



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Lieux > Les carnets de l'Obscur > **Monastère Gaïa des Terres de Solaar**



Monastère Gaïa des Terres de Solaar

lundi 18 février 2013, par [rodi](#)

Les références dans la gamme

Des monastères Gaïa, et plus particulièrement celui des Terres de Solaar près d'Okhaen, sont présentés dans différents ouvrages de la gamme, en Première comme en Seconde édition.

D'abord, les premières heures de la Réaction Gaïa puis le départ des boutures du stallite de Nah sont présentés dans le supplément le concernant (**Pyramides de Nah, pages 128 et suivantes**) puis dans le **Livre de base** de la Seconde édition (**pages 129 à 131**). Un monastère dans une station de métro abandonnée est présenté dans le supplément **Les Carnets de l'Obscur (pages 141 à 144)** et celui du Bout du Monde dans le supplément **Les Secrets de l'Obscur (pages 40 à 49)**. Tout cela pourra surement vous être utile, ainsi que la présentation de la Réaction Gaïa (**Livre de Base, Seconde édition, pages 128 à 133**).

Pour terminer avec le monastère des Terres de Solaar, il est possible de consulter le **Livre de Base (pages 131 et 132 puis 242)**. Beaucoup des informations seront cependant reprises dans les lignes suivantes.

Présentation du monastère


Le monastère des Terres de Solaar fait partie de la première vague de monastères créés dans Sombre Terre suite au départ de nombreuses boutures du stallite de Nah. Ainsi, en 316, une communauté s'est installée et a fondé un monastère autour du tout jeune arbre né de la bouture nahienne.

Le monastère est composé d'un petit village situé sur une plaine à une journée environ d'Okhaen. Cette plaine était autrefois une clairière de défrichement engendrée par la déforestation dans cette région de l'Afrique. Désormais, il ne reste plus rien de la forêt et une piste secondaire mène au village dans lequel est installé le monastère.

Pour le rallier via Okhaen, il faut traverser la Jungle Noire, mais le sentier marécageux, autrefois dangereux, est de plus en plus balisé et plus sûr. Au centre du village se trouve un gouffre au fond duquel est planté l'Arbre de Vie. Le monastère est gardé par neuf Adeptes et un Gardien Originel. Une vingtaine d'apprentis y suivent leur formation. La population du village se monte donc à une trentaine d'habitants. Pour beaucoup de marcheurs fréquentant la région, il s'agit d'une communauté d'adaptés mais pour ceux qui ont pris la peine de s'arrêter, il s'agit de bien plus que ça. C'est ainsi que le monastère a été découvert par des marcheurs de Portail faisant route vers Sparta. Malgré tout, adeptes et apprentis y conservent encore une grande tranquillité, protégés d'Okhaen, par la terrible Jungle Noire.

Les habitants

La communauté des Terres de Solaar vit en parfaite harmonie autour du gouffre. Les adeptes y jouent tous un rôle important, encadrant la vingtaine d'apprentis présents :

 **Maniche, le Messenger de Gaïa** : Maniche est un vieux lion très impressionnant. Il fait en effet deux mètres au garrot. Il est ce que les humains de l'Avant appelait l'âme de l'Afrique, un fauve




gigantesque à la puissance incommensurable. En réalité, il est un gardien originel, présent dans la région depuis des siècles.

Il rôde souvent autour du village et surveille le gouffre. Ce dernier n'est en effet pas protégé par une quelconque barrière, mais si un intrus venait à tenter d'y pénétrer sans autorisation, nul doute que Maniche ne serait pas bien loin. Il communique avec Azif et Piotr de façon que peu d'humains peuvent comprendre... Sa prestance et sa force ont fait plus fuir plus d'une fois les Shankréatures de la Jungle Noire s'aventurant jusqu'ici.

Utilisez les caractéristiques de Loup (**Secrets de l'Obscur, page 45**) en majorant Force et Prestance.

Azif, le maître de la sève : Bel homme, d'une trentaine d'années, aux traits égyptiens, Azif est le porteur de la bouture qui est partie de Nah. Il a donc connu les événements entraînant la chute du Phar et le grand départ du stallite aux 24 Pyramides. C'est lui qui a choisi l'emplacement du monastère dans une ancienne exploitation minière abandonnée. Il a planté l'Arbre de Vie au fond du gouffre qui autrefois servait de mines. Il a ensuite organisé la vie du monastère en réaménagement les baraquements et les différentes cavités et galeries secondaires partant des parois du gouffre. C'est un Adepte de grand talent, convaincu que Gaïa est la solution aux maux de Sombre Terre. Cependant, il inculque un message de paix et de non violence aux Adeptes dont il est responsable.


Utilisez les caractéristiques de Tanza (**Secrets de l'Obscur, page 47**).

 **Malika, la maîtresse de la Voie du Corps :** Malika est également originaire de Nah. C'est une très belle femme de 25 ans. Prostituée dans l'Arantèle des Hôtes, elle a souvent du dresser des barrières mentales lors des passes qu'elle avait avec des Marcheurs épuisés mais avides de sexe violent et sauvage. Cette discipline et ce détachement lui ont permis de pouvoir, après avoir rejoint les Adeptes en partance, maîtriser la Voie du Corps avec beaucoup de talent. Elle est désormais très en avance dans cette voix. Mais elle est

malheureusement très cynique et peu enclin à s'ouvrir aux autres. Elle passe beaucoup de temps dans une galerie secondaire du gouffre à s'entraîner. Azif passe du temps avec elle pour l'aider à surmonter sa colère contre les hommes... Sans effet pour l'instant... Le temps qu'il passe ensemble fait dire à quelques adeptes qu'ils entretiennent une relation plus que platonique. Elle n'est que rarement présente dans la vie du village. Elle dispense cependant quelques cours aux apprentis et aux Adeptes lorsque son état le lui permet.

Sven, maître de la Voie végétale : Sven est un ancien nourrisseur d'Okhaen. Il a rejoint la communauté en 317 par hasard. Il a aimé le discours d'Azif et la présence rassurante et fascinante de Maniche. Sa compréhension de l'Entité Monde et ses talents hors pair de nourrisseur en ont fait un maître de la Voie végétale. Il a installé une champignonnière dans une cavité du gouffre qu'il entretient parfaitement avec lola, une jeune Adepte et Tunkar, un ancien marcheur, lui aussi Adepte.

Piotr, le maître de la Voie animale : Piotr est un ancien marcheur Sombre Fils arrivé ici en 318 avec deux compagnons suite à une attaque de Shankréatures dans la Jungle Noire. Membres d'un groupe de marcheurs de Sparta venant à Portail, ils ont été pris par surprise par des voutures menés par un Hurlant avant d'être sauvé par une créature géante, que Piotr a ensuite identifié comme étant Maniche. La bestialité du Sombre Fils et sa fascination pour le Gardien originel l'ont conduit à étudié la doctrine Gaïa et en particulier la Voie animale. C'est un compagnon de chasse de Maniche qui tente de comprendre comment la Darkessence dans son organisme lui permet de si bien saisir la bestialité des animaux...

 **Tunkar :** Tunkar est un compagnon de Piotr et les deux sont arrivés ensemble. Tunkar était le nourrisseur du groupe de marcheurs et passe ainsi beaucoup de temps avec Sven à étudié la Voie de la Terre et a amélioré la champignonnière. C'est aussi lui qui est chargé d'aller à Okhaen pour obtenir du matériel ou des vivres. Il fait souvent le trajet à travers la Jungle Noire avec un ou deux autres

compagnons qui attendent son retour.

Iola : Iola est une jolie nahienne de 20 ans environ. Elle est partie avec Azif et les autres. Traverser Solaria n'a pas été simple pour elle mais désormais, elle est très heureuse au monastère. Elle suit les enseignements d'Azif et s'intéresse beaucoup à la Voie végétale. Tunkar et elle sont quasi inséparables.

Hotep : Hotep est également originaire de Nah. Il y était bâtisseur. Il a donc aidé Azif à remettre les anciens bâtiments de l'exploitation de l'Avant en état. Il y travaille d'ailleurs toujours mais a appris auprès de Piotr à chasser. Ils partent parfois d'ailleurs tous les deux dans des expéditions de plusieurs jours pour ramener du gibier. Il fera un excellent maître de la Voie animale quand Piotr aura cédé à ses pulsions sans cesse plus violente.

Kaya : Kaya est le dernier membre du groupe de Piotr. C'est une marcheuse généreuse, autrefois membre de la Voie de l'Homme. A l'écoute de tous, elle ferait une très bonne maître de l'empathie. C'est en tout cas ce à quoi réfléchissent Azif et Maniche.

Pour les Adeptes, utilisez les caractéristiques d'un Adeptes type (**Secrets de l'Obscur, page 47**).

S'ajoutent une vingtaine d'apprentis, tous appelés par leur prénom et venant de nombreux stallites de Sombre Terre. Quelques uns méritent une explication :

Kraicek : Originaire de Phénice, c'est un jeune homme arrivé il y a quelques mois avec un groupe de marcheurs. Il a souhaité rester au monastère, très attiré par la doctrine de la Terre Mère. Il est arrivé avec Suri.

Suri : Suri est également originaire de Phénice. Elle a la particularité d'avoir hésité à recevoir l'Alliage Céleste et entrer dans l'Alliance. Se renseignant à ce sujet, elle a été déçue par l'organisation qu'elle a jugé trop rigide. Elle aurait fait une excellente Kyrin mais elle a choisi la Réaction Gaïa.

Olaf : Olaf vient d'Istan. Lui aussi est arrivé avec un

groupe de marcheurs et est resté. Il inquiète beaucoup Azif car il tient des propos très radicaux sur la position que doivent avoir les Adeptes. Il pense en effet que les hommes, leur vapeur et leur technologie menacent la Terre Mère... Il est aussi intéressant pour un groupe de personnages car il a connu les événements se déroulant à Istan et Nople au moment de la Croisade de la Ville Mouvement.

Elin : Jeune nourrisseur d'Okhaen présent dans le monastère suite à la mort de ses parents dans l'Obscur. Ses derniers lui ont toujours enseigné la paix et la non violence, mais Elin a vu les limites de cet enseignement dans l'Obscur. Les trois ont en effet été attaqués dans le Jungle Noire alors qu'ils tentaient de rejoindre le monastère. Seul Elin a réussi à survivre et compte désormais, même s'il reste un pacifiste, apprendre à se défendre. Son discours plaît beaucoup à Azif qui a parfois vu son successeur dans ce jeune homme, déjà plein de sagesse...

Les lieux

Le monastère a été bâti sur le site d'une ancienne exploitation minière. Il est donc composé de baraquements qui servaient autrefois de logements et de locaux de gestion. Il en existe deux grands et deux petits. Les deux grands servent de logements et de réfectoire aux Adeptes d'une part et aux apprentis d'autre part. Cependant, les deux se mélangent souvent lors des repas qui ont lieu dans le baraquement des Adeptes. Cette salle sert également de lieu d'entraînement aux Arts Martiaux. Les deux baraquements plus petits sont destinés à accueillir les visiteurs et divers objets nécessaires à la vie du camp.

L'endroit principal est le gouffre. On y accède de deux façons. La première est un ancien monte charge, qui fonctionne désormais manuellement. Actionné par les apprentis, il permet aux Adeptes et en particulier à Azif de descendre auprès de l'Arbre de Vie, situé une centaine de mètres plus bas. La deuxième est un escalier très dangereux consistant en des rondins de bois plantés à même la paroi du gouffre et qui permettent d'accéder à différents



boyaux menant à des salles et des galeries secondaires. Les Adeptes, habitués, y vont sans s'encorder mais cela pourrait paraître pure folie à un visiteur observant le spectacle...

Dans les boyaux du gouffre de la paroi se trouvent la champignonnière qui s'étend sans cesse plus profondément dans les anciennes galeries désormais nimbées de l'énergie de l'Arbre de vie, des salles de méditation, d'entraînement ou d'isolement. Au fond, sous l'Arbre, se trouve la salle de la Sève, où seul a le pouvoir de se rendre Azif. Il y recueille dans une grande vasque la sève tant chérie.

Autour du camp, une muraille de fortune a été dressée. Elle est composée de ferraille et de toutes sortes d'objet datant de l'exploitation de l'Avant. Cette muraille n'est pas grand chose contre une éventuelle attaque de maraudeurs ou de Shankréatures. Mais Maniche veille...

Les projets et les intrigues

La vie du monastère est plutôt tranquille, mais quelques évènements notables sont à signaler :

Des Shankréatures de la Jungle Noire se réunissent de nouveau sous l'action de Douleur, le terrible Seigneur du Fléau. Il ne fait pas de doutes que le monastère ne résisterait pas. Il faudrait l'appui du

stallite et de Portail...

Un autre danger plane sur les Adeptes. Un très ancien Gardien Originel est en route vers la région. C'est un Gaïen très puissant qui pourrait bien mener une guerre aux Adeptes de la région. Cependant, il est encore loin...

Loin de tout ça, Azif a deux projets importants pour le monastère. Il aimerait bien comprendre les Terreux et les libérer du joug sous lequel les ont placé les humains d'Okhaen. Il voudrait ensuite envoyer quelques uns de ses Adeptes et de ses apprentis à Sparta. Il sait en effet que la caravane et les Adeptes qui devaient s'y rendre depuis Nah n'ont jamais donné de nouvelles. Il voudrait bien savoir ce qui s'est passé et en confiant une bouture, qu'il vient de réaliser, à sa délégation, il espère qu'elle puisse créer un monastère si jamais ou aider les Adeptes présents.

Tunkar a rencontré un initié du nom d'Arkhim Kolohent à Okhaen. Ce dernier lui a parlé de la [Horde du Contreshankr](#). Tunkar, séduit par le projet a accepté d'enlever un apprenti et de terminer son initiation du mieux qu'il le pourrait. Il a choisi d'enlever Elin, un des meilleurs apprentis du monastère...

Illustrations extraites de la rubrique Inspirations, de l'excellent site de la [Horde du Contrevent](#) et d'un site de [wallpaper](#).