

# POUR UN VENTRE PLEIN...

**Style :** Psychologique  
**Cadre :** Un village isolé  
**Saison :** Hiver  
**Durée :** environ deux heures

## RACINES

Le bûcheron Donan vivait paisiblement dans un village sans prétention où il avait une vie des plus normales pour un péninsulaire. Seule ombre au tableau, le village, éloigné du seigneur et incapable de demander son soutien à temps, devait régulièrement payer un tribut à une bande de brigands locale. Un hiver particulièrement rude força le village à devoir choisir entre la famine et les brigands, suite à de houleuses discussions et pour répondre à la révolte du village, les brigands mirent feu au village, tuant la majeure partie des habitants et tuant les autres. Donan échappa à tout cela, inconscients sous les débris du village et fuit les ruines de sa vie passée. Il voyagea sans espoir à travers les montagnes tri-kazeliennes et, affamer et épuisé, finit par s'effondrer aux portes de la communauté de Bōrahn. Mais sa solitude et son malheur avait changer l'homme qui ne vivait plus que pour sa propre survie. Recueilli par le village et apprenant la mort récente du demorthèn local, il usurpa cette identité pour survivre un jour de plus. Tout se serai bien passé si tout le monde l'avait cru...

## TRONC

Les PJs sont, pour une raison ou une autre, au milieu d'un voyage. Alors qu'ils arrivent à court de vivres, il atteignent la communauté de Bōrahn, actuellement en proie à une réelle déchirure. L'hiver actuel a mené le village à la famine et beaucoup rejettent la faute sur le demorthèn Donan qui n'a pas sût s'assurer la bienveillance de Baëh, l'esprit local de la nature. Bien que certains ne prennent pas part au conflit, la presque totalité du village vit en se demandant si Donan est réellement ce qu'il prétend être ou au contraire le protège tellement face à ses détracteurs qu'ils deviennent eux aussi un poids pour l'usurpateur.

De plus, la situation n'est pas aidée par la présence du vecteur du Temple Joshua et son lame muet Helian qui profite de cette crise pour convertir le village à leur cause.

L'arrivée d'étrangers dans le village va créer de vives discussions et de grands changements dans le village.

Donan, premier averti par les miliciens, sera aussi le premier à accueillir les PJs, rapidement suivi de Roparz, l'ansailéir. Après une courte discussion, Donan les invitera dans sa demeure située dans le village.

Il leur expliquera la situation du village en parlant de la famine ; ce qui imposera aux joueurs de travailler pour gagner la nourriture nécessaire à leur voyage ; de l'extrême colère de Bōrahn qu'il n'arrive pas à défaire malgré toutes ses communications avec lui et du malveillant vecteur Joshua, venu entretenir les peurs et les doutes du village en cette sombre période pour satisfaire son soit-disant Unique. Il ne pourra pas cacher une perte de contrôle et un besoin d'aide. En réalité, les PJs sont pour lui sa porte de sortie. Soit leur présence lui assurera sa position au village, soit ils lui serviront de diversion pour fuir.

Joshua, dont la tenue révèle très clairement son rôle, quant à lui aura passer son temps à voyager entre les discussions, confessant les convertis, convertissant les irréductibles. Il attend en fait une occasion de parler aux joueurs sans paraître indiscret ou dérangent. Tout comme Donan, lui aussi espère pouvoir jouer cette nouvelle carte, mais au contraire pour achever le demorthèn.



Si les PJ's ne viennent pas à sa rencontre, il le fera de lui-même lors du repas à l'auberge du village. Du fait de la famine, la nourriture sera très légère et seule la boisson artisanale et sans goût sera capable de combler la sensation de faim. Joshua se montrera humble et ne cachera pas les raisons de sa présence au village ni le mutisme de son lame. Dans une discussion relativement anodine, il cherchera à connaître les PJ's, leurs croyances et la manière de les avoir de son côté pour convertir le village plus efficacement. Il ne cachera pas non plus ses mauvais rapports avec Donan qu'il juge incompetent au vu de l'état dans lequel le village était à son arrivée.

Suite à ces discussions, tout le monde pourra tranquillement aller se coucher. Le lendemain, les PJ's devra commencer à participer à la vie locale pour acquérir les ressources dont ils ont besoin.

Par la suite, tout le canevas devra aller dans un sens : Mener le village à une tension telle que deux camps se feront autour de Donan entre ceux qui le défendent et ce qui l'accusent d'usurpation. Au milieu de ce conflit, qui pourrait par exemple avoir lieu à un conseil du village, les PJ's devront calmer les tensions et leurs actions et paroles détermineront le sort de Donan.

## BRANCHES

**L'**obligation de travailler va être l'opportunité de développer les différentes pistes du canevas et de dévoiler la vérité du village. Il est avant tout important de maintenir le canevas sur une période de quelques jours afin de ne pas donner envie au groupe de s'en aller en se disant qu'ils n'auront jamais leurs biens. Pensez aussi à montrer la tension qui monte au fil des heures passés dans le village, afin de préparer vos joueurs à la crise finale du canevas. C'est d'ailleurs comme « outil de conflit » que sera utilisé le PnJ de Joshua. Helian, étant muet, ne sera là que comme protecteur de Joshua, n'hésitez donc pas à le faire très puissant pour dissuader des joueurs voulant s'attaquer à Joshua de le faire de front et au contraire à rivaliser d'ingéniosité.

Voici maintenant les 3 histoires principales du village et différentes pistes pour les amener à vos joueurs. Ces histoires serviront à montrer la noirceur du village et donner des éléments pour influencer le débat final.

La découverte de ces secrets peut bien expliquer la colère des esprits qui refusent de nourrir des humains qui s'entre déchirent et causent leur propre perte.

N'hésitez pas à pas à créer vos propres histoires selon la durée que vous souhaitez donner au canevas afin d'orienter vos joueurs vers une fin qui vous correspond le mieux.

Par exemple, nous prenons ici le parti d'une famine expliquée par une colère des esprits, mais plusieurs autres pistes sont exploitables. Une cause naturelle, un féond, un magicien... N'oubliez pas que ce canevas dépendra beaucoup de la façon dont vous le ferez jouer.

## LA MORT DU VIEUX DEMORTHÈN

C'est lors d'une chasse qu'un groupe de chasseur a découvert le corps du vieux demorthèn, sans doute victime d'une bête de la nature, voir d'un féond.

Seul Garth, sans doute le meilleur du village, connaît la vérité sur la mort du demorthèn. Croyant avoir trouver un gibier, il n'a pas hésité une seconde. Horrifié de découvrir qu'il venait de tuer le vieux demorthèn, il réalisa assez rapidement qu'il serait fini si l'on apprenait la vérité. Il maquilla donc rapidement le meurtre avant de rejoindre les autres. Le corps fut retrouvé le lendemain par les chasseurs. Garth est aujourd'hui une personne mentalement détruite, horrifié par son acte et incapable de chasser. Il continue malgré tout à accompagner les chasses, mais il ne s'attaquera pas à une proie sans être certain de sa nature.

## Implication des joueurs :

Tout d'abord, vous pouvez essayer de les intriguer par la forte mélancolie de ce chasseur réputé comme le meilleur, renfermé depuis quelques semaines.

Une autre solution est la chasse. Les PJ's sont nouveaux ici, ils ne connaissent pas la forêt comme les chasseurs et personne ne pourra mieux les guider que le meilleur chasseur du village, le seul ayant osé braver la forêt sans compagnon à ses côtés. Ce sera alors l'occasion de parler et de réaliser que le meilleur chasseur du village, alors qu'une bête est trouvée lors de la chasse, est incapable de décocher la moindre flèche.

Dans tout les cas, il n'en faudra pas beaucoup pour que la paranoïa du chasseur délit sa langue, croyant avoir été découvert. Si l'histoire s'ébruite, Garth sera emprisonné jusqu'au prochain conseil où sa sentence sera décidé. Les habitants quant à eux se montreront plus violents entre eux, Joshua se servira de cet événement pour montrer la faiblesse des esprits qui ne défendent pas leurs portes paroles, contrairement à l'Unique.



## PRIS DANS LA TOILE

On peut se dire que toute histoire implique une femme. Celle de l'histoire de Donan est la raison qui l'a empêché de fuir le village quand les problèmes ont commencés. À sa première rencontre avec l'Ansailéir, il est tombé sous le charme de sa fille Rozenn qui, comble du bonheur, lui a rendu ses regards. Le problème est que Roparz est très protecteur de son enfant et a déjà décidé avec qui elle passera sa vie, forçant le couple à se voir en cachette, à nier leur amour au grand public.

Avec elle, Donan a sûrement retrouvé confiance en l'humanité et ne se sent plus obligé d'être cet usurpateur mais se trouve piégé par la situation. Révéler la vérité serait se bannir lui-même du village, voir pire. Le problème est que Rozenn refuse de fuir son village et de décevoir sa famille et surtout son père.

Il est désormais coincé dans un rôle qu'il ne souhaite plus tenir afin de garantir sa survie et son amour.

### Implication des joueurs :

Dès l'arrivée des joueurs, vous pouvez montrer par de petites descriptions les regards entre Rozenn et Donan. Le couple montre tout le temps de petits signes trompeurs, une envie de s'enlacer tout en sachant cela impossible. Vous pouvez aussi en pleine nuit réveiller un PJ à cause d'un bruit dans le village et ainsi le mener à cette vérité.

Les conséquences de cette histoire dépendront beaucoup de la façon dont elle sera racontée. Roparz, s'il est ménagé, peut accepter ce couple et donc renforcer la position de Donan dans le village. Il peut au contraire se retourner contre lui, alors même qu'il le respecte, et exiger son départ du village.

### MÊME PAS EN RÊVE...

Erwan Durgil, fier forgeron du village, raconte à qui veut l'entendre que sa jeune Dana de 17 ans a été choisie par un varigal pour apprendre cette vie de voyage.

Dana a en réalité disparue alors qu'un varigal venait de passer dans le village. La coïncidence de ces deux événements a été pour lui le moyen de se rassurer.

Ce jour-là, le jeune Tugdual de 17 ans à qui on ne refuse rien a révélé son amour à Dana qui, nullement intéressée par lui, a simplement refusé cette relation, ce que le garçon n'accepta pas. Il emmena de force la jeune fille dans l'ancienne demeure du demorthèn, située dans la forêt et l'y viola, prenant ainsi son « dû » puis la séquestra en l'attachant et en bloquant la porte. Chasseur, il a souvent l'occasion de lui rendre visite à sa nouvelle femme pour lui laisser un peu de nourriture et consolider le couple qu'il s'est créé.

### Implication des joueurs :

3 voies principales s'offrent à vous :

S'il est questionné un peu, Erwan révélera qu'il n'a aucune certitude de ce qu'il avance et qu'il n'a jamais eût de demande du varigal d'emporter sa fille, ce qui pourrait rendre l'histoire intrigante.

Tugdual pourrait se mettre assez facilement les PJs contre lui, exigeant toute chose qu'il désire et ce qui que soit la personne face à lui. Les PJs pourraient par exemple vouloir lui donner une leçon, Tugdual irait alors se réfugier dans sa « cache ».

Une solution plus simple serait de leur faire découvrir la demeure du vieux demorthèn, soit lors d'une chasse, soit en attisant leur curiosité sur cette vieille bâtisse que tout le monde connaît dans le village. Ils pourraient alors trouver le corps de la jeune fille, dont le suicide récent est évident et décider de trouver son geôlier ou de l'attendre dans la hutte.

### ET SI JAMAIS...

Dana est toujours vivante. Elle réussira à s'échapper ou sera retrouvée par les PJs qui connaîtront toute l'histoire. Elle interviendra lors du final du canevas pour montrer un peu plus que le village est autant reprochable que Donan et son usurpation d'identité. Détruite, elle exigera la mort ou le bannissement de Tugdual, mais essaiera de défendre Donan qui se montrera très vite gentil avec elle.



## FEUILLES

Le canevas sera donc conclue par un grand débat, idéalement lors d'un conseil du village, qui déterminera la fin des différentes histoires du village mais surtout l'avenir de Donan. L'usage que les PJs feront des informations découvertes durant leur séjour devra être déterminant, afin de les impliquer dans cet événement. Il est probable que Donan survive à cette histoire pour être réutiliser plus tard dans une campagne. S'il est banni et que Rozenn ne le suit pas, il perdra sans doute à nouveau confiance en l'Humanité et n'hésitera pas à recommencer. Mais il peut aussi s'être choisi une vie honnête, dans ce village ou un autre, permettant aux PJs de suivre un moment de vie tout simple créant une pause joyeuse dans les horreurs qu'ils vivront dans les Ombres.

Une autre suite peut mener les groupes, accompagnés de Donan, à retrouver les brigands qui ont détruit son village. Que se passera-t'il alors ?

## VENTS

Il est important tout au long du canevas de montrer les tensions du village et de les intensifier progressivement, menant ainsi la partie doucement vers une crise où les PJs seront seuls capables de donner des arguments cohérents à une cause comme à l'autre, jouant sur leur parfaite neutralité dans les problèmes de ce village. N'hésitez pas à leur montrer des conflits de toute sorte car même au sein d'une même famille, des engueulades pourront avoir lieu. Les enfants aussi seront victimes de la situation et reproduiront ce qu'ils observeront, se montrant particulièrement violent dans leurs jeux. En tendant l'oreille, les PJs pourraient aussi entendre des méfiances sur eux, certains cherchant de quel côté ils se mettent dans ces histoires.

Musicalement, préférez une musique de tension. Vous pourriez par exemple la mettre à un volume faible en début de partie et l'augmenter au fur et à mesure que la tension s'accroît dans le village, tout en faisant attention à ne pas entraver les discussions autour de la table par un volume trop important.

Canevas non-officiel pour les Ombres d'Esteren créé par Edern « Crêpe » Le Meut (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>