

Les Symbiotes du Rol'O'Sha.

Premier scénario.

Table des matières

Synopsis.	Page 2.
Les personnages joueurs (PJ).	Page 2.
Une étrange révélation.	Page 2.
Suivie d'une étrange cérémonie.	Page 3.
A la recherche des siens.	Page 4.
Arrivée à la Cité Des Anciens.	Page 4.
Orak Vörr.	Page 4.
La chasse et autres complications.	Page 5.
Conclusion.	Page 5.
Annexe I : les Thoraïs.	Page 6.
Annexe II : règle aditionnelle pour les Dons d'halluciné.	Page 6.
Annexe III : la Cité Des Anciens.	Page 6.

Synopsis.

Ce scénario permet de lier vos joueurs dans leur tragique destin de symbiote. Les PJ vont apprendre en quoi leurs parents leur ont offert une étrange singularité qui les ronge de plus en plus, mais ils vont surtout devoir s'associer pour arriver à sauver leurs vies des forces de l'ordre du Rol'O'Sha.

Les personnages joueurs (PJ).

Tous les PJ doivent être originaires du Rol'O'Sha pour ce scénario, il n'est pas nécessaire qu'ils se connaissent avant l'aventure. Il est néanmoins très probable qu'ils se soient déjà rencontrés lors des différentes cérémonies qui sont pratiquées dans les différents villages comme K'ta Mas, la fête de l'Extase. **Et les PJ ne doivent absolument rien connaître de leur nature de symbiote !**

Les PJ ne sont pas forcément nés dans le même village, mais au moment du scénario ils sont tous dans un petit village (nommé : Itaé'O'Gö) qui se situe à la frontière entre le Rol'O'Sha et les Etendues De Sable Rouge. Itaé'O'Gö sert principalement de lieu de ravitaillement pour les pèlerins se dirigeant vers la Cité Des Anciens qui se situe dans les Etendues De Sable Rouge. Les PJ viennent juste d'arriver à Itaé'O'Gö leur nouveau village, puisque la coutume Shaline veut que les shalins changent de village assez souvent, et ils commencent à peine à trouver leurs marques. Les PJ sont néanmoins très fatigués, leur voyage semble les avoir très affaibli.

Une étrange révélation.

Un Shalin qui prend soin de dissimuler son identité derrière un voile va aller voir chacun des PJ pour leur annoncer que leur vie est sur le déclin, et qu'ils doivent subir un rituel pour leur permettre de survivre. D'ailleurs leur état de santé qui va de mal en pis devra finir de convaincre les PJ. Vos joueurs n'obtiendront aucune information sur cet étrange Shalin qui leur déconseille d'ailleurs fortement d'aller parler de leur mal au médecin du village et encore moins aux autorités. Il leur donnera rendez-vous pour leur renaissance, dans une hutte un peu à l'écart du village, le lendemain au levé d'Elhu (n'oubliez pas que la culture Shaline est baignée de la relation entre Elhu et Reth).

Les PJ doivent se rendre le lendemain au levé du soleil à cette hutte, s'ils ne comptent pas le faire faites leur sentir que leur corps est vraiment au bout du rouleau (leurs membres sont engourdis et froids, leur vision se trouble puis revient... soyez inventif) et aucune drogue ne parvient à les réveiller. Si les PJ vont voir le médecin il ne pourra rien pour eux mais cela ne provoquera pas de catastrophe. Par contre s'ils vont voir les autorités le village entier sera mis à feu et à sang par les Kirlins de Finael qui n'attendaient que confirmation du fait que des symbiotes se trouvaient bien dans le village, dans ce cas passez directement à « A la recherche des siens ».

Suivie d'une étrange cérémonie.

Les PJ se voient donc tous réunis devant cette hutte avec un PNJ du nom de Tarek Söhé celui-ci semble être dans un piteux état, faites une description des PJ et du PNJ, et surtout insistez sur le fait qu'ils semblent tous être affaibli et/ou malade. Cela leur permettra de se sentir un peu moins seul dans l'inconnu qui les attend. Au bout de quelques minutes une voix venant de l'intérieur de la hutte les interpèle en leur demandant de rentrer sans craintes ; les PJ reconnaîtront en cette voix celle de l'homme qui est venu leur parler la veille.

Les PJ en entrant dans la hutte voient des hommes attachés sur des tables, leur nombre est égal au nombre de PJ + 1 (pour le PNJ qui est aussi un symbiote). Ceux-ci sont complètement amorphes, ils ont été drogué pour faciliter le rituel de renaissance des symbiotes qui sont encore inexpérimentés dans ce domaine. Trois hommes, à visage découvert, les accueillent et le plus âgé d'entre eux commence à leur expliquer leur nature de symbiote (lisez la suite à haute voix) :

Mes fils cela fait de nombreuses années que nous avons dut vous laisser à vos mères pour qu'elles vous guident jusqu'à votre Tyjhed'Mas. Les années ont passé bien vite et maintenant votre nature profonde de fils de Reth vous rattrape. Il est temps pour vous de voir la vérité notre mère Reth et notre père Elhu ont été séparés par la volonté de la Shalal il y a bien longtemps. Et d'ailleurs toute la religion qui est orchestrés par la Shalal sert uniquement à vous pervertir l'âme. Vous êtes les fils de Reth et vous devez comprendre que la Shalal va vouloir vous détruire ; mais pour l'heure il est temps de se concentrer sur votre renaissance.

Une fois son explication terminée alors que les joueurs vont commencer à se poser des questions Tarek Söhé s'effondre. Les trois hommes demandent aux PJ de se pousser car l'heure de la renaissance de Tarek est arrivée, s'ils n'agissent pas vite il risque de mourir. Ils allongent Tarek sur le dos et l'un des hommes sort une dague dont la lame possède une section triangulaire. Pendant que l'un de ses compagnons lui tiend la tête l'homme à la dague ouvre la bouche de Tarek et lui plante la dague dans le palais ; pendant ce temps le troisième homme peut contenir tout débordement venant de la part des PJ. De la bouche de Tarek sortira un symbiote que l'un des homme s'empressera de ramasser avec la plus grande attention. L'homme transportera le symbiote à proximité d'un des hommes attaché sur une table.

Mon fils te voilà sous la forme que Reth te donna, et il est temps pour toi de reprendre l'apparence d'un Shalin pour mener à bien ta mission. Que la renaissance commence pour toi !

L'homme a juste le temps de finir ses paroles quand deux Kirlins pénètrent dans la hutte en défonçant un mur chacun. Celui qui est le plus proche de l'homme portant le symbiote de Tarek se saisie de la main tenant le symbiote et la broie. Les deux hommes restant se jettent sur les Kirlins, pendant ce temps l'homme dont la main est broyée dit aux PJ :

Fuyez mes fils, votre temps n'est pas encore venu. Allez à la Cité Des Anciens là-bas vous trouverez Orak Vörr pour effectuer votre renaissance, mais faites vite car votre temps n'en demeure pas moins compté.

A la recherche des siens.

Laissez à vos joueuses le temps de ramasser vite fait quelques affaires, des vivres (facile à trouver dans ce petit village) et des scarabés qui vont leur servir de monture dans les Etendues De Sable Rouge. Au moment de leur départ les PJ verront l'homme qui les avait trouvé chacun à leur tour en train de fuir de la hutte, il semble très sévèrement amoché (mais comment peut-il encore marché dans cet état ???), mais il sera intercepté dans sa fuite par un troisième Kirlin. Le Kirlin le saisit par l'abdomen, l'homme se débat mais le Kirlin finit par lui arracher la tête. Vos PJ n'ont pas le choix ils doivent fuir vers les Etendues De Sable Rouge, s'ils ne le font pas l'arrivée des deux autres Kirlins en parfait état devrait les en convaincre...

Le voyage se déroule plutôt bien, pendant 3 jours, si l'on ne prend pas en compte le fait que leur corps est de plus en plus faible, même si aucun des personnages ne s'effondre comme feu Tarek Söhé. Décrivez un voyage des plus pénible où la chaleur assaille les PJ pendant la journée et le froid les engourdit pendant la nuit. Au quatrième jour un groupe de Thoraïs s'attaque aux PJ, malgré leur grand état de fatigue les PJ ne subiront pas de malus pour ce combat car l'instinct de survie des symbiotes est phénoménal. Le groupe de PJ réussira à repousser les assaillants, mais les Thoraïs survivants les poursuivront pendant de nombreuses heures jusqu'à leur arrivée à la Cité Des Anciens.

Arrivée à la Cité Des Anciens.

Lors de leur arriv à la Cité Des Anciens les PJ sont accueillis à bras ouvert par des gens de tout âge ce qui peut les amener à se poser des questions. Mais pour le moment ils sont très fatigués et leurs hôtes leur proposent de prendre un peu de repos. Si les personnages ne parlent pas du but de leur visite (trouver Orak Vörr) les habitant feront venir le medecin de la cité qui remarquera que les membres des PJ commencent à être touché par la gangraine, là ils devraient se décider à rechercher Orak Vörr... Les habitants leur indiquent le domicile d'Orak Vörr qui est à moins d'un quart d'heure de marche. Lors de leur marche les PJ remarqueront que pratiquement tous les habitant de la Cité Des Anciens sont complètement fous, très peu sont agressifs mais cela peut devenir un petit obstacle supplémentaire si cela vous chante... (Pour comprendre ce qui se passe dans la cité référez vous à l'aide « la cité des anciens » qui se trouve à la fin du scénario.) Les PJ arriveront finalement devant le domicile d'Orak Vörr.

Orak Vörr.

A leur arrivée Orak Vörr sera des plus méfiant mais une fois que les PJ lui auront expliqué leur histoire, et qu'il les aura examiné, il se montrera des plus accueillant. Il va leur expliquer leurs corps doivent être changé le plus vite possible et qu'il est en mesure de les aider. Néanmoins les PJ doivent se procurer des corps en bon état car Orak Vörr n'en a pas dans ces placards... Il conseil aux PJ de s'y prendre le plus vite possible, tout en restant discret, sous peine qu'il ne puisse plus rien faire pour eux. Si les PJ ne semblent pas pressé de se chercher une nouvelle enveloppe faites leur sentir la mort de leur corps se rapprocher ; d'ailleurs quelques petits malus, pour les compétences physiques, peuvent aussi être de « bonne » augure pour les motiver (soyez un peu méchant ca vous amusera beaucoup).

La chasse et autres complications.

Alors cette partie du scénario est très libre, chaque PJ aura sa propre technique pour trouver un hôte possible voici plusieurs possibilités qui ne restent qu'à développer (mais les PJ sont toujours très inventifs dans ces moments là et ils risquent d'en trouver d'autres...)

- Comme tout shalin ils doivent posséder tout une panoplie de drogues.
- Un bon coup de gourdin derrière les oreilles est aussi une bonne solution.
- Offrir un (dernier) repas et une bonne cuite au premier venu.
- Payer un prostitué pour ses services...

Il ne faut pas que vos joueurs oublient qu'ils doivent ramener le corps de l'hôte chez Orak Vörr et que l'hôte doit être en vie au moment où le symbiote lui prendra son corps.

La tâche des PJ sera compliquée par l'arrivée à la Cité Des Anciens des trois Kirlins qui les recherchent activement. Toute disparition, qui sera signalée, les mettra sur la piste des PJ qui ne pourront pas faire grand chose face à ces colosses. La seule solution pour les PJ sera la fuite, d'ailleurs ils perdront très certainement l'hôte qu'ils avaient trouvé pendant leur fuite. Et les voilà donc condamnés à recommencer leur « chasse » mais avec plus de prudence...

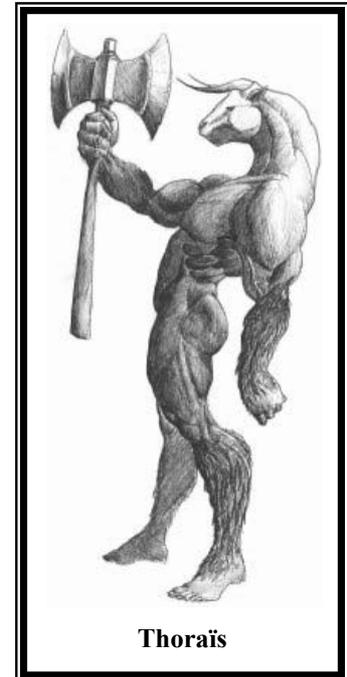
Conclusion.

Les PJ arriveront tant bien que mal à ramener leur hôte à Orak Vörr qui commencera le rituel de la renaissance uniquement lorsqu'ils seront tous là (à moins qu'il n'y ait eu des pertes entre temps...). Les hôtes sont ligotés à des chaises et la cérémonie commence. Orak sort d'un écrin un étrange poignard, dont la section de la lame est ronde (en fait il s'agit d'un pique à glace). Il invite chaque PJ à se placer devant son hôte, Orak va percer le palais de chaque PJ pour récupérer le symbiote qui loge dans leur crâne. Décrivez la douleur des PJ, leur sentiment de mort puis la lumière, qu'ils voient pour la première fois de leurs yeux et qui touche pour la première fois leur corps... Orak dépose chaque symbiote sur le visage de leur hôte et leur conseil de s'introduire en eux par le nez. Reportez aux règles de possession pour gérer la prise des hôtes par les symbiotes, et n'oubliez pas que les hôtes sont drogués pour faciliter la tâche des symbiotes (cela implique un bonus). D'ailleurs il faudra une petite heure aux symbiotes pour qu'ils retrouvent tous leurs sens car les hôtes ont été très bien drogués. Orak Vörr leur expliquera par la suite que pour changer de corps le rituel n'est nécessaire que pour la première fois, et que par la suite ils pourront sortir de l'hôte sans forcément se planter un couteau dans la bouche (mais cela est plus long...).

Voilà vos joueurs ont un corps tout beau tout neuf, d'ailleurs en ce qui concerne les compétences Physique et Beauté (à moins que vos joueurs n'aient pensé à choisir un corps très précis attention personne dans la cité des anciens ne possède 5 en Physique et 5 en Beauté) et bien inversez simplement la valeur du Physique avec celle de la Beauté de leur ancien corps (ça peut être très drôle). Ou si vous vous êtes impartial faites les relancer les dés comme à la création d'un nouveau personnage.

Annexe I : Les Thoraïs.

Les Thoraïs sont aussi appelés « Enfants de Korzarm » puisque c'est Korzarm lui-même qui les a créés. Korzarm a toujours été fasciné par les manipulations génétiques et cela dans un seul et unique but qui est de lui offrir une armée suffisamment forte pour pouvoir renverser le pouvoir des autres Protecteurs. Les Thoraïs sont sa première expérience vraiment valable, ils possèdent une force égale à celle de deux hommes et une intelligence équivalente à celle d'un homme. Ils savent entre autre se servir d'armes tranchantes et contondantes mais ils ne réussirent jamais à utiliser une arme de jet ou de lancer convenablement. Korzarm décida néanmoins un jour que les Thoraïs n'étaient plus utiles et pas assez perfectionnés, il se lança dans un grand enfanticide qui échoua puisque près de la moitié de la population Thoraïs réussit à s'enfuir. De nos jours les Thoraïs vivent dans les plaines désertiques en petits clans nomades, ils s'attaquent à tous les hommes qu'ils croisent en signe de vengeance contre l'humanité qui les a rejetés.



Annexe II : Règle aditionnelle pour les Dons d'halluciné.

La compétence « Dons d'halluciné » possède une différence fondamentale avec les autres compétences, en plus de pouvoir en augmenter la valeur par les points d'expérience elle augmente lors d'un échec critique. Il est donc possible que cette compétence dépasse la valeur maximale autorisée, qui est de 5, puisque si un personnage fait un échec critique alors que sa compétence « Dons d'halluciné » est déjà à son maximum il recevra un nouveau point à sa compétence, qui sera à 6.

Alors comment traduit-on le fait qu'un personnage possède une compétence « Dons d'halluciné » à 6 ? Et bien c'est assez simple, si le personnage était un PJ il devient un PNJ contrôlé par le meneur. Il faut savoir que tous les PNJ possédant une compétence « Dons d'halluciné » à 6 n'arrivent plus à vivre en communauté, ils ne désirent qu'une chose : finir leur vie dans un lieu où ils pourront réfléchir et s'isoler. La Cité Des Anciens est l'endroit où finissent tous les gens ayant décidé de se retirer de la vie qu'ils ont connue jusqu'à présent.

Annexe III : La Cité Des Anciens.

Comment décrire la Cité Des Anciens qui est appelée plus communément la Cité Des Fous de part le fait que 99,9999...% de sa population est complètement folle. Pour avoir une idée de l'étendue du désastre reportez vous à la table des Dons d'halluciné (qui se trouve avec les règles) et n'oubliez pas que tous les habitants de la cité possèdent au moins 6 Dons d'halluciné... C'est pour cela que dans cette cité règne la plus grande anarchie organisée, les

Un jeu de rôle post-apocalyptique-médiéval-fantastique...

Symbiote XPerience

Et entièrement gratuit !!!

*Scénario
d'initiation*

maisons les mieux bâties côtoient les bidon-villes, les rues pavées croisent les chemins de terre les moins praticables et inversement.

Et les habitants dans tout ça ? Et bien ils vivent pour le mieux qu'ils peuvent en cultivant la terre et en élevant des animaux de ferme, leurs folies ne sont pas très gênantes car tous en possèdent et chacun a appris à faire attention à celles des autres.

Il me semble que vous avez assez d'informations sur la Cité Des Anciens Fous, ou Des Fous Anciens, pour jouer ce scénario. Une aide de jeu plus importante concernant la Cité Des Anciens verra bientôt le jour avec plus d'informations, un scénario pour que vos joueurs ne s'ennuient pas trop dans cet étrange lieu et un plan (si on peut en faire un plan de ce lieu qui évolue au rythme de la folie humaine).