

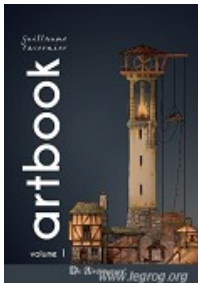
# Hantise à l'angarde de Viltre

---

Canevas pour



basé sur 3 lieux du Artbook – volume 1 de Guillaume Tavernier



*Pendant la campagne Ulule qui a permis la parution de l'Artbook j'avais lancé l'idée de rassembler les synopsis et canevas inspirés des plans et description de Guillaume Tavernier.*

*Voici donc ma contribution. J'espère qu'elle pourra plaire, servir à d'autres MJ et peut-être inspirer ou lancer d'autres rédacteurs dans ce challenge.*

*J'utilise le format traditionnelle des canevas pour les Ombres d'Esteren en rajoutant juste une section dédiée aux inspirations principales qu'elles soient d'ordre graphique ou d'ordre littéraire.*

- **Style** : enquête, fantastique/horreur et huis-clos
- **Cadre** : un angarde placé sur le chemin d'un col montagneux
- **Saison** : automne ou hiver
- **Durée** : 2 à 4 heures

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

## Lieux choisis parmi l'Artbook – volume 1 et emprunts à l'univers des Ombres d'Esteren

Trois lieux ont été choisis parmi tous ceux proposés afin de construire cette intrigue.

### **Le poste du col de Viltre (p. 73, Artbook)**

Ce poste militaire esseulé sera le théâtre d'une bien étrange et dangereuse aventure où des forces qui dépassent l'entendement font refaire surfaces pour frapper l'esprit des plus faibles et causer le plus grand tort. Le minerai provient de la salle représentée en haut de l'illustration.

### **Le Kaer Okhren (p. 88, Artbook)**

J'opte pour ces habitations troglodytes pour en faire le camp de base des PJ. Cette petite communauté jouxte la forge d'Asbjorn qui se trouve sur la plate-forme d'un versant proche et le tout situé non loin du poste militaire. On peut y accéder par le palan qu'on distingue en haut de l'illustration.

### **La forge d'Asbjorn (p. 26, Artbook)**

Il est question d'un minerai précieux, découvert un peu par hasard, de la perte de raison du frère de Evrard tandis qu'Asbjorn le forgeron (description, p. 95, Artbook) a vécu il y a peu la folie et le suicide de sa douce et bien aimée Preijta, sa tendre moitié tant regrettée et pleurée laquelle a été « hantée » par le même fantôme.

De même cette dernière s'appuie aussi sur quelques particularités propres à l'univers des Ombres d'Esteren.



### **Ergon Tamir (p. 164, Voyages)**

Cette fière et robuste guerrière va reprendre en main, avec une certaine poigne bien nécessaire la tenue de l'angarde de Viltre. C'est un personnage majeur soucieux de ces hommes mais aussi loyal et engagé dans la défense des hommes face à la menace féonde.

### **Chevalier hilderin (p. 30, 52, 54 et 168, Univers)**

Celui-ci a pour vocation de protéger Tri-Kazel des menaces des feondas et de les combattre dès qu'il en rencontre. Ergon Tamir fait partie de cet ordre de chevalerie.

### **Angarde (p. 19, Univers)**

Il s'agit d'un poste-avancé, souvent esseulé et perdu dans un environnement hostile et dur comme peut l'être le poste du col de Viltre qui « tient » une position stratégique menant vers un col qui permet d'accéder à la vallée voisine.

*C'est aussi l'occasion pour le MJ d'user du supplément intitulé « Manuel de la Lune noire » particulièrement indiqué ici.*

## **Racines**

Les anciennes galeries que fait dégager Ergon Tamir récemment se trouvent être un lieu hanté ; théâtre de la mort violente d'un homme. Cette personne a été enterrée vivante dans l'éboulis accidentel qui a mis un terme à l'exploitation minière sur place. D'ailleurs, l'un des gardes, Aitor fait encore bien remarquer que l'ensemble est instable et fragile et menace de s'écrouler à tout instant.

*Le MJ peut s'il le souhaite afin de poursuivre l'aventure ou nourrir une trame plus large développer cette partie en fixant les tenants et aboutissants de cet accident mortel (parties impliquées, mobile, circonstances, etc.). C'est aussi l'occasion de revenir sur l'exploitation passée, la maladrerie de jadis, etc.*

Son cadavre – un tas d'ossements épars – est en contact avec ce minerai riche en fer qui est extrait par les hommes de la garnison et qui est pour le moment benné en contrebas comme de vulgaires gravats ou éboulis à déblayer.



Ce fantôme par l'entremise de son ancrage lié au minerai a fondu sur l'infortuné et faible frère d'Evrard. Il a jeté son dévolu sur cet individu qui devient alors son ancrage et une personne possédée. Cette personne est victime de « Vision imposée » et de « Somnambulisme forcée » (p. 69, Manuel Lune noire).

Pour exorciser un individu, je vous renvoie à la page 23 du Manuel de la Lune noire.

Précédemment, la compagne du forgeron, Preijta a aussi été possédée par ce fantôme. Mais la fin fut tragique pour elle car elle finit par se suicider. Elle soignait des hommes de la garde malades et placés en quarantaine dans les galeries abandonnées derrière le poste. Jadis on y dormait et on peut encore y trouver d'anciennes traces de couchage (paille, zone de vie, etc.). C'est comme cela qu'elle a été mis en contact avec le fantôme.

Actuellement, les malades sont maintenant laissés seuls sans soin.

D'ailleurs, si un PJ possède des compétences de soins il sera réquisitionné par Ergon Tamir qui le fera grimper au poste militaire. Il pourrait apprendre par un homme présent qu'avant c'était la femme du forgeron qui s'en chargeait.

Ergon Tamir a fait benner le minerai (particulièrement riche en fer) en contrebas. Cela n'a pas échappé au frère d'Evrard qui a été le ramener à la forge et qui a gardé ceci secret sans en parler à Ergon Tamir qui pourrait bien avoir l'envie de l'exploiter.

Elle a commencé à creuser ces galeries, les dégager pour mobiliser ces hommes, les driller, les sortir de l'oisiveté dans laquelle ils s'étaient vautrés et qui n'est pas bonne, car il y avait bien une atmosphère de relâche au sein de la stricte et rigide institution. Elle ne soupçonne pas la qualité et la richesses des roches extraites et souhaite agrandir les réserves du fortin et offrir l'occasion d'accueillir des réfugiés provisoirement, au besoin. Beaucoup ne l'apprécie pas. Il la considère comme une fillette qui n'a rien à faire ici.

## Tronc

Le MJ trouve ci-après quelques occasions ou circonstances pour rassembler son groupe quelques jours durant en ces lieux :

- l'un d'entre eux doit se reposer ou se trouve être en convalescence, le groupe est contraint d'arrêter ses pérégrinations quelques temps ;
- les intempéries ou catastrophes naturelles les bloquent sur place (tempête de neige, brouillard, averses torrentielles, éboulement, etc.) ;
- le groupe se trouve dans l'attente de la réception d'un message apporté par un varigal avec lequel ils ont fixé rendez-vous ici ou ont-ils besoin d'un varigal en particulier pour poursuivre leur chemin ou encore un objet ou rendez-vous précis les fait passer un peu de temps en ces lieux ou enfin il arrive souvent qu'il faille attendre dans un environnement précis quand les voyages sont difficiles et parfois incertains alors que les étendues à parcourir sont immenses et dangereuses.

Tamir fait dégager les galeries, elle souhaite pouvoir y établir des refuges pour les habitants aux alentours. Cette tâche n'est pas bien vue au sein de l'angarde la mutinerie gronde mais il fallait ça pour remettre quelque peu de l'ordre dans ce lieu reclus où discipline et rigueur avaient disparu.

Le frère d'Evrard est déjà « touché » par le fantôme qui l'a possédé. Le minerai de fer est collecté à la forge et est traité par Asbjorn. Certains agissements du frère d'Evrard rendent mal à l'aise.

Dans la petite communauté qui occupe le kaer Okhren, on se réjouit de l'arrivée des PJ qui amèneront des nouvelles de Tri Kazel suite à leurs pérégrinations. On viendra écouter leurs récits et leur poser des questions sur leurs voyages à l'auberge où ils résident à la grande joie de son tenancier, Bradley, un maigrichon qui court partout, toujours débordé et angoissé.

## Branches

Il serait intéressant qu'un PJ ait des connaissances en *Occultisme* (ou *Prière*) afin de pratiquer l'exorcisme salutaire sur le frère d'Evrard. De même, un PJ soigneur serait un plus pour assurer une meilleure cohabitation et relation avec Ergon Tamir ou les habitants du kaer Okhren.

### 1. S'installer

Les PJ arrivent au kaer Okhren pour s'y installer quelques jours durant. Les motifs et les raisons d'attendre sont nombreux. Ils prennent leur quartier dans l'auberge de Bradley située à la gauche de l'image. Les prix sont très modestes. En contrebas, on vient ravitailler l'endroit par un simple ponton fait de quelques planches de bois. Un palan permet de faire monter les marchandises à tous les étages et jusqu'à l'angarde. Quelques marchands et pêcheurs y font commerce quelques fois par mois. Il y a une petite réserve tenue sur la droite de l'image. La vie est y rude mais les habitants cordiaux. L'eau stagnante en contrebas n'aide pas à éviter certaines maladies qu'on peut retrouver dans des milieux marécageux. Les PJ peuvent évoluer dans cet environnement par les diverses volées d'escaliers. Attention, malgré les rambardes, à ne pas chuter !

### 2. Faire connaissance avec lieux et personnages notables

Avant de se jeter dans le cœur de l'intrigue, le MJ trouve ici brossées les occasions qui se présentent pour faire découvrir à ses joueurs, les lieux et PNJ au cœur de cette intrigue.

#### 2.1. Kaer d'Okhren

Les PJ peuvent déambuler sans souci ou restriction dans la communauté. Les réserves sont gardées à clef et ils peuvent aider au ravitaillement notamment en chargeant les denrées du ponton sur le palan ou actionner la poulie pour faire grimper le tout. Tout cela est très physique et une aide n'est jamais refusée et toujours bienvenue comme il est de bon ton d'aider aux tâches quotidiennes de la communauté qui accueille le voyageur.

Ils peuvent apprendre que certains sont malades et qu'il n'y a plus de soigneur ou d'herboriste depuis la mort de Preijta, la femme du forgeron. C'est là un grand malheur car ses soins étaient grandement appréciés tant ici qu'au poste du col de Viltre.

#### 2.2. Forge d'Asbjorn

Les PJ peuvent s'y rendre en empruntant une barque et atteindre un autre versant pour mettre pied sur une plate-forme où se trouve établie et construite la forge d'Asbjorn. Ils peuvent avoir besoin de faire réparer une arme brisée ou détériorée (p. 227, Univers) ou en acquérir une nouvelle.

Ils peuvent aussi interroger Asbjorn sur la disparition de sa douce et tendre moitié. Il ne sera pas très loquace sur la question. Ils peuvent en apprendre plus auprès d'Evrard qui est son ouvrier. Même si celui-ci est fort occupé à transbahuter du minerai de fer qu'il récupère des contreforts du kaer d'Okhren, en contrebas de l'angarde de Viltre.

Evrard restera plutôt taiseux au sujet du minerai mais sera plus bavard au sujet de Preijta.

Par contre, Asbjorn, s'il est questionné là-dessus donnera lui plus d'infos sur le minerai riche en fer.

Ils peuvent assister à l'énigmatique scène du frère d'Evrard et son singulier monologue devant le feu rougeoyant de la forge.

### **2.3. Angarde (poste du col) de Viltre**

Les PJ peuvent s'y rendre via le palan pour repérer l'endroit car c'est par là qu'ils vont poursuivre leur chemin. L'endroit est en effervescence avec les travaux de génie civil qu'a ordonnés Ergon Tamir. On y déblaie les galeries pour ensuite benner les gravats en contrebas, non loin de la forge.

### **2.4. Ergon Tamir**

Les PJ peuvent la rencontrer. Elle dirige le chantier. Elle s'expliquera si on discourt de manière habile et pertinente. Si elle apprend qu'un personnage peut effectuer des soins, elle le réquisitionnera pour soigner une personne malade/blessée qu'elle a parquée dans une sorte de réserve à droite de l'entrée. Elle travaille et dort dans le bureau qui se trouve au-dessus de la salle de vie et dortoir des gardes.

## **3. Intrigue**

Le MJ trouve ici l'intrigue à proprement parler. Une amorce est présentée ainsi que plusieurs pistes et actions possibles.

### **3.1. Cas de possession**

On croisant les récits de ce que vit le frère d'Evrard et celui de Preijta, les PJ peuvent mettre en lumière certaines concordances comme les cauchemars, le somnambulisme, les phrases énigmatiques... C'est le minerai de fer proche du cadavre qui constitue l'ancre comme expliqué dans le Manuel de la Lune noire.

### **3.2. Désenvoûtement (ou exorcisme)**

Il faut confiner le frère d'Evrard dans une pièce seule et pratiquer l'exorcisme sur lui. L'action est dure et pénible pour tous, même pour des spectateurs.

Asbjorn pourrait très mal vivre cette « guérison » du frère d'Evrard tandis que sa bien aimée s'est suicidée. S'il est présent, il pourrait par dépit ou rage se jeter sur l'infortuné exorciste ou sur le frère d'Evrard pour attenter à leur vie. Et ce à un bien mauvais moment où l'exorcise lutte de toutes ses forces contre le fantôme.

### **3.3. Soigner des malades/blessés**

Les PJ peuvent être mis à contribution pour prodiguer quelques soins aux personnes blessés sur le chantier (ou peut-être victimes d'un éboulement vu la fragilité et instabilité des lieux suite au dégagement des galeries et au manque d'étañonnement). La roche et terre sont meubles et friables.

De même, certains habitants du kaer peuvent être touchés par des maladies ou infections propres au milieu humide de ces eaux stagnantes (voire croupies) qui se trouvent en contrebas de leurs habitations. Entre autres, la Fièvre jaune (p. 242, Univers) décrite dans la section consacrée des Maladies (p. 240 et ss., Univers).

## **Feuilles**

Les PJ peuvent avoir tissé quelques liens et amitiés avec Ergon Tamir, un personnage notable en Esteren. Ils peuvent avoir fait preuve de courage et de combativité face à l'adversité et la dangerosité des lieux. Ça a pu impressionner Ergon Tamir qui pourrait recommander l'un ou l'autre personnage s'il voulait embrasser une carrière de chevalier hilderin.

**pitche**

verheve\_AT\_gmail.com  
Septembre / Octobre 2017