

VORDJSKA

un mini background pour Danae

par Pierre Cuvelier

Vordjska est un mini background pour Danae situé dans le grand Nord, loin des Six presque îles. Il s'inspire à moitié du mode de vie des esquimaux, et à moitié du monde du jeu vidéo Warcraft II.

La particularité de Vordjska, c'est non seulement d'être situé sur une côte prise par la glace la moitié de l'année, mais aussi d'offrir aux regards des visiteurs un surprenant exemple de cohabitation entre hommes et nains. Ici, les gens se serrent les coudes pour faire face au froid, à la glace, aux phoques, aux baleines, et autres périls du grand Nord.

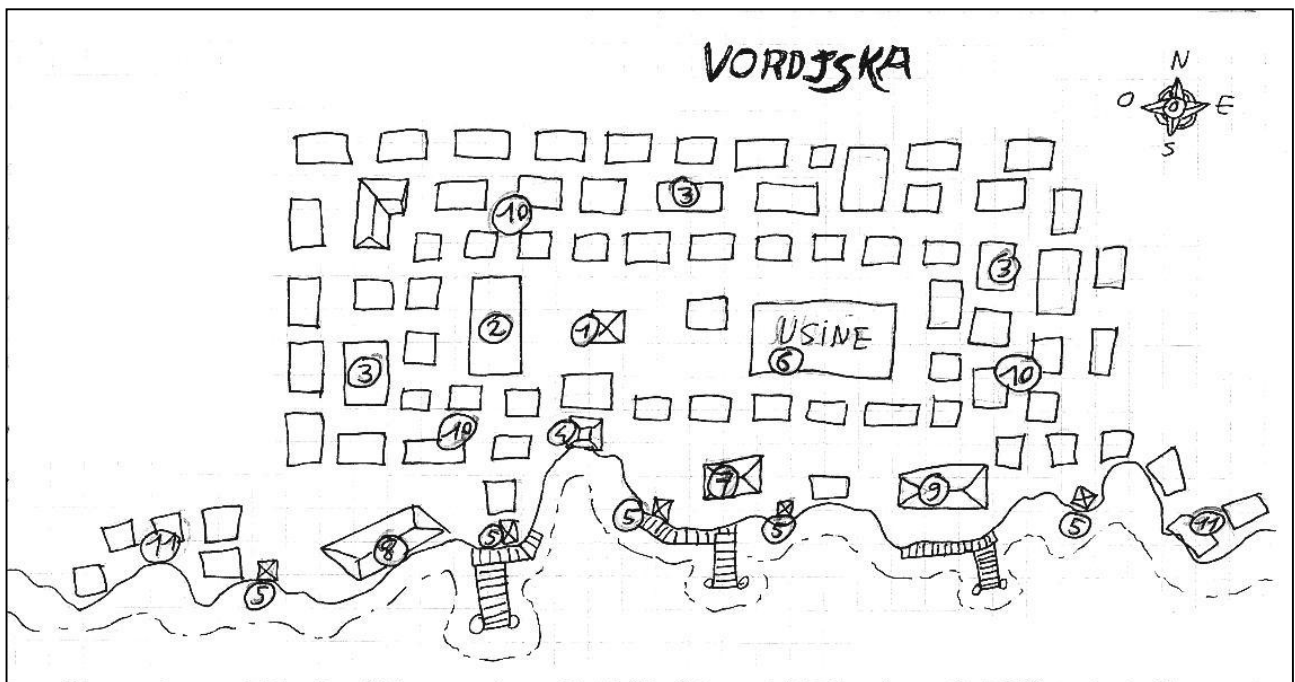
Histoire de la fondation du village

Il y a de cela une quinzaine d'années, un navire d'expédition mandaté par le roi de Keluan pour explorer la partie Nord des six presque îles fut dévié de sa route par une tempête et se retrouva dans un pays étrange battu par des vents glacés, où il faisait si froid que la mer elle-même gelait pendant l'hiver. L'équipage, composé d'humains et de nains, fut surpris par le froid et le navire fut pris dans les glaces. Après l'abandon du navire forcé par le manque de nourriture et un périple sur la banquise durant lequel les trois-quarts de l'équipage furent emportés par le froid et la faim, les survivants finirent par parvenir dans une région fertile et à peu près hospitalière, où ils n'eurent d'autre choix que de s'établir. Une forêt et une carrière de pierres situées à proximité leur fournirent l'essentiel des matériaux nécessaires à la construction de quelques maisons.

Au début, les humains et les nains, rendus méchants par les dures conditions de vie qu'ils avaient à supporter, se querellèrent sans cesse. Il faillit bien y avoir une lutte fratricide entre les anciens membres de l'équipage. Puis, l'ancien commandant de l'expédition reprit les choses en mains ; il raisonna ses compagnons et finit par les convaincre de s'entraider pour survivre.

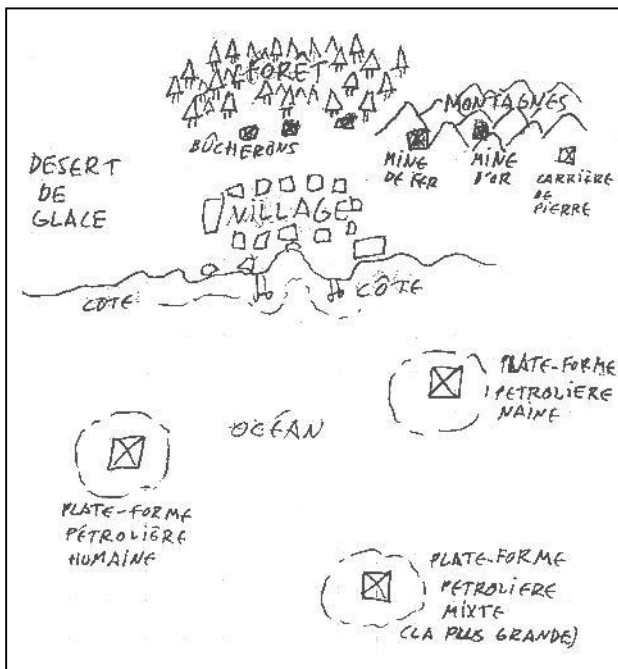
Ce fut alors la période la plus industrielle de l'histoire du village. Les Humains, experts dans l'art de la chasse et de la pêche, construisirent des bateaux et rapportèrent du poisson. Ils abattaient les arbres de la forêt et fournissaient le bois nécessaire aux Nains pour améliorer et agrandir les nefes ; ceux-ci, de leur côté, réparaient les maisons et en construisaient de nouvelles. Ils découvrirent même un gisement de fer et d'or. L'or servit à frapper de la monnaie, et l'on put faire du commerce. Le fer servit aux Nains à renforcer les navires, à forger des armes en remplacement de celles qui rouillaient ou s'émoissaient, et à inventer une foule de petits objets de la vie quotidienne : pelles, pioches, clous...

Peu à peu, la vie s'organisa autour de la Mairie et du Conseil nain. C'est à cette époque que le Gouverneur du village fit construire aux habitants une statue célébrant l'amitié entre les deux peuples. Il fit jurer à chacun de ne plus provoquer de lutte nuisible à la survie du village, et depuis ce temps il n'y eut plus le moindre incident.



Légende du plan du village

- (1) **le monument à l'amitié entre nains et humains** : ce monument fut érigé cinq ans à peine après la fondation du village, pour sceller l'amitié fraternelle et l'entraide entre les Hommes et les Nains. C'est le centre du village, et tout le monde le respecte profondément.
- (2) **Mairie/conseil du village** : dans ce bâtiment double siègent le Conseil, formé surtout de nains, qui préside à l'activité pétrolière du village et au bon fonctionnement de l'Usine. La Mairie, quant à elle, règle l'activité de la pêche et la justice au village. La Mairie est formée par 10 membres, dont 5 nains et 5 humains.
- (3) **Auberges** : tenues pour la plupart par des Nains, ces auberges sont de chaleureux lieux de repos, de rencontres et de discussions. On y parle de tout et de n'importe quoi, on s'y bagarre aussi, mais l'ambiance y est toujours amicale.
- (4) **Le phare** guide les navires de pêche et les piétons vers le village, les nuits et les matins.
- (5) **Tours de garde** : ces tours de vigie datent de l'époque où le Phare n'était pas utilisé parce que pas terminé. Les Humains qui en avaient la garde surveillaient la côte. Depuis la mise en service du Phare, elles ne servent plus qu'à loger leurs anciennes vigies, qui se les transmettent en héritage de génération en génération. Elles ne sont pas détruite, « au cas où »...
- (6) **L'Usine** : bâtiment important du village, l'Usine a un double emploi : l'été, quand la mer est propice à la chasse aux baleines, on y découpe les baleines ramenées par les navires de pêche. L'hiver, les Nains y fabriquent et y entreposent les Narvaciers.
- (7) **la Capitainerie** : ici, les capitaines de tous les navires consignent leurs départs, leurs retours, et leurs rapports d'expédition. Hélas, certains d'entre eux ne reviennent pas toujours...
- (8) **le Chantier naval** : c'est ici que l'on construit, carène et répare les navires pendant l'hiver. Certaines baleines peuvent en effet causer de grands dommages aux nefes pendant la chasse.
- (9) **l'Entrepôt** : on y entrepose les matériaux bruts après leur collecte : bois, pierre, métaux, et aussi les réserves de poisson séché.
- (10) **les quartiers d'habitation** : les Nains et les Hommes y coulent des jours tranquilles.
- (11) **huttes de pêche** : la plupart d'entre elles ne servent que pour pêcher l'hiver, mais les pêcheurs les plus pauvres y habitent en permanence.



Les alentours

En dehors du village lui-même, de la pêche et de la chasse, Vordjska possède plusieurs exploitations régulières ou à temps partiel. La forêt située au Nord du village apporte le bois de construction et de chauffage aux habitants. La mine fournit l'or et le fer que l'on utilise, l'un pour la monnaie, l'autre pour les nefes et les Narvaciers.

De plus, trois exploitations pétrolières fournissent le carburant nécessaire aux Narvaciers : des plateformes pétrolières, dont une naine, une humaine et une mixte, extraient du pétrole des fonds de la mer et l'envoient au village par bateau. Là, le précieux liquide est stocké dans l'entrepôt avant de servir aux Narvaciers.

La chasse à la baleine

Le port de Vordjska abrite deux grands navires spécifiquement construits pour la pêche à la baleine. Leur équipage est composé en majorité d'humains ; ils chassent les baleines et les cachalots au harpon, dans des baleinières rapides et maniables, qui sortent par groupes de huit ou dix esquifs. Une baleine suffit à l'alimentation du village entier pendant trois semaines. Les navires de pêche à la baleine sortent uniquement l'été,

pendant les migrations des grandes baleines à bosse. L'hiver, ils se consacrent à la pêche de menu fretin ou participent à la chasse au phoque. En dehors de l'alimentation, les baleines fournissent aussi des os qui peuvent servir à de multiples usages : poutrelles de soutien dans les mines, lames de harpons et de poignards, petits objets d'art, voire petites pièces dans les mécanismes des machines naines.

Les Narvaciers

Ces engins originaux conçus par les Nains permettent de glisser sur la glace et la neige, et rendent possible et plus aisée la chasse au phoque pendant l'hiver, quand la mer est rendue impraticable par la glace. Ce sont des sortes de scooters des neiges fonctionnant grâce au pétrole fourni par les plate-formes pétrolières marines. Ces engins sont solides, maniables, fiables, et commencent à être produits dès l'automne dans l'Usine. Ils peuvent accueillir de un à trois passagers, dont le conducteur, selon leur taille.

Certains Narvaciers sont spécialement construits pour la chasse au phoque ou au morse. On y dispose des arbalètes facilement chargeables et déclenchables en route, ainsi que des fourreaux pour les harpons et les poignards de chasse.

Le pétrole

Le pétrole extrait des plate-formes est amené par bateau jusqu'au village, où il est entreposé par tonneaux dans l'Entrepôt avant d'être vendu comme carburant pour les Narvaciers. Les trois plate-formes ont obligation d'avoir des prix égaux, car la faillite de l'une des plate-formes rendrait l'approvisionnement en pétrole insuffisant pour le village entier.

Notes

- de curieux morses à dents exceptionnellement longues ont été aperçus aux environs du village pendant la saison de la chasse ; seraient-ce des monstres ?
- les nains travaillent sur un moyen de raffiner le pétrole. Deux laboratoires ont déjà été reconstruits à la suite d'explosion, mais les travaux avancent... qui alors des trois plate-formes profitera des résultats de ces recherches ?
- les nains travaillent également à adapter les moteurs des Narvaciers sur des bateaux pour en faire des brise-glace, ce qui permettrait de naviguer même pendant l'hiver.
- les plate-formes sont parfois victimes de sabotages ou d'incidents bizarres. La mairie tient tout cela secret afin de ne pas attiser les rumeurs. De quoi s'agit-il donc ? d'Ondins ? d'hommes ou de nains peu scrupuleux voulant saborder l'entente entre les deux races ?

*

* *

Secrets du MJ, détails techniques et idées diverses

Les sabotages sont perpétrés par un peuple d'Ondins vivant dans la mer à proximité des côtes. Ils désapprouvent l'usage du pétrole comme carburant, pensant que les nombreuses fuites et incidents polluent la région.

Les « monstres » sont une espèce locale proche des morses, appelée « morse à dents de sabre ». Leurs défenses sont exceptionnellement développés et ils sont très agressifs, surtout pendant leur période de reproduction en été.

Caractéristiques d'un morse à dents de sabre

FOR 22	INT 13	Athlétisme 40 %	Griffes 70 % (1d6+1+bd)
CON 19	POU 12	Nager 65 %	Dents 65 % (1d6+3+bd)
TAI 15	DEX 13	Vigilance 70 %	Chasser 70 %
PV 18	Mouvement : 5	Survie (pôle) 75 %	Pousser des cris affreux 60 %
Bd : +1d6	Armure naturelle : 4		

Caractéristiques des phoques

Comme celles des morses à dents de sabre, avec les modifications suivantes : - 2 à toutes les caractéristiques, - 20 % à toutes les compétences (excepté Athlétisme 50 %). Mouvement : 6, Armure naturelle : 2, bd : +1d3. Pas de griffes. Dents 60 % (1d3+3).

Caractéristiques des morses « normaux »

Comme celles des morses à dents de sabre, avec les modifications suivantes : pas de griffes, -1 à toutes les caractéristiques, - 10 % à toutes les compétences sauf Athlétisme 50 %. Mouvement : 4, Armure naturelle : 3. Bd +1d3. Dents 60 %, 1d10 + bd.

Une personnalité locale : Kobaltov l'ingénieur

Ce Nain excentrique est l'auteur de plusieurs inventions, dont le dernier modèle de Narvacier de chasse, et la cause de plusieurs explosions qui ont détruit 2 laboratoires. Sa barbe blanche et son regard malicieux derrière ses lorgnons qu'il troque parfois contre des lunettes d'aviateur en font un personnage pittoresque de Vordjska. Il parle volontiers de ses projets d'invention, mais que celles-ci soient passées ou futures, elles sont toutes aussi audacieuses (folles, dit-on plus souvent à Vordjska). Parmi les plus célèbres (comprenez : celles dont on se gausse le plus souvent dans les tavernes), on citera : une machine volante, un serpent-dragon à vapeur, une foreuse (coupable de plusieurs éboulements dans la mine de fer), deux ou trois modèles d'automates, et bien d'autres choses encore. Parmi ses projets futurs : un automate-bûcheron, un bateau à vapeur pouvant lancer des machines volantes depuis la haute mer (il nomme ce projet « porte-aéroportère », mais ses voisins l'ont rebaptisé « porte-ennuis »), un sous-marin, etc.

FOR 16	INT 14	Athlétisme 60 %	Survie (pôle) 60 %	Hachette 55 % (1d6+2+bd)
CON 16	POU 12	Bricoler 45 %	Vigilance 60 %	Harpon 55 % ou 65 % (selon corps-à-corps ou lancer.) 1d10 +3 + bd
TAI 12	DEX 15	Discretion 30 %	Conduire : narvacier 60 %	
APP 13	PV 15	Esquiver 60 %	Armes de mêlée 55 %	
Bd : +1d3			Armes de lancer 65 %	

Caractéristiques types d'un habitant de Vordjska (orientation : chasseur de phoques)

FOR 16	INT 13	Athlétisme 60 %	Survie (pôle) 60 %	Hachette 55 % (1d6+2+bd)
CON 16	POU 12	Bricoler 30 %	Vigilance 60 %	
TAI 14	DEX 15	Discretion 35 %	Conduire : narvacier 60 %	Harpon 65 % ou 55 % 1d10+3+bd
APP 13	PV 15	Esquiver 60 %	Armes de mêlée 55 %	
Bd : +1d3			Armes de lancer 65 %	

*

Idée de scénario :

Les Orques

Il existe une tribu d'orques qui vivent dans la forêt au Nord du village, à l'orée de laquelle se trouve le campement des bûcherons de Vordjska. Un incident se produit entre les Orques et des Nains (le déclencheur peut être l'automate construit par Kobaltov). Les PJ doivent négocier un accord entre les habitants de Vordjska et la tribu orque. La chose risque de ne pas être simple, d'autant que les Nains détestent les Orques, que les Orques ont un fort sens de l'honneur, et que personne ne comprend rien au langage parlé par les Orques.... Pour jouer les Orques, inspirez-vous pour leurs vêtements des Grunts de *Warcraft II* : gilets et chapkas de fourrures, haches, mais aussi harpons, lances et épées courtes. Pour leur mode de vie, mélangez les cultures des inuits et des indiens d'Amérique. Attention : les Orques doivent posséder une civilisation ; ce ne sont pas les brutes épaisses communément admises par les joueurs.

*

* *