

L'ORAGE

Auteur Tristan Collet

Ce scénario orienté combat est prévu pour des aventuriers débutants ou moyennement expérimentés. Ils vont apprendre à connaître malgré eux un aspect du monde de Shadow World : les orages essentiels. Débrouillez vous pour que les PJ, qu'ils se connaissent ou non, se trouvent en début de partie sur le même bateau pour une destination quelconque. Les PJ apprendront au cours du voyage que dans les cales du bateau se trouve un monstre capturé la semaine dernière. Un des passagers, apparemment un aventurier expérimenté, espère en tirer un bon prix.

Travail à effectuer par le MJ

Le plan de l'île et les plans des différents villages.

Introduction

Les PJ se retrouvent donc sur le même bateau. Commencez l'aventure en leur lisant ce texte, en leur expliquant bien où ils se trouvent avant (un bateau en direction d'une destination bien précise).
« Vous vous réveillez péniblement. Vous regagnez vos sens peu à peu...vous êtes trempé et ankylosé. Vous ouvrez péniblement un œil... une forte lumière jaillit alors et vous aveugle, il fait grand jour. Vous êtes obligé de froncer les sourcils pour ouvrir les deux yeux. Tout est trouble. Vous commencez à entendre de nouveau, vous entendez des bruits de mastication assez fort puis peu de temps après le sac et ressac de l'eau. Vous êtes sur une plage. Votre vision s'affine enfin et vous découvrez une scène étrange. Votre bateau semble éventré un peu plus loin sur des rochers, de nombreux corps jonchent le sol jusqu'au bateau. Près de ce dernier ce trouve plusieurs formes. Trois immenses lézards sellés de la taille d'un cheval sont en train de se repaître des marins étendus au sol, se disputant parfois « un morceau ». Vous distinguez aussi trois formes humanoïdes armées de pieux. Ce sont eux aussi des sortes de lézard, des hommes lézards en somme. Soudainement vous apercevez un marin au sol appelant à l'aide. Un des hommes lézards se retourne, se dirige alors vers lui et lui plante son pieu dans la poitrine. Les autres s'affèrent à dépouiller les hommes d'équipage et passagers du navire. »

Si un PJ est utilisateur de magie décrivez une sensation étrange, indéfinissable et lancez un dé (si non utilisateur d'essence ignorez le 01-30 et 91-00) :

01-30 : PP divisés par deux pour la semaine, utilisateur à -20 pour la journée

31-60 : PP divisées par deux pour la journée

61-90 : Rien

91-00 : PP doublés pour la semaine

Il s'agit de la résultante de l'orage et de la perception de l'essence du personnage. Le MJ peut aussi vouloir décrire la tempête à bord du bateau. Décrivez alors un trou noir sur la fin puis le réveil.

En fait les PJ sont les seuls survivants d'un orage essentiel. Leur bateau a été transporté à un endroit inconnu de la planète. Ils se trouvent à leur réveil sur la rive d'un grand lac intérieur d'eau douce. Les PJ ont très peu de temps pour prendre conscience du danger imminent et réagir. Les hommes lézards cherchent du fer ou tout autre objet précieux et ne prêteront pas trop d'attention aux PJ qui sont assez éloignés de la carcasse du bateau. Dès qu'ils apercevront un PJ bouger, ils sauteront sur le montures et chargeront. S'ils voient que le combat tourne à leur défaveur, ils essayeront de s'enfuir. Dès lors, une heure plus tard une vingtaine d'homme lézard sera sur place et établira un campement afin de dépouiller complètement le bateau (il vont jusqu'à retirer les clous des planches).

Note : Vous pouvez ajuster le nombre d'homme lézard en fonction de la puissance du groupe.

L'île

Cette très grande île peut se trouver n'importe où dans Kulthea. Elle dispose d'un grand lac intérieur et se trouve dans une zone tempérée à chaude toute l'année (pas de neige l'hiver). Les peuples vivants sur cette île sont assez primitifs et aucun n'a encore découvert la navigation et le moyen de parcourir de longues distances sur la mer. Le fer est un métal aussi rare que l'or sur cette île et toutes les peuplades utilisent

massivement le bronze pour le remplacer. Mise à part le grand lac l'île est assez montagneuse et principalement recouverte d'une forêt de feuillus épaisse. Il pleut très souvent ici et tout est vert. Le moindre caillou est recouvert de mousse.

L'île est divisée en deux royaumes en guerre perpétuelle, celui des Shiis (hommes lézards) et celui des Toural, un peuple apparenté aux Talath (grands, plutôt blonds et de peau clair).

Du côté Shiis, l'île est troglodyte et plusieurs villages sont creusés à même la paroi rocheuse. Les Shiis ont fait preuve d'ingéniosité pour capturer la chaleur et la préserver au sein de leurs cavernes. Les Shiis utilisent un gros lézard assez courant sur l'île appelé Btakan. C'est un animal carnivore assez féroce mais qui peut être dressé comme un chien à partir du moment où il est nourri régulièrement. Les armes des Shiis sont généralement des pieux et des frondes. Ils ne portent pas d'armure, leur peau étant assez épaisse pour les protéger.

Du côté Toural l'île est plus classique. Il y a en tout deux villages Toural qui contrôlent leur territoire. Chaque village est exclusivement construit en pierre (le bois pourrit très vite ici et comme les peuples sont en guerre perpétuelle, le feu détruit tout). Les Toural fabriquent toutes sortes d'armes en bronze mais leur préférence va à l'arc long et aux épées courbes. Ils utilisent une sorte de bambou très résistant pour se fabriquer des armures « lamellées » (protège comme une armure en chaîne mais se détériore au premier coup).

L'histoire

Les PJ finiront du côté Toural de l'île (l'autre côté est infesté de Shiis et ils se rendront vite compte qu'ils ne sont définitivement pas les bienvenus). Ils seront mal accueillis au début, les Toural ne reconnaissant pas les leurs parmi les PJ. Les Toural seront sur leur garde et tenteront peut-être même de capturer les PJ. Bien entendu aucun Toural ne parle une langue « classique » et laissez les PJ dans cette ambiance perdue un petit moment. Les PJ pourront remarquer que tout ce qui est en métal clair (le fer ou l'acier) semble beaucoup intéresser les Toural. Après quelques temps le shaman du village arrivera et à l'issue d'un sort (faites le faire un petit rituel shamanique pour plus d'ambiance) il parlera miraculeusement la langue des PJ.

Les PJ vont ainsi apprendre qu'ils sont dans un endroit complètement inconnu encore jamais visité par les civilisations plus avancées. Ils vont très vite avoir envie et rentrer chez eux et c'est alors qu'ils apprendront que les Toural ou les Shiis ne naviguent pas et ne

savent pas construire de bateau assez grand pour entreprendre ce genre de voyage. L'ancien bateau des PJ est quant à lui en pièce maintenant.

Le shaman leur parlera alors de quelque chose qui peut les intéresser. A certaines conjonctions de lunes, une porte semble s'ouvrir la nuit en haut d'une montagne. Ils l'ont remarqué une fois car cette porte n'a pas de mur autour et de l'autre côté se trouve un paysage de jour. L'un de leur guerrier est allé voir une fois de l'autre côté et n'a jamais revu. Le Shaman acceptera de dire où se trouve la porte contre un échange. Il voit que les PJ sont bien équipés avec du « métal dur » et il leur demandera d'aider les Toural à s'emparer du précieux métal que les Shiis ont récupéré sur le bateau. Sinon ces derniers risquent de devenir bien plus forts, aidés du précieux métal. Les PJ devront ainsi mener une action commando afin de récupérer à dos de Btakan tout le fer dépouillé par les Shiis pour le compte des Toural. Ils peuvent éventuellement disposer d'une petite aide de la part des Toural. Le fer est gardé dans une caverne près d'un village, là où ils forgent. Une fois que les PJ sauront ceci le shaman leur parlera d'une entrée secrète pour accéder à la grotte (cette partie de l'île était à eux aussi avant l'arrivée des Shiis). Le temps de partir, le shaman Toural leur fournira une amulette à chacun qui permet de comprendre le langage des Shiis.

Une fois que les PJ auront effectué leur besogne le shaman leur apprendra l'emplacement de la porte. Selon ses calculs elle devrait apparaître dans 6 jours. Problème : elle se trouve en haut d'un pic situé en plein territoire Shiis...

Le pic

Le pic est l'endroit le plus élevé de l'île, il culmine à près de 500 mètres. On y accède par une montagne assez facilement empruntable puis le pic est abrupt, comme planté là. Il y a 50 mètres (3 jets d'escalade durs réussit pour parvenir en haut) de paroi avant d'arriver sur une toute petite plateforme (3 mètres de diamètre). En fait le pic est un petit nœud essentiel et tout utilisateur de magie ressentira quelque chose (perception du pouvoir, facile). Suivant la conjonction d'Orhan, une porte s'ouvre toutes les semaines pendant 2 mois avant de disparaître jusqu'à l'année suivante. Lors de chaque apparition de la porte les Shiis se rassemblent autour du pic afin de célébrer cette « apparition divine », les PJ doivent trouver un moyen de faire diversion ou des les occuper ailleurs.

Note : Si le MJ le désire, il peut rendre la porte plus accessible.

La bête

Au fur et à mesure de l'aventure les PJ vont se rendre compte que le monstre enfermé dans les cales du bateau est bel et bien vivant et qui commence à se nourrir... (Le MJ peut faire manger quelques villageois par le monstre afin de monter la tension contre les PJ : « c'est vous qui l'avez apporté ! »).

Le monstre ne supporte pas l'odeur du Stakh, une eau de vie faite à partir d'un fruit qui sent très fort l'orange pourrie. Et le bateau en contenait une grosse cargaison. C'est pourquoi les PJ ont peu se rendre compte sur le bateau que « quelque chose bougeait et criait » (un fut a pu se renverser et se briser). Les Shiis laisseront toujours une petite équipe autour du bateau mais n'ont pas encore touché à cette cargaison.

Note du MJ : ce monstre peut servir de diversion pour accéder au pic. Si les PJ n'en n'ont pas l'idée vous pouvez éventuellement faire intervenir le shaman du village. Un des moyens de faire fuir le monstre vers le village Shiis est de se badigeonner de Stakh et d'organiser une battue. Prenez un monstre que les PJ ne veulent pas affronter car trop puissant/rapide.

La forge

1 : Gardes : Deux gardes Shiis sont ici nuit et jours.

2 : Salle de vie des forgerons & gardes.

3 : Entrepot : ici sont entreposés les armes finies et les métaux rares. Toutes les armes qui sont présentes ici n'ont guère d'intérêt pour les joueurs car de médiocre qualité.

4 : Forge : exceptionnellement 2 gardes supplémentaires sont ici en plus des 3 forgerons.

5 : Salle d'eau : les armes sont amenées ici pour être lavées / trempées / refroidies.

6 : Rivière souterraine. Pour accéder à la salle d'eau il faut réussir un jet de nager dur.

Nom	Niv.	PV	AT(DB)	OB(melée)	OB(tir/sort)	MM
Forgeron Shiis	3	75	4(20)	60 Marteau	40 Marteau	10
Garde Shiis	6	120	4(10)	80 Pieu	60 Pieu	15
Garde Toural Bouclier, arc et flèches +10	7	100	15(60)	70 Arme	80 Arc long	10
Shaman Toural Sorts	12	90	1(20)	60 Baton	-	15
Monstre du bateau	15	200	12(50)	100 Grandes griffes x2	-	30
Baktan	5	150	12(10)	35 Dague	-	0

