

Ogham Noir

FACE aux Ombres: Le Demorthèn

Style : voyage initiatique, mystères

Cadre : Les Mòr Roimh

Saison : Hiver

Durée : De 2 à 3 heures



Face aux Ombres est une série de canevas destinés à être joués par un meneur et un joueur. Chacun est consacré à une profession en particulier et permet au joueur d'appréhender avec souplesse l'univers sombre et inquiétant des Ombres d'Esteren ainsi que le système qui s'y rattache. Le but en est donc clairement l'initiation, bien qu'un meneur expérimenté sera à même d'adapter le canevas à un joueur chevronné.



Aux Sources du Helldemn

Bien qu'ils soient de moins en moins nombreux à le faire, certains demorthèn perpétuent encore une tradition ancestrale qui consiste à soumettre leur jeune disciple, l'ionnthèn, à un ultime rite de passage nommé le *Helldemn*. Le novice, fort du seul enseignement de son mentor, doit surmonter quatre épreuves liées aux forces de la nature, rendant ainsi hommage aux C'maogh. Au terme de ce périple, il doit encore affronter le pouvoir destructeur d'un redoutable phylactère, l'*Ogham Noir*.

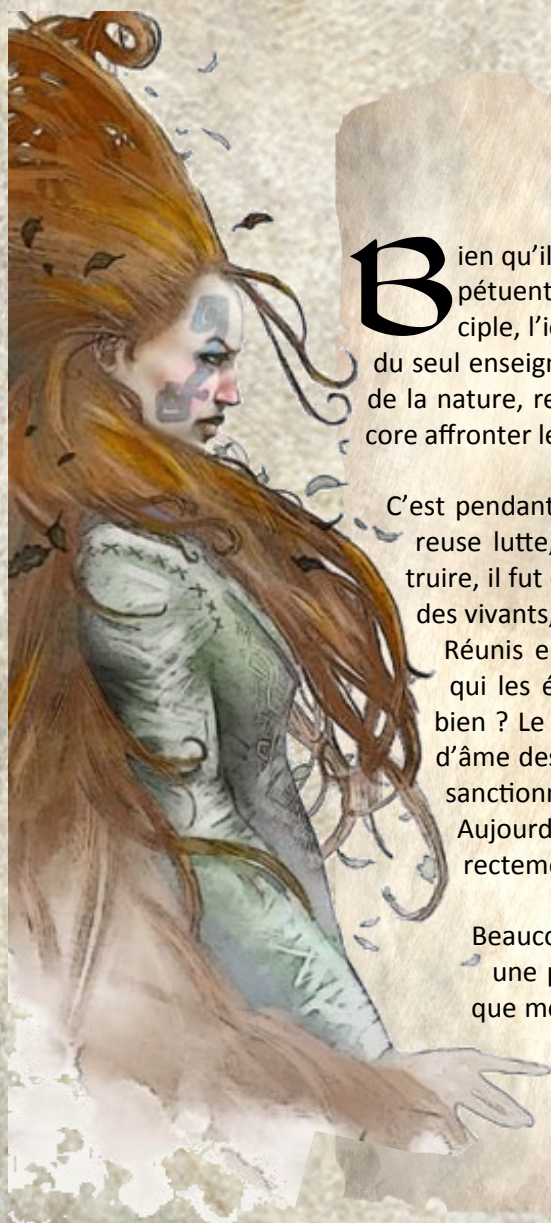
C'est pendant l'Aergewin que cet objet fut arraché, au prix d'une longue et douloureuse lutte, à un morcaïl disciple d'Argmald. Comme il s'avérait impossible à détruire, il fut confiné en un lieu secret, au plus profond des Mòr Roimh. Tenu à l'écart des vivants, son pouvoir s'éteignit peu à peu...sans jamais disparaître totalement.

Réunis en un Tsioghair extraordinaire les demorthèn consultèrent les C'maogh qui les éclairèrent de leur sagesse. N'était-il pas possible de faire d'un mal un bien ? Le pouvoir corrupteur de l'ogham ne pourrait-il pas servir à tester la force d'âme des ionnthèn, séparant ainsi le grain de l'ivraie, quitte à ce que l'échec soit sanctionné par la mort ? Ainsi furent jetées les bases du Helldemn.

Aujourd'hui encore nul ne sait avec certitude si les demorthèn de jadis ont correctement interprété les signes des esprits.

Beaucoup considèrent cette tradition comme le reflet d'une époque révolue, une pratique barbare et sanguinaire, voire même indigne. Quant à savoir ce que moi j'en pense... Eh bien, autant que je me souvienne, mon défunt mentor ne m'a pas demandé mon avis avant de m'y soumettre...

Extrait des mémoires du demorthèn Algaerl Sùma.





ARGAIL

Depuis quelques semaines, Argail ne mange plus. Pendant cinquante ans il a arpenté Taol-Kaer des plus profondes forêts aux pics les plus élevés. D'un tempérament bougon, il n'en est pas moins doté d'un cœur généreux. Ses parents le destinaient à devenir barde et bien que le destin en ait décidé autrement, Argail a gardé de sa vocation première un sens profond du partage et un goût prononcé pour les légendes et les chants anciens.

Il y a trois ans, Argail se résout à prendre un ionnthèn et à s'établir dans la vallée de Skanà, à quelques kilomètres du village de Caiginn et de la frontière gwidrite. Il avait alors 65 ans, un âge vénérable selon les standards trikazeliens.

Dès lors, trop épuisé pour arpenter les chemins de montagne, il dut se résoudre à limiter ses déplacements. Ainsi diminué, son état se dégrada plus vite encore. Sa vue commença à lui faire défaut et plus d'une fois, la mort dans l'âme, il dût s'en remettre à son jeune ionnthèn pour accomplir les actes les plus simples de la vie quotidienne. Pendant ces trois années, il se fit fort de transmettre à son disciple les secrets dont il était le dépositaire.

Depuis quelques semaines Argail ne marche plus. Il sombre dans de longues périodes de mélancolie pendant lesquelles ses yeux se posent sur les fantômes de son passé. Il fredonne alors des chants dans lesquels percent l'amertume et le regret.



AVANT DE COMMENCER

Argail a donc pris le personnage en apprentissage depuis trois ans. Prenez donc le temps de décrire quelques scènes narratives pour retranscrire le lien de confiance qui lie le vieux demorthèn à son ionnthèn. C'est le moment de décrire le fonctionnement de la Sigil Rann, du Rindath ainsi que le Lan-an-Saol (Univers p. 142). Le joueur doit avoir une idée assez précise de ce que sont les C'maogh et du fonctionnement des Ogham. Toutefois, n'entrez pas trop dans le détail et concentrez-vous pendant environ 1/4 d'heure sur l'ambiance. Le Canevas est là pour initier aux aspects techniques.

Argail et son disciple vivent à deux journées de marche de Caiginn. Leur maison est bâtie sur les versants d'un vallon escarpé recouvert de pins centenaires. Les loups y sont nombreux, contrairement aux féondas. Pour une raison connue d'Argail seul, les créatures évitent le val et n'attaquent plus la maison du vieil homme depuis de nombreuses années.

Une fois par mois environ (si le temps le permet), l'ionnthèn se rend dans les petits villages voisins pour le ravitaillement. Aux yeux de tous, il a déjà pris la place d'Argail que plus personne ne voit plus depuis

très longtemps.

Nous sommes à la veille d'Agaceann et la neige recouvre déjà le val. Les cols sont à présent bloqués pour de nombreuses semaines et la nature s'enfonce lentement dans une léthargie glacée.

Contrairement aux années précédentes les loups semblent s'être réunis en grand nombre dans le val. La lune gibbeuse dévoile parfois leurs silhouettes furtives lorsqu'ils s'approchent de la maison.



Prétiré ou pas ?

Ce canevas peut aussi être joué avec le profil du prétiré Adeliane (Univers p. 186). Evidemment il faudra faire abstraction du background et se contenter des données chiffrées, ce qui permettra d'entrer dans le vif du sujet très rapidement.

Pour le reste, le personnage est né dans le petit village de Skellàn que Argail visite régulièrement. Ce sera au joueur de déterminer s'il a encore de la famille ou s'il est orphelin en prenant en compte les Avantages et Revers qu'il aura retenus.

TRONC

Argail est fatigué de vivre. Sa femme et ses deux fils lui ont été arrachés par les féondas quand il était jeune et il n'aspire plus qu'à les rejoindre. Après une longue vie consacrée à ses semblables et à la lutte contre les ennemis, il attend la mort comme une délivrance.

L'unique raison qui le raccroche encore à la vie est son ionnthèn. Argail se refuse à quitter ce monde tant que son disciple n'est pas prêt à prendre sa relève. Après trois ans de formation, le moment est enfin arrivé. Le jeune aspirant demorthèn a fait preuve de toutes les qualités requises pour assumer le rôle auquel il prétend. Les loups ont répondu à l'appel du vieux demorthèn. Le Helldemn peut avoir lieu...



Comme à l'accoutumé, L'ionnthèn se lève très tôt pour se rendre à la rivière et y puiser de l'eau. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il découvre une meute entière de loups assis paisiblement dans la neige fraîche, à quelques mètres de la maison. Alors qu'il assiste, littéralement pétrifié, à ce spectacle peu commun, Argail le rejoint sur le seuil de la maison, un étrange sourire au coin des lèvres.

Il explique alors à son disciple que les loups, qui sont les véritables gardiens du val, sont les messagers des C'maogh. Argail les a longtemps priés lors de ses transes et ils ont fini par répondre à son appel. Cela signifie deux choses: pour le jeune disciple le moment est venu, en cette veille d'Agaceann, de relever les épreuves du Helldemn et d'autre part, la fin du demorthèn est proche.

Argail explique ensuite au disciple qu'il lui faudra suivre les loups qui le guideront jusqu'à un site sacré, un ancien cinthareid, où débutera son périple. Il lui est formellement interdit de prendre quoi que ce soit avec lui hormis les cinq ogham dont son maître lui a dévoilé les mystères: **Appel des oiseaux**, **Croissance végétale**, **Rafale** et **Pistage**. Pour le dernier, il devra choisir entre **Blessure** et **Endurance**. Argail refusera de répondre aux questions de son disciple et se contentera juste de lui dire qu'il a lui-même passé cette épreuve.

BRANCHES

1/Entrée en matière

Dès que l'ionnthèn se montre prêt à les suivre, les loups s'enfoncent à vive allure dans la forêt de Skell. La meute finit par se disperser dans les bois et il ne subsiste que le mâle alpha qui, du moins pendant un certain temps, prend soin de ne pas distancer le personnage.

Au bout de trois heures et alors qu'il aborde une partie de la vallée qui lui est inconnue, le personnage réalise qu'il est seul. Son guide l'a abandonné dans une zone rocheuse où la neige a fondu. Aucune trace nulle part.

Le moment est évidemment venu d'utiliser l'ogham de Pistage (**Sigil Rann diff. 11**). Laissez le joueur prendre cette initiative. Et si toutefois il n'y pense pas du tout, n'hésitez pas à recourir à un test de chance.

2/Le domaine d'Adhar

Le novice a retrouvé les trace du loup alpha. La piste le mène au bord d'une falaise dont il ne soupçonnait même pas l'existence. De l'autre côté du gouffre large de près de 50 mètres l'attend son guide. Le seul moyen de franchir la faille est une sorte de tyrolienne composée d'un harnais de cuir relié à une poulie elle-même logée sur un câble d'acier attaché

de part et d'autre à deux ancres fixées au sol. Seul petit problème: les intempéries ont eu raison de la corde qui amarrait le dispositif au bord du gouffre et le harnais pend mollement dans le vide, à 20 mètres de là...

Laissez le joueur réfléchir quelques instants. Il y a deux moyens de récupérer le harnais. Avec l'ogham d'Appel des oiseaux l'ionnthèn peut très bien convaincre un rapace de l'aider en prenant la corde d'amarrage dans son bec, tractant par la même la poulie et le harnais (**Sigil Rann diff. 14**). Ou alors il peut essayer d'utiliser l'ogham de Rafale pour pousser la poulie jusqu'à lui (**Sigil Rann diff. 17**).

Dès qu'il aura récupéré le harnais l'ionnthèn pourra traverser le gouffre sans difficulté particulière.



Il est possible de corser la scène en imposant au joueur une mise à l'épreuve du Travers Doute du personnage (diff. Voie + 2). En cas d'échec le personnage reste tétanisé et devra réussir un nouveau test 5mn plus tard, mais dont le seuil sera majoré d'un point à chaque fois.



A ce stade le personnage a dépensé entre 8 et 13 pts de Rindath soit la quasi-totalité de sa réserve. Il peut à tout moment décider de méditer. La nature particulière des lieux permet de récupérer 2 pts par heure (4 sur un critique) le test de **Méditation** étant à **diff. 11**.



3/Le Doigt de Roimh

Le loup conduit ensuite l'ionnthèn dans une clairière au centre de laquelle se dresse une étrange colonne fait d'une matière chromée. Ce n'est pas un menhir mais un seul bloc sans aspérité haut de 10 mètres et trop lisse pour être escaladé. Sa surface est intégralement recouverte de bas relief végétaux évoquant l'Arbre-Vie Corahn-Rin. Le loup s'allonge au pied de la colonne et attend de voir ce que l'ionnthèn va décider.

Le seul moyen pour le personnage d'atteindre le sommet consiste à utiliser l'ogham de *Croissance Végétale* (**Sigil Rann diff. 14**) afin qu'une plante croisse en entourant l'obélisque depuis sa base. Le personnage pourra alors escalader cette échelle naturelle et atteindre le sommet qui s'avère juste assez large pour s'y tenir debout. De là le personnage a une vue relativement dégagée des environs. Il distingue ainsi une ouverture (invisible depuis le niveau du sol) pratiquée dans une paroi, à 200 mètres de là. En redescendant, il constate que le loup a disparu sans laisser de trace.



4/Le Seuil d'Aingeal

L'ouverture est flanquée de deux frises gravées à même la paroi et composées d'ogham partiellement déchiffrables par l'ionnthèn. Elles disent à peu près ceci :

«Celui qui vainc tout ennemi n'en est pas pour autant victorieux. Car toujours demeure le pire d'entre tous: lui-même.»

Au moment où le joueur décide de franchir le seuil un rideau de flammes apparaît soudain, bloquant tout le passage.

Ici le joueur pourra utiliser l'ogham *Rafale* (**Sigil Rann 14**) ou celui d'*Endurance* (**diff. 11**) s'il l'a choisi. La rafale soufflera les flammes alors que le bonus d'endurance sera le bienvenu lors du test nécessaire pour franchir le mur de feu sans encombre (Test de **Vigueur diff. 17** ou 1d10 pts de dégâts).



5/L'Ogham Noir

L'ouverture donne sur un tunnel étroit creusé de main d'homme. Il mène quelques dizaines de mètres plus loin à une crypte dont le sol disparaît sous une marre d'eau saumâtre. Quelques bougies dispensent une lumière blafarde bien incapable de dissiper les

ombres épaisses. Les murs sont creusés de dizaines de niches dans lesquelles sont disposés des cranes humains. Une énergie néfaste recouvre les lieux et l'ionnthèn n'a qu'une seule envie: quitter l'endroit au plus vite!

Il n'y a aucune issue à cette chambre funéraire. L'Ogham Noir est en réalité enchâssé dans la pierre, au centre d'un pentacle gravé et le personnage le piétine sans même le savoir depuis qu'il est entré.

Alors que l'ionnthèn se demande ce que l'on attend de lui, l'Ogham Noir s'éveille. Le personnage se sent mal et son estomac se contracte douloureusement. Il finit par tomber à genoux et vomit une immonde substance noire et visqueuse. Cette chose se densifie et prend forme humaine, réplique déformée du personnage!



L'expérience impose un jet de Résistance Mentale 17/3(1). En cas de 1 sur le jet choisissez la séquelle « fuite ». Le clone se mettra alors systématiquement sur le chemin du personnage, le forçant à se battre.

Le double est l'expression de ce qu'il y a de pire en chaque mortel (yeux sans pupilles, cornes, crocs et griffes). Il s'agit d'une chimère, une illusion générée par l'Ogham Noir et qui n'existe que dans l'esprit du ionnthèn. Impossible d'y échapper, même en cas de réussite critique.



La Chimère a les mêmes caractéristiques que le personnage. Ses jauges de santé sont au maximum. La Chimère ne se sert pas d'ogham et se bat à mains nues. Elle fera tout pour étrangler le personnage, ce qui semble être la seule option envisageable.

On considère qu'une prise est établie quand le score d'attaque dépasse la défense de 3 points au moins. A partir de là le défenseur doit défaire l'étreinte en remportant un jet d'attaque opposé strictement supérieur à celui de l'attaquant. Chaque nouvelle tentative lui impose un malus de 2. S'il ne réussit pas au bout de 5 passes, il perd connaissance (s'il s'agit du personnage) ou disparaît (si c'est la Chimère qui est vaincue).



L'Ogham Noir lit dans l'esprit du personnage comme dans un livre ouvert. Il connaît ses peurs, ses espoirs et ses angoisses. N'hésitez donc pas à *agresser* verbalement le joueur pendant tout l'affrontement. En la matière, le film culte l'Exorciste est une référence.

« Tu n'es rien! Tu entends? Absolument rien! Pas même un vrai demorthèn! Tout juste un enfant qui a peur du noir et qui tremble face aux ombres! Tu es pathétique! »

FEUILLES

La suite va dépendre du succès ou de l'échec du personnage dans son combat contre la Chimère.



Défaite

Le personnage n'est pas mort. Il se réveille quelques minutes plus tard et réalise que le loup l'attend à l'entrée du tunnel. Au fond de lui, il comprend qu'il a échoué et qu'il est temps de retourner auprès de son mentor. Il souffrira alors d'un symptôme d'Obsession et n'aura de repos tant qu'il ne sera pas revenu sur les lieux de son échec. Argail l'attend, silencieux, et lui expliquera les raisons de sa défaite et l'histoire de l'Ogham Noir. L'ionnthèn pourra de nouveau affronter sa Chimère quelques jours plus tard ce qui sera l'occasion de revivre cette scène traumatisante.



Victoire

S'il défait sa Chimère, le personnage est rejoint par Argail qui pénètre dans la crypte. Mais l'ionnthèn est dans un tel état d'agitation et de peur (un autre effet pervers de l'Ogham Noir) qu'il ne reconnaît pas son mentor et, croyant la Chimère de retour, l'attaque immédiatement. Cette phase est essentiellement narrative. Lorsque le personnage reprend ses esprits et réalise avec effroi qu'il est entrain d'étrangler son mentor, il est trop tard. Toutefois, Argail ne lui en veut pas. Il est en quelque sorte heureux que les choses se passent ainsi. Il a quelques mots de réconfort pour son jeune disciple, le temps de lui dire qu'il est à présent un demorthèn à part entière. Puis ses yeux se remplissent de larmes de joie comme il voit sa femme et ses enfants venir le chercher. Il rend alors son dernier souffle.

Le personnage pourra alors quitter la crypte et enterrer son maître sous le regard énigmatique du loup qui l'observe. Après quoi, il pourra quitter ce lieu maudit et rejoindre la maison de son mentor... ou plutôt devrait-on dire sa maison.

VENT

Ce huis clos repose essentiellement sur l'ambiance et a pour but de familiariser le joueur avec les spécificités du demorthèn. La BO d'Hommes et d'Obscurité contient un morceau adapté à chaque scène de ce canevas et vous réaliserez bien vite qu'un tête à tête permet une immersion bien plus efficace qu'avec un groupe standard. Faites-vous donc plaisir que ce soit dans la description des panoramas que du combat avec la Chimère.

La conclusion du canevas est volontairement noire, mettant l'accent sur la culpabilité. Le Helldemn est une épreuve traumatisante dont nul ne sort intact. Le personnage aura à gérer le fait qu'il est le meurtrier de son propre mentor, ce qui laisse de nombreuses opportunités de roleplay ultérieur.

Ainsi est Tri-Kazel.

Ainsi sont les Ombres d'Esteren...

Canevas non-officiel pour les Ombres d'Esteren créé par Houari « Houarg » Benkhera (textes).

Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE.

<http://www.esteren.org>