

Les Ombres d'Esteren



3. DEARG - EPISODE 1




Les Ombres d'Estheren

LIVRE 3 - DEARG Episode 1

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribles et gothiques

« On est souvent trompé en amour, souvent blessé et souvent malheureux ; mais on aime, et quand on est sur le bord de la tombe, on se retourne pour regarder en arrière et on se dit : « J'ai souffert souvent, je me suis trompé quelquefois, mais j'ai aimé. C'est moi qui ai vécu, et non pas un être factice créé par mon orgueil et mon ennui ».

Alfred de Musset



Crédits

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif Forgesonges.

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

Coordination éditoriale
et conception du Livre 3
Dearg : Épisode 1
Nelyhann

Développements additionnels
Valentin et Joëlle "Iris" Deschamp

Archives et recherches documentaires
Joëlle "Iris" Deschamp

Rédaction
Nelyhann, Joëlle "Iris" Deschamp
et Guillaume "Ikaar" Vasseur.

4 Conception et développement
du système de jeu « Arc narratif »
Nelyhann et Valentin.

Relecture
Ludovic "Elenyl" Monnier-Ragaigne, Joëlle "Iris"
Deschamp, Guillaume "Ikaar" Vasseur, Laurent "Nico du
dème de Naxos" Duquesne, Pascal B., Aldo "Pénombre"
Pappacoda et Valentin.

Direction artistique
Nelyhann

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Yvan "Gawain" Villeneuve

Illustration des arcs narratifs
Yvan "Gawain" Villeneuve

Illustrations intérieures
Nicolas Jamme, Chris, Remton, Yvan "Gawain" Villeneuve,
Jaoul, Olivier "Akae" Sanfilippo et Fred Pinson.

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Cartographie
Olivier "Akae" Sanfilippo et Fred Pinson

Playtest
Les playtests de cette campagne ont commencé en même temps que la conception du Livre 1 Univers. Au fil des années, les retours de chaque joueur et chaque meneur ont été très précieux pour améliorer les scénarios de cette campagne et le système d'arc narratif. Merci à tous pour avoir mis votre pierre à l'édifice ! Et bien sûr, merci à mes chers joueurs : Garrick Tempel, Snathaid, Aoden Gen, Tuirenn, Crowl Ballane et Yrdán... puissent les C'maoghs vous protéger jusqu'à l'épilogue de cette grande fresque !

Remerciements
Nous remercions également, pour leur soutien : Clémence R., Kathie, Nicolas T., Thalgrim et Dominique. Merci également pour leur confiance à Alexis V.D.B. et Paul-Henri R



ForgeSonges est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité. L'association organise également des concours de création : Demiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature). Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : <http://www.forgesonges.org>



Copyright © 2013 Agate RPG
Agate RPG est une marque
d'Agate Éditions

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

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Dépôt légal : juin 2013 – ISBN : 978-2-919256-11-2 - Imprimeur : Tezdida Ltd, Bulgarie. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »

Table des matières

Crédits	4
Table des matières	5
Avant-propos	7
Prologue	8
Chapitre 1 - Val de Dearg	
Le val et ses alentours	12
L'histoire du val	12
La destinée tragique des Mac Govrian	13
La régence des chevaliers hilderins	14
Les brigands du val de Dearg	14
Le moulin hanté de Fearil	14
Tumulus de Dearg	15
Lac Rouge	16
Forteresse de Smiorail	17
Les mines de Dearg	18
Ferme fortifiée	19
Monastère d'Alestor	20
Village de Fearil	21
Le village de Dearg	22
Démographie et organisation de la vie quotidienne	22
Spécificités culturelles du val de Dearg	23
Une dépendance attentive à la nature	23
Calendrier rural tri-kazélien	24
Aléas climatiques	25
Guerre	25
Maison commune	26
L'atelier des repousseurs et la forge	27
Maison des dâmâthairs	28
Auberge du Chien rouge	29
Boutique de Zaïg	30
Colombier	31
Maorn	32
Loeg	34
Argan Mac Darag	36
Rajen	38

Chapitre II - Arc narratif

Création de personnage avancée	40
Nouveaux Personnages et groupe préexistant	42
Le quatrième volet de la feuille de Personnage	42
Étape 1 : Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption	43
Étape 2 : Arc narratif	43
Lorsque l'arc narratif dépasse le Personnage	43
Arcs principaux et arcs secondaires	44
Arcs narratifs et Personnages pré-tirés	44
Arcs narratifs principaux	44
Arc narratif de l'Amour	45
Arc narratif de l'Éthique	45
Arc narratif de la Culpabilité	46
Arc narratif de l'Adoption	46
Arcs narratifs secondaires	47
Arc narratif de la Vengeance	47
Arc narratif des Origines	47
Arc narratif du Regret	48
Arc narratif de l'Ambition	48
Étape 3 : Développer les liens avec les autres Personnages	49
Allié et Ennemi	49
Étape 4 : Ardeur et Détermination	50
Les Avantages	51
Intégrer des PJ préexistant	52
Étape 1 : Développer les liens avec Dearg	52
Étape 2 : Arc narratif	52
Adapter les arcs narratifs	53
Adapter et Gérer sa campagne	54
Adapter la campagne à ses besoins	54

L'historique des PJ	54	Les Figurants dans D'Amour	
Un groupe hétéroclite et modéré	55	et de fureur	72
Gérer la mort des PJ	55	Chronologie	73
Et si... le groupe de PJ est décimé !	56	Adapter ce scénario avec	
		un autre Premier rôle	74
Chronique de campagne	57		
Évaluer le nombre de points		Acte 1 : Un amour tourmenté	74
d'Expérience	57	Scène 1 : Mériter l'amour du père	74
		Scène 2 : Frères d'armes	75
Créer de nouveaux arcs narratifs	58	Scène 3 : Earrach Feis	76
Pourquoi créer de nouveaux arcs ?	58	Scène 4 : Jalousie	77
Étape 1 : Événement fondateur	59	Scène 5 : Une figure bienveillante	78
Étape 2 : Thématique et nom de l'arc	60	Scène 6 : Le seigneur talkéride	79
Étape 3 : Allié et ennemi	60		
Étape 4 : Définir un objectif	60	Acte 2 : Service d'ost	79
		Le voyage jusqu'aux terres	
Les focus	61	d'Eaux-Salées	79
Caractéristiques des focus	61	La situation politique de Salann Tir	79
Gagner des points de Détermination	61	Scène 1 : Le domaine d'Eaux-Salées	80
Gagner des points d'Expérience	62	Scène 2 : Les Roseaux de fer	82
Premier rôle, Seconds rôles		Scène 3 : Une sinistre découverte	82
et Figurants	62	Scène 4 : Le chevalier félon	83
Utilisation et adaptation		La destinée de Jerryl des Marais	85
des Pré-tirés à la campagne	63	Scène 5 : Un message important	86
Principes et règles des focus	63		
1. Isoler le Premier rôle	63	Acte 3 : Retour à Dearq	87
2. Présenter et choisir		Scène 1 : Des retrouvailles amères	87
les Seconds rôles	64	Scène 2 : L'impôt	88
3. Scènes clefs et interprétation		Scène 3 : La quête de Wylard	89
des Seconds rôles	64	Scène 4 : Une intuition funeste	90
4. Les Figurants	64	Scène 5 : L'incendie	90
5. Une complicité au service		Scène 6 : Le cairn des ancêtres	92
du Premier rôle	65	Scène optionnelle : Une douleur	
Questions autour des focus	65	insupportable	93
Atouts et difficultés des focus	65		
Distribuer les Seconds rôles	66	Épilogue	95
Difficulté d'interpréter des Figurants		Points de Détermination	
à la volée	66	et d'Expérience	95
Quelques exemples	67		
		La suite...	96
Chapitre III - Gaol : D'Amour et de fureur			
Prologue	69		
Interpréter le romantisme			
et la tragédie	70		
Connaissance des joueurs et style			
de jeu	70		
Seconds rôles	71		



Avant-propos

Cher lecteur,

La conception de cette campagne a commencé il y a plusieurs années, alors même que le Livre 1 – Univers n'était pas encore publié. Les premiers playtesteurs se souviendront peut-être d'un certain scénario avec des corbeaux !

Eh bien voilà, vous tenez entre vos mains le premier épisode de la campagne des Ombres d'Esteren, Dearg. Il vous propose des aides de jeu, des règles additionnelles et un premier grand scénario : Gaol. Trois autres épisodes sont prévus pour sortir cette année et formeront une grande fresque explorant nos thèmes de prédilection : l'horreur et le gothique, mais aussi le romantisme et la tragédie. Avant de vous plonger dans cette histoire, il m'a semblé utile d'écrire cet avant-propos afin de vous expliciter quelques points importants qui ont orienté notre travail.

Des Personnages au coeur de l'histoire

Dans cette première campagne, si les actions et les décisions des Personnages vont influencer sur l'avenir du val de Dearg, elles ne détermineront pas celui de tout Tri-Kazel. L'enjeu est ailleurs : explorer leur histoire personnelle et leur relation avec les autres personnages, déployer une histoire intimiste et dramatique. Les événements qui se déroulent autour d'eux ne sont que des prétextes pour explorer ces facettes. Cette volonté a présidé à l'écriture de la campagne que vous allez découvrir. Elle a justifié la mise en place d'un système de règles dédié ainsi que la conception d'un nouveau type de scénarios : les focus. Ces outils ont tous le même objectif : faciliter et renforcer l'implication des joueurs et de leurs Personnages dans la campagne.

Intégrer des Personnages préexistants

Beaucoup de meneurs lisant ce livre auront déjà lancé leurs propres tables de jeu : comment vont-ils pouvoir exploiter les scénarios de cette campagne et l'ensemble des règles additionnelles proposées ? Un chapitre entier est dédié à cette question importante. Il en va de même concernant les questions attenantes à la mort des Personnages : dans une campagne qui a l'ambition de les mettre au cœur de l'histoire, que se passe-t-il s'ils périssent prématurément ? Au-delà des scénarios et des règles additionnelles qui composent Dearg, notre volonté a été de concevoir des aides de jeu pour aider le meneur à préparer, gérer sa campagne et optimiser son expérience de jeu.

Des liens forts avec le Livre 1 – Univers

La conception de cette campagne a eu lieu en même temps que celle du Livre 1 – Univers. Plusieurs passages de cet ouvrage donnent des indices sur ce qui va se dérouler, notamment le chapitre Tri-Kazel (Cf. Livre 1 – Univers, p.14). Si les joueurs connaissent bien le Livre 1, ils seront déjà familiers avec quelques-uns des personnages importants de cette histoire, tels que Céliane ou le seigneur Wylard. Cela ne pourra que renforcer leur implication. Les historiques de personnages pré-tirés, en particulier Eoghan, Adeliane, Finn et Joris, contiennent des éléments clefs qui seront développés dans la campagne.

Comment utiliser Le Livre 0 – Prologue

Le Livre 0 – Prologue propose trois scénarios qui précèdent les événements se déroulant dans Dearg. Pour autant, le meneur n'est pas obligé de les utiliser : il peut commencer directement la campagne sans ce préambule. Ces scénarios apportent des éléments qui enrichissent la campagne mais ne sont pas indispensables pour la jouer. Leur but est de familiariser les joueurs avec les vaux de Melwan, Loch Varn et Dearg. Plus les joueurs auront un sentiment de familiarité et d'appartenance à ces terres, plus ils se sentiront impliqués dans l'histoire et apprécieront les événements autant que les enjeux. De plus, pour des joueurs découvrant l'univers des Ombres d'Esteren, il peut être intéressant de commencer par ces trois scénarios afin de se familiariser avec le monde et le système de jeu.

Un dernier point important est à prendre en considération : toute la première partie de Dearg s'attache à explorer le passé des Personnages. Il est tout à fait possible d'intercaler les scénarios du Prologue au fil de la campagne. Les événements qui se déroulent dans ces scénarios ne sont pas directement liés à ceux de Dearg et peuvent intervenir à tout moment. À moins que le meneur utilise un ou plusieurs scénarios du Prologue comme des focus à part entière, c'est-à-dire des scénarios explorant l'histoire d'un Personnage en particulier ?

En guise de conclusion

Si vous avez des questions, ou souhaitez partager votre expérience de jeu avec la communauté, n'hésitez pas à nous rendre visite sur le forum d'Esteren :

www.esteren.org/forum

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture... et surtout de vous amuser !

Nelyhann



Prologue



ela remontait à quelques années seulement, bien moins que ne le laissaient supposer les ruines calcinées du moulin. Comme ailleurs dans le val, l'habitude avait été prise, par le passé, de s'y réunir pour moudre le blé, mais aussi pour fêter les récoltes abondantes. C'était alors un lieu de vie. Le symbole de la prospérité, l'assurance de survivre à l'hiver, et parfois même le refuge nocturne des amoureux qui osaient quitter leur village. Il n'en restait rien : les flammes avaient tout détruit, réduisant à néant les efforts des paysans, apportant même un temps le spectre de la famine sur le village de Fearil. Mais celui-ci avait survécu : les hommes avaient trouvé d'autres moyens de subsistance.

Pendant un temps, des villageois étaient venus se recueillir ici, car cette ruine était aussi le tombeau des derniers héritiers des seigneurs du val, Aline et Maël Mac Govrian. Leur disparition avait signifié que la régence des chevaliers hilderins allait se poursuivre encore longtemps, au nom d'un roi vivant dans une lointaine cité du sud du royaume. Mais peu à peu, les ruines du moulin avaient été laissées à l'abandon, offertes à l'hiver et aux corbeaux qui en avaient fait leur repaire. Le feu avait fait son ouvrage, le temps parachevait son œuvre.

Aujourd'hui, que l'incendie ait pu être provoqué, que deux innocents aient péri comme sur le bûcher d'une quelconque sorcière, plus personne ne s'en préoccupait, même si ces martyrs avaient été les derniers représentants d'une lignée noble et estimée. Le moulin, comme les anciens seigneurs, n'était plus, voilà tout. Le passé ne comptait pas, seul l'avenir importait. Caresser les vieilles cicatrices était trop douloureux, raviver la flamme d'un souvenir maudit l'était tout autant.

Les hivers s'étaient succédé et le moulin s'était enfoncé dans sa décrépitude : la neige venait recouvrir les pierres effondrées et le bois calciné rongé par la pourriture. Les corbeaux avaient fait leur refuge de ce qui restait des hauteurs du moulin. Leurs mues répétées avaient laissé une part de leur plumage en contrebas pour y former ce curieux tapis ébène. Quand certains s'approchaient encore des décombres, ils entendaient très nettement les croassements et peu osaient encore s'aventurer à l'intérieur de l'enceinte décrépie. Beaucoup s'imaginaient que les lieux étaient hantés par les derniers princes Mac Govrian ou que le moulin était devenu le foyer de la mariiaghan, cet esprit furieux, qui, d'après les légendes, se fondait dans une nuée de corbeaux pour aspirer le dernier souffle de ceux que la mort attendait. La présence de la multitude sonore de ces volatiles était dérangeante pour la plupart des voyageurs et ces vieilles légendes ajoutaient souvent à leur angoisse, même si la plupart s'en défendaient.

Pourtant, seule l'imagination populaire prêtait à l'endroit cette sulfureuse réputation : les vestiges du moulin, si l'on omettait le bruit presque continu des corbeaux, étaient d'une incroyable sérénité. Il ne s'y passait jamais rien. Du moins jusqu'à un certain soir où cette tranquillité fut suspendue durant d'étranges instants. Un événement qui, s'il venait à être connu, renforcerait encore toutes les croyances païennes qui entouraient le bâtiment.

Car ce soir-là, dans le sein froid et désolé du moulin, quelque chose naquit à nouveau, rompant pour quelques minutes la litanie régulière des corbeaux.



La créature qui venait de renaître au monde
laissa échapper du fond de son corps un cri strident et irrégulier dans le silence nocturne, un cri de crécelle dans lequel d'inhumains accents de volatile semblaient se confondre par instants avec ceux d'un enfant qu'on aurait torturé. C'était une voix qui paraissait se chercher encore et qui hésitait à trouver son grain, perdue qu'elle était dans ce hurlement déchirant. Comme le silence revenait, les corbeaux se posèrent derechef sur les pierres les plus hautes du moulin délabré, observant de leur regard torve et circonspect ce à quoi leurs mues incessantes avaient donné naissance. La silhouette releva la tête à leur rencontre, ses yeux noirs brillèrent dans un rayon de lune. Le regard tendu vers les hauteurs de l'édifice, la créature paraissait reprendre pied dans la réalité et réaliser enfin où elle se trouvait, ou peut-être qu'elle

existait, tout simplement. Les impressions fugitives d'une vie passée traversèrent son esprit puis, soudain, des images violentes s'imposèrent à elle : des images de courses effrénées, d'une main tenue par une femme, une sœur. Aline. Des images du moulin incendié, des poutres craquantes, rougies par la morsure des flammes et qui finissaient par s'effondrer autour d'eux, la blessant mortellement et les abandonnant au feu, avide de leur lécher le corps, de se repaître de leur assourdissante douleur. Et puis il y avait ce rire à l'extérieur, ce rire qui résonnait à leurs oreilles meurtries. Ce rire de fou, le rire d'un homme qui se délecte de la mort gratuite. Pas n'importe quel homme, non, Argan, un chevalier hilderin : un mort en sursis. Une abomination de la nature, un monstre parmi les autres monstrueux humains. La créature se tenait la tête entre les mains, attendant rageusement la fin de la douleur. Elle réalisa

soudain que ces images étaient siennes, ne pouvaient qu'être siennes, du moins en partie. Elle aussi avait été un homme, un homme affolé qui serrait la main de sa soeur apeurée avant de mourir dans les flammes provoquées par l'un de ses sadiques congénères. L'être qui était né cette nuit-là avait été lui aussi un homme, inadapté et faible. Il n'avait été qu'un vermisseau, il se sentait rapace... mais il conservait en lui ces images et des émotions encore brûlantes, qu'il ne pouvait nommer mais qui étaient un mélange de haine, de colère et de souffrance. D'autres impressions se mêlèrent dans sa tête, les images du visage d'une jeune femme, le souvenir d'un parfum. Ce n'était pas sa sœur morte dans le moulin, mais une autre femme. Il s'attendait à ressentir ces mêmes sentiments violents et douloureux mais il n'en fut rien. C'était autre chose, il sentit son corps se contracter à l'intérieur, c'était comme une vague qui se préparait à s'écraser et à tout balayer sur son passage. Mais l'ensemble de ces impulsions s'estompèrent alors qu'un nouvel et puissant instinct s'imposa à lui : les humains qui vivaient aux alentours de ce val devaient être détruits et ils le seraient tous, mais sans ressentiment, juste avec une froideur méthodique, presque indifférente. Seul Argan pouvait encore motiver ces émotions étranges, mais ce n'était qu'un feu rageur qui brûlait encore un peu en lui, comme des cendres

mal éteintes, un feu qui n'était pas tout à fait le sien, mais qui le consumait encore. Pour le reste, la créature ne sentait, elle, que la nécessité de la destruction. Une nécessité froide, animale, au-delà même de l'animalité peut-être. Juste un impérieux besoin de tuer ces insectes arrogants et néfastes, dont l'existence même lui paraissait outrageuse. Tous sauf elle, cette jeune fille dont il conservait le souvenir et qu'il lui était impossible d'associer à son instinct de prédateur. Cette retenue n'était due qu'à des réminiscences qui lui semblaient étrangères, mais qu'il ne parvenait pas totalement à rejeter : ces images s'imposaient à lui et l'intriguaient, le perturbaient. Pourquoi étaient-elles là ? Pourquoi subsistaient-elles et retenaient-elles sa main destructrice ? La créature l'ignorait. Elle aurait dû être corbeau, elle aurait dû être animal, elle aurait dû être la mort des hommes, mais il y avait encore de l'homme en elle. Oh, pas comme ce que certains auraient appelé une âme, ou leur prétendu génie. Non, plutôt comme de simples peintures animées qui s'imposaient à elle et l'interloquaient, la stupéfiaient, mais vis-à-vis desquelles il n'avait en vérité que détachement. Pas de sentiments, une sensation peut-être, une interrogation tout du moins, une difficulté à cerner ce qu'elle était véritablement, elle qui était venue à l'existence cette nuit-là sans témoins. Juste les corbeaux, et encore.



Une voix résonna dans l'obscurité et tira l'être de sa torpeur. Tous les débris de souvenirs, tout ce qui avait trait à des émotions ou des raisonnements furent balayés pour laisser place à un instinct de mort qui mobilisa tout son être.

— Mais si, n'aie pas peur, trouillard. Je te dis qu'on en trouve plein ici, dans ces ruines. On nous appelle pas les Plumes noires pour rien ! Si tu veux rentrer dans la bande, il t'en faut bien quelques-unes, au moins comme signe distinctif, tu vois ? Notre chef Rajen aime bien les symboles... mais surtout, il n'aime pas les trouillards, et encore moins l'échec. Allons, mon gars, je peux t'assurer qu'il y en a des tas de ces plumes noires ici. Les corbacs pullulent et ils en perdent plein. C'est pas la première fois que je viens en faire une p'tite collecte, y a qu'à se baisser, tu vas voir !

— J'aime pas c't endroit, c'est tout. Les villageois disent qu'il est hanté. J'aime pas les trucs qui touchent aux morts. Ma mère m'a toujours dit que... t'as entendu ?

— Entendu quoi ? Arrête donc, poltron. Y a rien ici que ces fichus corbacs, on entre, on ramasse quelques plumes et on revient avec notre trophée au camp pour en filer aux autres gars. Voilà, c'est nous les Plumes noires, tu vas pas croire des histoires de bonnes femmes, même de ta fichue mère ! Y a rien à craindre des... morts.

C'est en prononçant ces dernières paroles que ses yeux d'homme rencontrèrent ceux de la chose, bijoux d'ébène luisants dans le manteau des plumes charbonneuses qu'ils étaient venus chercher. La créature avait la taille d'un homme solide, mais son corps était entièrement recouvert de plumes de corbeau. Sa tête semblait en partie protégée par un casque noir où luisait un regard inhumain. La partie inférieure de son visage demeurait discernable, une peau laiteuse, blanchâtre, et une bouche sans expression.

— Mais qu'est-ce que...

Ils s'apprêtaient à crier et à fuir. Ils n'en eurent pas le temps. La créature les avait fixés, silencieuse, comme si elle se trouvait pour la première fois face à ces si curieux humains et qu'elle eût tenté d'en comprendre la pauvre mécanique. Un regard de laborantin qui retrouva rapidement sa froide sauvagerie. Une souris dans les pattes d'un chat eût vécu plus longtemps. Elle se propulsa sur eux, entourée d'une nuée de corbeaux. Lorsqu'elle eut lancé la nuit dans le regard de ces hommes, les oiseaux continuèrent leur carnage. C'était comme si elle venait de jeter les premiers traits de l'esquisse d'un plus vaste tableau. C'est alors qu'un courant froid l'étreignit, une sensation qui lui évoqua une présence familière. Un parfum qui ne lui était pas inconnu sembla emplir l'air. Les corbeaux étaient toujours là à se repaître des deux cadavres. La silhouette au long manteau emplumé attarda encore son regard sur cette scène et sentit poindre de nouvelles images en elle.

Elles aussi furent repoussées comme avaient été rejetées les autres. La créature poussa un cri désespéré, bâtit l'air de ses ailes et se souleva violemment du sol. Elle poussa plus intensément sur ses ailes, jurant de ne plus jamais revenir en ce lieu maudit. Les corbeaux redressèrent la tête puis s'élevèrent eux aussi pour accompagner le premier envol de celui qui serait dorénavant leur compagnon et leur maître. La nuée ténébreuse atteignit rapidement les sommets, assombrissant un moment la clarté de la lune, avant de s'évanouir parmi les lourds nuages hivernaux.



Chapitre I

Le val de Dearg

Autour de Céliane, les enfants s'étaient rassemblés. La jeune femme les regardait avec tendresse : ils jouaient et riaient de bon cœur. Âgés de six à dix ans, ils faisaient partie du second cercle d'âge. Ils étaient l'avenir de Fearil. Depuis qu'elle était toute petite, Céliane savait qu'elle voulait devenir dàmàthair, préceptrice des enfants de son village, comme sa défunte mère avant elle. Céliane aimait les enfants, leur vitalité, leur spontanéité. Elle en désirait et attendait avec impatience son mariage avec Eoghan, qui aurait lieu au printemps prochain. Depuis quelque temps, une appréhension la tenaillait, un pressentiment diffus et désagréable. Était-ce à cause de l'approche d'un nouvel hiver ? Ou de la mine soucieuse de Baoríg, son père, qu'elle avait aperçue l'autre soir ?

Livre 1-Univers, p.14





Le val de Dearg et ses alentours



ans l'ancienne langue, Dearg signifie « rouge », en référence à la teinte des minerais de cuivre extraits dans les montagnes avoisinantes. La vallée de Dearg s'étend sur plus de trente kilomètres de long et huit kilomètres de large, le dénivelé pouvant se manifester par des pentes abruptes. Elle est traversée par une rivière alimentée par les torrents de montagne, que les habitants nomment simplement rivière de Dearg ou rivière rouge. Le val compte deux communautés, Fearil et Dearg, réparties de part et d'autre de la vallée, sur la route menant vers la capitale du duché. Il faut une bonne journée de marche pour se rendre d'un village à l'autre, parfois deux lorsque les conditions sont mauvaises.

Les sommets des montagnes entourant le val sont continuellement enneigés et alimentent plusieurs ruisseaux et torrents. Les pentes sont couvertes de majestueuses forêts de conifères, les feuillus étant uniquement présents dans les parties les plus basses, près des lacs et le long de la rivière. Au nord-est se trouve le col de Lantrech, permettant de rejoindre Gwidre, un passage qui est ouvert de la fin du printemps jusqu'au début de l'automne. Par-delà le col

coule le fleuve Kreizhdour, frontière naturelle entre les royaumes de Taol-Kaer et de Gwidre.

Une route permet de circuler dans la vallée. Au sud-est, elle se transforme en un chemin de montagne, qui bifurque à l'ouest et mène vers le val de Melwan, village minier jumeau de Dearg avec lequel il entretient des liens ténus. L'autre branche de la route va directement vers le couchant et permet de rejoindre Tulg Naomh, capitale du Duché de Tulg.



Cette aide de jeu est destinée au meneur et il ne devrait pas laisser ses joueurs la consulter : elle contient des informations cruciales dont ils ne doivent pas prendre connaissance pour l'instant.



Histoire du val

historiquement, si Fearil peut se prévaloir d'être le village le plus ancien, son voisin Dearg abrite un cercle sacré, lieu de culte antique que les demorthèn auraient utilisé bien avant l'établissement du clan des Mac Govrian dans la région. Un mythe, encore aujourd'hui entretenu par les demorthèn du val, veut que la montagne abrite un puissant C'maogh, manifestation de l'esprit primordial de la terre, Roimh. Cette présence aurait été à l'origine de l'édification du cercle sacré situé à Dearg. Le clan Mac Govrian se serait d'abord installé à l'emplacement actuel du village de Fearil, non loin de la rivière rouge, alors que le cercle sacré de Dearg n'était entouré d'aucune habitation.

Puis, vint le temps de l'unification des clans et la naissance des Trois Royaumes. La famille qui menait le val accéda à la noblesse et conserva le nom de Mac Govrian, alors que le reste du clan intégrait la roture. Cette nouvelle organisation sociale ne changea pas les mentalités d'un coup et les nouveaux seigneurs continuèrent pendant longtemps à avoir un rôle de chefs de clan, avant que la culture féodale ne prenne véritablement le dessus. Pendant cette période de transition, des filons de cuivre furent découverts non loin de Dearg et l'activité minière débuta de ce côté de la vallée.

On nomma cette exploitation « les mines de Dearg » et, au fil des années, elle devint un village à part entière. Le nom des mines resta et le village fut simplement nommé Dearg.

Plus récemment, il y a environ un siècle, Vaugh Elarig, un riche marchand originaire de Tuaille, vint s'installer dans le val et initia un développement sans précédent de la communauté de Dearg. Elarig investit une grande partie de sa fortune pour développer l'exploitation des mines. Le village s'enrichit rapidement et connut une période faste avant de sombrer dans le chaos pendant la guerre du Temple, au cours de laquelle les populations de Dearg et de Fearil, ainsi que la famille Mac Govrian, furent décimées.

Après la guerre, le château des Mac Govrian fut agrandi et, en l'honneur de l'architecte royal qui dirigea les travaux, fut rebaptisé forteresse de Smiorail. Une importante troupe de chevaliers y fut envoyée afin de protéger la frontière en cas de nouvelle incursion des armées du Temple.





La destinée tragique des Mac Govrian

La famille des Mac Govrian fut massacrée pendant la guerre du Temple mais une fillette survécut miraculeusement aux horreurs de ce conflit. Bien trop jeune à la fin de la guerre, la petite Ide Mac Govrian n'était pas en mesure de gouverner. C'est ainsi que débuta la régence des chevaliers hilderins. Bien des années plus tard, Ide fut mariée à un riche notable de la région de Tulg et donna naissance à son premier enfant, Mael. Le deuxième accouchement fut fatal à la jeune mère qui donna vie à une fille, Aline, avant de rendre son dernier souffle. Le père des deux enfants passa de vie à trépas la même année et aucun de ses proches ne souhaita se lancer dans une lutte épuisante pour s'imposer dans ce territoire lointain et inhospitalier, connu pour être sous la coupe des hilderins...

Malgré ces difficultés, l'existence de Mael et d'Aline aurait pu signifier un renouveau de la lignée des Mac Govrian : elle s'acheva en une sinistre tragédie. Le chevalier Argan organisa l'assassinat des deux derniers héritiers afin de prendre le contrôle du val. Son plan funeste fut mis à exécution et les jeunes Mac Govrian périrent dans l'incendie d'un moulin situé aux abords de Fearil, il y a de cela quelques années. Pour les habitants des deux villages, c'était la confirmation d'un avenir où les chevaliers hilderins accentueraient leur emprise. Ici et là, on chuchotait des noms de personnalités originaires du val qui pourraient diriger Smiorail et rendre au clan des Mac Govrian le pouvoir sur ses terres ancestrales... mais était-ce seulement envisageable ?

Val de Dearg



La régence des chevaliers hilderins

La loi féodale d'Osta-Baille fait de la chevalerie une partie de la basse noblesse. Cette loi dispose que ses représentants peuvent devenir régents d'une région liée à la couronne de Taol-Kaer ne possédant pas de représentant de l'aristocratie en mesure de gouverner. Juste après la guerre du Temple, la région du val de Dearg fut dans cette situation. Les hilderins devaient assurer la régence jusqu'à ce que la princesse Ide Mac Govrian soit en âge de gouverner. Hélas, celle-ci n'eut jamais vraiment l'occasion de jouir de son statut d'héritière légitime. Même lorsqu'elle fut en âge d'exercer son pouvoir, les hilderins continuèrent à exercer leur influence jusqu'à sa mort, juste après la naissance de son deuxième enfant. La régence se poursuivit donc avec les enfants d'Ide ; Mael et Aline. Un nouveau chevalier hilderin arriva dans la région vers 890, un certain Argan Mac Darag, dont les manières ne firent qu'accroître l'animosité de la population locale à l'égard des représentants de la couronne de Taol-Kaer. Depuis la disparition brutale des deux derniers héritiers de la famille Mac Govrian, une aura de suspicion entoure les hilderins mais nul ne peut prouver l'une ou l'autre des théories avancées qui les mettraient en cause.

Les brigands du val de Dearg

Les habitants du val les nomment les « Plumes noires », à cause de leur signe distinctif, une plume de corbeau. Depuis plusieurs années, ils harcèlent et agressent les gens de Dearg et de Fearil. La bande est constituée d'une trentaine de vauriens en tout genre : bannis d'une communauté, soldats déserteurs, hors-la-loi, etc. Depuis quelques mois, les Plumes noires sont installés dans les ruines d'une ferme fortifiée isolée, située dans une vallée voisine de celle de Dearg. Ils n'hésitent pas à changer de cachette s'ils pensent être repérés. Pendant l'hiver, leurs incursions dans Dearg sont plus rares pour deux raisons : d'une part à cause des difficultés pour se déplacer ; d'autre part du fait qu'une partie des brigands se disperse et ne réintègre la bande qu'au printemps.

Le moulin hanté de Fearil

On raconte que le moulin où sont morts les derniers descendants de la famille des Mac Govrian serait hanté par l'esprit tourmenté de la petite Aline. Cette ruine est située en amont du village, aux abords d'une petite rivière. Il est envahi par les mauvaises herbes et il ne reste que quelques vestiges squelettiques de ses ailes. Au cœur de la nuit, il serait possible d'y ressentir une présence, l'ambiance sinistre étant renforcée par les croassements de corbeaux qui ont établi leur nid dans la ruine.

Lieux importants du val de Dearg : Une boîte à outils

Les pages suivantes décrivent en détail des lieux particuliers du val de Dearg. Chaque description, conçue comme une aide de jeu, occupe une page entière. Pour le meneur, il s'agit d'autant de possibilités de développer ses propres scénarios en s'appuyant sur les rumeurs et les personnages évoqués.

Cette aide de jeu utilise une signalétique particulière afin que le meneur puisse rapidement se repérer :



Ce symbole indique des pistes de scénarios.



Les notes importantes pour le MJ.



Des informations sur les personnages liés au lieu. Certains de ces PnJ sont décrits en détail dans le chapitre suivant, Personnalités.



Ces options mettent l'accent sur la présence d'une menace particulière.



Parfois, il est proposé pour un lieu d'inclure des éléments surnaturels.

Tumulus de Dearg

De nombreux guerriers sont morts dans la vallée de Dearg pendant la guerre du Temple. Un cimetière composé d'un tumulus et de plusieurs dolmens a été érigé par les survivants après la dernière bataille afin d'y entreposer les dépouilles des talkérides comme des gwidrites. Le lieu est situé à une bonne heure de marche du village et il est propice au recueillement. Le demorthèn de Dearg, Loeg, aimait à s'y rendre mais l'homme vieillit et il ne fait plus que très rarement le déplacement. Il est formellement interdit de descendre dans la nécropole, celle-ci ayant par ailleurs été scellée par une lourde pierre pour décourager les pilleurs de tombe tout en symbolisant la fin de la guerre. Toute profanation sera punie avec la plus grande sévérité. Pourtant, depuis quelque temps, les pierres ont bougé et il est possible de se glisser à l'intérieur... Un groupe de voleurs serait-il à l'œuvre ?



Tricoteuse mortelle

⊕ Attaque : 9	⊕ Dégâts : 1
⊕ Défense : 12	⊕ Points de santé : 10
⊕ Protection : 3	⊕ Attaque spéciale : Fil gluant, venin.
⊕ Rapidité : 8	

Ces créatures chitineuses de la taille d'un chat sont redoutées. Ressemblant à de grosses araignées caparaçonnées, elles sécrètent un poison virulent ainsi qu'un fil de soie gluant et très solide, dont il sera très difficile de se libérer. Le fil des figheadairs, débarrassé de leur substance collante, est un matériau recherché. Fin et très solide, il fait des cordes de très bonne qualité. Il peut être vendu un daol d'azur par mètre et il sera possible de rassembler 5D10 mètres de fil dans une tanière de tricoteuses. Une tanière abrite en moyenne entre trois et six de ces insectes.

⊕ Fil gluant.

Être ainsi entravé impose une pénalité de -2 à tous les jets. Seule une arme très affûtée ou un jet de Prouesses difficile (17) réussi permet de se détacher mais une tentative échouée aggrave l'empêchement et majore la pénalité de 1 point (jusqu'à un maximum de -10 à tous les jets). Un liquide très alcoolisé permettra de dissoudre la substance collante.

⊕ Venin.

Le venin inoculé par une tricoteuse agit très rapidement (1D10 heures). Il est d'une virulence bénigne (10 points de dommages, jet de Vigueur compliqué pour y réchapper). Plusieurs morsures d'affilée sont connues pour être mortelles, ce qui explique le nom de ces insectes.



L'ancre des tricoteuses

Les bergers évitent les abords du tumulus car plusieurs disparitions ont été rapportées.

Les histoires locales veulent que les morts le gardent et que ceux qui s'en approchent trop soient attirés dans les profondeurs pour ne jamais en ressortir. Un accident, une disparition ou la découverte d'un trafic d'objets funéraires pillés (voir les articles vestimentaires, vaisselles, instruments de musique et armes, Livre 1 – Univers, pages 221 à 225) pour des valeurs de plus de 5D10 daols d'azur peuvent néanmoins amener les PJ à s'y rendre, pour enquêter ou restituer les biens aux défunts. L'exploration des souterrains sera dangereuse. En plus de quelques pièges (Perception 8 à 14, dégâts D10), le lieu est devenu l'ancre de gros arthropodes nommés figheadair bàsmhor, ce qui signifie « tricoteuse mortelle » dans l'ancienne langue.



Lac Rouge

À moins d'une heure du village, s'étend le lac Rouge que l'on nomme ainsi du fait des reflets carmin de son eau. Entouré de grands sapins, le lac est un lieu bien connu de la communauté. Une histoire locale évoque l'existence d'un monstre antique habitant dans ses profondeurs. La bête amphibie sortirait du lac à la faveur de la nuit pour chasser avant d'emporter ses proies au fond des eaux. La teinte de l'eau serait rouge à cause du sang des victimes... cette vieille légende ne semble pas émouvoir les bergers qui y viennent régulièrement faire boire leurs bêtes. C'est aussi un lieu où les amoureux intrépides aiment à se retrouver. Le lac mesure quelques centaines de mètres d'une rive à l'autre, si bien qu'il faut une vingtaine de minutes pour en faire le tour. Il est souvent difficile de voir de l'autre côté tant la brume y est fréquente et dense. Le lac est alimenté par quelques torrents et un cours d'eau s'en échappe pour rejoindre la rivière qui passe à proximité.



Les profondeurs du lac

L'histoire locale évoquant « la bête du lac rouge » est en fait le reliquat d'un événement qui a vraiment eu lieu, durant la période de l'Aergwin, et qui fut transmis de génération en génération pour arriver sous sa forme actuelle dans le folklore de Dearg.

Dans les profondeurs du lac, sous une couche de sédiments, gisent les restes d'une créature dont les ossements fossilisés ne correspondent à aucune espèce connue, mesurant plusieurs mètres de long et évoquant les mythes antiques. De tels vestiges passionneraient les collectionneurs et les férus d'occultisme.

Il est possible de négocier ces ossements pour plus d'une dizaine de daols de givre. D'autre part, il sera possible de découvrir 2D10 cristaux ambrés renfermant du Flux fossile (à raison de 200 centilitres ou 4 doses pour 5 cristaux). Il se pourrait qu'un

savant apprenne ces rumeurs et fasse un sondage en barque, avec un seau au bout d'une corde.

Avec cette méthode rudimentaire, il pourrait avoir de la chance et comprendre que le site est prometteur. Revenant quelques mois plus tard avec un équipement de plongée, sorte de scaphandre magientiste, il demandera aux habitants de l'aider contre une confortable rémunération. Si les PJ refusent, d'autres accepteront... et auront alors sans doute besoin des PJ pour venir les sauver ! Les dangers ne manquent pas, car le fond du lac est habité par une dangereuse espèce d'anguille noire venimeuse, l'easgann dubh.



Anguille noire

- ⊗ Attaque : 8
- ⊗ Défense : 14
- ⊗ Rapidité : 10
- ⊗ Potentiel : 2
- ⊗ Dégâts : 1
- ⊗ Points de santé : 5
- ⊗ Attaque spéciale : Venin.

Si l'on ne pénètre pas sur son territoire, l'anguille noire n'attaquera pas. Dans le cas contraire, elle peut se montrer agressive et mordre l'intrus. Elle inocule un venin puissant (Bénin ; Seuil de Difficulté 14 ; 10 points de Poison en une journée, Cf. Livre 1 – Univers, p. 243), par ailleurs assez recherché par les tueurs et comploteurs de toutes sortes. Pour extraire correctement le venin d'une anguille, il faut réussir un jet de Milieu naturel compliqué (14). Chaque anguille peut donner une dose. Un tel produit est considéré comme étant d'une disponibilité exceptionnelle et une dose peut être revendue un daol de givre au marché noir.



Secte de Sniomh

Certains groupes d'occultistes vénèrent des entités étranges. La secte de Sniomh est l'un d'eux. À la croire, le loch sniomh (Cf. Bestiaire du Livre 2 – Voyages), tout comme ce qui se trouve dans le lac de Dearg, sont des enfants de leur maître, un serpent de l'air et de l'eau, comparable au Sniomh des légendes demorthèn... Ils tenteront de l'appeler par une nuit de tempête, peut-être en le nourrissant de sacrifices que les PJ empêcheront de justesse ? Mais la seule chose qui répondra à leur appel sera un dangereux feond...

Forteresse de Smiorail

La forteresse domine le village de Fearil ; elle se distingue par son donjon massif flanqué de tourelles et d'échauguettes, et ses deux tours encadrant un pont-levis solide. La cour est vaste et donne accès aux écuries ainsi qu'aux logements des quelques habitants permanents. Depuis les chemins de ronde, on peut embrasser du regard toute la vallée. La forteresse de Smiorail a pour but de sécuriser le col de Lantrech reliant Taol-Kaer et Gwidre.

Depuis plusieurs années, le duché de Tulg a pris l'apaisement des relations avec Gwidre comme prétexte pour négliger l'entretien du château et de la route reliant Dearg au reste du territoire. Une partie de la forteresse est laissée à l'abandon, envahie par les herbes folles.

Actuellement, seuls cinq chevaliers hilderins et une dizaine de soldats sont stationnés ici, en compagnie d'un intendant et de quelques domestiques. En période de crise, Smiorail peut accueillir une centaine d'hommes d'armes. Les relations entre les chevaliers hilderins et la population sont pour le moins tendues et des révoltes ont failli avoir lieu plusieurs fois.

Jeu de piste

L'ennui est le pire ennemi du soldat : il entretient ses armes, joue sa solde, tourne en rond comme s'il était en cage. Afin de faire un peu baisser la tension entre les villages et la garnison, il a été proposé par la dâmàthair Glen, un peu par plaisanterie, d'organiser des jeux de piste, mettant les habitants du val et les soldats en concurrence. Il s'agirait de chercher dans la nature des traces laissées pour trouver un « trésor », qui ne serait autre que le trophée de la fête, un ensemble de pâtisseries, fruits secs et toiles tissées en laine pouvant servir à faire des vêtements.

Elle a également proposé une variante plus guerrière, sous forme de joutes et tournois, l'essentiel étant la possibilité de décharger l'agressivité et de voir l'autre de plus près.

Pour le meneur, ces jeux peuvent être utilisés diversement. Il s'agira d'une part d'humaniser les soldats de Smiorail, voire de permettre de tisser un début de lien amical avec un ou plusieurs PJ. D'autre part, c'est l'occasion de proposer une histoire plus légère, offrant un contraste d'autant plus frappant avec les autres scénarios. L'issue pourra être tout à fait prévisible (course-poursuite, jet de Prouesses, quelques luttes), ou bien dégénérer si un couteau est sorti à la suite d'une provocation, ou encore si un orage violent vient isoler les participants qui pourraient par ailleurs avoir le malheur de déranger un ours...

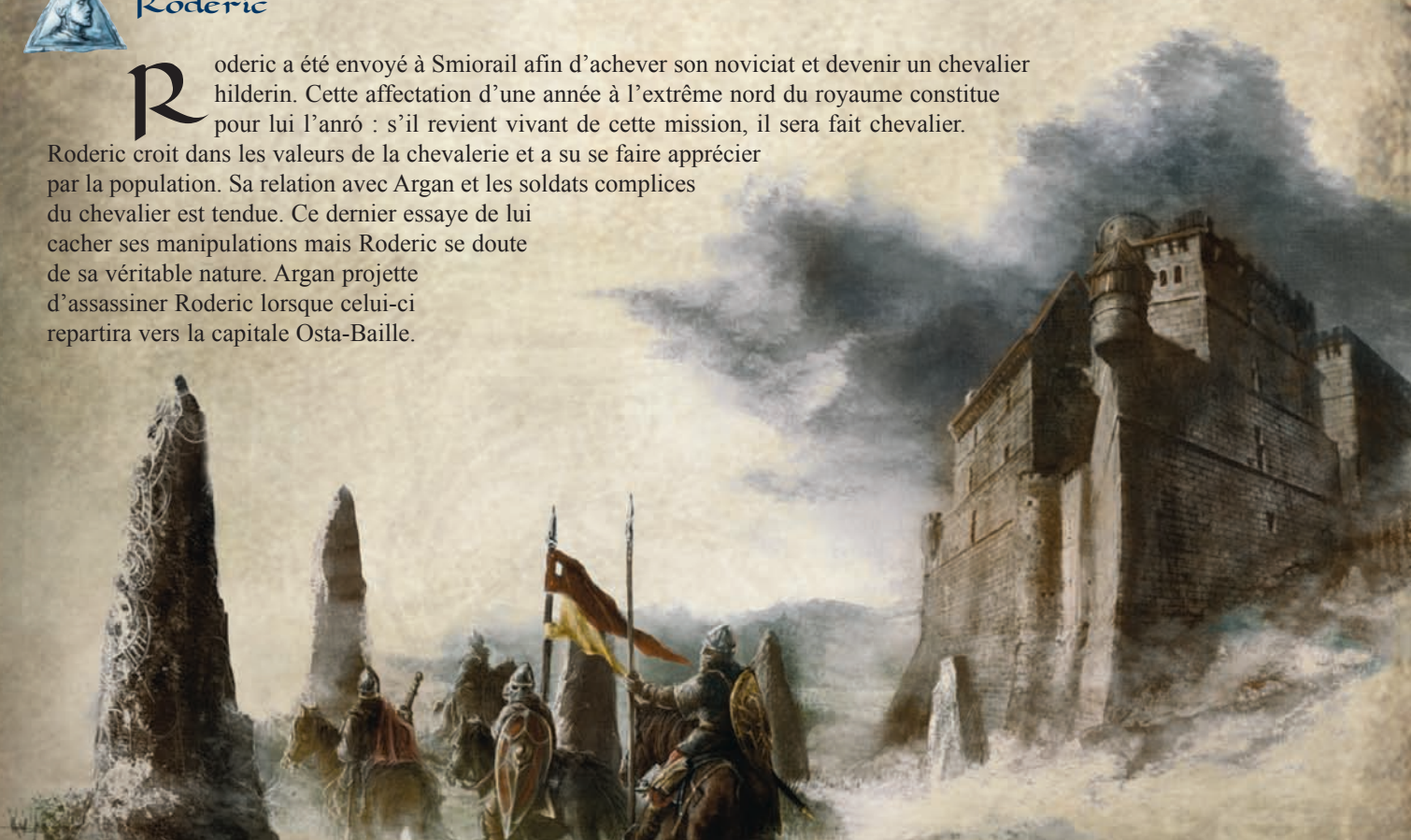
17



Roderic

Roderic a été envoyé à Smiorail afin d'achever son noviciat et devenir un chevalier hilderin. Cette affectation d'une année à l'extrême nord du royaume constitue pour lui l'anró : s'il revient vivant de cette mission, il sera fait chevalier.

Roderic croit dans les valeurs de la chevalerie et a su se faire apprécier par la population. Sa relation avec Argan et les soldats complices du chevalier est tendue. Ce dernier essaye de lui cacher ses manipulations mais Roderic se doute de sa véritable nature. Argan projette d'assassiner Roderic lorsque celui-ci repartira vers la capitale Osta-Baille.



Le val possède un sous-sol riche mais qui demeure largement sous-exploité. Loeg, le vieux demorthèn de Dearg, s'efforce de faire respecter les principes traditionnels de préservation de la nature. Ce sujet est la cause de la tension qui règne entre lui et le maître des mines, Meog Elarig.

La situation est très difficile car les mines, les forges et la fabrication de charbon de bois sont trois des activités les plus destructrices pour l'environnement. Elles impliquent par exemple d'utiliser de grandes quantités de bois, et donc d'arbres, pour étayer les galeries, mais également de traiter les débris issus du minage. Au fil des ans, ceux-ci constituent des volumes toujours plus importants, lourds et pénibles à évacuer en l'absence de rails en acier ou en fonte. Il faut porter les pierres à dos d'homme ou de bête de somme et s'en débarrasser le moins loin possible, de sorte que se forment progressivement des monticules disgracieux constitués d'éclats sans valeur, arrachés aux entrailles de la terre. Une fois les minéraux dégagés, il faut les extraire de leur gangue, les raffiner, et ce premier processus est gourmand en combustible, nécessitant souvent de porter la roche à de très hautes températures selon des procédés techniques complexes, réclamant un grand savoir-faire. Cette étape réalisée, les pierres et métaux sont prêts à servir dans les forges et chez les orfèvres. Leurs activités réclament également des combustibles dégageant de fortes chaleurs.

Or, le bois seul n'est pas souvent suffisant, et le charbon de bois, plus compact, permettant également de monter à de plus hautes températures est préféré. Malheureusement, ce processus pour produire du charbon de bois nécessite lui aussi de très grandes quantités de bois et implique inévitablement un déboisement des environs.

Les forges et les activités qui leur permettent d'exister mangent la forêt et consomment inéluctablement son bois, sans compter la pollution des eaux. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que les demorthèn soient plus que réticents à l'installation de ces infrastructures et ils tiennent au moins à ce qu'elles se situent le plus loin possible des sites sacrés.

La mine, située à quelques kilomètres du village de Dearg, est riche en minerai de chalcopryrite dont on extrait un cuivre de qualité. Il est possible, quoique techniquement plus difficile, d'en tirer du fer. Enfin, des pierres semi-précieuses comme la malachite et l'azurite offrent un complément de production.

À l'entrée s'entassent les habitations des mineurs saisonniers, locaux de travail, de stockage, entrepôts...

Au total, une quinzaine de mineurs réguliers et jusqu'à trente l'été, travaillent ici. Derrière les entrepôts s'élèvent trois imposants monticules de gravats, accumulation des roches d'où est extrait le cuivre. Pour dissuader les brigands, les Elarig ont installé un chenil au sein même de leurs entrepôts. Tout autour, les conifères ont payé un lourd tribut au développement de ces activités et les mineurs s'improvisent régulièrement bûcherons, sans toujours avoir l'autorisation du vieux demorthèn. Il faudra rapidement trouver une solution : le val ne peut plus rester à l'état presque sauvage et supporter une activité aussi consommatrice en bois, même quand elle est freinée par les traditions. Le développement de la sylviculture serait une solution, mais ces bois artificiels, mesurés et surveillés, demandent des connaissances scientifiques et des méthodes marchandes qui heurtent les valeurs demorthèn.



La famille Elarig

Cette famille influente possède une grande maison dans le village de Dearg. Meog Elarig, un homme robuste aux cheveux blancs, est l'actuel propriétaire des mines. Sévère et rude avec ses ouvriers, il est craint et peu aimé. Dans sa jeunesse, après quelques années d'études dans les universités reizhites, il eut le projet de réorganiser l'extraction et le traitement du minerai selon les théories magientistes, voire de faire venir des conseillers pour le seconder. Ce projet fut violemment rejeté par Loeg le demorthèn. Meog dut abandonner mais en garda un fort ressentiment envers Loeg. Le fils de Meog, Alban, est un jeune homme fluet mais charismatique, ayant plutôt l'allure d'un intellectuel que d'un guerrier. Il est passionné par la géologie et les mines mais n'y a jamais travaillé. Il est raillé par les mineurs à cause de cela et bousculé par son père qui aimerait le voir abandonner ses livres pour manier la pioche.



La sombre passion d'Alban

Depuis quelques mois, les relations entre Alban et son père sont devenues exécrables et les violences que le jeune homme subit ne peuvent plus être ignorées (Cf. Livre 0 Prologue, « Automne rouge »). Pourtant les mineurs préfèrent ne pas s'en mêler. Ils savent que les Elarig ont toujours été assez étranges, on les a entrevus autrefois avec des livres qu'ils cachaient... Ils voient d'un mauvais œil la manière dont le jeune Herven, le petit-fils de la brocanteuse Zaïg, traîne avec Alban. Il y a quelque chose de malsain chez ce faux jeton et si beaucoup se moquent de lui, c'est pour mieux oublier une angoisse confuse, qu'ils ne parviennent pas à s'expliquer.

Ferme fortifiée

Le val de Dearg est parsemé de plusieurs fermes fortifiées. Celles-ci sont construites dans des endroits généralement faciles à défendre et abritent des familles qui y vivent pour la plupart toute l'année. Les installations dans les hauteurs ont également une fonction de relais tout en permettant aux bergers de se mettre à l'abri en cas de besoin. La ferme de la famille Matian est l'une de celles-ci. Il n'y a que deux moulins dans le val, installés chacun le long d'une rivière. Le premier dépend de la forteresse de Smiorail et se trouve en contrebas. Il faut payer une taxe aux hilderins pour l'utiliser. L'autre appartient à une fermière aisée, Edwina, veuve assez âgée, et elle prend une commission pour moudre le grain. Les deux installations sont complétées par un grand four qui permet de cuire du pain au levain et d'autres spécialités, dont certaines se conserveront tout l'hiver. Un troisième moulin existait mais il été détruit lors de l'incendie qui a causé la mort de Mael et d'Aline.



Un pendu pour un moulin

Nebel est un des fils d'Edwina, travaillant pour elle comme meunier, mais il est également le cousin du brigand Algwich (Cf. le scénario « Les Maraudeurs ») et traficote avec ce dernier. Les hilderins considèrent le moulin d'Edwina comme une concurrence et seraient très intéressés par le fait de pouvoir lui mettre des bâtons dans les roues. Cependant ils souhaitent ne pas être en première ligne dans une enquête, de peur de se retrouver accusés d'être juges et partis. Un marchand a été dévalisé, et un pisteur hilderin est remonté jusqu'au moulin d'Edwina. Les hilderins, via Roderic, souhaiteraient que les PJ enquêtent un peu sur la ferme, l'air de rien, pour connaître l'implication des habitants dans cette affaire. Une cave du moulin comporte un passage secret avec une cache et un tunnel étroit qui débouche dans la forêt. Le tout fut creusé à l'occasion de la guerre du Temple mais a été oublié. Les ordres sont d'arrêter le suspect et de récupérer la marchandise pour qu'elle puisse être restituée.

Nebel, en tant que complice des Plumes noires, sera pendu après avoir désigné un repaire de la bande. Étrangement, il s'avère que le nid est vide, la bande ayant été prévenue de l'opération menée par les hilderins ! Il sera sans doute frustrant pour les PJ de voir l'affaire en rester là, avec seulement une quinzaine de daols de braise par personne en récompense, mais ce sera peut-être une motivation supplémentaire pour la suite de la campagne...



La ferme de Matian

Cette petite ferme fortifiée est située à deux heures de marche de Dearg. Elle fournit des denrées ainsi que quelques brouettes de tuiles de bonne qualité. Une famille composée de sept membres y vit.

- ⊕ **Matian**, le patriarche, fut un courageux travailleur mais il est devenu très amer depuis qu'une mauvaise infection lui a valu l'amputation d'une jambe. Il ronge son frein car bien qu'il estime son beau-fils Simus, il déteste dépendre de lui.
- ⊕ **Simus** est un grand gaillard originaire de Melwan, marié à la fille de Matian, Gaelde. Il a quitté Melwan pour épouser Gaelde et a repris la gestion de la ferme depuis l'invalidité de son beau-père. D'un naturel peu bavard, c'est un homme paisible.
- ⊕ **Gaelde** est une femme de caractère ; elle éduque les trois enfants du couple avec une certaine sévérité.
- ⊕ **Edel et Erein** sont deux jumelles de seize ans. En âge de se marier, elles envisagent avec réticence l'idée de quitter la demeure familiale. Cependant, Erein a un tendre élan pour Irm, un jeune homme de Dearg, et moins d'appréhension que sa jumelle.
- ⊕ **Karl**, le cadet, est un garçon vigoureux de douze ans. Si toute la famille voit en lui le prochain exploitant de la ferme, il préférerait de loin devenir artisan. Il a plus d'affinités avec la poterie, les tuiles et les travaux de réfection qu'envers les bêtes.
- ⊕ **Jorn** est le neveu de Simus, fils de sa défunte sœur qui vivait à Melwan. À la mort de celle-ci il y a quelques mois, Simus a recueilli Jorn. Il a le même âge que Karl et tous deux s'entendent bien. Le neveu de Simus a su se faire apprécier du reste de la famille par son naturel calme et travailleur. Du printemps au milieu de l'automne, la ferme accueille jusqu'à cinq travailleurs saisonniers venus des villages voisins.



Monastère d'Alestor

Il y a bien longtemps, Alestor, moine du Temple, obtint des Mac Govrian l'autorisation de faire bâtir un monastère qui, à son apogée, abrita une quinzaine de personnes. L'octroi du droit d'installation était subordonné à des clauses strictes, dont l'interdiction de prosélytisme. Les moines se firent connaître au travers de leur jardin de plantes médicinales absentes du reste de la vallée, offrant un complément aux possibilités des demorthèn. Malgré quelques tensions épisodiques, ils vivaient en bonne entente avec les communautés de Dearg et de Fearil. Leur talent le plus apprécié restait sans conteste la distillation d'un alcool gwidrite fort et goûteux. Hélas, la guerre du Temple passa par là, les moines furent chassés ou tués par les armées de Taol-Kaer et le monastère fut en partie détruit. Aujourd'hui, le moine Firmin, venu seul de Gwidre, tente de restaurer le bâtiment en ruine, avec l'aide de son fils adoptif Joris, qu'il a recueilli il y a une vingtaine d'années (Cf. Livre 1 – Univers p. 188). Le jardin des simples est aujourd'hui un lieu paisible et particulièrement beau en été. De très nombreuses fleurs s'épanouissent, protégées des vents froids par les murs. Des parties du monastère ont de nouveau un toit et Firmin dispose d'un habitat relativement confortable. Il garde toujours une chambre prête pour des voyageurs ou varigaux, considérant l'hospitalité comme une vertu cardinale. Quelques pièces sont consacrées à une herboristerie et à la fabrication de remèdes qui sont vendus à bas prix aux quelques visiteurs. L'argent gagné devrait aider à payer des artisans pour réaliser la charpente au-dessus de la chapelle.



Ronan & Maëlys

Ronan est le petit-fils de Zaïg, un garçon original croyant tout comme elle en l'Unique et passionné par la magience. Il profite de ses sorties hors du village pour courtiser la fille d'un fermier, Maëlys, et il l'emmène à l'occasion jusqu'aux ruines du monastère. Là, ils aident le vieux moine Firmin dans ses patients travaux. Les deux jeunes gens caressent l'idée de se marier dans la chapelle restaurée mais savent que certains à Dearg n'apprécieront pas du tout. Ronan se rappelle de ce que sa grand-mère lui a raconté au sujet de la naissance de Macha et Mirna, les deux jumelles tarishs. Il se doute que certains au village connaissent son secret et se demande s'il ne risque pas d'être malmené à cause de sa foi. Que diront les gens ? Certains parlent du futur avec pessimisme : Loeg est âgé et Adeliane n'est guère appréciée, qui pourrait raisonnablement prétendre guider la communauté ? Si en plus la foi en l'Unique se répandait, la peur pourrait conduire à des réactions de rejet brutal de l'autre. Les fêtes religieuses traditionnelles en particulier sont l'occasion d'ivresses et de moqueries, voire de bagarres et d'agressions. Alors pour les plus obtus, pour ceux qui ont le raisonnement le plus simpliste, Ronan et Maëlys sont une insulte au village et ils devraient payer...



Village de Fearil

Quelqu'un a dû fâcher les esprits et leur châtiment sera implacable ! La noblesse est l'âme de ses terres, les aléas cruels de la destinée des Mac Govrian ne peut nous laisser indifférents, car tôt ou tard nous en subissons nous aussi l'amertume. Le malheur menace ce village. Tous les ingrédients sont là, je te le dis... Les varigaux et marchands continuent d'y passer et d'être bien accueillis, ignorant la terrible fatalité qui attend de s'abattre sur ces visages souriants. Des corbeaux survolent fréquemment les environs et semblent observer les humains avec une attention anormale...



21

D'après la tradition orale locale, Fearil fut le premier site habité du val, un choix motivé par la présence à proximité de terres fertiles, de bois riches en gibier et en ressources végétales de qualité, d'une rivière poissonneuse et d'un site servant de vigie tout en étant aisément défendable, amené à devenir la forteresse de Smiorail. Seule la découverte ultérieure d'un gisement minier à Dearg permit à ce dernier de naître et considérablement se développer.

Si l'on écoute les vieillards, tant que les Mac Govrian régnaient ici, la vie était douce et belle, les saisons se succédant avec régularité, dans le respect des traditions. Mais une sombre malédiction semble avoir frappé cette famille et certains craignent que les épreuves de Fearil ne se soient pas achevées avec la mort de Mael et Aline, les deux derniers héritiers de la lignée. Aujourd'hui le val est sous le contrôle des hilderins, menés par Argan, un homme avide et détesté, auquel personne ne semble être en mesure de s'opposer.



Quelques figures de Fearil

⊕ L'ansailéir Arl :

il aimait et admirait les Mac Govrian, son monde était harmonieux, bien ordonné et plein de certitudes issues d'un respect rigoureux des règles traditionnelles. Aujourd'hui il commence à être usé par les années et n'a plus la force d'âme nécessaire pour résister à Argan alors même qu'il est désormais la seule figure politique qui pourrait être légitime à le faire...

⊕ Le demorthèn Baorig :

cadet issu de la famille noble des Mac Readan dont le domaine Eaux-Salées est situé dans le duché de Salann Tir, ce demorthèn était anciennement itinérant avant de tomber amoureux à Fearil où il est depuis resté, renonçant à tout rôle politique, au niveau de sa famille comme de la région. Veuf, il est le père de Céliane.

⊕ Les damàthairs :

le village en compte trois actuellement, Madenn et Jana sont les plus expérimentées, et Céliane les a rejointes plus récemment. Elles entretiennent des relations amicales avec leurs collègues de Dearg, se concentrant sur leur rôle avec détermination.

⊕ Le vecteur Ygain :

arrivé récemment, la manière dont il a obtenu l'autorisation de s'installer n'est pas claire. Il a reconverti une solide maison du village en temple de fortune, et son message de patience dans l'épreuve et d'assurance du Salut pour les croyants a touché déjà plusieurs personnes. Après tout, si le village est maudit par les Esprits, pourquoi ne pas se tourner vers l'Unique ?

Le village de Dearg



Dearg est bâti sur trois niveaux d'un plateau surplombant la vallée. Cette position fut fortifiée par des travaux complémentaires de terrassement et par l'édification de palissades en bois, assurant à la communauté un foyer facilement défendable.



22

Démographie et organisation de la vie quotidienne

La communauté de Dearg compte environ cinq cents habitants. Comme souvent, près de la moitié de la population a moins de vingt ans (dont environ cent vingt enfants de moins de dix ans) et il n'y a que très peu de vieillards d'un âge vénérable. Dès qu'ils ont passé le troisième cercle d'âge, soit à quinze ans, les enfants deviennent des adultes et participent pleinement à la vie de la communauté. Une grande majorité, environ deux cents personnes, assure la subsistance de la communauté grâce aux cultures, à la chasse et à la cueillette. Les alentours du village sont consacrés aux cultures maraîchères et céréalières dont une large part de seigle. Plus loin, au-dessus des derniers épineux, les bergers peuvent laisser paître les calyres et les chèvres. Une trentaine de personnes assure la sécurité du village à tour de rôle alors que les mines emploient une cinquantaine de personnes, dont une partie sont des travailleurs originaires d'autres vaux.

En fait, la grande majorité des villageois n'est pas spécialisée, alternant entre les travaux des champs, l'élevage et l'artisanat selon les saisons. L'hiver est la saison des travaux à demeure alors que l'été est consacré aux travaux en extérieur et aux cultures. L'organisation de la vie est très marquée par les contraintes inhérentes à la montagne. Pendant l'hiver, le village peut être coupé du reste du monde pendant plusieurs semaines et les habitants de Dearg sont habitués à cette autarcie. Lorsque les beaux jours reviennent, les neiges fondent et les varigaux et autres marchands itinérants reviennent. C'est alors le moment de revendre ce qui a été confectionné pendant les mois hivernaux. Cette période débute par le grand marché d'équinoxe du printemps pendant lequel le village de Dearg accueille un nombre important de commerçants en tout genre. En été, des marchands passent aussi dans la région à cause de la route importante qui relie la capitale du duché Tulg Naomh au reste du royaume.

Spécificités culturelles du val de Dearg

Le village possède un certain nombre de valeurs et de traditions locales. Comme expliqué dans le chapitre sur la Création de personnage avancée, des liens forts entre les PJ et le val de Dearg forment un ressort important de la campagne des Ombres d'Esteren. Pour le meneur, ces spécificités sont un moyen efficace de développer l'attachement que les PJ vont éprouver pour cette région.

⊕ La place sacrée

Un vieil hêtre nouveau s'élève au centre d'une place, entouré de pierres levées formant un demi-cercle. Érigé selon les traditions demorthèn, cet ensemble de menhirs aurait été vénéré avant même l'installation du clan des Mac Govrian, il y a plusieurs siècles de cela. Ces pierres honorent l'esprit primordial de la terre, Roimh. Ce lieu est très important pour tous les habitants de Dearg. Il vient symboliser leurs origines osags et témoigne autant de l'ancienneté que de la puissance des cultes demorthèn.

⊕ Des forgerons renommés

L'art des Repousseurs de Dearg est connu dans tout le duché de Tulg. Cet artisanat typique de la région est une fierté pour ses habitants mais aussi une bonne source de richesse. Beaucoup de marchands itinérants font le voyage jusqu'à Dearg pour troquer toutes sortes d'objets et de denrées alimentaires contre les productions issues de la forge des Repousseurs. Traditionnellement, tous les natifs de Dearg obtiennent à leur naissance un petit bijou de cuivre (pendentif, bracelet) symbolisant leur appartenance à la communauté. Offrir un tel objet à un étranger est un signe de grande reconnaissance car il sera ensuite considéré comme faisant partie intégrante de la communauté. Lorsqu'une personne meurt, sa famille récupère le bijou qui est ensuite donné à un descendant.

⊕ Une aspiration à l'autonomie

Les habitants de Dearg ne sont pas fondamentalement contre l'appartenance au royaume de Taol-Kaer mais la régence imposée par les chevaliers hilderins, symboles de la royauté, a toujours été mal vécue. Les habitants de Dearg ont réussi à préserver une certaine indépendance, en partie grâce à la force de caractère de leurs chefs, comme l'ansailéir Maorn ou le demorthèn Loeg. Conserver cette indépendance, symbolisée par la souveraineté du conseil traditionnel, est un aspect farouchement défendu par les habitants de Dearg.

Une dépendance attentive à la nature

Ce matin, Céliane était inquiète et elle avait les plus grandes difficultés à se concentrer. La discussion de la veille avec son père lui trottait dans la tête. Pourtant, comme dâmàthair, elle devait pouvoir supporter cette pression. Un jour, elle savait qu'elle serait sans doute appelée à siéger au conseil, et que la communauté de Feàril attendrait d'elle un sang-froid et des paroles rassurantes. Lorsque le village affronterait un péril, elle devrait garder la tête froide, se concentrer sur sa fonction et mettre à l'abri les enfants et les habitants vulnérables.

Dans ces moments de doute, elle pensait à Eoghan et l'amour qu'elle éprouvait pour le jeune homme lui réchauffait le cœur. Les enfants riaient, se chamaillaient. Céliane tapa doucement dans ses mains :

- Allez les enfants, un peu de calme. Comme je vous l'ai dit hier, nous allons poursuivre notre découverte des travaux des champs.

- Moi, je ne veux pas devenir fermier, je veux devenir un guerrier !

- Il y a un temps pour tout, tu apprendras à te servir des armes au troisième cercle d'âge. Et puis, les cultures sont importantes, comment ferait un grand guerrier comme toi sans nourriture ? En fait, tous les villages entretiennent une étroite relation avec leur environnement pour développer des cultures adaptées et assurer la subsistance de chacun.

- C'est quoi l'environnement, dâmàthair ? demanda la petite Lena.

- Et bien... tu vois, selon le territoire, que ce soit des montagnes comme ici à Dearg, des plaines ou même des côtes, chaque région développe des cultures différentes.

Potager et verger

Céliane poursuivait :

- En fait, parmi les différentes ressources, les légumes sont le principal moyen de varier les plats au cours de l'année, et chacun, du plus simple paysan jusqu'au noble, dispose d'un jardin autour de sa maison où il entretient un verger et un potager. Les plantes et arbustes cultivés existent en une multitude de sous-espèces adaptées aux différents climats et besoins, autorisant une grande diversité de goûts, de formes, de couleurs... Les intendants, jardiniers et cuisiniers comme les maîtresses de maison utilisent des oignons, aulx, poireaux...

Tiens, est-ce que l'un de vous connaît d'autres légumes ?

- Moi, moi ! Il y a les laitues et les carottes !

- Oui c'est vrai... vous en connaissez d'autres ?

- Euh... le persil... et le cerfeuil !

- Celles-ci sont des plantes aromatiques.

Il y aussi la coriandre, par exemple.

Pour les légumes, nous pourrions aussi parler de la rave ou du chou...

Tous ces noms aux sonorités différentes faisaient rire les enfants.

Cela redonnait du courage à Céliane.



Quand elle était avec eux, c'est comme si elle retrouvait son optimisme et sa joie de vivre de petite fille.

L'un des plus jeunes posa une question :

- C'est quoi la sarette ?

- La « sarriette », Teren. C'est une plante aromatique à fleurs blanches. Elle a un peu un goût poivré. Vous devez savoir que les vergers sont également l'objet de soins particuliers et permettent de cultiver des arbres à fruits comme les pommiers ou les poiriers. Le travail du jardinage demande une attention de tous les jours, menacé par les pluies trop abondantes ou la sécheresse, les insectes ravageurs, les maladies, les champignons... Aucune année n'est jamais semblable à la précédente. Durant l'une, telle plante prospérera, la suivante, il sera très difficile d'obtenir

une récolte, indépendamment de tous les efforts fournis.

Pour cette raison, la culture de plusieurs sortes de légumes et de fruits domine, seul moyen de s'assurer de ne pas craindre trop aisément des disettes et des famines. La recherche de cultures plus faciles et résistantes pousse également à la sélection de plantes les plus appropriées à une région.

- Ah oui, c'est pour cela qu'il y a le marché aux fleurs juste après l'Earrach Feis ?

- Oui, exactement ! C'est l'occasion de faire des échanges de graines et de semences entre villages, entre fermiers. En fait, chacun est capable de faire une découverte qui se répandra doucement, au fil des années, notamment grâce aux varigaux. À présent, je vais vous montrer un herbier pour que nous puissions voir à quoi ressemblent toutes ces plantes...

Calendrier rural tri-kazélien

Chaque terrain, chaque vallée connaît des différences dans les pousses des plantes, les dates de labours et de semailles.

Les différences peuvent aller jusqu'à un mois et demi au sein de la péninsule entre les territoires qui bénéficient du climat le plus doux et ceux qui sont les plus froids. Il m'est arrivé de partir d'un village en pleine moisson, de voyager plusieurs semaines, et d'arriver dans une communauté qui n'avait pas encore commencé à récolter.

Les labours ont lieu soit en automne, soit au printemps. Un mois avant l'équinoxe du printemps, les premiers travaux en plein air peuvent reprendre, souvent après des fêtes célébrant la mort de l'hiver. Quelque temps après l'équinoxe du printemps et la fête d'Earrach Feis, les animaux sont mis en pâture et les sols sarclés.

Dans les régions d'élevage de moutons, la tonte est un événement majeur qui occupe toute la population pendant plusieurs jours car il faut d'abord tondre, mais ensuite laver la laine et la travailler longuement pour qu'elle puisse être stockée ou vendue. Les naissances de bétail ont lieu essentiellement du début au milieu du printemps, au point que soudain les villages débordent de vies nouvelles avec les poussins de poules, d'oies, de cannes, les petits des moutons, ânes, caernides, bovidés, chèvres... Aux abords des montagnes il est temps de partir en transhumance, les bergers restant tout l'été dans les hauteurs, récoltant du lait, des plantes, et fabriquant du fromage qui servira de réserve durant l'hiver. La plupart sont escortés par des membres de leur communauté d'origine qui se relaient pour les protéger. Les loups ne sont pas les seules menaces... La fin de l'été est consacrée aux moissons qui mobilisent toute la population. Il faut moissonner, battre pour séparer les grains de la paille, stocker, transporter... Vient ensuite la saison des vendanges dans les régions viticoles, ici encore une période qui représente un des temps forts de l'année où tout le monde se retrouve dehors pour récolter les grappes puis presser le vin à pieds nus dans les cuves, le jus est stocké dans les tonneaux, amenés ensuite dans les caves... En automne il ne reste plus qu'à tailler, transplanter, réparer et préparer ce qui peut l'être pour le printemps prochain. L'hiver, les familles restent à l'intérieur, c'est la saison des travaux de filage, tissage, couture, broderies, sculpture sur bois... Les jours sont courts et l'éclairage coûteux, les gens sont donc rassemblés dans la salle commune en s'efforçant de passer le temps le plus agréablement possible durant les bonnes années, celles où les récoltes permettent de penser que tout ira bien... mais l'ambiance peut facilement être bien plus sombre durant les années de crise où chaque jour qui passe rapproche de la disette et de la famine, dans l'angoisse d'avoir encore assez de grain à semer au printemps.

Notes du varigal Osvan Tadd

Les crises

« Eh oui, jeune ionnthèn, la vie rurale est fragile, les cultures dépendent du soin des cultivateurs mais aussi de nombreux autres facteurs. Il en faut bien peu pour qu'un village soit plongé dans la précarité, risquant la crise de subsistance. »



« **M**algré les efforts des agriculteurs pour surveiller et contrôler leurs récoltes, les aléas climatiques peuvent frapper durement et avec une grande diversité de formes. Un hiver peut sembler se terminer tôt, le printemps arriver, quand soudain quelques jours de gel détruisent toutes les fleurs, anéantissant la récolte de fruits à venir. Si le printemps est sec, les semences ne germeront pas et seules les plantes vivaces donneront, avec peine qui plus est. Un été humide peut faire moisir les céréales sur pied en favorisant la prolifération de champignons et parasites. À tout cela il faut ajouter que les orages de grêle peuvent détruire des cultures maraîchères et qu'il existe une infinité d'animaux ravageurs pour dévorer les plantes et les tuer : les uns mangent les feuilles, les autres vident la plante de sa substance par la racine, les fruits sont infestés de vers, les sangliers labourent les champs qui commençaient à pousser et se nourrissent dans les potagers mal protégés ! Tu le découvriras par toi-même »

Adeliane, chaque année est unique et comporte ses surprises, bonnes ou mauvaises. Les aléas climatiques favorisent ceux liés aux animaux et aux parasites, de sorte qu'il s'écrit dans la mémoire des populations une chronique du temps rural, silencieuse mais émotionnellement investie, pleine d'inquiétudes et d'espoirs. Comme demorthèn, tu pourras aider les hommes à mieux connaître ces mouvements et s'en protéger, tout en respectant les cycles naturels. »

Le demorthèn Loeg fit une pause avant de reprendre. Adeliane l'écoutait en silence. « Pourtant, les aléas climatiques et les ravages provoqués par les animaux et les insectes ne sont qu'un moindre mal si on les compare à l'un des pires désastres causés par l'homme, la guerre. Comme tu le sais, j'ai moi-même vécu la guerre du Temple et lorsque j'avais ton âge, je levais ma claymore pour l'abattre sur mes ennemis. Cette grande guerre comme toutes les guerres privées entre seigneurs féodaux ont des conséquences durablement désastreuses pour les populations quand les hommes en armes se ravitaillent en procédant par pillage, la procédure « habituelle », moins coûteuse que l'entretien d'un service logistique complexe. La soldatesque vole le bétail, l'abat et le mange, ou bien l'entraîne à la suite de l'armée, pour s'en nourrir quand le besoin s'en fait sentir sans risquer que la viande ne se gâte. Les greniers sont souvent brûlés, compromettant durement les prochaines semailles, ou même la subsistance à court terme. Dans les pires cas, les champs eux-mêmes sont brûlés, de sorte qu'aucune population ne pourra survivre décemment dans les environs. Ces crises sont dures mais leur impact reste encore limité dans le temps, les exactions les plus durables sont celles qui concernent les arbres et les vignes. Il faut compter une dizaine d'années avant que des vignes détruites soient replantées et puissent de nouveau produire ; quant aux arbres, il faut compter près de trente ans avant qu'ils puissent produire dans des proportions intéressantes, c'est dire si les stigmates d'une guerre marquent longtemps les territoires dévastés ! »

Lieux et personnalités de Dearg

Dans Dearg, tout le monde se connaît. Le village est peuplé par des personnalités dont certaines ont un tempérament bien trempé. Zaïg, Glenn, la famille Elarig, Harald... les PJ apprendront bientôt à les connaître. Les pages suivantes détaillent plusieurs de ces personnages et quatre d'entre eux sont même décrits en détail à la fin de ce chapitre : Maorn, Loeg, Argan et Rajen. Les deux derniers ne vivent pas au sein de Dearg mais tout le monde les connaît dans le village.

Quelques personnalités du val de Dearg : Aïnlis, Firmin, Glenn, Zaïg et Harald.



À l'instar du val de Dearg, les pages suivantes vont décrire des lieux particuliers du village de Dearg sous la forme d'aides de jeu d'une page. Une signalétique particulière est utilisée ; le meneur en trouvera la description au début de ce chapitre.



Eoghan et son père

Située au cœur du village, cette vaste maison aux charpentes imposantes accueille le conseil du village mais aussi de grandes célébrations qui réunissent la communauté. Plusieurs sièges de bois sculpté sont traditionnellement réservés aux membres du conseil : le demorthèn Loeg, la dâmàthair Glen ainsi que l'ansailéir Maorn. Depuis l'époque de Vaugh Elarig, la famille des mineurs a obtenu une place au conseil actuellement occupée par Meog. L'épouse de Maorn, Nennoga, et ses trois filles Tanwen, Deila et Geilis sont constamment dans les parages, à entretenir les lieux et s'assurer de la logistique des réunions comme des fêtes.



Tanwen, la sage

L'ainée des trois filles de l'ansailéir Maorn, âgée de 20 ans, est éprise de Preden, un artisan venu de Gwidre pour apprendre auprès de maître Fanch. Il croit en l'Unique et sous son influence, elle s'est secrètement convertie. Son fiancé secret a bientôt terminé son temps d'étude et de compagnonnage à Dearg et s'apprête à repartir. Jusqu'ici elle a toujours été une jeune fille modèle, connue pour sa sagesse et sa vertu, mais il y a fort à parier que les choses se passent moins bien quand son père saura qu'elle est décidée à accompagner celui qu'elle aime...



Deila, l'aspirante hilderin

Cadette intrépide de Maorn, âgée de 17 ans, Deila a toujours envié son aîné Eoghan qui a eu l'occasion de recevoir un entraînement guerrier complet. Devant s'entraîner sans aide, elle a fait pour le mieux, notamment en étant toujours volontaire pour porter des paquets ou nouvelles à Fearil. C'est là-bas qu'elle a vu le chevalier Ergon Tamir (Cf. Livre 2 – Voyages, p.68) et qu'elle s'est jurée de suivre la même voie qu'elle. Encouragée par Roderic, elle se prépare secrètement, à partir un jour ou l'autre, vers Terkhèn, pour s'engager, quoi qu'en pensent ses proches.



Geilis la fragile

Dernière née de la famille, Geilis, âgée de 16 ans, est très timide et d'une santé délicate. Beaucoup la voient seulement comme une poupée de porcelaine, prête à se briser, mais ses nombreuses maladies lui ont permis d'acquérir une grande force morale. Elle a passé de longues heures alitée à étudier tous les livres qu'elle pouvait emprunter aux uns et aux autres. Développant une grande curiosité, elle a étudié l'histoire du val et les généalogies des différentes familles. Elle est peut-être la personne la plus érudite des environs. Très curieuse des nouvelles, elle admire Finn le magientiste, pour ses grands voyages, et souhaiterait faire de même : étudier, aller au-delà des apparences et faire avancer la connaissance...

L'atelier des repousseurs et la forge

L'atelier de maître Fanch a été créé à son retour de Tulg Naomh. L'homme avait acquis une technique complète des arts des métaux, qu'il s'agisse de la forge, de la fonte ou de la bijouterie, qu'il associa à la technique traditionnelle de Dearg du repoussage du cuivre à froid. Très talentueux, il sut attirer des apprentis et des compagnons artisans de part et d'autre de la frontière gwidrite. Il y a actuellement une petite dizaine de compagnons et une poignée d'apprentis, se spécialisant dans une discipline ou une autre. Les repousseurs de cuivre fabriquent principalement des casseroles et marmites de grande qualité, gardant tout particulièrement la chaleur. Ils produisent en outre des objets d'art tels que de la vaisselle, des vases, des coupes, des gobelets... Il y a généralement un forgeron par village, et ceux qui apprennent auprès du maître retourneront dans leur communauté, réparant ou fabriquant des outils variés. Les bijoutiers de Dearg travaillent les pierres semi-précieuses extraites de la mine, mais ils peuvent aussi aider à améliorer l'ornementation d'autres pièces.



De nouveaux marchands itinérants

Les repousseurs et les orfèvres de Dearg ont conscience que leur activité est freinée par le manque de débouchés. Il est essentiel, et leur intérêt est le même que celui de la famille Elarig, que de meilleures infrastructures permettent une circulation plus sûre vers Gwidre comme vers le reste de Taol-Kaer. L'entretien des routes et la disponibilité de bêtes de somme, peut-être même avec des relais réguliers, seraient des progrès évidents. Forgerons, ouvriers et mineurs sont d'accord sur ces questions et sont prêts à financer des missions marchandes. Des débats ont eu lieu à l'extérieur et dans la maison commune, et plusieurs pistes se sont dégagées. Les PJ sont sollicités prioritairement pour leurs compétences sociales (Relation 5 et +), leur capacité à se déplacer avec aisance sur les chemins (Voyage ou Milieu naturel à 5 et +), et leurs aptitudes martiales (Combat au contact ou Tir à 5 et +). Selon ces tendances, ils seront considérés comme « négociateur », « guide » ou « protecteur ». Le groupe pourrait espérer se partager 150 daols de braise pour les premières missions, moitié à l'aller notamment pour financer le trajet, et moitié au retour avec des résultats (lettres, noms de contact...). Quelques pièces seront confiées aux apprentis marchands, pour présenter la qualité de la production et si possible pour déjà la vendre. Ils toucheront la moitié du prix de vente. Ces prix se comptent en daol d'azur ou de givre, de l'ordre de 1D10 daol d'azur pour une petite pièce (gobelet...) et 1D10 daol de givre en cas d'ornementation soignée. La proche région est bien sûr déjà connue, mais une amélioration des relations avec Melwan, et surtout la famille régnante des Mac Lyr serait un plus indéniable (Cf. Livre 0 – Prologue, « Poison »). On n'espère pas grand-chose du Val de Loch Varn en revanche. On s'interroge par contre sur l'opportunité de proposer des produits de luxe au Val de Thoir (Cf. Le Monastère de Tuath et « Mots vengeurs »). Il y a là-bas un monastère de seigneurs réputés, ils doivent bien avoir quelques fonds à consacrer à l'achat d'éléments décoratifs liés aux rituels ? Pour cette expédition, un membre du clergé du Temple serait le bienvenu, l'idée étant qu'il aura peut-être de meilleures chances de négocier avec les autorités locales. Il est également question d'un seigneur, Irvan Mac Snòr, qui a une réputation détestable, mais à force de pressurer sa population, ses coffres doivent être bien remplis et les marchands sont paraît-il bien accueillis chez les pires tyrans. Tout est une question de diplomatie et de subtilité. Un barde, au moins apprenti, serait de manière générale un atout indiscutable pour se présenter auprès de la noblesse. L'étape suivante serait Terkhèn et par là, l'accès au marché de tout le duché de Tulg...



Le maître forgeron Fanch

Dearg vit de l'extraction minière et ses artisans ont développé une technique bien particulière, le repoussage du métal, qui leur permet de décorer vases et gobelets de cuivre. Fanch est le fier détenteur de cette technique traditionnelle originaire de Dearg, aidé dans son travail par quelques forgerons et apprentis. Fanch a plusieurs enfants, dont un fils nommé Gireg, qui se destine à reprendre la forge.

Nouvelle Discipline : Marchandage

27

La Discipline Marchandage, dépendante du Domaine Relation permet d'augmenter les prix de vente mais aussi de négocier les prix d'achat. Le meneur établira une difficulté : facile (8) pour des personnes n'ayant aucune expérience du commerce, jusqu'à difficile (17) ou très difficile (20) pour de grands marchands ou chefs de guildes. Un bonus de +1 à +3 peut être attribué selon des atouts de circonstance, tel que s'adresser à un membre de son ordre religieux ou bénéficier d'un statut social prestigieux et reconnu comme tel par l'interlocuteur (demorthèn, barde...). La marge de réussite indique le nombre de daols supplémentaires pouvant être demandés. Bien sûr, il convient de se rappeler que la plupart des gens sont assez pauvres et même s'ils reconnaissent la valeur d'un objet, ils pourraient renoncer à l'acheter s'il s'avère trop onéreux. Aussi un marchand avisé ne manquera-t-il pas de peser le pour et le contre entre une potentielle vente à venir et une vente réellement possible.

Macha décide d'apprendre la Discipline « Marchandage » et se retrouve avec un jet d'Empathie (4) + Relations (Marchandage : 6) + D10. Elle est confrontée à une négociation avec un noble qui apprécie son statut d'apprentie barde (+1), mais moins son origine tarish (-1). La difficulté est à 14. Avec un résultat de 5 sur son lancer de dé (soit 15 au total), elle gagne la négociation de +1. Comme elle essaie de vendre un lot de vaisselle de cuivre de belle qualité mais sans ornement particulièrement riche, elle peut monter les prix de +1 daol d'azur pour chaque élément du lot. Si elle avait négocié des bijoux de cuivre et d'azurite, elle aurait pu monter les prix de +1 daol de givre.

Maison des dàmàthairs



28

Glen et les enfants du village

Les dàmàthairs sont en charge de l'éducation et de l'instruction des enfants, mais également de leur protection car ils constituent l'un des biens les plus précieux pour chaque famille, et même plus, pour chaque communauté tri-kazélienne. À Dearg, les dàmàthairs s'organisent autour de la maison fortifiée dans laquelle ont lieu les enseignements. Sous la direction de Glen, elles ont tendance à se spécialiser par cercle d'âge ou par matière.

Les unes se consacrent aux très jeunes enfants, de quelques mois jusqu'à cinq ans. Les mères sont fréquemment présentes ou dans les environs, pour allaiter les plus petits, et les anciens, désormais trop fatigués pour travailler, les aident fréquemment tout en accomplissant de menues activités manuelles. L'éducation est transmise par le biais de contes et de jeux car il s'agit avant tout d'encourager la sociabilité et la confiance en soi.

Le deuxième cercle valorise l'adresse et le développement de l'intelligence avec un programme plus étoffé : jeux d'équilibre ou de balle, danse, poésies et comptines récitées... Dans les communautés ouvertes sur le monde, les dàmàthairs savent qu'il est essentiel de commencer dès ces âges à enseigner la lecture, l'écriture et le calcul. Tous les enfants apprendront au moins les rudiments (ce qui se manifeste techniquement par un niveau de 1 en Érudition). Ceux qui ont des aptitudes et du goût pour la musique sont pris en charge par Néanda. Cette femme, vieille désormais, est très fière d'avoir pu former les trois talentueuses musiciennes que compte Dearg : Aïnlis, Mirna et Masha.

Durant le troisième cercle d'âge enfin, les exercices visent à découvrir la personnalité de chacun et lui donner les moyens de suivre sa voie. Ils sont donc diversifiés : lettres, combat, promenades pour reconnaître les simples, cuisine, bricolages divers... Certains commencent progressivement à passer plus de temps à apprendre un métier.

La dàmàthair Glen



Glen représente les dàmàthairs de Dearg au conseil. C'est une femme volontaire et courageuse, qui, avec l'aide des quatre autres dàmàthairs a la charge de superviser l'éducation des enfants de la communauté. Leur nombre varie selon les années, les cercles d'âges et les maladies. Les trois cercles cumulés peuvent représenter entre un quart et la moitié de la population totale, soit une centaine d'enfants à Dearg. Pour les protéger, Glen s'appuie sur une formation martiale pragmatique, une maison fortifiée et la connaissance de quelques passages secrets partant de son sous-sol et permettant d'évacuer les enfants vers d'autres abris.

Auberge du Chien rouge

Chaque soir les habitants du village et des fermes les plus proches se retrouvent à l'auberge qui fait principalement office de taverne. Les gens aiment à se délasser après une journée harassante de travail dans les mines, les ateliers ou les champs. L'ambiance est chaleureuse, mais il arrive de temps à autre, particulièrement les soirs de fêtes, que des dérapages aient lieu. Maître Tadh, spécialiste du brassage, est le tenancier du Chien rouge. Il sait tenir ses clients, même s'il lui faut par moments user de sa force et de son imposante stature pour éviter les débordements à l'intérieur.

Le brasseur Tadh



Dans sa jeunesse, Tadh était du genre tête brûlée et il voyagea un temps avec quelques amis avant de revenir à Dearg. Il considère les graines d'aventuriers avec une certaine tendresse bourrue et ne manque pas de conseils pour ceux qui voudraient quitter le village et voir le monde... Tout en ne manquant pas de dire qu'au final, tout ce qu'il a vu l'a amené à aimer encore plus son foyer, son épouse et ses enfants.

La musicienne Aïnlis



Charmante et séduisante, aussi blonde que ses amies Macha, Mirna et Adeliane sont brunes, Aïnlis ne manque pas de prétendants, à l'instar des deux métisses. Les trois musiciennes ont appris leur art sous la direction de la dâmáthair Néanda et ont également beaucoup travaillé ensemble pour se perfectionner. Si les jeunes filles sont des amies qui partagent beaucoup, elles sont également rivales. Macha et Adeliane sont à l'écart de la vie du village, tandis qu'Aïnlis et Mirna sont souvent au centre de l'attention ; cela sans compter que Dearg est bien trop petit pour avoir trois bardes ou même trois musiciennes professionnelles...

Le concours des bardes



Une plaisanterie parmi les bardes circule au sujet de Dearg : on raconte que dans ce village, comme dans ses environs, toutes les jeunes filles rêvent de devenir bardes, mais aucune n'a de mentor ni de protecteur à même de les introduire auprès des instances supérieures de ce métier. D'ailleurs, pas un homme n'endosse cette fonction, ni dans le val de Dearg, ni dans celui de Melwan. Venant du village de Helefrt, le barde Hafgan rendait visite à un lointain cousin et, doté d'un sens un peu cruel de la taquinerie, cet homme blond, la quarantaine, eut l'idée d'un concours pour départager les apprenties bardes de Dearg :

Macha, Mirna et Aïnlis (et un éventuel PJ supplémentaire, auquel cas, les gains possibles seront plus importants). Il offrit de donner à la gagnante un jeu de trois lettres de recommandation, à trois collègues : l'un à Tulg Naomh, l'autre à Kel Loar, le troisième à Ard-Monach. Grâce à ce document, il devrait être possible de bénéficier de leur hospitalité, voire d'être introduite auprès de leurs autres relations. Cette opportunité n'a bien sûr de sens que pour quelqu'un qui aurait envie de quitter un jour le village. Le concours se jouera en trois manches, qui se dérouleront toutes à l'auberge et animeront trois soirées consécutives :

29

⊕ Concours de musique :

trois jets de Représentation par personne ; bonus de +1 à +3 selon la préparation, l'originalité... Le total final détermine la qualité de la prestation.

⊕ Concours d'anecdotes et d'histoire de la péninsule ou de Dearg et de ses habitants :

trois jets d'Érudition par personne pour la rectitude du contenu ; bonus de +1 à +3 selon l'originalité, l'interprétation du joueur, l'unité du choix des histoires, le fait d'avoir une thématique qui les unit. Le total détermine la qualité de la prestation.

⊕ Concours d'éloquence :

trois jets de Relations par personne ; bonus de +1 à +3 selon les arguments, la qualité d'interprétation du joueur, le fait d'avoir soudoyé certains, ou persuadé une partie du public d'être en sa faveur... Le total détermine la qualité de la prestation. Hafgan remettra les trois lettres à la gagnante, avec une prime de 15 daols de braise pour l'effort. En réalité, il espère que les jeunes filles utiliseront cette compétition pour comprendre ce que recouvre le métier de barde, qu'il ne s'agit pas que de talent, mais également d'anticipation. Il est également nécessaire de s'intéresser aux gens vivant dans le lieu où l'on s'installe, les connaître pour pouvoir réellement les conseiller. Le concours d'éloquence enfin invite à toucher du doigt le jeu des intrigues de cour. Derrière sa volonté apparente d'encourager la discorde parmi les musiciennes, Hafgan compte sur le fait qu'elles se partageront les gains équitablement et tenteront chacune leur chance, à égalité.



La brocante de la vieille Zaïg est un bric-à-brac chaotique rassemblant toutes sortes d'objets. On y trouve des statuettes traditionnelles osags entreposées à côté de babioles magientistes ; des vaisselles gwidrites typiques côtoient des onguents confectionnés par des clans talkérides ; des armes et des armures s'entassent dans des caisses. Sur un mannequin de paille est exposée une armure de roseau tressée que l'on dit typique de la région de Tuaille. Derrière le meuble qui fait office de caisse est entreposé un objet qui n'est pas à vendre : la harpe du dernier descendant des Mac Govrian, Mael. Un jet de Chance peut être autorisé pour déterminer si un objet vraisemblable recherché par un PJ est effectivement disponible à la vente.



Zaïg la brocanteuse

Zaïg est une vieille dame excentrique et joviale, aidée dans sa tâche par ses petit-fils Ronan et Herven. La brocanteuse a constitué sa richesse au fil du temps et des saisons ; à chaque retour du printemps, les neiges fondent et les routes passant par Dearg s'ouvrent à nouveau. De nombreux convois en route vers Tulg Naomh ou Terkhèn passent par le village et y font halte. Toute sa vie, Zaïg a fait du commerce avec ces étrangers de passage. Les mauvaises langues racontent que c'est son avarice avérée qui lui a permis de s'enrichir. Outre sa collection hétéroclite, la vieille femme est l'une des rares personnes convertie au culte de l'Unique, ce qui lui vaut l'animosité de Loeg et d'une partie des habitants du village. Elle rend régulièrement visite au moine Firmin au monastère. Ses petits-fils Ronan et Herven l'aident et sont fascinés par les sciences continentales autant que par l'occultisme. Zaïg a permis à la famille Elarig d'accéder à des ouvrages concernant ce domaine. Elle était tout particulièrement proche du grand-père d'Alban (Cf. Livre 0 – Prologue, « Automne Rouge »).



Rencontre avec Aodren Floyd

Un homme assez étrange est arrivé à Dearg. Il s'est présenté comme étant le « Docteur Twain » (Cf. Livre 2 – Voyages, Chapitre Figures, Aodren Floyd), et il arrivait d'Osta-Baille à la recherche d'un pendentif en argent, serti d'une pierre violette taillée en cabochon, d'un style d'influence tarish. Il prétend être un collectionneur, attaché à trouver une des parures créées par un brillant orfèvre. Cet objet a appartenu à Eberine Ofger, une brillante comédienne et courtisane, s'attachant à différents hommes puissants et riches. Le bijou lui venait de son seul véritable amour, un Tarish, Amro, qui l'avait abandonnée. Cynique, elle s'était mise à utiliser les autres. Cependant, elle vieillissait et mourut dans la haine et l'envie d'une rivale. Le pendentif fut transmis et trouva d'autres propriétaires, des jeunes femmes, qui toutes subirent des agressions les amenant à être défigurées, comme si elles avaient exercé une fascination destructrice sur les hommes. Appelé à enquêter sur la dernière agression en date, Aodren Floyd alias le Docteur Twain, se trouva frappé par la répétition de circonstances comparables, toujours liées à ce pendentif. Il pourrait s'agir d'un Objet de pouvoir... Mais par un malheureux concours de circonstance, il fut dérobé, tomba en possession d'un varigal qui le vendit à Zaïg... qui elle-même le vendit à un jeune homme du village, Elwin... qui l'offrit à une jeune fille quelques jours avant l'arrivée du Docteur Twain... La nouvelle porteuse du pendentif maudit pourra être une des trois apprenties bardes : Aïnlis, Macha ou Mirna. Toutes les trois sont admirées à chaque fois qu'elles ont l'occasion de jouer à l'Auberge du Chien rouge. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'un drame ne se produise... mais Floyd craint de mentionner la nature du problème, de peur de s'attirer la vindicte populaire dans un village talkéride où l'Occultisme est bien souvent mal connu. Les PJ auront l'occasion d'aider Aodren Floyd à éviter que l'histoire ne se répète, et les plus curieux auront la possibilité de s'initier à cette discipline rare (possible acquisition d'un premier point en Occultisme) tout en étant désormais en contact avec une personne qui pourra les aider et les conseiller à l'avenir.

Le pendentif d'Amro - Objet de pouvoir

Le pendentif d'Amro est un bijou tarish en argent, serti d'une pierre précieuse violette. Le pendentif ne révèle ses pouvoirs que s'il est porté par une femme.

⊕ Propriété.

Le pendentif confère à la porteuse un bonus de fascination de +1 à tous ses jets en Relation et en Représentation.

⊕ Influence.

La pierre risque d'obséder les hommes qui fréquentent la porteuse. L'effet se manifeste principalement quand le couple est seul. L'homme doit surmonter un jet de Résistance mentale (11) pour rester lui-même, faute de quoi il cherchera à violenter la porteuse, tout particulièrement en la frappant au visage. Si la victime de la fascination a par ailleurs développé des dérangements instinctuels, la difficulté du jet sera accrue (14 ou 17). Les propriétés de l'Objet de pouvoir ne s'estomperont que si la pierre est brisée en mille morceaux. Ce ne sera pas chose aisée et ce à double titre : la pierre est résistante et sa propriétaire fera tout pour empêcher sa destruction.



Située dans l'enceinte du village, cette bâtisse est la maison d'Harald, le maître-colombier et abrite une cinquantaine de nichoirs destinés à accueillir des pigeons voyageurs. Jadis, la forteresse de Smiorail possédait son propre colombier mais ce n'est plus le cas. Argan a décrété que le colombier de Dearg lui appartenait et que son maître, Harald, nommé par lui, devait toujours tenir à sa disposition des pigeons pour communiquer avec Osta-Baille et Tulg Naomh. Les pigeons voyageurs ne savent faire qu'une seule chose : retrouver leur nichoir d'origine où se trouve leur compagne ou leur compagnon et leurs œufs. Une fois par an, des messagers royaux d'Osta-Baille et de Tulg Naomh ramènent à Harald de nouveaux pigeons qui sauront retrouver le chemin de leur cité si le besoin s'en fait sentir. Depuis quelques années, ces visites se sont espacées et le nichoir ne compte désormais plus qu'une poignée de pigeons voyageurs capables de retrouver le chemin de la capitale du duché ou du royaume. Les pigeons voyageurs sont des messagers très efficaces : ils peuvent parcourir entre 50 et 100 kilomètres par heure, selon la direction du vent. Là où un homme mettra soixante-dix jours pour traverser toute la péninsule de Tri-Kazel, un pigeon voyageur le fera en seulement deux jours !

Harald le maître-colombier



Harald est les yeux et les oreilles d'Argan et des hilderins à Dearg. Le jour il met toute son énergie à s'occuper de ses oiseaux, mais le soir, au Chien rouge, la « fouine », la « taupe » est dans un coin, à boire et chercher à en savoir davantage.

Un nouveau colombier à Smiorail



La distance entre Dearg et Smiorail est suffisante pour qu'il apparaisse absurde de réquisitionner un colombier si éloigné. La raison tient à un incident dans le colombier de la forteresse. Jusqu'à l'arrivée d'Argan, les pigeons se portaient bien, mais durant les mois suivants, il s'avéra que quelque chose n'allait pas : les pigeons pondaient moins et ne revenaient pas toujours. C'était incompréhensible et donnait lieu à des rumeurs.

Dans les traditions, les animaux sauvages en particulier, sont réputés être capables, comme les esprits, de sentir certaines choses. Il paraît qu'il est possible de prédire la présence de feondas en se fiant au calme anormal des forêts par exemple... Des jets de Milieu Naturel difficiles (17) permettent de s'appuyer sur les perceptions des bêtes et l'état de l'environnement pour pressentir une menace avant qu'elle ne soit trop proche.

Roderic le hilderin cependant, ne connaissant ni l'origine de la fermeture du colombier de Smiorail, ni les légendes les plus archaïques, a décidé de trouver une solution. Pour cela il compte s'appuyer sur les PJ, en particulier ceux qui ont des connaissances scientifiques. Il veut leur demander de concevoir un nouveau colombier pour la forteresse de Smiorail, de manière à ce qu'il soit possible de donner l'alerte en cas d'incident et dans l'hypothèse où Dearg serait temporairement inaccessible, comme en hiver ou lors de tempêtes.

Pour remplir cette mission, les scientifiques doivent établir pourquoi le précédent colombier a été fermé. Il leur faudra se rendre à Fearil, écouter les récits sur l'arrivée d'Argan, déterminer la part d'exagération ou de refus de trop en dire pour comprendre qu'avant les choses étaient différentes. Faut-il accuser une maladie ? Ou bien les oiseaux ont-ils été stressés d'une quelconque manière ? Les jets en Milieu Naturel permettent d'établir que le comportement des pigeons semble indiquer une peur, comme s'ils se sentaient menacés par un prédateur. Avec un jet d'Occultisme standard (11), il est possible de savoir que de telles attitudes anormales ont déjà été étudiées. Avec un jet d'Occultisme compliqué (14), l'enquêteur peut apprendre que ces attitudes sont souvent liées à d'autres manifestations. Enfin, avec un jet difficile (17), certains rapports constatent que la sorcellerie est souvent attestée dans ces cas, d'une manière ou d'une autre, et il paraît que les sorciers ont un effet dérangent sur la faune et la flore, quelque chose de troublant, une nervosité, un stress...

Un nouveau colombier peut être établi à Smiorail, l'essentiel est de garder l'élevage à distance respectable du maître actuel de la forteresse. À ce stade de l'histoire, impossible pour les PJ de savoir précisément à quoi est due cette anomalie. Si cette construction peut être édifée avant l'hiver, il se pourrait que des pigeons soient plus promptement envoyés à Tulg-Naomh ou à Osta-Baille... Cette modification devra être prise en compte pour les scénarios suivants.





Maorn

Homme, Talkéride, 41 ans, ansailéir

- ⊕ **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 1. Empathie : 4. Raison : 2. Idéal : 3.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 3. Combat au contact : 5 (Haches : 9, Épées : 7, bonus +1). Discrétion : 3. Érudition : 2. Milieu naturel : 5. Mystères Demorthèn : 4. Perception : 4. Prouesses : 5 (Endurance : 7, bonus +1). Relation : 5 (Commandement 7). Tir et lancer : 5 (Arc : 9, bonus +1). Voyage : 5.
- ⊕ **Avantages** : Fort (+1), Santé de Fer (+2).
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
- ⊕ **Combat** : Attaque : 9 (Haches : 14, Épées : 12, bonus +1). Défense : 15 (Protection : 1). Rapidité : 9. Potentiel : 1.
- ⊕ **Vigueur** : 10 (bonus +2 contre les maladies et poisons).
- ⊕ **Points de Survie** : 3.

Maorn est né quelques années après la fin de la guerre du Temple. Il est le troisième fils – et le seul qui a survécu – de l'ansailéir de Dearg, Selembor, véritable héros de la guerre qui a opposé Taol-Kaer aux armées religieuses de Gwidre. Ce chef charismatique, aimé et respecté, a marqué l'histoire du val. Comme tous les autres enfants de la communauté, son fils a été élevé par les dâmâthairs, mais lorsqu'il a atteint le troisième cercle d'âge, Selembor lui a dispensé un enseignement exigeant au combat et s'est attaché à ce qu'il développe une condition physique exemplaire. Le petit Maorn vivait dans l'admiration mais aussi dans la peur de cet homme qui avait connu la guerre et pouvait se montrer violent et impitoyable avec lui. Par chance, la nature lui avait offert une constitution exceptionnelle, ce qui lui permit de développer des qualités martiales remarquables et de satisfaire les ambitions de son père. Un autre homme s'intéressa de près à son éducation : Loeg, le demorthèn et patriarche de Dearg. De cet enseignement, Maorn garde un profond respect pour la culture traditionnelle, et un sens de la diplomatie qui s'est révélé essentiel par la suite.

Lorsque Selembor mourut, une grande cérémonie eut lieu au tumulus de Dearg. Le corps du guerrier fut allongé sur une roche plate pendant toute une journée, son visage recouvert d'un masque de cordes tressées, comme le voulait la tradition. Les habitants de Dearg pleurèrent leur chef estimé, mais dès le lendemain, ils acclamèrent Maorn comme le nouvel ansailéir. Tous espéraient que le fils de Selembor allait être capable de prendre la suite de son illustre père et, en particulier, de tenir tête aux chevaliers hilderins. Envoyés par la capitale, les hommes d'armes étaient devenus les régents de la région, suite à la mort violente des seigneurs Mac Govrian qui gouvernaient les terres de Fearil et de Dearg avant la guerre du Temple.

Maorn prouva ses qualités, aussi bien martiales que diplomatiques, participant à la chasse et défendant lui-même le village contre les bandits qui rôdaient un peu trop près des palissades. Il s'imposa rapidement comme le meilleur chasseur et guerrier de Dearg. Ses talents de meneur lui permirent de négocier avec le chevalier Argan qui dirigeait la troupe de hilderins postée dans la forteresse, de l'autre côté du val. Ainsi, Dearg conserva une relative autonomie.

Maorn se maria avec Nennoga, une dâmâthair de Loch Varn, le val situé au sud de Dearg. Ils eurent un premier fils, qu'ils nommèrent Eoghan, et cette naissance fut la fierté de son père. Puis, Maorn et Nennoga eurent trois filles : Tanwen, Deila et Geilis. Même s'il se sentait encore en pleine santé, Maorn pensait déjà au futur de Dearg, voyant dans son fils son successeur comme ansailéir de Dearg. Comme son propre père, l'illustre Selembor, il se fit un devoir de lui inculquer une éducation stricte afin de préparer son aîné à ses futures responsabilités. Le fait qu'Eoghan soit le seul garçon de la fratrie accentua la pression que son père fit peser sur ses épaules, et ce, dès son plus jeune âge. Quelque part, à travers Eoghan, Maorn tente encore d'honorer son propre père, et il a du mal à envisager que son fils puisse être autre chose que la continuité de la lignée, la perpétuation du héros qui s'appelait Selembor.

⊕ **Personnalité**

Traits de caractère : Pugnace, Esprit étriqué

Désordre latent : État d'équilibre (Obsession)

Malgré l'assurance de sa femme à propos de leur fils, Maorn est inquiet pour l'avenir du val. Dearg a besoin d'un chef fort, sans quoi le village sera rapidement annexé par les hilderins, ou bien bouleversé par quelques citoyens avides, comme cette famille Elarig qui aurait implanté la magie si lui et le demorthèn Loeg ne s'y étaient pas fermement opposés. Sans oublier la proximité de la frontière avec Gwidre, qui laisse planer la crainte d'une nouvelle invasion... Maorn partage rarement ses inquiétudes, et aux yeux des autres, il reste cet homme solide, un peu bourru mais soucieux du bien-être de la communauté, sur lequel ils s'appuient depuis des années. Il s'est entièrement investi dans son rôle d'ansailéir et a du mal à percevoir le reste du monde, ou les étrangers, autrement que comme une menace potentielle.



Loeg

Homme, Talkéride, 81 ans, demorthèn

- ⊕ **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 1. Empathie : 5. Raison : 3. Idéal : 4.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 5. Combat au contact : 5 (Lances : 8, malus de -6 dû à la vieillesse). Discrétion : 5. Érudition : 5. Milieu naturel : 5 (Herboristerie : 10, Pistage : 8, Survie : 7). Mystères Demorthèn : 5 (Concentration : 8, Savoirs Demorthèn : 7, Sigil Rann : 10). Perception : 5 (Observation : 7, bonus +1 en ouïe). Prouesses : 5 (malus de -6 dû à la vieillesse). Relation : 5. Tir et lancer : 5 (malus de -6 dû à la vieillesse). Voyage : 5.
- ⊕ **Avantages** : Alliés (les demorthèn Wailen et Deorn). Ouïe Fine | Désavantages : Malchanceux.
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Rationnelle. Trauma : 4.
- ⊕ **Combat** : Attaque : 7 (Lances : 10, malus de -6 dû à la vieillesse). Défense : 14 (malus de -6 dû à la vieillesse, Protection : 1). Rapidité : 8 (malus de -6 dû à la vieillesse). Potentiel : 1.
- ⊕ **Vigueur** : 3.
- ⊕ **Points de Survie** : 3.
- ⊕ **Rindach** : 38 | Ogham : Baies Curatives, Blessure, Chaleur, Croissance Végétale, Cuirasse, Eau Pure, Ours.

Loeg est un vieil homme possédant de très bonnes connaissances en Sigil Rann et en herboristerie. Il apprécie de se rendre aux tumulus de Dearg, et vient donner ses oracles et ses conseils sur la place du village. Patriarche de la communauté, sa voix est écoutée, il siège au conseil, et c'est à lui que revient le rôle de trancher en cas de désaccord. Plus jeune, il pouvait passer des semaines en pleine nature. Son âge avancé l'a poussé à définitivement s'installer à l'abri de l'enceinte de Dearg.

Loeg a connu la sombre époque de la guerre du Temple. Il avait trente et un ans lorsque la guerre a éclaté. Il a bien failli mourir plusieurs fois, en particulier au début du conflit, lorsque les armées gwidrites ont déferlé dans le val pour envahir Taol-Kaer. Ce dont peu de gens se souviennent, c'est que Loeg était un très bon combattant qui a participé directement à plusieurs batailles aux côtés de Selembor, l'ansailéir de Dearg d'alors. Si pour beaucoup, la guerre du Temple est un lointain et mauvais souvenir, Loeg garde en mémoire des images précises et douloureuses de ces années. Il éprouve encore une certaine aversion pour les gwidrites et les fidèles du Dieu Unique. En fait, il en veut surtout aux Continentaux qui, selon lui, sont les véritables responsables de cette guerre en ayant déséquilibré la péninsule avec leur religion et leur science.

34

Au fil des années, sa position envers ceux délaissant les traditions s'est durcie. Il approuve la politique du roi de Taol-Kaer, qui a restreint les accords donnés aux magientistes et au Temple quant à leur implantation dans son pays. Loeg a accueilli avec beaucoup de joie et de soulagement la nouvelle de la fermeture de l'université d'Athaontù à Osta-Baille ; une mesure symbolique décrétée il y a une douzaine d'années et qui a prouvé aux yeux de Loeg qu'il était encore possible de réfréner l'impérialisme des daedemorthys. Peu après, Loeg a vécu une expérience qui allait le marquer. La désertion de son ionnthèn, Finn, qui a quitté Dearg pour aller apprendre la magie en Reizh, a été un véritable coup dur. Loeg a eu le plus grand mal à se remettre de cet événement qu'il a vécu comme un immense échec.

Le demorthèn s'est rendu compte qu'il n'était pas le seul à redouter cette déliquescence des traditions ancestrales au profit de la foi de Soustraine et des miracles technologiques des magientistes. Avec ses pairs, Wailen de Melwan (Cf. Livre 0 – Prologue p. 58), et Deorn de Loch Varn (Cf. Livre 0 – Prologue p. 38), il a fondé un cercle de demorthèn indépendants, qui se retrouve régulièrement pour discuter de ces problèmes et des moyens de s'y opposer. Le Tsioghair annuel a été l'occasion de convaincre d'autres demorthèn de la région de Tulg. Aujourd'hui, le groupe est composé d'une demi-douzaine de demorthèn auxquels s'ajoutent autant de sympathisants de tous les horizons. Les buts de cette assemblée sont clairs : repérer ce qui pourrait menacer l'intégrité des cultes demorthèn dans la région et prendre les mesures nécessaires, aussi radicales fussent-elles être. Le groupe a plusieurs cibles : le magientiste Talacien installé dans l'angarde protégeant le col entre Melwan et Dearg (Cf. Livre 0 – Prologue p. 65), le moine Firmin vivant dans le val de Dearg, et plus récemment, l'ancien ionnthèn de Loeg, Finn, devenu magientiste. Les demorthèn gardent également à l'œil la famille Elarig ainsi que les Mac Lyr, actuels dirigeants de Melwan. Ils rechignent à tuer, mais c'est une éventualité qu'ils n'excluent pas si la situation l'exige. Pour sa part, Loeg préfère agir dans l'ombre et évincer ses adversaires de manière diplomatique, comme il a pu le faire avec les Elarig.

⊕ **Personnalité**

Traits de caractère : Discipliné, Pessimiste

Désordre latent : État d'équilibre (Mélancolie)

Loeg est un homme méticuleux et éloquent dont l'aura participe à assurer à Dearg une certaine indépendance, notamment vis-à-vis des chevaliers hilderins. Sa connaissance des ogham est crainte et respectée. Alors qu'il sent la fin de sa vie arriver, l'avenir du royaume et l'évolution de la société l'inquiètent. Il est devenu assez résigné et, au fond de lui, a du mal à croire que les traditions demorthèn ne finiront pas par disparaître.





Argan Mac Darag

Homme, Talkéride, 32 ans, chevalier hilderin

- ⊗ **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 2. Raison : 2. Idéal : 3.
- ⊗ **Compétences** : Artisanat : 2. Combat au contact : 5 (Épées : 10, Haches : 6). Discrétion : 3. Érudition : 4. Milieu naturel : 4. Mystères demorthèn : 2. Occultisme : 2. Perception : 5 (bonus +1). Prouesses : 5 (Endurance : 7). Relation : 5 (Commandement : 8). Tir et lancer : 5 (Arcs : 8, bonus +1). Voyage : 5 (Équitation : 8).
- ⊗ **Avantages** : Bonne Vue | **Désavantages** : Ennemis (plusieurs nobles influents à la cour royale).
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8 (bonus de +3). Orientation : Instinctive. Trauma : 6. Endurcissement : 6.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 10 (Épée : 15, Hache : 11). Défense : 15 (Protection : 3). Rapidité : 7. Potentiel : 2.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3.

Darag signifie « chêne » dans l'ancienne langue et fait référence aux terres de la famille d'Argan, situées dans le duché d'Osta-Baille, qui sont couvertes d'une immense forêt. Si la plupart l'ignorent, les Mac Darag furent par le passé une famille prestigieuse, et le père d'Argan, chevalier hilderin, a servi plusieurs années aux côtés du roi Erald Mac Anweald. Cet état de grâce s'est brusquement arrêté lorsque les Mac Darag ont été rejetés de la cour royale, suite à d'obscures intrigues politiques. Leur chute n'est pas sans lien avec les accusations dont a fait l'objet Argan, alors qu'il avait une vingtaine d'années. On l'a alors accusé du meurtre d'une prostituée, fait doublement déshonorant pour un chevalier appartenant à l'ordre royal des hilderins. En fait, il est difficile de dire si tout cela n'est qu'un mensonge, ou si le dérapage du fils prodige, dont le caractère turbulent était connu de tous, a vraiment eu lieu...

Argan s'est retrouvé affecté dans un lointain poste frontalier, la forteresse de Smiorail. Il est de notoriété publique qu'une telle affectation est synonyme de sanction. Plus jeune, Argan était doté d'un caractère rude, mais il était reconnu pour son courage et sa témérité. Quinze années passées à Smiorail l'ont transformé en un homme violent et manipulateur.

Très rapidement, Argan a commencé à abuser de sa position, estimant en son for intérieur que c'était une juste compensation au regard de ce qu'il avait lui-même subi. Durant ses premières années à la tête de la forteresse, il a imposé des impôts ou des corvées de manière arbitraire, prétextant par exemple des travaux à réaliser dans la forteresse. Argan a très rapidement renoncé à ce genre de méthodes, évitant de justesse plusieurs révoltes dans le val. Depuis, il agit dans l'ombre et fait en sorte que la population ne le haïsse pas trop : même s'il est craint et peu aimé, certains sont tout de même prompts à vanter ses qualités de meneur. En fait, personne ne soupçonne son véritable visage. Par exemple, le groupe de brigands des Plumes noires qui menace Dearg depuis plusieurs années est lié au hilderin. Argan et ceux de ses subordonnés qui sont ses complices s'arrangent pour que les bandits soient avertis des patrouilles pouvant les menacer, en échange de quoi les Plumes noires leur reversent une partie de leur butin. C'est aussi un moyen pour Argan de garder sous contrôle une troupe de bandits qui pourrait le mettre en difficulté...

36

Personnalité

Traits de caractère : Combatif, Inconstant

Désordre latent : Symptôme d'Étourderie (Confusion mentale), symptôme d'Émoussement (Forteresse vide).

Si Argan est devenu de plus en plus féroce au fil des ans, ce durcissement de sa personnalité s'est accompagné de troubles psychiques accrus. Il souffre de migraines qui l'obligent parfois à rester enfermé plusieurs jours.

De plus, il est insomniaque et redoute de s'endormir, car son sommeil est hanté par des cauchemars horribles. À d'autres moments, il éprouve des pulsions meurtrières ou sadiques qu'il a de plus en plus de mal à réfréner. Argan est très inquiet de tous ces phénomènes, et essaye d'y remédier. Il lui arrive même d'éprouver des moments de panique alors qu'il a l'impression que sa tête va exploser.

En dépit de ces difficultés, Argan reste un homme ambitieux et rancunier. Il essaye de gagner en influence à la cour de la duchesse de Tulg, qui n'est autre que la sœur de la reine, dans l'idée de se venger de ses ennemis à la capitale. La majeure partie de l'argent qu'il extorque vise à lui ouvrir les portes de la cour de la duchesse.

L'ennemi intérieur

Il y a une dizaine d'années, Argan s'est adressé à Loeg pour obtenir une médecine à même de soigner ses maux, mais sans succès. Le vieux demorthèn est même l'un des seuls à connaître cette faiblesse, et attend le meilleur moment pour s'en servir. En désespoir de cause, Argan a un temps pensé à s'en remettre à la religion, mais son éducation traditionnelle le tient éloigné de la foi du Dieu Unique.

Plus récemment, l'un de ses espions infiltré à la cour de Tulg Naomh l'a mis en contact avec un occultiste. Ce dernier lui envoie des concoctions étranges qui sont, à ce jour, les seuls remèdes lui apportant quelques brefs moments de répit.

Depuis quelque temps, Argan est en contact avec un seigneur gwidrite voisin, un certain Mac Snòr, qui semblerait à même de lui expliquer, sous un jour nouveau, ses difficultés. Mais Argan se méfie des gwidrites et n'a pour l'instant pas donné suite aux propositions du seigneur.



Rajen

Homme, Talkéride, 32 ans, brigand



- ⊕ **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 4. Raison : 4. Idéal : 1.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 4. Combat au contact : 5 (Carath : 6, Épées : 9, Art de combat : Attaque sournoise).
Discrétion : 5 (Furtivité : 7, bonus +1). Érudition : 2. Milieu naturel : 5 (Survie : 8). Mystères Demorthèn : 2.
Perception : 5 (Sens aiguisés : 7). Prouesses : 5 (bonus +1). Relation : 5 (Intimidation : 7, bonus +1).
Tir et lancer : 5 (Arcs : 8). Voyage : 5 (Chemins de Traverse : 6).
- ⊕ **Avantages** : Charismatique. Leste. | **Désavantages** : Ennemis (recherché par les autorités, détesté par les habitants de la région).
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 7.
- ⊕ **Combat** : Attaque : 9 (Carath : 10. Épée courte : 13). Défense : 15 (Protection : 2, bonus +1). Rapidité : 8. Potentiel : 2.
- ⊕ **Vigueur** : 10.
- ⊕ **Points de Survie** : 3.

Cet homme d'une trentaine d'années, cruel et violent, fut un varigal dans sa jeunesse. Las de faire des voyages épuisants pour ne récolter que les miettes de quelques paysans acceptant de le nourrir, Rajen est peu à peu devenu un criminel. Charismatique, il s'est entouré d'une bande de scélérats en tout genre qu'il tient sous son joug. Depuis quelques années, il a jeté son dévolu sur la région de Dearg et ses environs. Traversée par l'une des rares routes aisément praticable du nord du royaume, cette région est une aubaine pour Rajen et ses sbires. Si, au départ, le chef bandit a envisagé de rançonner la région, dont les seigneurs n'ont guère de forces armées, la présence de Smiorail l'a incité à plus de prudence. En arrivant dans la région, il a compris que les convois et les voyageurs étaient des cibles bien plus intéressantes que les villageois, mais qu'il lui fallait la collaboration des hilderins pour qu'on ne s'inquiète pas trop. Rajen a rapidement découvert la nature ambitieuse et revancharde d'Argan, ainsi que le peu d'estime qu'il avait pour sa mission. Il lui a fallu quelques efforts, mais il a su prendre contact avec le hilderin et nouer un pacte avec lui. Seuls ses plus fidèles lieutenants sont au courant de ses tractations avec le chevalier félon, Rajen ayant accepté de verser un tribut à Argan et ses complices en échange de leur complaisance. Il lui arrive parfois de capturer des voyageurs pour se distraire de leurs tourments, et il a été agréablement surpris de constater qu'Argan lui demandait aussi à l'occasion de lui remettre un prisonnier.

38

Il sait que tous les membres de la garnison de Smiorail ne sont pas dans le coup, et cela lui offre une possibilité intéressante, si un jour Argan décide de lui serrer la bride, ou envisage de le trahir. Si la présence des Plumes noires est donc connue des autorités et des compagnies marchandes, toutes les disparitions sur les routes de la région ne leur sont pas forcément imputées. On a même tendance à sous-estimer la menace de cette bande, car les patrouilles venues de Smiorail n'ont jusqu'à présent arrêté que quelques bandits isolés, ceux-ci s'agissant la plupart du temps d'indésirables dont Rajen souhaitait se séparer. Le chef des bandits et celui des hilderins ont ainsi compris que chacun pouvait débarrasser l'autre des gens qui le gênaient, mais ils ne recourent pas souvent à de telles mesures.

En effet, aucun des deux partenaires ne fait confiance à l'autre. D'ailleurs, Rajen est tout à fait conscient que son « associé » peut se retourner contre lui à tout moment. Le chef des Plumes noires n'est pas assez stupide pour croire que ce qu'il sait sur le maître de Smiorail suffira à le protéger. Après tout, un homme mort ne peut guère raconter de choses compromettantes... Rajen envisage de plus en plus souvent la possibilité de quitter la région. Pour l'instant, il est plus intéressant de rester dans le coin, mais si les choses se compliquent, Rajen n'hésitera pas un instant à abandonner ses compagnons à leur sort pour disparaître.

⊕ **Personnalité**

Traits de caractère : Réfléchi, Immoral

Désordre latent : Symptôme de Trouble de l'humeur (Exaltation)

Sous des dehors assez frustes, et même vulgaires, Rajen est un individu retors et calculateur. Même si sa cruauté reste assez primaire, il n'en est pas moins un expert dans l'art d'effrayer les autres, ou de les faire souffrir. S'il éprouve un réel plaisir à tourmenter plus faible que lui, c'est surtout pour conforter sa propre importance qu'il le fait. Il n'a jamais été d'un abord sympathique, et sa carrière de varigal a été parcourue de mésaventures et d'altercations qui ont alimenté son ressentiment envers les autres. Il mène ses hommes le plus souvent avec mépris, ou fait preuve d'une camaraderie hypocrite et rusée qui incite ses complices à rester sur leurs gardes.

Mais comme il est également un bon combattant, qui n'a jamais hésité à croiser le fer, les autres bandits préfèrent se soumettre à ses ordres sans trop rechigner. Tant qu'ils ne courent aucun risque sérieux, et que le butin est là... Rajen sait bien qu'en cas de problème, leur loyauté disparaîtra comme neige au soleil et qu'il risque fort d'en faire les frais.



Chapitre 2

Arc Narratif

L

a campagne des Ombres d'Esteren a l'ambition de mettre les Personnages au cœur de l'histoire et ce chapitre propose aux meneurs un ensemble d'outils pour l'aider dans sa tâche. Ce système, conçu pour optimiser l'expérience de jeu, vient compléter celui qui est présenté dans le Livre 1 – Univers et invite chaque joueur à participer activement à l'élaboration de l'histoire. Le système d'arcs narratifs se décline en plusieurs points importants :

1. Création de Personnage avancée.

Le point d'orgue de cette étape, qui vient compléter la création classique décrite dans le Livre 1 - Univers (Cf. p. 200 et suivantes), est la définition des arcs narratifs pour chaque PJ.

2. Intégrer des PJ préexistants.

Ce texte explique point par point comment traiter les différentes étapes de la Création de Personnage avancée pour des PJ qui existent déjà.

3. Gérer et adapter sa campagne.

En abordant plusieurs points problématiques, comme par exemple la mort des PJ, ce texte donne plusieurs conseils et outils pour gérer sa campagne.

4. Chronique de campagne.

Cette règle optionnelle permet aux PJ d'obtenir plus de points d'Expérience en s'impliquant davantage dans la campagne.

5. Créer de nouveaux arcs narratifs.

Cette aide de jeu donne les outils aux PJ pour créer leurs propres arcs narratifs.

6. Les focus.

Les focus sont des scénarios liés aux arcs narratifs qui répondent à des règles particulières.

Les goûts de chacun

Ce chapitre propose un grand nombre d'outils pour aider le groupe à construire des histoires fortes où chaque participant se sentira impliqué. Il apparaît utile que les joueurs et le meneur prennent un peu de temps pour discuter ensemble de leurs envies respectives pour leur future campagne des Ombres d'Esteren : par exemple, désirent-ils se focaliser sur l'interprétation de leur PJ et développer une histoire complexe ou préfèrent-ils un mode de jeu plus léger ? Cette discussion devrait pouvoir orienter les choix du meneur quant à l'application de tout ou partie des mécanismes optionnels proposés dans ce chapitre.

Ci-contre, la représentation de l'Ambition, sous les traits d'Arven.

Chaque arc narratif est représenté par une allégorie reprenant les codes de l'iconologie classique.



Création de Personnage avancée



La Création de Personnage avancée est la clé de voûte du système introduisant les arcs narratifs dans le jeu. Elle propose de nouvelles étapes à la création classique décrite dans le Livre 1 - Univers (Cf. p. 200 et suivantes). Que les Personnages soient nouvellement créés ou qu'ils aient déjà vécu un grand nombre d'aventures, ces étapes de création avancée devraient être réalisées avant de se lancer dans une campagne des Ombres d'Esteren.



Une partie non négligeable de la Création de Personnage avancée passe par des échanges entre l'ensemble des joueurs et le meneur. Il est donc souhaitable qu'elle se déroule en présence de tous les participants, ce qui renforcera à la fois la densité de chaque PJ et la cohésion des liens entre les personnages.



Si les joueurs décident d'employer les Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers pour la campagne, les étapes supplémentaires de création décrites dans ce chapitre seront déjà incluses dans leur personnage. En effet, ce groupe de PJ basé dans le val de Dearg a été spécialement conçu pour la campagne Dearg. Cependant, il est essentiel que le meneur et les joueurs prennent connaissance de ce chapitre afin d'appréhender les enjeux liés aux arcs narratifs et à l'implication des PJ dans l'histoire.

Nouveaux Personnages et groupe préexistant

42

En premier lieu, ce chapitre permet de compléter la création d'un Personnage en vue de jouer la campagne des Ombres d'Esteren. Cependant, il est tout à fait possible que les joueurs aient déjà créé leurs alter egos et qu'ils aient déjà vécu un certain nombre d'aventures. En fait, il y a deux manières d'utiliser ce chapitre :



Nouveaux Personnages.

Si les joueurs créent des Personnages spécifiquement en vue de jouer une nouvelle campagne, les nouvelles étapes de création interviendront avant même la première étape « Peuple ». Ensuite, ils pourront poursuivre la création normalement, en suivant les étapes définies page 200 du Livre 1 – Univers. Cet ordre n'est pas immuable, et il est même probable que des étapes ultérieures, comme l'historique, la personnalité ou encore le métier du Personnage, se dessinent au fil des discussions engagées par les nouvelles étapes de création de ce chapitre.



Groupe préexistant.

Le chapitre « Intégrer des PJ préexistants » donne tous les outils pour adapter chaque étape de la Création de Personnage avancée à des PJ préexistants. Ce cas de figure peut également concerner les groupes constitués de nouveaux Personnages que les joueurs ont créés chacun de leur côté, sans concertation.

Le quatrième volet de la feuille de Personnage



La Création de Personnage avancée implique l'utilisation d'un quatrième volet de feuille de Personnage qui est reproduit à la fin de cet ouvrage. Il est également possible de le télécharger sur Internet (www.esteren.org).

1. **Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption.** Chaque joueur décrit ici l'attachement de son PJ à Dearg. (p.43)

2. **Ardeur.** Ici sont indiquées les informations déterminées à l'étape 4 « Ardeur et Détermination ». (p.49)

3. **Quête personnelle.** Cet encart rassemble des informations sur l'arc narratif : sa thématique et ses enjeux ainsi que l'allié et l'ennemi qui y sont liés. (p.45 à 48)

4. **Relations.** Cet espace rassemble les informations déterminées dans l'étape 3 « Développer les liens avec les autres Personnages ». (p.49)



Étape 1

Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption



Cette première étape est un prérequis : les PJ sont attachés au val de Dearg, d'une manière ou d'une autre. Ils peuvent être originaires du val, ou y résider depuis un moment, etc. L'un des ressorts de la campagne des Ombres d'Esteren est l'attachement qu'un personnage peut éprouver envers un lieu – généralement sa terre natale – et sa volonté de le défendre, coûte que coûte.

Pour cette première étape, le meneur présentera aux joueurs le val de Dearg dans les grandes lignes, en s'appuyant sur l'aide de jeu qui lui est consacrée dans cet ouvrage. Par défaut, il sera proposé aux joueurs d'avoir des Personnages natifs du val. Il est préférable qu'une majorité des PJ possède cette origine commune afin de faciliter la suite. Si certains joueurs préfèrent jouer des étrangers, cela est possible. Quel que soit le choix du joueur, il devra déterminer la raison de son attachement à cette terre, qui peut passer par des liens forts avec l'un ou l'autre de ses habitants.

Lorsque ces éléments auront été déterminés, le joueur pourra compléter sa feuille de Personnage, dans la partie « Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption », en précisant succinctement la nature de son attachement à Dearg.

Étape 2

Arc narratif

La campagne Dearg est l'occasion d'introduire un concept majeur du système de jeu : les arcs narratifs.

Cette seconde étape est l'élément central de la Création de Personnage avancée qui permettra à chaque PJ d'être directement impliqué dans la campagne. Un arc narratif désigne une histoire qui va concerner un personnage en particulier, tout en s'articulant avec l'intrigue générale. En plus de proposer un ensemble d'événements formant une grande fresque, chaque campagne des Ombres d'Esteren va explorer un arc narratif en particulier. La campagne Dearg, en plus de plonger les joueurs dans une histoire où la destinée

d'une région – et même au-delà – est en jeu, va résoudre l'arc narratif de l'Amour. D'autres campagnes pourront explorer d'autres arcs, pour au final créer une immense fresque, à l'instar d'une série comportant plusieurs saisons.



Le choix d'un arc narratif dépasse le PJ créé initialement et engage le joueur pour l'ensemble de la campagne. Ce postulat de départ devrait bien être compris par les joueurs. Il est détaillé dans l'encart ci-après « Lorsque l'arc narratif dépasse le Personnage ».

43

Lorsque l'arc narratif dépasse le Personnage

Mettre le Personnage au centre de l'histoire, voilà un véritable défi lorsque l'on parle d'une campagne de jeu de rôle ! Rien ne remplace l'intensité d'une scène où le PJ est directement impliqué dans ce qu'il vit. Cependant, un tel parti pris implique certaines considérations ainsi qu'un accord tacite entre les joueurs et le meneur avant de démarrer le jeu. Les Ombres d'Esteren propose un monde dur, où la mort peut surgir à n'importe quel moment. Ceci est problématique pour le meneur, car s'il construit une campagne à partir de l'arc narratif des PJ, que se passera-t-il si ces derniers meurent brutalement ?



Pour pallier ce problème, les joueurs qui commencent une campagne des Ombres d'Esteren devraient avoir à l'esprit que le choix d'un arc narratif dépasse leur Personnage actuel. En fait, ils choisissent cet arc pour toute la durée de la campagne, et l'enjeu n'est pas tant la survie de leur Personnage – incertaine – que la résolution finale de l'arc narratif choisi.

Ainsi, si un joueur choisit l'arc narratif de l'Amour, il sera lié à Céliane. Dans le cas où le PJ créé en début de campagne mourrait avant la résolution de cet arc narratif, le nouveau personnage créé par le joueur reprendrait à son compte l'arc du défunt. Ce nouveau personnage ne sera pas forcément amoureux de Céliane, mais restera fortement lié à elle, ce qui permettra de poursuivre l'arc narratif de l'Amour jusqu'à sa conclusion. Il pourra donc s'agir d'un proche de Céliane, un membre de sa famille, un ami, etc. Cette éventualité est développée dans l'encart « Gérer la mort des PJ » (p. 55).

Contrainte narrative ou liberté d'interprétation ?

Les arcs narratifs peuvent renforcer l'ambiance d'une campagne mais, comme nous venons de le voir, ils dépendent de l'implication des joueurs et nécessitent quelques prérequis, qui pourront parfois s'assimiler à des contraintes. En fait, les arcs narratifs offrent à chaque joueur une grande liberté d'interprétation. Si l'un des enjeux majeurs d'une campagne des Ombres d'Esteren est de résoudre les arcs narratifs pour chaque PJ, rien ne dit comment chaque joueur va interpréter l'arc choisi initialement. Cette potentialité est explorée en détail dans le chapitre suivant, « Interpréter les arcs narratifs ».

Arcs principaux et arcs secondaires

Cette section propose huit arcs narratifs au total, dont quatre sont des arcs principaux. Pour le bon déroulement de la suite, il est important que ces quatre arcs principaux soient répartis parmi les joueurs, et en premier lieu celui de l'Amour. Cet arc sera développé au fil de la campagne Dearg, de son commencement jusqu'à son aboutissement. Les trois autres arcs principaux ne seront pas en reste puisque Dearg propose d'explorer les origines de ces histoires, au travers de focus spécifiques, de grands scénarios qui pourront devenir des campagnes à part entière si le meneur choisit de les explorer en détail.

Les arcs secondaires ont quant à eux une intrication moins importante dans la trame générale que les arcs principaux, ce qui n'enlève rien à leur potentialité dramatique pour les joueurs qui les choisissent. Il est possible qu'ils soient traités sous la forme de spin-off à l'occasion de prochaines publications.

Enfin, il est possible qu'un joueur ne trouve pas son bonheur dans les arcs proposés. Le chapitre « Créer de nouveaux arcs narratifs » aborde cette question et donne des outils au meneur pour trouver une solution (Cf. p. 58).

Répartition des arcs narratifs

Ce choix peut se faire par concertation entre les joueurs, ou par tirage au sort, la première solution restant préférable afin que chacun puisse sélectionner l'arc qui l'inspire le plus. Cependant, certains groupes de joueurs peuvent aimer le défi de s'approprier une histoire qu'ils ne choisissent pas, à la manière de Personnages pré-tirés. Dans ce cas de figure, le tirage au sort peut être une bonne idée. Le meneur commence par décrire les arcs principaux et, si le nombre de joueurs le permet, propose ensuite les arcs secondaires.

44

Choisir plusieurs arcs narratifs

Il est également possible pour un même joueur de prendre un deuxième arc narratif parmi les arcs secondaires, en plus de son arc principal. Ainsi, on peut facilement imaginer que les arcs de l'Amour et de l'Ambition soient complémentaires. Si la relation avec Céliane et l'amour qui lui est porté prime, la volonté de ce PJ d'intégrer un ordre de chevalerie pourrait avoir du sens. Choisir un arc secondaire en plus d'un arc principal peut être une bonne idée pour une autre raison : en plus des arcs décrits dans ce livre, le joueur et le meneur peuvent imaginer une autre histoire qui va venir enrichir et singulariser la campagne. En fait, le meneur ne devrait pas hésiter à rebondir sur les idées de ses joueurs, car c'est pour lui une manière aisée de les impliquer dans la campagne. Ces options de jeu nécessitent plus de travail et d'implication de la part de l'ensemble du groupe, mais peuvent se révéler très gratifiantes en termes d'expérience de jeu. Cette possibilité est détaillée dans le chapitre « Créer de nouveaux arcs narratifs », p. 58.

Arc narratif et faction

Par défaut, chaque arc narratif est lié à un profil particulier, qui reprend le plus souvent une faction majeure. Par exemple, l'arc narratif de l'Adoption, en plus d'interroger la question de la filiation, s'appuie sur le profil du pré-tiré Joris, et va explorer plus particulièrement la faction du Temple. Il n'est pas impossible pour un joueur de choisir cet arc tout en appartenant à une autre faction, mais cela pourra donner des choses inattendues. Par défaut, il est conseillé que le PJ choisisse un métier lié à la faction indiquée ou qu'il entretienne un lien étroit, mais utilisable dans l'arc narratif, avec celle-ci.

Arcs narratifs et Personnages pré-tirés



Comme indiqué précédemment, les Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers ont été spécialement conçus pour vivre la campagne des Ombres d'Esteren, et ce à double titre. Tout d'abord, ils sont tous liés d'une manière ou d'une autre au val de Dearg, ce qui répond à l'étape 1 « Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption ». Surtout, leur historique contient les arcs narratifs qui seront déployés au fil des différentes campagnes des Ombres d'Esteren. Plus particulièrement, si les joueurs et le meneur décident d'employer les Personnages pré-tirés, ils devront prioritairement choisir Eoghan, Finn, Joris et Adeliane, dont les historiques incluent les quatre arcs principaux.

Arcs narratifs principaux

L'Amour, l'Éthique, l'Adoption et la Culpabilité sont les quatre arcs narratifs principaux, inspirés de l'iconologie classique. Ils incluent plusieurs données :

- Chaque arc narratif principal est lié par défaut à un Personnage pré-tiré du Livre 1 – Univers. Si le joueur crée un tout nouveau Personnage, il ne devrait pas hésiter à puiser dans le profil concerné pour construire le sien.
- Certains arcs sont liés à une faction particulière par défaut. Pour les autres, le choix est libre.
- La thématique donne une idée générale des enjeux de l'arc narratif.
- Chaque arc implique plusieurs contraintes narratives rassemblées dans le paragraphe « Prérequis » que le joueur devra intégrer dans l'historique de son PJ.



Une fois l'arc sélectionné, chaque joueur pourra compléter sa feuille de Personnage dans la partie « Quête personnelle » avec les informations liées à l'arc choisi. Concernant la thématique, le joueur complètera la partie dédiée après qu'il aura joué le focus retraçant le passé de son Personnage.

Arc narratif de l'Amour

Cet arc narratif est central dans la campagne des Ombres d'Esteren ; il devrait être attribué en priorité. La carte représente Eoghan tenant un anneau d'or et Céliane assise proche d'une corbeille contenant deux tourterelles. Ces symboles représentent l'espoir d'un amour mutuel et d'un avenir heureux.

- ⊕ **Profil** : Eoghan (Cf. livre 1 – Univers, p. 184).
- ⊕ **Faction** : Au choix.
- ⊕ **Thématique** : Cet arc narratif est construit autour du thème universel de l'amour. Il met en scène une histoire tumultueuse entre le PJ et Céliane, jeune dâmathair de Fearil. L'arc met également l'accent sur la relation entre le PJ et Mael Mac Govrian (Cf. p. 71), teintée d'amitié et de rivalité amoureuse.
- ⊕ **Prérequis** : Le PJ éprouve des sentiments puissants pour Céliane, la jeune dâmathair de Fearil. Sa relation avec Mael Mac Govrian est ambiguë, mélange d'amitié et de rivalité. De manière optionnelle, le PJ sera le fils de l'ansalèir de Dearg, Maorn.

45

Arc narratif de l'Éthique

La carte associée à cet arc narratif représente Finn, tenant dans une main un niveau, et dans l'autre, un chien-loup en laisse. Cette allégorie représente la morale et tout ce qui vient réguler les actions de l'homme. C'est une représentation classique utilisée par les magientistes pour signifier leur aspiration à user de leur science de manière juste et équilibrée.

- ⊕ **Profil** : Finn (Cf. livre 1 – Univers, p. 190).
- ⊕ **Faction** : Magience.
- ⊕ **Thématique** : Cet arc narratif met en exergue la question de l'éthique, sous-tendue par un affrontement idéologique.
- ⊕ **Prérequis** :
Un membre de la famille du PJ est mort, foudroyé par une maladie que la médecine traditionnelle demorthèn n'a pu endiguer, ce qui a scellé sa conviction que seule la science peut réellement aider l'humanité. Plus tard, le PJ a quitté sa région natale pour étudier en Reizh. De manière optionnelle, le PJ peut avoir été un ionnthèn.



Arc narratif de la

Culpabilité

La culpabilité est ici personnifiée par une jeune femme à genoux, couronnée d'épines, qui n'est autre qu'Adeliane.

Elle a le visage douloureux. D'une main, elle se frappe la poitrine, et tient dans l'autre une pierre entourée de ronces et gravée d'un cœur.

En arrière-plan on aperçoit le visage du garçon dont elle se reproche la disparition.

⊕ **Profil** : Adeliane (Cf. livre 1 – Univers, p. 186).

⊕ **Faction** : Demorthèn.

⊕ **Thématique** : Cet arc narratif repose sur la culpabilité du PJ qui se manifeste au travers de cauchemars récurrents. En toile de fond, des questions sur les arts demorthèn, les rêves et l'occultisme sont posées.

⊕ **Prérequis** : Plus jeune, le PJ a emmené plusieurs enfants sur les rives d'une rivière pour observer les esprits naturels, les C'maoghs. L'expédition a tourné au drame, puisque l'un des enfants a disparu dans la brume.

Depuis, le PJ, hanté par le souvenir de cet enfant, est obsédé par la résolution du mystère qui entoure cette disparition.

Arc narratif de l'Adoption

Cette carte représente Firmin, habillé d'une toge de moine du Temple, qui tient dans ses bras Joris, alors qu'il n'était qu'un bébé. À ses côtés gît un chevalier lame agonisant qui vient de lui confier l'enfant. Sur la gauche est représentée une orfraie, sorte d'aigle connue pour adopter les petits de ses semblables.

⊕ **Profil** : Joris
(Cf. livre 1 – Univers, p. 188).

⊕ **Faction** : Temple.

⊕ **Thématique** : Cet arc narratif développe la question de l'adoption et de la filiation. Ses véritables origines restent mystérieuses...

⊕ **Prérequis** : Le PJ a été adopté par un homme ou une femme faisant partie – secrètement ou pas – du clergé du Temple. L'histoire de son origine est celle-ci : un chevalier lame blessé aurait confié le PJ à son parent adoptif avant de mourir des suites de ses blessures. Si le PJ est originaire de Dearg, il a été adopté par le moine Firmin.

Arcs narratifs secondaires

Les arcs narratifs secondaires puisent autant dans les Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers que dans ceux du Livre 0 – Prologue. Ils développent la Vengeance, les Origines (tarishs en l'occurrence), le Regret et l'Ambition.

Arc narratif de la Vengeance

La vengeance est ici personnifiée sous les traits du varigal Sid, dont le visage pâle est crispé. Sa blessure (une flèche lui perce le flanc) symbolise l'offense qui est à la source de sa quête vengeresse. Son regard étincelant et ses cheveux en bataille témoignent de son agitation. Il regarde sa main, qui tient un poignard dont le pommeau est sculpté en tête d'oiseau.

- ⊕ **Profil** : Sid (Cf. livre 1 – Univers, p. 182).
- ⊕ **Faction** : Au choix.
- ⊕ **Thématique** : Cet arc narratif traite le thème de la mise en acte d'une justice personnelle. Il prend appui sur l'histoire de Sid, qui traque les assassins de sa femme et dont la vocation de varigal est ancrée dans cette quête vengeresse.
- ⊕ **Prérequis** : La femme du PJ (ou un autre membre de sa famille) a été assassinée, et il n'a qu'un seul indice pour retrouver les meurtriers : une dague – probablement l'arme du crime – dont le pommeau sculpté représente une tête d'oiseau.



47

Arc narratif des Origines



Cette carte représente une femme riante, allongée, seins nus, tenant une corne d'abondance. Elle est entourée de deux très jeunes enfants jouant auprès d'elle, qui sont ici les jumelles Masha et Mirna.

- ⊕ **Profil** : Cet arc narratif s'appuie sur le profil de Masha (Cf. livre 1 – Univers, p. 192). Il correspond également à celui de Mirna (Pré-tiré qui vient remplacer Masha dans la réédition du Livre 1 – Univers). Les deux Personnages sont des sœurs jumelles et partagent un même arc narratif.
- ⊕ **Faction** : Au choix.
- ⊕ **Thématique** : Cet arc narratif repose sur l'origine tarish du PJ et sa volonté d'en découvrir plus sur cette culture.
- ⊕ **Prérequis** : Au moins l'un des parents du PJ sera Tarish mais le PJ ne l'aura jamais connu, comme dans l'histoire des jumelles Masha et Mirna.

Arc narratif du Regret

Le regret est ici représenté sous les traits de Liam. Il est agenouillé sur un tombeau, le regard porté vers le ciel. Triste, il tient d'une main un tissu, et de l'autre, une pierre avec laquelle il se bat la poitrine.

⊕ **Profil** : Liam (Cf. livre 0 – Prologue, p. 26).

⊕ **Faction** : Au choix.

⊕ **Thématique** : Cet arc narratif repose sur les thèmes du deuil et du regret, et met en scène la quête de Liam, lancé sur les traces de son frère suite à sa mort tragique dans le scénario Loch Varn.

⊕ **Prérequis** : Le PJ aura joué le scénario Loch Varn (Cf. livre 0 – Prologue), et sera directement ou indirectement responsable de la mort de son frère, Terent. Ce dernier, soupçonné d'être devenu un brigand, s'est en fait révélé être un agent magientiste au service d'une loge mystérieuse. En réponse à cet événement, le PJ s'est mis en tête d'en savoir plus sur les employeurs de son frère, sans encore vraiment savoir s'il doit se donner comme but de les rejoindre ou de les anéantir.

48

Arc narratif de l'Ambition

Une belle jeune femme, ici sous les traits d'Arven, porte une robe verte dont la couleur symbolise l'espoir qui anime les personnes ambitieuses. Dans une main, elle tient un sceptre, et dans l'autre, une couronne, qu'elle essaye confusément de se mettre sur la tête. Elle possède des ailes représentant son désir d'ascension. Ses yeux bandés signifient l'aveuglement sur ce qu'elle croit mériter, et le manque de discernement que peuvent induire ses aspirations.

⊕ **Profil** : Arven (Cf. livre 0 – Prologue, p. 22).

⊕ **Faction** : Chevalier.

⊕ **Thématique** : Cet arc narratif se rapporte à l'ambition, au désir de gloire et à la quête de reconnaissance. Plus particulièrement, il se rapporte au rêve d'Arven d'intégrer un grand ordre de chevalerie.

⊕ **Prérequis** : Le PJ a effectué son service d'ost auprès d'un chevalier hilderin (de préférence Argan dans la forteresse de Smiorail) ; ou bien, comme Arven, il est l'apprenti d'un chevalier indépendant. D'autre part, un événement particulier (la mort de ses parents en ce qui concerne Arven) a structuré son ambition et ses principes.



Étape 3

Développer les liens avec les autres Personnages

Cette troisième étape reprend et développe celle qui est décrite à la page 201 du Livre 1 – Univers, « Des motivations communes ». C'est une étape importante, car elle va déterminer les relations entre les PJ au moment où la campagne va débuter. Pour cela, les joueurs vont se concerter et définir ensemble les liens qui unissent leurs PJ. Plus ils seront forts, et plus la cohésion du groupe sera facilitée. De plus, de tels liens sont le terreau idéal pour créer des moments de jeu riches et passionnants. En effet, les PJ vont voyager et vivre de nombreuses aventures ensemble, et leurs interactions feront partie intégrante de l'aventure. D'un autre côté, les liens imaginés à cette étape ne sont pas définitifs : les relations entre les PJ vont sans aucun doute évoluer au cours de la campagne, en particulier en ce qui concerne les sentiments qu'ils éprouvent les uns envers les autres.

Voici quelques liens typiques que peuvent entretenir les PJ. Les différents Personnages pré-tirés des Livres 0 et 1 sont de bons exemples, car ils incluent de tels liens et les joueurs pourront s'en inspirer.

⊕ Sentiment.

Les PJ peuvent avoir développé des sentiments d'amitié, voire d'amour. C'est à eux de déterminer le contexte dans lequel se sont développés de tels sentiments. On peut ici penser à l'amitié entre Eoghan et Sid, ou à la relation entre Masha et Joris.

⊕ Filiation.

Les PJ peuvent être de la même famille. Par exemple, Mirna et Masha sont sœurs jumelles. Il restera aux joueurs à déterminer la nature de leur relation familiale.

⊕ Enfance.

Les PJ ont partagé tout ou partie de leur enfance. Ils ont peut-être été élevés par la même dâmàthair, à moins qu'ils ne se soient rencontrés pendant leur service d'ost. C'est le cas pour Arven et Yldiane, par exemple.

⊕ Mentor.

Les PJ ont eu le même mentor. Là aussi, les joueurs devront définir la nature des sentiments que leurs Personnages éprouvent l'un pour l'autre. Typiquement, l'histoire d'Adeliane et de Finn s'appuie sur cet élément.



Chaque joueur va répertorier sur la quatrième page de sa feuille de Personnage (p. 97) le nom de chaque PJ qui compose le groupe, et compléter les informations nécessaires : le moment de leur rencontre, la nature des liens et des sentiments qui les unissent (filiation, amitié, amour, etc.), ainsi que toute autre information qui pourrait être utile (comme le fait d'avoir un mentor commun, etc.).

⊕ Allié et Ennemi

Chaque arc narratif s'accompagne d'un nouvel Allié et d'un nouvel Ennemi pour chaque PJ, tel qu'ils sont décrits pages 212 et 214 du Livre 1 – Univers. Ces nouveaux Alliés et Ennemis s'ajoutent à ceux qui auraient été éventuellement déterminés plus tôt lors de la création de Personnage. D'autre part, ils n'apportent ni ne retranchent aucun point d'Expérience.

Ces Alliés et Ennemis seront choisis après avoir joué les focus liés aux arcs narratifs. En effet, ces scénarios seront l'occasion idéale pour découvrir et mettre en scène ces personnages importants dans l'histoire du PJ.

Si aucun Allié ou Ennemi n'apparaît naturellement, les habitants de Dearg constituent des choix pertinents pour déterminer ces personnages car cela renforcera les liens des PJ avec cette région. Par exemple, il est intéressant de choisir le chevalier hilderin Argan comme Ennemi car c'est un personnage important de la campagne. Dans d'autres cas, le meneur pourra garder secret ce PNJ et le révéler plus tard, comme c'est le cas de l'Ennemi pour l'arc de la Vengeance. Enfin, la dernière possibilité est de laisser ce choix en suspens et d'attendre qu'il se présente au fil de la campagne.

Étape 4

Ardeur et Détermination





Cette étape de création introduit un nouvel Aspect nommé Ardeur. Si l'on part du principe que le PJ est très attaché à sa quête personnelle (déterminée par le choix de l'arc narratif à l'étape 2), l'Ardeur vient rendre compte du degré de son investissement émotionnel envers ce but.


L'Ardeur est le quatrième Aspect du Personnage, et vient s'ajouter à la Conscience, à l'Instinct et au Trauma. Comme défini dans le Livre 1 – Univers à la page 211, les Aspects représentent les différentes facettes de la personnalité du PJ. Lorsqu'il sera déterminé, ce score sera reporté dans l'espace dédié de la feuille de Personnage.

Plus l'Ardeur sera élevée, plus le PJ aura du mal à se détourner de ce qui lui importe, surtout quand il aura l'impression qu'il peut agir de manière décisive. En cela, elle est du côté de l'Instinct et implique notamment la Voie de la Combativité sur son versant passionnel. Avec un score élevé en Ardeur, il sera très difficile pour le PJ de se raisonner face à un événement qui concerne ce sujet si sensible. Cependant, posséder un score d'Ardeur peu élevé ne signifie pas que le PJ y accorde moins d'importance que celui dont le score d'Ardeur est haut : simplement, il aura plus de facilité à se raisonner et à agir avec prudence. Dans tous les cas, la quête personnelle définie par l'arc narratif reste un sujet central pour le PJ.

Ardeur : Passion + Détermination

 La Passion est le Travers lié à la Voie de la Combativité. Elle est déterminée à la création du Personnage et correspond au score de Combativité. La page 234 du Livre 1 – Univers détaille les Travers.

 Pour chaque PJ, les points de Détermination sont définis au cours du focus mettant en scène les moments-clefs de son passé. Il est possible d'obtenir de 0 à 5 points de Détermination. Les règles d'attribution de ces points sont détaillées dans le chapitre consacré aux focus (Cf. Gagner des points de Détermination, p. 61). Pour chaque point de Détermination gagné, le PJ obtiendra également des points d'Expérience, voire des Avantages particuliers, traduisant son énergie et sa passion pour sa quête personnelle (Cf. ci-après « Avantages et points de Détermination »).

 Le score d'Ardeur, allant de 1 à 10, fonctionne selon le système de Mise à l'épreuve décrit à la page 234 du Livre 1 – Univers. Tant que le PJ s'efforce d'accomplir sa quête personnelle, aucun jet n'est nécessaire. Mais s'il tente de s'y soustraire, il va devoir lutter contre ce qui l'obsède, de la même manière qu'il lutterait contre ses Travers (liés à ses Voies). À ce moment-là, il devra surmonter son Ardeur, sous peine de poursuivre sa quête sans se préoccuper des conséquences.



Eoghan apprend que Céliane est en danger. En principe, il devrait foncer pour lui porter secours, quels que soient les risques, mais il peut être amené à devoir choisir entre Céliane et un autre impératif. La survie d'un de ses compagnons par exemple. Si le PJ essaye de se contrôler, il devra réussir un jet de Mise à l'épreuve impliquant son Ardeur. Seule une réussite lui permettra de ne pas succomber à cet appel puissant.

Avantages et points de Détermination

Chaque point obtenu apporte un bonus particulier. Les bonus sont cumulatifs.

- ⊕ 1^{er} pt de Détermination = 10 points d'Expérience ;
- ⊕ 2^{ème} pt de Détermination = 10 points d'Expérience ;
- ⊕ 3^{ème} pt de Détermination = 10 points d'Expérience ;
- ⊕ 4^{ème} pt de Détermination = un Avantage au choix parmi ceux proposés ;
- ⊕ 5^{ème} pt de Détermination = un deuxième Avantage.

⊕ **Plusieurs arcs narratifs.** Si le PJ possède plusieurs arcs narratifs, il pourra obtenir des points de Détermination pour chaque arc mais il ne pourra pas obtenir plus de deux Avantages. Il gagnera la moitié des points d'Expérience pour chaque point de Détermination obtenu.

Si un PJ possède un seul arc narratif et obtient cinq points de Détermination, il aura au total gagné 30 points d'Expérience et deux Avantages. Si un PJ possède deux arcs narratifs et obtient cinq points de Détermination pour l'un et deux points pour l'autre, il aura gagné 25 points d'Expérience et deux Avantages.

Les Avantages

Si le PJ a obtenu suffisamment de points de Détermination, il va pouvoir choisir un ou deux Avantages parmi les suivants. Il peut également choisir un seul Avantage deux fois, ce qui va le renforcer et doubler les bonus. Ces informations seront reportées sur la feuille de Personnage, dans la partie « Quête personnelle ».

⊕ Tenace

L'intensité de sa quête personnelle lui octroie un point de Survie supplémentaire. En choisissant deux fois cet Avantage, le PJ devient Acharné et il obtient un nouveau point de Survie supplémentaire. Ces Avantages peuvent s'ajouter à Instinct de Survie et Survivant (Cf. Livre 1 – Univers, p. 214) et un PJ peut donc avoir jusqu'à 7 points de Survie. Il s'agit d'un cas réellement exceptionnel, et l'interprétation d'un tel PJ devrait s'en ressentir.

⊕ Talentueux

L'implication émotionnelle dans un domaine particulier lui donne un +1 aux jets dans ce dernier (Par exemple, Finn pourra choisir +1 en Magience). Cet Avantage peut être choisi une seconde fois ; le PJ devient alors Excellent et le bonus est alors de +2.

⊕ Déterminé

Sa quête personnelle renforce l'esprit du PJ, lui octroyant +1 en Résistance mentale. Doubler cet Avantage est le signe d'une Volonté de fer vis-à-vis de sa quête personnelle, ce qui lui donne un nouveau bonus de +1 en Résistance mentale.

⊕ Exalté

La quête personnelle du PJ renforce son score d'Exaltation de 5 points. Il peut devenir Mystique, et voir son score augmenter de 5 nouveaux points. L'arc narratif du PJ sera en conséquence fortement teinté par la foi ou un autre type de croyance.

⊕ Énergique

La quête personnelle du PJ renforce son énergie primordiale, et il obtient un bonus de 5 points à son score de Rindath. En prenant une seconde fois cet avantage, il devient Flamboyant et augmente à nouveau son score de Rindath de 5 points.

⊕ Endurci

Les épreuves subies par le PJ au cours de sa quête personnelle l'ont renforcé physiquement, cette résilience née de l'adversité se concrétisant par l'ajout d'un point à la catégorie « Grave » de son tableau d'État de Santé. Doublé, cet Avantage rend le PJ Irréductible, et lui accorde un second point bonus, cette fois-ci dans la catégorie « Critique ».



Intégrer des Personnages préexistants

Le chapitre précédent, « Création de Personnage avancée », propose plusieurs étapes visant à intégrer au mieux les PJ à l'histoire qu'ils vont vivre. Le but est d'impliquer les joueurs au cœur de l'histoire en donnant à leurs alter ego des raisons profondes de se sentir concernés par les événements qui vont avoir lieu. Que se passe-t-il si le meneur et ses joueurs ont déjà commencé à jouer et que les PJ n'ont aucun rapport avec Dearg ? Il pourrait apparaître artificiel de rajouter des éléments au passé d'un PJ qui existe déjà depuis un moment. En fait, cette difficulté, au premier abord insoluble, n'est pas si difficile à contourner. Comme expliqué dans le chapitre précédent, jouer une campagne qui met les PJ au cœur de l'histoire s'accompagne de quelques contraintes narratives. L'enjeu sera ici d'intégrer en douceur ces contraintes aux PJ préexistants. Voici plusieurs outils et astuces pour adapter les étapes de la Création de Personnage avancée à des PJ précédemment créés.

Étape 1 Développer les liens avec Dearg

52

Si les joueurs possèdent déjà leurs Personnages, il est très peu probable qu'ils aient un lien quelconque avec Dearg. Le meneur a plusieurs solutions pour gérer ce cas de figure :

⊕ **Origine indéfinie.** Le meneur pourra examiner l'historique de chaque PJ déjà créé. Si certains joueurs sont restés très évasifs sur leurs origines, le meneur pourra leur proposer d'être finalement originaires de Dearg. Après tout, un ou plusieurs PJ souhaitent peut-être retourner dans leur village natal ? À moins qu'ils n'aient reçu une lettre leur demandant de rentrer au plus vite ?

⊕ **Changer le nom.** Il est possible que des Personnages soient originaires d'une région montagnarde reculée... qui peut s'apparenter à Dearg. Si cela ne vient pas trop dénaturer le Personnage, le meneur pourra proposer au joueur de changer l'appellation de ce lieu d'origine pour qu'il devienne Dearg. Ou au contraire, il pourra renommer Dearg en utilisant le nom imaginé par le joueur dans son historique. Rebondir sur les idées des joueurs est toujours un bon moyen de les impliquer.

⊕ **Voyage vers Dearg.** Malgré tous ces efforts, il est possible que les PJ ne possèdent aucun lien avec Dearg et qu'il soit très difficile d'imaginer que l'un d'eux soit originaire de cette région. Le meneur pourra imaginer une histoire qui justifie un voyage vers un tel lieu. Une fois sur place, le meneur pourra intégrer les arcs narratifs.

Étape 2 Arc narratif

Traditionnellement, l'origine des arcs narratifs se situe le plus souvent dans le passé du Personnage, voire son enfance. Les focus du chapitre « Résurgences » mettent en scène ces moments importants qui vont venir structurer l'implication de chaque PJ dans la campagne à venir. Partant de ce principe, il peut paraître difficile d'intégrer les arcs narratifs proposés à des Personnages préexistants mais il n'en est rien. Là encore, le meneur et les joueurs devraient étudier les différentes possibilités laissées à leur disposition. Ils pourront choisir l'une d'elles, ou alors les mélanger selon ce qui leur convient le mieux :

⊕ **Intégrer l'arc narratif au passé du PJ.** C'est la solution la plus simple. Si cela n'est pas problématique et ne vient pas dénaturer le PJ, un joueur peut très bien décider d'intégrer un ou plusieurs éléments d'un arc narratif qui lui plaît à son Personnage.

⊕ **Intégrer l'arc narratif au présent du PJ.** C'est une idée simple, mais efficace. Les prérequis décrits dans les arcs narratifs seront mis en scène dans le présent du PJ.

⊕ **Créer une ellipse temporelle.** Si la situation est vraiment compliquée, le meneur peut proposer à ses joueurs une ellipse temporelle. Quoique radicale, c'est une solution très efficace. Ainsi, au début de la nouvelle séance de jeu, le meneur peut annoncer : « Depuis votre dernière aventure, il s'est écoulé une année entière. Ce soir, vous êtes attablés à l'auberge du Chien rouge de Dearg, un petit village du nord de Taol-Kaer. Il y a un an, la majorité d'entre vous ignorait même l'existence de cette bourgade. Mais aujourd'hui, tout a changé... Ce soir, il est temps de vous remémorer les événements marquants de cette année passée ». Ainsi, le meneur dégage le temps suffisant dans l'histoire des PJ pour intégrer les prérequis de chaque arc narratif. Il pourra jouer les scènes des focus comme autant de souvenirs de cette année écoulée.

Adapter les arcs narratifs

A présent, voici comment les conseils précédemment détaillés peuvent s'appliquer aux quatre arcs narratifs principaux décrits pages 45 et 46. Les exemples d'utilisation de l'ellipse temporelle ne sont pas donnés à chaque fois, car cette solution contourne complètement le problème et permet de réaliser la Création de Personnage avancée pendant cette ellipse.

⊕ Arc narratif de L'Amour

Intégrer l'arc narratif au passé du PJ. Un combattant originaire du sud de Taol-Kaer pourrait se souvenir de son service d'ost dans la région frontalière de Fearil et garder au fond de son cœur un amour passionné pour Céliane... mais aussi avoir en mémoire sa rencontre – et sa rivalité – avec Mael Mac Govrian. Il n'a jamais parlé de ses sentiments aux autres PJ. Il pensait que cet amour pour Céliane finirait par disparaître, mais il n'en est rien et il brûle de la retrouver...

Intégrer l'arc narratif au présent du PJ. Pour une raison ou pour une autre, le PJ arrive à Dearg et y fait la rencontre de Céliane. Au premier regard, c'est le coup de foudre ; des émotions violentes qu'il n'avait jamais ressenties auparavant. Il fait également la connaissance de Mael Mac Govrian, qui devient très vite son rival alors que celui-ci projette de se marier avec la belle.

⊕ Arc narratif de L'Éthique

Intégrer l'arc narratif au passé du PJ. Le PJ ne l'a jamais dit à ses compagnons, mais il a étudié un temps la magie dans une école de Reizh. On estime également que le PJ n'avait jamais parlé de la mort d'un membre de sa famille qui est en fait à l'origine de sa conviction profonde que la science est la seule issue pour améliorer le sort de l'humanité.

Intégrer l'arc narratif au présent du PJ. Le PJ est le témoin de la mort d'un membre proche de sa famille, emporté par une maladie bénigne, mais que les guérisseurs locaux se sont avérés incapables de soigner. Il y a une manière audacieuse d'intégrer cet arc narratif : si le PJ est actuellement demorthèn, il peut être lui-même incapable de soigner cette personne très proche alors que ses ogham lui font défaut. Sur le modèle de l'histoire de Finn, il peut en résulter un rejet massif de la philosophie demorthèn et une reconversion comme magientiste. Ceci doit bien sûr être fait en accord avec le joueur et se justifier pleinement pour être crédible mais peut donner lieu à des scènes mémorables.

⊕ Arc narratif de L'Adoption

Intégrer l'arc narratif au passé du PJ. Simple, le PJ a été adopté par une famille croyante et fidèle aux principes du Créateur.

Intégrer l'arc narratif au présent du PJ. Il se pourrait que l'un des PJ apprenne de manière brutale (une lettre, une révélation sur le lit de mort) que ses parents l'ont adopté et que l'un d'eux est en secret un fidèle du Temple. S'il le peut, le meneur ne devrait pas hésiter à implanter cette famille adoptive à Dearg, ce qui lui donnerait un très bon moyen de faire venir les PJ dans le village. Par exemple, le PJ pourrait rejoindre ses parents malades qui lui feraient alors cette révélation.

⊕ Arc narratif de La Culpabilité

Intégrer l'arc narratif au passé du PJ. Au cours d'événements qu'il a sans doute gardé secrets, le PJ a causé indirectement la mort d'un enfant, dans les mêmes conditions que celles décrites dans le profil d'Adeliane. Il y a plusieurs possibilités intéressantes pour faire émerger l'arc narratif dans le présent du PJ. Par exemple, il peut avoir tout à fait occulté ce souvenir d'enfance et faire des cauchemars dont il ne se souvient jamais. Mais le PJ parle dans son sommeil, et ses compagnons commencent à comprendre son histoire. Quelques séances d'hypnose par un occultiste compétent (comme celui passant à Dearg dans le focus « Coir : L'enfant de la rivière ») devraient permettre au PJ de se souvenir de ce moment terrible. Cette seule quête de ses propres souvenirs enfouis pourrait être l'occasion de quelques scénarios passionnants. Une autre possibilité est de signifier au joueur que son PJ fait de plus en plus de cauchemars liés à cet événement tragique alors que tout laissait penser que le trauma avait été surmonté. Pourquoi une telle résurgence ? Cette approche permet d'induire du mystère dans la partie.

Intégrer l'arc narratif au présent du PJ. Le drame décrit dans l'histoire d'Adeliane arrive dans le présent du PJ. Un enfant, dont les prédispositions laissent à penser qu'il pourrait devenir un grand demorthèn, demande au PJ de l'emmener voir les C'maoghs. Le PJ accepte et l'enfant disparaît... Cette intégration de l'arc aura d'autant plus d'impact si le meneur prend le temps de développer la relation entre le PJ et cet enfant.



Adapter et gérer sa campagne



Le chapitre donne plusieurs pistes de réflexion au meneur, notamment sur la manière d'adapter la campagne des Ombres d'Esteren à ses besoins. Il présente également des outils pour désamorcer les principales difficultés qu'il pourrait rencontrer dans l'élaboration de sa campagne.

Adapter la campagne à ses besoins

C'est sans doute une banalité pour les meneurs chevronnés, mais il apparaît utile de le rappeler ici : l'univers des Ombres d'Esteren appartient aux joueurs qui le font vivre, et chaque meneur est libre d'adapter tout ou partie des contenus publiés pour qu'ils entrent au service de l'histoire qu'il désire raconter.

Voici plusieurs exemples illustrant ce principe :

Changer l'histoire en adaptant les arcs narratifs.

La structure de la campagne des Ombres d'Esteren laisse aux meneurs imaginatifs une grande marge d'adaptation. En effet, cet ouvrage décrit un décor sur le fond duquel va se dérouler l'action. Dans cette campagne, il s'agit de Dearth et des scénarios sont proposés pour se dérouler dans cet environnement où les PJ seront impliqués à différents niveaux selon leurs arcs narratifs.

Le meneur peut ici se servir des aides de jeu décrivant le cadre pour imaginer ses propres histoires adaptées à de nouveaux arcs narratifs conçus par les joueurs. Cela n'empêche pas que certains événements aient lieu. Ainsi, Fearil sera sans doute ravagé, et le meneur pourra tout de même utiliser le scénario « Fearil ». Cependant, ce sera dans une autre perspective que les PJ interviendront, selon leurs arcs narratifs respectifs. Cela demandera un travail d'adaptation de la part du meneur, mais il est tout à fait possible de transformer l'histoire en s'appuyant sur de nouveaux arcs narratifs.

Une source d'inspiration.


Pour les meneurs désireux de créer leurs propres scénarios, les différents chapitres de la campagne constitueront une vaste source d'inspiration dans laquelle ils pourront piocher des éléments leur permettant de construire une histoire originale. Ainsi, ils pourront utiliser tel ou tel Personnage, adapter un lieu décrit ou s'inspirer d'un scénario pour développer leur propre campagne. Les différents chapitres seront autant d'exemples concrets de ce qu'il est possible de faire.


Jouer la campagne en parallèle.


Dans ce cas de figure, le meneur va poursuivre sa propre campagne tout en proposant à son groupe de joueurs de créer de nouveaux Personnages afin de jouer cette nouvelle campagne en parallèle de la première. Tout d'abord, il peut être pratique de mener deux campagnes afin d'avoir la possibilité de pallier l'absence d'un PJ essentiel à l'une ou l'autre histoire. De plus, mener deux campagnes permet de varier les ambiances et laisse l'opportunité au meneur de créer des ponts entre les histoires. En effet, cela donnera aux joueurs un double éclairage sur le monde d'Esteren, et permettra d'enrichir leur expérience de jeu.

L'historique des PJ

Le chapitre précédent met en exergue la Création de Personnage et insiste sur l'importance de définir des enjeux narratifs clairs pour chaque PJ. Comme cela a été expliqué, avoir l'ambition de mettre les Personnages au centre de l'histoire réclame quelques préalables. Il est dans l'intérêt des joueurs de s'impliquer dans le développement de leurs Personnages en fonction des prérequis proposés. Cependant, pour toutes sortes de raisons, un joueur peut se retrouver en difficulté pour créer un tel historique :

 Le joueur est débutant et il ne sait pas comment s'y prendre. Malgré les conseils des autres joueurs, tout cela reste un peu abstrait pour lui.

 Le joueur vient juste d'arriver à la table de jeu, et il n'a pas le temps de créer un historique détaillé.

 Le joueur est expérimenté, mais il n'a jamais aimé détailler ses Personnages dès la première partie, préférant les étoffer au fil du jeu.



Le meneur ne devrait pas s'inquiéter de telles lacunes, d'autant plus si elles ne concernent qu'une minorité de ses joueurs. Au contraire, un historique inexistant ou incomplet est une bonne occasion pour le meneur de tisser, au fil des premières parties, les intrigues et les liens avec d'autres Personnages qui formeront l'arc narratif de ce PJ. Dans cette perspective, il est tout à fait acceptable que certains PJ n'aient qu'un historique partiel, ou même aucun historique personnel. Le meneur pourra alors, après la première séance de jeu, proposer aux joueurs concernés l'un des arcs narratifs secondaires, ou même un arc principal que personne n'aurait choisi. Dans la pratique, on peut, pour une première

séance, se contenter de généralités évasives afin d'expliquer la présence de tel ou tel PJ dans le groupe, quitte à compléter cela au fur et à mesure du jeu, avec la collaboration des joueurs concernés.

Le meneur est donc encouragé à laisser aux joueurs indécis un peu de temps de jeu, avant de revenir vers eux pour discuter plus avant des détails historiques et biographiques de leurs Personnages, quitte à le faire à plusieurs reprises pour finaliser le personnage au bout de quelques séances. Les focus sont d'ailleurs un très bon moyen de déterminer, pendant le jeu, l'historique d'un PJ.

Intégrer un nouveau PJ avec les scènes volantes

Une scène volante est un épisode narratif qui peut être inséré dans la plupart des scénarios sitôt que le besoin s'en fait sentir. Il existe deux grands groupes de scènes volantes : celles à vocation générale et celles spécifiquement liées à la campagne. Dans les deux cas, elles pourront aider le meneur à intégrer un nouveau PJ à la campagne :

⊕ *Scène volante générale.* Une attaque de bandits, un incendie, une rivière en crue, une tempête en mer... Tous ces événements ont des chances de se produire au cours d'une campagne. Une fois qu'ils sont préparés, il est possible de les utiliser comme une base facilitant les improvisations, un moyen de donner plus de consistance à une situation accidentelle ou anecdotique. Les scènes volantes sont marquantes, courtes, intenses, que ce soit par leur dangerosité ou par leur caractère atypique. Il est aisé de les mettre à profit pour introduire à cette occasion un nouveau Personnage, car la nécessité de s'entraider face à une crise crée des liens forts, à même de souder une équipe.

⊕ *Scène volante associée à une campagne.* Dans ce cas de figure, le meneur prévoit des épisodes courts parallèles qui concernent l'un ou l'autre des Personnages-non-Joueurs principaux de son histoire, à l'instar des focus (Cf. page 61). Le nouveau PJ est confronté en solo à ce PNJ. Il pourra être victime d'une injustice ou témoin d'un événement mystérieux. Cette approche permet d'instaurer une nouvelle donnée fortement liée aux éléments structurels de la campagne tout en apportant un nouvel éclairage ; éventuellement un indice.

Un groupe hétéroclite et modéré

Cette question a déjà été abordée dans le Livre 1 – Univers (p.179, 180 et 181), mais cette réflexion est abordée ici sous un nouvel angle, adapté à un commencement de campagne.

Les Ombres d'Esteren est un jeu mettant en scène les conflits idéologiques : les demorthèn, adeptes du Temple et magientistes ont chacun une manière spécifique de percevoir le monde qui les entoure. Instinctivement, un meneur pourrait craindre la confrontation entre des modes de pensée animiste, monothéiste et scientifique. Cependant, comme cela peut être constaté dans le groupe de Personnages pré-tirés du Livre 1 – Univers, la présence des trois factions dans un même groupe sera le terreau pour de grands moments de jeu. Les quatre arcs narratifs principaux poussent même les joueurs à choisir chacun une faction parmi les demorthèn, les adeptes du Temple et les magientistes.

Cela implique que les PJ soient modérés dans leurs convictions. Le meneur devrait rappeler aux joueurs qu'un PJ fanatique risque de créer des problèmes dans le groupe et de gâter l'ambiance autour de la table de jeu. Si les joutes verbales peuvent être intéressantes et donner du piquant aux parties, des confrontations systématiques et violentes entre les PJ risquent rapidement de lasser tout le monde.

Sur un autre versant, les PJ se rendront compte que pour survivre, ils n'auront sans doute pas d'autre choix que de coopérer.

Gérer la mort des PJ

Dans une campagne où une grande importance est donnée au développement des intrigues personnelles par le biais des arcs narratifs, la mort d'un PJ peut devenir problématique. En effet, si le PJ meurt brutalement, qu'advient-il de toute l'histoire qui était en train de se déployer et dont il était le centre ?

Or, dans les Ombres d'Esteren, l'un des piments du jeu est la difficulté de survivre. Les Personnages ne sont pas des surhommes et une mauvaise blessure peut avoir des conséquences désastreuses.



Si les joueurs sentent que le meneur épargnera leurs PJ quels que soient les risques encourus, sous prétexte qu'ils suivent un arc narratif décisif pour la bonne suite de la campagne, l'ambiance horrifique autour de la table risque de s'en ressentir. Le fait que les PJ aient conscience que la mort peut survenir à tout moment est un outil très utile pour poser une telle ambiance. Au premier abord, la difficulté peut sembler insurmontable, car les deux partis pris se placent en opposition : d'un côté, la volonté de centrer la campagne sur un arc narratif mettant le PJ au cœur de l'histoire, et d'un autre côté, un univers où la simple survie n'est jamais acquise. En y regardant de plus près, les choses sont plus nuancées. Tout d'abord, l'objectif n'est pas de décimer les PJ, mais de leur faire sentir qu'ils évoluent dans un monde dangereux où des actions inconsidérées peuvent avoir des conséquences drastiques. Ce premier point est abordé dans le Livre 1 – Univers, à la page 240.

Voici d'autres considérations qui permettront au meneur de concilier la question de la mort des PJ avec l'ambition de construire une campagne les plaçant au centre de l'histoire :

1. Techniquement, le système des Ombres d'Esteren permet d'éviter les morts subites. À moins d'encaisser un très grand nombre de points de dommages d'un coup (Cf. Livre 1 p.239), le PJ ne mourra pas directement, mais sera en Agonie, ce qui laisse un peu de temps à ses compagnons pour le sauver... Une bonne gestion des points de Survie peut également donner aux PJ des chances supplémentaires d'en réchapper.

2. Le meneur peut remplacer une mort apparemment inévitable par un handicap infligé au PJ. Cette pénalité peut prendre plusieurs formes : séquelles physiques ou situation compliquée. Ainsi, le PJ peut avoir été sauvé par des PNJ... et se réveiller dans une geôle, ou dans un marché aux esclaves de Smàrag.

3. Le meneur et les joueurs pourront garder à l'esprit que l'un des enjeux principaux de la campagne n'est pas tant la survie des PJ que la résolution de l'arc narratif choisi.

Si la première et la deuxième alternative permettent au meneur d'éviter les disparitions brutales et « accidentelles » (par exemple à cause d'une malchance dramatique aux lancers de dés), elles ne devraient pas faire oublier aux joueurs qu'ils sont responsables de leurs actes et doivent assumer leur imprudence.



Et si... le groupe de PJ est décimé !

Malgré les différentes pistes pour éviter la mort brutale des PJ, il peut arriver que leur disparition soit inévitable voire qu'elle serve de manière magistrale la narration. Dans la pire des configurations, l'ensemble du groupe de PJ peut être décimé et ne laisser aucun survivant.

Cela peut apparaître catastrophique pour le meneur jouant la campagne des Ombres d'Esteren... mais comme cela a été rappelé précédemment, l'enjeu de cette campagne n'est pas tant la survie des PJ que la résolution des arcs narratifs choisis par les joueurs. Le joueur va donc créer un nouveau PJ qui va reprendre à son compte l'arc initialement choisi. Cela peut même donner lieu à des perspectives narratives très intéressantes. Voici plusieurs idées pour recycler les quatre arcs narratifs principaux, dans le cas où le joueur créerait un nouveau Personnage :

⊕ **Arc narratif de l'Amour.** Tout personnage proche de Céliane pourra reprendre à son compte la quête d'Eoghan : un frère ou une sœur, une amie proche, etc. Le meneur peut même confier au joueur un PNJ préexistant que celui-ci pourra s'approprier. Il peut s'agir du père de Céliane, Baorig, ou bien de son oncle Wylard, dont les aventures sont décrites dans le Livre 1 – Univers (pages 10, 11, 13, 95, 138 et 173), ainsi que dans le focus consacré à l'arc narratif de l'Amour.

⊕ **Arc narratif de l'Éthique.** La première astuce est d'utiliser l'arc narratif de Liam : le nouveau Personnage pourra partir à la recherche de ceux qui ont provoqué directement ou indirectement la mort de son frère. Bien sûr, le meneur peut ici estimer qu'il s'agit de la même organisation que celle contre laquelle luttait Finn. À l'instar de l'arc narratif de l'Amour, le nouveau PJ pourra également être un proche de Finn reprenant sa quête à son compte.

⊕ **Arc narratif de l'Adoption.** La solution la plus simple est d'imaginer un frère ou une sœur à Joris. La fratrie aurait été séparée au moment de l'adoption, et ce PJ, qui aurait vécu jusque-là dans un orphelinat ou chez des moines, pourrait se mettre sur les traces de son frère disparu. Une autre solution est de proposer au joueur d'incarner un sigire, intrigué par cette histoire d'adoption, et qui soupçonne une vaste affaire au sein même des plus hautes autorités religieuses de Gwidre.

⊕ **Arc narratif de la Culpabilité.** Il y avait plusieurs enfants lors de l'expédition près du lac... le nouveau PJ pourrait être l'un de ces enfants survivants, lui aussi hanté par les cauchemars mettant en scène le disparu. Devenu un adulte, il entend parler de cette jeune demorthèn (en l'occurrence, Adeliane) morte brutalement. Peut-être s'agit-il d'une malédiction ? Peut-être que ce nouveau PJ est le prochain sur la liste ? Toutes ces questions pourront le pousser à reprendre à son compte la quête d'Adeliane qui consiste à comprendre ce qu'il est arrivé à cet enfant disparu dans la brume.

Si tous les PJ ont été décimés, le meneur et les joueurs auront un peu plus de travail pour reconstituer l'intégralité d'un nouveau groupe adapté à la campagne. Pour ce faire, ils sont invités à reprendre la Création de Personnage avancée détaillée plus tôt dans cet ouvrage, tout en incluant dans leur réflexion un lien avec leurs anciens PJ.

Chronique de campagne

Le système d'expérience et de progression, tel que décrit dans le Livre 1 – Univers, propose aux PJ trois manières d'obtenir des PX pendant une partie : Confrontation, Progression de l'intrigue et Interprétation du PJ (Cf. Livre 1, p.228).

La règle optionnelle « Chronique de campagne » permet de rajouter une quatrième manière de gagner des PX pour les PJ. Comme pour les autres facteurs, Chronique de campagne permet d'obtenir entre 1 et 5 PX pour chaque scénario résolu. Il existe deux manières de se servir de cette règle optionnelle :

Dans la première version, l'attribution des PX supplémentaires ne concernera qu'un seul PJ à la fois par scénario. Le principe est simple : l'un des joueurs, à tour de rôle, va avoir la charge de rédiger le récit du dernier scénario joué, tel qu'il s'est déroulé, du point de vue de son Personnage. À la session de jeu suivante, le meneur attribuera entre 1 et 5 points au rédacteur de la chronique. La fois suivante, ce sera un autre joueur qui aura la charge de faire le résumé du nouvel épisode. Au fil des séances, les joueurs vont écrire ensemble une grande fresque, qui va retracer les événements marquants de la campagne en cours. Cette contribution aura comme effet de renforcer leur implication dans la campagne et pourra permettre à un joueur absent de prendre connaissance d'un scénario manqué sans que cela ne vienne trop retarder le démarrage d'une nouvelle partie.

Dans la seconde version de cette règle optionnelle, le meneur peut tout simplement décider d'attribuer des PX de Chronique de campagne à chaque joueur rédigeant un résumé du scénario vécu. Ainsi, pour des groupes de joueurs très impliqués où chacun tient le journal intime de son PJ, le meneur pourra décider d'attribuer des PX de Chronique de campagne à chaque PJ à la fin de chaque scénario.

Dans notre exemple, le groupe est constitué de trois joueurs et un meneur. Tous sont d'accord pour appliquer la règle optionnelle de Chronique de campagne. Lorsque le premier scénario s'achève, l'un des joueurs se porte volontaire pour rédiger un compte rendu de cette histoire, selon le point de vue de son P.J. À la prochaine séance de jeu, le meneur lui attribue ses PX bonus et un nouveau scénario commence. Ce sera au second joueur de rédiger le compte rendu puis, pour le troisième scénario, au dernier joueur du groupe. Lorsque chacun aura participé aux chroniques, le premier joueur reprendra la plume pour rédiger un nouveau compte rendu. Ainsi, à tour de rôle, chaque joueur devrait avoir l'opportunité de participer et de remporter les PX bonus.

57

Évaluer le nombre de points d'Expérience

1 Il peut apparaître difficile de « noter » une chronique rédigée par un joueur par l'attribution d'un certain nombre de PX. En fait, cela ne diffère pas des autres facteurs d'attribution comme l'Interprétation ou les Confrontations par exemple. Il peut être utile pour les joueurs et le meneur de se souvenir de ces quelques principes simples :

Un esprit coopératif

Il ne s'agit pas d'un concours pour savoir celui qui rédigera la plus belle ou la plus longue chronique. Chacun fait avec ses talents et son inspiration. D'autre part, il ne s'agit pas de mettre les joueurs en compétition entre eux. Ceux qui sont le plus à l'aise avec l'écriture de ces chroniques pourraient aider ceux qui ont plus de difficultés. En effet, l'expérience d'un PJ augmente ses chances de survie, et peut donc impacter sur le destin du groupe.

Respecter la liberté de chacun

Si un joueur ne souhaite pas rédiger de chronique, le meneur et les autres joueurs devraient respecter son choix. Mais le joueur en question devra aussi renoncer à ces PX particuliers. Qui sait, peut-être qu'au fil du temps, il aura à son tour envie de rédiger une chronique.

Équité

En discussion avec les joueurs, le meneur devrait décider d'un mode de distribution de points qui sera appliqué de manière juste et équilibrée. Par exemple, il pourra estimer que la rédaction d'une chronique donne automatiquement 5 points à celui qui la rédige, afin d'encourager et saluer son effort. Ou bien, il pourra estimer que la récompense de base est de 3 points et que des points bonus peuvent être attribués selon l'implication du joueur. Chaque groupe pourra adapter ces attributions à ses besoins.

Créer de nouveaux arcs narratifs

Lorsque les joueurs auront choisi un arc narratif principal, rien ne les empêche, avec l'aide du meneur, d'imaginer de nouveaux arcs narratifs afin de personnaliser leur campagne et de la rendre unique. Le résultat autour de la table ne se fera pas attendre : lorsque les joueurs peuvent participer activement à l'histoire, leur implication se renforce considérablement.

Cette règle optionnelle du système d'arcs narratifs propose quatre étapes pour concevoir ses propres arcs narratifs et les intégrer à son PJ. Lorsque ces étapes seront réalisées, le meneur pourra se reporter au chapitre « Résurgences » afin d'adapter les différents scénarios à ses besoins.

Pourquoi créer de nouveaux arcs ?

La création de nouveaux arcs narratifs peut être appréhendée de différentes manières. Voici quelques pistes de réflexion :

Une nouvelle étape de création

Ce chapitre peut être considéré comme une étape de création à part entière. Cela concerne les groupes dont les joueurs et les meneurs désirent s'impliquer davantage afin d'optimiser leur expérience de jeu. À tour de rôle, chaque joueur va imaginer un arc narratif secondaire qui lui est propre et qui va venir compléter celui qui a été initialement choisi parmi les quatre arcs narratifs principaux. Il est également possible que le meneur ait un grand nombre de joueurs à sa table et désire imaginer de nouveaux arcs narratifs principaux pour que chacun en possède un.

Adapter la campagne à ses besoins

Il est possible que le groupe ait déjà débuté une campagne imaginée par le meneur. Cette campagne possédera sans doute ses propres enjeux et protagonistes. Ce chapitre va permettre au meneur désirant jouer la campagne officielle des Ombres d'Esteren d'intégrer et de structurer ses propres intrigues sous forme d'arcs narratifs. Ce processus sera l'occasion de détailler et d'affirmer ces histoires, notamment par le biais des focus, les scénarios spécifiques décrits dans le chapitre suivant.

Donner l'occasion aux joueurs de s'impliquer

Il est courant qu'un joueur foisonne d'idées et intègre dans son historique toutes sortes d'éléments narratifs. Il n'est pas toujours aisé pour le meneur d'utiliser ces accroches et de tels joueurs peuvent se sentir frustrés car ce qui leur tient à cœur dans leur PJ n'est que rarement utilisé pendant le jeu. Le système de création d'arcs narratifs est

l'occasion idéale pour mettre à profit ces idées et

les intégrer à la campagne.

Si cela pourra être gratifiant pour le joueur, il ne devrait pas perdre de vue que le système des arcs narratifs est fait pour mettre chaque joueur à tour de rôle dans la lumière. Si le même joueur occupe continuellement le devant de la scène, les autres risquent de se lasser.



Étape 1 Événement fondateur

La première étape pour bâtir son arc narratif est d'imaginer un événement fondateur, à l'origine de la détermination du PJ. Si la campagne du meneur est déjà en cours ou si le joueur a créé son PJ depuis un moment, cette étape devrait être facilitée et l'événement fondateur apparaîtra de lui-même.

Voici quelques pistes pour imaginer un événement fondateur :

- ⊕ 1- **Une énigme.** Le PJ a été confronté à une énigme qui l'a marqué. Ce peut être une énigme concrète (découverte d'un vieux parchemin), une scène inexplicable dont il a été témoin (un fantôme ou tout autre phénomène étrange) ou encore un secret qui pèse sur son histoire. L'événement fondateur sera le moment-clé où il aura été confronté à cette énigme pour la première fois.
- ⊕ 2- **Des sentiments.** Le PJ peut éprouver des sentiments pour quelqu'un, qui orientent sa vie. L'événement fondateur pourra se concentrer sur la rencontre avec cette personne ou alors le moment où les sentiments sont apparus.
- ⊕ 3- **Une disparition.** Quelqu'un dans l'entourage du PJ a disparu : un meurtre violent, une disparition sans laisser de traces, un enlèvement, un sacrifice pour sauver le PJ ? L'événement fondateur sera le moment même où la disparition a eu lieu.
- ⊕ 4- **Une aspiration.** Le PJ a de grands principes moraux, à moins qu'il ne soit très ambitieux. Il y a quelque chose en lui qui guide sa vie, un idéal. Ce peut être une philosophie de vie, des idées révolutionnaires, une éthique, une ambition de carrière. L'événement fondateur pourra mettre en scène le moment qui a déclenché cette aspiration profonde.
- ⊕ 5- **Une faute.** Le PJ a commis une erreur et il en paye le prix. Ce peut être une imprudence qui a provoqué une catastrophe ou alors un écart qui lui vaut un farouche ennemi. L'événement fondateur mettra en scène cette faute.

Exemple 1 : Léa vient de terminer de créer son PJ, une jeune demorthèn du nom de Sylviane. En discussion avec les autres joueurs, Léa a choisi l'arc narratif de la Culpabilité, lié au profil d'Adeliane, dont elle s'est d'ailleurs inspirée pour créer son PJ. Léa étant une joueuse impliquée, qui aime développer ses PJ, le meneur lui propose d'élaborer un arc narratif secondaire, en plus de celui qu'elle a choisi comme arc narratif principal. Léa est plutôt intéressée par l'idée que son PJ puisse avoir une sœur (comme cela est évoqué pour Adeliane qui a une sœur nommée Yldiane). Après quelques échanges, Léa propose que l'élément fondateur de son arc narratif secondaire soit la séparation entre son PJ et sa sœur.

Exemple 2 : William a créé un magientiste du nom de Soenn il y a quelques mois et participe régulièrement à une campagne des Ombres d'Esteren imaginée par son meneur. Celui-ci décide d'introduire les scénarios du Livre 3 – Dearg dans sa propre campagne. Il propose à William de réaliser les étapes de la Création de Personnage avancée afin d'incorporer l'un des arcs narratifs principaux à l'histoire de Soenn. Comme le PJ de William a déjà son histoire, le meneur se sert du chapitre « Intégrer des Personnages préexistants » pour faciliter son travail. Assez naturellement, William se tourne vers l'arc narratif de l'Éthique, tiré du profil de Finn. Il estime qu'il n'a jamais révélé à qui que ce soit la mort de sa petite sœur ni ce qu'il s'est réellement passé pendant son apprentissage (prérequis de cet arc). William désire intégrer un arc secondaire qui va reprendre l'intrigue en cours dans la campagne actuelle : Soenn souffre d'une amnésie partielle et semble s'être fait des ennemis qui le traquent, pour une raison qu'il ignore. L'événement fondateur de son arc secondaire se présente rapidement lorsque William évoque le scénario où son PJ s'est réveillé dans un complexe magientiste, enfermé dans une cellule, sans aucun souvenir...



Étape 2 Thématique et nom de l'arc

Lorsque l'événement fondateur de l'arc narratif sera défini dans les grandes lignes, le joueur pourra préciser et nommer la thématique de son arc. En quelques lignes, il s'agit de synthétiser les enjeux dramatiques de cette histoire, à l'instar des thématiques proposées pour chacun des huit arcs narratifs du chapitre de Création de Personnage avancée.

Exemple 1 : Léa essaye à présent de définir la thématique de son arc : « Ce sera l'histoire d'une relation compliquée entre deux sœurs, séparées très tôt ». Le meneur acquiesce et interroge Léa : « Penses-tu que les sœurs se connaissent un petit peu ou pas du tout ? Nous pourrions imaginer que ton arc narratif soit celui de la Fraternité... à moins que ta sœur ait pris un chemin très différent du tien ? ». Léa, inspirée, reprend la balle au bond : « Oui, ça me plaît ça ! Mais plutôt que d'avoir choisi un chemin différent, nous serions toutes les deux des demorthèn... des rivales ! ». Le meneur conclut : « D'accord, donc ce sera l'arc de la Fraternité basé sur l'histoire de deux sœurs qui sont devenues des demorthèn aux convictions très différentes ».

Exemple 2 : William, en s'appuyant sur le passif de son PJ, n'a aucun mal à définir la thématique de son arc narratif : « L'arc de Soenn est basé sur son amnésie ; il veut comprendre ce qu'il lui est arrivé et surtout, pourquoi lui. Ce sera donc l'arc de la Mémoire ! ».

Étape 3 Allié et ennemi

Comme expliqué dans le chapitre de Création de Personnage avancée, chaque arc narratif s'accompagne d'un allié et d'un ennemi (Cf. Allié et Ennemi, p. 49). Si le PJ existe déjà depuis un moment, l'allié et l'ennemi pour son arc narratif seront peut-être déjà connus. Si ce n'est pas le cas, le meneur a deux possibilités :

④ 1- Laisser le joueur travailler.

60

Le meneur demande tout simplement au joueur d'imaginer lui-même un allié et un ennemi pour son arc narratif.

④ 2- Les découvrir pendant le jeu.

Le meneur pourra mettre en scène des alliés et ennemis à l'occasion des scénarios du chapitre « Résurgences ».

Exemple 1 : « Léa, nous avons déterminé ton arc narratif ! Il faudrait maintenant que tu imagines un allié et un ennemi liés à cet arc. Des idées ? ». Après quelques minutes de réflexion, Léa ne parvient pas à trouver une histoire qui la satisfasse. Le meneur reprend : « Ce n'est pas grave, je te propose que l'on détermine cela plus tard, à l'occasion d'un scénario particulier... ».

Exemple 2 : Pour William, cette étape est à nouveau facilitée par l'ancienneté de son PJ. Il n'a aucun mal à désigner dans son passé deux Personnages importants avec lesquels il continue à interagir. Après quelques instants de discussions avec le meneur, l'allié et l'ennemi de Soenn sont déterminés.

Étape 4 Définir un objectif

La dernière étape est importante : il s'agit de définir un but à l'arc narratif, une manière de le résoudre, au moins partiellement. Implicite dans tous les autres arcs, cette étape permet de vérifier facilement la viabilité de l'arc narratif en termes de jeu.

Exemple 1 : « Essayons d'imaginer ton objectif à présent, qu'est-ce que Sylviane désire faire ? ». Léa réfléchit quelques instants puis répond : « Elle voudrait retrouver sa sœur qui a disparu ! Elle a entendu des rumeurs qui l'inquiètent à son sujet... ».

Exemple 2 : Pour William, l'objectif de son PJ est clair, c'est celui qu'il poursuit depuis plusieurs mois déjà : comprendre ce qu'il lui est arrivé, et pourquoi pas, retrouver la mémoire !

Les focus



a dernière partie du système Arc détaille le fonctionnement de scénarios spécifiques, liés aux arcs narratifs : les focus. Ce chapitre explique les caractéristiques de ces scénarios et décrit la manière de les utiliser.

Caractéristiques des focus

Si ces scénarios sont structurés en actes et en scènes comme tous les autres scénarios de la gamme des Ombres d'Esteren, ils répondent à des règles du jeu particulières qui diffèrent de ce à quoi les joueurs sont habitués.

Des objectifs spécifiques

La première spécificité des focus réside dans leurs objectifs qui diffèrent des buts classiques des scénarios et canevas des Ombres d'Esteren :

1. **Explorer un arc narratif.** Le premier objectif d'un focus est d'explorer l'arc narratif d'un PJ en particulier. Par exemple, un focus pourra mettre en scène les moments-clefs de son arc narratif tout en lui laissant l'occasion de se positionner par rapport à sa quête personnelle.
2. **Obtenir des informations sur l'arc narratif.** Le scénario sera l'occasion de donner au PJ des informations cruciales sur son arc narratif ou de lui faire vivre des moments importants de son histoire.
3. **Gagner des points de Détermination.** Les focus du chapitre « Résurgences » sont également l'occasion d'obtenir un ou plusieurs points de Détermination qui vont définir le score d'Ardeur du PJ. Les règles d'attribution de ces points sont données dans l'encart ci-après « Gagner des points de Détermination ».



En plus de ces objectifs particuliers, les focus sont l'occasion de gagner des points d'Expérience. Les modalités d'attribution sont particulières et détaillées dans l'encart ci-après, « Gagner des points d'Expérience ».

Le groupe a terminé l'ensemble des étapes du système Arc et se retrouve pour jouer le premier scénario lié aux arcs narratifs. Le meneur explique à ses joueurs : « Aujourd'hui nous allons jouer un scénario un peu particulier. Il ne s'agira pas de résoudre une énigme, mener une enquête ou bien délivrer un village d'une menace feonde. Il s'agira de se concentrer sur la quête personnelle de l'un d'entre vous ». Le meneur poursuit en détaillant les trois objectifs...

Gagner des points de Détermination

Chaque focus du chapitre Résurgences propose de nombreuses occasions au PJ de démontrer sa motivation profonde à accomplir sa quête personnelle. Ce qui compte ici, quel que soit le choix idéologique du PJ, est la force de sa conviction.



À l'issu du focus qui lui est consacré, le meneur, en discussion avec le joueur, attribue au PJ concerné entre un et cinq points de Détermination. Ce gain de points de Détermination est une particularité du chapitre Résurgences qui introduit les arcs narratifs des Personnages. Les focus ultérieurs ne donnent pas forcément accès à de tels points.


Il est important que le joueur puisse donner son avis sur ce nombre de points car ils vont orienter son score d'Ardeur et la manière dont il incarnera son PJ dans la suite de la campagne. Par exemple, si le joueur désire se passionner pour son arc narratif, il pourra demander l'attribution de cinq points de Détermination, sans oublier qu'un tel score a ses contreparties comme expliquées dans la partie définissant le score d'Ardeur (Cf. p. 50). Les autres joueurs autour de la table pourront également donner leur avis. Au final, à l'instar des points d'Expérience, le meneur a le dernier mot sur cette attribution.


Voici quelques conseils pour l'attribution et l'évolution de ces points :

- Obtenir le maximum de points de Détermination à l'occasion du focus du chapitre « Résurgences » pourra récompenser une interprétation remarquable.
- Les points de Détermination sont évolutifs et il est possible que leur nombre s'accroisse ou diminue au fil de la campagne. Ainsi, un PJ n'ayant pas obtenu les cinq points pendant le focus du chapitre « Résurgences » pourra gagner des points de Détermination plus tard, à l'occasion de scénarios ultérieurs, voire de nouveaux focus.
- Dans le cas d'un PJ particulièrement impliqué, le meneur pourra décider qu'il est possible de gagner un, voire deux points de Détermination supplémentaire, au-delà du maximum normal de cinq points. En particulier, il pourra décider que les Accentuations liées aux pathologies mentales apporteront un point supplémentaire à chaque étape.

Gagner des points d'Expérience

Chaque focus du chapitre Résurgences sera aussi l'occasion de gagner des points d'Expérience mais dont les règles d'attribution diffèrent quelque peu par rapport au système classique.

 **Points d'Expérience pour le Premier rôle.** Chaque focus du chapitre Résurgence a la spécificité de faire gagner des points de Détermination au Premier rôle, le PJ dont l'arc narratif est au cœur de l'action. Ces points de Détermination s'accompagnent d'un gain de points d'Expérience comme décrit page 51. Aucun autre point d'Expérience ne vient s'ajouter à ce total pour ce focus donné.

 **Points d'Expérience pour les Seconds rôles et les Figurants.** Les autres joueurs, qui vont interpréter des « Seconds rôles » et des « Figurants » pendant un focus (Cf. paragraphe suivant de ce chapitre), vont tout de même collecter des points d'Expérience pour leur propre PJ, même si celui-ci n'a pas directement participé au scénario. On estime que le PJ, pendant le temps du focus, a vaqué à ses propres occupations et a gagné des PX. Le barème d'attribution reprend celui qui est décrit page 228 du Livre 1 – Univers mais le total est divisé par deux, arrondi au supérieur. Ainsi, un joueur incarnant des Seconds rôles pendant un focus ne concernant pas directement son arc narratif pourra tout de même récupérer entre 3 et 8 PX.

62

Premier rôle, Seconds rôles et Figurants


La seconde spécificité de ces scénarios liés aux arcs narratifs sont les Personnages que les joueurs vont interpréter. Dans une partie traditionnelle des Ombres d'Esteren, chaque joueur incarne son propre Personnage qu'il a précédemment créé. Dans les focus, seul l'un des joueurs autour de la table va incarner son alter ego classique (le Premier rôle) ; les autres joueurs vont incarner des personnages secondaires (Seconds rôles et Figurants).

Premier rôle

Le Premier rôle est l'un des PJ du groupe dont l'arc narratif va être développé pendant le focus. Pendant ce scénario, le joueur va jouer son PJ comme d'habitude.


Seconds rôles


Les Seconds rôles sont des PnJ qui occupent une certaine importance dans l'arc narratif du PJ concerné ou qui interviendront dans la suite de la campagne. Ces PnJ ont la particularité d'être décrits dans le Prologue de chaque focus.


 Pendant un scénario lié à un arc narratif, le meneur et les joueurs vont se partager l'interprétation de ces Seconds rôles qui vont jouer un rôle décisif dans le scénario. Cette distribution de rôles aura lieu juste avant le début de la partie et implique une préparation, détaillée plus loin.

Figurants

En plus des Seconds rôles, les joueurs vont incarner des Figurants. Il en existe plusieurs sortes :

 **1. Les suiveurs.** C'est la plus grosse catégorie de Figurants. On les nomme suiveurs car ils vont suivre et étayer le propos d'un Second rôle. Par exemple, dans l'un des focus, un Second rôle peut être le seigneur Wylard. Lorsque l'un des joueurs l'interprétera, les autres joueurs (et peut-être même le meneur) pourront jouer des Figurants suiveurs, improvisés à la volée, et qui vont soutenir son propos : un compagnon d'armes, ses serviteurs ou encore son ménestrel.

 **2. Les Personnages pré-tirés.** Il s'agit de l'ensemble des treize Personnages pré-tirés du Livre 0 Prologue et du Livre 1 – Univers. Selon la composition du groupe de PJ, un ou plusieurs de ces pré-tirés peuvent ne pas exister tel quel dans la campagne du meneur. Les autres seront autant de Figurants potentiels. L'encart « Utilisation et adaptation des Pré-tirés à la campagne » ci-après détaille plusieurs cas de figure.

 **3. Habitants du val de Dearq.** La dernière catégorie de Figurants sont les habitants du val de Dearq que les joueurs pourront incarner à la volée, selon le besoin des scènes, comme par exemple lors d'un conseil de village, etc.

« En plus de ces objectifs un peu particuliers, il y a autre chose que vous devez savoir : seul l'un d'entre vous va interpréter son propre PJ aujourd'hui. Il s'agira du Premier rôle. Les autres, vous allez incarner des Seconds rôles, comme au cinéma, ainsi que des Figurants. Aujourd'hui, le premier rôle sera le PJ de Jérémie, Crawl. Quant à vous, vous allez incarner des personnages qui ont marqué sa vie. » Le meneur prend le temps de décrire les différents types de personnages secondaires avant de poursuivre : La prochaine fois, ce sera un autre PJ qui sera premier rôle... et ainsi de suite »

Utilisation et adaptation des Pré-tirés à la campagne

Les pré-tirés décrits dans le Livre 0 et le Livre 1 qui ne seront pas directement utilisés par les joueurs comme PJ sont autant de personnages que le meneur pourra utiliser comme PnJ afin de faire vivre le val de Dearg. Cependant, selon la composition du groupe et le choix des arcs narratifs, le meneur pourra décider d'écarter ou de transformer un ou plusieurs Personnages pré-tirés du Livre 0 et du Livre 1. Voici un exemple concret avec un groupe de six joueurs et leurs personnages qui, pour la petite histoire, existent vraiment et forment la table de l'un des auteurs du jeu.

Clovis a créé un PJ du nom d'Yrdan et a choisi l'arc narratif de l'Amour. Pourtant, Yrdan se révèle très différent du personnage d'Eoghan : c'est un vagabond, originaire d'une région lointaine, qui maîtrise les arts oghamiques. De ce fait, le meneur peut décider qu'Eoghan existe bel et bien à Dearg tout en estimant qu'il n'est pas amoureux de Céliane. Ainsi, la rivalité pourra se concentrer sur la relation entre Maël Mac Govrian et Yrdan.

Crawl, le PJ de Jérémie, est quant à lui très proche du pré-tiré Finn. Il a choisi l'arc de l'Éthique et il est lui aussi l'ancien élève de Loeg, qui a quitté Dearg pour Reizh suite à la mort tragique de sa petite sœur. Tous les points clefs de l'historique de Finn sont repris dans le passé de Crawl et le meneur décide tout simplement que, dans sa campagne, Finn n'existe pas et est remplacé par Crawl. Ce même cas de figure se présente pour le PJ de Jean-Pierre nommé Garrick, et celui de Virginie, Snathaïd, qui empruntent un grand nombre d'éléments aux histoires de Joris et d'Adéliane.

Pour le PJ de Romain, Aoden, qui emprunte des éléments à l'histoire de Sid tout en ayant choisi d'être d'origine tarish les choses sont différentes. En accord avec le meneur, et parce que les quatre arcs narratifs principaux ont été choisis, le joueur a pris deux arcs narratifs secondaires : la Vengeance et les Origines. Le meneur décide que les sœurs jumelles Mirna et Masha existent et il pourra d'ailleurs s'en servir comme PnJ principaux dans la construction de l'arc d'Aoden. Le meneur décide également de faire exister le varigal Sid mais lui retire sa volonté de vengeance à présent incarnée par le PJ de Romain.

Concernant le PJ d'Aurélien, Tuirenn, son histoire implique la forteresse de Smiorail et il désire devenir chevalier hilderin. Il a naturellement choisi l'arc narratif de l'Ambition. Ces choix permettent au meneur de faire exister Arven très facilement, en lui laissant à elle aussi son arc de l'Ambition : au service des Mac Lyr du val voisin de Melwan, elle désire devenir chevalier et qui sait le lien qui l'unira à Tuirenn ? Quelle rivalité pourrait naître si les Mac Lyr avaient des vues sur la régence des trois vallées sous prétexte qu'ils demeurent les derniers nobles de la région ? Enfin, ce choix va permettre au meneur d'insérer naturellement un PnJ clef de la campagne : le chevalier hilderin Argan, actuel régent du val de Dearg et vivant dans la forteresse de Smiorail.

Les autres pré-tirés, comme Yldiane, Ean, Liam, Mòr et Urvan, pourront être utilisés comme autant de PnJ denses et utiles pour le meneur afin d'alimenter ses scénarios, créer des liens avec les PJ et être utilisés comme Figurants pendant les focus.

63

Principes et règles des focus



Après avoir passé en revue les caractéristiques des focus, cette partie va s'attacher à définir les différentes règles et principes que le meneur devra expliquer à ses joueurs avant de commencer la partie.

1. Isoler le Premier rôle

Avant de commencer la partie, le joueur qui va incarner son propre PJ va sortir de la pièce pour que le meneur puisse se retrouver avec les autres joueurs, en privé.

« Maintenant que je vous ai expliqué les grands principes des focus, nous allons pouvoir commencer ! Jérémie, c'est ton PJ qui est le premier rôle aujourd'hui. Tu vas donc sortir de la pièce le temps que je m'entretienne avec les autres... »

2. Présenter et choisir les Seconds rôles

A lors que le joueur qui va incarner le Premier rôle est sorti, le meneur va pouvoir expliquer aux joueurs les rôles qu'ils vont endosser pendant la partie. Si nécessaire, il ne faudra pas hésiter à rappeler à ce moment les différentes catégories de personnages secondaires qui existent (Seconds rôles, Figurants suiveurs, Personnages pré-tirés, etc.) et leurs attributions.

Chaque joueur va pouvoir choisir un ou plusieurs Seconds rôles qu'il interprétera tout au long de la partie. L'ensemble des Seconds rôles sont décrits dans le Prologue de chaque focus et leur interprétation nécessite de suivre certaines indications détaillées dans le paragraphe suivant, « Interpréter les Seconds rôles ». Le meneur n'est pas obligé de distribuer tous les Seconds rôles entre les joueurs présents et peut décider d'en garder certains pour lui. Ces choix sont importants et le meneur devrait prendre le temps d'y réfléchir. Des éléments de réflexion lui sont donnés dans la dernière partie, au passage « Distribuer les Seconds rôles ».

3. Interpréter les Seconds rôles

Maintenant que les Seconds rôles sont distribués, le meneur va expliquer à chaque joueur les grandes lignes du personnage qu'il va interpréter pendant cette partie. Ces informations sont toutes disponibles dans le chapitre « Galerie ». Elles incluent des éléments sur la personnalité du Second rôle, son histoire et surtout, les Scènes clefs. Plusieurs choses sont à prendre en compte :

⊕ Le joueur qui incarne un Second rôle va devoir se glisser dans la peau d'un personnage qui n'est pas le sien et le respecter en essayant de le jouer au plus juste, en suivant les instructions du meneur. En particulier, il devra essayer de restituer au plus près les Scènes clefs, comme un acteur pourrait le faire. Dans le cœur de la partie, le meneur ne devrait pas hésiter à agir comme une voix off et indiquer au joueur ce que son Personnage pense.

⊕ Il est utile de préciser aux joueurs qu'ils ne vont pas incarner leur Second rôle tout au long de la partie mais seulement au moment opportun où celui-ci interviendra.

⊕ Il est nécessaire que chaque joueur prenne des notes sur le Second rôle qu'il va interpréter car au moment de passer à l'action, ces notes lui permettront de camper le personnage de la manière la plus convaincante possible, notamment en ce qui concerne les Scènes clefs.

« Bon, c'est à nous... Aujourd'hui, vous allez tous interpréter des PnJ importants pour l'histoire de Crowl. Je vais vous présenter ces Seconds rôles et vous aller vous les répartir : un vieux varigal nommé Mordàn ; la magister Alana Naïghan ; le primus Yasen ; le médecin Eliaz ; l'inceptus Gawain et le politicien Kaereg. » En se référant au Prologue de ce focus, le meneur décrit plus précisément chaque Second rôle. Virginie prend la parole :

« Moi, je prendrai bien Alana et comme je suis fille, ça sera plus crédible que vous ! ». Après, quelques minutes de discussion, la répartition est faite : Clovis interprétera le varigal Mordàn ; Jean-Pierre a choisi Gawain ; Aurélien a opté pour le politicien et Romain pour le médecin Eliaz. Il reste le primus Yasen que le meneur garde pour lui.



« À présent que les Seconds rôles sont distribués, je vais vous communiquer à chacun des éléments importants les concernant. Prenez une feuille et vous allez pouvoir prendre des notes. Nous allons commencer avec toi Virginie. Tu vas donc jouer Alana Naïghan... joli programme ! C'est une femme d'un très grand talent, très séduisante et qui n'est autre que la patronne des magientistes vitalistes. » Le meneur continue sa description et décrit à Virginie les Scènes clefs de son Personnage, telles qu'elles sont expliquées dans le chapitre « Galerie ». Pour chaque Scène clef, Virginie prend quelques notes qui lui permettront d'interpréter au mieux son Personnage le moment venu. Virginie reprend la parole : « D'accord, super. J'ai une question. Au moment où Alana rencontre Crowl la première fois, elle est plutôt hautaine ? ». Le meneur consulte ses notes : « Non, au contraire. Elle s'intéresse à ce garçon mais est-elle bienveillante ou imagine-t-elle déjà la manière dont elle va pouvoir tirer profit de son geste ? Seule elle le sait ! ». Les uns après les autres, chaque joueur se voit décrire son Second rôle et les Scènes clefs qu'il aura à sa charge.

4. Les Figurants

Dans cette quatrième phase, le meneur va décrire rapidement aux joueurs les Figurants de ce scénario et leur rappeler leur fonctionnement : les joueurs vont interpréter à la volée ces Personnages et auront comme mission de soutenir la mise en scène du Second rôle impliqué ou bien, de suivre les instructions du meneur. En effet, les figurants sont des Personnages dont la raison d'être est de soutenir l'effort du meneur et du Second rôle sans pour autant avoir d'informations particulières à délivrer. La plupart du temps, les joueurs découvrent la scène sur le moment et improviseront.



« Ok, vous avez tous vos Seconds rôles et toutes les informations utiles ! En plus de cela, tout au long du scénario, vous allez incarner des Figurants. Il y en aura de toute sorte. Par exemple, aujourd'hui, ce pourra être l'escorte d'Alana, les assistants du médecin Eliaz, etc. Quand vous jouez un Figurant, votre objectif est d'enrichir la scène en soutenant le Second rôle. » Jean-Pierre demande au meneur un exemple concret. « Imaginons la scène où Crowl va rencontrer Alana dans cette taverne... Virginie va jouer Alana et Clovis interprétera Mordàn puisque ce Second rôle est également impliqué dans cette scène. Mais que ce soit toi Jean-Pierre, Aurélien, Romain et même moi, nous allons jouer des jeunes magientistes, une sorte de cours qui s'agite autour d'Alana. On peut imaginer que certains se moquent de Crowl, que d'autres s'intéressent à lui. On improvisera ! »

5. Une complicité au service du Premier rôle

Ce dernier point, avant de commencer à jouer, sert à rappeler un principe important de ces scénarios un peu particuliers.



Au cours des focus, les joueurs vont être les complices du meneur. Le but est d'offrir au joueur qui sera au centre de l'attention la partie la plus mémorable possible. En effet, pendant un focus, le Premier rôle sera mis dans la lumière et tous les participants autour de la table, joueurs et meneurs, vont travailler ensemble pour une mise en scène optimale qui va valoriser l'histoire et l'arc narratif du PJ concerné.

Questions autour des focus



Cette dernière partie passe en revue différentes problématiques qui sont apparues pendant les parties test de la campagne des Ombres d'Esteren. Ces questions et réponses autour des focus pourront aider le meneur à mettre en scène ces scénarios un peu particuliers.

Atouts et difficultés des focus

Dans la pratique, il apparaît que les focus présentent des atouts et des difficultés par rapport aux scénarios classiques. En prenant en compte ces particularités, le meneur pourra optimiser sa narration.



Atouts des focus

④ 1. **Un PJ au coeur de l'histoire.** Le système des focus permet de mettre un PJ en particulier sous les projecteurs en s'attardant sur des éléments de son histoire qui ne concernent que lui. Dans une partie classique de jeu de rôle, de tels éléments auront tendance à ralentir la narration principale (par exemple lors d'apartés avec le meneur) et cela n'est généralement agréable pour personne. Les focus prennent le parti de se concentrer sur ces éléments en particulier et de leur donner l'occasion de se déployer, ce qui sera une source de plaisir et de satisfaction pour chacun.

④ 2. **Ces scénarios permettent de mieux appréhender chaque PJ.** L'expérience montre que l'ensemble des joueurs sont eux aussi intéressés car les focus leur donnent l'occasion de mieux connaître un PJ en particulier. Ces scénarios centrés sur un seul PJ permettent de donner des informations qui vont l'étoffer et lui donner plus de profondeur.

④ 3. **Donner aux joueurs un autre point de vue sur l'histoire.** En incarnant les Seconds rôles, les joueurs vont pouvoir découvrir l'histoire d'un nouveau point de vue. Par exemple, ils vont être amenés à défendre une position que leur propre PJ combat de toutes ses forces. Une telle multiplicité de points de vue enrichit l'histoire, en faisant notamment comprendre aux PJ que chacun - alliés ou ennemis - a des motivations profondes et qu'il n'y a pas simplement les « gentils » d'un côté et les « méchants » de l'autre.

④ 4. **Incarner des Personnages très différents est une expérience de jeu amusante.** Que ce soit par le biais des Seconds rôles ou des Figurants, les joueurs vont pouvoir incarner tout un panel de Personnages très différents, qui viendront parfois soutenir l'un des PJ, parfois s'opposer à lui. C'est une expérience plutôt rafraîchissante et un tel postulat offre de nombreuses possibilités de s'amuser autour de la table.



Difficulté des focus

④ 1. **Un joueur ne désire pas incarner autre chose que son propre PJ.** Il peut arriver qu'un joueur ne désire pas passer une session de jeu complète à incarner des Personnages qui ne sont pas les siens, notamment parce qu'il a peur de mal faire. Le meneur devrait le rassurer en répondant à ses questions.

④ 2. **La réussite des focus dépend de la bonne volonté des joueurs.** En confiant aux joueurs les Seconds rôles d'un focus, le meneur de jeu partage son travail de narration avec les autres joueurs autour de la table. Si ces derniers ne mettent pas de cœur à l'ouvrage ou interprètent de manière inadaptée un Second rôle crucial, l'ensemble du focus pourrait être mis en danger. Les joueurs devraient avoir conscience de cela et prendre des notes suffisantes lors de l'étape préparatoire « 3. Interpréter les Seconds rôles ». Le meneur devrait s'assurer que chacun a bien compris les principes importants concernant son Second rôle.

④ 3. **Chaque joueur devra attendre son tour et certains pourront se montrer impatients.** En effet, pour les grandes tables, réunissant par exemple cinq ou six joueurs, le temps pourra sembler long au joueur qui devra attendre plusieurs séances de jeu avant que son PJ soit enfin mis en lumière. C'est un fait et le meneur pourra rappeler au joueur que son tour viendra !

Distribuer les Seconds rôles

Dans la pratique, la distribution des Seconds rôles apparaît comme un point décisif dans la mise en place des focus. En particulier, le meneur devra décider quels Seconds rôles il confie à ses joueurs et quels Seconds rôles il garde dans son giron. Il n'y a pas de règles en la matière et le meneur devrait se fier à la connaissance qu'il a de ses joueurs. Ces derniers devraient bien avoir conscience que la qualité de l'histoire dépendra en partie de leur interprétation. Par exemple, dans le focus concernant le PJ ayant choisi l'arc de l'Adoption, la force de la scène avec l'inquisiteur Arthis (Cf. le scénario « L'Héritage de la rose ») dépendra en grande partie de celui qui interprétera ce Personnage. Si Arthis est interprété mollement, sans réelle conviction, la joute verbale avec le PJ ayant choisi l'arc de l'Adoption risque de tomber à plat.

Au contraire, une interprétation audacieuse avec un joueur tonitruant, plongé dans le rôle de cet inquisiteur, pourra surprendre l'assistance et donner à la scène toute l'ampleur dramatique escomptée.

D'une manière générale, si le meneur a un groupe de joueurs débutants, il devrait garder pour lui l'interprétation des Seconds rôles décisifs ou qu'il estimera compliqués à interpréter, surtout au début. À l'inverse, si les joueurs autour de la table sont chevronnés (en particulier s'ils sont eux-mêmes meneurs de jeu par ailleurs), le meneur pourra leur déléguer des Seconds rôles décisifs pour l'histoire, ce qui peut aboutir à des scènes d'anthologie.

66

Difficulté d'interpréter des Figurants à la volée

Les Figurants proposent eux aussi des enjeux particuliers. En effet, pour un joueur, changer de PJ à la volée pendant une même partie est quelque chose d'inhabituel, qui va renouveler l'expérience de jeu, mais qui peut aussi déstabiliser, surtout dans les premiers moments. Cela réclame de la part des joueurs beaucoup d'attention car ils peuvent intervenir à tout moment. Cette concentration est une bonne chose car elle va aider à produire une narration de qualité, au service du PJ au centre de l'histoire.

Cependant, il peut y avoir des loupés, des scènes cocasses : un joueur incarnant un Figurant à la volée peut se tromper de registre, faire des contresens... cela peut amener beaucoup d'humour et ce n'est pas une mauvaise chose tant que cela ne prend pas l'ascendant sur l'ambiance générale de la partie. Des moments de fous rires sont souvent inoubliables et permettent également de faire descendre la pression pendant un instant. Dans cet ordre d'idée, si une scène spécifique ne va pas dans le sens escompté (une scène dramatique



Même si un Second rôle important est confié à un joueur, le meneur garde une marge de manœuvre. Si cela est nécessaire, il ne devrait pas hésiter à intervenir dans une scène en jouant le rôle de la « voix off », un narrateur omniscient qui va directement donner des indications au joueur en exprimant les pensées de tel ou tel personnage. Des exemples concrets de ce procédé sont donnés dans l'encart qui conclut ce chapitre.



Ci-dessus, Wylard Mac Readan, l'un des Seconds rôles du focus "Gaol : D'Amour et de fureur".

tourne au burlesque), le meneur pourra proposer une « seconde prise » et tout simplement reprendre la scène. Mais attention au comique de répétition !

Après tout, cela n'est pas facile d'incarner un Figurant à la volée et la campagne des Ombres d'Esteren propose un défi inédit aux joueurs. Si cela ne marche pas comme prévu dès les premiers essais, ce n'est pas grave, après tout le principal reste de s'amuser. Lorsque les joueurs et le meneur commenceront à être à l'aise avec les focus, ils pourront alors vivre des scènes puissantes et marquantes.



À l'instar des Seconds rôles, le meneur garde une marge de manœuvre pour aider un joueur en difficulté avec son Figurant ou pour corriger l'orientation d'une scène. Là aussi, des exemples concrets sont donnés dans l'encart qui suit.



Quelques exemples

Pour clore ce chapitre, voici quelques exemples typiques de scènes se déroulant pendant un focus.

Le meneur comme Figurant.

Dans le premier exemple tiré du scénario « Modhannan : Un Monde meilleur », la scène se déroule dans l'auberge de l'Horloge et revient sur la rencontre entre le Premier rôle et Alana Naighan, future maîtresse de l'ordre des Vitalistes. Dans cette scène, l'un des joueurs est le Premier rôle, un second incarne Alana comme Second rôle ; un troisième joue le varigal Mordàn ; les derniers joueurs et le meneur incarnent des Figurants, à savoir de jeunes magientistes, disciples d'Alana.

L'une des thématiques de ce dialogue est le libre accès à l'université, sans distinction de classe sociale : les Figurants pourront soutenir plusieurs avis sur cette question, le meneur allant ici apporter des thèses polémiques pour renforcer l'intensité du débat. Par exemple, le meneur pourra s'adresser au joueur incarnant Alana : « Dame Alana, certes l'université devrait permettre aux Reizhites d'accéder au savoir... mais accueillir un jeune Talkéride ? Regardez sa tenue ! Sans doute ne sait-il pas lire et écrire. Qu'en pensez-vous ? »

Dans ce cas de figure, le meneur va donc, comme les autres Figurants, soutenir la scène et enrichir le dialogue entre Alana, Mordàn et le Premier rôle.

Le meneur comme voix off et souffleur.

Dans cette scène, cette fois-ci tirée du scénario « Mac-Thogail : L'Héritage de la Rose », interviennent des inquisiteurs venus au petit monastère situé dans le val de Dearg. L'un des joueurs incarne le Premier rôle, un deuxième incarne Firmin comme Second rôle et un troisième le sigire Dand. Les autres joueurs interprètent ceux qui accompagnent Dand. Le meneur ne joue aucun personnage dans cette scène et se contente de décrire ce qui se passe. Ensuite, il devient le spectateur de la scène. En particulier, le Second rôle incarnant Dand devrait se montrer très incisif dans son interprétation : il doit mener l'interrogatoire du moine Firmin. Pour instaurer une ambiance d'urgence et de peur, la scène devrait être assez spectaculaire.

Si le meneur estime que la scène n'avance pas suffisamment, il pourra intervenir en indiquant à tel ou tel joueur son état d'esprit : cela pourra aider le groupe à aller de l'avant dans cette scène. Par exemple, il pourra dire, alors que la scène a tendance à durer trop longtemps : « Dand, tu penses qu'il est maintenant temps de passer aux choses sérieuses ! Après tout, vous n'avez pas de temps à perdre ici... ». Le meneur peut aussi estimer que tel ou tel joueur manque d'énergie pour interpréter son rôle, il pourra alors l'aider en lui soufflant des indications : « Vas-y franchement, tu peux hausser le ton, il faut lui mettre la pression ! ».

Une bonne méthode pour le meneur dans ce genre de scène est de rester debout et ainsi venir s'adresser à tour de rôle aux joueurs en leur soufflant des informations à l'oreille, selon les besoins. Le meneur a donc ici un rôle plus en retrait, où il va aider les joueurs à optimiser la scène qu'ils sont en train de jouer.

Le meneur comme Second rôle.

Malgré ces rôles spécifiques, le meneur peut aussi décider d'incarner lui-même un ou plusieurs Seconds rôles. Parfois, cette solution s'imposera lorsqu'il manquera du nombre suffisant de joueurs autour de la table pour tous les incarner. En incarnant lui-même un Second rôle, le meneur va donner l'exemple, instaurer un rythme. Ce peut être un choix pertinent lors d'un premier focus, afin que les joueurs s'habituent peu à peu à prendre en charge une scène intégralement alors que le meneur aura un rôle de plus en plus effacé, comme dans l'exemple précédent.

Chapitre 3

Gaol :

D'Amour et de fureur

Un scénario de Nelyhann



Chaque arc narratif est représenté par une miniature inspirée des codes de l'iconologie classique.

· **Style** : focus centré sur l'arc narratif de l'Amour. · **Cadre** : : Taol-Kaer, val de Dearg et duché de Salann Tir.

Résumé du scénario : Ce focus revient sur l'enfance du PJ à Dearg, sa rencontre avec Céliane puis son service d'ost dans les terres du seigneur Wylard Mac Readan. Son retour à Dearg sera marqué par la tragédie d'une disparition brutale, mais aussi l'espoir d'un avenir meilleur.

Enjeux et objectifs : Tout d'abord, ce focus a pour but de mettre en scène les thématiques et les personnages centraux de la campagne des Ombres d'Esteren. Pour le Premier rôle, ce sera l'occasion d'explorer les incidences de la passion amoureuse et jusqu'où celle-ci peut mener, que ce soit dans sa propre histoire ou par le biais de sa confrontation avec le chevalier félon Jerryl des Marais.

Aspects horribifiques

Ce focus explore une horreur intérieure, où l'amour côtoie la haine, la jalousie et la mort, notamment au travers d'un deuil insupportable.

69

Le val de Dearg

La majeure partie du focus se déroule dans le val de Dearg. Le meneur devrait prendre connaissance de l'aide de jeu consacrée à ce val avant de commencer la partie. Celle-ci contient également la description de nombreuses personnalités qui interviendront pendant le scénario.



Interpréter Le romantisme et La tragédie

Ce scénario met en scène une histoire d'amour et propose aux joueurs d'interpréter les premiers rôles. C'est une particularité que le meneur ne devrait pas ignorer : même dans un jeu d'ambiance comme Les Ombres d'Esteren où l'interprétation des personnages est au premier plan, jouer une histoire d'amour n'est pas chose commune.

Cette particularité est encore accentuée si le joueur concerné incarne un profil guerrier, comme c'est le cas d'Eoghan, car cela vient prendre à contre-pied les grands stéréotypes du genre. Classiquement, les univers médiévaux fantastiques sont synonymes d'héroïsme, de créatures fabuleuses et de quêtes épiques où des guerriers puissants perpétuent la lutte entre le bien et le mal. Si cette approche classique peut avoir du charme, celle qui a été choisie pour les Ombres d'Esteren est différente. À certains moments-clés – en particulier pendant les focus – la campagne Dearg a pour objectif d'accentuer ce parti pris initial en allant explorer d'autres thématiques.

Pour que l'expérience soit un plaisir pour tout le monde, le meneur devrait prendre le temps de discuter de ces particularités avec ses joueurs et de passer en revue avec eux ces différents points :

Discuter avec le Premier rôle.

Normalement, le joueur ayant choisi l'arc narratif de l'Amour ne devrait pas être surpris que cette thématique soit au centre des scénarios à venir. Malgré cela, le meneur devrait prendre le temps d'en discuter avec lui en le prévenant que le scénario va explorer directement son histoire avec Céliane et que cette dernière sera peut-être interprétée par un autre joueur du groupe. Certains joueurs peuvent être pudiques ou se retrouver mal à l'aise si de telles thématiques sont mises en scène. Si tel est le cas, le meneur devrait le prendre en compte et moduler le scénario en conséquence. La romance pourra être mise en retrait et le meneur pourra mettre l'accent sur des scènes plus classiques, d'action par exemple.

Interpréter Céliane.

Ce personnage central de la campagne pourra être interprété par l'un des joueurs pendant le focus. Ce ne sera pas un exercice facile et comme pour le Premier rôle, il serait bon que le meneur s'entretienne d'abord avec le joueur en question. Les rôlistes expérimentés, ou les personnes ayant déjà une certaine complicité pourraient incarner le duo Eoghan-Céliane avec plus de facilité. S'il apparaît que personne ne se sent suffisamment à l'aise pour interpréter Céliane, le meneur pourra alors s'en charger.

70

Second degré et humour.

Une partie de jeu de rôle est souvent marquée par des fous rires et c'est une très bonne chose. Après tout, l'important n'est-il pas de s'amuser ? Les moments les plus mémorables ne sont-ils pas souvent les plus cocasses ? Cela concerne aussi Les Ombres d'Esteren mais dans cet univers qui se veut horrifique et gothique, une certaine habileté dans l'usage de l'humour est nécessaire pour permettre à d'autres émotions d'émerger. Tout est une question de moment : une blague hilarante pendant une pause sera la bienvenue pour détendre l'atmosphère, mais la même blague en plein milieu d'une scène importante sera sans doute moins adaptée... Difficile d'imaginer la scène finale de l'opéra Carmen, si poignante, si l'un des protagonistes lance tout d'un coup une blague graveleuse ! Le focus D'Amour et de fureur possède une forte potentialité dramatique qui implique que les joueurs incarnent avec conviction leur personnage. Si chacun joue le jeu, alors une grande intensité peut se déployer. Il est possible que les rires cèdent la place aux larmes : à l'instar d'autres médias comme le théâtre et le cinéma, le jeu de rôle peut explorer plusieurs registres d'émotions. Explorer le drame et la tragédie demande sans doute une certaine aisance dans la capacité à se glisser dans la peau d'un personnage, comme un acteur pourrait le faire, et les plaisanteries viennent souvent tenter de contenir la montée d'émotions d'un registre plus mélancolique. En fait, il n'y a pas de bonne façon de jouer l'histoire : rien n'empêche de la vivre en intégralité au second degré. Le plus important est que les joueurs et le meneur soient conscients des attentes des uns et des autres : si le meneur espère une partie aux grandes envolées lyriques, l'a longuement préparée en conséquence, alors qu'un ou plusieurs joueurs sont plutôt d'humeur facétieuse, il risque d'y avoir des déceptions. C'est pour cela qu'il est utile que le meneur aborde ce sujet avec ses joueurs avant la partie afin que le groupe puisse se mettre d'accord sur le style de jeu choisi. Il revient ensuite à chacun de jouer son rôle.

Connaissance des joueurs et style de jeu

Certains joueurs connaissent bien l'univers des Ombres d'Esteren. Ils ont lu et relu le Livre 1 – Univers et ont peut-être joué ou eu accès aux autres suppléments de la gamme. Par exemple, un lecteur attentif saura dès le départ que Mael Mac Govrian est voué à mourir dans un incendie : cet événement est indiqué clairement dans le profil d'Eoghan que l'on trouve dans le Livre 1 – Univers (Cf. p.184). Un autre aura remarqué que le chapitre Tri-Kazel (Cf. Livre 1 – Univers, Tri-Kazel, p.14 à 21) contient plusieurs indices décisifs sur la campagne à venir. Si le meneur est en présence d'un tel groupe, il peut en tirer parti. Les signes avant-coureurs, les prémonitions ou le thème du drame inéluctable sont autant d'éléments narratifs classiques qui pourront renforcer l'ambiance gothique et tragique du focus D'Amour et de fureur – et même de la campagne tout entière. Le meneur pourra toujours laisser planer le doute sur la possibilité des joueurs d'interférer avec tel ou tel événement (la mort de Mael par exemple) pour mieux faire émerger le drame annoncé. Dans une autre configuration, les joueurs peuvent être de nouveaux venus dans l'univers d'Esteren.

Si le meneur désire ajouter plus de suspense à son focus D'Amour et de fureur, il pourra décider de limiter leur accès à certaines informations. Par exemple, la disparition de Mael pourra être ignorée au début de l'histoire.

Seconds rôles

Avant de commencer la partie, le joueur incarnant le Premier rôle (PJ ayant choisi l'arc narratif de l'Amour) va sortir de la pièce et le meneur va présenter aux autres joueurs les différents Seconds rôles disponibles pour ce scénario. Si le meneur de jeu et les joueurs ne se sentent pas encore à l'aise avec les principes particuliers des focus, ils devraient relire le chapitre Focus et en particulier le passage « Principes et règles des focus », p. 73.

Chaque Second rôle possède des informations sur son histoire, sa personnalité et des Scènes clés, que le meneur va expliquer au joueur qui l'incarne. Les fiches de chaque Second rôle contiennent l'ensemble de ces informations et sont destinées à être données aux joueurs. Le meneur peut télécharger une version numérique des fiches de Seconds rôles sur le portail des Ombres d'Esteren : www.esteren.org. Les informations reproduites ci-après sont des résumés dont le meneur pourra se servir pendant le jeu.

Une autre aide de jeu précieuse pour le meneur est le schéma de relation. Cette fiche présente les liens qui existent entre les PnJ impliqués dans le scénario et permettent d'avoir une vue d'ensemble sur les différents protagonistes. Le meneur peut télécharger une version numérique de ce schéma de relation sur le portail des Ombres d'Esteren : www.esteren.org

Les Scènes clés sont des moments particuliers où le Second rôle va intervenir dans le focus et apporter des éléments que le joueur devra restituer le plus fidèlement possible. C'est la raison pour laquelle le joueur devrait prendre des notes sur le Second rôle qu'il va interpréter.

L'âge des Seconds rôles n'est pas précisé car les focus se déroulent dans le passé, à une période indéfinie, et qui peut varier selon l'histoire du Premier rôle. Des indications temporelles générales sont données, mais demeurent ajustables selon les besoins.

Céliane

Céliane incarne la consolation et le rêve du PJ qui n'ose pas encore s'imposer. Elle est originaire du village de Fearil où elle se destine à devenir dâmàthair, éducatrice des enfants de son village (Cf. Livre 1 – Univers, Les dâmàthair, p.97). Son père Baorig est le demorthèn de Fearil et sa mère disparue fut dâmàthair. Céliane a le cœur partagé entre le PJ et le poétique et mystérieux Mael Mac Govrian, l'un des derniers héritiers de la famille noble du val.

Mael Mac Govrian

Mael Mac Govrian est orphelin, le seul membre de sa famille encore en vie étant sa sœur, Aline.

Le paragraphe « La destinée tragique des Mac Govrian » donne des indications sur l'histoire de sa famille (Cf. p. 13). Pour le PJ, Mael est un rival apprécié, un jeune homme qui devient son ami. Tout comme lui, il est amoureux de Céliane. Mael se destine à devenir un guerrier. Mais il n'est pas seulement doué dans l'apprentissage des armes : c'est également un musicien inspiré. De tempérament plutôt sombre, Mael reste une figure assez mystérieuse pour la plupart des habitants de Fearil. Dans l'ombre de la régence des chevaliers hilderins, nul ne sait s'il parviendra vraiment un jour à occuper sa fonction.

Ansailéir Maorn

Maorn incarne l'honneur du guerrier, le sens du devoir, le jugement de la société. Il est l'actuel ansailéir de Dearg et le père du PJ à qui il inculque une éducation impitoyable, afin qu'il devienne un jour le prochain ansailéir.

L'historique et la personnalité de Maorn sont décrits en détail page 33.



Wylard Mac Readan

Wylard Mac Readan est le frère du demorthèn Baorig de Fearil, et l'oncle de Céliane. C'est un seigneur talkéride originaire du duché de Salann Tir où il possède des terres au pied des montagnes, à la lisière des grands marais du ponant. Après la mort brutale de son épouse et de ses enfants, Wylard a connu une période de léthargie avant de regagner en vigueur et de se décider à initier une grande campagne visant, selon ses dires, « à purger le monde de la menace féonde ».

Cette œuvre exaltée est à la limite de la folie... Mais peut-être est-il impossible de faire face à un péril aussi immense sans plonger soi-même dans la démesure ?

Pour le PJ, Wylard agit comme un mentor puisqu'il encadrera son service d'ost.

Aux premières loges du drame qui frappera Wylard, le PJ sera également confronté à la thématique de la perte de l'être aimé, qui ne pourra que l'interpeller à propos des sentiments qu'il éprouve pour Céliane. L'histoire de cet homme est en partie racontée dans le Livre 1 – Univers (Cf. p.10, 11, 13, 95, 138 et 173).

Chevalier Argan

Actuel régent du val de Dearg, homme craint et détesté, le chevalier hilderin Argan Mac Darag traîne une réputation peu enviable et une histoire aux nombreuses zones d'ombre.

Ambitieux, il n'hésite pas à orchestrer l'assassinat de ses ennemis ou de ceux qui pourraient entraver son ascension.

L'historique et la personnalité d'Argan sont décrits en détail page 36.



Jerryl des Marais



Jerryl des Marais était un chevalier hilderin promis à un bel avenir jusqu'au jour où sa route croisa celle de la princesse Aïnlis. Foudroyé par une passion dévorante, il devint un chevalier errant, rassemblant autour de lui une bande de brigands nommée « les Roseaux de fer », dans l'unique but de faire tomber le château des Mac Tremen et de s'emparer d'Aïnlis. Jerryl reçoit le soutien de mystérieux mécènes de la cité de Tuaille, ce qui lui permet d'envisager une attaque d'envergure.

Cette société secrète de Tuaille cherche à faire tomber le duc par l'intermédiaire de Jerryl afin de déstabiliser la région.

L'histoire de Jerryl confrontera le Premier rôle à une autre facette de l'amour : une passion obsédante pouvant pousser jusqu'au crime. À l'inverse, Aïnlis représente l'exact opposé : la résignation de l'individu qui sacrifie ses choix et sa liberté au profit de l'intérêt général.

Le meneur pourra retrouver plus d'informations sur ce personnage dans le Livre 2 Voyages, page 58.

Les Figurants dans D'Amour et de fureur

Ce focus propose un grand nombre de figurants. Comme expliqué dans le chapitre « Arc narratif », les informations peuvent être données à la volée par le meneur aux joueurs. Mais pour certaines scènes, le meneur ne devrait pas hésiter à prendre les joueurs à part pour leur expliquer la situation.

Par exemple, dans la scène 5 de l'Acte 2, Eoghan surprend une discussion entre le page Doern et le chevalier Deagàn. Avant de lancer cette scène, le meneur pourra expliquer en aparté aux deux joueurs incarnant ces figurants de quoi il sera question pour leur discussion.



Les actes et les scènes de ce focus sont présentés dans l'ordre chronologique de leur déroulement. Ils soulignent les moments clés du passé du Premier rôle. Cependant, cette succession reste modulable et de nombreuses autres scènes peuvent s'intercaler, d'autant que ce focus retrace plusieurs années de la vie du PJ.



Pour préparer sa partie, le meneur pourra se référer à l'aide de jeu incluant un résumé de chaque scène ainsi qu'une frise chronologique donnant une vue d'ensemble sur le déroulement du focus. Il est possible de télécharger les versions numériques de ces aides de jeu sur le portail des Ombres d'Esteren : www.esteren.org

Un exemple de chronologie

Si la chronologie est librement adaptable, un exemple concret de succession des événements peut aider le meneur à poser plus efficacement les différentes étapes... La chronologie proposée ici est la plus dense possible, utile dans le cas où le meneur souhaite placer un maximum d'événements dans un temps limité. Elle donne des jalons concernant les autres pré-tirés ou Figures susceptibles d'intervenir.

- 899 : Jerryl des Marais devient un renégat.
- 902 : Adeliane tombe gravement malade avant d'être mystérieusement guérie et d'entamer dès lors son apprentissage de ionnthén auprès du demorthén Loeg ; départ de Finn pour devenir magientiste en Reizh.
- Niver 904 - Fin Faoiltreach : Maorn cherche à former son fils au métier des armes, rencontre avec Mael (Acte I, Scènes 1 et 2).
- Earrach Feis 905 : Fête de la majorité pour tous ceux qui ont atteint 16 ans à Dearg et Fearil, dont Mael, le Premier rôle et Céliane.
- Été 905 - Oq-mhios : L'attaque des bandits (Acte I, Scène 5 et 6).
- Été 905 - Fin Oq-mhios : Départ de Mael et du Premier rôle pour leur service d'ost à Eaux-salées (Acte II, Scène 1).
- Printemps 906 - Céitan : Mort de la famille de Wylard (Acte II, Scène 3).
- Été 906 - Luchar : L'attaque contre le duc de Salann Tir (Acte II, Scène 4).
- Été 906 - Lunasdal : Départ d'Eaux-Salées et retour à Dearg (Acte II, Scène 1 ; Acte III, Scène 1).
- Automne 906 - Sulthainn : L'impôt (Acte III, Scène 2), après des récoltes décevantes.
- Automne 906 - Damhar : Mort et funérailles de Mael (Acte III, Scène 4 à 6).
- Automne 906 - Dudlachd : Arrivée de Sid, à moitié mort, à Dearg.
- Automne 907 : Épilogue de Gaol.

73

Le meneur pourrait tout aussi bien choisir une autre chronologie, selon les besoins de sa campagne ou pour l'adapter à l'histoire de ses PJ. Quelle que soit la situation, réaliser une telle chronologie aidera le meneur en lui donnant une vue d'ensemble sur l'enchaînement des événements.

Durée de la partie



D'Amour et de fureur est un scénario assez dense, dont la durée peut varier selon le rythme que le meneur désire instaurer dans ses parties. En jouant les scènes les unes après les autres, avec une cadence de narration soutenue, il est possible d'en venir à bout en une seule séance qui durera entre six et dix heures. Il est également possible de développer chaque acte, de jouer les voyages, de laisser les joueurs explorer chaque facette de l'histoire en détail : ce focus peut alors devenir une petite campagne qui durera plusieurs séances de jeu.

Personnages et dates par défaut

Par défaut, les focus utiliseront des lieux et des dates liés aux arcs narratifs. Ainsi, il sera question de Dearg, des habitants de ce village, mais aussi des dates qui correspondent aux historiques des pré-tirés. Par exemple, dans D'Amour et de fureur, Maorn sera le père du PJ, ce qui correspond aux membres de la famille d'Eoghan. Par rapport à l'historique d'Eoghan décrit page 184 du Livre 1 – Univers, seul le moment de la mort de

Mael Mac Govrian a été modifié pour les besoins du scénario : elle intervient après le service d'ost des jeunes hommes et non pas avant.



Ces informations ne sont pas absolues et, selon les besoins du meneur, elles peuvent être adaptées. Le chapitre « Gérer et adapter sa campagne » donne plusieurs outils pour réaliser ces adaptations. Les seuls éléments biographiques incontournables sont décrits dans les prérequis de l'arc narratif de l'Amour (Cf. chapitre Arc narratif).

Adapter ce scénario avec un autre Premier rôle

Ce focus prend en considération que le PJ est le fils de Maorn. Or, cet aspect biographique n'est pas un prérequis obligatoire pour jouer l'arc narratif de l'Amour. Que se passe-t-il si le PJ est très différent du profil d'Eoghan ? Le chapitre « Gérer et adapter sa campagne » donne des pistes pour résoudre ce cas de figure. Voici un exemple concret avec un PJ créé pour des parties de test des scénarios de la campagne : Yrdàn. Ce Personnage est un guerrier, venant d'une région éloignée de Dearg, et ayant des affinités avec les arts demorthèn. En somme, il est très différent d'Eoghan et ne partage avec lui que les deux prérequis de son arc narratif : aimer Céliane et une relation d'amitié et de rivalité avec Mael.

Voici quelques exemples sur la manière dont le scénario a été adapté :

Maorn le mentor.

Puisque Maorn n'est pas le père d'Yrdàn, la figure la plus voisine est celle du mentor. Yrdàn est arrivé à Dearg assez jeune, il essaye de s'intégrer à la communauté et Maorn a la tâche de l'encadrer. On peut aussi imaginer cette relation sous un autre angle : Yrdàn est un étranger, il convoite une des filles de la vallée, il doit faire ses preuves et Maorn est là pour éprouver sa valeur.

La destinée d'Eoghan.

Yrdàn étant destiné à occuper le rôle d'Eoghan, on pourrait se demander ce que va devenir ce personnage pendant la campagne. L'encart page 63 « Utilisation et adaptation des pré-tirés à la campagne » illustre le choix fait à cette occasion : le meneur décide tout simplement de ne pas faire exister Eoghan dans sa campagne. Dans ce cas de figure, Maorn n'aura que ses trois filles.

Le PJ a déjà fait son service d'ost.

L'acte 2 du focus met en scène le service d'ost du Premier rôle, mais Yrdàn l'a déjà réalisé quand il arrive à Dearg... à la place, on peut imaginer que le seigneur Wylard demande à son frère que les deux jeunes gens (le PJ et Mael) soient envoyés dans son domaine pour l'aider ou bien juger de leur valeur, en vue du mariage avec Céliane.

Justifier le mariage avec Céliane.


Selon le PJ créé par le joueur, le meneur devra adapter le scénario en conséquence : dans le cas d'Yrdàn, on pourra estimer que sa sensibilité aux arts demorthèn saura convaincre le demorthèn de Fearil, père de Céliane. Aussi, le focus va permettre à Yrdàn de s'illustrer et de sauver la jeune femme, ce qui pourra devenir un point décisif pour que son père accepte de donner la main de sa fille. Le fait qu'Eoghan n'existe pas annule la possibilité d'un mariage de raison avec le fils de l'ansailéir de Dearg, dans le but d'un rapprochement des deux villages.

Pour faire cette adaptation, le meneur devrait prendre un peu de temps pour passer en revue le focus et imaginer des ajustements là où ce sera nécessaire. Il ne faudra pas hésiter à mettre le joueur à contribution en adaptant également son historique : par exemple, si le joueur a imaginé que son PJ est arrivé à Dearg très récemment, le meneur pourra lui suggérer qu'il soit arrivé bien plus tôt, plus jeune, ceci afin de faciliter la relation de maître à élève avec Maorn, le développement de la relation avec Céliane, etc.

74



Acte 1 : Un amour tourmenté

 Cet acte revient sur la jeunesse du Premier rôle et détaille ses relations avec quelques-unes des personnes les plus importantes de sa vie : son père Maorn, son rival et ami Mael ainsi que celle qu'il aime, Céliane.

~ Scène 1 : Mériter l'amour du père ~

Second rôle : Maorn.

Figurants : La mère Nennoga et les trois sœurs du Premier rôle (Tanwen, Deila et Geilis, Cf. p. 26).



Arcana - Cantar de Procella - 2 - Chant of the awakening

Un morceau grave et incantatoire de ce groupe suédois qui illustrera à merveille la pression qui écrase le Premier rôle dans cette première scène.

Le scénario s'ouvre sur une vision imposante du val de Dearg. Les cimes des sapins ploient sous les assauts d'un vent puissant balayant la vallée. Au-delà des forêts, l'immensité des montagnes couvertes d'une neige éternelle... Bientôt on distingue le village de Dearg, construit d'adret sur un petit plateau, juste en dessous d'une pente plus raide.



La première scène a lieu devant la maison commune du village. Ce matin-là, Maorn entraîne son fils au combat rapproché. Le Premier rôle est âgé d'une quinzaine d'années. Puisque l'action se déroule dans le passé, le Premier rôle, encore très jeune, n'aura que la moitié de sa valeur en Combat au contact (par exemple 3 s'il a une discipline à 6, ou 2 s'il a 5 au présent). Les caractéristiques de Maorn sont disponibles au chapitre « Personnalités ».



Un entraînement impitoyable (Cf. Fiche de Maorn).

Le Premier rôle est poussé par son père, ce qu'il fait n'est jamais assez bien. Les deux combattants utilisent de grands bâtons dont chaque extrémité est protégée de tissus épais. Maorn ne retient pas ses coups tout en exhortant son fils à riposter et à faire preuve de plus de hargne – et donc à accroître son niveau de Combativité. Au final, Maorn annonce à son fils qu'il va passer un mois au service des hilderins à Smiorail, afin de l'endurcir. Ce que son père ne dit pas, c'est que c'est aussi une manière pour lui de savoir ce qui se déroule là-bas.

Sa mère et ses sœurs n'osent pas s'opposer au chef de famille, mais essaient d'aider le Premier rôle, en lui apportant de la nourriture quand il est isolé, en soignant ses blessures, en l'encourageant, en l'exhortant à la patience et en lui rappelant les valeurs du village et de Taol-Kaer.

Scène 2 : Frères d'armes

Seconds rôles : Mael Mac Govrian, Argan.

Figurants : Chevaliers hilderins, soldats, Aline.

Le scénario s'ouvre sur une vision imposante du val de Dearg. Les cimes des sapins ploient sous les assauts d'un vent puissant balayant la vallée. Au-delà des forêts, l'immensité des montagnes couvertes d'une neige éternelle... Bientôt on distingue le village de Dearg, construit d'adret sur un petit plateau, juste en dessous d'une pente plus raide.

Cette seconde scène revient sur la rencontre entre le Premier rôle et Mael et la naissance de leur amitié. Elle se déroule dans la forteresse de Smiorail qui surplombe le village de Fearil. Le Premier rôle y a été envoyé par Maorn pour recevoir l'entraînement des hilderins. Le Premier rôle va se rendre compte qu'il partage beaucoup de points communs avec Mael : celui-ci se retrouve très isolé du reste de la communauté, sous le joug des hilderins.

75

Voici quelques moments importants :

Une discussion.

Mael et le Premier rôle ont pris l'habitude de se retrouver sur les chemins de ronde de la forteresse où ils ont de longues discussions : ils peuvent échanger autour de leur vie difficile (le joueur incarnant Mael trouvera sur sa fiche de Second rôle plusieurs informations biographiques). Dans les derniers temps, Mael révèle au Premier rôle qu'il est amoureux d'une fille, mais préfère taire son nom : les murs ont des oreilles et les hilderins pourraient essayer de se servir de cette information. Il ne révélera que la couleur de ses cheveux : un blond doré. À ce moment de l'histoire le Premier rôle ignore que Mael est amoureux de Céliane.

L'entraînement.

Le Premier rôle partage l'entraînement dispensé à Mael par les hilderins. Il retrouve en Argan la dureté de son propre père.

Embûche.

Un jour, Mael part pour la chasse, accompagné de sa sœur, du Premier rôle et de quelques soldats et chevaliers. Le PJ se retrouve en difficulté (pris dans un marécage, ou dans le courant d'une rivière) et Mael vient à son secours. Le but est de mettre en avant l'amitié qui lie les deux garçons et le courage de Mael qui n'a pas hésité à se mettre en danger pour sauver la vie du Premier rôle.



Cette seconde scène peut être jouée de manière complètement narrative : le meneur va raconter aux joueurs comment le Premier rôle et Mael se sont rencontrés, leur amitié, leurs discussions, etc. Ou bien, le meneur peut décider de jouer ces scènes, en s'attardant sur l'entraînement avec les hilderins, en mettant en scène les discussions entre Mael et le Premier rôle, etc. Si cette deuxième possibilité peut donner plus d'épaisseur à ces scènes avec Mael, elle sera aussi bien plus gourmande en temps et le meneur devrait s'attendre à y passer une heure, voire plus. En particulier, l'encart « Noyade et dangers naturels » à la fin de ce scénario donne des outils pour simuler le moment où le Premier rôle se retrouve embourbé dans un marécage ou pris dans le courant d'une rivière.

Scène 3 : Earrach Feis

Seconds rôles : Céliane, Argan.

Figurants : Habitants de Fearil, chevaliers hilderins.



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités - 06 - Earrach Feis

L'Earrach Feis est une fête héritée de la tradition osag. Elle célèbre l'équinoxe du printemps et le retour des beaux jours. Les villages de Melwan, Loch Varn, Dearg et Fearil ont l'habitude d'organiser à tour de rôle cette grande fête, qui fait venir beaucoup de monde des quatre communautés pour l'occasion, mais aussi quelques marchands et voyageurs de passage. Aussi, cette date marque le passage de l'enfance à la vie d'adulte pour tous les jeunes âgés de seize ans et sortant du troisième cercle d'âge. Jusqu'à ce jour, les jeunes portent le statut de pàisde, ce qui signifie enfant dans l'ancienne langue. En cela, l'Earrach Feis est un moment très important pour toute la communauté et il est ponctué de plusieurs épreuves constituant un rite de passage.



Pour le Premier rôle, cette fête se déroule dans un contexte de liberté, loin du père, de son jugement perpétuel. C'est aussi le moment où le PJ rencontre Céliane, danse avec elle, joue, brille devant ses rivaux. L'attitude de Céliane est ambiguë, laissant entrevoir qu'elle apprécie beaucoup le PJ, celui-ci pourrait commencer à nourrir des espoirs, mais elle apparaît en même temps hésitante, et parfois contrariée. En fait, elle connaît déjà Mael à ce moment de l'histoire et éprouve déjà beaucoup d'attrance pour ce garçon même si la rencontre avec le PJ la trouble beaucoup.



Mael Mac Govrian n'est pas présent pendant cette fête. Avec sa sœur, il s'est rendu à la capitale du duché le mois dernier et ne devrait rentrer que la semaine suivante.



Voici quelques moments marquants de la fête :



Le rite du Domhach.

Ce mot signifie « sauvage » dans la langue ancienne. Dans le mois précédant l'Earrach Feis, les chasseurs de la communauté s'en vont dans la lande pour capturer des caernides sauvages, qui seront ensuite ramenés au village. Dans un enclos construit pour l'occasion et ayant un caractère sacré, chaque pàisde va devoir chevaucher à cru un caernide sauvage et essayer de tenir le maximum de temps. Il est à noter que dans la culture tri-kazelienne, les caernides sont sacrés et leur capture en vue de leur domestication n'a lieu qu'une seule fois par an à l'occasion du Domhach, ce qui redouble l'importance de ce rite. Il signifie la confrontation à la part sauvage de soi-même, au travers d'un animal sacré représentant l'esprit de la forêt, Gobhar. Pour cela, il faudra réussir un jet de Prouesses ou de Voyage facile (8) chaque seconde, et dont la difficulté croît d'1 point à chaque nouveau jet... ainsi, tenir ne serait-ce que 10 secondes est un véritable exploit ! Le Premier rôle utilise ses scores de Voies normaux mais 4 au maximum en Domaine de compétence. Tenir 5 secondes ou mieux est une prouesse qui sera saluée. Chaque pàisde peut utiliser la Voie qu'il préfère parmi la Combativité, l'Empathie ou la Créativité et ainsi exprimer sa personnalité, selon la façon dont il aborde cette épreuve. Certains atouts peuvent être mis à profit, tels que : « Fort » pour s'agripper coûte que coûte ; « Intuitif » pour anticiper les actions de l'animal ; « Leste » pour suivre immédiatement les soubresauts, se couler dans le mouvement avec grâce. Chuter tout de suite et perdre son masque (sur un 1 naturel sur le premier jet) est toujours vu comme un mauvais présage qui pourra être interprété de différentes manières : le pàisde sera fragile et sujet à la maladie ; il devra se méfier des loups ; la forêt ne le reconnaît pas, etc. Il est possible que le PJ échoue rapidement pendant cette épreuve... le meneur pourra faire en sorte qu'il brille devant Céliane à d'autres moments, à l'occasion d'autres jeux et concours pendant les festivités.



La danse.

L'Earrach Feis est aussi une fête où les jeunes des différentes communautés se rencontrent, en vue des mariages. Les vaux autour de Dearg privilégient la coutume de l'exogamie et favorisent les mariages entre personnes faisant partie de communautés différentes. Le Premier rôle se retrouve à danser avec une jeune femme qui se révélera plus tard être Céliane (elle porte son masque pour l'instant et surtout, les plumes et décorations font croire que ses cheveux sont bruns). Plusieurs anecdotes permettent au PJ de se rapprocher de la jeune femme : un garçon qui l'importune et que le PJ va repousser ; Céliane qui regarde intensément le PJ, etc.



Quand Céliane se débarrassera de son masque, le PJ découvrira qu'elle est blonde et aura un mauvais pressentiment... Soudain, il se souviendra de sa discussion avec Mael et sera certain qu'il s'agit de la fille dont il est amoureux.



Le Cumadh.

Alors que la nuit suivant l'Earrach Feis prend fin, le demorthèn de Fearil emmène les pàisdes récemment admis dans la communauté adulte dans un lieu sacré, en dehors du village. Ce matin-là, le groupe se dirige vers une petite clairière où s'élève un imposant mégalithe. Tous, garçons ou filles, sont habillés de la même manière : une cuirasse de cuir, un philibeg (une tunique serrée autour de la taille par une ceinture) ainsi qu'une grande cape aux couleurs du clan des Mac Govrian (vert et jaune). La procession marche en file, deux par deux. Bien sûr, le hasard fait que le Premier rôle et Céliane marchent côte à côte... Arrivé dans la clairière, le demorthèn présente chaque membre du groupe aux esprits et les exhorte à les protéger tout au long de leur vie d'adulte. Dans l'ancienne langue, cumadh signifie « présentation », c'est pourquoi cet instant est également nommé « rite de la Présentation ».

Les masques.

Chaque aspirant porte un masque symbolisant son statut de pàisde. En milieu d'après-midi, un bûcher est allumé pour célébrer le rite du Feu, nommé Modh Aingeal, et chacun lance son masque dans les flammes. D'un point de vue symbolique, les aspirants acceptent de sacrifier ce qui symbolise leur enfance à Aingeal, l'esprit du feu, afin de devenir adulte. Ce rite est couramment pratiqué dans les régions montagneuses du centre de la péninsule, mais connaît de nombreuses variantes locales.



~ Scène 4 : Jalousie ~

Seconds rôles : Céliane, Mael, Maorn.

Figurants : L'Ansailéir Arl, des habitants de Dearg, PJ (selon les possibilités, voir plus bas).

Cette scène se déroule à Dearg au début du mois d'Og-mhios, alors que l'air est doux et que les neiges hivernales ont fondu depuis quelques semaines. Chaque année, à la même période, tous les mariages conclus dans l'année sont célébrés. La semaine suivante, les demorthèn de la vallée partent en direction du Tsioghair annuel. Dearg va célébrer une dizaine d'unions et voit affluer des membres des familles des villages voisins : Melwan, Fearil, Loch Varn et même une famille de Terkhên, composée de cousins de l'Ansailéir Arl. Une délégation de Fearil est présente car Lachina, l'une des filles d'Arl, va se marier avec Gireg, fils du maître forgeron Fanch. C'est un mariage heureux qui s'annonce car les deux fiancés s'aiment et ont obtenu la bénédiction de leurs familles. À cette occasion, le demorthèn Baorig, sa fille Céliane, mais aussi Mael Mac Govrian et quelques autres habitants de Fearil, sont venus assister aux cérémonies. Cet événement rassemble Céliane, Mael et le Premier rôle pour la première fois. Même si Céliane n'ignore pas le Premier rôle et ira lui demander des nouvelles, ce dernier ne pourra que constater la complicité qui unit Mael et Céliane. Le jeune homme chuchote à l'oreille de la jeune dâmàthair des mots qui la font rire. Certains habitants le remarquent et s'en amusent (des figurants incarnés par les autres joueurs pour l'occasion). Plus tard, Mael joue quelques morceaux avec sa harpe en chantant les légendes du val. Les habitants se rassemblent autour de lui et Céliane est visiblement impressionnée.



Jalousie.



émoins de la complicité de Mael et de Céliane, le Premier rôle ressentira une vive jalousie. Il sera triste de constater que Mael a la préférence de Céliane et le meneur pourra prendre le temps d'explorer avec le joueur les sentiments de son personnage. Le Premier rôle devra réussir un jet de Mise à l'épreuve d'Influence pour contenir sa jalousie.

77



Si le meneur désire s'attarder sur les cérémonies de mariage, il peut retrouver des informations à leur propos page 101 du Livre 1 – Univers. Cette scène est aussi l'occasion pour le Premier rôle d'être témoin d'un bonheur qui lui apparaîtra bien inaccessible... Comme cette scène se déroule à Dearg, les autres joueurs peuvent également interpréter leur propre PJ si les dates concordent : Joris, Finn, Adeliane ou encore les sœurs tarishs peuvent être présents. Ce sera une très bonne occasion de créer des souvenirs communs et des liens entre les PJ.



Les plaisanteries lors du mariage

Comme à l'occasion de toutes les grandes fêtes, certains spéculent et parient sur les prochains mariages... Des figurants peuvent se saisir de certaines répliques qui devraient faire réagir et horripiler le Premier Rôle : « Et toi, tu vas te trouver une jolie fiancée ? Tu sais que le temps passe vite, faut pas traîner ! », « Prends-donc exemple sur Mael ! », « Ah, c'est pas de chance, Céliane est prise, c'était la plus jolie fille du val ! T'as qu'à te rabattre sur Adeliane, personne ne voudra d'une ionnthén qui porte la poisse ! ». Ces remarques finiront par agacer le Premier rôle et le meneur pourra demander un jet de Mise à l'Épreuve lié à la Passion... en cas d'échec, la réaction de l'intéressé pourra être virulente, voire violente.

Scène 5 : Une figure bienveillante

Seconds rôles : Céliane, Mael, Maorn. **Figurants** : Bandits des Plumes noires, Adeliane.

Le jour suivant les mariages, les invités restent à Dearg pour se reposer et préparer leur voyage de retour. C'est aussi l'occasion de profiter d'un agréable moment en milieu de matinée, alors que les époux se retrouvent sur la place sacrée du village, revêtus du costume traditionnel des jeunes mariés : une tunique blanche serrée à la taille par une ceinture ornée des oghams de l'Eau, de la Terre et de la Vie.

Maorn et le Premier rôle ne sont pas là. Très tôt ce matin, Maorn a ordonné au PJ ainsi qu'à Feren, un autre guerrier du village, d'escorter Adeliane, la ionnthén du demorthén Loeg. Elle doit aller en pleine nature pour rassembler plusieurs ingrédients en vue du prochain voyage de son maître pour le Tsioghair, le rassemblement annuel des demorthén de toute la péninsule.



Il est tout à fait possible que le ionnthén corresponde à un PJ du groupe, en particulier celui ayant choisi l'arc narratif de la Culpabilité. Dans ce cas-là, le joueur concerné pourra interpréter son Personnage qui viendra remplacer Adeliane.

78



Les brigands.

Sur la place du village, un chasseur raconte qu'il a remarqué ce matin un groupe de maraudeurs rôdant non loin du village. Il enjoint la communauté à se méfier, surtout ceux qui vont partir très bientôt. Mael prend connaissance de la mission du Premier rôle et va avoir un mauvais pressentiment le concernant. Il en parlera à Maorn mais celui-ci ne voudra rien savoir, déclarant que son fils doit se montrer brave et assumer sa mission. Mael va alors décider d'aller à la rencontre de son ami et sans qu'il puisse s'y opposer, Céliane va l'accompagner, visiblement inquiète.



Pendant ce combat, le meneur devrait faire en sorte que le Premier rôle se montre vaillant mais soit sérieusement blessé.

Les craintes de Mael étaient justifiées : la ionnthén et ses deux gardes sont attaqués par cinq Plumes noires.

Les brigands connaissent les coutumes locales et rôdent autour du village, dans l'attente que des voyageurs imprudents venus pour le mariage se retrouvent en position de faiblesse. Malgré une hésitation après que l'un d'eux a reconnu Adeliane et l'a désignée (s'attaquer à une ionnthén enfreint les coutumes imposant le respect dévolu aux demorthén), ils s'attaquent violemment à la jeune femme et à ses deux gardes, craignant les reproches de leur chef s'ils revenaient sans aucun butin. Et après tout, si la ionnthén disparaît, qui pourra leur attribuer ce forfait ?



Les Bandits

- ⊕ Attaque : 8
- ⊕ Dégâts : 2
- ⊕ Défense : 8
- ⊕ Points de santé : 19
- ⊕ Rapidité : 5

L'intervention de Mael et de Céliane est décisive et met en déroute les brigands. Ils utilisent des arcs avant de se lancer au combat. Comme aspirante dâmàthair, Céliane a reçu un entraînement martial et n'hésitera pas à affronter ses adversaires au corps à corps. Très rapidement, voyant croître le nombre de leurs adversaires, les bandits vont battre en retraite.

Bientôt, les nuages se massent dans la vallée, le ciel gronde et une pluie intense détrempe les combattants. Le groupe décide d'un commun accord de s'abriter dans une grotte que connaît Adeliane. Céliane va s'occuper des blessés alors que Mael s'absente pour aller chercher du ravitaillement ou des renforts. Le Premier rôle se retrouve en tête à tête avec Céliane, alors qu'Adeliane et Feren font le guet à l'entrée de la grotte. Celle-ci soigne ses blessures et se montre très douce, visiblement inquiète pour son état de santé. La jeune dâmàthair encourage le Premier rôle, le félicite pour sa bravoure et lui assure qu'il est déjà un homme en contredisant les propos dévalorisants du père. Céliane reconnaît avoir eu très peur, s'être inquiétée. Dans son regard le Premier rôle croit deviner des émotions qui le déstabilisent.



Céliane s'est vraiment inquiétée pour le Premier rôle et n'a pas hésité à risquer sa vie pour lui. En fait, c'est à ce moment que la jeune femme se rend compte qu'elle est amoureuse des deux garçons, certes différemment, avec des sentiments forts qu'elle ne peut ignorer. Un autre aspect de cette scène est de montrer Céliane sous les traits d'une figure bienveillante et protectrice



pour le Premier rôle, qui vient contraster avec la rudesse de son père. Céliane vient lui offrir un miroir positif de ce qu'il est, met en valeur sa bravoure. Le Premier rôle ne pourra que développer des sentiments encore plus forts pour celle qui veille ainsi sur lui et l'encourage. Le meneur, à l'instar d'une voix off, pourra expliquer et raconter aux joueurs ces éléments, alors que la scène se déroule et que les joueurs donnent vie à cette scène décisive pour la suite.

Scène 6 : Le seigneur talkéride

Seconds rôles : Wylard, Mael, Céliane, Maorn. **Figurants :** Le demorthèn Loeg, Adeliane, habitants de Dearg.

Le lendemain de l'attaque des brigands, le petit groupe est revenu à Dearg et le Premier rôle se repose. Les demorthèn Loeg et Baorig se préparent pour le grand voyage vers le Tsioghair, qui se fera sans leurs ionnthèn, encore trop jeunes et inexpérimentés.



La visite de Wylard.

Le village voit arriver une petite délégation menée par Wylard Mac Readan, seigneur d'Eaux-Salées dans le duché de Salann Tir et frère du demorthèn de Fearil Baorig. Wylard revient d'un voyage diplomatique dans la capitale du duché de Dùlan, où il a rencontré le duc Làn Mac Torrach pour le compte du duc de Salann Tir. À l'exception des mouvements de troupes suspects du seigneur gwidrite Mac Snòr du val voisin de Thoir, Wylard n'a aucune information significative à apporter à son frère.

Wylard et ses hommes sont invités à se reposer une nuit à Dearg et un grand repas est organisé dans la maison commune du village, où Maorn, le Premier rôle, Céliane, Mael, les demorthèn et leurs ionnthèn ainsi que des habitants de Dearg sont présents. Ce grand repas est l'occasion d'évoquer l'avenir de la fille de Baorig. Wylard est partisan des mariages bien réfléchis. Après tout, Dearg et les vaux voisins, se retrouvant sous le contrôle des hilderins, sont dans une situation semblable au duché de Salann Tir, où un gouverneur s'assure de la loyauté des sujets du roi. Dans un tel cas de figure, des alliances fortes sont nécessaires pour éviter que le pouvoir royal prenne trop le pas sur les intérêts locaux. Baorig évoque en public les prétendants les plus sérieux : Mael, le dernier héritier des Mac Govrian

ainsi que le Premier rôle, fils de l'ansailéir Maorn. Wylard acquiesce car dans les deux cas, cela renforcerait Fearil : dans le premier cas, le village aurait à sa tête un couple liant le prestige de la noblesse et l'autorité du demorthèn par sa fille, manière d'associer pouvoir temporel et spirituel ; dans le second cas, le mariage viendrait souder Dearg et Fearil un peu plus et augmenterait leurs possibilités de résister aux menaces extérieures ainsi qu'aux pressions des hilderins. Enfin, Baorig précise que les deux garçons sont très appréciés de sa fille, ce qui est pour lui un argument important. Pour les départager, Wylard propose à son frère de les emmener dans son domaine d'Eaux-Salées pour qu'ils y accomplissent leur service d'ost. Ainsi, il pourra les jauger et offrir un avis permettant de les départager.

79

Acte 2 : Service d'ost



Cet acte retrace le service d'ost du Premier rôle et de Mael Mac Govrian, qui durera environ un an. Malgré la rivalité vis-à-vis de Céliane, cette étape va sceller leur amitié en les amenant à se soutenir mutuellement pour supporter les différentes épreuves qui les attendent. C'est aussi l'occasion pour le Premier rôle de se confronter à une autre facette de l'amour, sous les traits du chevalier félon Jerryl des Marais. Enfin, cet acte met en scène des moments cruciaux de la vie de Wylard Mac Readan.



Le voyage jusqu'aux terres d'Eaux-Salées

Selon le temps qu'il désire allouer à ce focus, le meneur pourra créer une ellipse temporelle qui amènera directement les PJ à destination, ou au contraire mettre en scène chaque journée du voyage jusqu'aux portes du château des Mac Readan. Il est alors possible d'intégrer plusieurs petits scénarios pendant ce voyage. Si cette option est retenue, le Premier rôle voyagera aux côtés de Mael Mac Govrian et Wylard Mac Readan, ainsi qu'une petite délégation de chevaliers fidèles, formant autant de figurants pour les autres joueurs.

La situation politique de Salann Tir

Si officiellement, le duché de Salann Tir est fidèle à la couronne, le roi a tout de même décidé d'envoyer un gouverneur, pour « aider le duc à prendre les décisions les plus justes ». En fait, logé entre le duché de Tulg instable, les Terres de Déas qui ont toujours conservé une certaine indépendance et le problématique duché de Tuaille, soupçonné de cabales et complots, Salann Tir représente un enjeu stratégique très important pour le roi de Taol-Kaer. S'il venait à perdre son autorité sur cette région, c'est bien l'ensemble des territoires du grand Ouest qui pourraient lui échapper.

Achelstan Mac Tremen.

Le vieux duc de Salann Tir, veuf et récemment remarié, est un homme plutôt doux, mais assez réservé. En fait, il est sincèrement fidèle au roi mais son manque d'assurance pourrait faire craindre un renversement. Sa famille détient le domaine de Sâl, littéralement « le Sel ».

Gouverneur Telaseq.

Envoyé par la couronne, Telaseq est un homme intelligent, dévoué à la cause de son roi. Il se montre plutôt subtil vis-à-vis du duc, le laissant gérer les affaires courantes et feignant d'être distant ; mais en fait son influence politique sur la région est considérable, en particulier parce qu'il a autorité sur la majeure partie des forces armées du duché.

Les Roseaux de fer sont un vrai sujet de préoccupation pour Telaseq qui se doute qu'une influence extérieure opère dans le but de déstabiliser la région.

Princesse Ainlis.

La jeune fille est une parente du roi de Taol-Kaer, elle porte le titre de princesse qui lui donne un certain cachet dans le jeu des tractations diplomatiques et des alliances politiques. Dans ce domaine la raison domine toujours les sentiments et la jeune femme a été mariée au vieux duc pour consolider les liens entre le domaine de Sâl et Osta-Baille. Ce mariage arrangé ne lui apporte que peu de satisfactions, mais le duc est un homme plutôt bienveillant, ce qui rend sa situation plus confortable que d'autres.

Les Roseaux de fer.

Menés par le chevalier félon Jerryl des Marais, cette bande de brigands commence à prendre une dimension inquiétante. Sa réputation déborde même des frontières du duché et attire dans les marécages des criminels en fuite. Le gouverneur Telaseq est inquiet de cette expansion et sa crainte n'est pas infondée. Les brigands sont indirectement financés et soutenus par d'obscurs mécènes de Tuaille, espérant que Jerryl et ses hommes parviennent à leurs fins : s'emparer du château des Mac Tremen et faire tomber le duc.




≈ Scène 1 : Le domaine d'Eaux-Salées ≈


Seconds rôles : Wylard, Mael.


Figurants : Habitants du domaine d'Eaux-Salées.


Les terres ancestrales de la famille des Mac Readan sont situées entre Louarn et Tûrsal, sur les contreforts des Mòr Roimh, face aux grands marais du Ponant. C'est une terre de sel et de marécages, enneigée et gelée lorsque l'hiver vient. Malgré ces conditions difficiles, la famille des Mac Readan a su tirer le meilleur profit de l'exploitation du sel, notamment grâce à sa proximité avec la piste reliant Deanaidh au sud.


Cette première scène est l'occasion pour les PJ de découvrir le domaine et rencontrer ses principaux habitants, qui pourront être incarnés par les joueurs comme autant de figurants :

 **Edel Mac Readan :**
Une femme charismatique, ingénieuse commerçante, qui administre le commerce du sel. Elle est loin d'être étrangère à la richesse des Mac Readan, en ayant notamment conclu des accords avec les marchands de Deanaidh.

 **Maoriss et Padriqa :**
Le fils et la fille des Mac Readan, âgés d'une dizaine d'années. Le fils souhaite ressembler à son père, toujours à l'affût d'un entraînement auquel il pourrait participer. La fille rêve de grands voyages et s'intéresse un peu trop à la magie au goût de sa mère.

 **Le page Doern :**
Homme de confiance de la famille seigneuriale, Doern fait aussi bien figure d'intendant que de messager, secrétaire ou page. Il lui est déjà arrivé d'administrer Eaux-Salées en l'absence des maîtres du domaine.

 **Demoiselle Geleis :**
Nièce de Wylard, orpheline, âgée de quinze ans, elle a été recueillie par Wylard, qui la considère comme sa fille, il y a une dizaine d'années. Geleis est plutôt discrète, mais intelligente, et elle aide avec efficacité Edel Mac Readan dans la gestion du commerce du sel. C'est aussi la cousine de Céliane avec qui elle a une ressemblance troublante.


 **Chevalier Deaglân :**
Avec Doern, l'autre homme de confiance de Wylard, qui dirige la petite garnison du domaine et s'occupe des entraînements quand ce n'est pas Wylard qui s'en charge. Deaglân a la particularité d'avoir une balafre lui déformant la lèvre. C'est un homme de principes et d'une grande loyauté envers les Mac Readan. D'origine roturière, il a été recueilli par le père de Wylard qui l'a entraîné lui-même avant de lui obtenir un titre de noblesse, faisant de lui un membre de la chevalerie de Taol-Kaer.


Le château et les maisonnées environnantes abritent une petite communauté constituée de soldats de la garnison, de domestiques et de fidèles des Mac Readan.


Tout au long de l'année, des jeunes de la région viennent pour accomplir leur service d'ost. Selon son inspiration, le meneur peut décider que Mael et le Premier rôle sont les deux seuls à faire leur service d'ost au château, ou bien qu'ils partagent leur mission avec un ou plusieurs autres jeunes gens.





La vie quotidienne dans le domaine d'Eaux-Salées


 l'instar du voyage vers le château des Mac Readan, le meneur peut décider de passer assez vite sur l'installation et les premières semaines au château des PJ pour arriver directement au cœur de l'action avec la Scène 2 - Le chevalier félon. Ou bien, il peut décider de jouer la vie quotidienne comme appelé du service d'ost :

 **Entraînement martial.**
Supervisé par Wylard ou Deaglân, un entraînement difficile où les jeunes recrues seront confrontées à des soldats plus expérimentés. Ce sera aussi l'occasion de découvrir le maniement de certaines armes ou le port d'armures plus lourdes (ce qui peut notamment justifier de l'accès à certaines Disciplines pour les PJ).

 **Montures et écuries.**
Cette tâche consiste à nettoyer les écuries, s'occuper des caernides et des quelques chevaux.

 **Chasse.**
Les PJ peuvent également participer à la chasse et à la pêche dans les marais afin de ramener des vivres au château.

 **Messager.**
Les PJ accompagnent Doern et une escorte pour livrer un message dans une ville voisine (Louarn, Llewellen ou Deanaidh).

 **Patrouille.**
Il s'agit d'accompagner des soldats dans une patrouille autour du château et plus loin dans le domaine d'Eaux-Salées, au niveau des marais salants. L'objectif est de dissuader les bandits, repousser les bêtes sauvages voire prévenir une attaque de feondas.

Scène 2 : Les Roseaux de fer

Second rôle : Mael.

Figurants : Le page Doern, chevalier Deaglán, soldats.

Le seigneur Wylard reçoit la visite du gouverneur de Salann Tir, Telaseg. Celui-ci lui fait part de ses inquiétudes concernant l'expansion des Roseaux de fer et son intuition qu'un complot se fomenté à l'encontre du duc. Il exhorte Wylard à mener une enquête sur son territoire et à trouver des informations sur les brigands. Si même le domaine du duc est menacé, qu'en sera-t-il de celui d'un de ses vassaux, théoriquement moins puissant et moins bien défendu ? Doit-on craindre que Jerryl devienne un seigneur rebelle, avec des prétentions de duc voire de roi ? Qui sait où peuvent mener la démesure et l'ambition d'un homme ? Même s'il échoue, défait par les troupes des hilderins, le duché dans son ensemble aura dû subir entre-temps les dévastations d'une guerre... Wylard décide d'envoyer son page Doern et le chevalier Deaglán pour enquêter. Ils seront escortés par quelques soldats, ainsi que Mael et le Premier rôle. Au total, la petite expédition devrait compter autant de membres qu'il y a de joueurs autour de la table.



Une enquête permettra d'en apprendre plus sur l'histoire du chevalier félon, Jerryl des Marais, qui mène la troupe de bandits (Cf. le paragraphe sur les Seconds rôles au début du focus et aussi Livre 2 – Voyages, p.58). En particulier, les PJ pourront découvrir que l'amour de Jerryl pour Aïnlis a tout l'air d'être à sens unique. Les PJ peuvent également découvrir quelques indices leur permettant de penser que certains soldats de l'armée ducale sont corrompus et à la solde de Jerryl.



Le meneur peut développer cette scène au point d'y consacrer une séance de jeu entière. Aider les villageois, mettre en déroute un groupe de Roseaux de fer, déjouer un système de corruption ou de chantage... Bien sûr, il aura à sa charge de développer l'intrigue et les différentes étapes de l'enquête. Pour les joueurs, cela aura l'avantage de renforcer le sentiment de familiarité avec tous les protagonistes, en particulier Mael Mac Govrian. Le meneur peut aussi décider de raconter l'enquête aux joueurs sur un mode narratif avant d'en arriver directement à la scène clé ci-dessous : dans ce cas de figure, la scène peut être assez courte. Ce choix aura l'avantage de maintenir une certaine tension dans le déroulement de la partie, avec des événements importants qui s'enchaînent.



Une rencontre inattendue.

82

Cette scène intervient à la fin de l'enquête menée par les PJ. Ils connaissent maintenant l'histoire du chevalier félon, son amour dévorant pour Aïnlis, ses ambitions de conquête du duché... Le petit groupe s'est aventuré loin dans les terres de Salann Tir et trouve refuge aux Salicornes, un relais de voyageurs sur la route de Tùrsal. En entrant dans l'établissement, les PJ constatent qu'il y a beaucoup de monde ici : une vingtaine d'hommes cuirassés et armés. Le tenancier explique aux PJ qu'il y a des chambres libres pour eux car le grand groupe ne devrait pas tarder à repartir. Il installe les PJ à l'une des tables afin qu'ils puissent se restaurer : un ragoût et des morceaux de pain noir. Très rapidement, le Premier rôle se rend compte que son voisin de table n'est autre que Jerryl des Marais, et que l'ensemble des hommes d'armes sont des membres des Roseaux de fer. Le chevalier déchu ne cherche pas à se battre. Si la tension monte avec les PJ, le nombre des bandits devrait les dissuader de tenter quoi que ce soit. Lui et une partie de ses hommes ont fait halte aux Salicornes pour se restaurer et ils payeront ce qu'ils ont consommé. Ils disparaîtront ensuite dans les marais, ne laissant aucune trace derrière eux. Cette rencontre inattendue sera l'occasion de discuter avec le chevalier, alors que l'un des joueurs autour de la table devrait l'incarner comme Second rôle.

Scène 3 : Une sinistre découverte



Seconds rôles : Mael, Wylard.

Figurants : Le page Doern, chevalier Deaglán, soldats, Dame Geleis.



Cette scène fait directement suite à la précédente : le groupe ayant enquêté sur les Roseaux de fer est de retour vers le domaine d'Eaux-Salées... c'est alors qu'ils font une horrible découverte. Sur le bas-côté, un chariot est renversé, une partie du châssis englué dans les marécages. La première chose que tout le monde remarque, ce sont les fanions du domaine d'Eaux-Salées, pendant mollement de ce qu'il reste du véhicule détruit. Le page Doern est le premier à comprendre ce qu'il voit : Edel, la femme de Wylard, accompagnée de ses deux enfants, était récemment partie visiter son père, Raibert Mac Iseanor, qui habite un domaine voisin. L'escorte qui les accompagnait aurait dû leur garantir la sécurité... mais il n'y a plus personne de vivant ici, les hommes et les bêtes ont été massacrés, les corps meurtris et parfois sectionnés en deux, les visages d'Edel et des enfants tordus dans une expression d'épouvante. Même les Roseaux de fer n'auraient jamais commis de crime aussi abject. D'ailleurs, aucune de leurs possessions n'a été emportée. Tout porte à croire que c'est là l'œuvre des feondas ! Être témoin d'un tel spectacle et comprendre les répercussions que cela risque d'avoir impose un jet de Résistance mentale compliqué (14)..

Très rapidement, le page Doern décide qu'il ne faudra pas montrer l'état des corps au seigneur Wylard, le choc serait trop grand. Les dépouilles sont rassemblées et le convoi funèbre se dirige vers le château d'Eaux-Salées...

Cet événement permet de mettre en scène une facette terrible de l'amour : la perte d'un être cher. Comment le Premier rôle réagirait s'il était directement concerné ? S'il venait de perdre Céliane et ses enfants avec elle ? Le meneur pourra directement poser cette question aux joueurs incarnant le Premier rôle et le Second rôle Mael Mac Govrian.



Une annonce funeste.

Lun des joueurs (incarnant Doern ou le chevalier Deaglán) aura la lourde tâche d'annoncer au seigneur la mort de sa femme et de ses enfants. Une chape de plomb tombera immédiatement sur le domaine alors que Wylard restera comme pétrifié par une annonce impossible à entendre.



Un acte désespéré.

Le lendemain, les funérailles ont lieu. Les suivants du seigneur lui ont défendu de voir les corps, trop abîmés pour que cela soit supportable pour lui. Accablé par la douleur, Wylard n'oppose pas de résistance. Mais deux jours plus tard, comme pris d'une frénésie, il va déterrer les corps de sa femme et de ses enfants à mains nues pour les serrer contre lui. Les autres PJ le découvrent le lendemain matin. Cette scène impliquera tous les joueurs autour de la table qui incarneront les Premier et Seconds rôles ainsi que l'entourage de Wylard. Le meneur aura ici un rôle de narrateur : il pourra mettre en perspective cette scène avec l'amour que le Premier rôle porte pour Céliane. Que va-t-il ressentir ?

83



Graeme Revell - The Crow: City Of Angels - Original Score Album - II - Dias De Las Muertes

Un morceau sombre et tragique qui renforcera la scène clé
« Un acte désespéré ».

Scène 4 : Le chevalier félon

Seconds rôles : Mael, Wylard, Jerryl des Marais.

Figurants : Le page Doern, chevalier Deaglán, soldats, Dame Geleis.

Cette scène débute à l'aube, au cœur du château des Mac Readan, dans la salle du trône. Aux côtés du seigneur se tiennent Doern et sa nièce Geleis. Nous sommes quelques semaines après la mort de la famille de Wylard... Le seigneur est accablé d'une immense fatigue, une léthargie qui le laisse silencieux et hagard la majeure partie du temps. Son teint livide, sa barbe mal taillée, ses yeux cernés et les rides creusées sur son visage amaigri le font apparaître comme un vieillard alors qu'il était encore un solide guerrier il y a quelques semaines.

Les portes de la salle du trône s'ouvrent avec fracas, laissant entrer un messager blessé, soutenu par le chevalier Daeglán, à la mine défaite. La nouvelle est rapidement annoncée : à la tête de plusieurs dizaines d'hommes, le chevalier félon Jerryl

a lancé une attaque décisive contre le château du duc Mac Tremen. Pire, ils sont entrés dans la cour intérieure et menacent de faire tomber les dernières défenses. L'aide de Wylard est indispensable et bientôt une petite troupe d'une trentaine d'hommes menée par Deaglán et dont font partie Mael et le Premier rôle, part au triple galop en direction des terres du duc Mac Tremen.

Que s'est-il passé ?

Le château des Mac Tremen est construit en haut d'une butte surplombant les marais et Jerryl n'a pu le prendre d'assaut qu'avec le concours de traîtres infiltrés dans les rangs de l'armée du duc. Ces derniers ont planifié l'ouverture du pont-levis qui a permis à la troupe de Jerryl – une quarantaine d'hommes – de profiter de la pénombre pour s'engouffrer dans l'édifice.

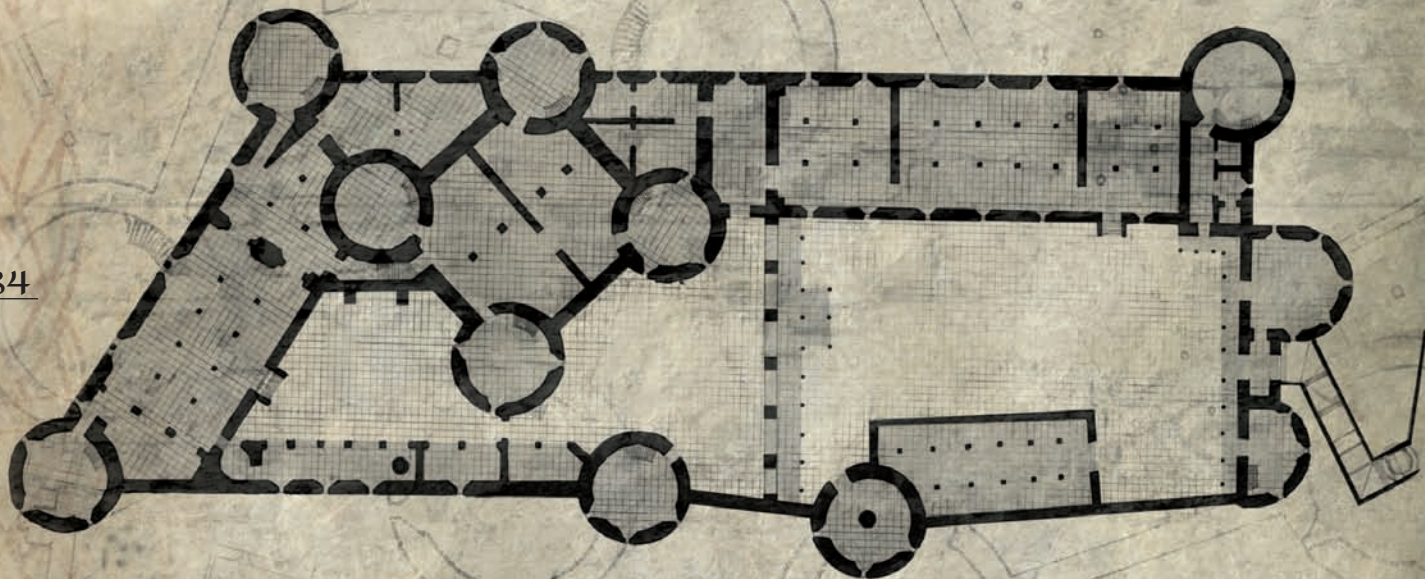
Les Roseaux de fer

⊕ Attaque : 10	⊕ Potentiel : 2
⊕ Défense : 10	⊕ Dégâts : 2
⊕ Rapidité : 5	⊕ Points de santé : 19

La situation à l'arrivée des PJ.

Les habitants de Sâl, bien que surpris, ne se sont pas laissés faire et un combat au corps à corps d'une grande violence s'est déclenché dans la cour principale, sur les parapets, à l'intérieur même des bâtiments, faisant de nombreux morts dans les deux camps. Mais le nombre et l'avantage tactique des hommes de Jerryl ont fini par faire la différence et les derniers défenseurs se sont réfugiés dans le donjon, avec le duc Athelstan Mac Tremen, sa femme Aïnlis et le gouverneur Telaseg. Lorsque la troupe de Deaglán arrive, les bandits viennent de faire céder l'entrée du donjon avec un bélier. Quelques-uns, dont Jerryl, s'y engouffrent alors que le gros de la troupe des assaillants fait face aux hommes de Deaglán. Même si beaucoup sont morts ou blessés, ou que d'autres se battent ailleurs dans la citadelle, les bandits sont encore en surnombre.

84



Confrontation.

À u rez-de-chaussée du donjon, une quinzaine de bandits menés par Jerryl, des lances à la main, font face à une demi-douzaine de soldats et d'archers formant un demi-cercle pour protéger le duc. Le gouverneur Telaseg, visiblement paniqué, s'est avancé avec la princesse Aïnlis qu'il tient fermement par le bras, un couteau sous la gorge. Si Jerryl ne se rend pas immédiatement, Telaseg exécutera Aïnlis ! Les soldats et le duc sont médusés, mais clairement en infériorité numérique et personne ne proteste. Soldats et bandits se tiennent en respect alors que le Premier rôle et Mael parviennent les premiers à entrer dans le donjon. La tension monte jusqu'à ce que Telaseg jette Aïnlis en direction de Jerryl, qui hurlera à ses hommes de ne pas bouger alors qu'au contraire, Telaseg ordonne aux archers de tirer. Jerryl est touché plusieurs fois sérieusement mais son armure le sauve, ce qui n'est pas le cas de plusieurs de ses hommes qui sont abattus. Hélas, Aïnlis a elle aussi été touchée par une flèche. Une mêlée se déclenche, au sein de laquelle les PJ livrent de redoutables corps à corps... Alors que les événements semblent tourner en faveur des défenseurs, des Roseaux de fers arrivent en renfort, offrant une occasion inespérée à Jerryl et l'un de ses fidèles lieutenants de quitter le donjon, emmenant avec eux une Aïnlis gravement blessée.

Le Premier rôle et Mael parviennent à se débarrasser de leurs ennemis et aperçoivent Jerryl, Aïnlis et son lieutenant, progressant vers le pont-levis alors que dans la cour, les derniers combats se poursuivent entre les brigands et les hommes de Wylard.

Finalement, le Premier rôle et Mael vont retrouver les deux fugitifs et leur captive aux abords du pont-levis. À part les PJ, plus rien ne les empêche de s'évaporer dans les marais du Ponant. Ainlis est devenue très pâle et si elle est encore en vie, requiert des soins urgents. Jerryl exhorte les PJ à le laisser partir. Le Premier rôle devra prendre une décision grave. Il pourra laisser partir le chevalier félon ou bien se confronter à lui. Malgré un État de santé dégradé (Jerryl n'a plus qu'entre 5 et 9 points de Santé) et une pénalité de -2 à tous ses jets et son score de Défense, Jerryl reste un adversaire redoutable. Son lieutenant possède les caractéristiques standard d'un bandit des Roseaux de fer (voir précédemment).



Jerryl n'hésite pas à interpeller le PJ sur la thématique de l'amour. Jusqu'où serait-il capable d'aller pour sa bien-aimée ? Les phrases de Jerryl entreront naturellement en résonance avec l'histoire et les sentiments du PJ : « S'il n'y a qu'une seule chose, un seul être qui occupe toute ton âme, qui donne un sens à ta vie, tu trouves juste de l'abandonner, de te résigner ? ». Plus encore, Jerryl l'ignore bien sûr, mais ses paroles sont pratiquement prophétiques concernant la manière dont les mariages de Mael et Céliane seront envisagés : « Les nobles se moquent des femmes, elles ne sont que des objets à échanger pour conclure tel ou tel accord.

On dirait des bestiaux ! Ces gens ont de l'eau à la place du sang. L'intérêt est leur seul mode de raisonnement, ils ne ressentent rien. Ils n'ont jamais vécu, ils ignorent tout de ce que ça signifie ! Vivre, c'est ne pas être l'esclave de conventions stupides, c'est aimer et être prêt à tout risquer ! Laisser un roi égoïste et manipulateur faire le malheur d'une jeune femme en la forçant à épouser un vieillard ?

Ces gens ne font que détruire des vies et des âmes pour devenir toujours plus puissants ! Laissez-nous être libres ! ». Jerryl affirme qu'Ainlis est malheureuse ici, qu'il désire seulement partir avec elle et ne jamais revenir dans cette région, qu'il a fait tout cela pour elle...

La zone d'ombre concernant l'histoire de Jerryl tient au fait qu'Ainlis n'a jamais exprimé le souhait de partir avec lui – et en vérité, elle le craint. Cette information aura pu être obtenue précédemment lors de leur enquête et pourra faire douter le brigand (Cf Scène 2 – Les Roseaux de fer). Les PJ pourront essayer de convaincre Jerryl que son amour est à sens unique. Ainlis reprendra conscience à un moment critique de cette scène, confirmant que le chevalier félon lui fait peur et qu'elle ne l'aime pas... Livide, Jerryl essaiera de disparaître dans les brumes marécageuses, si toutefois on lui en laisse l'occasion !



La destinée de Jerryl des Marais

Ce focus peut mener à la mort de Jerryl. Mais il survivra peut-être... Si le meneur prévoit de se servir à nouveau de ce PnJ important, il peut faire surgir d'autres membres des Roseaux de fer pour couper la route aux PJ et ainsi permettre à Jerryl de s'enfuir.

S'il survit, le meneur aura plusieurs possibilités, selon la manière dont se sera déroulée la scène clé précédente, « Confrontation ». Cette expérience pourra lui apparaître comme une prise de conscience foudroyante, la révélation de l'immensité de son erreur pendant toutes ces années. Jerryl recherchera dans la foi du Temple sa rédemption et un moyen d'apaiser sa culpabilité et ses tourments. Il se réfugiera dans un monastère en gardant un sentiment de revanche ou une reconnaissance profonde vis-à-vis du Premier rôle et de Mael. Peut-être interviendra-t-il plus tard dans leur histoire ?

Une autre possibilité serait que Jerryl se soigne et prépare une vengeance terrible contre les PJ qui ont brisé son rêve. Ou au contraire, Jerryl pourra devenir un allié précieux, reconnaissant en eux les personnes qui lui ont ouvert les yeux...

Victoire sur Les Roseaux de fer et récompense

Le courage du Premier rôle et de Mael ont sans doute pu considérablement changer la donne lors de l'attaque des Roseaux de fer. Peut-être ont-ils sauvé la princesse Ainlis, voire mis hors d'état de nuire un dangereux brigand...

La teneur de leurs actes et leur héroïsme peut leur valoir une récompense officielle, décernée des mains mêmes du duc à l'occasion d'une cérémonie se déroulant en son château. Le meneur a plusieurs choix, à adapter selon sa vision de la situation : une hache d'arme de grande qualité ayant appartenu à un ancêtre de la famille des Mac Tremén (Arme de qualité exceptionnelle, bonus de +1 aux Dégâts, valeur 5dG) ; une lettre de recommandation attestant de la bravoure du Premier rôle et qui pourra lui servir s'ils étaient amenés à traiter avec des seigneurs ; une bourse contenant l'équivalent de 500dB.

Scène 5 : Un message important

Seconds rôles : Mael, Wylard.

Figurants : Le page Doern, chevalier Deaglán, soldats, Dame Geleis.

Cette scène se déroule quelques semaines après l'attaque. C'est bientôt la fin du service d'ost pour le Premier rôle et Mael... Les semaines passent lentement. Au château du domaine d'Eaux-Salées, Wylard Mac Readan reste accablé par une grande fatigue et semble continuer de s'éteindre. Il paraît vieillir bien plus vite qu'un homme normal... sa nièce, Geleis, et son page, Doern, tentent comme ils peuvent de maintenir le commerce du sel et d'administrer le domaine.

L'ambiance est lugubre et malgré la défaite des Roseaux de fer, tout le monde pressent que le danger n'est pas vraiment écarté. Le duché est affaibli et un nouvel assaut pourrait le démanteler. Le clan même des Mac Readan pourrait disparaître s'il venait à arriver quelque chose à Geleis.



Un message important



Une discussion inquiétante.

Un soir, Mael surprend une discussion entre le page Doern et le chevalier Deaglán. Pour eux la situation est préoccupante et ils doivent trouver un moyen de renforcer le domaine. Bien sûr, le mariage pourrait être une solution, mais à l'heure actuelle, la négociation ne serait pas du tout à leur avantage. Leur idée est de faire appel au frère de Wylard, Baorig le demorthèn de Fearil, pour qu'il vienne à Eaux-Salées afin de défendre les intérêts des Mac Readan.

Wylard n'est plus capable de négocier avec les autres seigneurs ni avec les émissaires de Taol-Kaer. Bientôt, ils profiteront de sa faiblesse pour annexer le domaine. De plus, Baorig a une fille, et elle pourrait se marier avec une personnalité influente de la région, afin de renforcer les alliances et leur autonomie...

Il est décidé de profiter du retour du Premier rôle et de Mael à Fearil pour leur confier un message rédigé par Doern et signé par Wylard, où celui-ci demande à son frère de revenir dans la terre de ses ancêtres, accompagné de sa fille. Mael se rend compte qu'il n'était pas le seul à espionner :

il aperçoit Dame Geleis non loin, qui disparaît dans les ombres des couloirs.



Un cas de conscience.

Bientôt, il sera temps pour Mael et le Premier rôle de repartir en direction de Fearil. Le page Doern leur confie un message scellé, dont ils ne sont pas censés connaître le contenu, et qu'ils doivent livrer à Fearil. Que vont-ils décider sur le chemin ? Porter le message à bon port ou le faire disparaître ?



Une histoire de rivalité.

Geleis ne voit pas du tout d'un bon œil l'arrivée de Céliane, cette autre nièce qu'elle perçoit comme une rivale. Elle ne peut s'opposer à Doern directement mais ira voir le Premier rôle en privé pour lui expliquer le projet du page et le contenu de la lettre. Elle essaiera de le convaincre que cette idée est mauvaise : que va devenir Fearil sans Baorig ? Wylard a toutes les chances de récupérer, c'est donc inutile... Geleis évoque aussi l'inexpérience de Céliane. Elle cherche tous les arguments possibles et le hasard veut que certains puissent toucher le Premier rôle : « Ma cousine voulait devenir dâmàthair là-bas, ici elle ne pourra pas réaliser ses rêves... Et puis elle a sûrement commencé sa vie... Elle a peut-être un fiancé ou un amoureux... ». Le PJ devra réussir un jet de Mise à l'épreuve d'Influence sous peine que sa réaction trahisse ses sentiments pour Céliane. Geleis remarquera sa gêne et n'hésitera pas à se servir de ce nouvel argument :

« Ce serait injuste de l'arracher à sa vie, ce serait comme détruire deux âmes, non ? Ma mère adoptive est morte, je sais que l'existence est fragile, trop pour laisser filer quelqu'un qu'on aime et le regretter jusqu'à ce que l'âge ou la violence mettent un terme à ce néant d'amertume... ». Geleis expose son plan : un message, préparé par Doern, sera confié aux PJ sans qu'ils aient connaissance de son contenu. Il suffira de l'égarer pendant leur chemin de retour... Cela retardera le projet de Doern et laissera le temps nécessaire à Wylard pour se remettre sur pied.



Préparer le retour.

Après presque une année de service, le service d'ost s'achève pour les PJ. Pour retourner chez eux, ils vont profiter d'un petit convoi marchand qu'ils vont escorter jusqu'à Dearg. Il est temps de dire adieu à leurs hôtes...



Mael va apprendre des choses en surprenant une conversation alors que le Premier rôle va les entendre de la bouche de Geleis. Pour optimiser l'ambiance et l'impression d'intrigue, le meneur pourra jouer cette scène en séparant le groupe : lors de la première partie impliquant Mael, Doern, Deaglán et Geleis, le joueur incarnant le Premier rôle ne sera pas dans la pièce et ignorera ce qui se dit. Ensuite, ce sera aux autres joueurs de sortir alors que seuls Geleis et le Premier rôle auront un entretien privé... Mael et le Premier rôle vont-ils se révéler mutuellement ce qu'ils savent ? Ou vont-ils garder le secret ?

Acte 3 : Retour à Dearg



Le troisième acte démarre par le retour du Premier rôle et de Mael à Dearg et les retrouvailles avec Céliane, pour glisser peu à peu vers la tragédie et la disparition brutale de Mael. Là encore, selon la durée que le meneur souhaite pour sa partie, il pourra mettre en scène le voyage complet entre Salann Tir et Dearg, ou bien créer une ellipse et commencer directement l'acte aux portes de Dearg.

Scène 1 : Des retrouvailles amères

Seconds rôles : Maorn, Céliane, Mael.

Figurants : Les habitants de Dearg.



James Horner - Braveheart: Original Motion Picture Soundtrack
- 1 - Main Title

Un morceau d'une grande beauté à même d'accompagner à merveille le retour au pays des Personnages.

Alors que le Premier rôle et Mael arrivent à Dearg, ils ont la bonne surprise d'y trouver Céliane. Celle-ci semble d'abord incrédule ; elle a souvent douté de revoir un jour les deux garçons. Une année complète s'est écoulée et chacun a bien changé. Même si les traits de son visage ont gardé quelques rondeurs de l'enfance, Céliane est devenue une jeune femme.



Après quelques instants d'hésitation, Céliane va lâcher ce qu'elle tenait dans les mains pour se jeter dans les bras de Mael. Ensuite, elle enserrera avec tendresse le Premier rôle, mais ce dernier ne pourra que constater amèrement les nuances subtiles, mais incontestables entre sa manière de se comporter avec lui et avec Mael.

Ensuite, ce seront les retrouvailles chaleureuses avec les autres habitants de Dearg.



Une discussion secrète.

Bientôt, il sera temps d'aborder la question du message confié par Doern aux PJ. En fait, quoi qu'ils en aient fait pendant leur voyage retour vers Dearg, le Premier rôle va surprendre une discussion entre Mael et Céliane. Celui-ci révèle tout à Céliane et l'encourage à partir avec son père vers Eaux-Salées, les terres de ses ancêtres. Son oncle a besoin d'elle et Mael estime que la vie de Céliane sera meilleure là-bas que dans Fearil, région frontalière où les hilderins sont autant une protection qu'une menace. Lui-même souhaiterait avoir une telle opportunité. Céliane répond à cela qu'elle ne se résoudra pas à le quitter, car elle est éprise de lui ; Mael rétorque qu'il fera tout pour la rejoindre où qu'elle aille. Alors que Mael et Céliane vont se rapprocher et sont sur le point de s'embrasser, il est possible que le Premier rôle intervienne. Mais cela reviendrait à révéler qu'il écoute la conversation depuis un moment, ce qui n'est pas très glorieux. Pour se maîtriser, le Premier rôle devra réussir un jet de Mise à l'épreuve de la Passion, d'autant plus si Mael et lui s'étaient mis d'accord pour ne pas parler de ce message, ce qui ajoutera à cette scène pénible le goût amer de la trahison.

Le Premier rôle devra laisser repartir Mael et Céliane ensemble vers Fearil, ce qui ne manquera pas d'accentuer sa déception, alors qu'il sera lui contraint de rester à Dearg, auprès de son père Maorn.

Quelque temps plus tard, le Premier rôle obtient des nouvelles de Fearil par le biais d'un des habitants du village venu jusqu'à Dearg : la nouvelle du possible départ de Baorig déchaîne les passions. Baorig apparaît incertain, tiraillé entre ses responsabilités de demorthèn et le devoir de porter secours à son frère et défendre les terres de ses ancêtres. Finalement, après quelques semaines d'indécision et de rumeurs contradictoires, la nouvelle parvient aux oreilles du Premier rôle : Baorig refuse d'abandonner sa communauté et de partir vers Salann Tir et Céliane restera donc à Fearil.

Scène 2 : L'impôt

Seconds rôles : Céliane, Mael, Argan.

Figurants : Les habitants de Fearil, chevalier Lugdan.

Dans cette scène, le Premier rôle est de passage à Fearil, escortant un petit convoi de marchandises des repousseurs de cuivre, et ne peut résister à l'envie d'en profiter pour saluer Céliane. La jeune damàthair lui fait part de la situation préoccupante actuelle : les hilderins exigent des villageois une nouvelle contribution importante de vivres, justifiée par l'arrivée prochaine d'un nouveau contingent venant pour le service d'ost qu'il va falloir nourrir.

Or, l'hiver s'annonce rude et les récoltes ont été assez décevantes. L'ansailèir Arl n'ose s'élever contre Argan et ses chevaliers, craignant des représailles. Quant à Mael, il aurait déjà essayé de négocier au plus juste avec le chevalier pour protéger les intérêts du village mais les quantités réclamées restent très importantes.

Un peu plus tard, Argan vient récupérer les vivres en question, accompagné de ses hommes, dont son bras droit le chevalier Lugdan. Le Premier rôle pourra tenter de négocier à nouveau les quantités prélevées. Un jet de Milieu naturel standard (11) permet de montrer que les récoltes n'ont pas été suffisantes cette saison et que la population risque d'être mise en difficulté cet hiver. Mais cet argument n'est pas suffisant pour



Argan car lui aussi doit faire face à des difficultés. Un jet de Relation compliqué (14) permet de donner du courage aux villageois aux alentours qui vont se rassembler et résister à Argan. Si le Premier rôle se montre persuasif d'une manière ou d'une autre, il se peut qu'Argan accepte de revoir ses exigences à la baisse. C'est aussi l'occasion de briller vis-à-vis de Céliane.

~ Scène 3 : La quête de Wylard ~

Seconds rôles : Céliane, Mael, Maorn, Wylard, Argan.

Figurants : Les invités du banquet, les chevaliers hilderins, le page Doern.

Le temps a passé depuis le retour de Mael et du Premier rôle dans le val de Dearg... Ce matin-là, l'arrivée fracassante du seigneur Wylard d'Eaux-Salées, accompagné d'une délégation de ses meilleurs hommes, dont le page Doern, surprend tout le monde. Cette scène peut avoir lieu peu après celle de l'impôt à Fearil, ou bien à Dearg. Mael, Céliane et le Premier rôle sont présents. Wylard leur apparaît en excellente condition physique, mais ses yeux brillent d'une énergie nouvelle, qui leur inspire autant la fascination que la crainte. De manière évidente, Wylard n'est plus tout à fait le même.



Le repas.

Wylard demande à être reçu à la forteresse de Smiorail et que les personnalités importantes du val soient conviées. Il a deux annonces importantes à faire à tous : tout d'abord, il a lancé une grande campagne contre les feondas avec l'objectif de rassembler les plus grands savoirs des trois royaumes pour mettre un terme à ce mal endémique. Ainsi, il fait sien le rêve des Trois Frères d'unir à nouveau les seigneurs de la péninsule autour d'une quête commune : l'éradication de la menace féonde. Combien de générations encore l'humanité permettra que des monstres massacrent les siens ? Argan rappelle à Wylard la destinée tragique du chasseur de feondas Drac, à Tulg Naomh. Par sa faute, la cité a enduré mille maux et la menace féonde est toujours là. Il a terminé banni, exilé, haï par tous pour avoir attisé la colère des monstres.



De gauche à droite : Baorig, Argan, Mael, Wylard et Céliane.



Une proposition d'alliance.

La deuxième annonce de Wylard prend tout le monde de court car, devant toute l'assemblée présente, Wylard propose à Mael la main de sa nièce Geleis. Ce mariage aura plusieurs avantages :

Tout d'abord, l'alliance entre Smiorail et le domaine d'Eaux-Salées renforcera considérablement l'autonomie du val de Dearg et sa capacité à s'affranchir de la tutelle des hilderins. Même si Wylard n'exprime pas cet argument publiquement, personne n'est dupe et Argan prend très mal cette perspective.

L'autre avantage de taille de cette union est le positionnement stratégique des Mac Govrian et leur propriété de Smiorail. Centrale, comme le fut en son temps la forteresse des rois Cœur des Royaumes, Smiorail offrirait à Wylard une base arrière idéale pour sa grande expédition.

Il existe un troisième avantage, que Wylard se garde là aussi d'exprimer, si ce n'est à son frère Baorig : la famille des Mac Govrian est affaiblie, elle ne viendra pas menacer les Mac Readan. Au contraire, Mac Govrian pourra peut-être permettre au clan des Mac Readan de renaître de ses cendres en lui offrant une descendance qui portera son nom. Plus tard, en privé, Wylard évoque la situation de Céliane. Elle est aussi une Mac Readan et son père pourrait envisager un mariage avec une famille de bonne situation, afin de renforcer ce jeu d'alliance.



Une décision difficile.

Mael sera pris au dépourvu par la proposition de Wylard et sommé de répondre avant la fin de la soirée. Accepter reviendrait à avoir les atouts pour s'affranchir de la régence des hilderins tout en offrant au peuple du val des perspectives meilleures pour leur avenir. Mais cela impliquerait aussi de renoncer au mariage avec Céliane et peut-être s'éloigner d'elle pour toujours... Mael doit choisir entre le bien commun et ses propres aspirations. D'autant que l'ansailéir de Fearil a manifestement renoncé à s'imposer face aux hilderins, préférant voir en leur présence

un gage de sécurité pour le val. À la fin du repas, prenant à témoin les invités, Mael annonce à Wylard qu'il accepte sa proposition. De ce fait, il renonce à Céliane, ce qui est une nouvelle inespérée pour le Premier rôle. Mais l'ambiguïté demeure alors que Céliane apparaît très affectée par cette annonce. Comment va réagir le Premier rôle ? Wylard exulte et propose à Mael de rejoindre Eaux-Salées, escorté de quelques-uns de ses compagnons d'armes, dont son page Doern, à qui il confie le soin d'organiser au plus vite les noces. Wylard compte poursuivre sa route vers Tulg Naomh, où Doern et les autres pourront le rejoindre en temps voulu.



Cette scène du banquet est importante, car elle réunit en un même lieu plusieurs protagonistes centraux de la campagne. Si nécessaire, le meneur pourra prendre un peu de temps avec les joueurs – à l'exception du joueur incarnant le Premier rôle qui devra sortir de la pièce – pour revoir avec eux les points clés de cette scène.

Scène 4 : Une intuition funeste

Second rôle : Mael.

Figurants : /

L'alliance conclue avec les Mac Readan, Mael va devoir bientôt partir pour Salann Tir. Les chefs de communauté, que ce soit Maorn ou Baorig, interdisent à quiconque de l'accompagner : le val a besoin de ses forces vives ici. Il est convenu que les hommes de Wylard escortent Mael jusqu'aux terres des Mac Readan. Quant à la sœur de Mael, Aline Mac Govrian, il est prévu qu'elle reste à Fearil pour occuper un rôle d'intendante et de lien entre Eaux-Salées et Smiorail.

90



Le renoncement.

M

ael et le Premier rôle se retrouvent le lendemain du repas à Smiorail. Ils marchent tous les deux en pleine nature, assez loin de Smiorail dont seule la silhouette imposante se découpe contre les parois blanches de la montagne. C'est un moment privilégié entre les deux amis. Mael se montre étrange, parlant de sombres pressentiments, comme si son voyage pouvait mal tourner. « Si jamais il m'arrive malheur... » et « Prends bien soin de Céliane pendant mon absence, elle est ce que j'ai de plus cher au monde ». C'est aussi le moment où il témoigne au Premier rôle de toute son amitié. De son point de vue, Céliane les aime tous les deux. Mael assume son choix de vouloir se marier avec une princesse qui renforcera l'indépendance de ses terres. Il est l'héritier des Mac Govrian, c'était son destin. Il fait confiance au Premier rôle et il est content de savoir que Céliane sera protégée, heureuse.



C'est la dernière fois que le Premier rôle va discuter avec Mael en vie. Le meneur pourra commenter la scène au fil de son déroulement. Mael prend ici une figure tragique et gothique, il s'agit d'une annonce de ce qu'il deviendra, comme s'il était prédestiné. Le but est de le faire apparaître sous un jour digne, forçant le respect.

Scène 5 : L'incendie

Seconds rôles : Mael, Céliane.

Figurant : Aline.

À Dearn, la nouvelle du départ de Mael Mac Govrian vers Salann Tir anime toutes les conversations. Certains pensent qu'on ne le reverra jamais dans la région.

D'autres voient dans son mariage l'opportunité de se prémunir contre les velléités des hilderins. Le Premier rôle se rend à Fearil ; il suit son père Maorn allant à la rencontre de l'ansailéir Arl pour évoquer cette situation.

Sur place, une rumeur court. Si Mael a promis au Premier rôle de se détourner de Céliane, on raconte que le couple aurait été vu plusieurs fois, à l'extérieur du village. En fait, certains villageois affirment que Mael et Céliane projettent de disparaître tous les deux.



Le moulin.

Un soir, la sœur de Mael, Aline Mac Govrian, vient voir le Premier rôle. Elle soupçonne son frère de vouloir fuir et selon elle, seul le Premier rôle peut le raisonner. Aline n'apprécie pas trop Céliane, qui détourne son frère de son devoir : l'alliance avec la famille des Mac Readan est inespérée. Aline raconte l'ambiance lugubre à Smiorail, la régence des hilderins qui, jour après jour, devient plus insupportable.

Elle décrit Argan comme un homme lunatique, imprévisible et violent.

Aline sait de source sûre que Céliane et Mael ont projeté de se retrouver ce soir dans un moulin, à l'extérieur du village. La nuit tombe et elle exhorte le Premier rôle à l'accompagner afin de s'y rendre.

Le Premier rôle a un mauvais pressentiment et la lueur orangée qu'il voit alors qu'ils approchent du lieu-dit lui fait craindre le pire. Une fois sur place, ils découvrent le moulin en flammes, Aline se précipite à l'intérieur après avoir débloqué à la hâte la porte entravée par une traverse. Céliane est aux côtés de Mael, prisonnier d'une charpente lui ayant coincé la jambe. Cette vision implique un jet de Résistance mentale compliqué (14) afin que le Premier rôle puisse garder son sang-froid. Sans que nul ne puisse réagir, une poutre enflammée et plusieurs débris incandescents écrasent Aline qui meurt sur le coup. Cette scène impose un nouveau jet de Résistance mentale, difficile cette fois-ci (17).

Le temps est compté, il faut fuir immédiatement. Céliane refuse pourtant d'abandonner Mael, mais celui-ci est condamné. La scène est tragique. Le Premier rôle parvient à arracher Céliane des flammes, laissant derrière eux le moulin s'effondrant partiellement sur lui-même, condamnant Mael à une mort certaine... Une fois à l'extérieur, les survivants ne peuvent que constater l'ampleur du brasier. Au loin, le Premier rôle aperçoit la silhouette d'un homme, se découpant sur le ciel clair d'une lune presque pleine. Elle disparaît dans la nuit... Si le PJ s'approche de l'endroit, il n'y trouvera qu'une plume de corbeau. Le temps est froid, le sol à peine saupoudré d'une neige qui a fondu durant l'après-midi. Il se remet à neiger, ce qui contribue à couvrir définitivement toutes les traces qui auraient éventuellement pu être suivies...

91

Règle optionnelle : Traverser un incendie

Les PJ peuvent tenter d'agir à leurs risques et périls malgré un incendie. Il leur faudra supporter la chaleur et la fumée tout en évitant d'être blessé par les flammes...

⊕ Fumée & chaleur :

nécessite de réussir à chaque Passe d'armes un jet de Vigueur compliqué (14), sous peine de subir un malus cumulable de -1 sur ses actions ;

⊕ Flammes & débris : les obstacles sont nombreux (feu, meuble renversé, escalier fracassé, porte coincée) et impliquent à plusieurs reprises des jets de Prouesse (11 à 17) pour être dépassés, sous peine de brûlures (2 points de dommages à chaque jet loupé).

Un mouchoir humide sur le visage réduit de -1 la difficulté du jet de Vigueur ; se tremper d'eau avant de rentrer également (-1), ainsi que porter des vêtements protecteurs sur tout le corps (cuir, -1). Une hache est recommandée pour trancher, casser et réduire ce qui s'oppose à l'avancée du sauveteur.

Porter un corps inconscient ou aider une personne blessée inflige un malus de -2 sur les actions de mouvement.

Ce qu'il s'est vraiment passé

Argan, après avoir exercé son influence plusieurs années sur le val, n'a aucune intention de laisser le pouvoir aux derniers héritiers des Mac Govrian. En théorie, Mael, en tant qu'aîné aurait dû pouvoir prendre ses fonctions sitôt sa majorité atteinte, mais Argan n'a cessé de trouver des artifices de toutes sortes pour repousser ce moment. Seuls les naïfs croient réellement aux motifs invoqués par Argan, mais jusqu'ici, comme il n'a fait que chercher des procédures légales pour parvenir à ses fins, personne ne soupçonne qu'il est en réalité capable de bien pire. Argan a pu gagner un an avec le service d'ost, grâce à l'intervention inespérée de Wylard. Depuis le retour de Mael, la dernière manœuvre de retardement a consisté à faire un inventaire complet de ses biens et un rapport tout aussi exhaustif sur le traitement des affaires depuis que la régence hilderin a commencé. Il y a là de quoi gagner quelques mois, mais Argan arrive à bout de motifs permettant de repousser encore l'échéance. Le mariage avec Geleis permet de gagner encore quelques semaines, il est toujours possible de souligner que l'alliance de deux familles nobles doit être signalée en haut lieu, le contrat de mariage mûrement pesé... mais ce temps n'est qu'un sursis : Argan va perdre irrémédiablement le pouvoir qu'il avait sur Fearil et cela lui est insupportable. D'autant que l'alliance avec les Mac Readan pourrait accélérer les événements. Argan a donc décidé de passer à l'acte. Pour cela, il a fait appel aux hommes de Rajen, les Plumes noires, pour accomplir ce forfait. Étant bien informé sur les relations entre Céliane et Mael, Argan a fait parvenir une fausse invitation aux amants afin qu'ils se rencontrent dans un moulin à l'extérieur du village... le but étant de faire croire à un accident en faisant périr Mael et Céliane dans un incendie. Argan n'avait pas prévu l'intervention d'Aline, après tout, il aurait pu l'épouser et devenir le pouvoir derrière le trône de la jeune Mac Govrian. Au final cependant la situation lui convient, il n'aura pas à partager son pouvoir. En revanche, la survie de Céliane et du Premier rôle est plus problématique, d'autant qu'ils ont aperçu la silhouette de Rajen, alors que le moulin se consumait... Dans le scénario « Les Maraudeurs », les PJ auront peut-être l'occasion de découvrir que les Plumes noires sont responsables de l'incendie. Ils pourront également comprendre l'alliance secrète qui lie les bandits aux hilderins. Le meneur pourra trouver plus d'informations à ce sujet dans l'aide de jeu dédiée aux Plumes noires, mais aussi dans la partie consacrée au chevalier Argan.

Scène 6 : Le cairn des ancêtres

Seconds rôles : Céliane, Maorn, Argan.

Figurants : Habitants de Dearg et de Fearil.

92

La mort brutale de Mael et Aline Mac Govrian a choqué tout le monde dans la vallée et laisse entrevoir plusieurs sujets d'inquiétude pour l'avenir : qui va pouvoir résister à l'influence toujours grandissante des hilderins à présent ? Une autre question cruciale se pose pour la population : que s'est-il passé au moulin ? Le Premier rôle et Céliane vont-ils révéler leur présence ?

Si tel est le cas, des soupçons se porteront rapidement sur le Premier rôle : peut-être a-t-il trouvé l'occasion de se débarrasser d'un rival ? Peut-être Céliane est-elle complice ?

Mais rares sont ceux qui osent exprimer le fond de leurs pensées, à savoir que les « hildeux » sont vraisemblablement mêlés à cette affaire. Après tout, cette dernière profite surtout à Argan... Quelques jours après l'incendie fatal, des funérailles sont organisées aux tumulus de Dearg. Mael et Aline rejoindront le

cairn de leurs ancêtres... Plusieurs dizaines d'habitants de Fearil et de Dearg se sont rassemblées. On peut apercevoir notamment les demorthèn Loeg et Baroig et les deux ansailéir Arl et Maorn.

Mael et Aline sont inhumés selon la tradition péninsulaire, un masque de cordes tressées couvrant leurs visages. Leurs corps calcinés, pour l'occasion enveloppés de draps blancs, sont allongés au fond d'une fosse tapissée de sable, cela dit-on afin que l'énergie spirituelle du défunt, le Rindath, s'écoule paisiblement dans les profondeurs de la terre. Selon la coutume locale, des corbeaux sont disposés tout autour des dépouilles afin que les volatiles aident les âmes des défunts à rejoindre ces courants spirituels.

À la fin de la cérémonie, une lourde dalle est déplacée pour sceller la tombe.



Le désespoir de Céliane.

Céliane apparaît très choquée par la disparition brutale de Mael. En fait, son état de santé mentale a été altéré par les derniers événements. Naturellement, elle a trouvé refuge auprès du Premier rôle, duquel elle s'est rapprochée. En pleurs lors des funérailles, elle pourra par exemple se blottir contre lui. Ces scènes ne manqueront pas de provoquer quelques commentaires de la part des habitants : tout le monde connaissait le lien qui unissait Mael et Céliane et son rapprochement du Premier rôle paraît déplacé. Ces reproches seront très douloureux à entendre pour Céliane, car ils la renverront à cet amour invouable qu'elle a toujours porté aux deux garçons.



Une expression de colère.

La présence d'Argan accroît la tension de la scène. Certains n'hésitent pas à le mettre directement en cause dans la mort de Mael. Avec ses hommes, il reste à bonne distance, mais observe la situation, son visage froid ne traduisant aucune émotion. Bientôt, un habitant de Dearg le prend à parti (par exemple Gireg, le fils du forgeron Fanch, cf. Acte 1, scène 4 : Jalousie) et dénonce la présence des hilderins en ce lieu : leur hypocrisie est insupportable alors que la mort de Mael signifie pour eux un accroissement notable de pouvoir. Bientôt, un autre habitant évoquera directement les soupçons qui pèsent sur Argan concernant cet incendie du moulin. L'ansailéir Maorn interviendra pour faire taire les mécontents, rappelant le caractère sacré de la cérémonie. Quant au maître colombier Harald, il déclarera regretter la disparition de Mael tout en signifiant à l'assemblée qu'il aurait entendu dire que le Premier rôle et Céliane se trouvaient sur les lieux du drame au moment de l'incendie... Si les PJ avaient décidé de ne pas révéler leur présence, une telle annonce pourrait provoquer la stupéfaction générale et les mettre dans une situation inconfortable.



Scène optionnelle : Une douleur insupportable

Second rôle : Céliane.

Figurants : Les habitants de Dearg.

93

Tri-Kazel est dangereux, tout le monde a perdu des êtres chers, certains se font une raison, d'autres dépérissent. L'amour est comme une maladie de l'esprit, tantôt exaltation, tantôt douleur insupportable.

En utilisant cette scène optionnelle, le meneur pourra mettre l'accent sur l'évolution psychologique de Céliane suite à la mort brutale de Mael. Cette scène est à utiliser si le meneur estime que l'ambiance autour de la table de jeu s'y prête et que le joueur incarnant le Premier rôle est apparu particulièrement impliqué dans le scénario qui vient d'avoir lieu.

Le lendemain de l'enterrement, Céliane est introuvable et le Premier rôle se sentira moralement tenu de la retrouver, par loyauté envers Mael, par amour pour elle... Un témoin, chasseur de Dearg, dit avoir vu une personne quitter l'enceinte du village et se diriger vers la forêt, il y a un peu moins d'une heure. Une solution se présente : le Premier rôle est en possession d'une étoffe appartenant à Céliane et un chien de chasse appartenant au témoin pourrait essayer de retrouver sa trace. Il faut faire vite et le PJ n'aura guère le temps d'attendre qu'une expédition se décide. Le chasseur pourra avertir les membres de la communauté de Fearil alors que le Premier rôle se lance à la recherche de celle qu'il aime...



Une douleur insupportable.

Après une recherche éprouvante pour les nerfs (ponctué d'un ou plusieurs jets de Voyages), le Premier rôle finit par retrouver Céliane alors qu'il remonte le cours de la rivière rouge. La jeune femme est entrée dans l'eau tumultueuse et avance toujours plus loin. Elle ne répond pas à ses appels et bientôt, les courants puissants l'emportent par le fond. Le Premier rôle devra plonger pour essayer de la sauver. Le meneur peut jouer cette scène de manière narrative, sans jet de dés ou bien utiliser l'encart Noyade et dangers naturels pour simuler la tentative de sauvetage. En cas d'échec, alors que tout semblait perdu, ce sont d'autres habitants de Dearg et de Fearil, partis peu après le Premier rôle, qui sauveront Céliane et le Premier rôle de la noyade...

Seule avec le PJ, Céliane pourra alors confier les raisons qui l'ont poussée à tenter de mettre fin à ses jours. Céliane se sent coupable et se reproche de n'avoir pas pu sauver Mael, autant qu'elle s'estime responsable de la mort d'Aline. Après tout, ne souhaite-t-elle pas devenir dâmàthair, celle qui veille sur la communauté et protège ses membres ? C'est bien à cause d'elle que Mael a souhaité lui donner ce dernier rendez-vous funeste. Les récentes insinuations de la communauté, soupçonnant qu'elle ait pu jouer un rôle dans la mort des derniers héritiers Mac Govrian, ou lui reprochant de se rapprocher du Premier rôle, ont achevé de la plonger dans le désespoir et la honte.



Cette scène sera aussi l'occasion pour Céliane d'exprimer pour la première fois ses sentiments pour le Premier rôle. En effet, si elle était amoureuse de Mael, elle a aussi des sentiments pour le Premier rôle et s'en est voulu depuis le début d'avoir aimé deux hommes... Cette situation lui a toujours semblé indigne de la place de dâma-thair qu'elle souhaite tenir et déshonorante pour son père, demorthèn de Fearil. Une telle déclaration peut être compliquée à mettre en scène pour des joueurs plutôt pudiques ou peu habitués à ce genre d'enjeux narratifs. Le meneur pourra alors raconter la scène, qui viendra conclure le scénario, alors que Céliane, encore sous le choc, se blottit dans les bras du Premier rôle pour y trouver un peu de réconfort...

Noyade et dangers naturels

Lapnée et la noyade sont évoquées dans le Livre 1 (p.240). Cependant, avant qu'un Personnage en soit à lutter pour rester conscient sous l'eau, beaucoup de choses peuvent se passer...

⊕ Une sécurité apparente.

Pour estimer un danger naturel, il faut réussir un jet de Milieu naturel ou de Voyage, facile (8) à très difficile (20) selon la rareté du péril et le manque d'indices apparents pour le repérer. Ainsi un voyageur pourrait croire qu'un cours d'eau est paisible, alors qu'en réalité, malgré la surface lisse de la rivière, le courant au milieu est très fort, à moins qu'il n'y ait des tourbillons susceptibles de happer un nageur dans les profondeurs... De la même manière, un terrain très humide mais couvert de feuillage ne laisse pas forcément le voyageur deviner qu'il arrive sur une étendue marécageuse, de sorte qu'il pourrait tomber dans un trou d'eau, les jambes coincées, aspirées dans la tourbe. Au mieux il restera bloqué, au pire, il sera lentement mais sûrement englouti comme dans des sables mouvants !

⊕ Lutter contre les éléments.

Le Personnage s'est malgré tout jeté dans le piège naturel qui l'attendait, peut-être n'avait-il rien vu ou avait-il sur-estimé ses capacités en lançant un pari stupide ? Peut-être était-il simplement altruiste et a-t-il voulu plonger pour sauver une personne en péril ? Quoi qu'il en soit, il constate à présent que la situation est mauvaise, et qu'il va falloir réagir vite ! Désormais tout se joue sur le Domaine Prouesses pour rester en surface.

Les jets associés à une menace sont au moins de difficulté standard (11) et montent jusqu'à très difficile (20) dans les cas qui semblent désespérés. Le meneur décide du nombre de jets à réussir pour rejoindre une zone sûre où il sera possible de souffler, généralement de un à trois selon que le danger est simple à surmonter ou au contraire, vraiment important. Aider une autre personne augmente la difficulté au moins de +2, selon son attitude. Une victime de noyade, paniquée et qui se débat peut entraîner son sauveteur dans les profondeurs avec elle...





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

Le temps passe et apaise les douleurs. Le meneur pourra décrire une scène se déroulant quelque temps après la disparition de Mael... Céliane et le Premier rôle se promènent à la faveur d'une belle fin de journée et se remémorent ces moments difficiles. Au loin, la ruine du moulin d'où s'envolent quelques corbeaux aux cris perçants.

Depuis ce funeste jour, les choses ont bien changé et le jeune couple prévoit de se marier l'année suivante. Les fiancés ont la bénédiction de Baorig et de Maorn, qui y voient le moyen de lutter contre l'emprise des hilderins sur le val. Certains parlent de mouvements de troupes gwidrites non loin de la frontière, qui justifieraient ce renforcement de leur présence et de leur autorité dans cette région stratégique. Mais d'autres évoquent des choses beaucoup plus étranges...

Au fil du temps, la situation se durcit. Menace réelle ou pas, certains prisonniers ne ressortent jamais de la forteresse de Smiorail. Les rumeurs les plus folles commencent à courir dans le val : il arrive qu'Argan disparaisse pendant longtemps, laissant parfois croire à un départ précipité ou même à sa mort, avant de revenir soudainement. La froideur de l'expression de son visage laisse parfois entrevoir un tourment qui ne peut qu'inquiéter ceux qui le côtoient.

Malgré ces nombreuses zones d'ombre, le jeune couple incarne l'espoir d'un avenir meilleur.



Le focus s'achève sur une scène dans Fearil où Céliane, devenue dâmàthair, enseigne aux enfants les connaissances élémentaires sur la péninsule de Tri-Kazel. En fait, cette scène reprend directement le texte de la page 14 du Livre 1 – Univers. Si les joueurs se sont bien préparés, l'un d'eux incarnera le Second rôle Céliane et les autres les enfants, en guise de figurants. Le meneur pourra lire ce passage :

« Autour de Céliane, les enfants s'étaient rassemblés. La jeune femme les regardait avec tendresse : ils jouaient et riaient de bon cœur. Âgés de six à dix ans, ils faisaient partie du second cercle d'âge. Ils étaient l'avenir de Fearil. Depuis quelque temps, une appréhension tenaillait Céliane, un pressentiment diffus et désagréable. Était-ce à cause de l'approche d'un nouvel hiver ? Ou de la mine soucieuse de Baorig, son père, qu'elle avait aperçue l'autre soir ? »

95

Points de Détermination et d'Expérience

Ce focus permet au Premier rôle de gagner entre 10 et 30 points d'Expérience (Cf. p.51) ainsi qu'entre 1 et 5 points de Détermination.

Leur acquisition devrait se faire selon la manière dont le PJ s'est impliqué dans sa relation vis-à-vis de Céliane et Mael. L'encart de la page 61 donne plus de détails sur la manière d'attribuer ces points. Les effets de ces points sont décrits à la fin du chapitre détaillant la Création de Personnage avancée, p. 51.

Les autres joueurs pourront recevoir des points d'Expérience pour leur PJ, absent pendant ce scénario. Le barème d'attribution est le même que celui qui est décrit page 228 du Livre 1 – Univers. Le meneur peut retrouver plus d'informations sur l'attribution des points de Détermination et d'Expérience pour les focus à la page 61.

Dearg - Episode 2



⊕ Type :
Campagne (60 pages)

⊕ Date de sortie :
été 2013

⊕ ISBN :
978-2-919256-12-9

⊕ Prix :
14,90 € TTC

Le deuxième épisode de la campagne des Ombres d'Esteren vous emmène au cœur du royaume de Reizh et jusqu'aux portes de la capitale gwidrite d'Ard-Amrach.

La Part de l'Ombre.

Cette aide de jeu explore le côté obscur des Personnages et les potentialités narratives et dramatiques qui y sont liées. Elle donne des conseils sur la manière de les mettre en scène dans la campagne des Ombres d'Esteren.

Modhannan :

Un Monde meilleur. Un grand scénario emmenant les Personnages du val de Dearg jusqu'aux portes des universités reizhites.

Mac-zhogail :

L'Héritage de la Rose. Un passé mystérieux et un voyage initiatique vers les terres saintes de Gwidre pour ce troisième scénario de la campagne.



Liens avec sa terre d'origine ou d'adoption

Ardeur

Détermination
OOOOO

Avantages



Quête personnelle

Arc narratif : _____

Thématique : _____



Allié : _____

Ennemi : _____

Relations

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____

Nom : _____

Date de la rencontre : _____

Sentiments : _____

Notes : _____



Le portail des Ombres d'Esteren



www.esteren.org

Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques



« Depuis quelque temps, une appréhension tenait Céliane, un pressentiment diffus et désagréable. Était-ce à cause de l'approche d'un nouvel hiver ? Ou de la mine soucieuse de Baorìg, son père, qu'elle avait aperçue l'autre soir ? »
Livre 1 – Univers, p.14

Ce livre contient le premier épisode de la grande campagne des Ombres d'Esteren, une épopée tragique et romantique où les Personnages seront au cœur de l'histoire !

Le val de Dearg. Une aide de jeu présentant en détail le val de Dearg, théâtre d'événements majeurs de la campagne des Ombres d'Esteren. En plus de donner des informations essentielles pour la campagne, cette aide de jeu propose de nombreuses pistes de scénarios et d'exploration.

Arc narratif. Un ensemble de règles additionnelles développant le système de création de Personnages et introduisant des aspects centraux de la campagne Dearg :

- **Création de personnage avancée :**

Ces règles additionnelles permettent de développer le passé d'un Personnage et de le préparer à jouer une campagne, notamment en définissant son arc narratif.

- **Intégrer des PJ préexistant :**

Une aide de jeu donnant tous les outils aux joueurs et au meneur pour intégrer des Personnages préexistant à la campagne Dearg.

- **Gérer et adapter sa campagne :**

Que se passe-t-il si les joueurs ne font pas ce qu'on attend d'eux ? Comment gérer la mort d'un Personnage, voire du groupe entier ? Cette aide de jeu donne des outils au meneur pour répondre à ces questions.

- **Chronique de campagne :**

Une règle optionnelle permettant de gagner plus de Points d'expérience pour les joueurs impliqués.

- **Créer de nouveaux arcs narratifs :**

Cette aide de jeu permet de créer ses propres arcs narratifs.

- **Les focus :**

Les focus sont de nouveaux types de scénarios, liés aux arcs narratifs. Cette aide de jeu explique aux joueurs et au meneur la manière de les aborder.

Gaol : D'Amour et de fureur. Un grand scénario explorant le passé de plusieurs personnages importants de la campagne.



AGATE
RPG

prix : 19,90€



ISBN 978-2-919256-11-2



9 782919 256112