

LE MONASTÈRE DE ZHORNE

Le monastère de Zhorne est situé au nord de Moth dans une région plutôt inhospitalière. Les terres qui l'entourent ne sont qu'une succession de collines, de basses montagnes et de lacs. Ce paysage, qui aurait pu être agréable s'il avait été baigné d'une douce lumière, est presque constamment plongé dans la brume qui fait l'originalité de Moth. Le climat est rude et un été morne succède à un hiver humide, neigeux et froid.



Rivière à proximité du monastère

Histoire des lieux

Le site où a été bâti le monastère fut découvert il y a une centaine d'années. Des rumeurs sur des ruines d'une époque révolue commencèrent à circuler et il n'en fallu pas plus pour qu'un détachement de Tol Rauko soit envoyé sur place, devançant l'Inquisition.

On ne su pas vraiment ce qu'ils y découvrirent mais les templiers lancèrent la construction du monastère, confirmant un lien entre ce lieu et le surnaturel. Les bâtiments poussèrent rapidement, masquant aux voyageurs ce qui se trouvait là avant.

Une petite communauté s'installa sur place, développant le monastère pour pouvoir y vivre en autarcie, protégeant les secrets qu'il renfermait dans ses profondeurs.

Coupé du monde on n'entendit plus parler du petit groupe de moines de Tol Rauko pendant quelques décennies et les rares échanges avec l'extérieur était l'arrivée d'un novice aux portes des murs fortifiés.

Pourtant, depuis une quinzaine d'années, des rumeurs commencent à circuler dans les rares fermes et hameaux de la région. Des groupes de jeunes enfants auraient été vus accompagnés de templiers, à plusieurs reprises, en direction du monastère. On parle d'enfants qui ne seraient pas « normaux ». Certains murmurent que ces enfants seraient emmenés au monastère pour y recevoir une éducation et un entraînement digne des templiers... Mais personne n'ose s'aventurer à faire des hypothèses sur le devenir de ces enfants...

Géographie des lieux

Le monastère est un ensemble de bâtiments regroupés dans l'enceinte d'un mur fortifié autour de l'église centrale. L'ensemble L'architecture est très simple et correspond aux standards des monastères que l'on retrouve sur Gaïa.

On y retrouve l'église, bien entendu, ainsi qu'un grand bâtiment regroupant les cellules des frères et le réfectoire. Divers bâtiments servent au stockage de marchandises, de salles de cours pour les enfants ou de prière. Des terrains d'entraînement se situent à proximité de grands potagers d'où les moines tirent leur subsistance.

Idées d'intrigues pour les MJ

-Le monastère recueille des enfants aux pouvoirs surnaturels. Cela peut être un point de départ pour vos joueurs. Sachez que tous les enfants sortant du monastère ont, tatoué sur eux, le symbole du monastère.

-Sous l'église, au plus profond de la crypte, se trouve un accès vers les ruines antiques découvertes il y a un siècle.

-Enquêtes dans une ambiance proche de « Au Nom de la Rose »



Symbole du monastère de Zhorne