la possibilité de loger avec les domestiques s'ils souhaitent

faire halte ici. Ces derniers sont l'occasion de colporter auprès des joueurs des rumeurs sur les agissements du baron et dresser, à voix basse évidemment, un tableau horrible de ce dernier : intransigent, il oblige les villageois à travailler parfois jusqu'à l'épuisement, et surtout dans les Mor Forsair. Des plantes inconnues et magiques (pour des villageois crédules) sont arrachées et ramenées pour ses études. Ou encore que ceux qui ont médité de lui quand ils pensaient que personne n'était là pour entendre se sont retrouvés la langue arrachée, ou pire encore... Il ne faut pas non plus hésiter à rajouter les rumeurs infondées les plus folles, quitte à induire des fausses pistes, car si le fond reste vrai, la moitié de ce qu'ils révèlent aux joueurs ne sont que des ragots. La partie Acte 4 – Scène 2 donne quelques autres exemples de rumeurs utilisables.

Le manoir compte peu d'endroits importants à visiter et les PJ se trouvent vite bloqués par la garde s'ils cherchent un accès menant aux appartements privés d'Erin. Ils pourront toutefois, en se donnant du mal, trouver une pièce au dernier étage du manoir. Celle-ci servait de secrétaire au précédent baron et le nouveau ne l'a pas réaménagé depuis son arrivée, n'y voyant aucun intérêt. La pièce est fermée par une lourde porte et personne ne semble l'avoir ouverte depuis de nombreuses années. La pièce est richement décorée et l'épaisse couche de poussière ainsi que son style, bien différent de celui des autres pièces, laisse penser qu'elle date de l'époque de l'ancien baron. Il s'agit visiblement d'une sorte de bureau et ne présente a priori pas grand intérêt. Si les objets présents sont beaux et de bonne facture, ils n'ont cependant rien de fastueux et la pièce semblait avant tout fonctionnelle, bien que confortable. Seul le tiroir du bureau semble fermé à clef et la serrure semble très complexe (jet difficile pour la forcer).

Note au meneur

Le tiroir contenant quelques révélations, il est pour l'heure précipité d'y laisser un plein accès. L'interruption opportune par des serviteurs ou des gardes devraient les empêcher de pousser trop loin leurs recherches. Dans le cas contraire, il convient de se référer à l' « Acte 4, scènes 1 : les secrets du magientiste », pour en savoir plus sur les documents mis au jour.

Option surnaturelle

Le secrétaire

L'esprit du baron Singrid, le précédent maître des lieux, hante cette pièce où nul ne vient l'importuner. Ce n'est pas un esprit vengeur qui œuvrera à la chute d'Erin et il ne peut d'ailleurs se manifester tant que le baron actuel occupe sa place. Il s'agit simplement d'une âme mélancolique et inquiète pour l'avenir de la baronnie. Les joueurs peuvent passer à côté de cet aspect du scénario sans le mettre en péril.

A noter que cette option peut également être envisagée si les PJ peinent à trouver des informations et des preuves de ce qu'il se joue en ce moment. L'esprit du baron pourra par exemple influencer sur les rêves du plus empathique du groupe, ou faire quelques apparitions fantomatiques, guidant alors les PJ jusqu'au bureau. Si elle n'a guère d'impact cette option surnaturelle ajoute un surcroît de tension, ce qui va dans le sens de ce scénario.



Acte 2 : Choix

Le découpage de cet acte est particulier : en effet il dépend des choix que les PJ auront faits lors de leur première soirée auprès du baron. Ainsi s'ils décident de partir en expédition il convient de ne traiter que la scène 1, cette dernière s'étalant sur tout l'acte.

De même, s'ils décident de rester au village on prendra directement la scène 2.

A noter que la scène 3 peut cependant s'ajouter à n'importe laquelle des deux premières scènes, cette dernière étant avant tout destinée à l'ambiance.

Quels que soient leurs choix les PJ pourront constater en quittant la forteresse qu'un nouveau pendu se balance au gibet : il s'agit de l'homme arrêté la veille.

Scène 1 : Expédition forestière

Dans le cas où les joueurs se sont portés volontaires pour prendre part à l'expédition, ils devront se lever à l'aube et sont accompagnés du baron, de quelques esclaves, mercenaires et gardes de confiance, ainsi que de villageois choisis au hasard parmi la communauté.

L'expédition s'enfonce dans Mor Forsair, le magientiste ne s'arrêtant que pour prélever des plantes qui lui semblent intéressantes. Il est cependant principalement occupé à annoter ou compléter des cartes plus ou moins complexes. Si le baron les y autorise, les joueurs peuvent remarquer sur ces dernières qu'il a déjà mené plusieurs expéditions dans la forêt.

Malgré les plaintes et suppliques des villageois, le baron pousse l'expédition à s'approcher de lieux réputés être des repères de feondas. Il étudie les empreintes fraîches qui se présentent à sa vue et n'hésite pas, au besoin, à profaner des sanctuaires demorthèn sacrés.

Après quatre à six heures d'expédition le baron fera rebrousser chemin, au grand soulagement de tous.

Note au meneur

Ce passage en forêt doit être vraiment angoissant. Contrairement à la route, plus balisée et patrouillée, les expéditions s'enfoncent dans un territoire sauvage et généralement vierge de toute activité humaine. Ici les Mor Forsair prennent tout leur sens et cela doit se sentir : les villageois sont tantôt inquiets, tantôt révoltés par les profanations des lieux sacrés, les mercenaires semblent peu motivés et se demandent ce qu'ils font là, les esclaves sont terrorisés de bout en bout et pour finir les gardes se montrent anxieux. Le baron reste lui indifférent à tout cela, consacrant toute son énergie à sa quête personnelle et à préserver les apparences.

Option surnaturelle

A ce moment de l'histoire et au choix du meneur, des feondas peuvent servir à instaurer le climat angoissant : bruit et forme dans les sous-bois, attaques éclair sur les flancs et retardataires, etc. Nul besoin systématique de les faire intervenir physiquement, des preuves manifestes de leur présence devraient suffire.

Scène 2 : Rumeurs et commérages

Que les PJ soient désireux de poursuivre leur voyage ou bien d'en apprendre davantage sur la situation de la région, leurs pas devraient logiquement les mener jusqu'au village.

Qu'ils cherchent des informations ou un varigal capable de les guider, se rendre au bourg devrait leur permettre d'être témoins de la cruauté du baron : les mauvais traitements infligés aux roturiers, les punitions encourues et des abus des mercenaires restant impunis.

Se mettre à la recherche d'un varigal mettra les joueurs sur la piste des hors-la-loi : Johan, un varigal bien connu dans le pays, a été vu récemment dans le village mais il a disparu depuis. En fait ce dernier, outré par la situation, a rejoint les rangs des révoltés. Suivre cette piste les conduira inévitablement dans la forêt, voire vers les rebelles.

Le village doit permettre aux joueurs d'entendre des rumeurs laissant penser qu'une révolte est à venir même si les habitants ne prennent pas le parti de la soutenir. Malgré les discours enflammés de certains, une crainte superstitieuse perceptible nuancera leurs propos.

De même, ils seront mis au courant de cas de disparitions ou de cadavres d'ouvriers retrouvés mutilés, prétendument résultant d'une activité feonde venue de la forêt et causée par les expéditions menées en son sein.

Détail intéressant : si les joueurs vont faire un tour à la taverne, ils pourront entendre les habitués se plaindre et regretter l'ancien baron, le sempiternel « c'était mieux avant ». En se montrant particulièrement adroit (au moins 17 sur un jet social), les joueurs pourront apprendre que le baron avait un héritier, lequel a disparu il y a une dizaine d'années alors qu'il n'était qu'un adolescent, probablement enlevé et massacré par des feondas.

Sur la place du village une jeune femme, debout sur une grosse pierre, s'adresse à quelques villageois. Il s'agit de Lourann qui prêche la cause rebelle et les enjoint à la suivre. Au choix du meneur, les gardes présents peuvent l'ignorer mais quoiqu'il en soit cette dernière se fauilera rapidement pour disparaître derrière une habitation à l'approche d'une patrouille menée par Elias en personne.

S'ils interrogent les habitants, ces derniers se montrent trop terrifiés pour aborder le sujet. Un villageois pourra toutefois mettre en garde les PJ et leur conseillera de ne pas chercher les hors-la-loi. Cuisiné, ce dernier

explique qu'il avait autrefois tenté de les rejoindre mais que les événements troublants dont il a été témoin l'ont fait changer d'avis. Si les joueurs insistent il leur donnera à contrecœur un rendez-vous nocturne cette nuit-même pour en reparler.

Scène 3 : Seuls face à la forêt

Dans le cas où les joueurs décident simplement d'explorer la forêt par eux-mêmes, il est possible de leur organiser une rencontre avec un feond. Cela reste cependant optionnel car si les feondas sont plus actifs, ils n'en sont pas pour autant en train d'assiéger le village.

En revanche, la puanteur d'un cadavre attirera forcément les PJ à une lieue à peine de l'orée de la forêt. Le corps a été sauvagement démembré et sera méconnaissable. Un jet très difficile de médecine ou de compétence d'arme (diff. 20) permettra d'affirmer que cela n'est pas l'œuvre d'un feond.

Hormis cette macabre découverte, les joueurs ont peu de chance de trouver les bandits par eux-mêmes, la forêt étant tout de même suffisamment vaste pour que tomber dessus au hasard relève d'une chance inouïe. Concernant le cadavre les joueurs pourront avertir le village qui hélas, ne sera pas plus étonné que cela mais les habitants s'assureront qu'une sépulture descente soit offerte au mutilé.

Le cas de figure le plus probable est donc que les joueurs reviennent bredouilles.

Acte 3 : Haines et conséquences

Le soir les joueurs peuvent de nouveau séjourner au manoir du baron, à moins que les événements de la journée écoulée ne leur ai rendu le magientiste par trop antipathique. Ils peuvent alors séjourner à l'auberge du village où ils trouveront de mauvaises paillasses et maigre repas contre des daols.

S'ils retournent chez le baron, ils y recevront le même accueil courtois que la veille. En arrivant, ils pourront surprendre deux domestiques en train de recevoir le fouet dans la cour de la demeure pour avoir tenté de s'évader et quitter leur service. C'est Elias en personne qui les châtie pour leurs manquements à leurs devoirs.

Le lendemain aura lieu une autre expédition dans la forêt. Les joueurs qui tendent l'oreille pourront entendre qu'Elias s'est disputé avec le baron à ce propos : deux gardes ont été retrouvés assassinés la nuit dernière, et ces expéditions feront forcément l'objet d'embuscades lorsque les sujets rebelles auront le courage de s'attaquer directement au baron. Mais Erin n'en démord pas : une autre expédition aura lieu.

Scène 1 : Confusion

Au lendemain une nouvelle expédition repart en forêt. Elias aura fort à faire avec l'annonce d'une attaque sur les chantiers de la route ouest. Il part donc avec un détachement à l'opposé de l'expédition du baron, réduisant les forces locales à leur strict minimum.

Plusieurs possibilités s'offrent alors :

- Accompagner le baron : rien ne change par rapport à ce qui a été décrit plus haut si ce n'est qu'à la mi-journée Erin décide soudainement de partir plus profondément dans les Mor Forsair avec quelques mercenaires. Il demande aux PJ de retourner avec le reste de l'expédition à la forteresse et d'attendre son retour. S'ils tentent quand même de le suivre de loin, ils finiront par le perdre, lui et son escorte.

Note au meneur

En réalité le baron a finalement retrouvé – ou le pense – une trace fraîche du feond qu'il cherche et, comme enragé, s'est lancé plus loin dans la forêt à sa poursuite. Il est convaincu qu'il s'agit du drèin monté sur une espèce de feond-cerf mais divaguera à ce sujet si on l'interroge. La route empruntée s'enfonce dans la forêt, bien trop de l'avis de tous.

- Accompagner le capitaine : sur les lieux de l'attaque ils trouvent des esclaves terrifiés et des gardes en mauvais état. Deux gisent sur le sol, morts, et ils expliqueront qu'un autre manque à l'appel. Elias décide de rentrer avec tout le monde à la forteresse pour les mettre en sécurité et qu'il réfléchira alors à une réponse adaptée à cette nouvelle offense.

Note au meneur

Dans le cas d'un groupe porté sur l'action, on peut envisager une attaque des rebelles, au retour ou à l'aller, peu importe. Cette dernière sera aussi brutale que brève, les rebelles cherchant à faire un maximum de mal avant de disparaître dans les bois. En termes de jeu cela signifie qu'ils fuiront après avoir perdu un ou deux hommes dans leurs rangs. Elias ne lancera pas la poursuite.

- Rester sur place : cela peut être l'occasion de chercher des indices en fouillant la forteresse dans laquelle la garde est maintenant très réduite. Ils peuvent également rester en ville et continuer ce qu'ils y avaient commencé précédemment.
- Rejoindre les rebelles à la faveur de la nuit : après avoir retrouvé le villageois au lieu de rendez-vous nocturne, ce dernier leur indiquera la route à suivre dans la forêt. Après une longue marche, ils parviennent aux abords du campement rebelle où ils seront témoins du rituel (cf « Acte 4, scène 3 : scène Nocturne » et « Prologue »)

Si les joueurs ne sont pas avec les bandits lorsque le soir suivant tombe et que l'expédition revient sans le baron, ils se retrouvent inévitablement embarqués par l'agitation qui règne à Castel Singrid. Elias s'empporte, fulmine, organise ses hommes pour une expédition de recherche et d'arrestation d'envergure. Il éloignera systématiquement les PJ, prétextant qu'il avait trop à faire pour leur consacrer du temps mais en insistant un peu ils peuvent le convaincre de les enrôler dans l'une ou l'autre de ces deux tâches.

La confusion s'installe le lendemain dans la forteresse, retardant tous les projets du capitaine qui accumulent

finalement une journée de retard, un délai suffisant pour que les rebelles aient vent de la situation. Nombre de serviteurs tentent de prendre le large. Les gardes, obligés de les poursuivre, retardent d'autant les préparatifs et l'humeur d'Elias ne s'arrange pas. Il est convaincu que la disparition du baron est le fait des rebelles et entend bien frapper fort.

Scène 2 : Rafle

Au petit matin, à l'aube, la garde perquisitionne dans toutes les maisons et rassemble toute la population sur la place centrale de la ville. Des interrogatoires musclés sont faits devant les yeux horrifiés de tous alors qu'un gibet de fortune est construit sur place. L'expédition de secours s'éloigne dans un silence sépulcral, n'osant regarder directement les villageois effrayés.

En début d'après-midi ont lieu les premières exécutions.

Note au meneur

Ici encore il ne faut pas hésiter à noircir le trait. Si nombre de gardes agissent vraiment à contrecœur, il s'en trouvera toujours pour apprécier faire souffrir les faibles et les opprimés. Une partie des soldats, et surtout les mercenaires, prendront un plaisir bien visible à la situation et des exactions seront commises sous le regard d'un Elias enragé. Pour lui il n'est plus le temps des demi-mesures et tant pis s'il y a des pots cassés.

Si les joueurs tentent de s'interposer, ils seront aussitôt mit sur le banc des accusés et seront également jugés pour trahison et enlèvement.

Scène 3 : Chaos

Les hors-la-loi, qui auront eu le temps d'apprendre les dernières nouvelles, lanceront une offensive sur Castel Singrid au plus fort des pendaions, vers la fin de l'après-midi. Le chaos s'installe alors : gardes, mercenaires, rebelles et villageois se

lancent dans une mêlée confuse dans laquelle il semble impossible de reconnaître qui est l'opposant et qui est le défenseur. Elias et un groupe d'hommes fera mouvement vers la forteresse pour la défendre alors que déjà plusieurs morts jonchent le sol.

Note au meneur

C'est une scène brutale et violente. On doit passer d'une horreur lourde et lente à un déferlement de violence aussi soudain que général. Même en voulant fuir les PJ devront au moins affronter un adversaire.

Les PJ peuvent se mêler au conflit mais ils risquent d'y laisser des plumes car les combats dureront toute la nuit. Il est plus probable qu'ils cherchent à éviter le combat en se cachant ou en suivant le capitaine à l'abri de la forteresse. Durant la nuit, la forteresse essuiera quelques tirs de flèches et attaques maladroites inoffensives à la lueur des différents foyers d'incendie déclarés dans le village. Ce n'est qu'aux premiers rayons d'un soleil sanglant que le calme s'installe enfin. Elias se rend alors en ville et tombe à genoux dans la boue noire, les yeux noyés par les sanglots. Le désastre est total et il vient de le réaliser. A l'exact opposé, les PJ remarquent enfin une Lourann, debout et dans un état de stupeur similaire à celui du capitaine.

Acte 4 : Démêler la pelote de haines

Scène 1 : Les secrets du magientiste

Ces derniers seront difficiles à découvrir car le baron n'en parlera pas de lui-même. Les joueurs devront donc recouper les informations éparses et démêler le vrai du faux parmi les rumeurs qu'ils auront récoltées. La meilleure source d'information sera évidemment le capitaine mais il leur faudra bien choisir leur moment pour qu'il s'épanche sur ce sujet qui le compromet assez sérieusement. L'instant le plus propice

pour cela sera lorsque le baron ne reviendra pas d'expédition, à l'acte suivant. Il sera difficile de lui faire avouer son crime, cependant il admettra son passé de joueur, le rachat de sa dette et l'existence d'un héritier légitime disparu. Cela pourrait les mener sur la piste du secrétaire dans le bureau de l'ancien baron.

Si le groupe s'y rend pour la première fois, le tiroir du secrétaire ne leur résistera guère. S'il s'agit de la seconde fois, leurs recherches ne seront plus interrompues. Dans le tiroir du bureau se trouve l'ancienne correspondance du baron. On y apprend que l'héritier légitime de la baronnie, présumé disparu il y a 12 ans, avait en réalité fait une fugue à la suite de sérieuses disputes avec son père. Mais des lettres plus récentes de sa main certifient que l'adolescent est en toujours en vie. Dans celles-ci il demande à son père de lui pardonner tout en lui indiquant être parvenu à réaliser son rêve, à savoir que sous un nom d'emprunt, il fait désormais parti de l'ordre des chevaliers Ronces.

Option fantastique

Dans le cas où cette option a été choisie, il est possible d'utiliser le fantôme du précédent baron pour guider le groupe soit vers le bureau du baron, soit vers le secrétaire. Cela peut passer par des songes étranges, des apparitions furtives, des bruits, etc. Bref toute la panoplie d'interaction des spectres.

Cet acte est également l'occasion inespérée pour les joueurs d'accéder au bureau personnel du baron. Ils y trouveront les notes de frais réclamées par sa loge, et bien des indices sur ses motivations secrètes. Les joueurs pourront trouver :

Un médaillon avec le portrait de son fils et de sa belle fille, morte il y a 20 ans.

Les cartes de ses dernières expéditions dans Mor Forsair. Avec un jet d'érudition ces dernières peuvent permettre aux joueurs de deviner par où la dernière expédition est partie.

Scène 2 : Rumeurs

Voici un ensemble de rumeurs que les PJ pourraient glaner, certaines sont totalement ou partiellement fausses, évidemment :

- Le capitaine de la garde s'est fait acheter par l'or des magientistes.
- Il y a quelque-chose de caché dans la forêt protégé par les feondas.
- Le baron prépare une invasion magientiste.
- Les rebelles ont invoqué les forces de la nuit !
- Le magientiste s'est arrangé pour que le conseiller du précédent baron disparaisse afin de pouvoir acheter son titre
- La forêt est en colère et c'est pour ça que plus rien ne pousse
- C'est les esclaves qui ont attiré le mauvais œil sur la région !
- L' « héritier » va revenir réclamer son dû !
- Le baron est un sorcier qui prépare de noirs rituels !
- Le baron est à la solde de Gwidre
- Le capitaine est le neveu du baron
- Le baron est un feond qui se transforme la nuit en créature et dévore des villageois

Scène 3 : Scène nocturne

Si les joueurs font preuve d'un chouïa de discrétion, ils pourront rejoindre sans problème le lieu de rendez-vous fixé par le villageois. Celui-ci pourra leur donner des indications précises d'où se réunissent les bandits la nuit. Il ne les dénoncera pas si les joueurs comptent les rejoindre mais les suppliera seulement de ne pas le livrer à eux. Il leur recommandera d'être prudents, tant en traversant la forêt qu'avec les bandits qui sont dangereux et impitoyables.

Avec ces indications, les joueurs peuvent se rendre à la réunion des rebelles. Ils peuvent le faire de manière discrète ou simplement décider de rejoindre les bandits. Dans cette seconde option, ils ne pourront en

principe plus retourner en ville jusqu'à la scène finale, les bandits ne désirant pas laisser les leurs se faire prendre en ville et révéler leurs cachettes.

Si les PJ se montrent ouvertement à eux, les bandits ne seront pas excessivement méfiants vis-à-vis d'eux et rejoindre leurs rangs sera assez facile. Convaincus qu'ils sont dans le juste et le baron étant l'objet du mépris de tous dans la région, le fait que d'autres personnes viennent grossir leurs rangs leur semble tout-à-fait naturel, les joueurs n'étant ni les premiers ni les derniers.

Les PJ peuvent ainsi rencontrer Lourann, la jeune demorthèn, mais déjà endurcie, qui les guide. Cette dernière se montrera aimable et d'une compagnie agréable. Elle pourra sembler ouverte et sage aux PJ. Elle n'est d'ailleurs pas satisfaite de la situation et espère renverser rapidement le baron afin que chacun puisse enfin rentrer chez soi. C'est elle qui permet aux hommes de se cacher si nombreux dans la forêt et d'éviter souvent (mais pas toujours) patrouilles et feondas. Cependant ils ne sont pas à leur place dans la forêt.

Cette première impression sera vite ternie par le rituel qui va suivre. Si les joueurs se sont approchés de manière furtive, c'est ce rituel seulement qu'ils verront.



Musique de la scène :

Stille Volk

La vengeance de Pan

<http://www.youtube.com/watch?v=HrEghqePuvs>

À minuit, les bandits amèneront un prisonnier drogué : il s'agit d'un mercenaire capturé pendant sa ronde. Voir description de Lourann pour le rituel.

Si les joueurs assistent à cette scène en étant cachés, ils seront bien avisés de le rester car les bandits sont nombreux et seront furieux s'ils découvrent qu'on les espionne. S'ils sont débusqués, la situation va devenir vraiment critique pour les PJ.

Le plus terrible étant finalement peut être que les bandits n'agissent pas ainsi pour mettre en

cause les feondas à leur place, mais bel et bien, au-delà de la ritualisation, pour montrer de quoi ils sont capables et terroriser les gens qui restent malgré tout fidèles au baron.

Ambiance

Alors que l'odieux rituel se déroulait, un nouvel arrivant prit à partie un petit groupe des hommes regroupés là :

«Vous osez mutiler les cadavres pour qu'on croit à l'œuvre des feondas ?!»

Mais ses mots n'eurent d'autre effet que de provoquer de provoquer leur hilarité. C'est un homme râblé au teint tavelé qui lui répondit :

«La peste encule tes feondas ! On ne les mutiler pas pour faire comme des bêtes, on le fait pour lui dire qu'on est pire ! L'baron y va vite comprendre que s'y continue, c' pas de Mòr Forsair qui devrait s'méfier mais de nous autres ! Et toi tu fais bien d'apprendre quand fermer ta grand'gueule.»

Avant de ponctuer sa tirade finale par un coup de poing qui envoya valser l'homme et que la bande le passe à tabac.

Scène 4 : Un capitaine trop zélé

Le soir avant la rafle, les PJ qui le cherchent trouveront Elias dans ses appartements en état d'ivresse avancée. C'est là leur seule occasion de le faire parler et il s'épanchera assez facilement sur son passé de joueur et le rachat de sa dette par le nouveau baron. Il expliquera ses motivations et sa volonté de bien faire mais même ainsi il sera très difficile de lui faire avouer le meurtre qu'il a commis (au moins un jet très difficile sur une discipline sociale).

Scène 5 : Les rebelles de la forêt

Quelle que soit la méthode, les joueurs se joindront peut-être aux rebelles et devront alors comme eux vivre cachés dans la forêt. Ces derniers sont séparés en plusieurs petits

groupes dans les Mor Forsair, et leurs conditions de vie sont misérables. Ils acheminent ou volent de la nourriture du village pour mieux survivre. Ils opèrent toutes les nuits et attaquent les patrouilles du baron avant de se cacher à nouveau. C'est un mode de vie rude et exigeant, tous n'en ressortent pas indemnes. D'autant plus que certains disparaissent régulièrement du fait des feondas.

En tant que nouvelles recrues, les joueurs ne seront pas assignés à ces patrouilles mais il leur apparaît rapidement évident qu'on les jauge et les teste. C'est l'occasion pour le groupe de mieux comprendre les rebelles, leurs motivations et mieux appréhender la personnalité complexe de Lourann.

Au lendemain du rituel, les joueurs et Lourann seront avertis que le baron s'est enfoncé dans les Mor Forsair et a été perdu de vue par une partie de son expédition. La demorthèn hésite alors entre deux options : soit attaquer le village et le manoir et prendre possession des lieux avant qu'Erin ne puisse revenir de son expédition (si même il en revient), soit profiter de cette occasion pour lui tomber dessus alors qu'il est éloigné de toute sa garde.

Bien que cette dernière option offre une prise de contrôle plus décisive sur la baronnie, Lourann rechigne à faire s'enfoncer plus de gens dans les profondeurs des Mor Forsair.

Note au meneur

A ce moment de l'histoire les joueurs pourront intervenir et ainsi influencer sur sa décision, ce qui en somme leur fera prendre la décision à sa place.

Si les joueurs décident de poursuivre Erin, il est possible qu'ils croisent des feondas, ou qu'ils tombent sur lui en plein affrontement avec le drèin. Cela peut donner lieu à un combat épique, mais également mortel, car le drèin aura prévu des pièges et se sera assuré que d'autres feondas le secondent. Cependant, s'il sent la situation lui échapper, ce dernier n'hésitera pas à fuir pour revenir se venger, bien plus tard. Ce

choix est clairement le plus dangereux pour les PJ.

Ils peuvent aussi tenter de «capturer» Erin avant qu'il ne retrouve le drèin, mais il sera difficile d'empêcher son exécution sommaire, d'autant plus que les joueurs n'auront de toute façon peut-être pas non plus l'intention de l'épargner.

Dans le cas où l'attaque du village est choisie, la bataille sera identique à celle décrite plus haut.

Conclusion : et maintenant ?

Les deux leaders finissent par s'entretenir et conclurent une trêve : leurs aveuglements respectifs n'ont fait que trop de victimes et tous doivent maintenant s'entraider s'ils veulent avoir désormais une chance de survivre avec le peu qu'il leur reste. Des révélations seront faites et des pardons donnés. Il apparaît en outre que l'administration conjointe d'Elias et de Lourann se révèle efficace et avisée. L'espoir renaît doucement.

Plusieurs expéditions de recherche du baron seront lancées, vainement.

A ce moment de l'histoire, les tensions sont désormais apaisées et tous sont focalisés sur des objectifs communs : reconstruire et se préparer du mieux possible pour l'hiver à venir. Les PJ pourront au choix reprendre leur route, aider à la reconstruction de Castel Singrid ou se lancer à la recherche du fils héritier disparu. Il y a fort à croire que cette quête ne se fera pas sans péripéties et que les Chevaliers Ronces seront difficiles à convaincre : on entre dans leur ordre pour la vie et un serment ne se défait pas. Cependant ils pourraient y trouver des avantages, tant politiques que pratiques, à ce que l'un d'entre eux devienne baron.

Il se peut aussi que le baron soit retrouvé, ou qu'un des deux leaders soit tué durant les affrontements. Quelle qu'elle soit, la situation finale logique ne devrait pas être difficile à établir puisque dépendante des actions des joueurs et des événements.



UNIVERS

LE DOMAINE DE LOUARN

par Faelor

Histoire

Depuis le Serment des Trois Frères, le domaine de Louarn appartient à la famille Mac Loarans par un édit royal qui n'a jamais été remis en cause depuis près de 900 ans. Au gré des époques et des saisons, celui-ci a évolué pour devenir un domaine agréable où il fait bon vivre. Et même si sa sauvegarde se paie au prix du travail et parfois du sang de ses habitants, tous sont prêts à payer ce tribut.

Le domaine comprend donc le village de Louarn qui se trouve au centre d'une petite plaine encaissée mais également 3 autres petites communautés :

- A moins d'une demi-journée de marche vers le nord-est se trouve une petite communauté nommée Elroïne. Établie à la lisière de la Forêt des Soupirs, ce petit hameau comprenant une dizaine d'habitations vit de la chasse et de la coupe du bois. Elle fût fondée par le pisteur de Cadwaler Mac Loarans qui suivi son ami lors de son établissement dans cette région, il se nommait Elroï. L'ansailéir de cette communauté se nomme Alan Findwell.
- Les deux autres communautés du domaine de Louarn se nomment Marach et Emrach, situées au pied d'Ard-Dèas, à une journée de marche vers le sud de Louarn. C'est dans ces deux petits villages que résident les mineurs qui extraient un fer d'excellente qualité de la montagne depuis des générations. Regroupant une trentaine de familles à elles deux, les deux communautés sont dirigées par un même ansailéir : Hirben Molaèr.

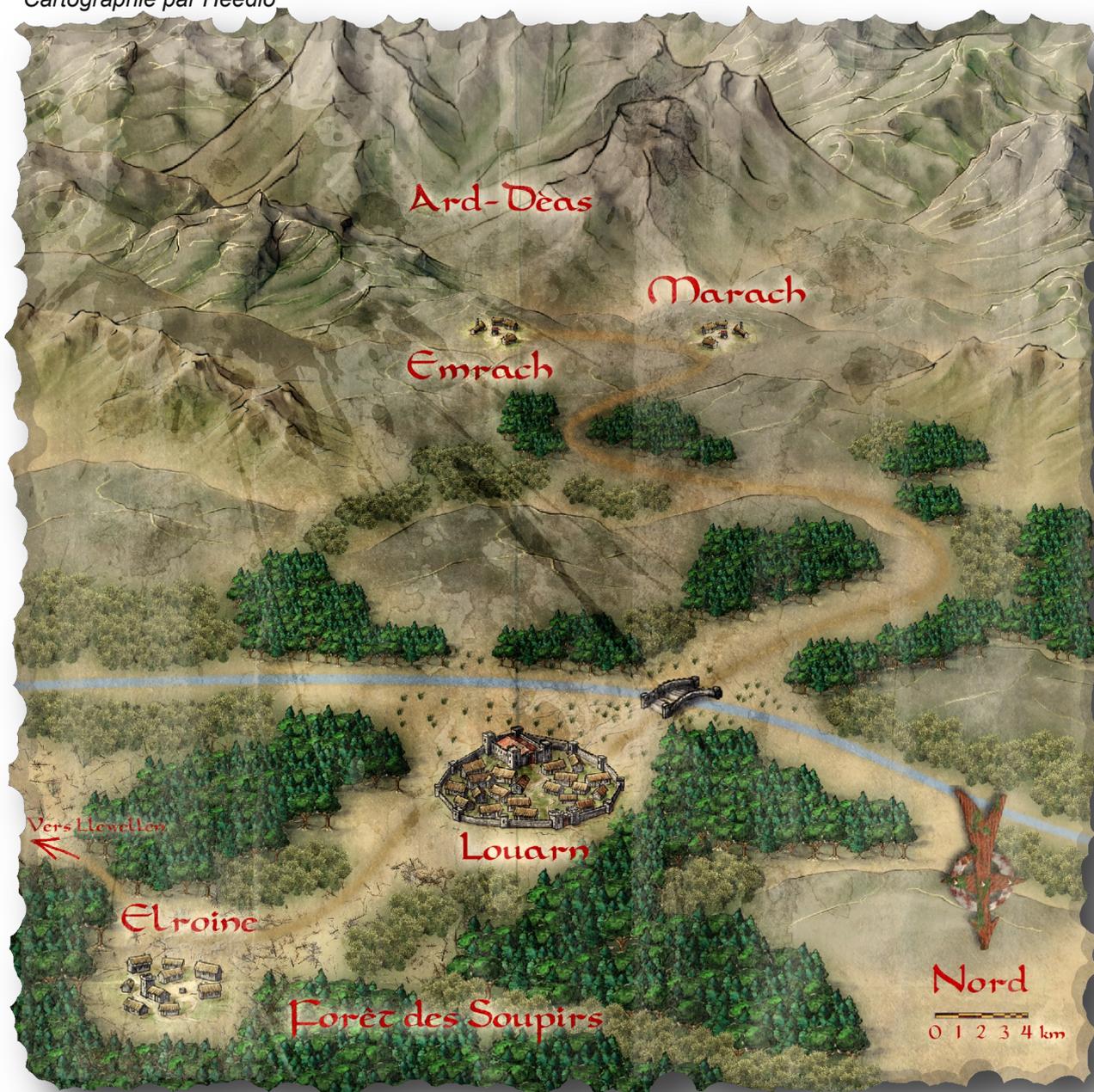
Le domaine de Louarn existe depuis bien longtemps et on en trouve la première trace écrite dans les registres royaux d'Osta-Baille en l'an 18 après le Serment.

En effet, Cadwaler Mac Loarans, un sergent de l'armée des Trois Frères, semble y être né et a reçu le droit de s'y retirer et d'y régner en seigneur lorsque le Temps du Repos fût venu pour lui. A cette époque donc, le village n'était rien de plus qu'un hameau habité par le clan Loarans.

C'est au temps des Grands Siècles, sous l'impulsion du Demorthèn Arasthir et du chef Baral Mac Loarans, que le hameau fût hissé au rang de village grâce à la découverte de gisements de fer d'excellente qualité. D'ailleurs, la première demande d'exploitation faite au roi de l'époque date de 280 après le Serment. Cette époque marqua également la dénomination de Louarn en tant que village et la naissance des communautés jumelles de Marach et Emrach rattachées au domaine.

L'ère de Glace débuta à la mort du Roi Maelvon (environ 360 après le Serment) et dura presque 100 ans. Louarn traversa tant bien que mal cette épreuve comme le reste de la Péninsule, ses habitants trouvant parfois refuge dans les mines aux périodes les plus difficiles. D'ailleurs certaines de ces très anciennes galeries sont encore utilisées pour des rites de commémoration.

Cartographié par Heedio



C'est logiquement durant la période du Renouveau que l'on retrouve la trace du domaine. En 466 après le Serment, Louarn fut choisi pour abriter de l'équipement et des forges pour une partie de l'armée du célèbre roi Hild lors de sa croisade contre les Feondas. Cela permit au village de bénéficier d'une protection contre la menace qui pesait sur lui comme partout dans la Péninsule. Ce sont d'ailleurs certaines de ces pièces d'armure qui équiperont les premiers Chevaliers Hilderins créés une année plus tard.

Le temps s'écoule, avec ses hauts et ses bas, à Louarn. Les Décennies continentales

(environ 700-720 années après le Serment) n'ont aucun impact sur le domaine ancré dans les traditions, la magie n'atteignant pas les environs.

L'Ère actuelle, celle que l'on nomme Ère de la Maturité, est plus riche en histoire.

- En 731, arrive dans le domaine une première expédition de missionnaires du Temple. Elle n'aura qu'un très faible impact sur les habitants mais produira tout de même quelques émules notamment à Elroïne. Le seigneur de l'époque (Aeldred Mac Loarans) devra intervenir pour empêcher le lynchage public d'un vecteur au discours trop enflammé.

- En 752, Aeldred Mac Loarans partira pour Osta-Baille avec nombre d'hommes et de vivres aider à la reconstruction de la ville presque détruite par une terrible inondation. Il reviendra une année plus tard et mettra en place un certain nombre de chantiers dans le domaine de Louarn qui amélioreront la vie des habitants.
- En 860, Dalen Mac Loarans part rejoindre l'host de Taol-Kaer afin de mener la guerre contre le Gwidre et son armée lors de la Guerre du Temple. Il ne reviendra que 2 ans plus tard porté par ses hommes les plus fidèles afin d'être inhumé sur ses terres.
- En 899, une attaque de feondas, sortant des profondeurs des galeries minières inutilisées depuis plusieurs siècles, sème la terreur sur le domaine. C'est au prix de nombreuses vies humaines et de l'héroïsme d'un chevalier ronce que ceux-ci seront exterminés.

Village de Louarn

Le village de Louarn abrite une soixantaine d'habitations et est le village le plus prospère du Duché de Salann Tir en Taol-Kaer.

La population est majoritairement composée d'artisans. Certains travaillent le fer tels les forgerons et les orfèvres, d'autres le bois comme les luthiers et les menuisiers.

Autre spécialité du village, l'élevage de moutons. On trouve dans le domaine un grand nombre de bergers spécialisés dans cette activité. En effet les bêtes se nourrissent de l'herbe naturellement chargée en sel par la proximité des marais salants. La viande qu'on en retire est particulièrement tendre et goûteuse, à tel point qu'elle s'exporte jusque sur les meilleures tables des alentours.

Le village est protégé par un mur d'enceinte fait de pieux de bois. La porte d'entrée est ouvragée et surélevée afin de servir de point de surveillance sur la vallée alentour. Les environs immédiats du village sont composés de pâturages clôturés où paissent des troupeaux de boernacs sous la surveillance de bergers attentifs et de leurs chiens.

Plus loin la plaine se couvre de nombreux champs dans lesquels poussent choux, pommes de terre, oignons, orge, houblon et avoine. Enfin, quelques vergers de pommiers surgissent ici et là.

Ce paysage est sporadiquement troublé par un corps de ferme, légèrement fortifié par un petit mur de terre, d'où vont et viennent les paysans chargés de s'occuper des champs.

Lieux Remarquables

Manoir Mac Loarans

Le manoir seigneurial de la famille Mac Loarans a beaucoup évolué au fil du temps. Aujourd'hui, c'est une vaste maison rectangulaire dotée d'un étage. Les murs du rez-de-chaussée sont faits de pierres taillées et percés de petites fenêtres à peine plus grandes qu'une meurtrière. L'étage est quant à lui à colombage, affichant un contraste saisissant entre le bois sombre du noyer et le torchis d'un blanc éclatant, percé de plus grandes fenêtres à l'inspiration clairement "reizhite". Une grande salle du rez-de-chaussée sert de lieu de réunion pour le conseil du village et de salle de doléances une fois par semaine. Cette salle est décorée par de nombreuses fresques, sculptées dans les poutres, qui représentent des scènes de l'Aergewin.

Rosace de Louarn

Cette maison fortifiée est toute neuve, les travaux venant juste de s'achever. Cela fait plusieurs années maintenant que l'ordre des chevaliers ronces pense à s'établir dans le Duché et l'héroïsme de Sir Milard a permis de créer une opportunité. La maison est entourée d'un mur d'enceinte intégralement fait de pierre, le portail d'entrée est une belle œuvre de fer forgé représentant l'Arbre de Vie en médaillon entouré de ronce. A l'intérieur une cour pavée mène sur la maison mais aussi sur une écurie et une armurerie. La Rosace est ouverte pour tout détenteur de lettre de créance et pour mettre en place des protections de convois.

Tombe de Sir Milard

Un petit îlot de végétation, juste derrière la Rosace des Chevalier-Ronce, abrite la tombe de cet illustre chevalier. Au milieu d'une minuscule clairière, la statue en pied d'un Chevalier-Ronce en armure, les mains posées sur la garde ornée d'oghams à la base de son épée, pointée vers le bas. Traditionnellement, le cortège de l'Agaceann s'y arrête afin d'honorer le héros et parfois les voisins de la Rosace parlent de lumières étranges qu'ils auraient vu éclairer la clairière certaines nuits de pleine lune.

Forge de Tir

Cet important bâtiment de pierre est, comme on dit, "à la pointe de la technologie". De nombreuses cheminées laissent échapper une fumée noire provenant des énormes chaudrons de fonderie où est coulé l'essentiel du minerai extrait des mines du Domaine de Louarn. Les chaudrons viennent

directement de Reizh et supportent des chaleurs extrêmes qui permettent au fer de ne rien perdre de sa pureté durant la transformation.

L'autre bâtiment accolé à la fonderie est la forge à proprement parler. Elle est constituée d'un foyer central, maintenu actif toute l'année par un système ingénieux de souffleries fonctionnant par vapeur, autour duquel gravitent trois postes de travail.

Auberge des Marais

Cet établissement, tenu par un couple jovial et débonnaire, est très certainement l'une des meilleures adresses du Duché de Salann Tir. Montée sur pilotis à l'extrémité du village où commence le marais, un petit pont y mène en toute sécurité. Personne n'en repart sans avoir goûté le plat typique : le mouton salé de Jovia.

Cartographié par Heedio



Personnages importants du Domaine

Maela Mac Loarans



Modélisation par Heedio

Fille d'Argan Mac Loarans, descendante de Cadwalader Loarans (un sergent de l'armée des Trois Frères et compagnon d'arme de Taol-Kaer lui-même) cette jeune femme de 16 ans va bientôt devenir le seigneur du domaine de Louarn.

Ses parents sont tous les deux morts voilà 9 ans lors de l'attaque de feondas sur le village alors qu'elle n'avait que 7 ans. C'est la dâmàthair Elowin qui la recueillie au sein de sa maison et l'éleva comme tout enfant du village jusqu'à ce que Galenor ne la prenne sous son aile cette dernière année pour lui enseigner de nombreuses choses. Il a même fait venir des précepteurs d'Osta-Baille afin de parfaire les connaissances de la jeune fille dans de nombreux domaines.

Maela est de nature timide et effacée, sa future prise de pouvoir est une source d'angoisse car elle a peur de ne pas être à la hauteur de ses ancêtres. Heureusement elle contrebalance cette peur par un courage

sans faille et une volonté de réussir sans commune mesure.

Le Duc Athelstan a récemment proposé à la jeune fille de se marier avec son seul et unique fils, offre qu'elle a "poliment" refusée (les villageois rigolent encore de la scène plutôt cocasse où le jeune homme s'est fait éconduire en public par une gifle bien sentie lors d'une tentative de baiser).

Demorthèn Galenor



Modélisation par Heedio

Guide spirituel de Louarn depuis son accession au titre de demorthèn, ce vieil homme de 51 printemps exerce sa charge avec zèle. C'est également le père de deux enfants qu'il élève seul depuis la mort de sa femme en couches et qu'il destine à suivre ses pas aux travers des Mystères Demorthèn.

Le charisme de Galenor est indiscutable et cela lui permet de diffuser sermons et conseils avec ferveur. Les anciennes traditions ont donc toujours cours au village et personne ne s'en plaint.

Siégeant au Conseil du village, ses opinions parfois tranchées sont la source de discussions houleuses entre lui et Mestre Argan quand le sujet porte sur le progrès et l'extension de la forge. Heureusement, l'arrivée de Sir Frêne a quelque peu changé "l'ours" comme le nomme les enfants en cachette.

Cette dernière année, Galenor a eu fort à faire car sa charge de demorthèn ainsi que

celle de "régent" pour Maela et de membre du Conseil ne lui ont guère permis de beaucoup se reposer.

Greor



Modélisation par Heedio

Ansailéir du village de Louarn, Greor est un homme de nature calme et posée mais qu'il ne faut pas contredire beaucoup sous peine de déclencher une colère comparable à la foudre.

Du haut de ses 46 ans, c'est un homme d'expérience et de terrain qui n'a jamais accordé plus d'une heure à autre chose que son travail hormis au sommeil. Il occupe sa place depuis qu'Argan Mac Loarans l'y a intronisé, prenant la succession de son père qui occupait la même place depuis le grand-père de Maela.

Formé par son père et à Osta-Baille, Greor est à la fois officier militaire et sénéchal. Il fut, pendant ses premières années d'homme, combattant à la frontière avec le royaume de Gwidre puis instruit aux chiffres et aux lettres à l'université d'Osta-Baille avant que celle-ci ne ferme.

Il se charge désormais de gérer le village au mieux des intérêts des habitants et de son seigneur tout en veillant à la sécurité de chacun par l'intermédiaire de la milice qu'il dirige en personne.

Mestre Argan



Modélisation par Heedio

Maître-forgeron appartenant à la guilde des Chaudronniers, Argan a dignement succédé à son père continuant ainsi la longue tradition familiale remontant à la commande du Roi Hild.

Bien évidemment taillé dans le roc dû à son métier, ses 39 ans se voient à peine. Chaleureux et humble, Argan est le propriétaire de la "Forge de Tir" un établissement connu jusqu'à Osta-Baille. Il est également la voix des forgerons et des orfèvres du village en sa qualité de Mestre, assistant en cela l'ansailéir dans sa tâche d'administration au quotidien.

Une autre facette bien connue d'Argan est son ambiguïté quant aux traditions. Il respecte les Esprits et les Traditions dans leur ensemble et cela personne ne peut le contredire, même pas son assistant Osag. Pourtant Argan regarde souvent en direction

du royaume de Reizh et de ses "avancées technologiques", ce qui déplaît beaucoup à Galenor qui ne manque jamais de le souligner lors de leurs rencontres.

A ce jour, la plus grande fierté de cet homme est son enfant qu'il est en train de former pour lui succéder un jour et en qui il fonde beaucoup d'espoir.

Elowin



Modélisation par Heedio

Elowin exerce la fonction de dàmàthair "en chef" du village. D'ailleurs, tous les habitants qui ont une vingtaine d'année et en dessous continuent de l'appeler "mère".

A 49 ans, la situation d'Elowin est pourtant quelque peu ambiguë.

En effet, elle a eu 5 enfants mais aucun d'entre eux n'a atteint l'âge adulte et ce pour différentes raisons (le petit dernier est mort lors de l'attaque des féondas d'il y a 1 an).

Certains la croient maudite par la nature, d'autres pensent que son destin est d'élever les enfants des autres sans pouvoir en avoir elle-même, bref les ragots vont bon train autour du lavoir.

Toujours est-il que c'est Galenor qui, après avoir consulté les C'maogh, a promu Elowin à la place de dàmàthair quand l'ancienne est morte et que ce choix s'est avéré des plus perspicace.

Une autre jeune femme a voué sa vie à l'éducation des jeunes du village, elle porte également le titre de dàmàthair mais écoute toujours les conseils de son aînée.

Ce qui se dit sur les membres du Conseil

- Une petite partie de la population du domaine et notamment certains hommes, après plusieurs bières, trouvent que Maela n'a pas la carrure pour assumer son rôle de dirigeante. D'abord, c'est une femme plutôt frêle que l'on voit peu manier l'épée ; ensuite, le peuple ne la voit que rarement sans le demorthèn Galenor. Enfin, sa voix fluette et son attitude effacée contrarient les plus virils. Maela a vraiment envie de succéder à son père et d'être celle que tout le monde aime et respecte, hélas elle souffre d'une timidité maladive qu'elle essaie de combattre tant bien que mal. Il doit sûrement exister un déclic, un moyen qui lui permette de la vaincre mais elle ne l'a pas encore trouvé.
- Les discussions vont bon train au sujet des derniers travaux de la Forge de Tir. Le bruit de la nouvelle machinerie à vapeur de Mestre Argan n'est pas sans incommoder certains voisins, sans compter la fumée qui se dégage de l'édifice et qui, lorsque le vent souffle vers le sud-ouest, noie la place dans un léger brouillard. Certains chuchotent même que le village ne se porterait pas plus mal sans cette « saleté de magientiste ». Argan ne cache pas son intérêt pour la technologie magientiste et les bienfaits qu'elle peut procurer à ses utilisateurs. Pourtant, il n'a pas encore franchit le pas et n'utilise pour l'instant que de la machinerie qui fonctionne sans apport de Flux, mais cela pourrait rapidement changer.
- Une personnalité qui intrigue beaucoup les villageois est Greor. En effet, il est de notoriété publique que l'ansailéir n'est pas né à Louarn et n'y a pas grandi. D'ailleurs

personne ne sait exactement d'où il vient. Ce que l'on sait, c'est que le père de Greor, Jorun, est revenu de la guerre contre Gwidre avec une femme qui portait un enfant âgé de quelques mois dans ses bras. Ce que cache Greor n'est rien d'autre que sa Foi. En effet, il suit les préceptes de l'Unique depuis sa plus tendre enfance. Il va même jusqu'à se rendre à l'église de Llewellen lors de ses déplacements là-bas.

- Certains s'inquiètent du récent comportement du demorthèn Galenor. En effet, depuis son retour du dernier Tsioghair, celui-ci ne sort presque plus du manoir Mac Loarans sauf pour accomplir les rites les plus essentiels à la communauté. Il s'en trouve même quelques-uns pour s'interroger sur la qualité de l'instruction que Galenor donne à ses enfants qui seront les prochains garants des traditions sur le domaine de Louarn. Personne ne le sait, mais Galenor se fait rabrouer constamment par ses pairs depuis qu'il a prit la décision de s'impliquer dans la vie politique du domaine. Un tel désaveu pourrait ébranler la confiance de certains habitants.
- Les femmes sont intarissables au sujet d'Elowin. En plus de toutes les histoires qui courent autour de la perte de ses enfants et de ce qui a pu causer un tel drame, certaines commencent à lui reprocher des paroles ou des gestes qu'elles trouvent un peu trop affectueux. Chacun y va de son commentaire quand tel ou tel enfant dit préférer la dàmàthair plutôt que ses vrais parents. Effectivement, Elowin souffre d'un désordre mental dû à la mort de ses cinq enfants et au départ de son mari. Le mal a empiré et désormais elle manifeste les premiers symptômes d'un transfert maternel envers les enfants dont elle a la charge. Tout semble indiquer que cela ne va pas s'arrêter là.

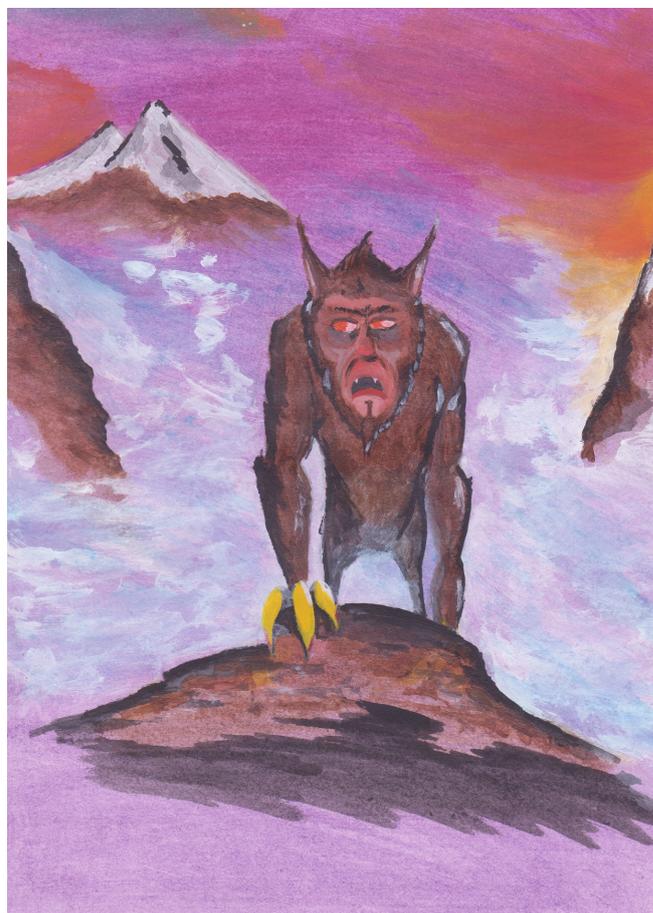
Ce que les adultes racontent aux enfants pour leur faire peur

- L'histoire la plus racontée aux enfants, dans le domaine de Louarn, afin de les tenir tranquilles est sans nul doute celle de « Sid et Anaëlle ».

Il y a de cela plusieurs années, un jeune paysan nommé Sid était tombé follement amoureux d'une jeune fille de la même condition que lui portant le prénom d'Anaëlle. Destinés à se marier, ils formaient un couple aimé de tous tant ils étaient beaux et rayonnaient de bonheur. Mais voilà, tandis que tout le village s'appêtait à fêter dignement Eurnassadh (l'Assemblée des Mariés), Sid arriva sur la place les mains recouvertes de sang. Très vite les hommes de la milice découvrirent le corps d'Anaëlle et de toute sa famille, sauvagement assassinés, dans leur maison. On ne sut jamais qui était l'auteur de cet odieux crime, et Sid quitta le village pour trouver le ou les responsables.

Cette histoire illustre souvent, à Louarn, des adages populaires de Taol-Kaer comme « ce que les esprits donnent, ils le reprennent » ou encore « À trop en vouloir, on se retrouve sans rien ».

- Une autre histoire un peu plus vieille, qui elle a pour but d'implanter fermement dans l'esprit des enfants que vouloir sortir la nuit n'apporte rien de bon, est celle de « La Bête Noire ».



Peinture par Avrock

Elle raconte de quelle manière de pauvres voyageurs inconscients furent tués et leurs corps à jamais perdus. Ces meurtres horribles seraient le fait de celle que l'on nomme la Bête Noire. L'histoire de la Bête Noire remonte à neuf ans, lors de l'attaque des feondas venus des mines. À leur tête se trouvait un fauve de sept pieds de long, au pelage fait de plumes - plus noires que la nuit - avec une gueule munie de crochets tels que ceux d'un scarabée et des griffes desquelles suintaient un poison qui brûlait tout ce qu'il touchait. C'est Sir Milard lui-même qui affronta la bête en combat singulier après que celle-ci eût terrassé le seigneur Argan Mac Loarans. Il réussit à la blesser assez gravement pour la faire fuir mais jamais elle ne fut retrouvée ni achevée.

Ce qui se dit à Louarn au sujet du duché

- La récente arrivée du Conseiller Royal, envoyé par Osta-Baille, n'est pas passée inaperçue auprès des habitants de Louarn. En effet, ce Conseiller n'a eu d'autre choix que de faire halte à l'auberge des Marais avant de terminer son périple jusqu'à Llewellen. On l'a même vu revenir tard dans la nuit en provenance du manoir Mac Loarans, ce qui n'a pas manqué d'alimenter les conversations du lendemain. Le roi juge-t-il le duc actuel incapable de diriger le duché de Salann-Tir ? Le domaine de Louarn pourrait-il devenir la ville ducale si la jeune Maela remplaçait, sur demande du roi, le duc devenu inapte à diriger ? La jeune fille supporterait-elle le poids d'une telle tâche ?
- Pour l'instant le domaine de Louarn n'a pas été directement touché par le fléau que représentent les « Roseaux de Fer » mais certains disent que cela ne saurait tarder. Voilà plusieurs années maintenant que sont arrivées au village les premières victimes de Jerryl des Marais, qui ont tout perdu et que le duc Athelstan n'a pas daigné aider. D'ailleurs, l'une des explications de la croissante prospérité de Louarn, provient de l'augmentation de sa population, grâce à ces familles accueillies dans le domaine suite aux exactions de Sire Jerryl.

Au vue du comportement du duc et de la passivité des chevaliers hilderins basés à Llewellen face à cette menace, Louarn se prépare à faire face seul. L'ansailéir Greor a déjà pris des dispositions quant à la surveillance de ses terres en créant une patrouille montée à laquelle participe systématiquement l'un des chevaliers ronces de la Rosace.

- Un dernier sujet qui alimente les conversations des habitants de Louarn au sujet du duché est la récente mise en œuvre de travaux à la citadelle de Dèas. Encore à l'abandon il y a quelques années, cette angarde se voit repeuplée aussi bien par des guerriers d'expérience que par des malandrins venus de tout Taol-Kaer. Même des jeunes gens du domaine sont appelés à faire leur service d'ost là-bas. Les désertions de brigands venus se cacher dans le duché et la venue au village de soudards pour se détendre sont quelques-uns des problèmes affectant le domaine depuis le début de ces travaux.



FIGURE

DEIRDRE ET ENID, "LES SŒURS DOULEUR"

par Lugh Lamfota

Deirdre et Enid, "les Sœurs douleur"

Sœurs siamoises gwidrites, 24 ans, chefs de camp

Voies

Combativité : 4. Créativité : 1. Empathie : 3. Idéal : 3. Raison : 4.

Compétences

Artisanat 5 (Confection 7), Combat au contact 3, Perception 5 (Observation 7, Vigilance 8), Érudition 3, Relation 5 (Persuasion 9, Intimidation 8, Commandement 10, bonus de +2), Voyage 1, Milieu naturel 1, Prières 3.

Avantages

Magnétique, Bonne santé, Esprit solide, Instinct de survie.

Désavantages

Pauvre, Faible, Séquelles (défense et rapidité), Trauma x3.

Santé mentale

Résistance mentale : 12. Orientation : rationnelle. Trauma : 11 (dont 5 permanent), Endurcissement : 7

Combat

Attaque : 6 (Dégâts dague : 1). Défense : 11 (Protection 0). Rapidité : 6. Potentiel : 1. Points de survie : 5. Santé : 20. Vigueur : 11.

considérées comme un seul et même personnage en termes de jeu. Toute blessure ou autre effet physique (maladie, poison, ...) qui affecte l'une d'elles affecte également l'autre. Cette relation fusionnelle, au sens propre comme au figuré, affecte également leur raisonnement et leur santé mentale. Selon les cas, elles peuvent accomplir deux actions en simultané comme par exemple frapper un garde et surveiller les environs. Elles ne peuvent être séparées chirurgicalement sans que cela ne provoque le décès de l'une des deux sœurs.

Outre une étrange beauté usée par les épreuves, les sœurs jumelles Enid et Deirdre partagent une partie de leur colonne vertébrale et un certain nombre d'organes nécessaires à la survie de chacune. Les seuls cris que l'on entendit lors de leur naissance, à laquelle leur mère ne put survivre, furent les exclamations horrifiées de l'accoucheuse et de leur père. Ce dernier se hâta de les enrouler dans un linge et de les jeter dans le cours d'eau qui passait non loin à la faveur de la nuit. De peur de la réaction des villageois et du prêtre local à la découverte de cette monstruosité, le père raconta que sa femme et le bébé décédèrent durant le travail et fit jurer le silence à l'accoucheuse.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si les jumelles n'avaient été recueillies par une caravane tarish stationnée non loin de là et qui les accueillit parmi eux. Elles craignaient toutefois de se montrer et suivaient la caravane dans ses déplacements à l'abri des

N.B. : Bien qu'étant deux sœurs et du fait de leurs particularités physiques, elles sont



Modélisation par Heedio

regards étrangers. Vers l'âge de 14 ans, prises d'un désir d'indépendance, elles s'éloignèrent du campement pour explorer les environs. Hélas, une mauvaise chute les empêchèrent de rejoindre la troupe et leurs appels à l'aide attirèrent un vecteur accompagné de quelques chevaliers lames. Elles connurent alors le destin des réprouvés. Dans cette région de Gwidre, ils sont parqués dans un campement gardé où ils effectuent divers menus travaux artisanaux en échange d'une maigre pitance et de quelques offices religieux consacrés au salut de leurs âmes. En fait de camp, il s'agissait davantage d'un enclos à animaux au sein duquel régnait le chaos le plus complet. A la merci de bandes rivales se disputant le moindre morceau de détrit, le destin peu enviable qui les attendait les terrifia.

Là encore leur bonne étoile ou peut-être leur instinct de survie reprit vite le dessus et, fortes de leur expérience de vie en

communauté chez les tarishs, elles entreprirent d'organiser la vie au sein du campement. Années après années, et non sans quelques sacrifices, elles s'imposèrent au sein du camp en jouant tout autant de la séduction, de l'intimidation et même de raison. Quelques habitations presque salubres purent voir le jour. Le vie du camp s'organisa autour d'un objectif primordial : la survie du groupe. A présent, les quelques artisans qui emploient les réprouvés comme main d'œuvre à vil prix sont heureux de constater que le rendement augmente et le prêtre local parvient à tenir un office régulier. Les relations avec les gardes sont toujours aussi houleuses et ils ne perdent pas une occasion de rappeler aux réprouvés qu'ils ne sont que des prisonniers à qui il peut bien arriver n'importe quoi. A l'insu de tous, sauf de quelques fidèles, Enid et Deirdre préparent une évasion dont la première étape vient de s'achever : un tunnel très étroit a pu être creusé jusqu'en dehors de l'enceinte.

Pour l'instant, seul l'un des réprouvés est suffisamment malingre et agile pour l'emprunter mais les deux sœurs envisagent d'employer cette fenêtre vers l'extérieur afin de demander de l'aide.

Personnalité :

Traits de caractère

Précautionneuses, Pragmatiques.

Désordres

Syndrome d'interprétation abusive (Paranoïa) et Symptôme d'émoussement (Forteresse vide).

Elles sont passées maîtresses dans l'art de la manipulation et de l'organisation. Protégées par une garde personnelle dévouée et à la manière d'un patron du crime organisé, elles supervisent les activités du camp sans avoir besoin de sortir de l'habitation troglodyte où elles vivent recluses. La survie et la liberté à tout prix sont devenues leurs seuls objectifs.

Bien qu'incroyablement endurcis par les épreuves subies, leurs corps déformés sont parfois parcourus de vagues de douleur insoutenables et elles ne peuvent alors réprimer de longs cris d'agonie qui se font entendre dans tout le campement. Cela leur a valu le surnom de "Sœurs douleur". Tant physiquement que mentalement, elles savent qu'elles perdent pieds et la nécessité d'une évasion se fait chaque jour plus pressante.

Équipement :

A l'exception d'une dague dissimulée dans les haillons déchirés qui leurs font office de vêtements, leur possessions sembleraient anecdotiques pour un visiteur extérieur au camp. Mais chaque écuelle fêlée, poterie ébréchée, chaise branlante ou outil rouillé a été conquis de haute lutte et ne sera cédé que sous la contrainte.



GRENIER

L'ARBAFLUX

par Finculin

- **Type de flux** : végétal (cartouche médium)
- **Consommation** : 1 charge / 2 carreaux
- **Réservoir** : 3 charges / 12 carreaux (il faut recharger une fois pour envoyer les 12)
- **Résistance** : 4
- **Vulnérabilité** : eau, chaleur, humidité, choc et froid
- **Ergonomie** : -1
- **Dégâts** : 2D10. Deux carreaux tirés par passe d'armes.
- **Portée** : 12 m. / 24 m. (-2) / 48m (-5)

L'arbaflux est une arbalète à répétition inventée par le Magientiste Ar-Dalf, célèbre ingénieur en artefacts de guerre. Sa conception est révolutionnaire car douze carreaux sont stockés dans un gros barillet actionné par un système hydraulique et un mécanisme rotatif : le carreau remonte ainsi vers le magasin et peut ainsi être propulsé en appuyant sur la gâchette. Le câble de l'arc est rebandé automatiquement par un système de ressorts et de marteaux axiaux.

Document et plan tirés du livre de Magience de Gui Mac Giac.

Conception de l'artefact

Organisation

Cette phase permet de rassembler les matériaux et la main-d'œuvre :

- **Arbalète de qualité supérieure** : coût de 25 dA.
- **Disponibilité** : 1D10 mois

- **Douzaine de carreaux modifiés** : 18 dB (+1 jet d'assemblage)
- **Flux et organe hydraulique et mécanique** : coût de 30 dA.
- **Disponibilité** : 1D10 semaines
- **Pièces de précision sur mesure (barillet, gâchette, marteau, viseur, etc.)** : coût de 80 dA. Fabrication par un Maître Serrurier.
- **Disponibilité** : 1D10 mois

Assemblage

Cette phase consiste à façonner et assembler les différents éléments. Difficulté 14 si on utilise le domaine de la magie, 18 autrement. Pour la discipline, choisir celle qui semble la plus adaptée.

Finitions

Cette étape permet de parfaire avec soin son œuvre et de diminuer l'instabilité de celle-ci. Avant de rectifier un défaut de fabrication :

- **Finition et orfèvrerie** (ciselage, boiserie, métaux précieux, etc.) : coût de 5 dA
- **Détection des défauts** (Perception - Observation 17)
- **Essai** (Artisanat - Utilisation d'artefact 14.)

Notes :

- L'utilisation de flux fossile triple la réserve
- Changement de cartouche : 2 passes d'armes (Artisanat - Utilisation d'artefact 11.)
- Rechargement des 12 carreaux : 2 passes d'armes.
- Artefact tombé en panne ou endommagé (Artisanat - Réparation d'artefacts 14).

Durée : 1 heure.

Ambiance

Gui avait attendu toute la semaine, impatient. Et puis la délivrance ! Le varigal s'était présenté aux portes du château. Le jeune et ambitieux baron avait dilapidé une partie de sa fortune pour acquérir le fameux manuscrit. Cela faisait trois mois qu'il était rentré après de longues années à étudier à l'université de Kalvernach. Six mois auparavant, il avait participé aux combats contre les feondas qui avaient envahi la cité aux « cents terrasses ». Aidant en tant qu'écuyer, les bras chargés de cartouches, il fut impressionné par leurs armes : fusils de Ferven, gantelets énergétiques et la fameuse arbaflux, une arbalète à répétition qui crache ses carreaux à une vitesse phénoménale (Cf. Livre I, Univers, p. 83). Il en possédait désormais les plans, des dizaines de croquis, de formules, de cotations, achetés à la loge d'Exsudat pour des centaines de daols. Désormais, il pourrait en munir ses hommes et récupérer ses terres annexées par les mac Edras.



ESTEREN TOUR 2012

OCTOBRE

samedi 6

OctoGônes 3

LYON

samedi 13

Eternellement manga

ISTRES

du 18 au 21

Essen Spiel 2012

ESSEN – ALLEMAGNE

27 & 28 - 3 villes

Le Tournoi du Lion d'Or

ARRAS

Le Salon Fantastique

PARIS

Les Stratèges Cathares

BEZIERS

NOVEMBRE

3 & 4

20^{ème} convention
de Jeux de rôle

CLERMONT-FERRAND

du 16 au 18

Festival en jeux

**LOUVAIN-LA-NEUVE
BELGIQUE**

samedi 10

A la découverte
du manga

FOS-SUR-MER

24 & 25

Salon FIMAJE

ANTIBES

programme complet
sur www.esteren.org

