

LE DEVOREUR



UN SCÉNARIO POUR SHAAN RENAISSANCE PAR YUONIG LE CORRE :

Ici point de complot nécrosien à déjouer, ni d'intrigues de castes ou de familles, non. Il s'agira uniquement pour le Shaani de survivre à un événement climatique très rare, et d'apporter son aide aux populations locales. Cette aventure conviendra à un groupe de 3 à 6 joueurs débutants. Les joueurs doivent voyager à pied. S'ils ont des montures, prévoyez de vous en débarrasser lors du premier acte. S'ils possèdent un engin motorisé, il doit être en panne sans matériel ou temps nécessaire pour le réparer. Cet épisode peut être intégré dans votre campagne lors d'un voyage dans une vaste zone sans Cité d'importance, de type Hautes Herbes. Il aura lieu de préférence pendant la Saison du Feu.



Les joueurs seront confrontés à un feu de brousse, qui, comme beaucoup de phénomènes naturels en Héossie, prendra des proportions dantesques.

Pour vous mettre dans l'ambiance, consultez les articles wikipedia sur les tempêtes de feu, les embrasements généralisés éclair (EGE) et les tourbillons de poussière (section tourbillon de feu).

La vitesse de propagation d'un feu de brousse est de 3 à 8% de la vitesse du vent. Avec un vent de 150 km/h, cela donne de 4.5 km/h à 12 km/h. Pour rappel, un Héossien marche à 5 km/h en moyenne. Les meilleurs marathoniens (humains) maintiennent une vitesse de 20km/h pendant 2h.

La vitesse du phénomène qui nous intéresse sera de 7 km/h, ce qui mettra une pression importante sur le groupe.



INTRODUCTION

« Le vent souffle depuis des jours sur les plaines herbues de Nömia. Vous avez ce soir pu vous abriter en deçà d'un accident de terrain, et apprécier ainsi le fruit de votre chasse du jour. Il vous reste au moins encore une semaine de route jusqu'à votre prochaine destination, et économiser vos rations fait partie de vos préoccupations actuelles. L'eau pourrait venir à manquer également, une sécheresse intense ayant sévi en cette Saison du Feu (page 261 du Manuel d'Itinérance). »

Vous supposez néanmoins que des points d'eau permanents existent, car des traces d'animaux sont encore visibles çà et là pendant vos déplacements. Il serait bon d'en trouver un demain pour refaire vos réserves. Le ciel est clair et les lunes hautes apportent une clarté blanche aux plaines onduyantes. La nuit devrait être tranquille si vous arrivez à faire abstraction du vent. »

Profitez-en pour recenser le matériel de survie du Shaani, faire un point sur les besoins alimentaires de chaque Race présente et demander quelles sont leurs précautions dans cet environnement (rituels, tours de garde, pièges, etc.).

LE FEU AUX FESSES

Alors que les premières lueurs de l'aube apparaissent, demandez au joueur de faction d'effectuer un Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 0 (les joueurs endormis peuvent effectuer un Test de **SHAAN + Intuition** ou **Rêve** Difficulté 3).

• Situation : Un invité au petit-déjeuner

Un féroce prédateur vient de bondir au milieu du bivouac ! La créature féline possède 6 pattes, un pelage sombre et sa tête est aussi grosse que celle d'un Shadrag. Un Test de **SAVOIR + Zoologie** Difficulté 0 permet de reconnaître un Gargan (voir le Manuel d'Itinérance p269). Les joueurs ayant réussi le Test de **SURVIE** ou **SHAAN** pourront réagir lors du premier Tour de jeu. Ceux qui ont échoué pourront agir à partir du deuxième tour de jeu.

La première action du Gargan consistera à intimider ceux qui lui font face, ou de répliquer par un coup de griffes si les personnages éveillés ont tenté une action belliqueuse contre lui. Un Test de **SHAAN + Empathie animale** ou **SAVOIR + Zoologie** Difficulté 1 permet de comprendre que le comportement du prédateur est anormal. Avec une **Réussite de 2**, un personnage comprend que l'animal a peur, et avec une **Réussite de 4**, que la menace que fuit le Gargan vient du Nord. Si la créature n'est pas attaquée, qu'elle subit une blessure grave ou qu'elle se retrouve à moins de **4 points de Trihns**, elle reprendra sa fuite vers le Sud.

Profitez de cette rencontre pour faire fuir les montures des joueurs s'ils en ont : paniquées par l'odeur du fauve, elles ont rompu leurs liens... D'autres animaux seront alors visibles, courant de part et d'autre du campement (Tawa, Hergons, Mulfs, Winak, etc.). Faire jouer alors **SURVIE + Vie sauvage** ou **Navigation** Difficulté 0. Sur une réussite, les itinérants se rendent compte que la lueur vient du Nord et n'est donc pas celle du soleil. Laissez-les en conclure qu'il s'agit d'un feu de brousse, devant lequel fuit la faune des environs.

Des joueurs aguerris comprendront que le feu progresse vers eux - faire jouer sinon **SURVIE + Vie sauvage** ou **SHAAN + Empathie animale** Difficulté 1 pour être alerté du danger. Laissez planer le doute quand à la vitesse de propagation du phénomène. Le feu avance à un petit trot. Les marcheurs seront donc rattrapés, les sprinters prendront de l'avance (mais se fatigueront plus vite).

La largeur et la hauteur du phénomène sont colossales : 70 km de large (une journée de marche environ), et des flammes montant à plusieurs dizaines de mètres, sans compter la fumée noire et acre. Si les personnages ont des longues vues ou



CARACTÉRISTIQUES DU GARGAN

Corps 10 – Âme 3 – Esprit 2

SURVIE 8 – COMBAT 8 – Spécialisations liées à +3

Initiative : 1D10 + 5

équivalent, ils pourront se rendre compte du danger, sinon, laissez encore planer le doute. Au moment de leur réveil, les flammes sont encore à 5 km de leur position, ils ont donc moins d'une heure d'avance (ils peuvent estimer cela plus précisément avec une bonne Réussite sur leur Test précédent, mais restez dans le flou).

Les itinérants devraient alors lever le camp et s'éloigner du phénomène. Notez ce que les joueurs emportent et ce qu'ils laissent derrière eux. S'ils sont trop encombrés, n'hésitez pas à leur appliquer une difficulté augmentée aux Tests de fuite qui suivront.

• Situation : La fuite en avant

Leur course commence à la 9ème heure de la nuit. La distance à parcourir jusqu'à la prochaine forêt est de 30 kms.

Courir pour fuir le feu de brousse jusqu'à la forêt est une Épreuve de **SURVIE + Éducation physique + Corps actuel** Difficulté 30. Un Test par Heure. Perte de 1 point de Corps par Test.

La forêt commence à être visible à partir d'une Réserve de 10. Lorsque chaque membre du groupe a dépassé la Difficulté de 30, passez à l'Acte 2.

Une alternative à la course peut être d'attraper un animal qui fuit pour s'en servir de monture. L'Épreuve devient **SURVIE + Monture + Corps actuel de l'animal**.

COMBATTRE LE FEU PAR LE FEU

Des joueurs ingénieux pourraient avoir l'idée de débiter leur propre feu de brousse, qui progressera donc logiquement vers le Sud, leur permettant ensuite de marcher sur le terrain déjà brûlé, et de voir le feu de brousse passer de part et d'autre de la zone qu'ils auront déjà embrasée.

Cela peut sembler une bonne idée sur le papier, mais les vents violents, les tornades de feu et les fumées acres les forceront tout de même à courir pour ne pas succomber, en ayant perdu un temps précieux. Doublez les pertes de Corps dans l'Épreuve pour atteindre la forêt... qui sera déjà en flammes...

RATTRAPÉS !

Au bout du rouleau, ou surpris par la rapidité du phénomène, les personnages ne sont plus qu'à une centaine de mètres de la ligne de feu. Ils bénéficient d'un regain d'adrénaline au vu du danger immédiat : ils peuvent convertir autant de points d'Âme et/ou d'Esprit en points de Corps qu'ils le souhaitent, sans toutefois dépasser leur valeur maximum de Corps bien sûr. Chaque point dépensé en Esprit ou en Âme leur permet de récupérer 1 point de Corps.

Si un membre tombe malgré cela inconscient, il devra être porté par les autres : porter un compagnon double les pertes de Corps infligées à chaque heure de course.

Si tout le groupe est rattrapé par le mur de Feu, l'avenir du Shaani sera bien compromis... Le Feu leur inflige une Attaque de Corps de 5 à chaque Tour de Jeu. Cette attaque est mise en Réserve à chaque Tour et se cumule jusqu'à dépasser la Défense de Corps de chaque personnage.

Si une solution miraculeuse ne se manifeste pas, ils seront des victimes supplémentaires du Devoreur.

Héos est monde plein de dangers...

Le Feu part avec un Score égal à -5, auquel on ajoute **7 par Heure** (il avance à 7 km/h). Il mettra donc 5 heures à atteindre l'orée de la forêt. Si, à la fin de n'importe quelle heure, son Score est supérieur ou égal à celui d'un personnage, rendez-vous dans l'encart intitulé « **Rattrapés !** ».

Toutes les heures vous pouvez indiquer aux joueurs s'ils s'éloignent de la ligne de feu ou non. Les Scores peuvent être répartis au sein du groupe afin d'harmoniser les vitesses.

Il est possible de se reposer pendant la fuite : la distance parcourue sera alors de 0 pour cette heure, et l'écart sera réduit de 7. Un jet de Régénération peut alors être lancé pour le Corps uniquement.

LA FORÊT DE SOULOODES

« Le soleil est haut dans le ciel lorsque les plaines chaotiques laissent place à une végétation tout à coup luxuriante. La zone devient forestière, avec une orée nette, mais sans limite visible (en faire le tour serait donc très hasardeux).

Composée de fougères basses et touffues, de lichens bleus, et de longs arbres souples aux ramures tombantes, cette forêt semble être une anomalie végétale au sein de la grande plaine. Vous vous y engouffrez, sentant immédiatement la température descendre de quelques degrés et l'humidité remonter. Vous entendez des oiseaux se héler dans les frondaisons, et surprenez des reptiles en combat territorial, qui fuient à votre approche.

Le calme et la fraîcheur de la forêt semblent faire oublier la menace du Feu. La paix et la sérénité règnent en maîtres dans cette forêt... »

Concrètement, il est plus facile de récupérer de la fatigue de la course dans cette forêt. Un Test de Soin pourra être effectué en un quart d'Heure, au lieu de l'Heure nécessaire habituellement.

La progression est un peu plus difficile, à cause des reliefs et de la végétation. Quelques heures ont peut-être été prises sur le phénomène, mais il reste encore visible à l'entrée de la forêt par une ligne noire qui souligne l'horizon. Laissez les personnages prendre un peu de repos s'ils le veulent. Ils peuvent monter à un arbre pour tenter de se repérer, leur signaler alors la présence au Sud-Ouest de barres rocheuses.

LES HABITANTS DES SOULOODES

• **Végétaux** : un Test de **SAVOIR + Botanique** Difficulté 3 permettra d'identifier les fougères-rasoïr, le lichen phosphorescent (toxique, sauf pour le Blombol (p267) qui en tire ses couleurs servant aux rites nuptiaux), et les Soulouodes, ces arbres aux ramures courbes.

• **Animaux** : un Test de **SAVOIR + Zoologie** Difficulté 3 permet de reconnaître que les trilles sont celles d'Yadyao (p158), les reptiles sont des Rodens (Sombre-coulants), constricteurs mais inoffensifs pour les Héossiens.

Lorsqu'ils reprendront leur chemin passez à la suite.

« Le terrain est accidenté et traître, et vous redoublez de prudence pendant votre progression, pour éviter les racines ou les fougères coupantes. La pente descendante devenant brutalement très prononcée vous vous accrochez par réflexe à la végétation à portée. Las ! Les branches réagissent et fouettent l'air, vous déséquilibrant ! Vous glissez alors dans la pente (entraînant vos compagnons ?) sur plusieurs dizaines de mètres, et après une galipette, atterrissez enfin dans une mare de boue. De la terre et des feuilles suivent votre chute en cascade sur vos têtes.

Un cri retentit alors à quelques mètres de vous lorsque vous reprenez vos esprits : quatre jeunes Woons, qui semblaient jouer près de la rivière presque à sec dans laquelle vous êtes tombés, hurlent en vous désignant et prennent la fuite « Dulawas ! Dulawas ! ». Ils ont pour vêture un pagne végétal et pas d'arme apparente. Les Woons s'enfuient immédiatement en se servant de la souplesse des ramures des Grands Arbres. »

Un Test de **SOCIAL + Langage primal ou Langues exotiques** Difficulté 3 permet de savoir que Dulawas signifie Nécrossiens dans leur dialecte woon. Un échec les mets sur la mauvaise piste (Dulawa = viande par exemple).

Les personnages sont arrivés près d'une rivière presque asséchée à cause de la Saison du Feu. Le lit fait au plus une dizaine de mètres de large en temps normal. Actuellement il n'en reste qu'un ruisseau avec de l'eau à mi mollet au maximum. Les joueurs peuvent penser que le lit arrêtera la feu : un jet de **SURVIE** ou **SAVOIR** diff 3 leur révélera que non, du fait de la végétation et des particules volantes.

Si les personnages n'arrivent pas à rattraper ou ne suivent pas les jeunes Woons, ceux-ci alerteront les adultes, qui enverront une patrouille à la rencontre des étrangers, composée de Wahar et de 4 Chasseurs.

• Situation : Les Chasseurs woons

Les Chasseurs penseront avoir à faire à des Nécrosiens (Dulawas). En effet, les enfants ont été trompés par l'apparence sale des personnages, et par leur arrivée impromptue. Les Chasseurs entameront donc une parade d'intimidation pour faire fuir la menace. La communication sera d'autant plus compliquée qu'ils ne parlent que leur idiome.

Atterrissant à 15 mètres du groupe, les cinq Chasseurs vêtus de pagne, aux poils tressés, et arborant des masses lourdes, frappent le sol, leur poitrine, hurlent et grognent en émettant beaucoup d'odeurs âcres. L'un d'eux porte une tête de Gargan en guise de couvre-chef. Si les personnages tentent malgré tout de nouer le contact, **Wahar**, le plus puissant des Chasseurs, analysera mieux la situation et s'apercevra qu'ils ne sont pas des Nécrosiens.

Cependant, pour les accepter dans la tribu et leur faire bénéficier de leur hospitalité, il voudra mettre à l'épreuve leur courage. Par gestes, il désignera donc l'un des Chasseurs, puis proposera au personnage à l'aspect le plus puissant du groupe de faire de même dans sa troupe. Il délimitera une zone en y arrachant quelques plantes, puis s'en retirera, alors que son chasseur y entrera en lançant quelques tranches préparatrices, puis attendra qu'un personnage fasse de même.

Mowo lancera une **Transe d'Armure élémentaire du Végétal** et utilisera la **Symbiose Coup de chance** pour relancer un échec.

Si plusieurs personnages souhaitent participer à cette confrontation, Wahar désignera plusieurs chasseurs pour effectuer un combat à plusieurs. Wahar leur opposera autant de Chasseurs woons que de personnages prêts à en découdre.

À la première blessure grave subie, le combattant est éjecté du Cercle ou abandonne le Combat.

Les Chasseurs féliciteront vainqueurs comme vaincus pour avoir montré leur détermination. Ils inviteront alors les personnages à les suivre et les présenteront à la tribu. Pour se faire comprendre, utiliser Langues exotiques ou Langage primal.

• Figures locales :

- **Wahar**, héros de la tribu, immense Woon aux tresses lui couvrant les bras, excellent Chasseur, a tué un Gargan à mains nues.
- **Teheññi**, Élémentaliste du Végétal, spécialiste des soins et de sa forêt, mais encore jeune et provocante.
- **Pyrrha et Lemnos**, couple de Kelwins des Terres Brûlées, respectivement Novateur et Érudit, venus étudier et perfectionner des techniques de raffinement. Ils sont présents depuis 2 ans. Ils ne font pas partie



LES MUM-IDIR

• Mum-Idir signifie « Les Beaux Fils » dans l'idiome local. Ce Peuple de Woons vit au sol, les Souloudes n'étant pas assez gros et robustes pour accueillir des installations aériennes pérennes. Ils utilisent les Souloudes pour leurs déplacements, des jeux acrobatiques, et en exploitant leur huile.

Les familles habitent souvent au pied d'un de ces arbres, tirant les branches hautes vers le bas, les fixant et les entrelaçant pour produire un abri naturel. Ils recouvrent ensuite cette armature de peaux, de larges feuilles et de tissus.

Les membres de la tribu (une centaine d'individus, enfants et vieillards compris) se plaisent à s'occuper de leur apparence, fourrure huilée et tresses rituelles. Celles-ci ne sont pas qu'ornementales mais indiquent également le rang social de l'individu. Ainsi, Mawa, le chef de Mum-Idir, arbore plus d'une centaine de tresses dans son pelage tirant sur le gris.

Le Peuple est neutre vis-à-vis des étrangers, commerçant avec les Kelwins et les Mélodiens contre des biens que la forêt ne peut leur fournir. Ils élèvent également des Molaïs (p154) mais n'en font pas commerce (sorte de tamarin moustachu de couleur vert pomme).

■ Pouvoirs :

- **Résistance Woon** : Défense de Corps +2
- **Transe d'Armure élémentaire végétale** : Défense de Corps +2
- **Transe de Soin mineur élémentaire** : (Test de RITUELS)/3 points de Trihn au choix.

- **Symbiose Coup de Chance**

■ Acquis :

- **Massues** : Armes de mêlée +3
- **Tresses tribales** : Défense d'Âme +2



officiellement de la tribu, mais seront protégés comme des membres à part entière en cas de problème. Une jeune Woon (**Yuki**) apprend d'ailleurs le métier de Novateur auprès de Pyrrha. Lemnos peut aider le Shaani en utilisant son Secret de **Soin mineur physique** (+2 points de Corps).

• La tribu reçoit actuellement la visite d'un Voyageur particulier, un Shaaniste humain d'une cinquantaine d'années, qui prodigue ses enseignements et amuse les enfants avec ses airs de flûte. Il se fait nommer **Voyageur**. Utilisez-le comme élément perturbateur pour vos joueurs : que fait-il là, est-il un espion, a-t-il des informations sur la situation rencontrée ?...

Il n'a en fait rien à cacher, mais parle par énigme comme aiment le faire les Shaanistes. La seule information d'importance qui sera délivrée est le fait qu'il a visité une autre communauté de Boréals semi-nomades quelques jours plus tôt. Elle se trouve à quelques heures de marche.

• **Yuki, Kuni et Yapuka**, jeunes célibataires, seront ravis de voir arriver un athlète s'il y en a un parmi les personnages.

LES SOULOODES

Ce sont des sortes de rhizomes émanant d'énormes blettes - au goût infect - en tiges serrées, robustes à la base et souples ensuite, de couleur bleu-vert, montant à une trentaine de mètres et retombant à la manière des feuilles de palmier. Leurs tubercules font de très bons explosifs. Ils sont exploités pour leur huile (pharmacie, cosmétique, ingénierie kelwin). L'huile dégage une odeur un peu piquante en concentration élevée, puis de cannelle quand diluée. Les Mum-idir s'en servent pour lisser leurs tresses.

• Situation : plan d'évacuation

Des soins, nourriture, boisson et repos seront apportés aux personnages, mais il faudra avant tout convaincre la tribu du danger imminent.

- Des Chasseurs peuvent aller vérifier les dires des PJs pendant que l'on se prépare.
- Tests de **SOCIAL** en Coopération Difficulté 5 pour s'intégrer dans la communauté
- Utilisation de la **MAGIE** avec le Sort Illusion pour imager le récit.

Rester dans la forêt serait du suicide, à cause des explosions de tubercules qui seront provoquées par l'échauffement et l'embrasement de l'huile contenue dans les arbres. Celle-ci s'évaporerait et provoquerait des explosions, faisant progresser rapidement le brasier.

Des explosions sourdes seront entendues après quelques heures, en fonction de l'avance qu'avaient les personnages (il a fallu 5 heures au phénomène pour arriver dans la forêt). Ces bruits font penser à des Armes humaines, mais gardez le secret sur le phénomène. Un Érudit ou Lemnos pourront le comprendre et l'expliquer.

La tribu, pour se protéger, pourra migrer vers le grand plateau de pierre au Sud-Ouest, puis rejoindra une autre forêt quand le feu sera parti. Voyageur et les Kelwins les accompagneront.

Si les personnages veulent les accompagner, Voyageur intervient :

« Votre chemin n'est pas celui là, votre destinée est toute autre : le Peuple des Wosha a besoin de votre aide. »

Wahar et ses chasseurs les porteront alors à l'orée au Sud-Est en utilisant les Souloudes, alors que la forêt se fait dévorer. Les personnages peuvent assister à l'embrasement généralisé éclair d'un arbre loin sur leur gauche (les Souloudes soulèvent les Woons à une trentaine de mètre parfois). A l'orée, les Chasseurs leur font des signes de fraternité puis s'en retournent protéger leur Peuple.

LE LAC NAWAR

En cette fin de journée, le Dévoreur adopte un nouveau mode de propagation. Les accidents de terrain limitent sa propagation en plaine (4km/h) alors que la forêt est détruite en deux heures à peine. Mais les vents violents provoquent l'apparition de tornades d'altitude.

« Vous reprenez votre course à travers les plaines de Nomia, en direction du lac Nawar, nettement positionné sur une carte de la région. On amorce sa descente, mais la température ambiante est toujours élevée. Sur votre gauche, le front de flammes forme un trait continu qui dévore tout sur son passage, mais sa propagation vous paraît plus lente. C'est alors qu'un trait de flamme tournoyant zèbre lentement le ciel au dessus de vos têtes, suivi de plusieurs autres. Ces doigts de feu parcourent encore quelques milliers de pas avant de retomber vers le sol au sud. Vous crapahutez encore une quarantaine de kilomètres jusqu'au lac, puis passant une crête, vous découvrez une étendue scintillante : le lac Nawar. Sur sa rive la plus proche, un campement de tentes triangulaires est visible. Mais alors que les flammes peuvent être aperçues, passant dans le ciel, et débutant des feux à moins d'un kilomètre, aucune activité ne semble agiter le campement. »

Les Woshas sont amicaux, et parlent l'Héossien courant. Dans le campement, ils vaquent à leurs occupations, trayant les chèvres, faisant de la poterie, ou réparant un tipi. Près de la rive, un attroupement psalmodie sur des airs de tambours et de guitares boréales. L'air est lancinant. Un Test de SHAAN + Empathie anthémone, Arts + Musique, ou SURVIE + Culture héossienne Difficulté 3 permet d'associer ces rythmes à la mort. Sur un Score de 6 ou plus, ce sont plus précisément des chants destinés à accompagner quelqu'un vers le trépas.

Et en effet, la chef de clan et **Grande Doyenne Alaya** se meurt. Elle est veillée dans le grand tipi par ses enfants (presque des vieillards eux-mêmes). Les Woshas ne parleront pas aux personnages, mais les guideront vers la doyenne pour la présentation habituelle des étrangers à la tribu. Celle-ci, dans un souffle à peine audible, les accueillera :

« Soyez dans ce camp comme dans votre demeure, étrangers. Prenez repos et soyez libre de faire du troc avec nos Négociants. Souffrez que je ne me lève pas pour vous accueillir comme il se doit, mes ans pèsent lourd sur mon Corps, et bientôt, le Dévoreur viendra me chercher, alors je ne serai plus une charge pour mon clan. »

« Doyenne Alaya, vous n'êtes pas une charge mais un exemple pour nous, mais reposez-vous maintenant » Le vieux boréal remonte une couverture en peau de Yazehl sur la doyenne et vous invite à sortir avec lui.

« Vous arrivez à un bien triste moment étrangers, le clan des Woshas va disparaître avec la plaine qui l'a nourri pendant bien des générations. »

LE LAC AUX TABOUS

Le Lac Nawar est un lac aux eaux profondes, parsemé de larges nénuphars, et peuplé de poissons variés ainsi que de sangsues géantes.

Une île rocheuse escarpée est située à 1 km de la berge.

Un Test de SOCIAL + Langage primal permet de comprendre que c'est un lieu tabou pour les Woshas.

Un Golem d'Eau a élu domicile autour de l'île et attaque quiconque vient perturber son repos.

Golem d'Eau : Corps 9 Esprit 7 Âme 7

Un des vieux boréals, qui se nomme **Ossiliás**, répondra aux question du Shaani :

- Pourquoi restez-vous là alors que le danger vous entoure ?

« Nous ne pouvons partir en abandonnant notre doyenne, et d'ailleurs les flammes sont partout dans la plaine, où irions-nous ? »

- Pourquoi ne pas rejoindre l'île rocheuse ?

« Non ! L'île est Nawar, interdite, mauvaise ! Notre doyenne nous a formellement interdit d'y poser les pieds ! »

- Qui est-ce que le Dévoreur ?

« C'est une légende de ces plaines, transmise à chaque génération : quand les temps verront leur fin, le Dévoreur viendra et mangera Woshas et Yazehls dans ses crocs de flammes et son haleine ardente, puis il brûlera leurs Âmes et consumera leurs Esprits, puis devenu immense il repartira vers Ôn pour le dévorer à son tour et prendre sa place. »

Un Test de **SHAAN + Empathie anthéenne** ou **SOCIAL + Psychologie** permet de comprendre que l'île est devenue taboue assez récemment (3 ans), et que celui-ci est lié à la Nécrose.

La tribu semble donc être résignée, et en effet, alors qu'encerclés par les flammes qui resserrent leur étai de plus en plus (dans une ou deux heures, il n'y aura plus d'endroit où aller), ils refuseront de se réfugier sur l'île. Une passerelle de bois, sans parapet, rejoignait l'île (à l'opposé du camp, donc non visible). Quand à rester dans l'eau des heures durant, beaucoup mourront noyés...

LES PERSONNAGES PEUVENT TENTER :

- **De conclure un marché avec Ossiliás :** s'ils parviennent à montrer qu'il n'y a pas de danger sur l'île et à les prévenir (drapeau blanc agité en haut de la falaise?), il pourra essayer de convaincre la matriarche et la tribu que le Dévoreur pourra bien attendre.

- **D'accélérer le décès de la matriarche :** c'est peu glorieux (et pas du tout Shaan), mais ça peut marcher, le patriarche suivant lèvera de suite le tabou sur l'île, et les Boréals les accompagneront sur l'île (mais pas dans le bâtiment) : +2 PXs en NÉCROSE

- **De transporter la doyenne :** bouger la doyenne pour que les Woshas la suivent est très risqué pour elle car elle est très fragile, mais si c'est la seule solution que trouve le Shaani, vous pouvez leur accorder quelques Tests de Soins pour maintenir la doyenne en vie

- **De sauver leur peau avant tout :** ils en seront quittes pour 5 PXs en Nécrose.



LES WOSHAS

• Paisibles Boréals nomades et éleveurs. Pendant la Saison du Feu, ils établissent un campement semi-permanent sur les rives du lac Nawar. Ils en profitent pour réaliser des poteries avec l'argile du lac pendant cette période. Leur peau est d'un bleu myrtille. Ils élèvent une sorte de chèvre aux longues cornes torsadées, des Yazehls (qui signifie Question Forte en langue héossienne, car elles semblent toujours poser des questions de façon bruyante avec leur bêlement). Leur tipis sont réalisés avec un assemblage de ces cornes, des peaux et des tendons. Les Woshas manient l'arc, le boomerang et le couteau. Ils ont un instinct familial et clanique extrêmement développé et sont d'un naturel superstitieux.



• Situation : l'île maudite

Le ponton qui mène à l'île a été détruit par les nomades 3 ans plus tôt (ils ont aussi jeté le panneau indicateur qui était situé au début du ponton, mais les joueurs n'auront pas la possibilité de le savoir). Il faudra donc traverser à la nage ou par tout autre moyen à leur disposition : de gigantesques nénuphars affluent. En rejoindre un à la nage et couper sa tige nécessite un Test de **SURVIE + Éducation physique** Difficulté 1. Les Boréals les laisseront faire.

Sur place il faudra escalader un peu la paroi (**SURVIE + Éducation physique** Difficulté 4), sauf si les joueurs pensent à faire le tour dans l'eau. Ils découvriront de l'autre côté le ponton détruit, et un bâtiment en béton, à flanc de rochers, d'environ 500m², surmonté d'une antenne parabolique. Le ponton y menait tout droit. La bâtisse est fermée (mais non verrouillée), sur la porte est apposé un symbole non Héossien.

Sur un Test de **SAVOIR + Culture humaine** Difficulté 1 réussi, il s'agit du symbole d'une Grande Famille. Avec une **Réussite de 3 ou plus**, c'est même le symbole de la Famille Garald, spécialisée dans Arpège.

L'intérieur semble désert, plongé dans le noir. Salle avec des sièges, des écrans, des coursives, et au bout, une lumière ténue venant d'une pièce. Les joueurs verront alors ce qui semble être un anthéen, debout face à eux à quelques mètres, dont la silhouette se découpe à peine à la lumière ténue de quelques écrans. Il fait des mouvements brusques, semblant frapper le vide, ouvrant et fermant les mains de façon sporadique.

MAINTENIR À TEMPÉRATURE

Pendant cette phase finale du scénario, vous devez faire ressentir aux joueurs la pression du Dévoreur qui envahit la plaine autour de leurs personnages.

Lorsqu'ils parviennent sur l'île, la berge en face d'eux est déjà en flamme, le temps est compté.

Le ciel est traversé par des flèches de feu, qui passent loin au-dessus de l'île.

Si les joueurs tardent trop à résoudre le scénario, les flammes et la fumée vont commencer à causer des dégâts physiques à leurs organismes : attaque régulière de Corps de 5 avec mise en Réserve.



LA PETITE HISTOIRE

Korb Haden est une jeune recrue de la Grande Famille Garald, qui a la charge d'un relais Arpège, et qui doit également servir de cyber-échoppe pour les populations locales. C'est le résultat d'un investissement coûteux, mais pas forcément pertinent quand à sa localisation, pour apporter le rézo aux Héossiens.

Arrivé il y a 3 ans avec le bâtiment, il n'a jamais eu de clients, a signalé la destruction du ponton, mais les fonds manquent pour venir le remplacer (lourdeurs administratives), il s'occupe donc à jouer en rézo avec un groupe d'amis rencontrés sur Arpège, vivant des rations lyophilisées fournies par les Garalds. Il n'est pas trop malheureux, mais serait vraiment ravi d'avoir des clients.

CRÉDITS

Auteur : Yvonig Le Corre
Illustrations : Claire Wendling, Denis Bajram, Frédéric Falaise, Swal, Igor Polouchine, Sébastien Lamirand
Maquette : Julien Bès

Demander alors aux joueurs ce qu'ils font immédiatement. Au Tour suivant l'humain lance :

« Il est trop tard pour vous, Prenez ça ! »

Et il ouvre grand les bras et les mains (sans effet notable, comme nous le verrons). Au Tour d'après, et toujours si on le laisse faire. Il laissera retomber ses bras et déclarera :

« Attendez les gars, je rame... Hein ? Ouais, c'est ça... (rires) »

Si les personnages font un peu de lumière (un interrupteur est situé à leur gauche en entrant), voient dans le noir, utilisent un flash, etc., ils verront un Humain coiffé d'un casque Arpège, doté de gants d'interfaçage, debout devant des consoles Arpège dernier cri.

Si les joueurs interprètent mal la situation (on les comprendrait) et blessent ou tuent le jeune homme, ils comprendront trop tard leur méprise.

Trihns de Korb : Corps 4 - Âme 3 - Esprit 8

Dans l'optique où celui-ci est vivant, il sera confus de ne pas les avoir accueilli correctement, et leur demande quel service il peut leur rendre, sachant que les 10 premières minutes d'Arpège sont gratuites (sourire).

Mis au courant de la situation, et voyant le feu envahissant la plaine, il sera abasourdi, mais n'oubliera pas d'envoyer un message pour faire envoyer de l'aide. La réponse arrivera une minute plus tard : une opération pour prévenir les populations locales et combattre le feu va être menée, commandée par le Conseil des Castes.

Dès lors les personnages peuvent avertir les Boréals qu'aucun danger (ou presque) ne menace leur Âme sur cette île. Des rubans de fumées seront visibles sur le lac, dont les berges semblent bouillonner. Montant en haut de l'éminence, les personnages verront entre les bancs de fumée que toutes les berges sont maintenant la proie des flammes, et que les tentes des nomades brûlent.

Si la tribu n'est pas encore avec eux, leur faire encaisser une **attaque d'Âme de 10**.

« Mais alors qu'une rafale balaie le lac, vous apercevez un, puis trois, puis une dizaine de nénuphars supportant le poids des Boréals et de leurs Yazehls, guidés par Ossilias. Vous les guidez alors vers la rive Nord-Est. Ils s'assurent qu'il n'y a pas de danger avant de poser pied à terre, mais Korb Haden balaie leurs doutes. »

Une fois tout le monde au sec Ossilias explique que la matriarche Ayala a fait une attaque peu après leur départ (il lui a glissé à l'oreille que des étrangers allaient briser le tabou, elle l'a visiblement mal pris, c'est un roublard cet Ossilias...).

• Situation : Cérémonie mortuaire

Tout le monde monte sur le plateau rocheux pour assister à la fin de la plaine. Le brasier est immense, des doigts de feu tombent dans l'eau, mais l'île est préservée et assez loin pour ne pas être trop enfumée. Si vous voulez donner une explication « élémentaire » à ce phénomène, vous pouvez faire voir aux personnages des enfants de Feu géants en train de jouer au milieu des flammes en se lançant des boules de feu, dévastant tout sur leur passage.

Une cérémonie mortuaire est organisée pour rendre la Doyenne Alaya au Dévoreur : son Corps est allongé sur un nénuphar et envoyé à la dérive au milieu du lac. Une boule de feu jaillit alors des flammes alentour pour atterrir pile sur le nénuphar de la doyenette et embraser son Corps.

Les membres de la tribu encerclent alors les personnages tandis que leur guide, Ossilias, pose une main sur l'épaule d'un personnage. Puis un membre de la tribu fait de même sur un autre personnage, tandis que derrière lui un de ses frères vient faire le même geste, suivi par la tribu entière.

*« Vous nous avez montré le courage.
 Vous nous avez montré la voie.
 Sans vous, le Dévoreur nous aurait pris.
 Nous disons merci. »*

Et tous, baissant la tête, une main sur la poitrine l'autre sur l'épaule de son voisin, participent de ce rituel. L'effet en sera une **Défense d'Âme de +2 pendant 3 mois** (confiance en soi).

EPILOGUE

Le lendemain, la plaine n'est plus que cendres, le spectacle est d'une totale désolation. Mais à midi une coque volante venant de Nöm apporte de l'aide aux réfugiés (nourriture et tentes). Les Boréals aident Korb à reconstruire le ponton, et promettent de devenir des clients réguliers. Les pilotes de la coque repartent une fois leur déchargement effectué, mais accepteront de déposer les personnages en chemin ou à leur destination.

OBJECTIFS DU SCÉNARIO

- +1 à +3 PX par séance de jeu selon son intensité
- Comprendre que le Gargan avait juste peur du Feu sans le blesser : +1 PX
- Atteindre la forêt avant le Feu : +1 PX
- Vaincre les Chasseurs Woons pour leur prouver sa valeur : +1 PX
- Convaincre les Mum-Idir de fuir le Feu : +1 PX
- Mettre les Woshas à l'abri du Feu : +2 PX +2 PP

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

