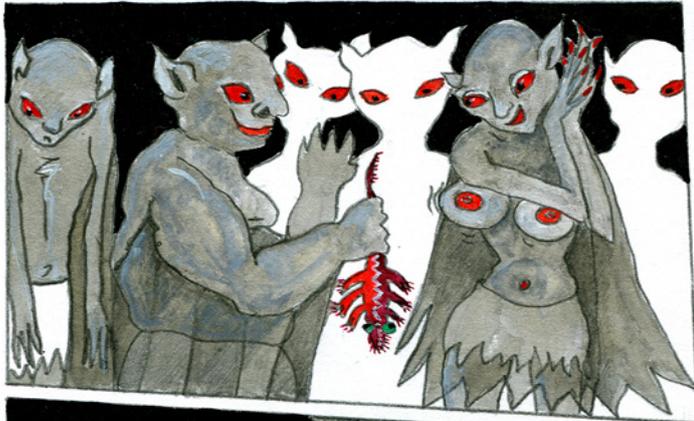




*La
Malédiction
de Silvernesse*

*Dans le froid de l'Apsuki personne ne vous entend crier...
Normal, il n'y a pas d'air.*









Dans le froid de l'Apsuki personne ne vous entend crier... Normal, il n'y a pas d'air.

Silvernesse est un petit plateau rocheux situé bien au centre de Borceland, à la frontière entre la Chimérie, Losdo et Som. Quelques villages humains y sont implantés depuis bien longtemps, à bonne distance du reste de la civilisation. On y vit relativement bien, eu égard à un microclimat et à des ressources naturelles relativement abondantes. Les habitants du plateau sont isolationnistes et fortement identitaires. Les villages vivent dans une harmonie de paysannerie bourgeoise et ont développé un sentiment de légère supériorité les uns vis-à-vis des autres. Ils entretiennent des rapports distants avec les habitants non humains des forêts et des montagnes voisines. Ils dépendent officiellement des royaumes humains, mais n'ont que rarement la visite de leurs tuteurs. De fait, ils ont toujours vécu paisiblement refermés sur eux-mêmes, entre la salaison du cochon, la bière de malte et les jeux inter villages. Jusqu'à ce que récemment le malheur arrive...

Ils sont venus on ne sait d'où. D'abord, c'est un potager qui a été mis à sac. Puis c'est un porcelet qui a disparu de sa bauge, enfin, des sacs de grains se sont envolés d'une grange saccagée... Emma est la première à les avoir vus. Depuis ce jour, elle a les cheveux blancs et n'a plus proféré un son. Elle passe ses journées près du feu, affalée dans un fauteuil de la salle commune et fixe le mur d'en face, les traits tirés, la mâchoire tendue. Depuis, d'autres ont frôlé leur route paraît-il. On prend bien soin de ne jamais évoquer leur présence, cela les attire et leur donne plus de force. Et quand vient la nuit on se cloître chez soi, et malheur aux imprudents qui n'auront pas trouvé refuge.

En quelques mots...

L'« étoile de l'Apsuki » a décidé de s'implanter à proximité du monde de Borceland, et a commencé d'investir Galerine, la plus petite de ses lunes. Le site le plus propice à l'établissement de leur base étant occupé par quelques autochtones, il a fallu commencer par faire un peu de ménage. En corollaire de cette opération, une cinquantaine de lunaires se sont exilés sur Borceland où ils ont trouvé refuge dans des grottes et ont involontairement semé l'effroi parmi une population ignorante. Il faut dire que le commun des mortels ignore généralement l'existence des lunaires, et que ces derniers ont des caractéristiques physiques pour les moins inquiétantes et des moeurs incompréhensibles.

La fin des mondes est-elle proche ? Thneskos envoie-t-il ses plus immondes créatures châtier les villageois d'une faute quelconque ? Ces créatures sont-elles, elles-mêmes des villageois sous le coup de mutations ? Les joueurs enquêteront dans un climat d'incertitude, à la recherche de réponses. Il leur faudra dans un premier temps tenter de deviner la nature des êtres mystérieux, puis découvrir leur repaire, et enfin résoudre le problème en établissant un contact, ou plus radicalement en exterminant les paisibles lunaires. Il est peu probable que les joueurs remontent jusqu'aux origines du mal, la base lunaire, mais qui sait ? Cette aventure pourrait bien s'achever dans l'Apsuki...

Pour les besoins d'écriture on a situé cette aventure sur Borceland, elle pourra cependant prendre place sur n'importe quel monde, pourvu qu'on y trouve une zone rurale suffisamment isolée et une lune un tant soit peu habitée.

Arrivée en Silvernesse

Les personnages débiteront certainement leur aventure dans l'un des quatre villages de Silvernesse. Ils y trouveront une ambiance lourde de suspicion à la limite de la paranoïa. Les villageois ne manqueront pas de se demander qui sont ces étrangers qui viennent en ces temps troublés. Est-ce vraiment le fait du hasard ou bien savent-ils quelque chose sur le mal qui touche le village ? Sont-ils ici pour enquêter sur ordre de la lointaine capitale ? Des villageois auraient-ils rompu la loi du silence et demandé une aide extérieure ? Certainement des gars du village d'en face !

Bien qu'ils soient suspicieux envers les étrangers, les villageois ne sont pas pour autant des meurtriers et ils les mettront en garde contre les sorties nocturnes, prétextant une recrudescence de bêtes sauvages qui rôdent dans le village la nuit. L'insistance avec laquelle ils exhortent les PJ's à rester cloîtrés en soirée pourra mettre la puce à l'oreille, mais l'heure n'est pas encore aux confidences et personne n'ira plus loin dans l'évocation du « mal ». C'est qu'à Silvernesse on a l'habitude de se serrer les coudes et de se débrouiller seuls... Et puis sait-on jamais, si la malédiction s'était effectivement abattue sur la région par la faute d'un autochtone on préférerait que ça reste « dans la famille ».

Quelques éléments de jeu :

- Vous êtes dans une auberge : Chaque village comprend une maison commune dont la gestion est à la charge annuelle d'une famille tirée au sort. C'est dans l'une d'elle que les joueurs trouveront refuge. La tenancière est veuve et a trois enfants à charge. Dans le fond de la salle commune près de la cheminée, une « vieille femme » grabataire passe ses journées à fixer un point dans l'âtre. Emma est présentée aux joueurs comme l'ancêtre du village, mais en s'approchant d'elle on ne pourra manquer de remarquer qu'elle a la peau incroyablement lisse pour l'âge qu'on lui prête. Emma s'est coupée du reste du monde, il lui arrive néanmoins d'accorder de l'importance à quelques éléments apparemment anodins. Seuls ses yeux trahissent son intérêt, elle fixe la chose ou la personne sans ciller. Parfois aussi il lui arrive de crier, comme au sortir d'un cauchemar éveillé. Il se pourrait qu'en lui prodiguant beaucoup de soins et d'attention les joueurs arrivent à la sortir de sa torpeur, mais le résultat ne sera pas forcément positif : Emma s'est construit une coquille et n'en sortira pas sans heurts.
- Encore des disparitions : Les disparitions d'objet ne cessent d'augmenter, les « démons » n'hésitent plus à pénétrer dans les apparts et les granges. Les villageois sont en effervescence et les joueurs arrivent à happer des bribes de leurs conversations fiévreuses. Avec l'angoisse, certains deviennent plutôt mauvais et se payent le luxe de sous-entendus à peine voilés sur le rôle des PJ's dans les événements. Il faut bien calmer ses nerfs et avoir l'impression de lutter contre le fléau, alors autant lutter contre ce que l'on connaît : des excités pourraient bien être tentés d'organiser le lynchage des PJ's. Heureusement, parmi les villageois il reste toujours des gens de bonne foi pour calmer le jeu et secourir les personnages.
- Pendant la nuit, les personnages sont réveillés par les hurlements d'une personne surprise par un lunaire. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux il est trop tard pour être témoin de quoi que ce soit. Tout au plus

apercevront-ils vaguement une ombre un peu plus noire se mouvoir dans le ciel nocturne. La victime pourra avoir disparue, enlevée par le lunaire, ou bien elle sera assommée ou blessée, ou encore simplement choquée par sa rencontre avec un « démon » à l'intérieur même de sa maison... Les lunaires s'hardissent de plus en plus. En tout état de cause, à partir de ce moment les villageois s'ouvriront plus facilement aux joueurs.

Les pieds dedans

Maintenant que les joueurs ont été confrontés au « mal » ils sont plus facilement intégrés par les villageois. Passé le premier moment de défiance, on considère en effet qu'ils sont dans la même galère. Certains villageois continueront de leur montrer de l'hostilité, mais la grande majorité leur accordera sa confiance. Les personnages seront d'autant mieux acceptés qu'ils montrent qu'ils se sentent concernés et qu'ils amènent des solutions concrètes.

Dans un premier temps, les personnages vont donc enquêter dans l'entourage des villages. Ils recueillent les témoignages des autochtones, leurs maigres informations et autre lot de suspicions. Aux joueurs de savoir faire le tri : les vols ont lieu depuis quelques mois. On a d'abord cru à des rapines d'enfants, puis à la malveillance d'un autre village (au passage, on aura droit à un flot de rancœurs vis-à-vis des villages voisins). En creusant un peu la piste on comprendra qu'aucun des villages n'est épargné par les apparitions nocturnes et qu'ils ont tous eu les mêmes soupçons concernant leurs voisins. La plupart du temps les lunaires sont désignés par des termes vagues comme « eux » ou « les autres », mais parfois on se réfère à leurs caractéristiques physiques : « les démons », « les yeux rouges ».

Dans cette partie les joueurs vont être peu à peu confrontés à des indices concernant la nature des lunaires. Ils n'ont encore aucun moyen de deviner leur lieu de résidence, aussi la majorité de l'enquête se déroulera encore entre les villages.

Quelques éléments de jeu :

- Un proche de l'hôtesse des joueurs a disparu. Une enquête rapide permet de déceler des indices écartant les causes surnaturelles. La porte défoncée, des traces de lutte dans la maison et dans le potager, des traces de pas dans la terre. Tout montre que le danger ne venait pas des airs, même si le malfaiteur a fait ce qu'il fallait pour le laisser croire... Si les PJ découvrent le kidnappeur et qu'ils ont le malheur de dévoiler son identité, les villageois souhaiteront faire payer sa manipulation à l'importun.
- Quand on a un problème insoluble le plus simple c'est de trouver un bouc émissaire. Les villageois ont donc reporté leur hargne sur ceux de leurs voisins suspectés d'être des Faërics trop attirés par Thneskos. Une petite chasse aux sorcières est sur le point de se déclarer, où il ne fait pas bon être Faëric, ou même simplement érudit : tout livre aussi anodin soit-il sera suspecté d'être un grimoire d'invocations.
- La vindicte populaire ne tardera pas à atteindre un vieux rebouteux Faëric qui habite en dehors du village. Les personnages seraient bien inspirés de trouver le vieil homme avant les villageois qui présentement s'arment de courage, de fourches et de flambeaux. Étrangement l'ermite a voué sa vie à

Phuome, et soigne les villageois par ses dons et ses connaissances en herboristerie... Mais les braves gens n'aiment pas être redevables, surtout envers quelqu'un aussi bourru et misanthrope. Le vieil homme sera un allié de choix pour les joueurs. Il pourra non seulement les soigner en cas de besoin, mais aussi leur faire bénéficier de sa connaissance de la forêt et des montagnes avoisinantes. De par sa sagesse et sa patience il pourra aussi avoir un rôle tempérant auprès des joueurs, et ralentir leurs ardeurs guerrières face à l'inconnu. Enfin, il pourrait aussi être doué d'une capacité d'empathie qui facilitera la compréhension avec les lunaires.

Enfin, les personnages seront directement confrontés à un lunaire. La rencontre pourrait se faire fortuitement, par exemple au cours d'une promenade nocturne en forêt. Il est aussi tout à fait probable qu'un lunaire particulièrement curieux ait décidé de suivre les joueurs et qu'il finisse simplement par se faire remarquer, par exemple à l'ombre qu'il projette sur le sol. Cette première rencontre a pour but de concrétiser l'existence de ces entités que les PJ poursuivent depuis le départ, et à leur mettre la puce à l'oreille concernant leur peu de dangerosité. En permettant aux personnages de suivre le lunaire sur quelques distances, ils auront encore l'occasion de comprendre que leurs « démons » résident du côté des montagnes.

Les démons

Maintenant qu'il ne fait plus aucun doute concernant l'existence d'entités ailées, et que des individus ont pu en rencontrer sans dommage, les événements prennent une nouvelle tournure. Quel parti les personnages prendront-ils ? Essayeront-ils de capturer une ou plusieurs de ces étranges entités ? Tenteront-ils de découvrir où elles se terrent ? Voudront-ils les exterminer ou bien entrer en contact ?

Le fait d'assujettir un de ces mystérieux êtres devrait redonner du courage aux villageois. Ils ne seront pas pour autant prêts à pardonner les larcins et la peur. Après tout, « c'est pas parce que c'est mortel que c'est pas dangereux ! ». Il en sera toutefois quelques-uns pour remarquer que ces étranges individus ailés ont l'air bien inoffensifs et pour le moins mal nourris.

Si certains de leurs sont emprisonnés ou occis, les lunaires ne tenteront vraisemblablement pas grand chose pour se venger ou les sauver. Par contre ils redoubleront de prudence dans leurs rapines nocturnes et deviendront plus facilement agressifs au fur et à mesure que le danger qu'ils courent leur paraîtra plus pressant. Ils arrêteront aussi les vols solitaires pour préférer les vols en couple ou en groupes plus nombreux.

Les personnages pourront facilement trouver le réseau de grottes où les lunaires ont élu domicile. A quelques mètres au dessus de la cime des arbres, les nombreuses ouvertures sont visibles dans les premiers contreforts rocheux. Elles ne sont pas franchement faciles d'accès, mais il est tout de même possible d'escalader sans se faire remarquer pourvu qu'on en pratique l'ascension en pleine journée et qu'on ait de bonnes bases d'alpinisme. Une cinquantaine de lunaires vivent là dispersés en petits groupes anarchiques. Habités à l'ambiance lunaire ils ne sortent généralement que la nuit.

Les lunaires ne sont pas belliqueux, mais ils peuvent répliquer violemment lorsqu'ils sont menacés. Adaptés aux conditions de l'Apsuki, ils sont sourds et muets et ont développé un langage corporel subtil ainsi que des rudiments de télépathie leur permettant de véhiculer leurs sentiments plutôt que des



idées ou des concepts. Concernant les rapines qui leurs sont reprochées, ils n'ont pas conscience de voler quoi que ce soit, ils n'ont tout simplement pas la moindre notion de propriété. Pour commencer, ce sont des chasseurs cueilleurs, leur faire comprendre des notions telles que l'élevage et l'agriculture, s'avèrera difficile. Surtout qu'il faudra s'exprimer avec les mains. S'assurer le concours des villageois dans cette entreprise ne sera pas chose aisée.

Quelle solution les joueurs trouveront-ils à ce problème de cohabitation apparemment insoluble ? Il est probable que des éléments extérieurs viennent étayer le champ de leurs possibilités.

Quelques éléments de jeu :

- Alors qu'ils espionnent un campement de lunaires, les personnages sont étonnés de découvrir une humaine d'une vingtaine d'années. La jeune fille ne semble pas prisonnière, mais bel et bien adaptée à la tribu de lunaires. Elle est habillée à la mode lunaire, se déplace et s'exprime comme eux. Elle n'a pas peur du vide, mais ne sait pas voler. Aussi pour ses déplacements quotidiens elle est généralement aidée par des lunaires. Ceux-ci ont d'ailleurs confectionné une nacelle pour la porter à plusieurs lors des grands trajets. La demoiselle a été enlevée par un lunaire il y a de cela une quinzaine d'années et élevée par eux depuis. Ses parents sont morts dans des circonstances dramatiques, tués par des bêtes sauvages ou des brigands alors qu'ils traversaient une forêt, et elle serait morte si elle n'avait été fortuitement détectée par un de ces êtres ailés. Une tâche de naissance ou un objet personnel permettra d'identifier la jeune fille. Elle pourrait ainsi s'avérer être la fille d'un paysan de Silvernesse, ou bien encore celle d'un riche nobliau de Losdo. Quelques villageois se souviennent de la disparition tragique de la jeune fille et mettront les PJ sur la piste de sa famille. Mais la donzelle souhaite-t-elle quitter sa nouvelle famille ? Et d'ailleurs, comment lui réapprendre la parole ?
- La tribu de lunaires dont il est question ici a l'habitude d'apprivoiser de jeunes obsidiens qu'ils ont isolés de leurs sanguinaires parents dès la naissance. La nature simple et pacifique des lunaires suffit généralement à calmer l'instinct des obsidiens, mais il suffit de peu pour que l'équilibre soit rompu. C'est ainsi que « Youki », le jeune obsidien de compagnie que les lunaires ont emporté dans leur exode se transformera en monstre sanguinaire au premier éclat de violence. S'ensuivra alors une période de terreur lorsque Youki, échappant à tout contrôle hantera grottes, forêts et villages pour perpétrer ses crimes pendant la nuit. Les lunaires ont à peine moins à craindre de leur ancien chien de garde. Cet événement fâcheux pourra peut-être permettre aux deux factions de se réconcilier autour d'une chasse commune.
- La situation se dégradant en Silvernesse, certains lunaires ont commencé à prospecter plus loin dans les montagnes pour trouver un nouvel abri. Ils pourraient y éveiller la curiosité d'un dragon. Cette nouvelle rencontre sera-t-elle bénéfique ? Il est en effet des dragons qui mettent leurs dons au service du bien et de la paix. Et il en est d'autres qui préfèrent les utiliser à leurs fins personnelles. Asservissant les lunaires, le dragon pourrait bien se servir de cette providentielle armée ailée pour tenter de se rendre maître de Silvernesse. Voilà les villageois face à une nouvelle menace. Il va leur falloir rompre leur isolationnisme et demander de l'aide aux habitants des forêts et des montagnes pour mener le combat. Peut-être seront-ils aussi aidés par un second dragon, bénéfique celui-ci.

Un peu plus haut

Et les pirates dans tout ça ? Ma foi, ils ont depuis longtemps fini d'aménager leur base et sont bien loin d'imaginer le micro chaos qu'ils ont engendré plus bas. Les personnages ont assez peu de chance de mettre les pieds là-haut, mais sait-on jamais, ils pourraient finir par comprendre d'où viennent les lunaires et vouloir apprendre les raisons de leur départ.

Dans les anciennes grottes des lunaires ils découvriront un vaste entrepôt gardé par une demi-douzaine de pirates. Persuadés de faire partie d'un réseau de contrebandiers ceux-ci défendront chèrement leur marchandise mais ne se battront quand même pas à mort : a priori ils ne risquent pas une peine trop lourde juste pour quelques barriques de vin d'Otroi. Certains éléments devraient tout de même mettre la puce à l'oreille des joueurs quant à la nature de ce réseau de contrebande. De nombreuses marchandises s'apparentent assez évidemment à du « butin » : meubles finement ouvragés, ouvrages anciens, bijoux d'une grande valeur...

Les responsables ont depuis bien longtemps quitté la lune pour se rendre sur un autre monde et ne sont pas attendus avant un bon mois avec un nouveau chargement de marchandises à destination de Borceland. Il est toujours possible d'attendre leur retour pour leur tendre un piège, mais l'entreprise est lourde en organisation et demandera la collaboration de puissances locales. Les personnages réussiront-ils à convaincre les décideurs ?

