

Le doigt

Introduction

Ce scénario est conçu pour un groupe de 3 à 5 personnages. Il s'adresse principalement à des joueurs débutants à Shaan et au jeu de rôles en règle générale. La trame est linéaire et assez simple. Les joueurs plus expérimentés pourront toutefois le jouer au second degré. Pour plus de simplicité, on considère que les personnages sont des résistants novices. Ils viennent de décider d'intégrer les forces libres et en ont référé de façon officieuse en haut lieu. Toute la première partie du scénario concerne la convocation des personnages à Nöngol, un bastion de la résistance. Elle peut être remplacée par l'introduction de votre cru si les personnages possèdent déjà quelques aventures à leur actif. La durée de la partie peut considérablement varier selon le développement et l'interprétation de certains chapitres du scénario par le meneur de jeu. La présence d'un magicien pourra s'avérer bien utile.

Synopsis

Thanis, la cité lacustre n'a plus donné signe de vie à la résistance depuis deux ans. Le code de la résistance veut que l'on attende un certain laps de temps avant de se manifester en cas de rupture de liaison, ceci pour des raisons de haute sécurité bien entendu. Ce qui est étrange, c'est que Thanis ne bénéficie pas d'une présence humaine notoire dans les environs. Les personnages reçoivent donc leur première mission : aller voir ce qui se trame à Thanis. Ses habitants, vouant un culte sans réserves aux Delhions qu'ils nomment Hommes-oiseaux, sont sous le joug de l'immonde Garnuck, un humain obèse, grand prêtre du déchet, prince des hordes d'Ygwans de vase. Les personnages devront accomplir une prophétie salvatrice, lever des forces Delhions contre le tyran et libérer de ce dernier les enfants de ses geôles afin que Thanis resplendisse à nouveau.

La convocation

Chaque personnage, est convoqué par un courrier officieux, au grand hémicycle de Nöngol, bastion de la résistance en bordure du Wooneï, afin de recevoir leur première mission. Ému, chacun prépare ses bagages, règle les petits problèmes de dernière minute, salue sa famille et, la larme à l'œil, entame son grand voyage. Les

personnages ne sont pas sensés se connaître au début. Chacun fait dès lors le trajet de sa réserve natale à Nöngol, seul. Il devra avant tout se procurer les laissez-passer mis à sa disposition par la résistance, afin d'éviter les désagréments des contrôles humains. Le temps du voyage varie en fonction de la région d'origine et de la proximité d'un chef-lieu équipé de portes de transfert. Il s'agira pour certains de leur premier voyage en dehors de leurs terres natales, pour d'autres, d'une visite de plus dans le Woonei. Le voyage peut se dérouler sans encombre, ou être l'occasion pour un meneur de jeu et un joueur débutant de se familiariser au monde et au système de jeu.

Nöngol, Cité résistante

Son nom n'évoque rien à personne, elle reste pourtant l'un des points phares de la civilisation héossienne. Surplombant les blanches falaises, elle domine l'Océan de ses hauteurs enivrantes. De gigantesques ponts joignent les principales tours de marbre. Les bâtiments, de cristal et de granit reflètent abondamment l'aube et le couchant. Une myriade de jardins suspendus agrémentent une architecture généreuse et compliquée. De nombreux escaliers relient les différents niveaux de la cité, certains fouillant jusque dans les entrailles de la terre. Les larges avenues et les vastes places facilitent le commerce et les échanges. On y trouve à foison toutes les races et ethnies que le continent peut offrir. Chaque journée est prétexte à une fête, ce qui anime continuellement cette ville aux couleurs magiques et à la gaieté surprenante. Cette ville semble avoir été oubliée par les Humains ou peut-être bénéficie-t-elle de la protection de puissants magiciens.

Sans guide, les personnages risquent fort de se noyer dans la foule et de se trouver embarqués dans des directions opposées à la leur. Après une journée éprouvante au sein d'une activité débordante, les personnages arrivent en vue du Grand Hémicycle. C'est ici que se situe de nombreuses organisations de la résistance. Bâti sur plus de vingt étages, l'endroit demande aux personnages trois bonnes heures de renseignements divers et de passages dans des couloirs interminables pour trouver le bureau de leur service.

Les personnages font connaissance entre eux. Ils passent la nuit aux frais de la résistance, dans une auberge de classe moyenne animée par de vieux routards qui ont coutume de venir relater leurs aventures aux novices ébahis.

Le lendemain matin, après une nuit calme et reposante, les personnages retournent à l'hémicycle, au bureau des missions. De taille modeste, ce dernier n'est agrémenté que d'une large table et d'un nombre de chaises équivalent au nombre des personnages. Les murs

sont revêtus de broderies et de tableaux divers de facture Woonet Feling. Un administrateur Boréal, nonchalant, attend les personnages. Il leur rappelle les articles de la charte de la résistance, agrémentés d'expériences vécues. Il attribut à chacun des personnages une indemnité forfaitaire de 15 hesprides et leur présente la nature de leur mission :

"Jadis Thanis, la cité lacustre, était un rela très actif de la résistance, mais depuis deux ans, plus rien. Comme si Thanis avait été rayée de la carte. Le code de la résistance veut que l'on attende un certain laps de temps avant de se manifester en cas de rupture de liaison, ceci pour des raisons de haute sécurité bien entendu. Mais là, deux ans, c'est trop. Ce qui est étrange, c'est que Thanis ne bénéficie pas d'une présence humaine notoire dans les environs. Vous êtes chargés d'aller voir ce qui s'y passe et de nous faire un rapport."

Le voyage

Sans encombre, les personnages franchissent une gigantesque porte de transfert, chargé de les amener pas trop loin de leur destination. Il faut malgré tout compter après cela trois semaines de caravane pour leur affectation. Le convoi poursuit sa route alors que nos personnages se trouvent à 4 heures de marches du lac de Thanis.

La région

Cimat : froid et sec

Température : 10°C; en moyenne

Paysages : forêts de conifères, marais, lac, brousse froide.

Relief : plat

Faune : de Normal à Laborieux

Flore : Idem

Circonscriptions principales : Doualeg la capitale, Holog, Erkan, Tarim et Thanis.

Répartition raciale : Boréale à 60% Feling 10%, les 30% restant sont composés par les autres races avec une absence d'humains et de Nomoï.

Thanis

type : Village

Nb habitants : 470

ressources : 3 (chasse, pêche, élevage, artisanat, agriculture céréalière)

Armée : 1 Commerce : 4

Magie : 4 Sciences : 2

Technologie : 3 Arts : 5

Religion : 8 Nature : 2

Arrivés à Thanis, les personnages constatent que le lacedest un marais nauséabond et la ville, une décharge publique. Ses habitants, sales et malades, leur crachent dessus dès leur arrivée. Très vite ces derniers suscitent un attroupement qui se transforme en pugilat.

Les provocateurs

C : 3, A : 3, E : 2, rel : 2, sens : 1, per : 4

Pugilat : 15 F.A : 0

La compétence pugilat rassemble l'esquive et l'attaque.

prot : 1 (cuir léger)

gabarit : moyen

Du nombre des personnages plus deux, les provocateurs se jettent sureux pour les rouler dans la boue. La population hurle en sautant tout autour du ring improvisé. Cette immersion dans un enfer insalubre doit mettre les joueurs dans un profond malaise. Laissez-les dans leur mélasse, puis faites les séparer par le bourgmestre.

*Si un Delhion fait partie du groupe des personnages, il suscitera l'admiration et la dévotion des thanisiens. Certains s'agenouilleront même à ses pieds en ruminant des phrases incompréhensibles.

Le Bourgmestre

C : 2, A : 4, E : 4, rel : 4, sens : 3, per : 2

Protocoles : 20, Langage : 17, Dissuasion : 15, Stratégie : 14, Arme courte : 12,

Vigilance : 10

Arkanor, Boréal, 20 hexons, visage allongé, moustaches tombantes, yeux gris, écartés, le regard morne, la bouche charnue, la boule au menton, le nez pointu, cheveux châtain sales, très gras, dégarnis, perforation nasale, mains rugueuses, ongles très long.

Vêtu de haillons d'une puanteur incomparable, il s'avance vers les personnages en leur demandant : "que cesse ce bordel. !" Ils l'adresse à eux en héossien avec un fort accent boréale et les questionne sur la raison de leur visite. Au su de la réponse des personnages, le bourgmestre leur dira d'un ton sec que c'est trop tard, qu'après tout ce qu'il avait fait pour la résistance, elle l'avait abandonné à sa misère, qu'il n'y a plus rien à faire, et demandera quand les personnages comptent quitter le village. Si les personnages insistent pour rester, il leur attribuera une petite maison insalubre, pleine de bestioles immondes et de vase empestant l'oeuf pourrit. La mesure demande deux semaines de travail intensif pour être habitable. Durant les travaux de rénovations, les personnages peuvent prendre des contacts avec les locaux. Ces derniers, tristes et très inhospitaliers demanderont aux personnages qu'ils se surpassent pour qu'un début de relation apparaisse (actions principalement basées sur le relationnel, difficile).

Il est pour l'instant impossible aux personnages de pénétrer dans les demeures des villageois qui se cloisonnent à leur approche.

- Un jet sous Esprit + sens + vigilance difficile, réussit, permet de remarquer qu'il n'y a aucun enfant dans la commune.

- Un jet sous Esprit + sens + vigilance ou cultologie laborieux, réussit permet de reconnaître des éfigies de Delhions sous à peu près toutes les formes décoratives : toit, objets, fontaines etc.

La nuit de la horde

La deuxième nuit passée à Thanis est des plus mouvementée. Les personnages sont réveillés en sursaut par un vacarme ahurissant. Le village est mis à feu et à sang. Des habitations se consomment tandis que des villageois hurlent de désespoir. Une horde d'Ygwans cuirassés de noirs, sales, repoussants, montant de gigantesques échassiers de vase, sème la terreur au sein de la communauté. L'odeur de vomis qu'ils dégagent agrémentés des flammes qu'ils entourent ont de quoi terroriser les personnages.

jet sous :

Esprit + personnel + Shaan Laborieux.

Un jet raté fait perdre 1 point d'esprit.

Le chef de la horde s'avance avec sa monture répugnante en s'adressant au bourgmestre :

- " Où sont les enfants?!"

- "Pitié seigneur, il n'en reste plus, vous les avez tous emporté."

- " Ce n'est pas mon problème. Si à la prochaine lune rouge tu n'a pas un gamin à me présenter, ma horde se fera un plaisir de raser ton village!"

Ygwan de vase

La peau noire et visqueuse, ces Ygwans damnés ont édifié de gigantesques cités dans les marais nauséabonds de Tomroc. D'un caractère belliqueux et sanguinaire, ils aiment se nourrir exclusivement de viande crue. Il est dit que leur reine mère ne serait plus qu'une terrible incarnation faite de détrit.

C : 4, A : -1, E : 2, sens : 3, rel : 3, per : 3

Lance: 13, pugilat : 20

pvie : 9/18

Armure : 10

prot : 3

Sur ce, le chef fait volte-face et disparaît de la vue des

personnages, noyé par la poussière et l'agitation de ses suivants. C'est alors qu'un vieux fou, dans la panique générale se met à psalmodier une prophétie soit-disant salvatrice : "

*De la trinité amenée sur le doigt,
l'immaculé naîtra''.*

Si les personnages questionnent le vieux fou par rapport à ce qu'il vient de dire, ce dernier ne fera que répéter cette phrase. En revanche, le bourgmestre pourra confier aux personnages qu'il a menti et qu'il reste encore trois enfants, rescapés des rafles périodiques de la horde. Les villageois sont terrorisés par la horde. La seule idée d'un combat contre elle les glace d'effroi. Ils se lamentent sur leur sort, oubliant même les différents qu'ils avaient pu avoir avec les personnages. Comme si ce qu'ils avaient toujours voulu cacher avait été découvert. Cela les rend plus ouverts et plus accueillants. Certains personnages s'ils savent s'y prendre, pourront même se faire inviter chez l'habitant. Ils découvriront ainsi l'un des secrets de Thanis : L'intérieur des maisons thanisennes est aussi propre et chaleureux que le dehors est sale et répugnant. Toutes les vérous et autres altérations de la peau des villageois sont que postiches et maquillage. Garnuck à beau les forcer à vivre dans la saleté, ils résistent à leur façon. Les joueurs doivent glaner toutes les informations suivantes (1d12), en privilégiant le "rôle playing" et en recherchant des contacts variés avec la population. Les personnages secondaires sont là pour cela.

- 1- La horde est à la solde de Garnuck, grand prêtre du déchet. qui nous oblige à vivre dans la saleté afin d'honorer son dieu : Urgulh.
- 2- Les hommes oiseaux sauveront Thanis de l'oppression. Mais on ne peut leur parler car ils restent toujours haut dans le ciel.
- 3- Il est dit que Garnuck ne peut se nourrir que de chair d'enfant.
- 4- Les Ygwans de vase peuvent pétrifier d'un seul regard et les sang de leur monture n'est que flammes et fumée.
- 5- Garnuck serait un être de cauchemar uniquement fait d'immondices.
- 6- Des légions humaines sont déjà venues dans la région, il y a fort longtemps de cela.
- 7- Les trois enfants rescapés ne se quittent jamais.
- 8- On dirait que chacun est l'interprétation vivante de Korpel, Hespride

et Amina.

9- Il paraissent étonnamment sages pour leur âge.

10- Il existe, à l'Est une étrange formation rocheuse. Un gigantesque rocher très étroit, semblable à un doigt.

11- Le temple du déchet n'est pas très loin de Thanis, mais les rares curieux qui s'y sont aventurés ne sont jamais revenus.

12- Garnuck serait un puissant magicien.

Il faut que les joueurs comprennent qu'il leur faut amener les trois enfants en haut de la dite montagne, adienne que pourra. Au maître du jeu de les aiguiller dans la bonne direction si les connexions mentales des joueurs ont du mal à se faire. La trinité se compose d'une Feling rondouillarde, d'un Darken musclé et carré et d'un Kelwin maigre et osseux. Chaque enfant est âgé environ d'un hexon.

Le périple

Les personnages ont 1 mois pour accomplir la prophétie. Le doigt se situe à environ 3 semaines de monture. 3 villageois viennent avec les personnages., en plus de la trinité. Arald le futé, Kelwin; Kadar le forgeron, Darken et Lops d'Algani Boréal. On fournit vivres, matériel d'escalade, une carte des environs ainsi que 5 Shadrags, 3 tirant un char et 2 montés (par deux des villageois à moins que l'un des personnages possède la compétence Équitation). Après une dernière nuit à Thanis, le groupe part le lendemain à l'aube. Il faut prendre la route de Doualeg, puis sans franchir le pont, suivre la rivière dans le sens opposé du courant. Il est dit qu'elle prend sa source au pied du doigt. Arald connaît bien la région, c'est lui qui servira de guide. Sur la route, le voyage peut se dérouler sans encombre, mais à part une attaque de brigand. Mais une fois que l'on suit la rivière, on entre réellement en terre sauvage. Les villageois accompagnant les personnages doivent mourir ou fuir l'adversité durant le voyage. Les personnages devront se retrouver seuls en haut du doigt avec les trois enfants.

Le doigt

D'une hauteur de plus de mille mètres, son accès est normal au début pour devenir difficile les cinq cent derniers mètres en tenant compte du matériel d'escalade.

Jet sous :

Corps + personnel + Éducation physique.

5 jets normaux, 5 jets laborieux, 5 jet difficiles.

Un jet raté signifie uniquement que l'on avance pas; Seul un 20 indique une chute. En revanche, les personnages doivent penser à établir des campements "suspendus, afin de récupérer les points de Corps perdus. L'escalade prendra environ deux jours aux personnages.

La communauté Delhion

Au sommet du rocher se dresse à la mode Delhion, une commune formée de tours vertigineuses parsemées de promontoires. Sitôt les personnages arrivés, une escouade d'une dizaine de Delhions munis de filets se dirigent vers eux. Toute résistance est inutile, certains personnages pourront malgré tout démontrer leurs talents de guerriers kamikazes. Les personnages sont emmenés en haut de l'une des tours, dans une salle gigantesque d'une hauteur de plafond vertigineuse. Au centre du hall, sur un important piédestal se tient un Delhion apparemment âgé si l'on en croit ses rides cutanées.

- "Que faites vous sur mon domaine?! Moi, Geth roi de cette communauté, J'aspire à la paix et au silence. Coupé du monde je demeure afin de développer mon Shaan. Et vous, profanateurs, anéantissez mes chances d'atteindre l'Éveil!"

Si les personnages sont quelque peu au courant des attitudes shaaniques, ils se rendront tout de suite compte que se vieux Delhion n'est pas prêt d'atteindre l'éveil. Si l'un des personnages entreprend une discussion sur le sujet, il y a fort à parier pour que le Delhion s'obstine et prenne très mal la chose. Le mieux est de mettre en évidence les trois enfants symbolisant le Corps, l'Âme et l'Esprit. Geth prendra cela comme un signe lui indiquant son erreur et sera disposé à écouter les personnages. Si ces derniers mentionnent le nom de Garnuck, cela remuera beaucoup de souvenir au vieux Delhion.

- "Je n'étais pas au courant des agissements de ce monde personnage. Garnuck et moi même avons fait nos classes ensemble dans la résistance, il y a de cela quelques hexons. Cet humain était malade. Scatologique de nature et mégalomane, il ne tarda pas à se faire rejeter de tous, à cause de ses pratiques répugnantes. Banni du village auquel nous avons été envoyés en mission, je ne l'ai plus jamais revu. Pour ma part, j'ai quitté la résistance pensant avoir une noble tâche à accomplir. A la vue de ce pic dressé vers le ciel, j'ai été comme illuminé. Mais dans ma

volonté d'aller toujours plus loindans le Shaan, j'en ai oublié les bases élémentaires. En croyant m'en rapprocher en investissant ce lieu singulier et en y fondant une communauté autarcique, je n'ai fait que m'en éloigner. C'est à vous que je dois cette prise de conscience. Je vous en suis reconnaissant."

Il reste au personnages à localiser le temple du déchet à lui donner l'assaut avec l'aide de l'armée Delhion fournie par Geth. En questionnant des éclaireurs Delhion, il est possible de déterminer l'antre de l'infâme Garnuck. Elle se situe au Nord-Est de Thanis.

L'attaque

Une centaine de Delhions sommairement armés accompagnent les personnages. Ces derniers voyageront à bord de nacelles monoplaces portées chacune par quatre Delhion. Quelques heures seulement suffiront pour atteindre le temple. Aux personnages de définir leur stratégie.

Le temple du Déchet

Tour de pierre baignant dans la vase, on n'y accède que par un pont, sauf si l'on vient par les airs. Une seule entrée, massive et protégée permet de pénétrer à l'intérieur de l'édifice. Selon l'heure de l'attaque, Garnuck sera en train de dormir, de prier ou de sacrifier des enfants à Urgulh le dieu de la saleté. Le temple possède de nombreux niveaux, ainsi qu'une garnison d'Ygwans d'une centaine d'individus. Garnuck est un magicien puissant et un alchimiste doué. Ses laboratoires regorgent de formules et de plans divers. (Se référer aux exemples d'objets magiques dans le livre des schèmes.) L'attaque doit être spectaculaire, beaucoup de figurants, beaucoup de morts dans les deux camps. Faites s'affronter de temps en temps les personnages et des Ygwans de vases, pendant leur recherche au sein du temple. Les personnages magiciens pourront se procurer les schèmes que Garnuck connaît, s'il leur en explique l'essence. Quelques potions et objets peuvent révéler bien des surprises. S'il est surpassé, Garnuck préférera fuir en s'envolant. Les personnages seront sûrement amenés à le rencontrer plus tard, au cours de leurs aventures.

Garnuck :

*Humain gras et obèse d'une saleté répugnante. D'un poids de 200 kg pour une taille d'1m60, il fait peur. Sa haine pour son prochain n'a d'égale que sa foi en l'immondices. Garnuck est un magicien Belliqueux. Il connaît tous les sortilèges standards liés à sa loge.
C : 4, A : 4, E : 1, sens : 2, rel : 4, per : 2*

*Invocation : 17, Maîtrise : 17, Altération : 15, Conjurat*ion : 13,
Défense : 15, Langages des schèmes : 14, dague : 15 (FA : 3), + 2
trihns (puissance 3 et 4) en attente

pvie : 6/12

prot : 3

De retour à Thanis

Les personnages sont acclamés et traités en héros. On leur présente à chacun une petite maison confortable ainsi que femmes et nourriture à vie. De fortes relations devraient s'établir entre Delhions et Thanisiens. De plus, Geth connaît l'emplacement d'une stèle d'Embiose dans la région. Voilà qui devrait permettre aux personnages de repartir à l'aventure.

Annexes

Table d'événements sur la route (1d6)

1. Une roue du char se casse. Il se renverse. Les passagers perdent 2 points de Corps.

réparation : Corps + personnel + bricolage (ou charpenterie ou attelages) difficile.

temps de réparation : Marge de succès rapidité x 10 minutes.

2. Un arbre en travers de la route. Derrière se trouvent 4 bandits de grand chemin menaçant les personnages, de leurs armes de tir.

Même caractéristiques que les lutteurs; Tir : 15

3. Un des Shadrag s'emballe. Jet Corps + relationnel attelages laborieux pour maîtriser l'animal. Le chariot quitte la route et s'enfonce dans la forêt.

4. Un Gargan embusqué dans les arbres saute dans le char.

5. Un des personnages se fait piqué par un Tox. Perte de 4 points de corps et de 3 points de sensuel pour 2 jours.

6. Un violent orage éclate, rendant difficile toute poursuite du voyage.

Table d'événement en forêt. (1d8)

1. Les personnages trouvent une épée au bord de la rivière. C'est un

Malicorne.

2. Une nuée d'insectes se ruent sur les personnages. Perte de 1 point de Corps par round. Il faut plonger dans la rivière pour s'en débarrasser.

3. Idem 5 sur première table.

4. Un bébé Gargane joue. Ses parents ne sont pas loin.

5. Un oiseau hurleur fonce sur les personnages. Aucun dommages. Ce n'est qu'une intimidation.

6. Sols mouvants. Jet sous Corps + sensuel + Vigilance pour s'en apercevoir difficile; Lorsqu'un personnage est pris dedans, jet Corps /personnel + Éducation physique difficile pour s'en sortir.

7. Un personnage reçoit un fruit bien mûr sur la tête. Perte de 1 point de Corps.

8. Une plante s'enroule autour d'un des personnages. Perte de 1 point de Corps par round. Jet Corps + personnel + Éducation physique pour s'en dégager..