

Les Ombres d'ESTEREN



PRÉSENTATION & FAQ



Les Ombres d'Estéren

UNE INTRODUCTION
AUX OMBRES D'ESTEREN

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribifiques et gothiques

Crédits

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif ForgeSongs, sur une idée originale de Nelyhann, Frédéric "Tchernopuss" Hubleur, Laurent "Nico du dème de Naxos" et Dragon-Étoile.

Coordination de la gamme
"Les Ombres d'Esteren"
Nelyhann

Rédaction de la FAQ des Ombres d'Esteren
Nelyhann

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Nicolas Jamme

Illustrations intérieures
Yvan "Gawain" Villeneuve

Logo
Rémi "Remton" Le Capon



ForgeSongs est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité. L'association organise également des concours de création : Demiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature).

Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : <http://www.forgesonges.org>



Copyright © 2012 Agate RPG
Agate RPG est une marque
d'Agate Éditions

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com



Table des matières

Avant propos 6

Les Ombres d'Esteren - FAQ

1. Les Ombres d'Esteren, c'est quoi ? 7
2. Quel est le style de votre jeu ? 7
3. Quels sont les thèmes de votre jeu ? 7
4. En quoi votre jeu est-il horrifique ? 7
5. Qu'entendez-vous par « low fantasy » ? 8
6. Dans quel cadre se déroule le jeu ? 8
7. Quelles sont vos sources majeures d'inspiration ? 8
8. Quelle place prend l'inspiration celtique ? 8
9. Qui seront les personnages ? 9
10. Quel type de personnage peut-on jouer dans les Ombres d'Esteren ? 9
11. Peut-on jouer des races fantastiques dans les Ombres d'Esteren, comme les elfes, nains ou gnomes ? 9
12. Quel sera le contenu du livre de base ; le « Livre 1 - Univers » ? 9
13. Quel sera le système de jeu ? 9
14. Qu'en est-il des « secrets » des Ombres d'Esteren ? 10
15. Y aura-t-il une gamme suivie ? 10
16. Quel sera le style des scénarios ? 10
17. Qu'en est-il du « système de scénario modulaire » propre aux Ombres d'Esteren ? 10
18. De quelles créatures se compose le bestiaire d'Esteren ? Existe-t-il des orques, des dragons et autres trolls ? 10
19. Qui sont les « feondas » ? 11
20. Y aura-t-il d'autres supports que le jeu de rôle ? 11



Avant-propos

L imaginez des collines escarpées, des forêts denses où le jour peine à percer, des vallées brumeuses et des forteresses à flanc de montagne... et par-delà les océans tumultueux, le Continent. Dans ces paysages grandioses, Les Ombres d'Esteren vous propose un univers médiéval où les traditions moyenâgeuses rencontrent les avancées technologiques venues du Continent.

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques. Inspiré par les mythes celtiques, cet univers possède une part de fantastique qui se veut discrète, derrière une façade sobre et réaliste. Ce monde est peuplé d'humains faisant face à un quotidien rude et à une menace surnaturelle, tapie dans l'ombre. Axé sur des scénarios d'enquête et de survie, Les Ombres d'Esteren est un jeu privilégiant l'ambiance et l'interprétation des personnages.



Voici comment se déclinent les quatre grands axes du jeu :

- Un univers sombre.

Esteren est un monde médiéval rude, où les Personnages seront confrontés à l'horreur et à des menaces aux multiples visages. Cependant, ils ne sont pas pour autant condamnés à périr ; leur survie dépendant de leur ingéniosité et de leur courage. La tradition gothique se retrouve dans des paysages majestueux où les forces de la nature se déchaînent, théâtre pour des histoires tragiques et passionnées.

- Low fantasy.

Dans Esteren, il n'y a pas de peuples fantastiques tels que les elfes ou les nains ; il n'y a pas non plus de magiciens lançant des boules de feu. Cependant, le surnaturel est loin d'être absent, mais ses manifestations sont discrètes.

- Un jeu à secrets.

Esteren cache de nombreux et sinistres secrets. Les joueurs seront amenés à remettre en question leurs certitudes au fur et à mesure qu'ils prendront connaissance de la réalité du monde d'Esteren.

- Un système de jeu intuitif.

Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où les interactions entre les joueurs et l'immersion sont recherchées avant tout aspect simulationniste. C'est pourquoi le système de jeu a été pensé pour être intuitif et aisé à prendre en main.

Cette ambiance particulière puise dans plusieurs sources d'inspirations : la rudesse et le romantisme du film *Braveheart*, de Mel Gibson ; l'univers de Tim Burton, et en particulier celui de *Sleepy Hollow* ; *Nausicaä de la vallée du vent*, et *Princesse Mononoke*, d'Hayao Miyazaki ; ainsi que *Berserk*, le manga de Kentaro Miura.

Les Ombres d'Esteren est un univers qui sera décliné sur plusieurs supports : tout d'abord un jeu de rôle, mais aussi une bande son (un premier album, *D'Hommes et d'Obscurités*, est sorti en 2011), et un jeu vidéo dans la lignée des *Chevaliers de Baphomet*, nommé *L'Héritage des Mac Lyr*. Ces différents projets sont en cours de réalisation, et seront publiés chez Agate RPG. Des extraits et les avancées des travaux seront publiés sur ce blog. Vous pouvez découvrir l'univers musical des Ombres d'Esteren grâce au lecteur MP3 de ce blog situé dans la colonne de droite, ou bien sur le MySpace dédié au projet.

Esteren a été imaginé par le collectif *Forgesonges*, que vous pouvez retrouver à cette adresse : www.forgesonges.org.



Les Ombres d'Esteren

FAQ



ette FAQ vise à répondre en détail à de nombreuses questions que vous pourriez vous poser sur Les Ombres d'Esteren.

1. Les Ombres d'Esteren, c'est quoi ?

Esteren est un monde médiéval rude, où les personnages seront confrontés à l'horreur et à des menaces aux multiples visages. Cependant, ils ne sont pas pour autant condamnés à périr ; leur survie dépendant de leur ingéniosité et de leur courage. La tradition gothique se retrouve dans des paysages majestueux où les forces de la nature se déchaînent, théâtres pour des histoires tragiques et passionnées. Elle se retrouve également dans les personnages incarnés par les joueurs, animés par des émotions violentes telles que l'amour, la haine ou la jalousie, ainsi que dans le traitement de la folie qui occupe une place prépondérante dans le jeu. L'horreur est, quant à elle, traitée dans son sens classique et littéraire, c'est-à-dire un sentiment d'effroi mêlé d'admiration devant une réalité vertigineuse.

2. Quel est le style de votre jeu ?

Les Ombres d'Esteren est un jeu apparenté au genre du « médiéval fantastique ». Plus précisément, nous pourrions le qualifier d'univers « **low fantasy** », aux accents **horribifiques et gothiques**. Si le surnaturel existe, il sera plutôt discret et ne se rencontrera pas de manière systématique.

3. Quels sont les thèmes de votre jeu ?

Les thèmes principaux de notre jeu sont l'espoir et le désespoir.

Ses autres thèmes de prédilection sont la survie (aussi bien physique que psychique), les dilemmes moraux, la peur, ainsi que le courage et son pendant, la couardise.

L'horribifique est présent, mais plutôt en filigrane, à l'instar d'une menace tapie dans l'ombre. Si l'univers est dur et meurtrier, l'espoir d'un avenir meilleur est permis...

4. En quoi votre jeu est-il horribifique ?

Pour Esteren, la définition littéraire de l'horreur a été retenue : un sentiment d'effroi mêlé d'admiration face à une réalité vertigineuse. Un accent particulier a été mis sur le moment précis de cette confrontation. Car, pour que le choc de cette révélation puisse avoir lieu, il est utile de dépeindre un environnement qui apparaîtra dans un premier temps classique.

Ainsi, l'univers d'Esteren pourra tout d'abord sembler sobre ; ceci est voulu. Ce parti pris met le surnaturel, et tout ce qui pourrait être lié au genre du gore, en veilleuse, au moins dans un premier temps.

Cependant, peu à peu, le malaise s'insinuera dans ce quotidien pour le faire basculer...



5. Qu'entendez-vous par « low fantasy »

Dans Esteren, il n'y a pas de peuples fantastiques tels que les elfes ou les nains, ni de magiciens armés de sortilèges dévastateurs. Le surnaturel est loin d'être absent, mais ses manifestations sont relativement discrètes, et laissent place à un univers sobre et réaliste... en apparence.

6. Dans quel cadre se déroule le jeu ?

Les Ombres d'Esteren prennent pour cadre une péninsule inspirée par la Grande-Bretagne médiévale, teintée de légendes celtiques, de technologies « steampunk », et de croyances religieuses venues d'un Continent lointain. Les paysages d'Esteren témoignent de la puissance des forces naturelles : des montagnes abruptes, des falaises battues par les vagues d'un océan tumultueux, des vallées encaissées et brumeuses, de vastes forêts où le jour peine à percer...

7. Quelles sont vos sources majeures d'inspiration ?

Le film *Braveheart*, de Mel Gibson, de par sa rudesse et son romantisme, donne une bonne idée du quotidien de la péninsule de Tri-Kazel. L'univers de Tim Burton, et en particulier celui de *Sleepy Hollow*, ainsi que le film *Dark City*, nous ont inspirés pour dépeindre l'aspect technologique du jeu.

Nausicaä de la vallée du vent et *Princesse Mononoke*, d'Hayao Miyazaki, incarnent deux inspirations majeures issues du manga. Dans un autre registre, *Berserk*, de Kentaro Miura, ainsi que la saga des *Final Fantasy*, sont des sources importantes d'inspiration pour notre jeu.

Pour la littérature, *Lovecraft* et *Masterton* sont des références majeures, tout comme les romans gothiques d'Anne Radcliffe, de Bram Stoker, ou de Mary Shelley.

Au niveau jeu de rôle, il est possible de dire que Les Ombres d'Esteren se situe quelque part entre *Warhammer*, *Ravenloft* et *L'Appel de Cthulhu*.

8. Quelle place prend l'inspiration celtique ?

L'univers d'Esteren est fortement imprégné des mythes celtiques, du culte des esprits de la nature, et de ses légendaires cercles de pierre. Ainsi, les demorthèn ont une place très importante dans la culture traditionnelle d'Esteren. Ils sont inspirés des druides classiques, et incarnent dans le jeu le lien entre les humains et les esprits naturels.

Si le jeu s'attache à présenter un décor crédible et cohérent, il n'a aucune vocation historique.

Les codes du genre celtique ont été librement remaniés et combinés avec d'autres inspirations pour créer l'ambiance spécifique aux Ombres d'Esteren.



9. Qui seront les personnages ?

Les personnages seront des **humains ordinaires**, confrontés à la rudesse du monde d'Esteren. À la longue, ils sont **susceptibles de devenir des héros**, dans le sens classique du terme ; capables, à plus ou moins grande échelle, de changer le monde qu'ils connaissent par la force de leurs idéaux.

Le système de règles permettra de progresser afin que les choix du joueur puissent éventuellement amener son personnage à devenir un véritable expert dans un domaine. Il n'en restera pas moins un être humain normal, et non un surhomme invulnérable. Ce principe s'applique aussi bien aux personnages incarnés par les joueurs qu'à ceux dirigés par le meneur de jeu.

10. Quel type de personnage peut-on jouer dans Les Ombres d'Esteren ?

Les personnages seront des habitants de la péninsule de Tri-Kazel. À leur création, quoique jeunes et débutants dans leur domaine, ils seront suffisamment compétents pour exercer un métier. Ainsi, il sera possible d'incarner **un guerrier de métier, un jeune démorthèn** (des druides spécifiques au monde d'Esteren), **un herboriste, un varigal** (des messagers), **un enquêteur, un barde, et ainsi de suite**. De même, ils pourront être nés dans le ruisseau ou dans des draps de soie, avoir vécu dans un village montagnard, les bas-fonds d'une grande ville, ou un château de seigneur féodal.

Quelles que soient leurs origines, les personnages pourront aussi bien embrasser les traditions de Tri-Kazel qu'être influencés par les idées venues du Continent. Les joueurs pourront par exemple incarner des **adeptes de la magie**, dont la technologie repose sur le Flux, énergie tirée des animaux, des plantes et des roches, ou des **fidèles de la religion monothéiste du Temple**, désireux de sauver l'humanité en la rassemblant sous la bannière du Dieu Unique.

11. Peut-on jouer des races fantastiques dans Les Ombres d'Esteren, comme les elfes, nains ou gnomes ?

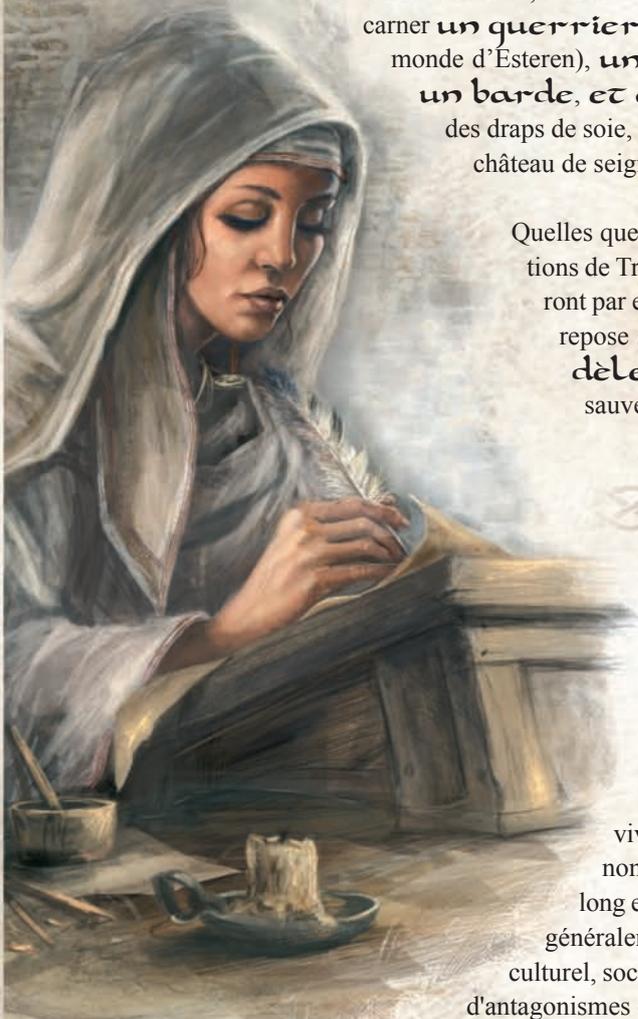
Non. Tous les personnages sont humains, mais issus de cultures parfois très différentes. Les **Tri-Kazeliens**, majoritaires sur la péninsule, sont tout aussi férus de traditions que de nouvelles idées. Leurs lointains cousins, **les Osags**, vivent encore selon les antiques coutumes, et se mélangent peu aux étrangers. Les nomades **Tarishs** ont des origines incertaines, et parcourent la péninsule de long en large. Enfin, les descendants d'émigrés venus du **Continent** se montrent généralement très attachés aux idéaux que leur transpirent leurs ancêtres. Ce brassage culturel, social et idéologique sera source de diversité et d'échanges, mais bien plus souvent d'antagonismes et de conflits.

12. Quel sera le contenu du livre de base ; le « Livre I - Univers » ?

Autant destiné aux joueurs qu'aux meneurs de jeu, le Livre I - Univers comporte une première partie décrivant le monde selon le point de vue de ses habitants (via des lettres, nouvelles, témoignages, etc.), structurée autour d'un sommaire et d'un index précis afin que le lecteur puisse facilement s'y retrouver. Le livre contient également un système de jeu complet, ainsi que six personnages archétypes, et plusieurs aides de jeu afin d'appréhender au mieux les premières parties.

13. Quel sera le système de jeu ?

Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance, où les interactions entre les joueurs et l'immersion sont recherchées avant tout aspect simulationniste. Le système de jeu a été pensé pour être intuitif et aisé à prendre en main, mettant en avant des aspects comme la santé mentale ou la création de personnage, plutôt que la résolution d'actions ou le combat. Les Ombres d'Esteren se joue avec **un seul dé à dix faces**. L'intégralité du système de jeu est contenue dans le Livre I - Univers, et occupe une centaine de pages sur les 280 que compte cet ouvrage.



14. Qu'en est-il des « secrets » des Ombres d'Esteren ?

Indéniablement, de nombreux mystères planent sur le monde d'Esteren. Derrière le quotidien et les rumeurs se cache une réalité que les personnages seront amenés à découvrir, au fil de leurs aventures. Nous avons pris le parti d'apporter des réponses précises aux mystères majeurs du monde d'Esteren. Le tout sera **compilé dans un ouvrage spécial réservé au meneur de jeu, Le Livre des Secrets**. Découvrir ces secrets ne signifie pas la fin du jeu, mais plutôt un nouveau regard sur celui-ci, et de nouveaux enjeux.

15. Y aura-t-il une gamme suivie ?

Oui. Elle sera divisée en trois cycles explorant trois facettes de l'univers. À l'heure actuelle, voici les publications disponibles : le Livre 0 Prologue, le Livre 1 Univers, le Livre 2 Voyages, et le Monastère de Tuath, accompagné de l'album CD « D'Hommes et d'Obscurités ».

16. Quel sera le style des scénarios ?

Ils seront très variés, mais les deux types de scénarios principaux seront **les enquêtes et le « survival »**. Plus généralement, les scénarios contiendront une dimension psychologique et l'ambiance sera à l'honneur. Le combat n'est pas exclu, et bien souvent, il sera inévitable de recourir à la force... ou à la fuite ! Le système de jeu propose un style de combat assez mortel et expéditif, et tout affrontement devra être mûrement réfléchi.

Pour autant, les personnages disposeront tout de même de moyens conséquents (ogham, inventions magientistes, objets de pouvoir, influence, relations...) qui leur permettront d'agir véritablement sur le déroulement des événements.

17. Qu'en est-il du « système de scénario modulaire » propre aux Ombres d'Esteren ?

Dans les scénarios officiels proposés, il sera laissé au meneur le soin de décider du degré d'horreur, de suspens, de psychologie, ou encore de surnaturel, qu'il désire retranscrire, selon ses goûts et sa sensibilité en la matière. Ce système de scénario modulaire, employé dans ce Prologue, donne au meneur plusieurs options de jeu, selon qu'il désire mettre en avant tel ou tel aspect du genre horrifique. Ces options se présentent sous la forme d'encarts proposant des scènes optionnelles et des conseils de mise en scène.

18. De quelles créatures se compose le bestiaire d'Esteren ? Existe-t-il des orques, des dragons et autres trolls ?

Non. Dans les Ombres d'Esteren, il y a des hommes, et des créatures tapies dans les profondeurs des forêts. L'humanité nomme ces bêtes « feondas » ; littéralement « l'ennemi » en gaélique. Bien heureusement, les hommes y sont peu confrontés, car ils s'en protègent et ne s'aventurent pas imprudemment dans la nature sauvage... mais il n'est pas rare qu'une communauté disparaisse soudainement, engloutie par une horde feonde.

19. Qui sont les « feondas » ?

Les feondas sont des êtres dont l'origine et la nature restent matière à controverse. Certains semblent être des animaux ou des plantes qui auraient subi des transformations anormales ; d'autres revêtent des formes nettement plus fantasmagoriques, voire dérangeantes. Il en est qui parodient d'atroce manière l'humanité, allant jusqu'à arborer des masques funéraires, arrachés aux dépouilles de tombes profanées. Certains crimes particulièrement atroces amènent même les gens à croire que les feondas pourraient posséder l'esprit des faibles, ou prendre forme humaine et s'infiltrer jusqu'au cœur des cités. Plus terrible encore, on parle de feondas qui animeraient des cadavres d'hommes ou de bêtes pour frapper les vivants.

Nul ne sait quelles sont les intentions exactes de ces créatures, qui ne bâtissent pas de cités, ni n'exercent de pouvoir sur le territoire comme le faisaient les anciens chefs de clans. Les demorthèn les considèrent comme l'expression de la mort et de la destruction provoquée par des esprits naturels chaotiques.

Les adeptes religieux de l'Unique voient en eux des démons qui ne méritent que l'épée et la torche. Quant aux magientistes, ces cartésiens venus du Continent, si la majorité y voit des prédateurs naturels nécessitant d'être neutralisés par l'humanité, ils sont divisés par leurs théories plus ou moins farfelues. Mais les feondas sont là ; et ils ont toujours été là.



20. Y aura-t-il d'autres supports que le jeu de rôle ?

Depuis le départ, Esteren a été envisagé pour exister sur plusieurs médias simultanément, se répondant entre eux. Le but est d'accentuer l'immersion du lecteur – et joueur – dans cet univers, tout en lui en proposant des expériences variées.

Le jeu de rôle tient une place particulière dans cette volonté de proposer au lecteur une expérience interactive riche : il permet d'entrer dans l'univers d'Esteren et d'y incarner des personnages pour y vivre des aventures inédites. D'autres médias viennent compléter cette expérience, notamment :

- **Musique.** L'album « D'Hommes et d'Obscurités », composé par Delphine Bois, vous fera découvrir une ambiance mystérieuse, tantôt délicate, tantôt inquiétante. L'album est paru en février 2011, et vous en trouverez plusieurs extraits sur Internet (<http://www.myspace.com/esteren>). L'album est également inclus dans le supplément « Le monastère de Tuath ».

- **Jeu vidéo.** Dans la tradition des Point'n'Click (Monkey Island, Les Chevaliers de Baphomet, Runaway, etc.), ce jeu vidéo vous propose de suivre les aventures de la varigale Yldiane. Le premier épisode, « L'Héritage des Mac Lyr », se déroule dans le val de Melwan, voisin des vaux de Loch Varn et de Dearg, esquissés dans cet ouvrage.

- **Internet.** Le portail des Ombres d'Esteren (www.esteren.org) vous permettra de poursuivre l'exploration de l'univers, notamment via le forum officiel rassemblant une communauté active et passionnée, proposant des scénarios et aides de jeu.

Cette FAQ sera régulièrement mise à jour.
Dernière MAJ 26 janvier 2012



LES OMBRES d'ESTEREN

Un jeu de rôle horifique et gothique



Livre 1 - Univers

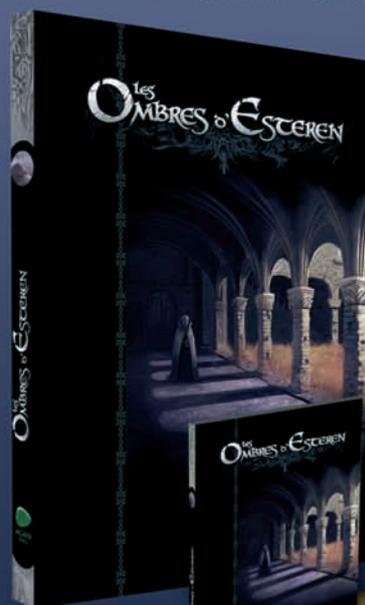
- Livre en couleur 290 p.
 - > Description du monde
 - > Système de jeu complet
- Couverture rigide
- 150 illustrations



Livre 2 - Voyages

- Livre en couleur 80 p.
 - > Scénarios et aides de jeu
- Écran du meneur
- Carte en couleur

Le monastère de Tuath
+ l'album cd "d'hommes et d'obscurités"



- Livre en couleur 52 p.
 - > Un scénario inspiré du Nom de la rose.
 - > Aide de jeu sur le Temple
- Carte du monastère
- 16 CARTES PORTRAITS
- 8 CARTES INDICES
- 3 fiches d'aides de jeu
- D'Hommes et d'Obscurités
 - > Album cd 1h10
 - > Extraits sur Myspace



www.esteren.org

RETROUVEZ



Les Ombres d'Estéren

SUR LE SITE OFFICIEL :

www.esteren.org

Calendrier de parution, aides de jeu, forum de discussion...

Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques

