

par Mémé
Ciredutemps



Et voici un cadeau pour tous les Mjs
potentiels d'EXALTÉS (white wolf):
Campagne : «VERS LA VALLÉE DES LARMES»

SCÉNARIO N° 3

Synopsis

Et voici venir le troisième volet de la campagne d'Exaltés «Vers la vallée des larmes». Si vous l'avez

suivi, vos
j o u e u r s
quittent
d o n c
Epine,
cité
du

seigneur abyssal Masque-
des-hivers, logiquement en
route vers les terres du sud-est
pour trouver la manoir de
Némérie la Sombre. Et ils vont
devoir traverser une partie des
forêts semi-tropicales pour aller
vers la chaîne de montagne du
sud-est. Ils chevauchent donc
dans cette direction, et jusqu'à
l'acte 1, il peut leur
arriver différentes
bricoles, laisser

à votre appréciation, mais bon, ça les
occupera un peu quoi :

- Durant le voyage, ils se
retrouvent confrontés à une
v i l a i n e
créature
(u n e
meute de
Chiens Terribles,
p326, par
exem-ple)
q u i
n'apprécient pas
trop leur présence sur leur
territoire.

- Un Zéphyr (p306) peut
avoir décidé de les embêter un peu sur
le trajet, en plus cela leur fera une
première rencontre avec des esprits
avant d'entamer, un peu plus tard
de plus amples
préliminaires.

«Les voyages spirituels»

CE SCÉNARIO VA AMENER LES PJs À DÉCOUVRIR DE NOUVELLES FACETTES DE CRÉATION, TEL QUE
LES MÉTAMORPHES ET LES ESPRITS. ET, S'ILS SE DÉBROUILLENT BIEN, APRÈS EN AVOIR TIRÉ
QUELQUES AVANTAGES ILS POURRONT TROUVER LE MANOIR DE NÉMÉRIE, OÙ UNE SURPRISE
LES ATTEND. MAIS ÇA, CE SERA DANS LE QUATRIÈME SCÉNARIO... AMUSEZ VOUS BIEN !



Acte 1 : « Un bien joli petit hameau »

Scène 1 :

Alors que les pjs continuent de chevaucher, la nuit commence à s'étendre sur ces contrées hostiles. En fait, cela tombe bien car ils voient au loin se dessiner un petit hameau paysan, non loin de la lisière de la forêt, et ils pourront sûrement y trouver refuge pour la nuit. Quand ils approchent, ils se retrouvent devant une barricade de bois taillée en pointe, avec une grande porte. Mais visiblement, il n'y a personne pour la surveiller. D'ailleurs cette dernière est mal fermée, semble abîmée et avoir subi des attaques répétées. Quant ils rentrent, ils se trouvent face à un petit village paysan typique (p55) avec ses petites maisons et des charrettes de foin dans les allées de terre battue. Mais il semble y avoir bien moins de monde que ce que l'on aurait pu attendre. Il y a tout de même quelques personnes qui s'occupent des menus travaux dans le village, ou se traînent dans les allées. En effet, les personnes qu'ils voient ne semblent pas très en forme et même malades à en juger par l'état de leur peau et le mal qu'elles peuvent avoir à se mouvoir. C'est une jeune fille du nom de Makalia qui les voit en premier et vient s'adresser à eux. C'est une jeune fille encore assez belle, qui garde un peu de fraîcheur malgré la maladie, portant quelques vêtements abîmés et une longue chevelure brun-roux nouée. Elle salut les étrangers et leur demande la raison de leur venue. Elle toussote beaucoup et vue de plus près, son teint est un peu cireux et elle semble avoir de la fièvre. Elle est fort aimable malgré sa faiblesse. S'ils l'interrogent, ou interrogent d'autres gens ils apprennent ceci :

Les villageois sont ainsi car presque tous, des enfants aux vieillards, sont malades et/ou atteints de lèpre. Beaucoup sont déjà morts et les autres tentent de tenir ou de guérir avec des plantes médicinales ramassées dans la forêt. Mais elles ne sont jamais assez puissantes et il est à craindre que le village ne finisse par périr. D'ailleurs, presque plus aucun village alentour ne veut faire de commerce avec eux et ils finiront au moins par mourir de faim quand plus personne n'aura la force de cultiver un peu.

Il ne leur sera pas dit grand chose de plus pour le moment. On leur propose de passer la nuit ici, de toute façon il n'y a pas d'autres villages à au moins une demi journée de marche et quant à la forêt, il ne vaut mieux pas la fréquenter la nuit. Il est plutôt conseillé de rester là cette nuit. On les invite au repas commun du soir malgré le peu de ressources du village et une paillasse leur sera fournie pour la nuit. C'est Makalia qui les guidera, elle pourra même passer le repas avec eux, mais ne dira rien de plus sur la maladie car elle ne sait trop rien de plus. Cela dure depuis environ deux ou trois mois et il lui semble qu'ils ne sont pas le seul village touché.

Scène 2 :

L'heure du repas venue, ils sont conviés dans la salle commune. On les dispose en bout d'une grande table de bois autour de laquelle tous les paysans restants (environ une 40aine) sont réunis, enfants, adultes et vieillards. *(C'est le moment de faire faire quelques tests à vos pjs pour voir s'ils résistent bien à la maladie, cf p 328).*

On leur donne à manger comme les autres, un peu de tubercule, quelques fruits de la forêt et un morceau de viande de cochon domestique. Les paysans sont tous assez mal en point, certains à la limite de la décomposition et personne n'est très bavard.

Bon appétit les petits, s'ils arrivent à en avoir encore. En demandant un peu, surtout au chef du village, ils pourront obtenir ces divers renseignements :

- Cela fait bien deux ou trois mois qu'ils sont malades et en fait, la lèpre semble s'être propagée chez eux après qu'ils aient été faire du commerce avec des membres du village de « Fleurvert » qui est à une demi journée de marche d'ici, un peu plus dans la forêt.

- Il y avait déjà eu des épidémies dans le coin avant, mais jamais aussi virulentes et on pouvait les endiguer plus ou moins avec des herbes médicinales. En tout cas celle-ci a pris une ampleur différente et semble un peu particulière, mais personne ici ne sait pourquoi.

- Il y a de fortes chances pour que le village soit décimé d'ici quelques mois, voire semaines si aucune solution n'est trouvée.

Puis on les conduit à leur paillasse pour la nuit. Quand ils commencent à bien s'endormir, on entend des gémissements et des pleurs qui viennent de l'extérieur. En fait c'est une famille qui se lamente car ce soir la lèpre a encore emporté un enfant, le frère de Malakia. Le village est en deuil.

Le matin venu, les pjs repartent et s'enfoncent d'avantage vers la forêt. De toute façon ils ne savent pas précisément où est le manoir de Némérie et le mieux pour eux est d'aller de village en village jusqu'à ce que l'on puisse leur fournir une indication. Alors c'est partie pour le village suivant, Lépreux-land.

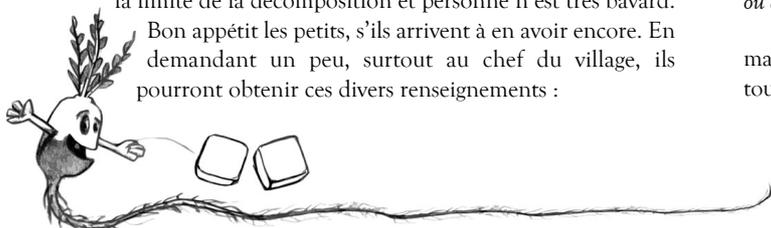
Acte 2 : « Et saluez bien le roi pour moi ! »

Scène 1 :

C'est ainsi qu'après une demi journée de marche dans la forêt semi-tropicale, à travers des petits chemins et anciennes routes de communications entre les villages, et quelques rencontres forestières de votre cru si le cœur vous en dit, ils arrivent en vue d'un nouveau village.

C'est le village de « Fleurvert », construit au cœur de la forêt dans une vaste clairière défrichée. Il possède aussi un vaste rempart de bois et paraît deux fois plus grand que le précédent village. Mais la porte, elle aussi un peu branlante, est en revanche gardée par deux hommes en guenilles avec des lances. Ils ont l'air encore plus mal en point que les autres mais semblent mieux tenir debout. C'est eux qui accueillent, avec beaucoup moins d'hospitalité, les pjs. Ils leur demandent, en leur crachant des postillons à la figure, ce qu'ils viennent faire ici. Puis ils les laissent entrer en leur disant d'aller se présenter au roi s'ils ne veulent pas voir d'ennuis. « Ho, il est dans le village, vous avez qu'à demander aux autres, on vous dira bien où il est ! ». Et les voilà entrés dans le village. En effet, celui-ci est un peu plus grand et il y a aussi plus de monde dans les ruelles, les multiples maisons et même quelques échoppes (genre un petit tavernier, un herboriste et cie). Mais les gens sont tous en guenilles et bien souvent assez décomposés, sauf quelques uns qui sont encore à peu près intacts, bien que... Un jeune garçon d'environ huit ans les regarde quand ils passent, ils est assis dans une petite ruelle et joue avec un gros rat au pelage brun. Un peu plus loin, une jeune femme passe en courant, les bouscule et leur demande s'ils ont vu son frère, etc... La plupart des gens ici sont soit assez méfiants et les regardent avec insistance quand ils passent, soit trop occupés. Mais ils peuvent tout de même faire la rencontre de quelques personnes agréables bien que souvent un peu apeurées et affaiblies *(en fait, essayez de leur faire nouer une ou deux relations amicales pour la suite de scenar, ce serait mieux).*

Certaines personnes ont même des plaies ou des marques de coups comme si on les avaient battues ou blessées et tous semblent stressés. S'ils demandent, avec quelques réticences



on finit par leur indiquer où se trouve le roi. Il trône au bout d'une petite ruelle sur un monticule d'ordures rongées par les rats et les vestiges d'un vieux trône miteux. Il est de loin un des plus atteints par la lèpre et ne ressemble en rien, si ce n'est son vieux sceptre fait d'un vieil assemblage d'os, à un roi. Il est en loques, se tient tout voûté et est orné de bijoux qui ne sont que des restes de déchets. Il trône donc ainsi dans cette petite ruelle sombre et miteuse, appuyé contre un mur et les regarde venir. Quand il arrive, deux hommes vaguement vêtus avec des restes de tenues colorées rouge et jaune et portant des lances et deux vieux cors dégoulez, soufflent dans leur instrument et entonnent : « Sa majesté le roi des lépreux ». Il est évident que les pjs, pour s'attirer ses bonnes grâces doivent le saluer

comme un roi. On leur redemande ce qu'ils viennent faire et veulent, puis le roi descend de son

trône et dit qu'il va se promener avec eux parce qu'il s'ennuie un peu sur son vieux trône.

Il se montre somme toute assez sympathique avec eux finalement et se réjouit de la distraction que lui apportent des étrangers car la vie est devenue ennuyeuse depuis l'épidémie. Il pourra leur faire visiter la ville ou quelque chose dans ce goût-là, et les invitera à manger avec lui le soir venu : « Vous n'avez rien contre le rat, mes amis ? Voyez, depuis que l'on ne fait plus de commerce... ».

Que ce soit auprès de lui ou même en interrogeant certains paysans, ils pourront apprendre que :

- L'épidémie s'est propagée depuis environ cinq mois et ils n'y peuvent rien. Une malédiction en est à l'origine.

- Cette malédiction leur a été jetée par le chaman d'une tribu qui vit dans la forêt et les plaines un peu plus au sud-est. Cette tribu de barbares faisait souvent des raids et pillages dans les villages alentour. Un jour qu'ils sont venus ici, des hommes du village ont réussi à tuer un de leurs chefs. Alors le chaman a prié les esprits et cette malédiction leur a été lancée. Ils n'y peuvent rien.

- La seule solution serait d'aller voir cette tribu pour leur demander d'annuler le sortilège ou de trouver les esprits qui les protègent pour leur demander d'annuler la malédiction. Mais les gens du village sont trop faibles, ils ne peuvent rien faire. D'ici quelques mois, et malgré des plantes médicinales puissantes, beaucoup auront succombé.

- Il n'est pas le roi d'origine, celui-ci s'est enfui au début de la malédiction, mais les villageois l'ont désigné comme tel car il était le plus physiquement touché.

- Et puis aussi, il est bien possible qu'il sache où il y a un manoir dans le coin, mais bon la maladie lui a endommagé la

mémoire et il se souviendrait bien mieux s'il était soigné, lui et son village.

Alors voilà, les pjs savent ce qu'il leur reste à faire. De toute façon, c'est toujours pour eux, le sale boulot, hein ?

Scène 2 :

Le soir, ils sont donc conviés à manger avec le roi et quelques uns de ses invités. C'est un spectacle très peu ragoûtant vu que, abandonnés de tous, les gens du village ont abandonné tout savoir-vivre et la plupart se sont rapprochés de l'état d'animaux plus ou moins sociaux. Enfin, de toute façon je ne suis pas bien sûr que tous les pjs auront envie de manger du rat. Peut-être certains prendront-ils même le risque de s'aventurer plus en forêt pour chercher des baies et des racines, allez savoir ! Puis la nuit on leur dégote une vieille bâtisse où ils pourront dormir sur le sol avec quelques autres personnes. La plupart du mobilier, bâtiment... n'est plus vraiment entretenue (bha, vous auriez envie de faire le ménage dans vos derniers jours, vous ?). Le matin, on leur indique le chemin que prenaient habituellement les barbares dans la forêt, quand ils repartaient de leur raid. C'est un peu plus au Nord-est dans la forêt. On leur souhaite bonne chance et pis on referme la porte du village. Les pjs n'ont plus qu'à s'enfoncer plus dans la forêt et appeler « Petits, petits !! » pour trouver les barbares.

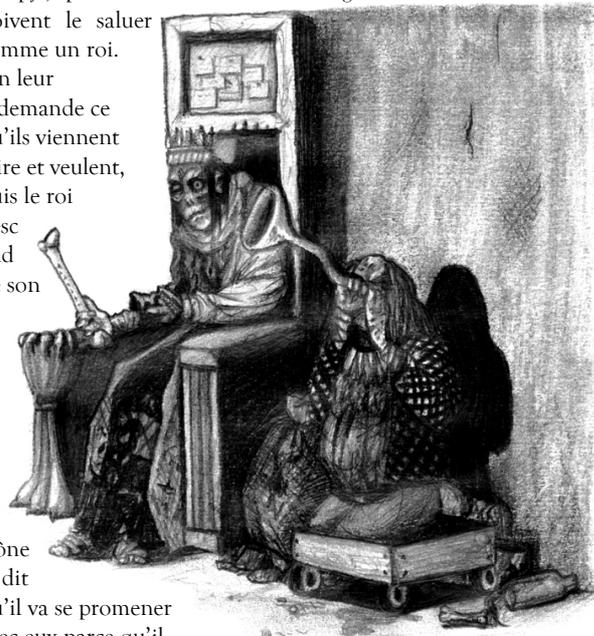
Les barbares en question : Considérez ici des barbares plus proches de ceux que l'on trouve dans le grand Est (p81) mais avec plus d'aptitudes pour s'adapter aux plaines. De plus c'est une tribu en partie descendante de CRIMERE LE CORNU (c'est-à-dire le Lunaire ami de Némérie, cf l'aide de jeu sur Némérie parue dans « Jus De Radis » n°1) et donc il y a quelques hommes bêtes (p291), boucs plus précisément. Il y a environ 50 membres (3 hommes bêtes, dont l'un est le chef ; un grand chaman ; 16 hommes ; la moitié restante sont femmes et enfants, sachant qu'une partie des femmes est issue d'enlèvements pendant les raids mais assimilées rapidement à la tribu, de force s'il le faut). Ils sont nomades et donc voyagent pas mal de la forêt aux plaines et font quelques pillages. Ils prient plusieurs esprits et sont en autres les adeptes fervents d'un des esprits souvent présents dans la « Cour Des Saisons » (cf p63 du manuel du conteur, pour ceux qui l'auraient pas c'est une des plus grandes et puissantes cours spirituelles, où se réunissent beaucoup d'esprits privilégiés, dirigeant à leur tour selon la saison, en gros).

Les pjs vont donc devoir marcher bien une journée dans la forêt avec ses avantages et ses inconvénients, ses mjs plus ou moins cruels, jusqu'à ce que la nuit commence à tomber. Les pjs installent leur campement comme ils veulent, selon l'endroit choisi. Puis quand la nuit est bien tombée et qu'ils se font plus attentifs (et qu'ils font aussi quelques jets de perception, merci), ils commencent à apercevoir au loin les lueurs vacillantes d'un feu de camp lointain. Ha, ha...

Acte 3 : « Les barbares sont nos amis, il faut les aimer aussi... »

Scène 1 :

En s'approchant (jets de furtivité, s'ils ratent, les barbares viendront les déloger de leurs cachettes avec des méthodes beaucoup plus expéditives), ils arrivent aux abords d'un campement qui semble bien être celui de la tribu de barbares du chaos. Autour d'un grand feu, ils



voient plein de gens dont des hommes robustes et peints de partout avec tatouages, piercing en os et cie, des femmes qui font de menus travaux, des enfants qui jouent, des gens qui entonnent des rituels et tout le tralala.. Il y a des pièces de viandes qui rôtissent sur le feu (quelqu'un a lu « Le cru et le cuit » de C. Levi-Strauss ?), et en plus ça sent vachement bon. Il y a même un homme en retrait qui a l'air plus balaise que les autres et qui a certains traits physiques qui rappellent un bouc.

Tout dépend de l'approche que vont tenter les joueurs. S'ils restent cachés trop longtemps, l'odorat perçant d'un des hommes bêtes, ou des quelques animaux familiers de la tribu les détectera et ils se feront chopper par le collet, foutre des coups de pompe au cul jusqu'à ce qu'ils s'expliquent ou fassent des offrandes conséquentes.

S'ils essaient de débarquer dans le camp comme ça, genre, « ha ouais on est pote, tu te souviens pas, ton cousin était en classe avec moi », ils se feront aussi un peu maltraiter mais moins. Maintenant, on connaît l'imagination des pjs, mais n'oubliez pas que les barbares « del kaos » ne sont pas vraiment un peuple pacifique. A eux de réussir à se faire entendre, voir accepter momentanément. Mais on leur fera toujours sentir qu'ils ne sont pas vraiment les bienvenus et que la seule alternative pour qu'ils puissent rester un peu ici en vie est d'adopter une condition de totale soumission par rapport aux chefs et autres hommes de la tribu. D'ailleurs on fera tout pour les impressionner, les rabaisser et vanter la force de la tribu. Mais ils auront le droit de passer la nuit ici, sous surveillance constante de guerriers de la tribu bien entendu.

Scène 2 :

Et puis, le matin, peut-être leur demandera-t-on de faire des travaux domestiques avec les femmes, sous surveillance de quelques guerriers pendant que les autres partent à la chasse. Ce sera l'occasion de leur faire apprendre un peu les us et coutumes des tribus barbares. En interrogeant femmes et enfants à ce moment et de façon appropriée, il pourront apprendre différentes petites choses :

- Une partie de cette tribu descend d'une sorte de dieu fondateur pour eux, nommé Crimère le Cornu qui avait d'immenses pouvoirs. Les deux hommes bouc et la femme bouc (car il y a une femme aussi mais incluse dans la catégorie des guerriers) sont ses descendants directs.

- Il revient quelques fois mais cela fait longtemps que la tribu ne l'a point revu.

- La tribu se déplace beaucoup et, il est vrai, fait quelques fois des raids. D'ailleurs quelques femmes ici sont des paysannes qui ont été enlevées quand la tribu n'avait plus assez de femmes pour assurer sa reproduction. Mais elles ont vite été assimilées, de force s'il le fallait.

- Oui, une malédiction a bien été lancée sur des villages de rares fois, car il ont un chaman très puissant, qui vit un peu à l'écart de la tribu, bien que la suivant.

- Ils prient beaucoup d'esprits, dont certains de la forêt, et ne coupent jamais un arbre ou ne mangent un animal sans apaiser son esprit avant (revoir les cultes des esprits et esprits dans le livre de base pour vous aider et avoir plus de détails).



Scène 3 :

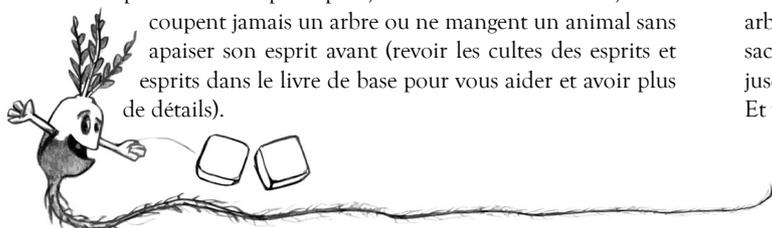
Ils partent avec deux guerriers humains et la femme bouc (Ishéa'arad) et s'enfoncent dans les bois en psalmodiant ce qui semble être des

prières rituelles et en tenant un coupe d'encens cultuelle qui se consume et les enveloppe d'une fumée odorante. Ils marchent dans une forêt fort sombre d'où émergent plein de bruits inquiétants. Cependant les barbares semblent n'avoir que très peu de difficultés à se diriger. Puis la troupe s'arrête devant un grand arbre qui semble avoir un creux profond dans son écorce. La femme bouc se retourne alors vers les pjs et leur dit que puisque c'est pour eux que l'on va déranger le grand chaman, ils doivent tuer eux même l'offrande sacrée. Elle les laisse se placer devant l'arbre pendant que les autres reculent et pousse un cri.

C'est à ce moment là qu'une grosse bête (une Araignée-Loup Géante p323) se jette sur eux. Allez, bon combat, sachant que pendant le temps que les pjs se débattent avec le monstre, les autres entonnent un chant de prières sacrées pour apaiser l'esprit de l'araignée, ce qui n'apaise en rien son corps mais à le don d'être encore plus énervant pendant un combat. Une fois celui-ci fini, ils reprennent leur pèlerinage et finissent par arriver devant un énorme arbre aux racines entrelacées d'où sort un vieillard tout peint et tout chelou, le chaman (p 290). Il s'entretient un peu avec la troupe dans leur langue (les pjs comprennent que dalle) puis ils repartent vers le campement, après que les pjs lui aient filé le bestiau, et le chaman les suit.

Arrivé au campement, le chaman parle avec le chef et celui-ci traduit aux pjs. Le chaman dit qu'il ne peut rien faire. Ce sont les esprits qui lui ont donné le pouvoir de maudire le village et eux seuls peuvent réparer. Mais ils ont de la chance, car l'esprit le plus puissant qui protège le clan est venu le visiter il y a quelques nuits et il croit savoir où ils pourront trouver des esprits capables de les aider, car ils sont très puissants.. Il faut qu'ils partent vite et qu'il leur trouve un présent très digne en chemin pour qu'ils l'agréeient et acceptent de leur parler. Ils faut qu'il leur fasse des prières et leur récite des psaumes tout en se dirigeant plus vers l'Est dans la forêt. Ils arriveront à un grand arbre à l'écorce rougeâtre. Si aux pieds de celui-ci ils leur font un sacrifice tout en les invoquant, ils leur montreront le chemin jusqu'à eux.

Et voilà nos pjs repartis pour un tour.



Acte 4 : « Esprit, esprit es-tu là ? »

Scène 1 :

Pour le cadeau, laissez-les se débrouiller. Il faut juste savoir que les esprits sont en général très susceptibles et que s'ils leur ramènent une merde trouvée en chemin, ils risquent d'avoir quelques petits ennuis, voir d'encourir une malédiction eux-mêmes (cf p298 à 306 du livre de base et 49 à 73 du manuel du conteur pour approfondir sur les esprits). Puis prenez bien soin de leur faire faire en role play leurs incantations et prières pour pouvoir juger de la qualité, si cela ne risque pas également d'énerver les esprits et s'ils accepteront de les recevoir. Ils mettent environ cinq heures pour parvenir à l'arbre en question. Il ne leur reste plus qu'à dégouter un animal à sacrifier et à le faire dans les règles de l'art.

A ce moment, si les esprits agréent, il leur semble, en levant la tête au ciel, qu'un grand palais de nuages, à demi translucide, flotte sur la cime des arbres. Puis qu'un escalier en colimaçon, lui aussi translucide et vaporeux comme de la fumée irisée et multicolore, se dessine en entourant l'arbre. Y a plus qu'à grimper, en priant que cela tienne. Plus ils montent, plus il leur semble voir des silhouettes blanchâtres ou de couleurs pastels voler au dessus du palais (des élémentaires).

En fait, ils arrivent dans la Cour des Saisons (cf p63 du manuel du conteur), qui en ce moment est dirigée par les Etoiles d'Or (p64 manuel, 6 sœurs habillées de robes d'or et cie, presque identiques et qui cherchent des âmes, en gros des esprits casse-couille). Mais il y a aussi pas mal d'autres esprits présents, pour la saison. D'ailleurs (pas de bol) les sœurs sont bien heureuses que de preux aventuriers leur aient fait un sacrifice. Ha, ça, c'est les pjs qui vont être contents !

Arrivés devant le palais, la porte s'ouvre et ils entrent dans une grande salle où plusieurs esprits discutent et vaquent, s'arrêtent pour les regarder arriver (cf illustration p48 manuel). Certains flânent autour d'un trône où est assise une des sœurs, entourée des cinq autres. Elles attendent qu'ils viennent à elles et tout le monde se tait ou fait des chuchoteries en les regardant. Ils vont donc à elles et leur expliquent leur requête. Elles rient et font le genre de cinéma que pourrait faire un esprit, quoi. Enfin,



après une courte concertation, elles déclarent qu'elles ont pitié d'eux et vont les aider. Mais de toute façon, l'escalier ne leur sera pas accessible avant ce soir au coucher du soleil, où il réapparaîtra. Donc ils vont devoir rester un peu, quoi, histoire de s'amuser.

Scène 2 :

Faites leur passer un peu de temps dans la cour, rencontrer quelques autres esprits, se faire persécuter par les six sœurs et même s'ils se débrouillent bien, obtenir quelques bienfaits de la

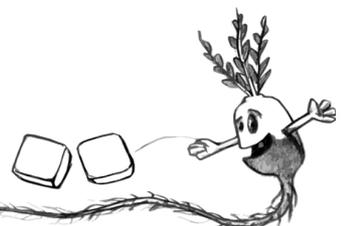
part des esprits (pas trop, hein, faut pas déconner). Ils pourront faire des jeux, les esprits pourront leur poser des devinettes ou des trucs du genre, ils pourront se confronter à de vilains esprits et pis voilà. Les sœurs peuvent proposer des épreuves pour que les pjs prouvent leur valeur. Une des sœurs essaiera de séduire un des pjs, demandant quels sentiments celui-ci éprouve pour elle. Ensuite, elle lui demandera, pour montrer son amour pour elle seule, de la distinguer des ses sœurs (elles ont des taches de naissance différentes à la cheville). Il ne faudrait pas que le pj vexé l'une d'entre elles...

Puis enfin elles acceptent de leur refiler un artefact magique de paille tressée avec des plumes et des petites pierres, qui absorberont la maladie dans les villages touchés par la malédiction. Mais l'une des sœurs aura décidé de prendre l'un des perso sous sa protections (ho, pas longtemps, juste un mois et que de temps en temps, aux moments où ça peut être le plus chiant). Vous pourrez gérer ces interactions selon la personnalité de ces esprits, de temps en temps pendant la chronique. Si vous voulez vraiment plus de détails sur « comment madame va soûler votre pj » et que vous avez pas d'idées, revoyez la psychologie des esprits.

Acte 5 : « Pooooousssez vous , laissez passer le docteur ! »

Armés de leur truc bidule magique, les pjs vont donc regagner les villages et soigner tout le monde. Dès qu'ils débarquent dans le village, l'artefact semble un peu plus chaud, les plumes s'agitent et les pierres luisent doucement. Les gens semblent aller mieux rapidement et les plaies commencent à cicatriser. Après avoir soigné le village de « Fleurvet », le roi accepte donc d'indiquer la direction du manoir. Il n'est pas sûr que ce soit celui de Némérie mais il sait que quelques fois des paysans se sont perdus et ont déjà vu un grand manoir à quelques kilomètres d'ici près des montagnes. Il leur montre où sur une carte, et nos pjs, encore et toujours, repartent à l'aventure !!!

La suite au prochain scénario !



Personnages Non Joueurs

Les Etoiles d'Or



Nature : Ange Gardien, Critique, Séducteur, Hédoniste, Juge et Martyr (une de chaque)
Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 2, Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4
Vertus : Compassion 2, Conviction 2, Tempérance 2, Vaillance 4
Capacités : Archerie 3, Arts Martiaux 1, Athlétisme 1, Conscience 2, Equitation 3,

Esquive 2, Médecine 3, Mêlée 1, Occultisme 3, Présence 3, Représentation 3, Savoir 4, Savoir-vivre 3

Historique : Alliés 1, Contacts 2, Suivants 2, Influence 3

Charmes Suggérés : Matérialisation, Détails, Tromperie, (Confusion), Toucher de l'Elément, (Baiser de l'Elément), Pistage, Petit Don, Bienfait, (Substance), (Vol de Substance), Paralyse, Contrôle du Climat, Petite Damnation, Imprécation, Mesurer le Vent, Principe de Mouvement

Coût de Matérialisation : 30

Initiative : 8

Attaques :

Arc Court (Flèches Cuisses de Grenouille) : Vitesse 7 Précision 7 Dégâts 6L

Poing : Vitesse 8 Précision 5 Dégâts 2C Défense 5

Pied : Vitesse 5 Précision 4 Dégâts 4C Défense 4

Groupement d'Esquive : 6

Encaissement : 2L/4C (Habits Spirituels, 1L/2C)

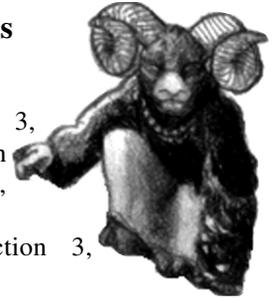
Volonté : 6

Niveaux de Santé : -0/- 1/- 1/- 1/-²/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 3

Source de Quintessence : 60

Tribu des hommes-boucs



Nature : tribale

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3

Vertus : Compassion 2, Conviction 3, Tempérance 2, Vaillance 4

Capacités : Archerie 3, Bagarre 4, Athlétisme 3, Conscience 4, Esquive 2, Médecine 3, Mêlée 3, Endurance 3, Résistance 2, Survie 3, ...

Historique : Alliés 2, Artefact 2, Familier 2, ...

Charmes Suggérés : Cf livre de base uniquement pour le chef de tribu

Initiative : 5

Attaques :

Arc Court : Vitesse 7 Précision 7 Dégâts 6L

Poing : Vitesse 3 Précision 4 Dégâts 3C Défense 4

Pied : Vitesse 3 Précision 3 Dégâts 5C Défense 3

Poignard : vitesse 8 précision 4 dégâts 5L défense 4

Epée deux mains : vitesse 5 précision 8 dégâts 10 L défense 3

Groupement d'Esquive : 4

Encaissement : 3L/6C + éventuelles armures au choix

Volonté : 7

Niveaux de Santé : -0/- 1/- 1/- 1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 2

Source de Quintessence : 10

Notes : Adaptable pour les hommes bêtes. Considérez plutôt le reste de la tribu (pour les guerriers) avec les caractéristiques des barbares du chaos p.290 du livre de base.

Araignée-Loup géante



Attraits physiques : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 2

Capacités : Athlétisme 3, Bagarre 3, Conscience 3, Esquive 2, Furtivité 3, Survie 2 (Pister +2)

Volonté : 2

Niveaux de santé :

-0/-1/-2/-4/I

Attaques :

Morsure : Vitesse 6,

Attaques 6, Dégâts 3L

Esquive/Encaissement : 5/1L/2C

