

Excursion tumultueuse en Mornegivre

Canevas pour *les Ombres d'Esteren*

- **Style** : exploration
- **Cadre** : île de Mornegivre à l'est du Reihz (cf. Livre I – Univers, p. 25 et Livre II – Voyages *bis*, p. 69)
- **Saison** : qu'importe (ou périodes propices de navigation)
- **Durée** : plusieurs heures

En *italique* se trouvent les passages de réflexion et suggestion destinés au MJ.

Grâce aux retours et critiques de **Fafi** du forum des Ombres d'Esteren, ce canevas a été revu, augmenté et complété. Merci à lui !

Racines

Nous sommes en 908. Jadis entre 857 et 863 se déroula la Guerre du Temple. Il fut décidé que l'île de Mornegivre serve de tête de pont, de premier bastion pour contrer un éventuel renfort des adeptes du Temple provenant directement du Continent. Depuis cette époque, les quelques édifices tombent sans doute en ruines, balayés et usés par un climat impitoyable.

Au environ de 713, le missionnaire Jamian y fit une brève escale, probablement quelques jours comme il fit par la suite, ne s'attardant jamais très longtemps sur place, allant de place en place pour apporter le véritable message de l'Unique.

Mais ce qui est le plus étrange, c'est que cette île même si elle est située au nord d'Esteren subit un froid et des vents quasi polaires alors qu'elle pourrait peut-être bénéficier d'une brise continentale qui radouciraient ses rudes conditions météorologiques ?

J'apporte cette réponse, toute personnelle et subjective que le missionnaire Jamian est resté suffisamment longtemps sur place pour sentir la présence maléfique de ces êtres venus des Limbes qui se trouvaient sur ce bout de terre... Il s'agirait de ces mages gris que je décris plus loin (voir Annexe). Il a, grâce à un artefact laissé sur place, fait tomber un froid glacial sur l'île et a placé ces mages gris dans une forme de léthargie qui les empêchent de pouvoir quitter l'île physiquement. Néanmoins, ils demeurent pour qui les rencontre de redoutables prédateurs.

Un Demorthèn les verrait comme des créatures maléfiques remontant de l'Aergewin (cf. Livre I – Univers, p. 144).

Un magientiste verrait ça comme un Monstre, un prédateur dangereux restreint à cette zone insulaire.

Tronc

Les personnages peuvent avoir l'occasion de rejoindre Mornegivre pour plusieurs raisons décrites ci-dessous.

Cela même peut constituer une première aventure pour un groupe nouvellement formé composé de personnages provenant de divers horizons mais qui ont été regroupés pour surmonter la difficulté du voyage jusqu'à Mornegivre.

- **Exploration** : envoyé par des Magientistes pour une mission scientifique/géographique/géologique/etc. ou des guildes d'exploration ou encore un organe étatique du Reizh.
- **Recueillement** : des adeptes du Temple qui souhaitent mener une sorte de pèlerinage sur cette île où jadis le missionnaire Jamian est arrivé en Esteren en provenance du Continent.
- **Projet magientiste** : étudier la possibilité d'établir une centrale marémotrice. Il peut s'agir d'une étude ou projet personnel relevant de l'ingénierie conduit par un magientiste provenant d'Iolarnad déjà connu pour ses moulins à vent comme j'ai choisi de développer par la suite.

Les PJ vont devoir peut-être faire taire leur rivalité habituelle pour faire front commun face au danger qui les guette sur l'île montrant que tous, les Trois Royaumes ou les quatre pensées philosophiques (magientiste, Demorthèn, adeptes du Temple ou représentant du monde féodale et vassalique des Trois Royaumes) doivent se regrouper pour lutter contre les dangers qui peuplent Esteren.

En route !

Branches

1. Dernier village



Il s'agit de la localité d'Iolarnad qui borde les côtés reizhites. On y a d'ailleurs installé des moulins à vent pour aider au travail de la forge locale actionnant un immense marteau qui vient marteler le métal. Le meunier peut aussi profiter de la force du vent pour moudre son grain avec une meilleure efficacité.

Les gens vouent une grande admiration pour les artefacts magientistes et s'émerveillent – sans ne l'avoir jamais vu – de ce que serait la capitale. Ils n'ont aucune idée de la pollution et de la pauvreté ambiantes et s'offusqueraient qu'on tente de leur ouvrir les yeux à ce sujet. Cette personne pourrait être prise à partie. Les choses pourraient vite s'envenimer.

Une occasion aux personnages de confronter leur vision avec des paysans reculés et esseulés dans leur cambrousse reizhite.

De là, deux routes s'offrent aux personnages, soit embarquer sur un navire ou longer les côtés et atteindre un petit hameau situé en face de Mornegivre d'où ils pourraient rejoindre l'île en frêle embarcation.

1.1 Par la route

Le chemin sur la route se passe plutôt bien et paisiblement, d'haltes en haltes, de bivouacs en bivouacs. Si ce n'est que lorsque les personnages verront se lever et se déchaîner une tempête au loin, et qu'un navire fera naufrage sous leurs yeux, ils décideront de peut-être prêter assistance aux rescapés.

Ils accourent vers la rive mais ils ne seront pas les seuls tels des parasites prêts à profiter de la détresse et de la faiblesse des marins, un groupe de naufrageurs arrivent également en toute hâte. Ils portent avec eux une petite barque qui leur permettra de récupérer les cargaisons coincées dans les débris flottants au loin.

Le vent rugit et des trombes d'eau s'abattent sur la plage. Des vagues immenses qui menacent de tout emporter viennent s'échouer sur les rivages. Le ciel est zébré d'éclaires et le tonnerre roule comme un grondement de tambour.

Ils ne sont pas prêts à « partager » et voient les PJ comme des trouble-fête qu'ils n'hésiteront pas à charger étant légèrement en surnombre.

Naufrageurs

Les débris d'un naufrage appartiennent de droit au seigneur local ou aux habitants riverains et côtiers du lieu du naufrage. On nomme cette coutume le « droit de bris ». Elle perdure encore et ce n'est pas l'Océan furieux qui va faire cesser les choses. La vie est rude pour tous, il faut bien y trouver des accommodements.

Ces fourbes tentent de venir faire échouer navires ou barques sur les récifs sur d'invisibles écueils qui les feront couler et ne feront pas de quartier des survivants qui pourraient les dénoncer. Car ils n'oublient pas non plus d'être des pilliers d'épaves détroussant les cadavres ou les corps moribonds qui viennent s'échouer comme les cargaisons sur leur plage.



Pour tromper la vigilance du marin ou guetteur distrait ou mal informé, ils entravent un caernide dans sa marche, de manière à ce que la lanterne fixée entre ses cornes oscille comme le signal d'un garde-côte. De même, ils allument parfois des flambeaux qui surplombent un tumulus pour susciter l'idée trompeusement fatale d'un fanal.

Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 1. Raison : 4. Idéal : 2.

Attaque : 12. Défense : 10. Rapidité : 6. Résistance mentale : 7.

Dégâts : 2 (arcs) ou 3 (hache, épée, fourche, pique pour trier ou piquer les objets hors de l'eau).

Protection : 0 à 2 (aucune à cotte de cuir et cuir clouté).

Points de Santé : 19/14/9/5.

Les rescapés du naufrage remercieront sans fin les personnages (et peut-être l'Unique si ce sont des pèlerins du Temple). Ils souhaiteront tant faire se peut accompagner un maximum de temps les personnages durant leur trajet.

1.2 Par la mer

Les PJ embarquent sur un navire et auront bien des difficultés à trouver un capitaine – assez sot ou compétent ? – pour engager pareille traversée. Après avoir versé quelques daols sonnantes et trébuchantes, ils peuvent partir des abords d'Iolarnead.

Mais très vite, la traversée deviendra mauvaise et notre groupe de PJ fera naufrage et sera vite confronté à des malandrins sans scrupules. Voyez la rencontre 1.1 par la route.

Le MJ, à sa discrétion, décidera des péripéties qu'il « inflige » aux personnages durant le naufrage telles que risque de noyade, blessure, perte d'équipement, groupe scindé en deux et devant faire face aux naufrageurs en nombre restreint pour être peut-être rejoint par l'autre groupe, au moment le plus tendu et périlleux ? Etc.

2. Dernier hameau

Les PJ atteignent ce petit hameau situé devant Mornegivre qu'on distingue difficilement au loin, perdu entre les flots et les nuages gris et bas.

Les gens là-bas sont très superstitieux. Ils ont peur de l'île et de ce qui s'y trame. Ils oseront à peine faire la traversée. Il faudra les payer grassement et se plier à une sorte de rite pagan pour s'assurer d'une bonne traversée.

Le MJ est invité à faire vivre la Rencontre suivante et ce, avec des angles d'approche différente, surprenante ou carrément antagoniste.

2.1 Traversée sereine sous l'auspice des krierins

Afin de leur assurer une traversée sans encombre, tout du moins, moins risquée, ils peuvent être amenés à écouter les plaintes des krierins « crieurs » pour connaître par avance l'état de la mer et des ouragans.

Ils peuvent alors se rendre aux abords d'une ancienne structure bordant les côtes, balayée par les vents et détrempée par les flots qui viennent souvent s'y abattre. L'endroit est dangereux, glissant et réputé hanté. Il n'est pas impossible d'y être emporté par une haute vague si on n'a pas pensé à s'arrimer auparavant avec les risques de chute (et heurter les rochers) et noyade que cela peut entraîner.

Les krierins sont des âmes damnées de personnes noyées qui réclament une sépulture décente. Ce sont des esprits tapageurs qui ont tendance à terrifier les personnes et à les faire fuir à toutes jambes.

Effectuez un jet de Résistance mentale (cf. Livre I – Univers, p. 270 et ss.) au SD de 14 pour que le personnage ne s'enfuit pas terrifié.
--

Pour les apaiser, en attendant de peut-être retrouver leurs corps rejetés sur les rivages, rendus par les flots furieux, il faut graver leurs noms sur les murs de l'oratoire des péris en mer présent dans bon nombre de villages.

Qu'on soit un Demorthèn ou adepte du Temple, on ne peut rester insensible à cela. C'est une croyance plutôt vivace dans les régions maritimes reculées du Reihz. Les adeptes de l'Unique voit cela comme étant des âmes perdus dans les Limbes qu'il faut secourir tandis que les Demorthèn voit plutôt cela comme des esprits sauvages et naturels des flots qui ne restent pas insensibles à la douleur et tristesse des marins noyés.

Le Demorthèn userait d'une pierre oghamique de l'Eau – Appel des créatures aquatiques (cf. Livre I – Univers, p. 253) tandis que l'Elu ferait appel à la Purification (cf. Livre I – Univers, p. 260) qui apaiserait les âmes de ce lieu hanté pour une douce traversée en remerciement.
--

Si tout cela est bien fait, comme espéré, tout se déroule bien quant à la traversée vers Mornegivre.

3. Mornegivre

Dès à présent, le MJ est invité à user de l'entité « Mornegivre » (reprise à la section Vent) afin de corser l'exploration de l'île par les personnages.

A partir de ce moment, le groupe de PJ peut se retrouver confrontés au mage gris.

D'ailleurs, tacticien, le mage gris tentera d'attaquer et neutraliser un personnage à la fois, esseulé ou affaibli. Il tentera de ruser ou de s'approcher discrètement pour obtenir les faveurs d'une Embuscade (cf. Livre I – Univers, p. 237).

3.1 Exploration

Ils peuvent explorer l'île à pieds. L'endroit est escarpé et difficile. Les personnages peuvent avoir l'occasion de croiser un mage gris surtout si l'un d'eux s'est éloigné du groupe.

Ils peuvent découvrir les vestiges d'anciennes fortifications et d'un ponton d'amarrage dont il subsiste quelque pylône en pierre type gré ou basalte. Il n'y a plus aucune trace de bois, il a pourri et s'est désagrégé avec le temps et surtout l'humidité.

3.2 Se recueillir à l'Est

Les adeptes du Temple vont se diriger plein est par où est arrivé Jamian. Ils ont sûrement emmené avec eux quelques symboles en métal, en forme d'étoile de givre afin de les le placer sur un tumulus qu'ils prendront soin d'ériger en forme octogonale (6 côtés) typiques. Ils ont des outils et des matériaux de construction avec eux et des matériaux.

A ce sujet, il se peut que très vite les personnages, face aux conditions extrêmes de l'île, peu logiques se mettront à se lancer sur la piste mystique laissée par le bref passage de Jamian. Cette relique de pouvoir possède un côté attractif, tel un aimant pour qui est « ouvert » à cela ou curieux et perspicace comme peut l'être un magientiste ou un Démorthen.

Il s'agit d'une pierre sur laquelle Jamian a gravé une sorte rune spécifique de pouvoir. On peut la trouver très facilement en fouillant les alentours.

L'étude des runes peut faire comprendre qu'elle agit comme une sorte de pentacle qui peut soit « invoquer » une créature en son centre ou en retenir une prisonnière comme les barreaux d'une prison. C'est bien entendu la deuxième option qui est retenue ici.

Bien sûr, la pierre est difficilement transportable mais il est aisé avec quelques bons outils (marteau et burin) de l'extraire de sa gangue de pierre.

Le MJ est invité à leur présenter le dilemme suivant. Les PJ voudront-ils la prendre ou s'en servir et en contrepartie relâcher l'emprise qu'elle a sur le mage gris !? Mais pour cela, il devra leur faire connaître l'existence/agissements/dangers du mage gris, préalablement à cette scène.

3.3 Projet magientiste

Les magientistes eux se dirigent directement vers les installations et vont surtout en explorer les parties souterraines. Ça les intéresse d'autant qu'elles bordent la mer et qu'ils pourraient y établir leur centrale marémotrice.

Si l'installation n'est pas en trop mauvais état – à la discrétion du MJ qui organisera cette partie *donjonneuse* - ils peuvent établir leur campement dans les caves ou sinon, ils dresseront leurs tentes à l'extérieur tout proche.

Le mage gris viendra les voir la nuit lorsque certains montent la garde ou se rendent à l'extérieur chercher de l'eau, du bois ou se vider la vessie.

Annexe

Le mage gris est un être malfaisant. Une sorte d'ignoble sorcier maléfique usant de Magie noire (cf. Livre I – Univers, p. 171 et cf. Livre II – Voyages bis, p. 179). Revêtu de vêtements uniformément gris, il se présente sous l'aspect d'un vieillard aux cheveux noirs et vit en solitaire dans les creux des rochers, en bordure du rivage.

Combativité : 5. Créativité : 1. Empathie : 5. Raison : 2. Idéal : 2.
Attaque : 10. Défense : 12. Rapidité : 10. Résistance mentale : 7. Vigueur : 10
Dégâts : 3 (longues griffes acérées comme de l'obsidienne)
Protection : 0
Points de Santé : à la discrétion du MJ suivant la taille et force de son groupe

Milieu naturel 5 (Pistage 6), Combat au contact 5, Prouesses 5 (Acrobatie 6), Occultisme 5 (Magie noire* 10, Rituel 6), Discrétion 5 (Furtivité 6, Camouflage 6)
Exaltation : à discrétion du MJ (je préconise une base de 26 points)

* **Glacer d'effroi** : susciter une peur terrible qui glace d'effroi sa victime plutôt similaire aux Miracles majeurs du Temple Châtiment et Vision des Limbes (cf. Livre I – Univers, p. 261).

Le MJ peut plutôt prévoir une rencontre plutôt dérangeante qu'une attaque brutale et frontale, même sous l'effet de la surprise.

En effet, ceci évitera que le groupe s'en prenne à lui dans un vociférant cri de "chargez" et du fracas des armes et de la tumulte des batailles. Il doit paraître assez puissant et dangereux pour dissuader les personnages de l'affronter et le laissez quitter le champ de bataille, comme fou.

Aussi, pour éviter qu'un personnage esseulé confronté à lui signe son « arrêt de vie », il est préférable que ce sorcier (devenu) fou se nourrisse plus de la peur d'une mort si proche que d'un horrible meurtre et massacre. Il peut ainsi éviter d'achever ses victimes. En ce sens, sa folie explique la conclusion lors de sa rencontre.

Il faut donc veiller à décrire cette psychologie dérangée, ce côté versatile et instable qui change très rapidement, une succession d'idées livrées, sans logique perceptible. Du genre affrontement, monologue incohérent puis sort de peur, et s'en va, disparaissant dans les brumes plutôt qu'affrontement par surpris où sa victime esseulée mourra.

Feuilles

Les magientistes pourraient établir une centrale marémotrice pour produire de l'énergie pour peut-être extraire l'une ou l'autre matière intéressante comme de la roche servant à produire du flux. Une étude plus poussée pourrait révéler que cette pierre « imprégnée » de l'aura dégagé par l'artefact du Temple pourrait donner un flux de qualité supérieur ? Mais c'est une autre étude, c'est une autre histoire, un prochain canevas peut-être ?

Mais à plus ou moins courts termes, si le problème des mages gris qui rodent sur l'île n'a pas été pris en compte et sérieusement et efficacement combattu, cet endroit est voué à disparaître et à retomber dans les ruines et le néant glacial. Un à un les personnes laissées sur place finiront pas être les victimes des mages gris jusqu'à ce qu'au dernier.

Vent

Afin de donner une approche plus mystique, plus fantastique, j'ai créé un PNJ pour l'île de *Mornegivre* capable d'user de Miracles du Temple. Les effets du froid sont similaires aux effets du Miracle de Froid divin (cf. Livre I – Univers, p. 260).

Ceci permet au MJ de donner plus de corps au vent piquant, au glissement, aux morsures du froid que subiront les PJ.

Mornegivre

L'hostilité du climat est à traiter et à jouer comme un adversaire face aux Personnages.

Pour se faire, il faut user des règles spécifiques reprises aux p. 256 et ss. du Livre I – Univers. La Prière permet de récupérer des points d'Exaltation avec un jet standard (11) de Recueillement. Pendant ce temps, il semble y avoir une accalmie, les conditions météorologiques semblent moins rudes.

Voie : Idéal : 5.

Compétences : Prière 5. Miracle 10. Recueillement 10.

Points d'Exaltation : 48

Le MJ a tout le loisir d'user de ces caractéristiques pour donner plus de corps, de possible existence à ses bourrasques et rafales... Il peut ainsi les personnifier et faire naître le doute au sein de l'esprit des personnages des joueurs. Au plus mauvais moment, au cœur d'une scène dramatique ou tendue, il pourrait venir jouer les trouble-fêtes, souffler le chaud et le froid. Placées à quelques moments opportuns, les joueurs pourraient très vite penser que cet élément se ligue contre eux... ou qu'il apporte une touche Unique à ce lieu. Allez savoir ?

La relique déposée et laissée par Jamian maintient enfermé le sorcier fou sur l'île. Cette relique, venant de l'Unique canalise des pouvoirs du froid et a donné à l'île ce climat exécrable, dérangeant et changeant qui est « personnifié ». On utilise les règles d'un personnage pour symboliser son influence.

pitche

verheve_AT_gmail.com

Avril / Mai 2017

Idées additionnelles : **Fafi**