SCENARIO KIT

SHAAN

RENAISSANCE

LA BOITE A ESPRITS

1

WWW.SHAAN-RPG.COM

ORiGAMES®

SCÉNARIO D'INITIATION 2

LA BOÎTE A ESPRITS

Ce scénario fait suite au scénario du kit d'initiation, il est rapide à jouer (environ 2H) et permet d'immerger les personnages dans un cadre extérieur et sauvage. C'est une première mission confiée aux personnages qui viennent d'obtenir leur sceau d'itinérance. Charge à eux de prouver leur valeur afin de pouvoir progresser au sein de leurs castes respectives.

INTRODUCTION

Rien ne va plus dans la tribu des **Maakombas**, des Woon primitifs des grands arbres. Depuis que **Mooba** l'espiègle a ramené au sein de sa tribu une étrange boîte-a-images-qui-parlent qu'il a trouvé dans la forêt, tous ceux de son clan se battent pour en prendre possession.
Pour l'instant c'est **Maako**, le chef, un Woon obèse et très puissant qui a calmé les esprits en fracassant le crâne du dernier prétendant à la possession de la **« boîte à esprits »** comme ils l'appellent. Mais depuis qu'il a cette boîte avec lui, il ne dort plus tranquille, il sent que son clan veut le déposséder de son bien.
Gabuu, le sorcier du village a bien tenté de mettre fin à cette histoire en voulant casser la machine, mais une force mystérieuse a brisé son Esprit, depuis il est terrorisé dès qu'il voit l'engin...
Les choses auraient pu en rester là, si les **Kaarkanis** (un clan voisin de boréals sanguinaires), n'avaient eu vent de cette trouvaille... Depuis, ils aiguisent leurs lames pour s'approprier ce cadeau des dieux. **Gabuu** a peur que cela se termine en bain de sang. C'est lui qui a chargé Goumia une jeune woon experte en course de fond de se rendre à **Kembala**, la ville la plus proche, quand même située à une trentaine de kilomètres, afin de demander de l'aide au Conseil des Castes.

Voilà une première mission pour les personnages qui viennent de récupérer leur sceau d'itinérance.
Ils doivent se rendre à Nouma, le village Woon. Pour cela, il doivent emprunter le réseau des portes de transfert pour se rendre dans le Nem-Rod, puis se rendre à Kembala à dos de shadrag, pour enfin s'enfoncer à pied dans l'épaisse forêt des Songes et finalement rejoindre le village des Maakombas.

LE PÉRIPLE

La **forêt des Songes** porte bien son nom car elle est infestée de songes. Les tribus alentours savent s'en protéger avec l'aide de leurs shamans, mais sans grigris appropriés et sans connaître les passages qu'il faut emprunter, le trajet s'avère très dangereux. Il est actuellement 3h de la journée.

Rappel : Sur Héos, les journées durent 30 heures, réparties en 10 heure de matinée, 10 heures de journée et 10 heures de nuit.

La petite carte quadrillée permet aux joueurs de choisir leur trajet à travers la forêt. Le meneur de jeu sait où se trouvent les songes. Aux joueurs d'avoir de la chance ou de savoir user de leur Shaan.
Les personnages seront agressés de 2 à 5 Songes : la carte fait 4 cases en longueur, et 3 cases en largeur (avec ou sans songe).

Les personnages doivent traverser la carte dans le sens de la longueur et peuvent se déplacer en diagonale s'ils le désirent.

A chaque avancée, la chance ou un Test en Coopération au choix, de :
SHAAN + *Intuition*
RITUELS + *Rite de Nécrose*
MAGIE + *Voile*
Difficulté (Nb de joueurs x 2) permet de choisir la case sans Songe.

Chaque rencontre est gérée de la même façon, et en plus d'affaiblir les personnages, leur fait perdre du temps, ce qui aura de l'importance pour la suite des événements.

• LES SONGES

Anti-Âme = 1D10 + 5.
Les personnages peuvent la combattre en faisant des Test au choix de :
- **ARTS** + *Comédie*
- **SHAAN** + *Rêve*
- **MAGIE** + *Conjuration*
- **RITUELS** + *Rite de Nécrose*
- **NÉCROSE** + *Pacte Nécrotique*.

Ils infligent normalement des blessures au Songe quand leur Réserve Commune dépasse la Défense de l'Anti-Âme. Le Songe agit en dernier et inflige une perte de **1 point d'Âme** par Tour de jeu à tous les personnages, tant que son Anti-Âme est positive. Si son Anti-âme tombe à 0, le Songe fuit.

On compte **1 heure de confrontation par songe**, et 4 heures de marche dans la forêt (1 heure par case).

La nuit tombe pendant la dixième heure du jour. La nuit, les songes sont plus féroces. Leur Anti-Âme est égale à 1D10 + 7. La nuit, les personnages subissent un Malus de 2 à leurs actions physiques à cause de l'Obscurité, sauf les Boréals.

Selon le temps mis par les personnages pour franchir la forêt des songes, ils ne seront pas confrontés à la même situation.

L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Gabuu accueille les personnages dans sa hutte et peut faire récupérer (Nb joueurs) points d'âme perdus, à répartir entre les personnages. Aux joueurs de choisir qui va bénéficier de ces soins.
Selon l'heure à laquelle ils arrivent, les joueurs ne seront pas confrontés à la même situation.

• Arrivée à 8h de la journée

Gabuu explique la situation aux personnages, qui ont le temps de faire leur petite enquête. Avec un Test Solo au choix de :

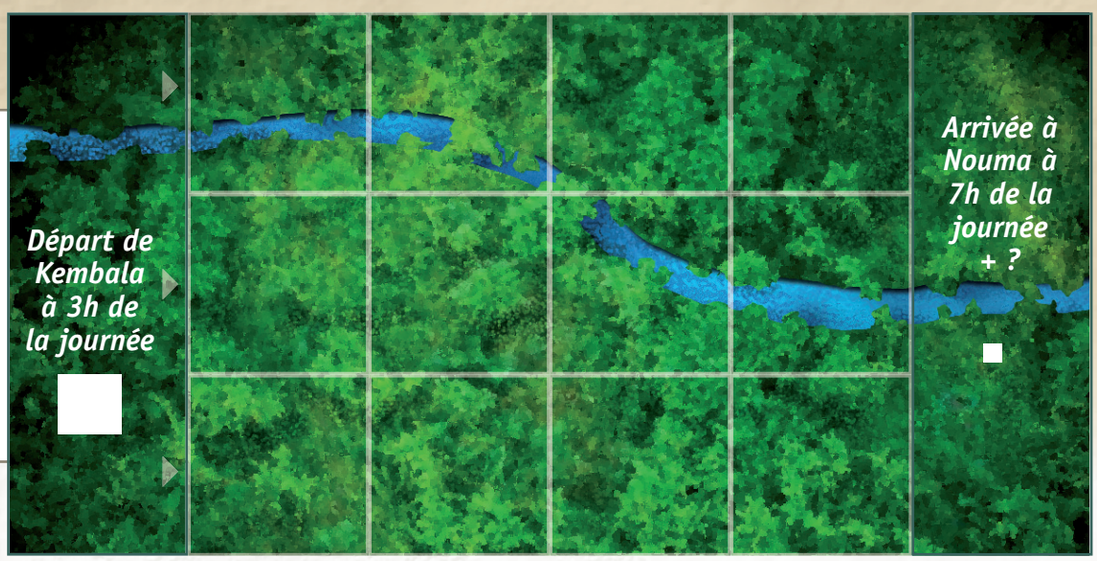
- **SOCIAL** + Diplomatie
- **SAVOIR** + Protocole
- **SURVIE** + Culture Héossienne (Difficulté 2)

ils peuvent comprendre les tenants et aboutissants et savoir qu'une attaque imminente des Kaarkanis est à prévoir pendant la nuit.
Les personnages peuvent organiser la défense du village afin de limiter les pertes.

Chaque personnage peut faire un Test Solo de :

- La foret des songes -

On compte une heure de déplacement par case + 1 heure par confrontation contre un songe. (A photo-copier et à donner aux joueurs)



- ☐ 4H jour
- ☐ 5H jour
- ☐ 6H jour
- ☐ 7H jour
- ☐ 8H jour
- ☐ 9H jour
- ☐ 10H jour
- ☐ 1H Nuit

Emplacement des songes (uniquement pour le Meneur de jeu)

Songe	Songe	Songe		Arrivée à Nouma
		Songe	Songe	
Songe		Songe	Songe	

- **TECHNIQUE** pour construire des pièges
- **SOCIAL** pour galvaniser les Woons
- **MAGIE** pour Invoquer des Trihns
- **COMBAT** pour établir une Stratégie
- **RITUELS** pour s'investir du Feu de Combat, etc.

Chacun divise son Test par 3 (arrondi à l'inférieur) : cela donne les Bonus dont ils bénéficieront pendant le Combat.

• Arrivée à 9h de la journée

Les personnages arrivent lors du grand banquet de la soirée auquel ils sont introduits par Gabuu. Leur enquête sera très limité. Il auront vent d'une attaque des Kaarkanis durant la nuit. C'est pour cela que les Maakombas festoient pour se donner du courage.

2 Tests Solos peuvent être accordés pour donner un Bonus pour l'attaque imminente.

• Arrivée à 10h de la journée

Les personnages arrivent à la tombée de la nuit, en même temps que l'offensive des Kaarkanis. Ils ont très peu de temps pour comprendre ce qui se passe et agir comme il faut.

L'attaque des Kaarkanis est gérée comme une seule Épreuve en Coopération de difficulté (Nb de persos x 10). Les personnages peuvent se battre avec le Domaine qu'ils veulent. Chaque Test s'ajoute dans la Réserve commune jusqu'à dépasser la Difficulté. Un jet par minute. Lorsque qu'un personnage rate son test (Test égal à 0 ou échec), il perd un point de Corps supplémentaire.

Après chaque Test, chaque personnage perd 1 point de Corps.

Selon les actions des personnages, leur organisation, l'attaque des Kaarkanis peut être repoussée avec une Réussite de 1, ou les Kaarkanis peuvent se prendre une déculottée avec une réussite de 5 ou +.

• à 1h de la nuit ou plus tard

Les personnages arrivent la nuit (en pas très bon état). Le village est en cendres suite à l'attaque des Kaarkanis. Gabuu a été salement blessé. La machine a été dérobée. Bon nombre de prisonniers ont été emmenés comme trophées de guerre. Gabuu demande aux personnages d'aller au village des Kaarkanis pour sauver son peuple.

LE POINT SUR LA SITUATION

1) Les Kaarkanis ont été mis en déroute.

Le lendemain, les personnages peuvent demander audience au chef du village et demander à voir la machine. Plusieurs tests peuvent être effectués :

- **TECHNIQUE** + *Technologie* (diff 3)

permet de comprendre qu'il s'agit d'une sorte de boite noire libérée avant qu'un vaisseau ne se crashe. Un système de protection inflige des attaques mentales à ceux qui veulent détruire la machine.

- **SAVOIR** + *Culture Humaine* (diff 2)

permet de reconnaître un blason affilié à la famille des Ikanez (armement).

Test pour récupérer les infos de la boite noire :

- **TECHNIQUE** + *Technologie* (diff 6)

permet de consulter les informations contenues dans la boîte. Il y a fort à parier que les personnages n'y arriveront pas.

Ils peuvent convaincre le chef Woon que cette machine est d'origine humaine et mauvaise pour leur clan, grâce à un Test au choix de :

- **SOCIAL** + *Diplomatie* (diff 3)
- **SHAAN** + *Empathie anthéenne* (diff 3).

Ils pourront alors la ramener en ville pour essayer de récupérer les données.

2) Les persos ont été fait prisonniers par les Kaarkanis

A eux de se libérer ainsi que le peuple des Makoombas. Ils peuvent tenter de convaincre les Kaarkanis que cette machine est mauvaise pour eux en réussissant un Test de :

- **SOCIAL** + *Diplomatie* (diff 4).

Ils pourront baisser la difficulté de 2 en demandant à ce que l'un des Kaarkanis frappe sur la machine. Le malheureux qui n'a pas l'Esprit du Shaman, perdra 10 points d'Esprit et tombera dans le coma en laissant trainer un filet de bave disgracieux. Cela permettra aux personnages d'appuyer leur discours auprès du chef des Kaarkanis.
Les personnages peuvent aussi tenter un

soulèvement par la force. Dans ce cas, il faudra refaire une épreuve. La difficulté sera à moduler selon les idées et les moyens des personnages.

3) Les personnages viennent libérer les Makoombas
En fonction de ce que veulent faire les joueurs, l'option libération avec Test d'Épreuve ou bien la négociation peuvent être tentés.

LA BOITE NOIRE

C'est un cube noir muni d'un écran vidéo qui était à bord d'un prototype ultra secret de la famille des Ikanez qui s'est écrasé dans la forêt. Il permet de visualiser ce qui a été enregistré par l'appareil avant le crash, mais aussi d'accéder à toutes sortes de données confidentielles (système énergétique du prototype, armement, localisation de l'engin écrasé). Les Ikanez paieraient très cher pour qu'elles ne soient pas divulguées. Comme la boîte noire est un peu boguée, des images de paysages vus de dessus plus le crash tournent en boucle sur son écran.
Corps max : 10 – **Corps actuel :** 7
Capacité : Image Subliminale. Attaque d'Esprit puissance 15 par tour de jeu à tous les personnages qui l'attaquent.
Petit détail, la boîte noire est munie d'une sorte de GPS un peu défaillant, mais dont la fréquence a été captée par des ingénieurs Ikanez. Une escouade est envoyée pour la récupérer.
Elle doit arriver à la boite noire à **8h de la nuit**. Il y a donc fort à parier que cette escouade tombe sur les personnages. Les personnages peuvent très bien rendre cette boîte noire à leur propriétaire (c'est même préférable). L'escouade ne les traitera pas très bien, cherchera même à les provoquer. Mais si les personnages obtempèrent il ne leur sera fait aucun mal. Si les personnages veulent garder la boîte noire, alors il y aura affrontement et l'escouade est composée de miliciens très bien entraînés. Advienne que pourra...

• LES MAAKOMBAS

Woon des grands arbres
• Domaine de prédilection : **RITUELS**
• Population : 100
• Corps 13 – Âme 9 – Esprit 9
• COMBAT : 5 - MAGIE : 5 - TECHNIQUE : 6
RITUELS : 8 - SURVIE : 6 - SOCIAL : 3
SAVOIR : 3 - ARTS : 5 – SHAAN : 4
NÉCROSE : 2
• *Mêlée +1 - Masses Woon +2*
• Armures d'os :
(Défense Corps +2 – Âme +1)

• LES KAARKANIS

Boréals des grands arbres
• Domaine de prédilection : **COMBAT**
• Population : 80
• Corps 11 – Âme 4 – Esprit 8
• COMBAT : 8 - MAGIE : 2 - TECHNIQUE : 5
RITUELS : 3 - SURVIE : 7 - SOCIAL : 3
SAVOIR : 5 - ARTS : 3 – SHAAN : 1
NÉCROSE : 6
• *Armes Lancées +3 (Nashens +2)*
• Armures en écorce :
(Défense Corps +1)

• L'ESCOUADE IKANEZ

Humains des cités
• Domaine de prédilection : **NÉCROSE**
• Population : 6
• Corps 8 – Âme 3 – Esprit 12
• COMBAT : 7 - MAGIE : 1
TECHNIQUE : 7 - RITUELS : 1 - SURVIE : 7
SOCIAL : 5 - SAVOIR : 7 - ARTS : 2
SHAAN : 1 NÉCROSE : 8
• *Armes Humaines +2 (Brûleurs +4)*
Corruption +2 – Éducation Physique +2
• Armures en plastimétal
(Défense : Corps +2)

EXPÉRIENCE (pour chaque perso)

5 Si les persos ont résolu le conflit
+3 Si les Kaarkanis ont été mis en déroute
+3 Si les personnages ont gardé la boîte noire et ont neutralisé l'escouade.

- VILLAGE DES MAAKOMBAS -

Les Maakombas sont des Woon Primitifs très croyants envers l'élément Végétal. Les prêtres-élagueurs, très respectés, se chargent de l'oganisation et de la logistique du village sous l'autorité du chef Maako. Les paysans qui cultivent le Gombolo, un légume sucré qui sert d'aliment de base ont un statut inférieur et restent peu considérés.

1. *Champs de Gombolo*
2. *Entrepôts*
3. *Palais du chef*
4. *Temple du Végétal*
5. *Résidences des prêtres élagueurs*
6. *Ateliers de découpe*
7. *Réserve de bois*
8. *Résidences des paysans*
9. *Maison de Gabuu*