

LA PIERRE D'ÂME



UN SCÉNARIO POUR SHAAN RENAISSANCE DE PUCHU :

Ce scénario peut être joué aussi bien avec des personnages débutants qu'avec des itinérants possédant un peu d'expérience. Sa courte durée permet de le placer entre deux scénarios plus conséquents, voire de l'utiliser comme scénario d'initiation. De plus, il laisse la part belle à la coopération entre divers Domaines, et peut donc être une bonne occasion pour un groupe de se découvrir tout en valorisant les points forts de chacun. Il se déroule normalement dans les plaines du Shaaken, mais peut être adapté à un autre environnement.



La première soirée de détente, bien qu'optionnelle, est une occasion parfaite pour mettre tout le monde dans l'ambiance. Dans le cadre d'une campagne, cela peut aussi être l'occasion pour les joueurs d'étoffer leurs personnages ou d'apprendre des informations générales sur la région traversée. La qualité de l'accueil permet de plus d'effectuer normalement un jet de Régénération, en dépit de l'interruption à venir de leur sommeil

INTRODUCTION

L'histoire commence en début de soirée, après une longue journée de voyage dans les plaines, et alors qu'un village mélodien se profile à quelques kilomètres. Les environs n'étant pas complètement sûrs la nuit, le choix le plus logique pour le groupe est de pousser la marche pour demander le gîte. Une fois arrivés, les personnages sont accueillis par des villageois curieux mais amicaux, qui leur proposent volontiers un hébergement pour la nuit.

Le repas est plaisant, les langues se délient et la soirée se poursuit en discussions et en chants jusqu'au milieu de la nuit, heure à laquelle les personnages seront heureux de se voir amenés à leurs lits d'un soir, après une journée fatigante.

Tandis qu'une créature des Limbes s'anime et prend littéralement possession de la montagne, le Shaani représente son dernier obstacle. Mais nul n'en est conscient pour l'instant...

© Espen Olsen Sætervik

UN RÉVEIL INATTENDU

Juste avant l'aube, tout le monde est réveillé par des cris provenant de l'extérieur. En sortant, ils voient au milieu de la ville une gigantesque Incarnation qui piétine maisons et villageois de ses vingt pattes acérées, causant un chaos sans nom.

En apercevant les personnages, l'horreur se mettra immédiatement en chemin vers eux, sans pour autant cesser son carnage. Sans aide possible de la part des villageois paniqués et désorganisés, les personnages n'auront d'autres choix que la fuite (qui sera très compliquée vu la vitesse de la créature) ou le combat (qui est lui presque impossible).

Alors que les personnages sont mis à terre un à un (ou s'ils sont sur le point de fuir le village), un vieux Mélodien interpelle l'Incarnation dans une langue incompréhensible. Celle-ci se retourne pour lui répondre, ignorant alors les personnages (mais rendant tout de même les coups si l'un d'eux l'attaque toujours), et après un échange verbal, elle repartira d'où elle est venue, sans chercher à attaquer qui que ce soit.

Les personnages peuvent comprendre le court dialogue avec un Test de **NÉCROSE + Pacte nécrotique** ou **RITUELS + Rite de Nécrose** Difficulté 0 pour comprendre que le Mélodien tente de négocier quelques chose avec l'Incarnation. Une **Réussite de 3** permet de comprendre quelques bribes de la discussion, et une **Réussite de 5 ou plus** permet de la comprendre entièrement.

EN QUÊTE D'INFORMATION

Alors que tout le village commence à s'occuper des blessés, le vieux Mélodien ira immédiatement voir comment vont les personnages, et demandera qu'on soigne les plus mal-en-points.

Il s'agit d'un membre du Conseil des Castes du village, un Maître Élementaliste du nom de **Milanomélazaïé**, qui vient de proposer un Pacte au Phalanglade : ce dernier reviendra le lendemain, à la tombée de la nuit, et exige qu'on lui remette à ce moment une pierre d'Âme, faute de quoi il détruira le village et prendra en chasse ses habitants. Pour rendre toute fuite inutile, il a usé d'un sort pour marquer les habitants et traquer les éventuels fuyards.



Cette marque se manifeste sous la forme d'une tache noire au creux des mains, qui est apparue pendant le départ de l'Incarnation sur toute personne présente au village ou aux alentours à ce moment. Toute personne marquée tentant de fuir recevra dans les jours qui suivent une visite de l'Incarnation bien décidée à honorer sa sinistre promesse. Cela inclut, au grand dam de Milano, le Shaani, qui est donc impliqué malgré lui dans cette affaire et qui aura tout intérêt à ce que le Pacte soit honoré.

Ce pacte est embarrassant, d'autant plus que Milano, comme le reste du village, n'a pas la moindre idée de ce qu'est une pierre d'Âme, ni pourquoi l'Incarnation en désire une. Les habitants du village étant pour la plupart soit blessés, soit occupés à soigner ou réparer les dégâts, les personnages seront seuls pour chercher ce que peut être cette pierre. La meilleure piste à ce stade est la demeure du Maître Érudite, qui tient lieu de **Bibliothèque** particulièrement fournie pour un village de cette taille. Le Maître des lieux est encore sous le choc après l'attaque et ne sera pas d'une grande aide, sauf si les personnages l'aident à surmonter ce traumatisme.

Trouver des informations est une Épreuve en Coopération, à laquelle les personnages peuvent contribuer de plusieurs manières :

- **SAVOIR + Bibliothèque** pour rechercher l'information dans les livres.
- **SOCIAL + Psychologie** pour apaiser le Bibliothécaire et obtenir de l'aide de sa part.
- **SHAAN + Intuition** pour dégoter les volumes les plus intéressants.

Difficulté 10, 1 Test par Heure

LE PHALANGLADE

Son énorme corps insectoïde est recouvert d'une dizaine de visages anthéens. Il trône à 10 mètres du sol grâce à vingt longues pattes d'araignée qui prennent à leur extrémité la forme d'un glaive. Tout son être semble constitué principalement d'une chair purulente, qui laisse couler à chaque jointure et craquelure un « sang » caustique, épais et collant. Les visages eux-mêmes poussent des cris de douleur, des hurlements de rage ou de démence, et vomissent parfois de larges quantités du sang qui s'écoulent de la créature.

Corps 30
Anti-Âme -30
Esprit 15
Spécialisations :
Armes de mêlée +4
Cauchemar +3
Intimidation +2

Tout en marchant, elle attaque avec ses glaives, les jets de sang bouillonnant qui jaillissent de ses visages et articulations, voire avec ses cris.

RELATION KELWIN

À noter qu'à partir du moment où les personnages découvriront le rapport entre pierre d'Âme et Trihnite, Milano pourra signaler au groupe la présence en ville d'un prospecteur de passage, spécialisé dans le minage et la Trihnite, et proposer d'aller le chercher. Le cas échéant, il partira en ville et reviendra 1 Heure plus tard accompagné de Nébulos, un Kelwin géologue et prospecteur, qui, après avoir écouté ce qu'ont trouvé les personnages et feuilleté un des ouvrages par lui-même, donnera au groupe toutes les informations sur la pierre d'Âme, et déclarera qu'une mine qui pourrait satisfaire aux conditions de développement du minéral à été ouverte il y a peu, à une demi-journée de là en shadrag (il s'agit bien de la zone que les personnages peuvent trouver via leur recherche).

Une Réussite de 1 à 3 suffit pour trouver une mention de la pierre d'Âme dans un vieil ouvrage de Géologie, difficile à déchiffrer, parlant de Trihnite. Il explique que la pierre d'Âme est une forme particulière de Trihnite, relativement rare, qui se présente comme un cristal blanchâtre à l'Âme particulièrement forte.

Pour chaque degré de Réussite au dessus de 3, les personnages apprendront une des informations suivante :

- La présence de ce minéral se manifeste par des veines blanchâtres dans la roche.
- Les veines les plus imposantes forment des cavités tapissées de cristaux, à la manière d'une géode.
- L'appellation de "Pierre d'Âme" est réservée aux plus gros cristaux (au minimum 1kg).
- La formation de ces cristaux de Trihnite fragilise la roche alentour, la rendant presque friable à proximité des gros filons.
- Les cristaux se développent lentement avec le temps, et nécessitent pour cela des conditions de pressions faibles dans une roche de faible dureté. Cela a tendance à la faire apparaître plutôt en surface, dans des milieux bien différents de la Trihnite « classique ».
- La taille des cristaux de Trihnite les rend inutilisables pour la plupart des applications conventionnelles, mais certains prétendent que son Âme particulièrement forte pourrait lui conférer des propriétés exceptionnelles, par exemple pour l'Enchantement. Mais rien n'a été réellement étudié dans ce sens.
- Des relevés géologiques de la région permettent de trouver une zone répondant aux critères d'apparitions de pierre d'Âmes, située à une demi-journée du village.

ESCAPADE EN INTÉRIEUR

Une fois la localisation probable d'une pierre d'Âme connue, Milano fera préparer en 1 Heure des shadrags pour tout le groupe et quelques affaires pour la route. Il restera néanmoins au village pour superviser les secours toujours à l'œuvre.

Le voyage dure normalement 5 Heures, principalement hors des sentiers battus, et se déroule sans incident majeur (mais un jet sur la table des Événements aléatoires de l'environnement traversé peut le pimenter). Si Nébulos les guide, les personnages ne seront pas surpris de voir à flanc de colline une installation humaine portant l'étoile des Albamans. Si le Kelwin n'a pas été introduit, Ils ne s'attendent peut être pas à voir une mine précisément dans la zone qui les intéresse, mais cela ne peut que les aider dans leur fouille des entrailles d'Héos. Dans tout les cas cependant, les plus perspicaces remarqueront l'absence de bruit ou de la fumée qui caractérise généralement les industries humaines, ce qui semble indiquer une activité très réduite voire nulle. Quelques dépôts visibles à flanc de roches confirment la présence probable de pierre d'Âme à ceux qui ont les spécialisation adéquates (Géologie ou Sens de la pierre)

Une fois à l'entrée, le groupe est accueilli par trois gardes humains, froids mais non agressifs, qui leur apprennent que la mine est fermée et interdite d'accès. Une petite discussion permet d'apprendre que les ouvriers se sont révoltés il y a une semaine et occupent le fond de la mine (la description peut clairement amener à la conclusion d'un début de Nécrose), et que personne n'est censé entrer jusqu'à ce que des officiels de la famille viennent voir le site et prennent une décision (ce qui n'arrivera pas avant quelques jours).

NÉBULOS

Kelwin Voyageur des Montagnes

• **Vécu** : Ce prospecteur kelwin, originaire des Montagnes, voyage dans la région pour cartographier les ressources minières, et s'était simplement arrêté en ville pour la nuit, comme les personnages. Bien qu'optionnel, il peut apporter une aide précieuse si les joueurs peinent durant leurs recherches (auquel cas son arrivée équivaut à une Réussite automatique de 20 à l'Épreuve), ou si aucun personnage n'a de points en Géologie ou Sens de la pierre. S'il est introduit, il suivra à priori les personnages jusqu'à la fin du scénario.



■ Spécialisations :

- Culture humaine +1
- Engrenages +1
- Géologie +3
- Langues exotiques +1
- Protocoles +2
- Récupération +1
- Sens de la pierre +2
- Armimales +1
- Discrétion +1
- Éducation physique +1
- Navigation +1
- Vigilance +2



Un Test de **SOCIAL + Psychologie** Difficulté 1 permet cependant de se rendre compte que les gardes ne sont motivés que par une paye de misère, et seront donc facilement corrompible en plus de ne pas être zélés dans leur gardiennage. Les personnages ont donc le choix :

- Convaincre les gardes de les laisser entrer : Épreuve en coopération de **SOCIAL + Bluff**, **ARTS + Comédie** ou **NÉCROSE + Corruption**, Difficulté 10, un Test toutes les 15 minutes, Bonus de +1 par tranche de 100 Crédos versés en pot de vin.
- Entrer discrètement : Épreuve en Coopération de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 5, un Test pour 5 minutes, pour repérer une bouche d'aération accessible sur l'un des murs
SURVIE + Éducation physique Difficulté 5, un Test par minute pour y accéder, le tout accompagné de Tests réguliers de **SURVIE + Discrétion** Difficulté 0 pour ne pas attirer l'attention des gardes qui, bien que distraits, iront voir s'ils entendent du bruit (Ce Test de Discrétion devra être effectué à chaque Test pour les Épreuves en coopérations ci dessus).

Une fois à l'intérieur de la mine, la progression est simplifiée, selon le moyen d'entrer utilisé, par le garde qui les guidera dans toutes les pièces (à l'exception de l'administration) ou par les nombreux plans d'évacuations aux murs et l'absence de surveillance. En effet, bien que la présence de caméras de sécurité puisse mettre les personnages sur leurs gardes, celles-ci ne sont pas en fonctionnement. Un passage dans la salle de tri des roches extraites permet de trouver de petits cristaux blancs de Trihnite, de trop petites tailles pour être intéressants, mais qui indiquent la présence d'une veine contenant potentiellement une pierre d'Âme. Un coup d'œil au registre de la salle indique que ce lot de roche provient du deuxième niveau de la mine, couloir 17.

L'accès à la mine elle-même se fait par une gigantesque double porte métallique actuellement verrouillée. Si un garde accompagne le groupe, il acceptera d'ouvrir la porte, mais pas d'accompagner les personnages. Il se contentera de les attendre à l'entrée, en refermant la porte pour éviter que les insurgés ne sortent. Dans le cas où le groupe est entré sans autorisation, l'ouverture de la porte nécessitera une Épreuve de **TECHNIQUE + Technologie** Difficulté 7, un Test toutes les 15 minutes, ou une recherche d'un passe-partout dans les bureaux. Après un couloir d'environ 50 mètres, les personnages découvrent toute la structure de la mine.

En son cœur se trouve une gigantesque cavité naturelle, éclairée par un puits donnant sur l'extérieur. Sur les murs sont visibles des échafaudages circulaires, sur 6 niveaux, séparés



GARDES ALBAMANS

• Ce groupe réduit a pour seule fonction de garder la mine sous contrôle le temps que des officiels viennent y jeter un œil. Leur motivation ne va guère plus loin que leur salaire de misère.

■ Spécialisations :

- Éducation physique +2
- Intimidation +2
- Pugilat +2
- Vigilance +2
- Armes humaines +3



■ Acquis :

- Armures anti-émeutes (Déf. de Corps +3 - Déf. d'Âme -1)
- Armes à feu (Armes humaines +3)
- Matraques énergétiques (Armes humaines +3 - Capacité Assomer)

d'environ 5 mètres et reliés par des escaliers, à partir desquels les couloirs des mines sont accessibles. Les personnages sont actuellement au niveau 0, et les niveaux 4 et 5, les plus profonds, sont cachés par une sorte de brouillard obscur que même la lumière du jour ne parvient pas à percer. De ce brouillard obscur parviennent des grondements sourds, des grognements étouffés et autres bruits de grouillements. Le groupe doit réussir un test de **SURVIE + Discrétion** Difficulté 0 pour ne pas attirer prématurément l'attention d'un groupe d'habitants de la mine.



MINEURS NÉCROSIENS

• Le Shaani peut croiser des petits groupes de mineurs constitués de 4 mineurs armés d'outils de minage et d'un Spectre utilisant le Harcèlement.

■ Spécialisations :

- Armes de mêlée +2
- Harcèlement +3

■ Acquis :

- Pioches : Armes de mêlée +2



■ Pouvoirs :

- Tourments de NÉCROSE : Frappe malsaine, Hurlement effrayant, Pestilence, Vampirisme, Parasite

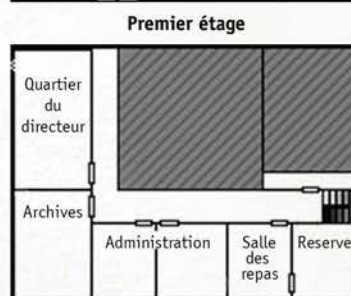
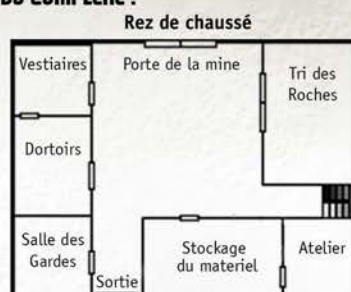
ALLONGER LA SAUCE

Le passage des personnes dans le complexe minier est en l'état assez simple, et plutôt court, mais cela peut être modifié pour corser ou allonger le scénario. La mine peut être plus difficile d'accès, les couloirs peuvent être plongés dans le noir ou des Nécrosiens peuvent patrouiller plus régulièrement dans les galeries. La recherche de la pierre d'Âme dans la mine peut même faire l'objet de toute une petite quête annexe, en explorant toutes les galeries pour la délivrer du Songe, maintenant incarné, source du mal qui ronge la mine.

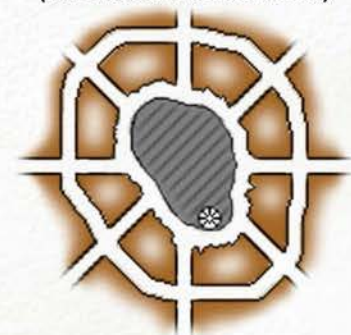
L'accès au deuxième niveau ne devrait pas poser problème, les escaliers étant en bon état. Une fois arrivé, le couloir 17 sera facilement repérable, aussi bien grâce aux marquages que par la concentration particulièrement élevée de petite veines blanchâtres dans la roche. Le couloir en lui-même possède des éclairages artificiels intégrés aux poutres de soutènement, qui permettent une bonne visibilité. En le parcourant, le groupe trouvera rapidement une veine particulièrement grosse, qui s'ouvre en son milieu pour révéler une « faille » recouverte de petits cristaux blancs, ainsi qu'un cristal particulièrement imposant, remplissant aisément la main d'un Woon, à 1,50 m de profondeur dans la roche : Une pierre d'Âme !

Malheureusement, la disposition ne la rend pas directement accessible : la faille est trop étroite pour passer plus d'un bras, et la pierre est trop loin pour l'attraper. Les personnages devront donc trouver un moyen d'y accéder. Le plus simple serait sûrement d'utiliser un des outils de minage abandonnés dans le couloir. La roche qui entoure la faille étant particulièrement friable, une telle opération ne prendra pas beaucoup de temps. Mais le bruit ainsi généré a de très fortes chances d'attirer un groupe de Nécrosiens passant dans un couloir voisin. Les joueurs peuvent aussi, en fonction de leurs ressources et de leurs idées, trouver une méthode plus silencieuse pour attraper la pierre (la déloger est relativement simple du fait de la roche friable, mais cela nécessite tout de même une prise ferme). Une fois la pierre obtenue, plus rien ne retient les personnages (sauf éventuellement un groupe de Nécrosiens vindicatifs) et le groupe pourra quitter le complexe minier par la même route qu'il a emprunté à l'aller.

PLAN DU COMPLEXE :



Niveaux de la mine
(Tous creusés sur le même schéma)



Exemple d'affleurement d'une veine blanchâtre dans la roche de la mine. Cette faille est parcourue de petits cristaux blancs scintillants, symptomatiques de la présence d'un filon de Pierre d'Âme.

Sur la droite, on aperçoit une poutre de renfort et son éclairage blanc artificiel.



LE RETOUR AU VILLAGE

Maintenant en possession de ce qu'ils étaient venus chercher, les personnages peuvent commencer le voyage retour. Il est cependant fort possible que la soirée soit avancée et qu'ils préfèrent éviter de voyager de nuit. Ils auront alors le choix entre monter un campement ou demander l'abri aux gardes de la mine (qui n'accepteront qu'après négociation).

Le retour au village en lui-même se déroule dans incidents (sauf si vous en décidez autrement, ou si le groupe voyage de nuit), et une fois arrivés, ils seront accueillis en héros, même si la crainte du retour prochain du Phalanglade tempérera fortement la joie des habitants.

Quand l'heure viendra, Milano prendra la pierre et ira à l'orée du village pour éviter les dégâts durant la « transaction ». L'Incarnation se montrera comme prévu au couché du soleil, et attrapera la pierre tendue par le Mélodien en utilisant une longue langue poisseuse pour la gober aussitôt, avant de repartir dans un nouveau rire dément, non sans se permettre une dernière provocation, en « remerciant tout le village pour ce délicat présent » dans la même langue utilisée pour l'accord de départ.

ÉPILOGUE

Après le départ de l'Incarnation, bientôt suivi par celui de la marque qu'elle avait laissé sur chacun, le soulagement est visible. Les villageois ne manqueront pas de remercier chaudement les héros, qui seront désormais traité en hôtes de marque dans le village. Milano leur remettra d'ailleurs quelques objets ainsi qu'une petite somme en Crédos, offerts par les villages.

RÉCOMPENSES ET EXPÉRIENCE

• **Gain matériel :** le don du village équivaut à 500 Crédos, répartis en Acquis (à choisir en fonction des besoins des personnages tout en restant cohérent avec le lieu), en pièces et en marchandises revendables.

(Les personnages peuvent aussi avoir « récupéré » quelques objets dans la mine, mais gare aux PXs en NÉCROSE !)

- + 5 PXs et + 2 PPs pour avoir rapporté la pierre et sauvé le village
- +1 à +3 PXs pour le passage dans la mine, selon son déroulement

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

TUER L'INCARNATION

L'objectif premier est de rester en vie et de sauver le village, mais cette demi-réussite pourrait décevoir certains joueurs, qui n'apprécieront pas de satisfaire ainsi aux besoins de l'Incarnation. Ces derniers peuvent cependant tenter de remédier à cela, par exemple en préparant les défenses de la ville, ou en piégeant la pierre à l'aide d'enchantelements, avec l'aide des Enchanteurs du village. La destruction de l'Incarnation devient ainsi possible, et peut faire l'objet d'un combat difficile ou bien être automatique, selon le plan décidé. Les joueurs pourraient aussi tenter de contacter l'Assemblée Héossienne, mais l'aide ainsi envoyée n'arrivera pas avant l'échéance. De telles initiatives ne pourront qu'attirer un regard favorable sur le groupe de la part du Conseil des Castes.

- +3 PX et +3PP si l'Incarnation a été vaincue en fin de scénario (ainsi qu'une bonne quantité d'élixir d'Incarnation)

CRÉDITS

Rédaction et Plans : Jolan Le Divechen

Illustrations : Espen Olsen Sætervik, Ysha, Igor Polouchine, Sébastien Lamirand, Nadia Fontaine, Claire Wendling, Cyril Nouvel

Maquette : Julien Bès

MILANOMELAZAÏE

Mélodien Élémentaliste
des Hautes Herbes

• **Vécu :** Notable du village, cet Élémentaliste avouera si on le lui demande, mais non sans une certaine gêne, s'être récemment intéressé aux Rites de Nécrose et aux Pactes pour parer à l'éventualité d'une attaque nécrosienne (ce qui s'est finalement révélé avisé).

■ Spécialisations :

- Commerce +1
- Diplomatie +2
- Psychologie +2
- Séduction +1
- Chant +2
- Culture nécrosienne +1
- Rite d'Arts +3
- Rite de Nécrose +1
- Pacte nécrotique +1

