

LA CATARACTE DE MATAKAS

UN SCÉNARIO POUR SHAAN D'APRÈS LES ÉCRITS DE HAM HAM SH :

Ce scénario plonge les joueurs dans les profondeurs poisseuses des Marais d'Héossie. Il s'adresse à des joueurs avertis, car leurs personnages, qui peuvent être débutants, vont être malmenés entre illusions, sabotages, aléas climatiques et malédictions. Ils pourront donc se retrouver quelque peu démunis dans cette ambiance lourde et glauque, mais devront garder espoir et faire face à la menace qui pèse sur les Marais. Au milieu de cet enfer végétal, les pièces du puzzle s'assembleront alors petit à petit pour raviver de vieilles légendes. Quand la mort frappera alors, le doute ne sera plus permis : il y a effectivement quelque chose qui ne tourne pas rond ici. Les prières envers Matakas, une déesse locale, y changeront-elles quelque chose ? Le temps presse car la jungle resserre son emprise ! Des pluies s'abattent avec constance sur les jeunes aventuriers et les accalmies sont ponctuées d'hululements stressants...



INTRODUCTION

Pour aborder ce scénario, les personnages doivent être amenés à voyager dans les Marais ou les Grands Arbres, quelle que soit leur destination (une Cité de l'autre côté des Marais, un lieu-dit au cœur des Marais, une course-poursuite, etc...) et leur motivation (trouver un Maître, une mission, du Prestige, un Artefact, etc...).

Toujours est-il que ce voyage emmène les personnages dans une région humide à la végétation luxuriante, et qu'ils ont pour cela fait appel aux services d'un Navigateur habitué à voguer dans cette mangrove.

« Vous avez embarqué à bord du Nostéra, une navette fluviale composée de trois membres d'équipage : le capitaine **Sossh'n**, un Ygwan jovial et ses deux acolytes **Yaanos** et **Pronos**, des Kelwins chevronnés mais aux tempéraments opposés. Le capitaine affirme que le trajet n'excédera pas une semaine et fixe alors un prix différent pour chacun d'entre vous (en fonction de l'excédent de bagages, de la présence d'animaux de compagnie, de port d'armes éventuelles, etc.) et vous attribue une cabine et un casier chacun. »



INTRODUCTIONS ALTERNATIVES

• Une sortie scolaire tourne au drame. Menés par un Enseignant Botaniste, les Apprentis présentent bientôt d'étranges symptômes. Le village dans lequel ils se réfugient n'augure rien de bon. Le groupe est assailli par des plantes très collantes.

• Un Shaani de scientifiques est venu étudier des variations climatiques inquiétantes autour du village d'Olganii. Ces variations n'ont rien de naturel et l'épicentre du phénomène se situe au pied d'une cataracte prodigieuse.

• Les membres d'une Guilde douteuse viennent tenter de faire commerce avec Olganii. Les malfaiteurs se retrouvent impliqués dans une spirale de troc dont ils ne pourront pas échapper sans quelques pertes...

• Un Notable peu scrupuleux a engagé un groupe de mercenaires pour tenter de faire main basse sur un appareil technologique perdu de longue date. Seulement le concepteur de l'engin toujours en activité ne semble pas enclin à céder son bien. Au contraire, les mercenaires sont pris à partie par une armée de plantes. Auraient-ils mis le doigt sur un cas épineux ?

JOUR 1

Quelques événements (sans gravité) se dérouleront à bord : un début d'incendie en cuisine provoqué par un Kelwin apprenti cuisinier, de menus larcins* (nourriture, cartes de région, boussole, armes, etc...). Ils auront tôt fait d'éveiller les soupçons sur les membres d'équipage (Sossh'n, Yaanos et Pronos) ou bien leurs voisins de couchette (les aventuriers). Mais difficile de porter des accusations lorsqu'il n'y a aucune preuve des équipements possédés par chacun. Les esprits s'échaufferont légèrement et révéleront le rapport conflictuel entre les deux Kelwins**. Sossh'n saura calmer les ardeurs en les mettant au travail.

* Larcin Infaillible, ** Discorde (ces Tourments sont provoqués par un passager mystère qui se planque avec l'Exploit **Camouflage**).

JOUR 2

Un climat suspicieux à bord du Nostéria, des conditions météorologiques désastreuses, d'éventuels armimaux au comportement étrange, etc., le petit matin n'augure aucune éclaircie...

Deux heures plus tard, des pluies diluviennes s'abattent sur le Nostéria et le capitaine navigue bientôt en aveugle, au compas et sans boussole. L'humidité, la chute de branches d'arbres, le stress affectent les Corps et les Âmes. Le moral est en berne.

- Test de **SURVIE + Vie sauvage** Difficulté 3 : Un Échec provoque une perte de 1 point de Corps.
- Test de **SHAAN + Rêve** Difficulté 3 : Un Échec provoque une perte de 1 point d'Âme.

JOUR 3

La pluie s'est infiltrée partout. Une avarie importante du moteur contraint le capitaine Sossh'n à stopper le Nostéria. Toujours d'un calme étonnant, il sera décidé (par le capitaine) de faire escale pour réparer. Au moyen d'un moteur auxiliaire, vous accostez ainsi à Olganii avant la nuit. C'est un petit village de ferrailleurs kelwins où il sera possible de trouver des pièces de rechange ou du moins un peu d'aide technique. La réparation pourrait prendre une quarantaine d'heures selon les premières estimations.

Test en Coopération de **TECHNIQUE + Récupération** : les Scores cumulés sont à retrancher aux 40 Heures pour connaître la durée finale de la réparation du bateau.

• Inquiétudes et indécisions

Pronos semble réticent et refusera de débarquer. Il prétextera une raison quelconque (surveillance du Nostéria, un début de mal de terre).

Un Test de **SOCIAL + Diplomatie** ou **SHAAN + Empathie anthéenne** Difficulté 3 permet d'en savoir un peu plus : Pronos n'est pas un couard mais il connaît les légendes qui circulent autour de cette terre étrange. Et de cela il ne veut rien dire. Pronos se bouche les oreilles et se met bientôt à psalmodier des phrases inintelligibles.

Yaanos quant à lui estimera nécessaire de réapprovisionner le bateau en eau et en vivres. La pluie aura saccagée une partie des réserves. Interrogé au sujet de la légende dont parle Pronos, Yaanos dévoilera en ricanant la phobie de Pronos. Il racontera tout ce qu'il sait sans chercher à effrayer les aventuriers (voir encart sur *La Légende d'Okulos*).

Sossh'n sifflotera sans se dérouter d'un iota de sa décision. Le Nostéria doit être réparé et il le sera.

« C'est qui qui commande ici, arf arf. Je commence à avoir des grenouillots dans la panse... J'ai faim... »

C'est à peu près tout ce qu'il sera possible de tirer du capitaine hilare.

LA LÉGENDE D'OKULOS

Autrefois, Olganii était un havre commercial très prisé des Mélodiens. Les affaires allaient également bon train entre Olganien et Navigateurs boréaux. Seulement une étrange affliction gagnait le peuple Olganien ; les Voyageurs délaissèrent peu à peu le secteur. Par la suite, Olganii s'isola du reste du monde.

Okulos, un Kelwin doté de grandes facultés, sut faire revivre le village. Il y apporta de nouvelles technologies et une foi inébranlable. Mais durant tout ce temps, quelque chose avait germé au cœur des Marais. Les rares Voyageurs qui semblaient vouloir renouer le contact avec Olganii se volatilisaient.

L'eau aura coulé. Les récits se perdirent dans les méandres des mangroves. Les gens oublièrent. Les disparitions restèrent insolubles et empruntées de mystères. Puis un jour, personne n'entendit plus parler d'Okulos. On dit qu'il s'était enfoncé dans la jungle et n'était jamais reparu.

LE VILLAGE D'OLGANII



SOSSH'N

Ygwan Voyageur des Rivages - Navigateur

• Le capitaine Sossh'n est d'un tempérament égal. Peu loquace, ses blagues, ses chansons, ses sssifflements peuvent en agacer plus d'un... mais c'est lui le capitaine. Et c'est lui le seul maître à bord. Sossh'n est sujet à des troubles du sommeil et son appétit est proportionnel à son embonpoint. Discret, il aime flâner durant la nuit en quête de nourriture (insectes, plantes, champignons, etc.).



LE VILLAGE D'OLGANII

Depuis quelques années, une famille de Kelwins tente de relancer le commerce. Olganii est devenu une décharge de bric et de broc, un agglomérat de choses et d'autres qui dénotent avec le Végétal.

Sossh'n mène le groupe d'aventuriers jusqu'à une place centrale. La pluie cingle les visages éprouvés. Il n'y a pas âme qui vive. Les bâtisses tombent en ruines ou dans le meilleur des cas sont gagnées par un réseau de plantes grimpantes. Le village semble déserté. Des grigris colorés ornent pourtant les portes des maisons encore intactes.

Un Test de **RITUELS + Rite au choix** ou **SURVIE + Culture héossienne** ou **SAVOIR + Ésotérisme** Difficulté 3 permet de savoir qu'il s'agit de protections primitives.

Dans la jungle, quelques hululements étranges* se font entendre...

Un Test de **SAVOIR + Zoologie** ou **SHAAP + Empathie animale** Difficulté 5 permet de comprendre que le cri n'est pas d'origine animale. Il s'agit en réalité du Tourment Hurlement effrayant lancé par l'étrange créature végétale nécrosée présente dans la jungle. Les personnages qui ont moins de 10 en Esprit actuel perdent 1 point d'Esprit.

Le vent s'est maintenant calmé. Avec lui les pluies se font moins cinglantes. Une chaleur moite gagne désormais le village. Les moustiques sont gros comme des poings. Les piqûres font un peu mal et occasionnent quelques blessures superficielles. L'occasion pour Yaanos de s'énerver et de frapper l'air à l'aide d'un bâton ou d'une clef à molettes.

Depuis les hauteurs d'un arbre décharné, quelques accords de banjo parviennent aux oreilles des aventuriers. Assis sur un plancher à moitié rongé par l'humidité et la rouille, un jeune Kelwin est assis là et compose avec grâce sur son instrument à cordes. Son regard semble lointain. Un drôle d'animal jappe sur ses genoux... Le Kelwin continue à jouer sans se préoccuper ni de la pluie ni des remarques des aventuriers.

La pluie cesse soudainement. Un groupe de Kelwins sort d'un bâtiment annexe et se dirige lentement vers les nouveaux venus tandis que les rayons du soleil percent la chape nuageuse. Les Kelwins fendent la boue sans même éviter les nombreuses flaques d'eau. Des toits des bâtiments défoncés ruisselle un excédent de pluie. De nombreuses mousses lithophages ornent les murs nord des bâtiments.



YAANOS

Kelwin Artiste des Marais - Cuisinier

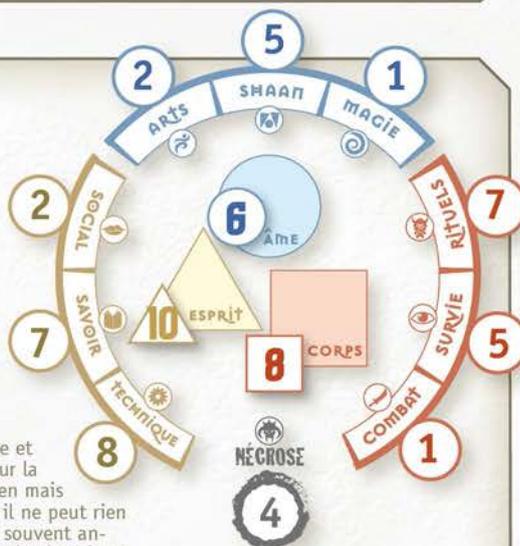
• Yaanos est le plus âgé des deux Kelwins mais pas le plus avisé. Il est d'un tempérament explosif et déversera sa bile à la moindre occasion. Yaanos est un comédien qui ne pense qu'à satisfaire ses sautes d'humeurs récurrentes. C'est aussi un piètre cuisinier. Yaanos est capable du pire comme du meilleur. Il vaut mieux s'en faire un allié qu'un ennemi.



PRONOS

Kelwin Novateur des Marais - Mécaniste

• Pronos a déjà bien roulé sa bosse et connaît de nombreuses légendes sur la région. C'est un excellent technicien mais il est des choses contre lesquelles il ne peut rien sauf prier. Pronos est lunatique et souvent angoissé par ce qu'il ne peut comprendre (magie et technologie humaine). Pronos est superstitieux.



LA FAMILLE D'AKAKÉOS

Les aventuriers sont accueillis par une famille de Kelwins dont le père est Akakéos. Les Kelwins sont en permanence accompagnés de bestioles orangées aux poils hirsutes (des Popols) qui jappent à longueur de journée. Chaque Popol est connecté à un Kelwin.

Un Test de **SAVOIR + Médecine** ou **SHAAN + Soins du Corps** ou **SURVIE + Vigilance** Difficulté 5 permet de comprendre que les Kelwins sont tous atteints de cécité. Les Popols servent donc de guides et de protecteurs. Étrangement, les liens semblent comme de gros cordons ombilicaux faits de chair et de métal.

Akakéos (dont le Popol est vraiment plus gros) propose au groupe de venir se réchauffer au coin d'un feu. Sossh'n racontera leur déconvenue et Akakéos écoutera sans sourciller. Il proposera alors une aide appropriée dès le lendemain ; plusieurs de ses enfants semblent impatients de prouver leur valeur.

S'il est questionné sur l'étrange fléau qui les frappe, Akakéos expliquera son désarroi et son impuissance face à la maladie qui frappe les siens depuis de nombreuses générations. Les Kelwins naissent aveugles et rien ni personne ne peut y remédier (un Test **SOCIAL + Psychologie** ou **SHAAN + Empathie anthéenne** permettra de confirmer la véracité de ses propos). Il n'y a aucun médecin ou spécialiste des yeux dans le village. Et les visites d'Érudits se font très rares...



AKAKÉOS

*Kelwin Novateur des
Marais - Récupérateur*

- Akakéos est un Kelwin qui a reçu une très bonne éducation. Son élocution est faite de pauses savamment orchestrées. Son vocabulaire est riche et son savoir vivre impeccable. Akakéos est père d'une demi-douzaine de bambins turbulents. Cependant, dès qu'il élève la voix, tous les bambins se taisent.

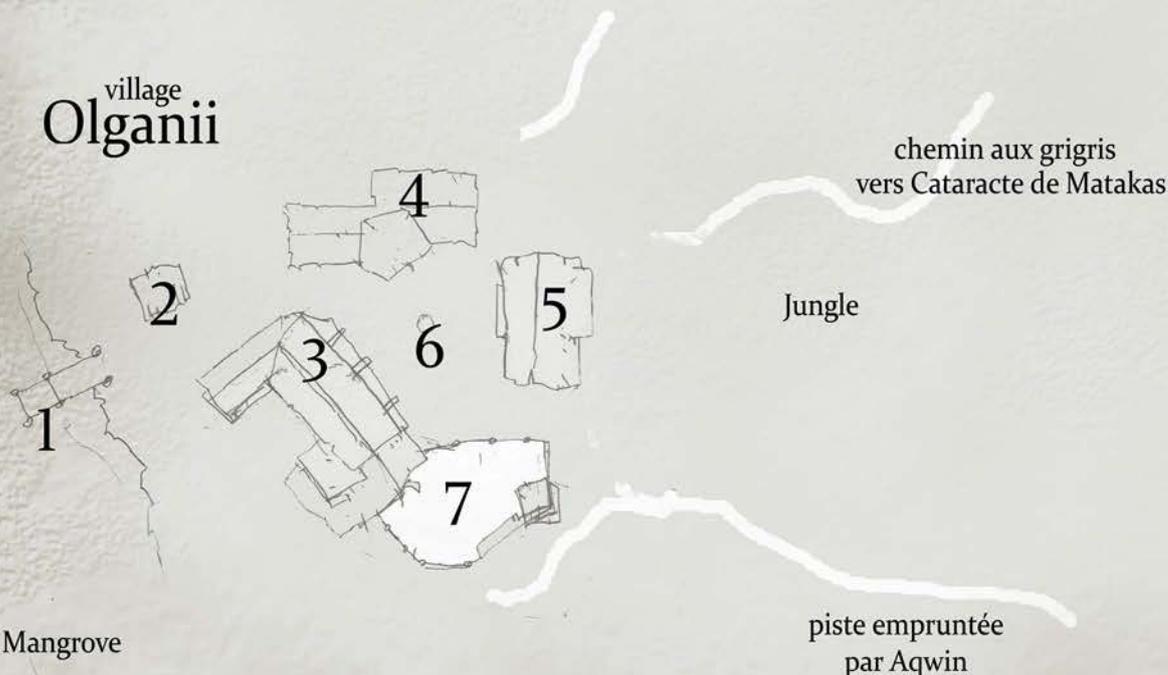


Akakéos pourra également expliquer les avantages dont les Kelwins tirent de leur handicap. Ils ont su développer leurs autres sens (odorat, ouïe, toucher) de façon exponentielle. Ce qui expliquera parfois que les jeunes Kelwins ou les Kelwinettes palpent les visages et les corps des aventuriers de façon très osée... et gênante.

Après un bon repas composé de chenilles et de lézards grillés* au feu de bois, Akakéos laissera sa compagne accompagner chaque invité jusqu'à de modestes chambres. Il souhaitera la meilleure nuit à chacun. L'eau est rafraîchissante et les paillasses confortables.

* Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 1 : Sossh'n semble pas trop dans son assiette.

village Olganii



1. ponton
2. ruine
3. entrepôt
4. bâtiment et tour
5. chambres perso
6. puits
7. parc à ferraille

Mangrove

piste empruntée
par Aqwin

RÊVES ET CAUCHEMARS

La jungle grouille de bestioles et d'insectes. La nuit est bercée d'étranges hululements. Des rêves assaillent les personnages joueurs. Toutes les nuits, chaque joueur lance 1D10 pour son personnage :

1. Les engrenages s'engastrent parfaitement et les rouages de votre cerveau s'orchestrent parfaitement. Tout est fluide comme l'huile de moteur : **+1 niveau en TECHNIQUE pour la journée.**
2. Certains tiroirs de votre cerveau s'ouvrent et vous vous souvenez parfaitement de plusieurs anecdotes, légendes, écrits que vous avez lu : **+1 niveau en SAVOIR pour la journée.**
3. Les mots vous viennent aisément de façon précise et intelligible, vos mains semblent même parler un langage auquel vous n'étiez pas réceptif auparavant : **+1 niveau en SOCIAL pour la journée.**
4. Vous virevoltez, vous dansez comme jamais. Votre Corps est en harmonie avec votre Âme : **+1 niveau en ARTS pour la journée.**
5. Tout est Shaan : **+1 niveau en SHAAN pour la journée.**
6. Le froid et la glace vous submergent, vos gestes sont accompagnés de scintillements : **+1 niveau en MAGIE pour la journée.**
7. Vous rêvez de Popols, des gros, des moyens, des roses et vous leur parlez : **+1 niveau en RITUELS pour la journée.**
8. L'eau abreuve votre soif et vous semblez à présent prêt à braver l'impossible, à traverser le désert : **+1 niveau en SURVIE pour la journée.**
9. Le feu vous entoure, la chaleur attise votre rage et les flammes pansent vos plaies : **+1 niveau en COMBAT pour la journée.**
0. L'air est saturé d'effluves pestilentiels : cécité temporaire dès le réveil : **Malus de 4 aux Actions et Défenses de Corps et +1 niveau en NÉCROSE pour la journée.**

démonter le moteur tandis que leurs Popols mangent ici un boulon, là un câble. Le capitaine Sossh'n fait quelques recommandations. Cependant les regards des aventuriers s'activent de part et d'autre vers celui qui semble manquer ce matin.

• Étrange disparition

Yaanos est introuvable. La peur se lit dans les yeux de Pronos :

« À qui bientôt le tour ?
Je vous l'avais bien dit !... »

Un groupe de recherches pourra se former autour d'Akakéos qui connaît la région. Celui-ci s'armera d'une sorte de harpon garni de grigris bicolores, d'un sac à dos, de cordes et lancera les recherches depuis la place centrale. Le Popol d'Akakéos sautillera frénétiquement et indiquera la jungle : une piste à suivre ? Sossh'n, quant à lui, indiquera un champ plus loin :

« Tiens, sympa ces trèfles à quatre feuilles là-bas, je n'en ai jamais vu d'aussi gros... Ils doivent être bien tendres ! »

Les jeunes techniciens s'activent toujours pour réparer. Les mains s'activent de façon ergonomique, chaque geste semble précis et cohérent. Mais il semble que la panne soit le fruit d'un acte malveillant et/ou magique*.

* **Panne** : Astuce de TECHNIQUE lancée par le passager mystérieux

Sossh'n paraît devenir blême et s'éloignera du Nostéra pour vomir (Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 3). L'inspection du Nostéra ne donnera rien excepté, ici et là, la présence d'objets précédemment volés (au jour 1). Il semblerait qu'un passager clandestin ait été bel et bien présent à bord du Nostéra... mais étrangement personne ne l'aura remarqué (sauf comportement d'armimales éventuels). Une investigation mentale permettra de comprendre qu'il s'agissait d'un jeune Boréal et qu'il n'est plus à bord. Les traces se perdent le long du rivage en direction du Sud, vers le cœur des Marais.

• Pistes convergentes

Le Popol d'Akakéos mène le groupe de recherches dans les Marais. Le groupe est composé de trois jeunes Kelwins volontaires et des aventuriers capables de suivre ce trio d'aveugles. Malgré les apparences, la marche est soutenue et les moindres recoins (souches, trous de bestioles, etc.) sont inspectés par les Popols. Sossh'n et Pronos ne seront pas de la partie.

Après deux bonnes heures de marche, la végétation devient plus agressive. Des épines viennent se figer dans les mains, sous les ongles, des branches éraflent les joues, s'empêtrent dans les cheveux.

JOUR 4

LÉGENDES LOCALES

S'il est questionné sur les mystères de la région, Akakéos restera évasif. Il ne comprend pas toutes ces légendes ni cette appréhension qui entourent leur village. Akakéos ne souhaite qu'une chose : c'est que les affaires reprennent par la venue de nouveaux Voyageurs. Il prie Matakas jour et nuit pour que ce vœu se réalise.

Les grigris et les totems ornent l'intérieur de la maison d'accueil des aventuriers. C'est un mélange de métal et de végétal, de pièces huilées et d'herbes séchées. Les Kelwins prient leur déesse Matakas qui leur apporte bienfaits (nourriture abondante et puits intarissable), protection végétale et climatique (sorte de micro climat) et ressources matérielles (le village des Kelwins débordait d'ingéniosité technologique comme des récupérateurs d'eau ou des mécanismes à base de roues à aubes...).

À l'extérieur, les fils d'Akakéos bien qu'aveugles sont déjà à plein régime. Ils s'activent sur le Nostéra sous le regard noir de Pronos toujours à bord. Il y a là Hectoos, Charléduardos, Ostracyos et Dominos, âgés d'une quinzaine d'années environ pour le plus vieux. Les jeunes Kelwins ricanent et commencent à

Test de **SURVIE + Vie sauvage** ou **SHAAN + Empathie végétale** Difficulté 3 : en cas d'Échec, le personnage perd 1 point de Corps.

Le Popol d'Akakéos s'arrête brusquement. Il lève la patte et marque de son odeur un arbre séculaire. Plusieurs odeurs s'entrecroisent et il devient difficile d'en suivre une en particulier. La réflexion s'impose. Le danger est partout et la végétation devient plus touffue (des ronces, des buissons d'épines, des racines croche-pieds, etc...)

Nouveau Test identique au précédent.

Akakéos marquera un temps d'arrêt. Soucieux, il préférera faire demi tour plutôt que de s'enfoncer plus avant. Le danger est omniprésent et les effluves d'urine laissent supposer la présence de prédateurs. Pour confirmer cela, des bruits de branches mortes puis des hululements étouffés se font entendre à moins de 50m. Les Popols s'agitent. Akakéos dégaine son arme.

Nouveau Hurllement effrayant pour blesser ceux qui ont moins de 10 en Esprit.

Un début de désaccord* se fera dans le groupe d'aventuriers : certains veulent en découdre, d'autres préfèrent préserver leurs forces et rentrer faire un bon repas. Le bateau doit être réparé...

* **Discorde**, un Tourment de Puissance 10 lancé par le passager mystérieux : ceux qui ont moins de 10 en Esprit subissent un Malus égal à la marge d'Échec à tous leurs Tests de **SOCIAL** pendant Échec Jours. Faites faire un Test de **SOCIAL** à cette occasion. En cas de Score négatif, le personnage attaque pour imposer son point de vue).

Akakéos semble étrange et vraiment très inquiet. Devancé par son Popol, il se mettra à courir en direction du village. Quelque chose ne tourne pas rond.

EMPOISONNEMENT ALIMENTAIRE

Depuis le village des clameurs se font entendre. Les Popols s'agitent en tous sens et quelques Kelwins en bas âge sont malades. Fièvres, nausées, vomissements*. Les Kelwins sont couverts de sueur et leurs propos sont incohérents. La nourriture et l'eau sont pointées du doigt. Vous êtes pointés du doigt.

* **Contagion nocive** : Tourment lancé par le passager mystérieux.

La femme d'Akakéos se met à parler de plus en plus fort et devient menaçante. Bien qu'aveugle, elle sait parfaitement où diriger ces invectives. Akakéos devient menaçant à son tour. Akakéos et les siens vous accusent de porter le mauvais œil. Il exigera que vous déposiez les armes. Les Popols montrent même les crocs.

• La voie diplomatique

Les aventuriers tentent de faire bonne figure et pourront démontrer qu'ils ne sont pas responsables de ce coup du sort. Argument étayé sur la possibilité d'une tierce personne, un passager clandestin.

Test de **SOCIAL** en Coopération Difficulté nb de joueurs x 3 :

- **Réussite** : Les esprits semblent peu à peu se calmer. Akakéos reprendra la parole. La sagesse et la réflexion sont les meilleures alliées.
- **Échec** : Perte de **2 points d'Esprit** chacun. Les Kelwins tentent de capturer les aventuriers. S'ils résistent, passez à la fuite ou au conflit.

• La fuite

Les aventuriers tentent de s'échapper à pied. Seulement leurs connaissances de la région et la fin du jour pourront en pénaliser grand nombre.

Test de **SURVIE** en Coopération Difficulté nb de joueurs x 3 :

- **Réussite** : Les aventuriers parviennent à semer les Kelwins et à trouver un refuge sommaire.
- **Échec** : Perte de **2 points d'Âme** chacun. Les aventuriers sont rattrapés par les Kelwins : s'ils résistent, passez au conflit, sinon ils sont capturés et ramenés au village.

• Le conflit

Les armes sont parfois le seul moyen de communiquer. Ici les aventuriers seront confrontés à une famille de Kelwins unie et leurs Popols pourvus de griffes et de dents. Sossh'n et Pronos ne prendront pas part au combat.

Test de **COMBAT** en Coopération Difficulté nb de joueurs x 3 :

- **Réussite** : Les aventuriers imposent leur point de vue par la force et obtiennent le respect des Kelwins, surtout inspirés par la crainte.
- **Échec** : Perte de **2 points de Corps** chacun. Les aventuriers sont maîtrisés et capturés par les Kelwins.

Laissez les joueurs libres de faire des propositions pour remplacer les Tests indiqués précédemment par des Test de Domaines qu'ils maîtrisent mieux et qui restent adaptés à la Situation. Ils peuvent bénéficier d'un Bonus de Spécialisation (et d'un Acquis correspondant) qu'ils doivent justifier auprès du meneur de jeu.

LES POPOLS

Armimales de Classe 3

Esprit 2 - Âme 4 - Corps 4

Les Popols sont doués d'un sixième sens et pourront protéger leur maître pour leur éviter de nombreuses attaques physiques.

Spécialisation :
Vigilance +2

Protection :
Défense de Corps +2



• Au final

Quoi qu'il puisse se passer, un événement extérieur stoppera soit la fuite, soit le combat, soit les discussions... il se remet à pleuvoir et le sol devient boueux. Sossh'n éternuera ou toussera de façon répétée. Un Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 2 permettra de le voir tituber et cracher un peu de sang. Il réclamera de l'eau et de quoi manger. Cette journée l'aura exténué.

• La nuit porte conseil

Pris au dépourvu, Akakéos proposera d'éclaircir tout cela à l'intérieur. Akakéos exigera de plus amples explications. Il entendra même faire avouer de quelque façon que se soit (léchouilles de Popol sur la plante des pieds).

« Afin de prouver votre innocence et votre pureté, la déesse Matakas souhaitera que vous soyez purifiés dans ses eaux en amont, dès le lendemain matin. Vous n'avez pas le choix. Fuir serait alors un aveu irréfutable de votre implication. »

Les aventuriers sont enfermés séparément. Akakéos n'est plus d'humeur à parler ce soir. Sa priorité ira aux soins apportés à sa famille. S'il y a des médecins dans le groupe c'est sûrement le moment d'apporter son aide...

JOUR 5

Au petit matin, bien avant l'aube, le capitaine Sossh'n est retrouvé mort dans sa cellule. Sa gorge a explosé et des projections sanguinolentes témoignent de la soudaineté du phénomène*. Quelque chose semble être sorti du capitaine...

* Parasite : Tourment de Nécrose lancé par le passager mystérieux.

Akakéos ouvre la porte de chacun des prisonniers. Sa tristesse est à son paroxysme. Les mots ne peuvent sortir. Akakéos est sous le choc. Dans la salle commune règne un silence de mort. Plusieurs corps sont étendus... La nuit n'aura pas été bonne conseillère pour de nombreux Kelwins. Ils présentent tous les mêmes symptômes que le regretté Sossh'n.

À l'extérieur c'est le silence complet. De la jungle, il ne descend plus aucun bruit. La pluie s'est arrêtée et un voile étrange se répand sur les abords du fleuve. Les moustiques ont même disparu. Pronos s'est recroquevillé dans un coin et semble totalement déconnecté de la réalité. Tout comme les Popols des Kelwins qui se mettent à courir, à se cogner, à s'enrouler dans leurs cordons ombilicaux.

Au milieu de la cour apparaît alors un jeune Boréal. Son aspect est alarmant. Il titube vers vous et ses yeux vous fixent avec insistance. Il désigne l'un d'entre vous (celui avec le niveau de SHAAN le plus élevé). Il souhaite révéler ce qu'il sait. Il s'agit d'Aqwin, un Boréal que certains auront pu déjà rencontrer.

• Les révélations d'Aqwin

Aqwin est affaibli. Il ne présente pas les symptômes qu'a pu avoir Sossh'n (pas de toux, pas de vomissements, etc.). On pourra déceler (Test de **SAVOIR + Médecine** ou **SURVIE + Vigilance** Difficulté 4) des traces de piqûres ou de morsures au cou et aux poignets.

Il sera judicieux d'aider le malheureux ou du moins de l'assister même pour s'étendre ou s'asseoir. Mais Aqwin désire parler. Les mots s'échappent dans un flux ininterrompu.

Après avoir raconté son histoire (voir encart ci-contre), Aqwin se met à pleurer. Il faut fuir cet endroit maudit. Les aventuriers ne sont pas à l'abri. La menace est partout. Les Marais sont partout.

Puis il s'écroule, mort de fatigue et même mort tout court...

• La réaction d'Akakéos

Akakéos est pris d'un élan de rage. Il se rue vers la jungle armé de son harpon et, guidé par son Popol, il franchit fossés gorgés d'eau et cours d'eau (Déplacement élémentaire). Les aventuriers auront de grandes difficultés à le suivre et donc à le raisonner. C'est une piste fraîche qu'ils ne pourront donc que suivre. Des totems et des grigris accrochés à des branches basses indiqueront les vestiges d'une ancienne piste gagnée désormais par la végétation.

Après une longue course effrénée, les aventuriers discerneront le bruit caractéristique d'une chute d'eau. Se frayant un passage à travers des lianes et des troncs étrangement unis, les aventuriers découvriront une petite trouée dans la nasse végétale. Là, au pied d'un lac ils n'auront d'yeux que pour cette cascade ahurissante dévalant par litres les falaises abruptes d'une excroissance rocheuse couverte de lichens et de plantes prodigieuses : la cataracte de Matakas.

Et comme pour confirmer cette évidence, les aventuriers apercevront une statue de bois et de métal émergeant devant la cascade. Elle représente une femme aux bras levés vers la source d'eau. De ses cheveux ruisselle un flot ininterrompu d'eau (façon bain douche).

Étrangement, les aventuriers n'entendent nul autre bruit que ce fracas d'eau. Aucun cri d'oiseaux, aucun hululement... Ahuris par le spectacle, les aventuriers auront le temps d'apercevoir Akakéos s'engouffrer derrière la cascade. Il ne fait nul doute qu'il connaît l'endroit. Les aventuriers pourront alors se demander si Akakéos n'est pas doué de vue.





AQWIN

Boréal Magicien des Glaces
- Illusionniste

- Aqwin, sans le sou, s'est invité au voyage à bord du Nostéra. Ce passager clandestin a en tête une idée qui depuis longtemps l'obsède. Aqwin souhaite se rendre dans le secteur d'Olganii et a donc saboté magiquement le Nostéra afin qu'il y fasse escale.

- **Pouvoirs :**

Astuces : Blocage – Analyse

Sorts : Illusion – Voir à travers les murs - Télékinésie

Exploits : Camouflage – Esquive acrobatique – Instinct du prédateur – Vitesse accrue

Tourments : Discorde – Larcin infallible – Méchanceté gratuite – Parasite – Contagion nocive

- **Histoire :** Aqwin, un jeune Boréal apprenti Illusionniste, a été l'élève de Gūgomōr, un Enchanteur de talent. Doté de qualités certaines pour la magie, Aqwin a la fâcheuse particularité d'avoir la main baladeuse. Peu enclin à se l'avouer lui-même, Aqwin est un sévère cleptomane. C'est ainsi qu'en cette fin d'année, il ne peut se retenir et dérobe un artefact appartenant à Gūgomor. C'est une canne blanche qui ne paye pas de mine. Elle est toutefois dotée de doubles charges magiques contenant « Panne », « Invisibilité » et « Silence ».

Seulement les talents d'Aqwin ne s'arrêtent hélas pas à ce vol. Aqwin a également mis la main sur un livre de légendes malencontreusement emprunté dans la bibliothèque de l'école. Ce livre mentionne le cas étrange de disparitions inexplicables près d'Olganii. Intrigué, Aqwin aura tôt fait de recouper cette légende avec une histoire similaire s'étant déroulée il y a plusieurs années : celle d'un grand-père paternel jamais revenu d'une partie de pêche sur les rives olganiennes.

Son intention première était de se rendre à Olganii afin de conforter cette folle idée : son grand-père vivrait toujours au cœur des Marais. Avec lui c'est une technologie qu'il espérait retrouver et s'approprier. Son grand-père était un pêcheur chevronné et un inventeur de génie. Il avait équipé son bateau de pompes thermo-aquatiques (Aqwin ne connaît plus le terme exact) afin de filtrer l'eau, de la recycler, de la rendre potable. Il avait aussi armé son bateau de pêche d'un système radar et d'un déclencheur météorologique sophistiqué. Il pouvait commander la pluie et le beau temps sur un rayon de Technique x 100m.

Téméraire mais sans le sou, Aqwin embarque donc clandestinement sur une navette fluviale, utilisant quelques pouvoirs de discrétion et de camouflage. Ce qu'il n'avait pas prévu c'est que plusieurs anciens camarades aient pu se trouver là à bord du Nostéra. Aqwin subtilise nourriture et objets divers dont une carte de la région et une boussole (jour 1). Pronos semble avoir remarqué une ombre se promenant sur le pont. Ce qui a tôt fait d'accroître la peur que Pronos a de cette région maudite. Pour couronner le tout, la pluie s'invite à bord et le chaos règne bientôt à bord du Nostéra (jour 2). Aqwin reste discret mais des crises d'éternuements lui compliquent la vie. Aqwin décide donc de jouer de la canne blanche et d'utiliser ses cartouches de Silence. Malencontreusement, c'est en Panne qu'il met le Nostéra. Au bord de la crise de fou rire, Aqwin débarquera au plus vite (jour 3) et se laissera voir un instant par Pronos qui refusera de mettre pied à terre.

Aqwin, pas fâché de quitter la navette fluviale, part bille en tête vers ce qu'il croit être un abri ou du moins une lumière. La nuit tombe, les bruits des Marais se font insistants. Aqwin tourne en rond. La flore semble étrange et Aqwin croit voir certaines plantes se déplacer. C'est comme un gros insecte qu'il se jette alors dans un piège dont la portée semble dépasser l'entendement même. Aqwin s'évanouit tiraillé par la peur et la faim.

À son réveil, c'est un tout autre décor qu'il découvre : des machines étranges reliées entre elles par un réseau de lianes et de tubes translucides, des liquides douteux, des cadrans, des boutons, une console d'ordinateur. Quelque chose lui lèche la joue. C'est une sorte de mammi-fère au pelage ocre. Cette chose bondissante (houba) semble reliée elle aussi à une sorte de cordon ombilical. À l'autre bout du cordon, c'est une sorte de grosse cosse végétale dans laquelle bouge un être en gestation.

Aqwin souhaiterait crier et appeler à l'aide. Seulement dans sa tête c'est une voix qui retentit et lui dicte chaque acte à venir. Aqwin obtempère sans broncher. Quelque chose lui empoigne les membres et Aqwin croit ressentir une sorte de bruit de succion. Aqwin s'écroule épuisé. Derrière lui se dresse un tubercule géant, une plante aux ramifications tentaculaires. La chose se repaît un moment (Tourment Vampirisme) avant elle aussi de sombrer dans l'inertie.

Après quelques temps, Aqwin ouvre les yeux et, déconnecté de la plante, parvient à récupérer sa canne blanche. Sans réfléchir, Aqwin met en Panne cette machine démoniaque, sorte de Végétal mécanique et parvient à sortir de la grotte.

Étrangement, à l'extérieur, il ne pleut plus. Aqwin erre quelque temps mais sa boussole lui permet de retrouver le chemin vers le Nostéra. Aqwin arrive blanc comme un linge au village Olganii et se retrouve nez à nez avec les aventuriers...



LA CHOSE VÉGÉTALE

C'est une structure de végétaux, de bois et d'herbes contrôlée magiquement... elle se recycle d'elle-même et semble indestructible. Pas besoin d'être expert pour comprendre qu'il vaut mieux fuir.

Chaque Tour de jeu, il faut réussir un Test en Coopération de **COMBAT** + **Esquive** ou **SURVIE** + **Acrobatie** Difficulté nb de joueurs x 2 ou chaque personnage perd 1 point de Corps.

À 0 points de Corps, le personnage est capturé par la Chose végétale qui l'ensevelit sous l'humus pour le digérer tranquillement (-1 point de Corps par Heure).

L'obscurité se fait naissante. Les nuages masquent un soleil timide. Quelques gouttes de pluie viennent rissoler sur l'eau du lac. Les arbres frémissent. Les racines et les lianes semblent mues d'une vie propre. Certaines herbes sensibles s'attachent déjà aux aventuriers. Un bruit de succion accompagne cette masse végétale mouvante.

LA GROTTE

Le village est bien loin. La grotte semble donc un choix pertinent pour s'abriter de la menace verte. En arrivant aux premières roches glissantes derrière la cascade, des lamentations résonnent le long des parois. C'est la voix d'Akakéos, presque inaudible, qui parvient aux oreilles des aventuriers :

« Tu ne me laisses pas d'autre choix que celui-ci. Tu ne devais jamais t'en prendre aux miens. J'ai déjà donné un lourd tribut par le passé. Cela ne peut durer. Cela a trop duré. Je vais mettre un terme à cette diablerie. Okulos, je te renvoie vers ce passé que tu n'aurais jamais dû quitter. Meurs ! »

En réponse à ces menaces, une autre voix ou plutôt un chuintement/hululement retentit :

« Tu es exaspérant d'ingratitude. Je n'ai plus besoin de toi à présent car je sens que la relève est arrivée. Je perçois de fraîches Âmes qu'il me tarde de corrompre. Akakéos ! Ta mission est complètement remplie. Je te libère de ce fardeau. »

Car depuis de nombreux mois, Akakéos a pactisé avec ce qui réside dans la grotte. Afin d'éviter à ses proches d'être dévoré par une plante vampirique, Akakéos a fait la promesse de piéger un maximum de clients et de les emmener faire un tour à la cataracte de Matakas.

• La mutation

Le silence règne désormais vers cette grotte qui s'ouvre devant les aventuriers. Le sol est jonché de crânes divers : Boréals, Mélodiens, Darkens, etc. Les aventuriers pénètrent dans l'ancre de la bête. On pourra également y voir les restes de Yaanos et des viscères d'animaux.

Depuis la noirceur surgit enfin une source de lumière. Au milieu d'un laboratoire high-tech se dresse une serre formidable. Des cosses végétales sont reliées en batterie (cf le film L'invasion des profanateurs avec Donald Sutherland) et au milieu de ce potager se dresse une plante tentaculaire qui cingle l'air frénétiquement.

Dans ses griffes/doigts/lianes se tient le corps inerte d'Akakéos. La plante relâche sa proie puis se tourne vers les aventuriers. Une pluie d'épines se dirige vers leurs yeux (la cécité des Kelwins est due à ce poison). Le gros Popol d'Akakéos se jette sur vous. À vos pieds il y a un joli harpon, celui d'Akakéos. En quelques reptations, l'étrange plante est sur les aventuriers.

Le feu est un moyen de venir à bout de la plante. Cependant, le feu se répandra dans le laboratoire provoquant explosions en chaîne (cosses qui implosent, matériel qui grille, etc.). Okulos n'a pas installé de système d'extinction...

CRÉDITS

Auteur : Olivier Auffrédou

Illustrations :

Olivier Auffrédou,
Claire Wendling, Igor
Polouchine, Cyril Nouvel

Maquette : Julien Bès



• Les documents sauvés

Ils seront rares et à ne pas mettre entre toutes les mains. Ce sont essentiellement des rapports de dissections, des tests sur animaux et végétaux, des greffes de matériaux sur du vivant (*Spécialisations Biomorphie +1, Botanique +1, Zoologie +1*). Ils datent du temps où Okulos avait certainement encore forme humaine.

Les aventuriers pourront également trouver des éléments du bateau de pêche du grand-père d'Aqwin. La machine à faire la pluie et le beau temps n'aura pas résisté aux flammes. Mais à qui d'autre aurait pu profiter le pouvoir d'amener lumière et eau à volonté sur une zone définie ? Un Agriculteur ? Un Botaniste ? Un autre Monstroplante ?

CONCLUSION

La suite des événements ne dépendra que des survivants de cet enfer végétal. Que doit-on garder de cette découverte ? Doit-on fermer les yeux et tâcher d'oublier ? C'est à chacun d'en décider. Et que faire aussi de ce Popol orphelin ?

Si Okulos est détruit, le temps tourne au beau fixe. La zone de Nécrose s'estompe peu à peu. Il reste encore quelques substrats de mousses nécrophages, de racines étrangleuses, de trèfles à quatre feuilles hallucinogènes, de feuilles mortes vivantes, etc.

Pour les aventuriers, il ne restera qu'à réparer le Nostéra (la magie s'estompe déjà) et convaincre Pronos (sa folie semble loin d'être guérie) de les mener loin d'ici, loin de cette terre propice aux légendes et aux hallucinations... car bien entendu il ne s'est rien passé à Olganii...

EPILOGUE

Plusieurs choses se fauflent dans les feuilles mortes et les mousses. Elles poussent de petits cris, affamées qu'elles sont. Depuis qu'elles ont surgi de la gorge de Sossh'n et des jeunes Kelwins, les bestioles sont en quête de toujours plus de viande. Ce qui est bien c'est que dans la jungle y n'en a plein. Et de cela, elles en salivent d'avance.

OBJECTIFS DU SCÉNARIO

- +1 à +3 PX par séance de jeu selon son intensité
- Maintenir une bonne ambiance dans le bateau de Sossh'n : +1 PX
- S'attirer la sympathie de la famille d'Akakéos malgré la malédiction : +2 PX
- Vaincre le Monstroplante Okulos : +3 PX

PX : point d'expérience - PP : point de Prestige

OKULOS

Monstroplante nécrosée

• À force d'expériences sur la nature, Okulos est devenu lui-même une chose improbable, mélange technologique et végétal. Les Popols sont le résultat d'expériences passées, mélange d'Animal et de Métal. La plante tentera de contrôler la plus faible Âme du groupe et d'animer les restes du pauvre Yaanos.

• **Spécialisation :**
Pacte nécrotique +4

• **Tourments :**

- Hurllement effrayant
- Animer les morts
- Malédiction - Parasite
- Discorde - Vampirisme - Souffrances infernales - Nécrose accélérée



Note de Ham Ham Sh : Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existés ne serait que le fruit d'un arbre qu'il n'aurait pas encore eu le temps d'étudier. Veuillez excuser ce manque. Son savoir s'arrête là où commence l'inconnu.

Cette double page tente d'éclaircir certaines clés du scénario. Comme bien souvent, des zones d'ombres (ou de non-dits) permettent au meneur de se faire sa propre opinion sur les raisons ou les origines de tel ou tel événement, afin d'aménager du suspense et d'organiser une suite ou un préquel. Il pourra ainsi s'approprier librement certains personnages et colmater les brèches pour se créer son propre fil conducteur. Ici, dans la Cataracte de Matakas, selon le tempérament, les motivations ou le métier des personnages-joueurs (botanistes, mécaniciens, aventuriers, amateurs d'omelettes aux champignons, etc.), l'aventure à Olganii pourra connaître diverses variations. Pour vous aider à vous approprier ce scénario voici trois axes majeurs sur lesquels vous pouvez jouer pour adapter votre scénario à vos joueurs.

LE VOLEUR BORÉAL AQWIN

Aqwin n'est pas vraiment un mauvais bougre. Il est cependant coutumier de vols répétitifs et engendre donc discorde et conflits à chaque rencontre. C'est plus fort que lui. Sa méchanceté naturelle n'est cependant rien en comparaison de l'entité végétale qu'il a le malheur de croiser au cœur des Marais à la cascade de Matakas...



Aqwin reste un élément perturbateur, une rencontre dont chacun se passerait bien. Magicien bredouillant, Aqwin cherche à étendre sa soif de savoir. Ses recherches concernant la machine de son grand-père disparu (un marin d'eau douce digéré depuis quelques mois par Okulos) l'amèneront pourtant à sa perte.

C'est lui qui sèmera la zizanie au sein du groupe en début de scénario, en volant les personnages sur le bateau. Cela lance les hostilités et installe un voile de parano et de suspicion envers les membres de l'équipage. Aqwin profitera des dérèglements climatiques et du manque de visibilité (un déluge providentiel) pour s'échapper dans le marais.

La curiosité a toujours été un vilain défaut... Aqwin s'est donc retrouvé pris au piège d'Okulos. Cette rencontre lui aura fait comprendre un peu tardivement qu'il faut aussi se tourner vers autrui plutôt que de s'en cacher et de fuir. Sa dernière action aura été de prévenir le Shaani de la menace végétale. Sa mort aura-t-elle été vaine ?

LE GUIDE KELWIN AKAKÉOS

Akakéos est un père attentif et une tête de mule qui n'a jamais voulu capituler et abandonner la région. C'est aussi et surtout un Kelwin sans scrupule envers les étrangers de passage. Afin de faire tourner une activité branlante (décrépitude des lieux, propagation de la nécrose et émergence de mauvais rêves), Akakéos sert les intérêts d'une entité encore plus vile. Au terme d'un pacte de sang (ou de suc végétal) avec Okulos, le village d'Akakéos est préservé de la flore et de la faune menaçantes. Ce fardeau, il l'endosse depuis des années : la cécité et la greffe de Popols à chacun des membres de sa famille en sont un triste constat. Akakéos s'est fait duper. Et cela, il ne peut l'endurer encore bien longtemps...

L'arrivée du Shaani et les morts qui s'ensuivent (famille incluse) sont autant de gouttes d'eau qui font déborder sa colère. Akakéos s'enfoncé alors dans le marais afin d'en finir avec cette chose qui étend son pouvoir de façon exponentielle. La propagation de virus (des spores qui s'échappent sur des fruits comestibles, des mauvaises graines qui viennent nécroser les cultures, des animaux et



ET SI...

En début de scénario, sur le Nostéra, le Shaani est victime d'un vil chapardeur. Les personnages sont directement affectés par le vol d'un acquis qui leur est cher et qu'il faut récupérer à tout prix : le grigri de l'Élémentaliste, le focaliseur du Magicien, l'arme du Combattant, etc.

Cette course-poursuite derrière leur précieuse possession les force à s'intéresser à ce qui se passe ici autour d'Olganii.

Qui vit là ? Quelles sont les légendes qui gravitent autour de cet endroit nécrosé ? Quelle est cette espèce de cataracte associée à une déesse inconnue ?...

des insectes avides de sang, etc.) autour du village laisse craindre le pire à venir. Rien ne sera plus comme avant.

Le pacte est vite rompu au terme d'un échange sulfureux entre Okulos et Akakaéos. Un pacte rompu d'un coup en même temps que les vertèbres vieillissantes d'Akakéos. Akéos aura été un piètre pantin. Le Shaani sera-il la prochaine victime d'Okulos ?

LA RÉGION NÉCROSÉE

LE MARAIS

L'ambiance tropicale des Marais est empreinte de mystère et corrompue par une Nécrose grimpante dont Okulos est l'épicentre. Il se pourrait que le Shaani vienne à se poser de nombreuses questions sur la région : un climat particulièrement dérégulé, des espèces végétales et animales jamais vues jusqu'alors, des maladies infectieuses et tueuses, etc.

La mangrove regorge de pièges : des cosses épineuses et lanceuses de dards, des champignons aux effluves nécrotiques (cauchemars, maux de tête, vomissements, etc.), des rongeurs particulièrement nombreux et aux yeux avides de chair, des insectes aux pattes très chatouilleuses et urticants, des racines stranguleuses, etc.

Tout s'avère être une menace à mesure que l'on pénètre seul dans la mangrove. La présence d'Akakéos à ses côtés semble atténuer la menace végétale : les lianes et les racines se rétractent, les feuilles frémissent, etc.

La virulence des menaces (baies empoisonnées, piqûres paralysantes, infections cutanées, étourdissements à répétition, vomissements suite à la préparation de remèdes, etc.) sera un adversaire contre lequel il sera difficile de lutter.

Rester à Olganii entouré de tous ces Popols est-il mieux ? Étrangement, les Popols semblent préserver les Kelwins... jusqu'à présent. Le Popol se nécroserait-il aussi avec le temps ? Nécroserait-il son porteur ?



La venue d'étrangers dans le secteur est une source d'intérêt pour Okulos qui fera tout pour attirer les malheureux dans son antre (malgré l'absence ou la mise hors d'état de nuire d'Akakéos) : une escorte végétale (une allée s'ouvre devant les pas des aventuriers qui n'ont pas d'autre choix que d'avancer), une escorte insectoïde (le Shaani est conduit par des milliers de bestioles répugnantes), ou un autre stratagème dont un esprit retors aurait eu vent.

MICROCLIMAT

La région autour d'Olganii (épicentre du phénomène) est sujette à des variations climatiques. Il peut faire grand ciel bleu (les moustiques abondent et se reproduisent allégrement, les grenouilles chantent la nuit, etc.) et la demie journée suivante, il peut tomber des trombes d'eau ou de grêle (vents violents, mini-tornades, chute d'arbres, inondations, etc.)

Tous ces phénomènes sont purement aléatoires et liés au dérèglement d'un appareil technologique conçu par le grand-père d'Aqwin. Cet appareil « qui fait la pluie et le beau temps » est actuellement dans la grotte du monstroplante.

Au moment où le bateau arrive dans le secteur d'Olganii, c'est une zone très très éprouvante pour le capitaine Sossh'n qui n'y voit plus rien dans la mangrove. Le moteur du bateau est noyé. Il faut écoper, nettoyer, réparer... et le mieux est de le faire à quai et d'être arrimé au ponton du village.

Il faut vraiment faire ressentir ces changements climatiques. Tout est dérégulé. La nature est prolifique (nouvelles espèces de plantes, fleurs mutagènes, pollinisation, mutations, etc.) et l'humus regorge d'insectes, de champignons. Les espèces animales abondent ; il y a juste un gros prédateur qui se régale de toute cette viande...

RENCONTRES ALÉATOIRES

Ces rencontres peuvent être gérées comme les Événements du Manuel d'itinérance page 251, en laissant 1D10 pour la nature de la rencontre, et 1D10 pour sa Difficulté.

- 1 : Racines stranguleuses
- 2 : Lianes vicieuses
- 3 : Champignons abjects
- 4 : Spores de nuages nocifs
- 5 : Baies virulentes
- 6 : Herbes atcha...
- 7 : Cosses épineuses
- 8 : Moustiques gros comme des poings
- 9 : Harde de Rongeurs dérangés
- 0 : Armée de Scolopendres nécrosés

La Perte liée à ces rencontres est une perte de points de Corps.

En fonction de la nature de l'événement, vous pouvez autoriser les Tests suivants pour lutter contre la rencontre :

- **SAVOIR** + Botanique ou Zoologie
- **SHAAN** + Empathie végétale ou animale
- **MAGIE** + Incandescence
- **RITUELS** + Rite de Savoir ou Rite de Survie
- **SURVIE** + Culture nécrosienne ou Vie sauvage
- **COMBAT** + Armes à projectiles ou de mêlée
- **NÉCROSE** + Larcin ou Pacte nécrotique