

**TRUCS TROP BIZARRES**  
**UN MONSTRE POUR HALLOWEEN**  
**Halloween 2021**

# **LES SHONOKINS**



**Olivier Legrand, d'après l'œuvre de Manly Wade Wellman**

# Les Shonokins

## Rusé



## Légende

Selon certaines légendes amérindiennes, mais aussi *selon leurs propres traditions*, les Shonokins forment un peuple, une *race à part* qui aurait régné sur le continent nord-américain avant l'arrivée des premiers Êtres Humains, c'est-à-dire des ancêtres des tribus amérindiennes, qui les auraient finalement vaincus et repoussés « *hors du monde des hommes* » : sous la terre, dans les endroits les plus reculés des Appalaches, au cœur des forêts les plus profondes... ou peut-être dans un autre monde, à la lisière de notre réalité.

De fait, les légendes concernant les Shonokins sont fragmentaires, souvent évasives et parfois contradictoires. Ainsi, selon certains récits, les membres de ce peuple auraient toujours eu la forme humanoïde sous laquelle les premiers Amérindiens les rencontrèrent... tandis que d'autres sources laissent entendre qu'ils auraient *adopté cette forme par mimétisme surnaturel*, imitant (de façon certes imparfaite) l'apparence des Êtres Humains afin de mieux pouvoir infiltrer leurs communautés et les manipuler : leur forme première resterait un des nombreux mystères associés à ce peuple – un mystère indicible sur lequel il est sans doute préférable de ne pas trop s'interroger...

## Mythe, Fiction & Jeu de Rôle

Les Shonokins sont la création de l'écrivain américain **Manly Wade Wellman** (1903-1986), qui les mit en scène dans plusieurs aventures de l'occultiste John Thunstone, ainsi que dans **After Dark**, un roman ayant pour héros le musicien itinérant Silver John (voir *Stranger Tales* n°5, p 11, ou la compil *Monster Mania*, p 23)...

Ceci n'empêcha pas leur créateur de recevoir, au fil des années, des lettres de lecteurs lui assurant que les Shonokins étaient bel et bien réels (mais oui !) ou qu'ils constituaient en tous les cas un élément authentique du folklore de certaines tribus amérindiennes – folklore dont Wellman était, par ailleurs, un fin connaisseur ...

Notons enfin que la version des Shonokins présentée ici est avant tout une adaptation (plus qu'une retranscription) de la création originale de Manly Wade Wellman à l'univers de TTB. Le contenu de la section **Origine** (ci-dessous) présente ainsi une version totalement apocryphe de la genèse de ces créatures, liée à notre omniprésent No Man's Land...

Une chose est sûre : en dépit des immenses pouvoirs qu'ils s'attribuent eux-mêmes, les Shonokins auraient été incapables d'asservir les tribus amérindiennes – et même de leur tenir tête, sans doute parce que les shamans et les hommes-médecines des tribus connaissaient des secrets permettant de se prémunir contre la mystérieuse sorcellerie pratiquée par les Shonokins.

Au fil des siècles, le souvenir des Shonokins s'estompa, sans disparaître entièrement. Il est d'ailleurs possible que ce souvenir soit à l'origine de nombreux mythes amérindiens concernant des esprits hostiles et autres créatures surnaturelles, comme les *wendigos* algonquiens, les *skinwalkers* navajos ou les *enfants de la rivière* objiwias. Il n'est, du reste, pas interdit de penser que les Shonokins eux-mêmes usèrent de leurs mystérieux pouvoirs magiques pour « sombrer dans l'oubli » et diluer le souvenir de leur existence dans les croyances des tribus amérindiennes qui les avaient contraints à plonger dans un long sommeil ou à s'exiler en marge de la réalité...

Depuis quelque temps, cependant, des Shonokins commencent à refaire surface çà et là, dans différentes régions reculées ou sauvages des USA et du Canada, le plus souvent aux abords de petites communautés humaines qu'ils essaient d'infiltrer ou de manipuler... Il est à peu près certain que les éléments déclencheurs de ce réveil furent l'arrivée des colons venus d'Europe et l'érosion progressive des traditions amérindiennes : le paysage physique, culturel et spirituel du continent ayant changé, des groupes d'éclaireurs ont recommencé à rôder à la lisière du monde des hommes, afin de préparer le grand retour des Shonokins et leur reconquête du territoire « usurpé » par les humains...

## Réalité

Les Shonokins se présentent (en tous les cas depuis quelques millénaires...) sous la forme d'êtres humanoïdes pouvant passer (au moins de loin) pour des humains d'assez petite taille et plus maigres que la moyenne. Leur peau est plus brune que celle des Américains blancs et leurs cheveux sont toujours noirs – deux caractéristiques qui, aux yeux des non-initiés, les font souvent passer pour des individus d'origine amérindienne.

Un examen plus attentif permet, en outre, de remarquer un certain nombre de traits anatomiques distinctifs : un crâne étrangement allongé, plus étroit que celui de la plupart des humains, des dents plus petites et plus pointues, des yeux aux pupilles bizarrement félines, des ongles sombres et légèrement griffus, ou encore un annulaire plus long que le majeur – particularité considérée par les initiés comme LE trait révélateur des Shonokins.

Les Shonokins voient parfaitement dans le noir, comme les félins, et préfèrent agir de nuit et dormir le jour ; la lumière du soleil ne provoque toutefois chez eux aucun dommage physique, juste une forme d'inconfort qui ne les empêche aucunement d'agir si le besoin s'en fait sentir.

Il existe deux grands types de Shonokins, que nous baptiserons (à défaut d'une appellation propre) les « cachés » et les « émissaires ».

Les **Shonokins cachés** se tiennent à l'écart des humains, vivant dans des cavernes et d'autres lieux reculés. Ils ne parlent aucune langue humaine, n'utilisent que des outils sommaires et ont une allure quelque peu primitive, évoquant d'étranges hommes des cavernes vêtus de tuniques qui semblent faites d'enchevêtrements d'aiguilles de pin – à moins

qu'il ne s'agisse d'une forme naturelle de pilosité. Ils sont toutefois aussi rusés et malveillants que leurs congénères émissaires.

Les **Shonokins émissaires** sont, en revanche, parfaitement capables de se faire passer pour des humains et d'interagir avec ces derniers. Ils parlent Anglais comme des natifs, connaissent bien la société américaine et tentent souvent de s'infiltrer au sein de communautés isolées afin d'y établir leur influence. Ils sont le plus souvent vêtus de costumes noirs, gris ou blancs d'une singulière facture (voir *Signes*, ci-après). Ces Shonokins « civilisés » remplissent clairement une fonction d'espions, d'éclaireurs et d'avant-garde pour le reste de leur peuple. Pour l'heure, cette mission semble surtout consister à établir de nouvelles colonies shonokins près de leurs anciens *lieux de pouvoir* (voir *Signes*), en infiltrant les communautés humaines établies à (ou près de) ces endroits... mais aussi en réduisant au silence les individus susceptibles de les démasquer ou de contrarier leurs plans.

Sur le plan anatomique et physiologique, les Shonokins possèdent apparemment les mêmes caractéristiques et les mêmes besoins que les êtres humains... à une (effarante) différence près : il n'existe pas de Shonokins femelles et personne n'a jamais vu d'enfant shonokin. Nul ne sait *comment* ils se reproduisent – ni même s'ils se *reproduisent* réellement, au sens où nous l'entendons. Sont-ils *suscités* par quelque chose ? Leur corps est-il produit ou façonné par leur psyché ? Ces questions restent sans réponse... mais leur seule existence apporte du poids à l'hypothèse selon laquelle la forme humanoïde des Shonokins ne serait qu'une forme imitative, adoptée lors de leurs premiers contacts avec les ancêtres des Amérindiens...

La longévité de ces créatures reste un mystère mais tout porte à croire qu'un Shonokin ne peut pas mourir de mort naturelle et est immunisé à toutes les formes de maladies et de poisons... Il n'est pas, en revanche, plus résistant qu'un être humain aux blessures physiques et peut tout à fait être tué par arme à feu, arme blanche ou même à mains nues.

A cause de cette forme partielle d'immortalité, les Shonokins sont incapables d'accepter l'idée de leur mortalité, laissant souvent entendre qu'ils sont éternels ou invulnérables aux armes des humains (ce qui est, répétons-le, tout à fait faux). De fait, aucun d'eux ne semble capable de supporter la vue (ou la présence supposée) du corps mort d'un membre de sa race, comme si celui-ci constituait une insupportable négation de leur supériorité alléguée sur le genre humain (voir *Point Faible*, page suivante).

## Les Shonokins en Jeu

**Rusé :** Les Shonokins sont retors et malins, ce qui les rend particulièrement difficiles à leurrer, à piéger ou à manipuler que le commun des mortels.

*Selon sa vision des Shonokins, le MJ pourra décider d'attribuer d'autres traits à certains d'entre eux, comme par exemple Coriace ou (pour les Shonokins les plus sauvages) Féroce.*

Dans le contexte de *Trucs Trop Bizarres*, on supposera que les Shonokins prennent vie dans le No Man's Land (voir *Origine*, ci-après), qui leur confère également leurs singuliers pouvoirs, et qu'à la mort de leur corps physique, leur essence psychique retourne quant à elle à la dimension ténébreuse...

Sur le plan culturel (car oui, les Shonokins ont une culture, faite de mystérieuses traditions millénaires), les Shonokins semblent obsédés par la certitude d'être supérieurs aux êtres humains, ainsi que par leur *droit de préséance* sur le territoire nord-américain. Comme indiqué ci-dessus, la possession et le contrôle de lieux-clés constitue leur objectif principal – du moins pour le moment, en attendant la mise en place d'une véritable stratégie de reconquête.

Aux yeux des Shonokins, l'extermination et la dépossession dont les Amérindiens furent victimes constituent à la fois un intense motif de satisfaction et un signe indéniable que leur heure est de nouveau venue – car ils n'ont aucun doute sur le fait que les « nouveaux usurpateurs » (les descendants des colons venus d'Europe) seront beaucoup plus faciles à subjuguier et à dominer que leurs ennemis d'autrefois, détenteurs d'une ancienne sagesse aujourd'hui largement oubliée...

## Origine

Les érudits qui spéculent que les Shonokins pourraient être à l'origine de divers mythes amérindiens prennent en fait le problème dans le mauvais sens : en réalité, ce sont les peurs collectives de différentes tribus indigènes ancestrales qui ont engendré les Shonokins... de la même façon que les cauchemars de certains enfants ou les croyances sur les OVNI finissent par donner naissance aux Croque-Mitaines ou aux Aliens Gris (voir règles de base de TTB), par le même processus de psycho-génération lié au No Man's Land...

Les Shonokins ne sont en réalité rien d'autre que l'incarnation psycho-morphique de la peur des premiers Amérindiens de découvrir que leur territoire était *déjà occupé* par une race d'êtres aussi anciens que malveillants – et ce sont les mythes et les croyances-mêmes de ces tribus qui ont façonné la culture du peuple Shonokin, comme un reflet obscur et déformé de leurs propres traditions.

Ce fait, dont les Shonokins eux-mêmes n'ont pas véritablement conscience (et qu'ils seraient sans doute incapables d'accepter si on leur en apportait la preuve...), jette un éclairage particulier sur certains aspects importants de l'existence des Shonokins.

Le premier facteur est l'antagonisme existentiel des Shonokins avec certaines tribus indigènes, trait qui se manifeste notamment par une forme d'obsession territoriale et par une relative vulnérabilité aux pouvoirs de certains anciens rituels d'origine amérindienne.

Le second élément révélateur est l'extrême discrétion observée par les Shonokins depuis la conquête de l'Amérique par des colons venus d'Europe : au fur et à mesure que les peuples indigènes étaient massacrés, déplacés ou dépossédés de leurs territoires ancestraux, les Shonokins eux-mêmes commencèrent à refluer hors de la réalité ou à tomber en torpeur dans des lieux inaccessibles aux humains, comme si leur propre puissance surnaturelle dépendait directement de la vitalité des croyances et des traditions les concernant...

Reste néanmoins un fait troublant : si les Shonokins ne sont que les émanations des peurs ancestrales de certaines tribus indigènes, alors comment expliquer leur résurgence progressive, dès les années 1930 jusqu'aux années 80 (époque de référence de *Trucs Trop Bizarres*) ? Le désarroi et la déshérence vécus par de nombreux Amérindiens au XX<sup>ème</sup> siècle auraient-ils revitalisé les cauchemars de leurs ancêtres ? Ou bien le No Man's Land est-il en phase de réveil, le retour des Shonokins n'étant qu'une des nombreuses conséquences de son regain d'activité, comme une forme surnaturelle du fameux *retour du refoulé* ? Mystère...

## Signes

Certains tertres et cercles de pierres levées qui parsèment le paysage sauvage américain, attribués par les historiens à la mystérieuse culture dite des *mound builders* (dresseurs de tertres), pourraient bien être en réalité les

vestiges d'antiques lieux de pouvoir où les sorciers Shonokins entraient en contact avec les énergies ténébreuses nourrissant leurs pouvoirs surnaturels...

Quant aux signes particuliers de l'anatomie shonokin (annulaire plus grand que le majeur, petites dents pointues, crâne légèrement allongé), leur repérage chez les *émisaires* nécessite le plus souvent un test d'Observation, leur pouvoir de Mimétisme ayant tendance à *faire passer inaperçues* ces bizarreries chez les humains. Le port d'un chapeau ou de gants suffit, en outre, à les dissimuler...

Les vêtements des Shonokins émissaires sont d'une singulière facture : à première vue, il s'agit de costumes blancs ou clairs, fort bien coupés, qui leur donnent facilement une allure de missionnaire ou de gentilhomme sudiste, mais à y regarder de plus près (test réussi en Observation), ces costumes ne semblent faits dans aucune étoffe connue (pourrait-il s'agir de *peau* ?) et, plus étrange encore, ne comportent aucune couture visible, ce qui laisse penser que ces vêtements ont été fabriqués selon un processus inconnu de l'être humain...

## Pouvoirs

Lorsqu'ils doivent communiquer secrètement entre eux, les Shonokins parlent un langage sifflant, qu'aucun être humain n'a jamais été en mesure d'apprendre.

## Influence

Ce pouvoir de manipulation psychique permet aux Shonokins émissaires de placer certains humains sous leur emprise insidieuse. En termes de jeu, il opère comme le pouvoir de Séduction de certains Vampires (voir TTB, p 95), sans toutefois conférer au Shonokin le pouvoir de Fascination normalement possédé par les Vampires disposant de cette faculté.

## Mimétisme

Ce pouvoir insidieux agit aussi bien sur le plan physique que sur les plans psychique et culturel. C'est d'abord grâce à lui que les Shonokins ont pu imiter la forme humaine – certes de façon imparfaite, disons juste assez pour constituer un reflet ténébreux des premiers Amérindiens... et c'est encore ce pouvoir qui permet à leurs émissaires de s'approprier le langage et une partie des références culturelles des Américains d'aujourd'hui.

Ce Mimétisme ne leur permet pas, en revanche, de modifier leur apparence individuelle et ne se manifestera donc jamais de façon spectaculaire au cours d'un scénario... Il explique néanmoins comment, malgré leur apparence physique quelque peu hors-norme et leur comportement parfois étrange, les Shonokins émissaires peuvent si facilement s'infiltrer et trouver leur place au sein de communautés humaines (qu'il s'agisse d'une petite ville, d'une congrégation religieuse, d'une entreprise...), sans soulever plus de questions ou d'inquiétudes chez ceux qui les côtoient. Leur pouvoir agit alors comme une sorte d'anesthésie psychique insidieuse, endormant la vigilance et la méfiance que les Shonokins devraient normalement susciter.

Dans le cas des persos (et de quelques PNJ éclairés), leur Sixième Sens (même peu développé) les mettra immédiatement *mal à l'aise* lorsqu'ils rencontreront des Shonokins infiltrés au sein de la société humaine ; ils pourront alors remarquer (moyennant un test en Observation) les particularités physiques des Shonokins (voir ci-dessus), particularités qui, en l'absence du Sixième Sens, ne semblent sauter aux yeux de personne...

## Sorcellerie Shonokin

Les Shonokins sont versés dans l'art de la Sorcellerie (voir l'article *I Put a Spell on You*, dans *Stranger Tales* n°6), un pouvoir versatile dont les effets et les applications doivent être *taillés sur mesure* par le MJ, en fonction de l'intrigue de chaque scénario.

Voici quelques exemples d'applications de ce pouvoir polyvalent :

### La Puissance de la Terre

La magie des Shonokins semble utiliser les **courants d'énergie tellurique**, charriée par les lignes ley et susceptible d'être emmagasinée de façon massive dans les tertres (maudits ou sacrés...), les mégalithes et autres cromlechs.

Réactiver ou développé un ancien réseau de pouvoir géomantique pourrait ainsi constituer un objectif important pour un petit groupe de Shonokins infiltrés dans la société humaine.

La Sorcellerie Shonokin pourrait donc, sous certaines conditions, produire des perturbations sismiques (tremblements de terre localisés), météorologiques (orages, sécheresses...) ou électromagnétiques (liaisons téléphoniques ou radio brouillées, etc.).

## Savoir-Faire Mystérieux

La magie des Shonokins donne également à ces derniers la possibilité de **cultiver des plantes** aux effets anormaux (ce qui peut leur permettre de se faire passer pour des guérisseurs aux yeux de certains humains), de fabriquer des **objets Porte-Poisse** (voir règles de TTB, p 78) ou d'utiliser certaines pierres précieuses pour exercer leur pouvoir d'Influence sur les porteurs de ces bijoux (mieux vaut donc refuser tout cadeau venant d'un Shonokin...).

## Le Pouvoir de l'Esprit

A la discrétion du MJ, certains Shonokins pourront également être dotés de pouvoirs psychiques similaires à ceux des Enfants Alpha (voir TTB, p 70-72), notamment le Contrôle, la Télékinésie et la Télépathie.

## Alliés Monstrueux

La magie des Shonokins peut leur donner le pouvoir de domestiquer certaines **créatures du No Man's Land** : des **Esprits Maléfiques**, bien sûr (lorsque ceux-ci sont disponibles sur place...), mais aussi des **Gardinels** (voir ST n°5 p 11 ou Monster Mania, p 23), que certains sorciers Shonokins utilisent carrément comme habitations ! Là encore, l'étendue de ces possibilités est laissée à l'appréciation de chaque MJ, selon ses besoins scénaristiques. Les Shonokins ont plus d'un tour dans leur sac !

## Point Faible

Les Shonokins refusent d'admettre qu'ils sont mortels. La seule vision du cadavre de l'un d'entre eux suffit à les faire reculer. Ensevelir un corps ou un squelette de Shonokin devant le seuil d'une habitation (ou à la lisière d'un campement) est ainsi une excellente façon de protéger le lieu de leurs incursions – un fait qui, bien sûr, n'est connu que de quelques initiés.

Lorsque des Shonokins vivent en groupe, ils emploient presque toujours les services d'humains soumis à leur pouvoir, chargés des basses besognes – y compris l'évacuation et la crémation des dépouilles de leurs morts, loin de leur base d'opération...

A la discrétion du MJ, les Shonokins pourront également être vulnérables à certains rituels amérindiens ancestraux, seulement préservés dans la mémoire de quelques sages...

## Maîtres du Monde ?

A la différence de la plupart des créatures liées au No Man's Land, les Shonokins constituent un véritable peuple, avec sa culture, son histoire et ses projets... Leurs visions du passé et du futur sont marquées par les mêmes éléments : la grandeur et la suprématie des Shonokins sur les peuples inférieurs – en l'occurrence les humains.

A plus ou moins long terme, l'objectif des Shonokins est de ressusciter la splendeur passée de leur empire oublié – un grand plan, qui s'étalera sur des générations et suppose évidemment plusieurs phases.

Pour l'heure, le but des Shonokins semble être de réactiver un maximum de leurs lieux de pouvoir (terres, sites mégalithiques etc.) à travers le continent nord-américain, afin de recréer un véritable réseau d'énergie tellurique qui leur permettrait de pratiquer leur sorcellerie à grande échelle et non plus simplement de façon ponctuelle et locale.

On peut comparer ce processus au tissage d'une toile par une araignée invisible – un thème qui, dans le contexte de TTB, pourra ajouter un élément de *conspiration occulte secrète* aux thèmes traditionnels du jeu...

De fait, la lutte contre les Shonokins et leurs machinations pourrait constituer le fil conducteur d'une saison entière de TTB, les pouvoirs de leurs sorciers leur permettant de faire appel à d'autres entités et créatures issues du No Man's Land. Comme tous les candidats au statut de *maîtres du monde*, les Shonokins commenceront par avancer masqués, avant de dévoiler peu à peu leur présence et leurs pouvoirs...

Et comme dans toute guerre secrète, nos héros auront besoin d'alliés à la mesure de la menace – comme par exemple l'Agence (si l'on parvient à convaincre ses instances supérieures non seulement de l'existence mais de la dangerosité des Shonokins) ou des détenteurs de l'ancienne sagesse, tels que Grand-mère Tayae (voir le scénario *Making Plans for Nigel*, dans ST n°1).