

# BOOMSHARTAK : ORIGINES

---

Si vous possédez *Les jungles-araignées de Boomshartak*, vous savez déjà que vous risquez fort d'y jouer des trolls des jungles. Vous savez même comment. Tandis que l'introduction des *Jungles* est plutôt laconique sur les débuts de leurs péripéties, voilà une préquelle (nos amis canadiens disent un *antépisode*) de quelques pages pour les mettre en condition. Si vous ne possédez pas *Les jungles-araignées de Boomshartak*, c'est très mal et j'espère que cette préquelle vous donnera envie d'y remédier.

## INTRODUCTION (PEUT ÊTRE LUE AUX JOUEURS)

*À douze ans, c'est déjà vieux, un troll des jungles. Sa place est déjà préparée dans la hutte des guerriers, ses femelles déjà ointes pour le grand soir. À douze ans, c'est fort comme un baobab jub-jub, un troll des jungles, et fier comme une buse de pouvoir se pavaner bientôt devant les siens. Enfin, en temps normal. Là, en l'occurrence, ça se corse un peu parce que les autres trolls sont tous partis faire la guerre aux humains de la ville. Tous partis il y a trois lunes, et jamais revenus. En fait, il ne reste que vous, vous, les femelles et le chamane cacochyme, qui ne peut plus engendrer grand chose, le pauvre.*

Les PJ sont les derniers trolls d'une tribu des jungles et n'ont pas encore triomphé des rites de passage qui les séparent des femelles (ou des mâles, soyons fous) de la tribu. L'extinction menace et la faim commence à les tenailler.

---

## KOH LAN TROLL

Le premier rite de passage exige que les trolls reviennent chargés des fruits de leur chasse pour nourrir la tribu. Chaque troll peut tenter sa chance individuellement pendant trois jours. Pour chaque jour de chasse, il faut réussir une MEP de la CH au N1 pour trouver du gibier, n'importe quel gibier, puis une MEP de la DEX au N1 pour le chasser avec succès. Un troll réussit le rite s'il parvient à ramener du gibier au cours de ces trois jours. S'il arrive à en chasser plusieurs jours de suite, il est également nommé *Maître chasseur* – ça ne sert à rien, mais généralement, il est content quand même.

Lorsque la MEP de la CH est réussie au N2 ou mieux, le troll est parvenu à débusquer un animal rare (un dodo, un chocobo bleu outremer, une raie manta volante, ce que vous voulez) et s'il le tue, gagne le titre de *Maître traqueur*, pas moins. Enfin, dans le cas où l'une des MEP de la CH est un échec critique (avec un résultat de "3" sur les dés), le troll rencontre un anaconda vénéneux rayé à la place du gibier espéré (CM : 40. FLU : 5. Dommages spéciaux : 3/Poison – le personnage touché perd instantanément la moitié de sa CONS). Il devient néanmoins *Maître serpent* s'il gagne. Bien sûr, il meurt dans le cas contraire (bravo, son joueur ou sa joueuse a gagné le droit de tirer un nouveau personnage, **Traveller**, ça vous dit quelque chose ?).



Que les trolls aient réussi ou échoué, le chamane gâteux leur donne rendez-vous au sommet d'un piton rocheux voisin lors de la prochaine nuit sans lune pour qu'il puisse accomplir le rituel de vision et leur donner leur véritable épreuve, celle qui fera d'eux des guerriers. Le chemin qui y conduit passe par des échelles de corde et des murs d'escalade extrêmement périlleux et il faut réussir une MEP de la FOR ou de la DEX (au choix du joueur) au N3 pour parvenir à rejoindre le chamane (oui, oui, on meurt bel et bien en cas d'échec – laissez les dés sur la table pour tirer de nouveaux trolls lorsque les premiers se seront écrasés en bas).

## LE CHAMANE (PEUT ÊTRE LU AUX JOUEURS)

*Lorsque vous arrivez, éreintes, au sommet du piton, Wuk-Wuk le chamane vous y attend déjà. Il est si fort. Devant lui, un grand feu où dansent des flammèches multicolores projette des ombres bigarrées sur la nuit. Wuk-Wuk danse et danse, les yeux révoltés. Il bave de la bave sacrée de l'herbe à visions et grogne comme le pécarari. Bientôt, Wuk-Wuk va vous donner votre vision, bientôt, vous serez de vrais trolls. Le chamane crie, il dit : “ Le Shantak ! Le Shantak vole sur les Jungles-araignées. Le Shantak pond le grand œuf, le grand œuf qui donne la vie ! Ramenez l'œuf et vous serez des trolls !”*

Une fouille, même sommaire, révélera le panier de feuilles de palmier tressées grâce auquel le chamane s'est hissé ici. Hélas, les personnages qui descendent par cette voie (vous connaissez l'autre, MEP de la FOR ou de la DEX au N3 pour éviter une chute fatale) sont attendus tout en bas par des espions humains de Carthagagan déterminés à en finir avec ce qui reste de leur pitoyable tribu. Les espions sont tapis, mal, dans des fougères géantes. Il suffit qu'un seul personnage (le chamane est bigleux et n'a aucune chance de repérer les espions, d'ailleurs, il ne sert strictement à rien en combat) réussisse une MEP de l'INT au N1 pour les détecter et éventer l'embuscade, sans quoi les espions attaquent avec l'avantage de la surprise le premier round (les trolls ne lancent aucun dé pour se défendre !). Il y a autant d'espions que de trolls.

## ESPIONS DE CARTHAGAN

---

CM : 16 par espion.

FLU : 2.

Les espions se battent à l'aide de lances (3D, ne les tirez pas, ce détail ne sert que dans le cas où les personnages voudraient les récupérer) et portent des armures de cuir souple de crocodile rouge qui leur confèrent 4 points d'armure. Ces armures sont trop petites pour qu'un personnage mesurant plus d'un mètre quatre-vingt puisse les revêtir, mais il y a peut-être un troll nain dans le groupe qu'elles rendront heureux, qui sait.

Si un troll meurt, vous savez quoi faire. Sinon, vous n'avez plus qu'à commencer l'aventure **Les jungles-araignées de Boomshartak** ! Surtout, bonne chance.