

La Malédiction des Diablotins

Pour Donjons
& Chenapans

SCÉNARIO

Initiation - Famille - 2 à 5 joueurs

OFFERT PAR :

La Porte des Mondes - L'Agence de Voyage Vers l'Imaginaire

DONJONS & CHENAPANS

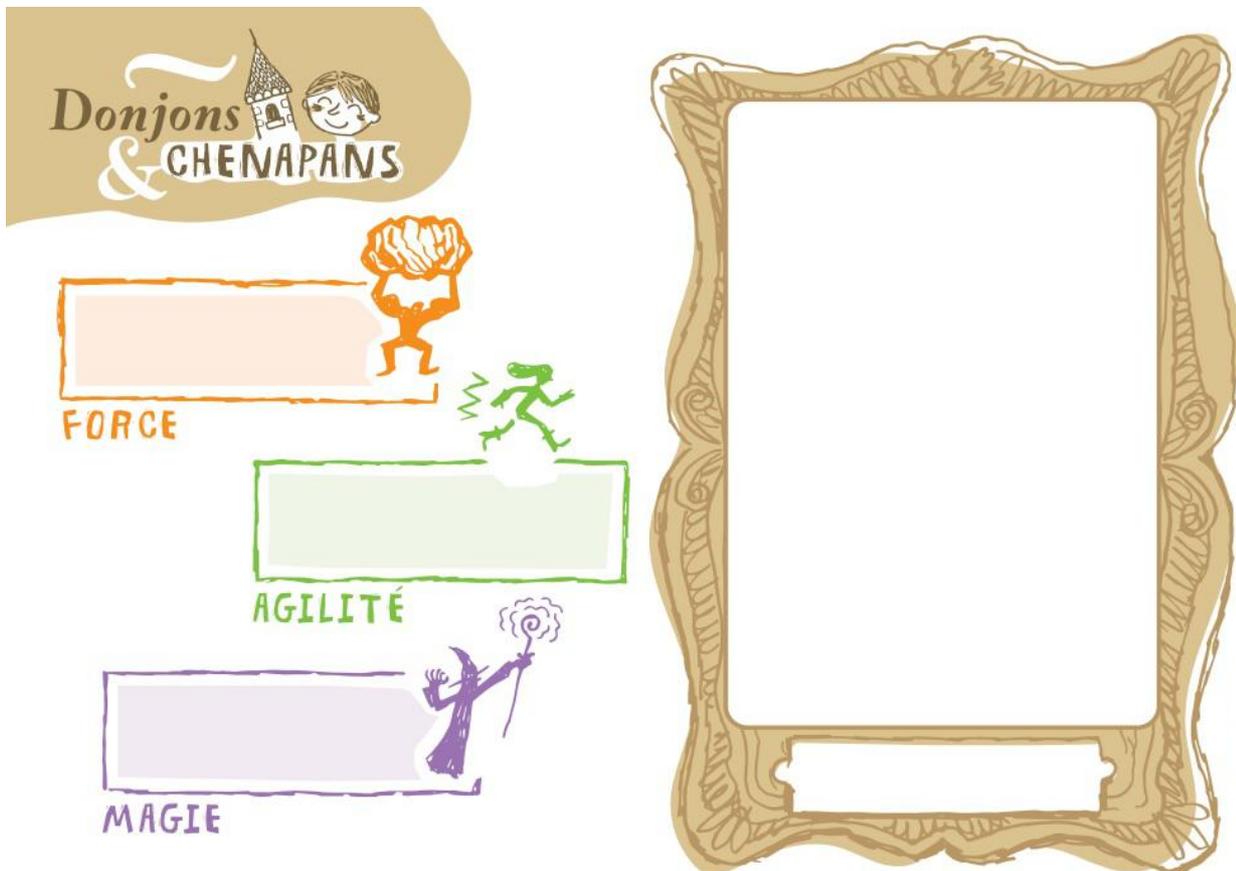


ILLUSTRATION: Jérôme Soleil

Univers & Matériel

Donjons et Chenapans est un système de jeu de rôle développé par Gusandco.net spécialement conçu pour être jouable en famille avec des enfants dès 4 ou 5 ans.

Donjons et Chenapans est un jeu de rôle générique, c'est à dire qu'il peut s'utiliser sur n'importe quel univers (Star Wars, contemporain, western, Harry Potter...).

Je partage l'avis du concepteur que l'univers médiéval fantastique est le plus adapté, car les enfants le visite déjà régulièrement avec les contes qu'ils entendent déjà : magiciens, créatures, chevaliers, châteaux, etc.

L'univers de Faenelia que je vous propose est un monde "bac à sable" dans lequel pourra s'incarner tous souhaits de vos joueurs (magie, créature, héros, etc.).

Pour jouer à ce jeu, vous n'aurez besoin que de la feuille de personnage ci-dessus, un crayon et quelques dés standards.

Création de personnages

Choix du personnage :

Qui désirez vous incarner ? Un ou une magicienne, capable de lancer des sorts ? Un ou une chevalière, paladin, guerrière, avec plein de muscles ? Ou un ou une voleuse, agile, rapide et farouche ?

Dessin :

Une fois ce choix effectué, demandez à vous joueurs de dessiner leur personnage dans le portrait à droite.

Caractéristiques et dés de base :

Les dés permettent d'effectuer, de représenter, de simuler les actions. Plus il y a de dés sur une case et plus le personnage est fort et compétent dans ce domaine. Ici, il y a trois caractéristiques : force, agilité et magie !

- 1) Attribuez 6 dés par personne, par groupe de 3, 2 et 1.
- 2) Dites-leur de les placer sur les rectangles en fonction de leur personnage : 3 dés placés sur la caractéristique principale puis le groupe de 2 et de 1 au choix dans les autres cases.

Dés supplémentaires :

Une fois cette phase effectuée, donnez encore 3 dés de plus à chaque personnage (soit un total de 9 dés).

Dites-leur maintenant qu'ils peuvent choisir où les placer librement, à eux de décider sur quelle caractéristique : ils peuvent les répartir équitablement, ou les regrouper pour les placer ensemble sur la même case.

Une fois ces dés supplémentaires placés, l'enfant ou un adulte inscrit en petit sur chaque case le nombre de dés présents par case.

Ces dés restent ainsi jusqu'à la fin de la partie. On ne peut pas les faire « voyager » d'une case à l'autre !

Comment jouer ?

Vous allez décrire une histoire à vos joueurs/joueuses et ceci pourront la modifier (histoire interactive) en tentant d'effectuer différentes actions plus ou moins logique :

Quand un personnage effectue une action qu'il faut tester, valider par une caractéristique, on lance tous les dés dans la caractéristique correspondante :

- Il faut porter un objet lourd ? Intimider quelqu'un ? Se battre ? On utilise la force.

- Il faut sauter ou escalader ? Éviter un obstacle ? Ne pas se faire mal en tombant ? On utilise l'agilité.

- Il faut lancer ou contrer un sort ? Là c'est la magie.

C'est à **VOUS** de décider quelle caractéristique utiliser en faisant au plus logique, au plus cohérent en fonction de la situation.

Pour effectuer une action, vous allez demander aux joueurs/joueuses de prendre tous les dés présents sur la case correspondante et de les lancer !

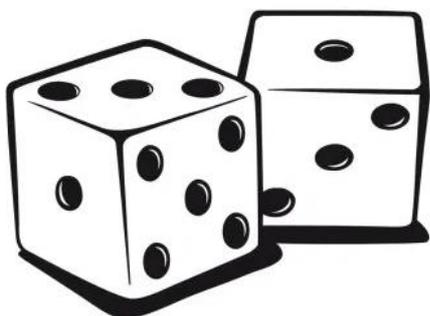
Puis **VOUS** allez fixer une difficulté de l'action, disant qu'il lui faut obtenir 1, 2 ou 3 six avec leur(s) dé(s) lancé(s).

C'est ce qu'on appelle un **TEST DE CARACTERISTIQUE** !

La plupart du temps, un seul 6 suffit pour un petit sort ou une action simple. Deux 6 pour une action de difficulté moyenne. Et enfin, trois 6 pour une action extrêmement complexe : un sort puissant ou une acrobatie périlleuse !

Si le nombre demandé de 6 est atteint, c'est réussi ! Sinon, ce n'est pas grave, on peut ressayer encore une fois ou décider que non. Dans ce cas, l'action ne se passe pas et nous vous invitons à ne pas décrire cet échec : c'est raté et puis c'est tout !

Notons donc que plus une case comporte de dés, et plus il y a de chances de lancer de 6 !



Expérience & événement

Pendant le jeu, ou après la partie, selon les événements, vous pouvez décider d'offrir des dés supplémentaires à placer sur l'une ou l'autre case selon l'événement.

Un PJ vient de réussir une action difficile ? Il peut recevoir un dé comme bonus pour récompenser l'entreprise !

A vous de décider si ces dés bonus sont temporaires, pour quelques heures dans le jeu, quelques minutes en partie, pour représenter une certaine ferveur, une motivation, un courage suite à un événement favorable. Ou au contraire permanent, pour représenter l'expérience, le développement du personnage. Dans ce cas-là, pensez à changer et augmenter le nombre total de dés inscrit dans la case.

Note Personnelle :

Vous pouvez également choisir qu'un personnage à un don particulier pour réaliser certaines actions.

Dans ce cas, pourquoi ne pas lui proposer que c'est le nombre de 5 et 6 qui comptent pour réussir avec panache !

Avantages du système

PAS D ECRIT :

Les enfants de 4-5 ans peuvent y jouer.

PAS DE CALCUL :

Pas besoin de savoir calculer, additionner, juste être capable de reconnaître un 6 sur un dé suffit.

Pensez à utiliser des dés avec des points pour symboliser les valeurs et non des chiffres, ce peut-être plus simple à repérer pour des plus jeunes

UN SYSTEME FLUIDE ET SIMPLE :

Trois caractéristiques, quelques dés, et puis c'est tout !

UN JEU GENERIQUE :

Donjons & Chenapans peut s'utiliser sur n'importe quel univers.

ET COTE SCENARIO ?

Pour cette fois, la Porte des Mondes s'occupe de tout pour vous ! Mais n'hésitez pas à leur proposer une aventure qui pourrait leur convenir. Voici une structure narrative simple pour construire votre aventure :

- 1) Un appel à l'aventure, que les héros doivent accepter ou décliner => l'accroche. Quoi, pourquoi ?
- 2) Un cheminement d'épreuves, où les héros réussissent ou échouent => la péripétie. Comment ?
- 3) La réalisation du but ou du gain, qui apporte aux héros une meilleure connaissance d'eux-même => et enfin. Pourquoi ?
- 4) Un retour vers le monde ordinaire, le dénouement. Et maintenant ?
- 5) L'utilisation du gain, qui peut permettre d'améliorer le monde => l'ouverture vers la prochaine partie. Et après ?

Encore merci à
Gusandco.net !

Sommaire



- Le Jeu de rôles, c'est quoi ? P5
- Résumé de scénario P6
- **LA CAMPAGNE PRETE A JOUER** P7

LE JEU DE RÔLE, C'EST QUOI ?

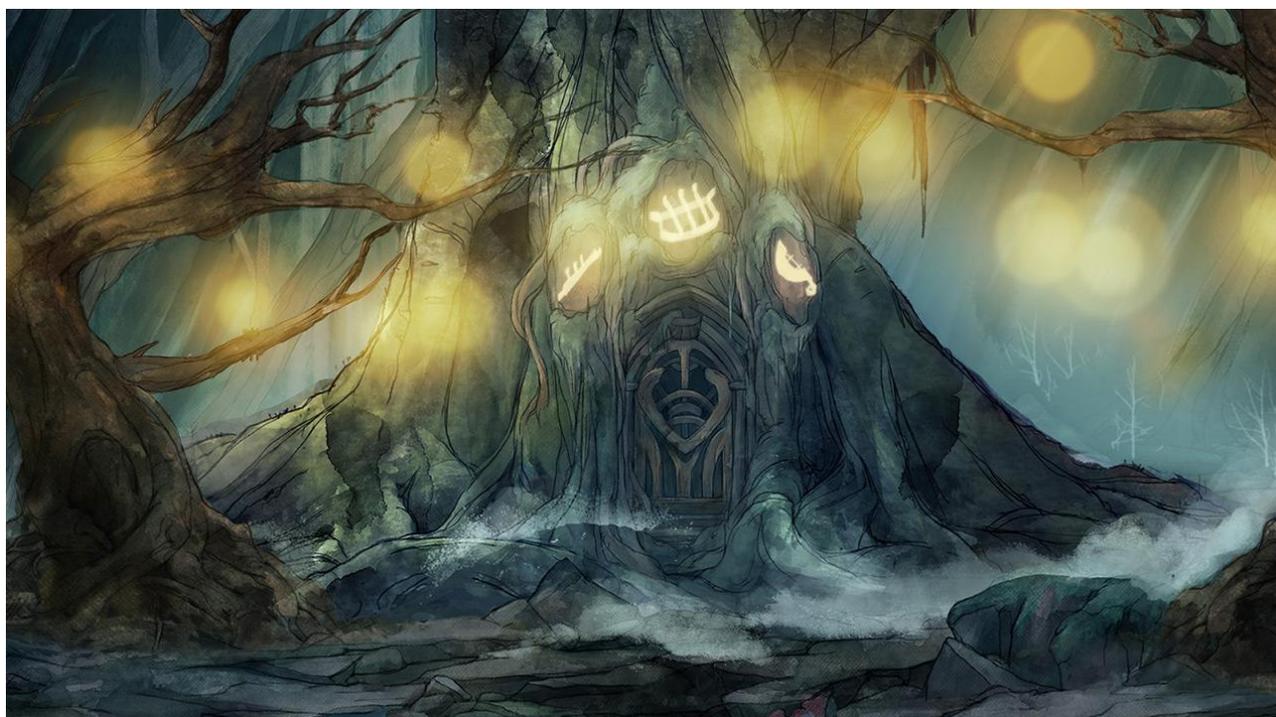


ILLUSTRATION: Child Of Light

Glossaire

Jeu de rôles sur table ou JDR :

Le JDR, est une activité ludique dans laquelle chaque joueur incarne un personnage qu'il va interpréter, c'est-à-dire qu'il va parler et décrire ses actions comme s'il était dans la peau de ce personnage.

A travers leur personnage, les joueurs vont interagir et évoluer dans un univers, lui aussi fictif, qui sera présenté et animé par une tierce personne.

Au final, le JDR est en une histoire interactive comme un « livre dont vous êtes le héros », sauf que tous les membres présents autour de la table le font vivre et évoluer ensemble

Meneur / Meneuse de Jeu ou MJ (c'est vous !) :

Le MJ a pour but d'immerger les joueurs dans l'histoire. Il décrit le contexte, le décor, et interprète les personnages autres que le groupe de joueurs/joueuses.

C'est le garant / garante de l'univers, des règles du jeu et de la dynamique du groupe mais c'est aussi lui qui choisit de plus ou moins guider le groupe et d'être plus ou moins gentil. :)

Ce document vous a été dédié ! Il vous offrira de nombreux éléments nécessaires pour faire jouer la partie. Malgré tout, des descriptions rapides (voire des images) des lieux et des personnages sont proposées pour vous guider : ces aides de jeu sont matérialisées dans des cadres spécifiques. Mais vous avez les pleins pouvoirs pour vous en passer complètement (je ne serai pas vexé... Au contraire !).

Personnages joueurs/joueuses ou PJ :

Ils sont les invité.e.s à votre table. Ce sont les aventuriers que vont incarner votre équipe : les PJ sont là pour s'amuser avec et grâce à vous.

Leurs choix vont faire avancer l'histoire et risquent de vous obliger à improviser : c'est normal !

Pour les guider, n'hésitez pas à les inviter expressément à réagir à une situation (ex. Le Sanglier fonce sur vous : Que faites vous?). Nous avons identifié quelques uns de ces moments clés avec la mention « REACTION ».

Personnages non joueurs/joueuses ou PNJ :

Il s'agit des autres personnages/créatures que les PJ vont rencontrer. Qu'elles soient prévues ou ajoutées à la dernière minute, ces rencontres jalonnent l'aventure et pourront proposer de l'aide, s'opposer aux PJ, donner de la profondeur à l'univers, etc.

Rappel : Tous ces PNJ sont incarnés par vous ! N'hésitez pas à varier votre voix, vos attitudes, etc.

Partie, scénario et campagne :

A chacun son niveau de concentration, il ne faut pas hésiter à interrompre le jeu sans avoir atteint d'objectif pour recommencer plus tard (pour que ça reste un jeu).

La partie correspond à ce pas de temps unitaire de session de jeu. En tant que parents, vous êtes les plus pertinents pour juger la capacité d'attention de vos PJ :)

Un scénario possède quant à lui un début et une ou plusieurs fins. Ce scénario est découpé en plusieurs actes pouvant correspondre chacun à une partie.

: Une Campagne regroupe des scénarios interconnectés, qui tendent vers le même "Grand Final" !

RESUME DU SCENARIO



L'aventure se passe dans un monde fantastique (Faenelia). Ce monde générique peut accueillir tous types de PJ issus de l'imagination des joueurs/joueuses et de vous-même.

Une malédiction commence à se développer sur le monde provoquant localement des effets de vieillissement suite à une expérience ratée conduite par des Diablotins. Le groupe va poursuivre les Diablotins sur une île et chercher comment contrecarrer cette Malédiction.

Heureusement, l'île abrite la Tour de Lumière où se trouve la Grande Prêtresse. Elle se rappelle d'une antique légende sur une pierre magique : l'Orbe de Jeunesse qui pourrait inverser la Malédiction. Elle serait cachée dans la jungle de Sylvhydre, une zone dangereuse... Courage !

En avançant dans l'histoire le groupe se rendra compte que le problème est bien plus grave que ça... La Magie se meure sur Faenelia car de moins en moins de monde croit en elle...

Le groupe rencontrera un Esprit de la Forêt – Sanglier – qui est devenu fou à cause de cette Malédiction. Il possède le pouvoir de « Floraison » qui révélera chez notre groupe un pouvoir unique : celui de réveiller la Magie (version Campagne) ou sera juste un allié de passage (scénario isolé) !

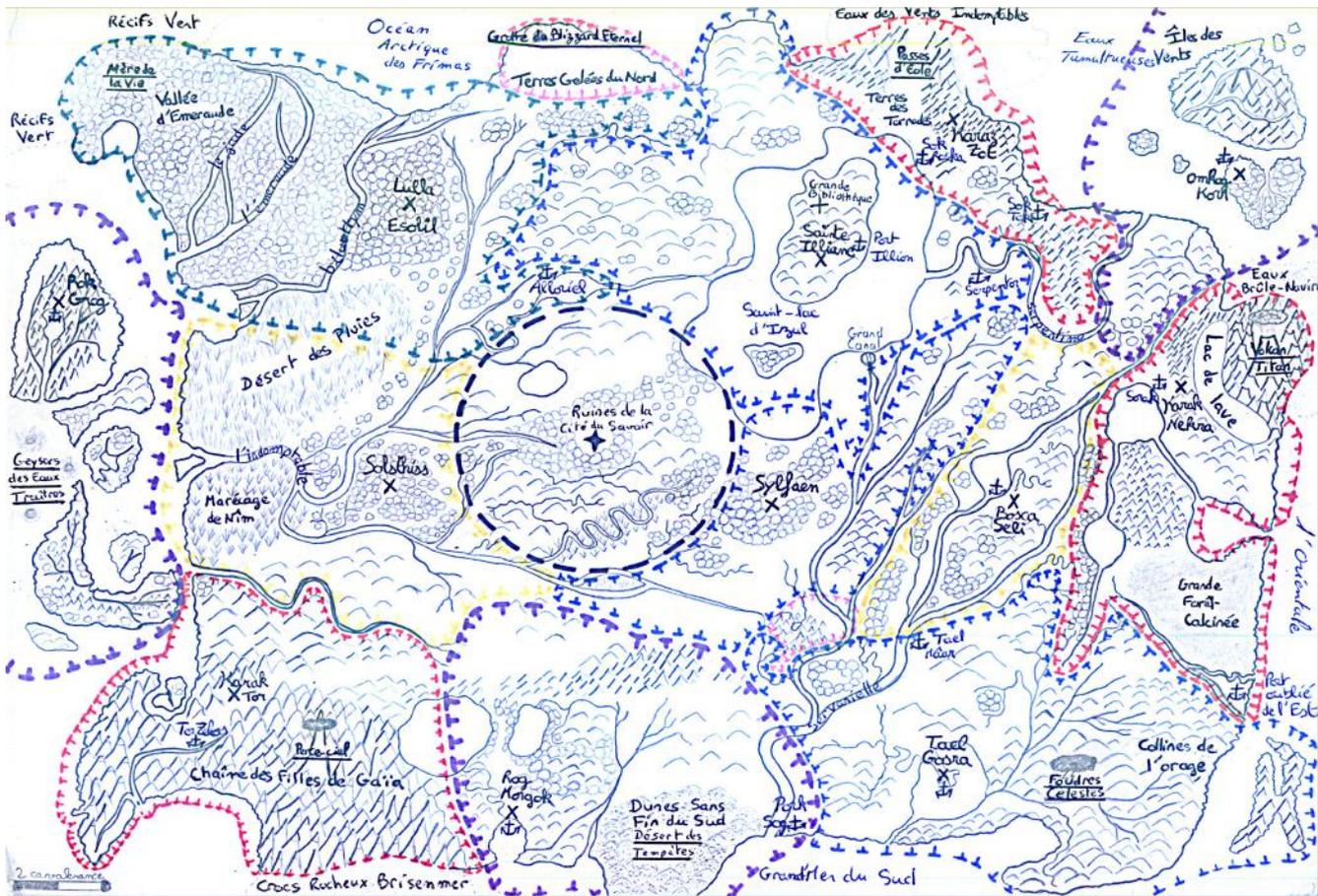
Après cette rencontre, les PJ prendront la direction de la jungle de Sylvhydre. Ils arriveront à Gardebois, un camp de bûcherons situé en bordure de la jungle et pourront s'y reposer.

En avançant vers la jungle, les PJ tomberont sur un groupe d'Hommes-Serpents. Cette rencontre sera le point de séparation entre les deux fins possibles :

1 - Mode Campagne (conseillé) : Les Hommes-Serpents inviteront les PJ dans leur village-colline. Ils y découvriront une créature fantastique endormie et la réveilleront. Asclépios, l'Esprit Primordial de l'Eau est le créateur de l'Orbe de Jeunesse et son Pouvoir brisera aisément la Malédiction des Diablotins !

2 - Scénario isolé : Si vous voulez raccourcir le jeu et y ajouter un twist d'épique, nous vous proposons une variante où les PJ devront triompher d'un boss de fin pour récupérer l'Orbe de Jeunesse. Il ne restera qu'à rapporter cette pierre magique à la Grande Prêtresse pour qu'elle conjure la Malédiction des Diablotins !

A VOUS DE JOUER !



Nous vous conseillons de lire une première fois toute l'histoire pour pouvoir mieux comprendre les enjeux qui se cachent à chaque rencontre et - peut-être - réfléchir à vos premières modifications !

Acte 1 - Un mauvais tour... Mais un heureux hasard !

Notre groupe arrive à la ville portuaire de Serpentor qui tient son nom de la forme étrange que dessine le fleuve au bord de laquelle elle s'est bâtie.

Ils viennent de contrées très variées mais pourtant ils arrivent le même jour... Et pour cause, ce sont des aventuriers qui se connaissent depuis peu mais leur nom commence déjà à être connu (D'ailleurs votre groupe a-t-il un nom ?) !

Les PJ se sont dirigés vers l'Auberge du Léviathan, très réputée auprès de toutes les Guildes d'Aventuriers de Faenelia... Si il doit avoir du travail pour un groupe de héros/héroïnes dans le coin, vous pouvez être sûr que le Maître des Lieux sera au courant !

En plus des aventuriers de passage, cette Auberge accueille toujours nombre de marchands, voyageurs et pèlerins en tout genre dont certains ne viennent ici que dans l'espoir de voir une future célébrité du monde et pouvoir dire « Moi je la connais depuis longtemps ! »...

Ainsi, pendant que nos PJ prennent une chambre et s'installent pour prendre leur repas, de nombreux regards se tournent vers les voyageurs car nos PJ sont impressionnants !

⇒ Proposer à chaque joueur de se décrire physiquement !

Pendant le repas, les PJ entendent parler d'une étrange malédiction qui se développe plus au Sud.

On parle d'arbres vieillissant à toute allure, de bébés animaux devenant adultes en quelques jours...

Comment réagisse vos PJ à ses annonces ? REACTION

Vous pouvez les encourager à aller questionner les personnes dans l'auberge, le tavernier ou juste les faire discuter entre eux. Le but est ici d'habituer les PJ à discuter sur des sujets simples juste pour jouer avant de les faire discuter pour prendre des décisions importantes !

Vos PJ voudront peut-être aller enquêter au Sud et c'est très bien (ne les découragez pas) mais arrangez vous pour qu'ils partent le lendemain (à cause de la nuit) !

Après ces échanges, nos PJ sont intéressés et doivent sentir qu'il se passe quelque chose de bizarre quand ils vont se coucher. D'ailleurs, pendant la nuit... Quelque chose se passe !

Un ou plusieurs des PJ entendent comme des chansons étranges dans la nuit. Il faut aller voir et vite !

Les PJ filent à la source du bruit et découvrent 4 diabolins autour d'un feu.

MONTRER DIABLOTIN - Page suivante *REACTION*



Diablotin

Les Diablotins ont l'air de préparer quelque chose, il y a un énorme chaudron sur le feu avec des symboles étranges dessus... Une fumée multicolore et une forte odeur de champignons s'en échappent !
 Les Diablotins sont surpris par les PJ et s'enfuit en volant à toute vitesse vers le Nord Ouest.
 Dans leur précipitation, ils renversent le chaudron magique !
 L'herbe se jaunit au contact de la mixture et commence à prendre peu dans une étrange couleur. ***REACTION***

En s'approchant du chaudron, les PJs voient que la végétation présente des signes de vieillissement (ex. herbe jaunie comme en fin de saison).
 Heureusement que les Diablotins ont été interrompus !

*Soit les PJ tentent de poursuivre les Diablotins, ces-derniers lancent alors un sort de Sommeil sur le groupe qui s'effondre – Ils se réveilleront le lendemain reposés mais courbaturés.
 Soit les PJ tentent d'étendre le feu qui commence... Ils perdent alors la trace des Diablotins !
 Vous pouvez accroître la tension du moment en ne laissant que peu de temps pour choisir :)*

Acte 2 - En route pour la Capitale !

Entre les rumeurs entendues à l'auberge et leur rencontre nocturne, les PJ ont le sentiment qu'ils doivent poursuivre les Diablotins vers le Nord Ouest !

Un petit problème se pose, la ville de Serpentor se trouve au bord d'une grande mer intérieure et la prochaine zone habitée au Nord Ouest est l'île où se trouve la Capitale de ce royaume : nos PJ vont donc devoir trouver un bateau qui peut les y emmener !

Par un heureux hasard scénaristique, ce matin même, le messager d'une riche marchande – la Margrave Cylaenne – arrive à l'auberge du Léviathan !

« Oyez Héros et Aventuriers, la Margrave Cylaenne cherche escorte pour la conduire à la Capitale pour la Grande Fête du Renouveau ! Que celles et ceux qui sont intéressés me suivent sur l'heure où trouve moyen de nous rejoindre au Port au comptoir des Joailliers ».

Cette perche tendue facilite l'idée du voyage pour les plus jeunes ! Cependant, votre groupe peut se rendre à la Capitale par ses propres moyens. La Grande Fête du Renouveau est un évènement culturel important et de nombreux bateaux (voyageurs, commerçants, etc.) prendront cette destination aujourd'hui et les jours à venir.

Le trajet en bateau dure 7 jours et n'a pas d'effet sur le scénario principal vous pouvez donc au choix : Faire une ellipse OU Créer votre 1ère séquence (discussion entre PJ, avec Cylaenne, tempête en mer, attaque de pirates,...).

Portrait de PNJ :

La Margrave Cylaenne

Un PNJ adaptable et un test d'improvisation pour MJ :

Un des intérêts mais aussi une des difficultés de base du jeu de rôles est de tenter de donner vie à des personnages fictifs pour leur donner de la vraisemblance et de la contenance.

La Margrave Cylaenne est un personnage que nous vous proposons pour débiter votre incarnation de PNJ.

Nous vous donnons ces quelques lignes et cette image pour vous guider dans cet essai. Ce PNJ n'a pas vocation à rester dans l'histoire donc vous pouvez tenter ce que vous voulez avant de le faire disparaître si cela ne vous a pas plus ou - au contraire - l'intégrer davantage !



Margrave Cylaenne

Biographie :

La Margrave Cylaenne est une ancienne cheffe militaire chargée de la protection d'une contrée plus au Nord (royaume rouge en haut à droite sur la carte). Ce territoire volcanique est spécialisée dans l'extraction, la transformation et le commerce des pierres précieuses ! La contrebande et le vol y était très fréquent et fortement gênant pour tout le Royaume !

Cylaenne a mis à profit son armée personnelle pour sécuriser tout le territoire en échange d'une contrepartie que les commerçants estimaient symboliques : une pierre précieuse de chaque convoi lui serait destinée et le 1er manquement à cette règle engendrerait le retrait de ses troupes !

Amassant fortune et renommée jour après jour, elle décida de se lancer dans le commerce avec son trésor de guerre...

Sa richesse combinée à sa force de caractère lui ont permis d'obtenir une renommée sans précédent et tout le monde connaît désormais la « Dragonne aux 1000 Pierres ».

La Margrave Cylaenne est ferme dans ses décisions et tient toujours parole ! Son regard est intense et l'âge ne semble avoir que peu d'emprise sur elle : elle renvoie quelque chose d'inspirant !

Elle sera une compagne de voyage extrêmement agréable et affable pour les PJ voire même un mentor expérimenté.

Quelques pistes de jeu :

Il y a 2 étapes qui attendent les PJ rapidement : entrer dans la ville (avec des gardes tatillons) et atteindre la Grande Prêtresse pour discuter avec elle.

La Margrave Cylaenne est influente et personne ne souhaite la contredire :

- Elle pourra aider les PJ à franchir la porte de la ville voire les guider jusqu'à la Grande Prêtresse,
- Ou elle pourrait avoir une urgence (commerciale) dès l'arrivée au port, payer les PJ puis les laisser se débrouiller pour entrer en ville et trouver la Grande Prêtresse.

Versée dans le domaine des pierres précieuses, elle connaît aussi l'existence de l'Orbe de Jeunesse.

Elle peut confirmer la légende de sa présence dans la jungle de Sylvhydre.

Acte 3 - Vers un remède ?



1 - Bienvenue à Sainte Illante ! (Carte ci-dessus)

La ville des lumières - Sainte Illante se prépare à une cérémonie extrêmement importante car :

- C'est la Grande Fête du Renouveau (événement annuel pour l'arrivée du printemps),
- Cette année sera exceptionnelle car une nouvelle Grande Prêtresse va être nommée !

De nombreux marchands et artisans se pressent au cœur de cette très grande ville : les charrettes de marchandises vont et viennent à toute allure dans les rues qui ne sont pourtant pas large ! (N'hésitez pas à décrire une ville en effervescence).

Malgré tout, les préparatifs sont vraiment très compliqués car les aliments du banquet se retrouvent à périmer dans les entrepôts de stockage de manière prématurée...

Les PJ vont enquêter sur les Diablotins mais personne ne semble les avoir vu.

La seule personne qui pourra les aider sera la Grande Prêtresse car elle gère tout ce qui est magique dans la ville !

Elle réside à la Tour de Lumière qui l'on trouve facilement car elle domine la cité (à l'opposé du Port).

Nous vous conseillons de décrire ici une ville extrêmement agitée. Pourquoi ne pas prévoir un test d'Agilité pour éviter quelques chauffards ? Ou de Force pour y résister ? voire de Magie pour les faire valdinguer ?

Sainte Illante est une grande capitale divisée en de nombreux quartiers et pleine de monde. Les PJ auront vite fait de s'y perdre mais heureusement le Tour de Lumière est facile à trouver.

Pour l'enquête sur les Diablotins, considérez que les habitants n'ont pas vu les Diablotins... Par contre, si les PJ évoquent les problèmes de vieillissement ou simplement un étrange sortilège voire une malédiction : les habitants leurs expliquent que cela à commencer chez eux il y a quelques jours ! Et c'est pour cela que la ville est « paniquée » car la Grande Fête du Renouveau doit avoir lieu d'ici quelques jours et que toutes les réserves alimentaires semblent pourrir avant l'heure !

Sinon, de nombreux avis sont placardés en ville, ils annoncent que la Grande Prêtresse cherche toutes les infos au sujet de ce problème de vieillissement prématuré...

Direction la Tour de Lumière !

Après plus ou moins de péripéties, les PJ rencontre la future Grande Prêtresse Selena Chantelune.

C'est un enfant qui a été transformée en adulte par la Malédiction des Diablotins.

Elle pense pouvoir contrer la Malédiction grâce à une pierre magique : l'Orbe de Jeunesse dont une légende raconte qu'elle serait cachée au cœur de jungle de Sylvhydre.

C'est un long et difficile périple qui attend nos PJ !

Rencontre avec : Selena Chantelune

Une enfant dans un corps d'adulte :

Selena Chantelune est un personnage facile à jouer ! Elle est innocente et veut sincèrement aider tout le monde.

Comme elle est très jeune en réalité, elle ne pourra pas forcément informer les PJ au-delà de son domaine : une connaissance encyclopédique des anciennes légendes !

Le début et la fin de la quête :

Selena Chantelune enverra les personnages chercher l'Orbe de Jeunesse et pourra lever la Malédiction des Diablotins si les joueurs lui ramène la pierre précieuse.

Elle connaît l'emplacement de l'Orbe et leur donnera une carte pour trouver le temple caché au coeur de la jungle de Sylvyhydre.



Selena Chantelune

A LIRE EN TANT QUE SELENA CHANTELUNE :

La Grande Prêtresse commence par leur réciter le Poème de la Création du Monde et sa voix pris une étrange intonation :

*« Au commencement des âges, Faenelia n'était qu'une pierre tirillée entre Ombre et Lumière...
Kronos, la Première Force, souffla sur la pierre et Faenelia parvint à bouger pour l'éternité !
Atmos, la Deuxième Force, divisa la Lumière et Faenelia fut protégée par une sphère colorée !
Kaos, la troisième Force, inventa le Désordre et Faenelia devint capable par elle-même de créer !
Egos, la Quatrième Force, anima l'Ombre et Faenelia vit ses créations commencer à penser !*

A la fin de ce poème, Selena semble un peu perdue dans ses pensées... Après quelques instants, elle reprend :

*« De nombreux autres poèmes semblent suivre celui-ci.
J'en ai retrouvé un qui parle de l'Esprit Primordial de l'Eau qui aurait créé les saisons !
Il semblerait aussi qu'elle ait créé une pierre précieuse : l'Orbe de Jeunesse.
Elle serait gardée dans un temple de la jungle de Sylvyhydre non loin d'ici, et permettrait de faire revenir le printemps...
Je sais que c'est un peu fou mais c'est la seule solution que je vois pour contrer rapidement la Malédiction qui frappe notre Terre».*

A la fin du discours, Selena Chantelune leur donne une carte dessinée de sa main avec une croix qui marque le temple présumé au coeur de la jungle.

Il est situé par delà les Bois Enchantés (étape obligatoire) et la grande plaine venteuse (étape optionnelle).

Acte 4 - La quête commence

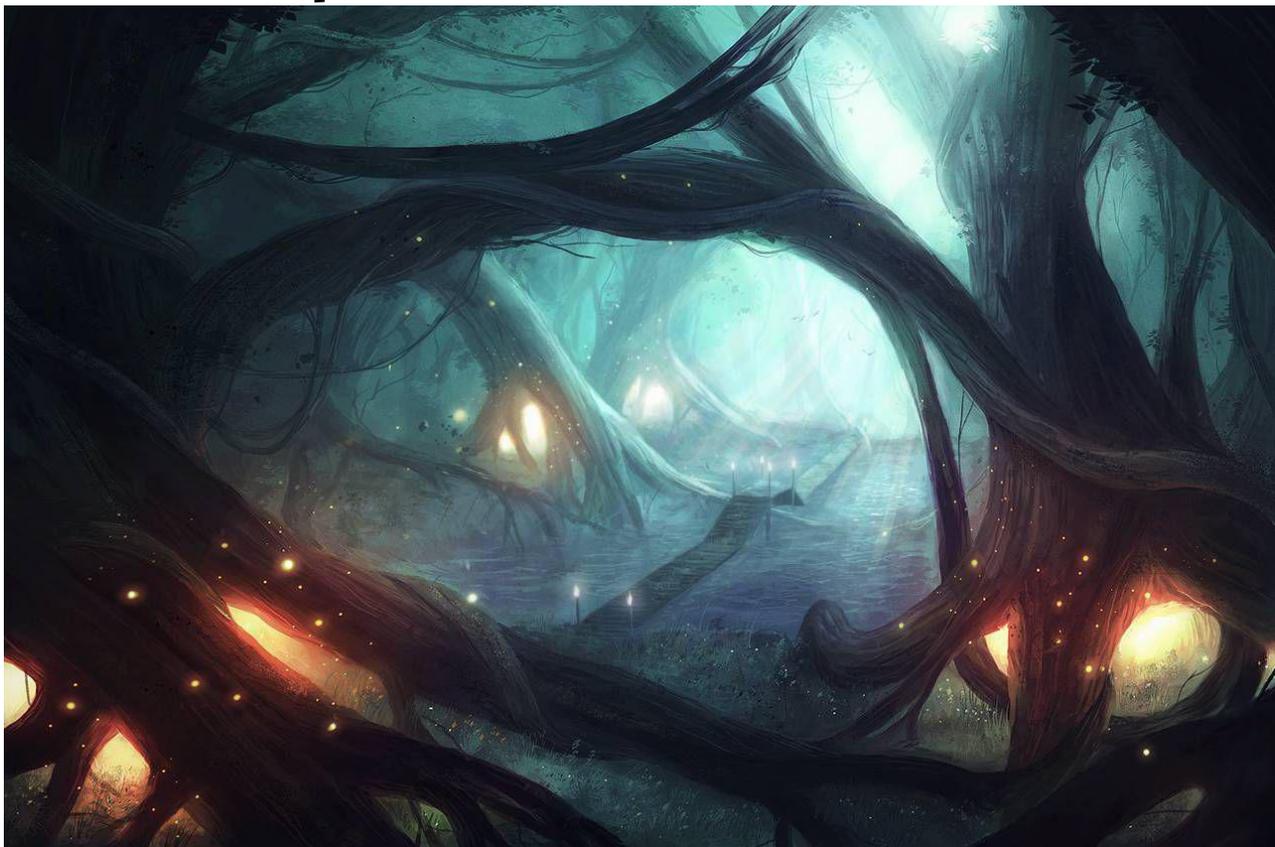


ILLUSTRATION: Child Of Light

1 - Les bois enchantés

Arrivés dans la forêt, l'équipe sent tout d'abord une étrange force magique dans cette forêt s'ils y sont sensibles (valeur de Magie de 3 ou plus). Cela peut également perturber ou renforcer ceux qui sont magiciens ou proche de la nature.

DESCRIPTION A LIRE A HAUTE VOIX :

Ces bois sont pleins de plantes et fleurs étranges, tout semble rempli de magie en ce lieu. Certaines fougères dégagent une lumière bleutée, et attirent au passage des lucioles. La lumière du soleil filtre très peu à travers les arbres mais toute la forêt brille d'une lueur mystérieuse.

Les bois enchantés sont les plus grand de cette île.

Les voyageurs qui s'y rendent en ressortent rarement car ils sont souvent touchés par la beauté du paysage hypnotique et semblent envoûtés par la magie du lieu.

Plutôt dense, on y trouve aussi de nombreuses clairières, de taille variable. D'ailleurs le groupe arrive sur une petite clairière et remarquent de nombreuses branches cachées et une énorme sente d'animal !

Puis vient le bruit... Et un sanglier géant leur fonce dessus !
REACTION (cette séquence est un clin d'oeil à l'écaïlle magique)

Ce sanglier géant s'avère être l'Esprit Gardien de cette Forêt mais il a perdu ses pouvoirs car les gens ne croit plus assez à la magie naturelle... Cette faiblesse l'a rendu sensible à la magie des Diablotins et il est devenu fou...

L'animal fait des allers-retours en chargeant les PJs...

Pour chaque charge, demander un jet d'Agilité sous peine d'être - selon le niveau d'échec - renversé, blessé voire sonné.

Pendant ces différentes charges, les PJ devront essayer de calmer l'animal par une astuce de leur choix ou par la force !

Quand nos PJ ont réussi à calmer l'animal celui-ci se présente par télépathie : son nom est Sanglivoire ! Sanglivoire est présent sur ces Terres depuis bien avant les hommes mais son pouvoir s'était affaibli :

« Merci mes amis, je regrette de n'être plus que l'ombre de ce que j'étais... Mais il semble que vous m'ayez sauvé ! La Magie décline sur ces Terres... De moins en moins de personnes croient dans les forces de la nature... Enfin, laissez moi vous récompenser comme il se doit... Je devine ce que vous cherchez ! Cet Orbe existe bel et bien. Il est au sommet du temple d'une ancienne divinité par là-bas mais son pouvoir semble perturbé ! »

A ce moment, les PJs voient dans leur tête l'image du temple dans la jungle : ils connaîtront désormais le chemin !

Décrivez ici une ville extrêmement agitée. Pourquoi ne pas prévoir un test d'Agilité pour éviter quelques chauffards ? Ou de Force pour y résister ? Voire de Magie pour les faire valdinguer ? Sainte Illante est une grande capitale divisée en de nombreux quartiers et pleine de monde mais heureusement le Tour de Lumière est facile à trouver. Pour l'enquête auprès des citoyens, considérez que les habitants n'ont pas vu les Diablotins... Par contre, si les PJ évoquent les problèmes de vieillissement ou simplement un étrange sortilège voire une malédiction : les habitants leurs expliquent que cela à commencer chez eux il y a quelques jours ! Et c'est pour cela que la ville est « paniquée » car la Grande Fête du Renouveau doit avoir lieu d'ici quelques jours et que toutes les réserves alimentaires semblent pourrir avant l'heure !

*Sinon, de nombreux avis sont placardés en ville, ils annoncent que la Grande Prêtresse cherche toutes les infos au sujet de ce problème de vieillissement prématuré...
Direction la Tour de Lumière !*

Sanglivoire, Esprit de la Floraison

Origine :

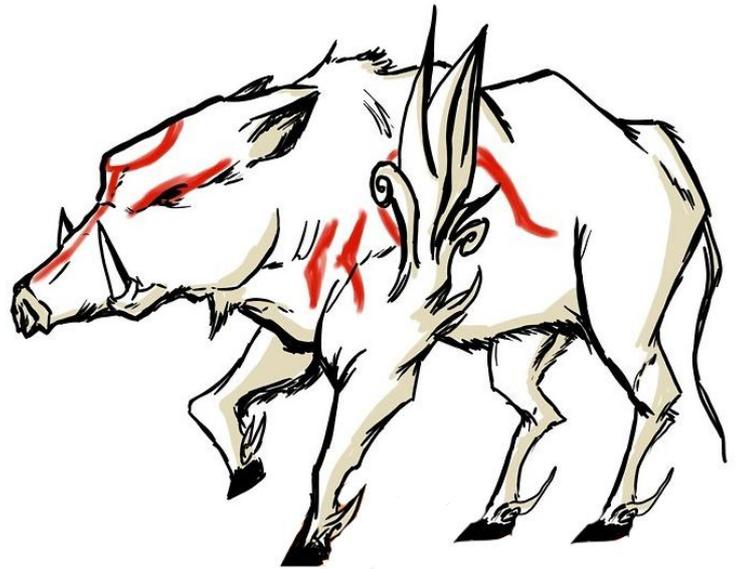
Sanglivoire correspond à Bakugami, une créature du folklore japonais que l'on retrouve également dans l'horoscope chinois sous le signe du Cochon.

Il vous est présenté ici sous la forme graphique que l'on voit dans la série de jeu vidéo Okami.

Biographie :

Sanglivoire se rappelle juste être l'Esprit Protecteur des bois enchantés mais il représente bien plus que ça !

Son équivalent mythologique est associé à la FLORAISON.



Proposition de raccourci :

Si vous voulez jouer une version simplifiée de l'histoire, Sanglivoire révélera l'emplacement de l'Orbe de Jeunesse au groupe puis les accompagnera hors des bois enchantés et redeviendra un simple souvenir : **PASSEZ A LA PAGE SUIVANTE**

Le vrai potentiel des Héros - Le Pouvoir de réveiller la magie du Monde !

Même s'il l'a oublié, Sanglivoire est bien plus qu'un simple Esprit de la Forêt !

A LIRE A HAUTE VOIX :

A votre contact, le corps de Sanglivoire se met à pulser d'une lumière rose pâle comme un bourgeon qui s'apprête à éclore...

Ses poils bruns se grisent puis blanchissent et enfin des motifs et symboles rouges apparaissent sur sa fourrure !

Tout à coup, la lumière explose et de nombreuses fleurs apparaissent sur tous les arbres et sur le sol...

Tandis que vous rouvrez les yeux après avoir été aveuglés vous vous rendez compte que Sanglivoire a laissé sa place à l'Esprit Divin de la Floraison !

(cf. image ci-dessus).

Son pouvoir de Floraison va affecter chacun des Personnages qui reçoivent :

- Un trésor unique (pendentif, tiare, bracelet, ...) serti avec une pierre précieuse,
- Le Pouvoir de réveiller la magie endormie dans toute chose !

Ce nouveau Pouvoir offert vient s'ajouter à toutes les compétences que les PJ possèdent déjà même si ils ont aucune affinité avec la magie.

Note pour le MJ :

Le pouvoir de réveiller la magie sera utilisé plus tard dans ce scénario pour réveiller Asclépios - L'Esprit Primordial de l'Eau qui a créé l'Orbe de Jeunesse. Ce Pouvoir est aussi le support de toutes les autres aventures prévues au-delà



Créer le Trésor Unique de ses PJ :

Le but ici est vraiment d'offrir aux PJs un objet vraiment épique qui leur fera se rendre compte de l'importance de ce passage pour leur héros/héroïnes.

Vous avez donc toutes libertés de création sur le sujet. Cependant, si vous n'avez pas d'idées particulières voici quelques exemples très différents pour faciliter le choix des Trésors :

1) **Tiare d'Opale** - Magie de la lumière → Le Personnage peut faire apparaître de la lumière dans les ténèbres même les plus sombres. Il peut aussi concentrer la lumière existante (soleil ou lune) pour en faire un rayon offensif,

2) **Pendentif d'Améthyste** - Magie des Bêtes → Le Personnage gagne "**Communication avec les animaux**" et peut (si l'animal est d'accord) en faire un familier permanent qui le suivra et avec lequel il pourra communiquer par télépathie,

3) **Bracelet d'Émeraude** - Magie des Plantes → Le Personnage gagne Croissance végétale et peut contrôler les plantes qu'il a créé.

4) **Pierre élémentaire** (Eau, Feu, Terre, Vent, Foudre, etc.) → Le PJ gagne le contrôle de cet élément magique et peut le manipuler à sa guise dans une portée limitée. Chaque test de caractéristiques liés à cet élément réussi avec 5-6 au lieu de 6.

5) **Coeur du Gardien** - Magie de Protection → Le PJ reçoit un bouclier enchâssé d'un diamant qui lui permet d'ériger une barrière de protection infranchissable autour de ses alliés.

Acte 4 - La quête continue

2 - La grande plaine venteuse (étape facultative)

Cette session est totalement optionnelle et vous permet :

- d'essayer de gérer une phase de jeu en improvisation (le cœur de l'activité de MJ) sans craindre de perdre le déroulement du scénario,
- d'imaginer à l'avance votre propre session de jeu !

Si vous préférez ne pas vous confronter à ces 2 exercices, vos PJ traversent tranquillement la plaine grâce aux informations de Sanglivoire et atteignent le camp de Gardebois.

MISE EN PLACE DU CADRE :

Les PJ quittent les bois enchantés en fin d'après-midi et déboulent dans la grande plaine qui s'étend à perte de vue.

Par contre, aucune trace de chemin et la traversée de la plaine nécessite un bon sens de l'orientation malgré l'aide de Sanglivoire.

En sortant des bois, les PJ se rendent compte que de nombreux arbres sont coupés et que cette zone est très exploitée par la ville.

Mais l'éveil de Sanglivoire semble avoir déjà ses premiers effets :

- chaque pousse semble déjà en bourgeon,
- des petits arbres semblent repartir des souches.

Très vite, les PJ se rendent compte qu'un vent particulièrement puissant semble balayer la plaine et les grandes herbes oscillent devant eux offrant un spectacle saisissant semblables à des vagues d'argents sur une mer verte.

3 - Interlude - Bienvenue à Gardebois

Les PJ arrivent à Gardebois, un camp de bûcherons spécialisé dans les essences de bois tropicaux.

Ce lieu paisible permet aux PJs de passer une nuit tranquille et de se faire guérir de tous les problèmes que vous souhaitez ! Ils y trouveront le matériel nécessaire à leur expédition forestière.

En discutant avec les bûcherons, les PJs découvriront que ceux-ci connaissent l'emplacement du temple perdu au cœur de la jungle de Sylvhydre.

Ils l'ont vu en s'enfonçant dans la jungle pour trouver les meilleures essences de bois...

Cependant, aucun bûcheron ne s'en approche jamais car il est gardé par des redoutables Hommes-Serpents. (Pas de négociation possible pour avoir un guide)

Plusieurs pistes s'offrent à vous ! Le terrain est assez générique et sauvage pour vous permettre d'imaginer toute rencontre qui irait bien avec votre quête d'aventure :)

Quelques éléments pour pimenter ce voyage :

- Rencontres improvisées (animaux géants, brigands, etc.),
- Plusieurs tests d'orientation pour réussir à atteindre la destination,
- La nécessité d'établir un camp au milieu de la plaine,
- Mais d'ailleurs, vos aventuriers ont-ils de quoi manger ? Et dormir ?

ex. Avec mes enfants et ma femme, les PJ se sont retrouvés à devoir faire du feu pour passer la nuit au bord d'un point d'eau... Ils ont commencé à pêcher quand ils se sont faits attaquer par un essaim de frelons et – après une dure lutte et une série d'échecs aux dés – ils se sont retrouvés capturés et ramener à l'essaim situé dans les montagnes. Ils s'en sont évadés et sont arrivés à l'orée de la jungle !

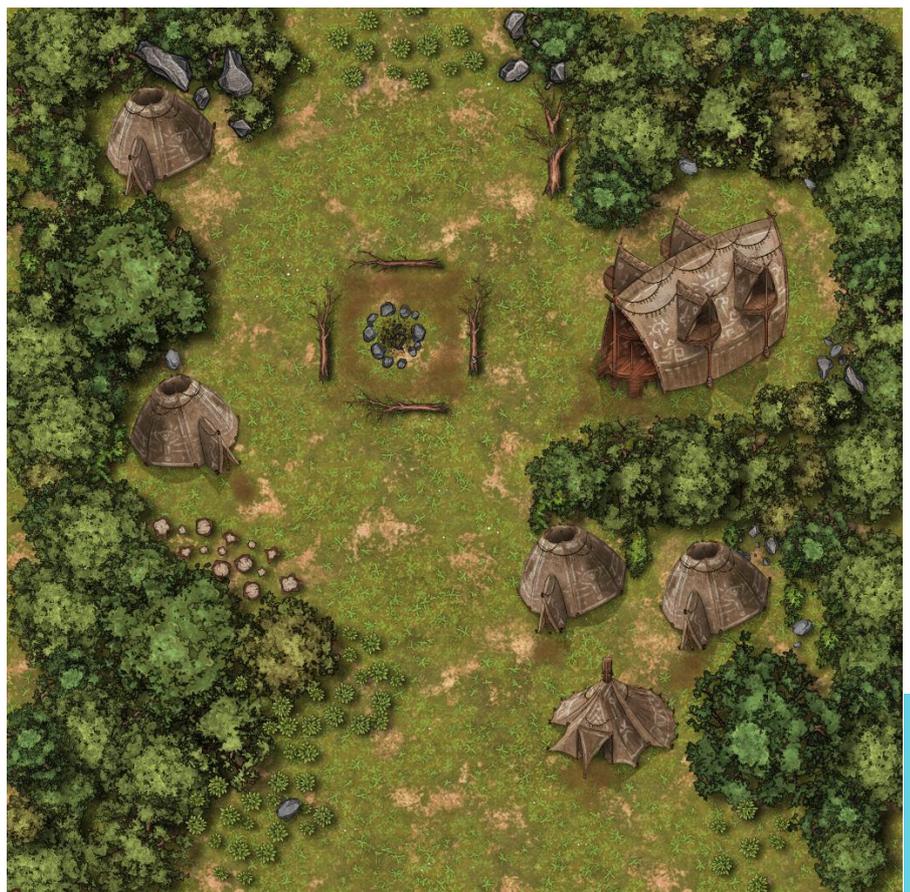
A l'ouest des montagnes probablement gigantesques (vu la distance) semble délimiter la plaine.

Les bois enchantés sont derrière eux, au Sud.

En longeant la forêt dans le bon sens, le groupe pourrait trouver une route pavée qui relie la capitale Sainte Illante au camp de bûcheron de Gardebois.

En partant plein Nord, ils marcheront longuement avant d'arriver à une immense rivière qu'ils ne pourront traverser qu'avec le pont situé en aval de la rivière.

Quel que soit l'évènement que vous voulez jouer, le groupe devra cheminer dans ces plaines sans trop de point de repère alors que l'après-midi décline et que la nuit approche.



Acte 4 - La quête continue

4 - La jungle de Sylvhydre

DESCRIPTION A LIRE A HAUTE VOIX :

Vous commencez à vous enfoncer dans la forêt, une forêt étrangement humide.

Très vite, les arbres deviennent immenses et vous avancez très prudemment dans une ambiance sombre et humide presque étouffante...

Puis, vous vous retrouvez à patauger dans la vase gluante entourés de moustiques et les environs se recouvrent d'une brume légère mais qui semble s'intensifier peu à peu !

La brume s'épaissit à chaque pas et devient presque opaque, mais les personnages distinguent l'ombre d'une colline d'où semble percer de la lumière...

Puis une voix étrange retentit : « Demi-tour, quittez ces lieux, ce sera le dernier avertissement ! Foi de Tol Missra ! »

4 hommes-serpents défendent leur territoire et sont très territoriaux. Ils ne sont aucunement gênés par le terrain, bien au contraire, car ils sont capables de se « téléporter » entre les points d'eau et, en plus, ils sont armés. MONTRER TOL MISSRA 1 REACTION

En cas d'affrontement, le combat sera difficile... Les capacités de déplacement des Hommes-Serpents sont exceptionnelles, ils sont peu sensibles aux armes ordinaires et un peu plus la magie. Statistiques des Hommes-Serpents : FORCE : 4 AGILITE : 4 MAGIE : 1

Si vous triomphez militairement, les Hommes-Serpents reconnaissent votre supériorité et vous invite dans leur village mais si vous arrivez à négocier : c'est encore mieux => Victoire ou alliance vous permettront de traverser !

VARIANTE 1 : COMBAT DE BOSS (Plus rapide)

Les Hommes-Serpents accompagnent les PJ jusqu'au Temple Caché et les informent qu'un grand danger les attends !

Alors que les PJ avancent, ils voient au loin comme un immense serpent qui garde le temple... L'affrontement est inévitable !

En regardant bien, les PJ voient que le corps du serpent est fait d'eau et que l'Orbe de Jeunesse est directement dans son corps d'eau.

MONTRER SERPENT D'EAU.

Une initiation au combat – Affronter ses peurs dans un jeu : Le JdR offre la possibilité aux joueurs d'être confronté à des situations compliqués sans y être réellement impliqués. C'est donc un bon espace pour les faire expérimenter des émotions fortes ! Si vous le sentez, voici un vrai combat de fin mais vous pouvez aussi le simplifier.

Piste de combat :

- Le Serpent d'eau peut encaisser 8 attaques peu importe leur type (ou choisissez des faiblesses / forces),
- Toute attaque visant directement l'Orbe compte pour double,
- Si les PJ réussissent à retirer l'Orbe du corps du Serpent d'Eau, ils gagnent directement !
- Le Serpent d'Eau attaque avec des vagues magiques qui touchent tous les PJ,
- Pour se défendre, les PJ doivent réussir un test sur leur meilleure statistique (deux 6) Force pour ne pas être poussé / Agilité pour éviter la vague / Magie pour la contrer directement.

A la fin du combat, le Serpent d'Eau disparaît dans une grande flaque et les PJ ont récupéré l'Orbe de Jeunesse ! Vous n'avez qu'à la ramener à Selena Chantelune ! Félicitations, vous avez réussi !

HERO FORGE



Les PJs sont clairement sur le territoire des Hommes Serpents sans y avoir été invités et ils serpents n'aiment pas ça du tout. Toutefois, on peut discuter avec eux et leur expliquer l'importance de la quête et négocier avec eux... Ils ont d'ailleurs plusieurs besoins que vous pouvez définir selon les capacités du groupe et seront ravis d'échanger leurs services contre de l'aide (ex. Soins, main d'oeuvre, commerce, etc.). Rendre service permettra d'éviter l'affrontement et de pénétrer dans le village colline.



VARIANTE 2 : HISTOIRE ETENDUE & EVEIL D ASCLEPIOS (Ma préférée)

Le village sous la colline

Après/pendant l'affrontement, les Personnages sont définitivement intrigués par la brume épaisse et permanente qui semble émaner de cette colline et s'élever jusqu'au ciel.

Comme ils ont gagné la confiance (ou le respect) des Hommes-Serpents, les Pjs sont invités au village sous la colline.

DESCRIPTION A LIRE A HAUTE VOIX :

En entrant dans le village-colline, le groupe découvre de nombreuses chambres étroites et humides mais tout à fait élégantes notamment grâce aux lampes-lucioles (suspension de verre ouvertes et ouvragées ou vivent des lucioles géantes domestiquées).

Ces chambres semblent se succéder de part et d'autres d'un couloir qui descend dans les profondeurs de la Terre.

Mais qu'est ce qui peut bien se trouver au fond de cette caverne ?

Comment faire descendre mes joueurs et joueuses ?

Laissez libre court à votre imagination selon votre équipe ! Mais voici quelques exemples :

- *Le groupe s'est lié d'amitié avec un homme-serpent. Celui-ci s'avère être un prêtre dont le rôle est de protéger la créature endormie au fond => Il veut leur montrer car c'est sa plus grande fierté !*
- *Un bruit sourd et rythmé vient du fond de la caverne... On dirait une respiration.*
- *La simple curiosité et l'envie naturelle des enfants d'aller plus loin :)*
- *La créature appelle tout ou partie de l'équipe par Télépathie.*



Tol Missra 2

Après quelques temps, votre équipe se mettra en route pour découvrir le fond de la caverne... Et son plus grand Trésor : Asclépios !

DESCRIPTION A LIRE A HAUTE VOIX :

En s'enfonçant le long de l'escalier, les chambres disparaissent petit à petit laissant la place à un antique mur maçonné et un large escalier de pierre humide (pourquoi ne pas faire un petit jet d'équilibre ?) qui est illuminé par des cristaux d'où semble pulsé de la magie...

Au fond de cette caverne se trouve un lac intérieur dont tout le tour est recouvert des mêmes cristaux chargés de magie (qui étaient éparées avant). Dans ce lac dort un serpent géant presque argenté !

Concentré sur cette image, vous ne remarquez même pas l'Homme-Serpent qui est apparu derrière vous.

Sa voix emplie de fierté, siffle comme un serpent majestueux :

"Voissssss Assssclépiosssss, la fondatrissssse de notre lignée, la fierté de notre ssssang !

Elle est endormie depuis plus de 200 ans mais nous continueront toujours à veiller sssssur elle !"

Arrivés face à ce lac, nos PJs vont pouvoir utiliser de nouveau leur Pouvoir Unique : celui de réveiller la magie.

En nageant vers la Créature (ou depuis le bord s'ils ont trop peur), l'un d'entre eux doit entrer au contact avec elle.

A son contact, son Trésor émet une forte lueur (de sa couleur) qui file vers le Trésor d'un autre... puis d'un autre... Puis tous les rayons concentrent et filent vers le Serpent endormi.

Ses écailles d'argent se mettent à luire de plus en plus fort jusqu'à devenir blanches et des motifs rouges apparaissent sur son corps !

Elle se réveille et file vers la sortie ! L'équipe la poursuit et la retrouve dehors : la brume a complètement disparu, le groupe aperçoit finalement un grand tour posé sur le village-colline. Tout en haut, on aperçoit une lumière bleu !

Les Hommes-Serpents ont évolué vers une nouvelle forme (MONTRER TOL MISSRA 2) et regardent Asclépios qui flotte au-dessus d'eux !

En la réveillant, notre groupe peut gagner de nombreuses choses (faites-vous plaisir !).

Asclépios a créé l'Orbe de Jeunesse et son Pouvoir dépasse très largement celui de sa création. Elle n'aura aucun mal à contrer la Malédiction des Diablotins !

DESCRIPTION COMPLETE D ASCLEPIOS ET FIN DE L HISTOIRE PAGE SUIVANTE :)

Asclépios, Esprit Primordial de l'Eau

Origine :

Asclépios (ou Esculape) est présent dans de nombreuses contes. Dans la mythologie grecque, il fut condamné pour avoir ramener des morts à la vie et reste associé à la médecine.

De nombreux mythes asiatiques traitent du "Serpent Blanc" qui a un pouvoir de régénération infinie.

Le Serpent céleste correspond à la 13ème constellation des signes du zodiaque (Ophiucus).

Il vous est présenté ici sous la forme graphique que l'on voit dans la série de jeu vidéo Okami (Nuregami, Esprit de l'Eau).



Développer à son paroxysme le vrai potentiel de nos Héros - Vers une quête bien plus grande !

A LIRE A HAUTE VOIX :

En sortant, les PJ sont accueillis par le discours d'Asclépios :

« Félicitations à vous Héros ! J'ai cru comprendre que vous étiez venu chercher l'Orbe de Jeunesse que j'avais créé il y a longtemps pour contrer une Malédiction...

Ce n'est plus la peine désormais, ce que cette pierre peut faire, je peux le réaliser à une échelle bien plus grande !

Pour vous remercier de m'avoir libéré de mon sommeil, considérez cette Malédiction comme de l'histoire ancienne !

Toutefois, sachez que si cette Malédiction est arrivée, c'est surtout parce que la magie décline et - sans elle - le monde se fane !

Vous qui avez reçu le pouvoir de réveiller la Magie, n'arrêtez pas vos pas dans la prochaine Cité... Votre Destin vous amène bien plus loin, je le sens ! Et n'oubliez pas, Croire c'est Pouvoir !».

Une fin ou un nouveau départ ?

Voilà ! Vous avez triomphé de cette quête par une voie parallèle et vous pouvez retourner en ville pour célébrer votre première victoire en famille !

A votre arrivée, vous êtes accueilli par une foule en liesse et vous avez une place d'honneur au Banquet prévu pour l'avènement de la Grande Prêtresse (qui est d'ailleurs restée âgée... étrange !)

Le scénario de découverte s'arrête ici... Ou plutôt ! La campagne commence ici :)

Merci à vous d'avoir fait vos premiers pas dans le jeu de rôles avec La Porte Des Mondes !

N'hésitez pas à me faire remonter tous vos commentaires sur notre page Facebook

<https://www.facebook.com/LaPorteDesMondes/>

N'hésitez pas non plus à en parler autour de vous et à prêter ce scénario pour le faire vivre !

Si cela vous a plus, nous prévoyons de créer une immense campagne pour aller réveiller les autres Esprits Primordiaux et refaire naître la Magie du Monde !

CARTE

SAINTE ILLANTE, CAPITALE DE L'ILE SAINTE



CARTE

GARDEBOIS, CAMP DE BUCHERONS



RENCONTRE

DIABLOTINS

 HERO FORGE



RENCONTRE

MARGAVE
CYLAENNE



HERO FORGE



Margrave Cylaenne

RENCONTRE **SELENA CHANTELUNE, GRANDE PRETRESSE**

 HERO FORGE



Selena Chantelune

RENCONTRE TOL MISSRA, CHEF HOMME SERPENT



HERO FORGE



Tol Missra 1

RENCONTRE **TOL MISSRA, PRETRE D ASCLEPIOS**



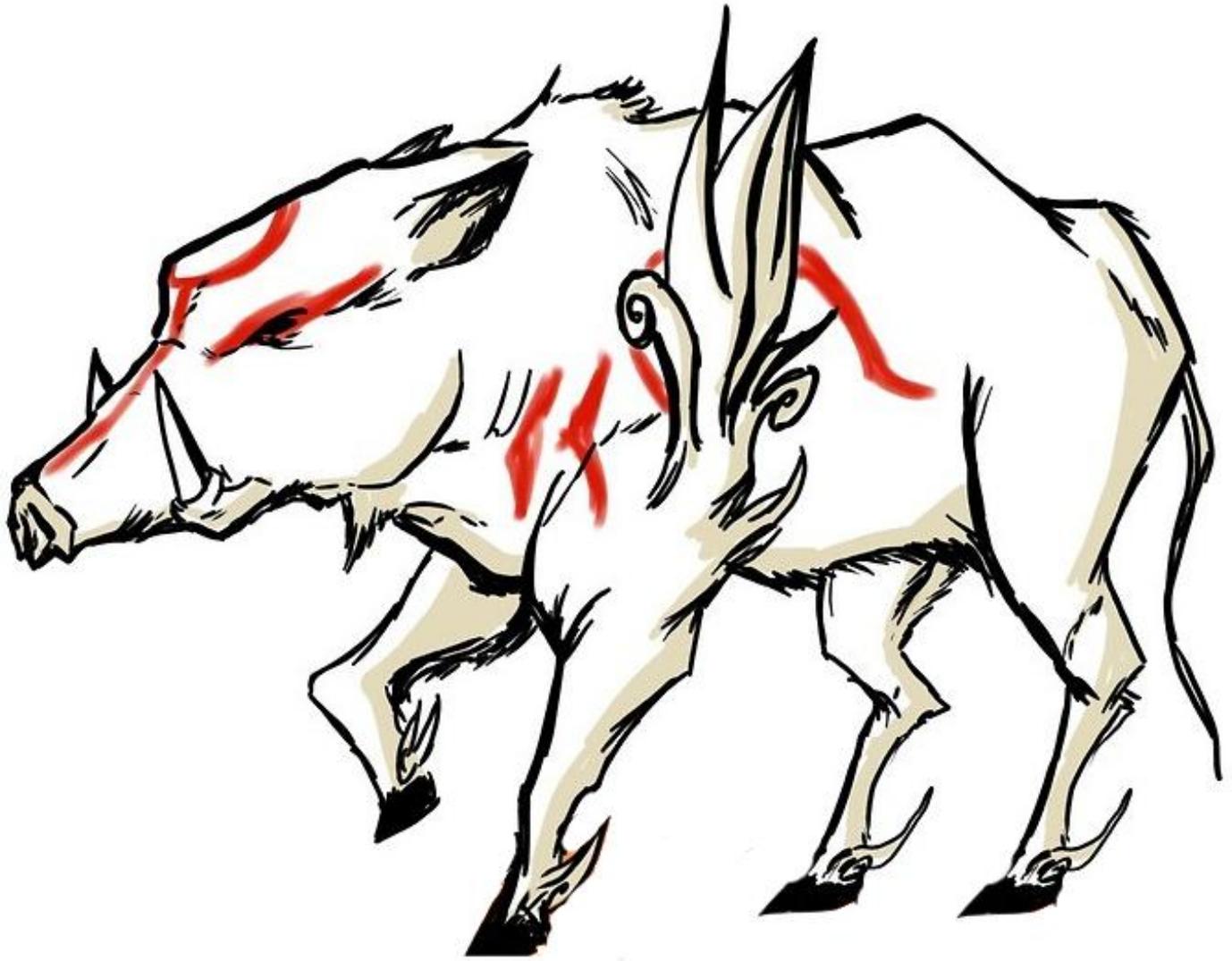
HERO FORGE



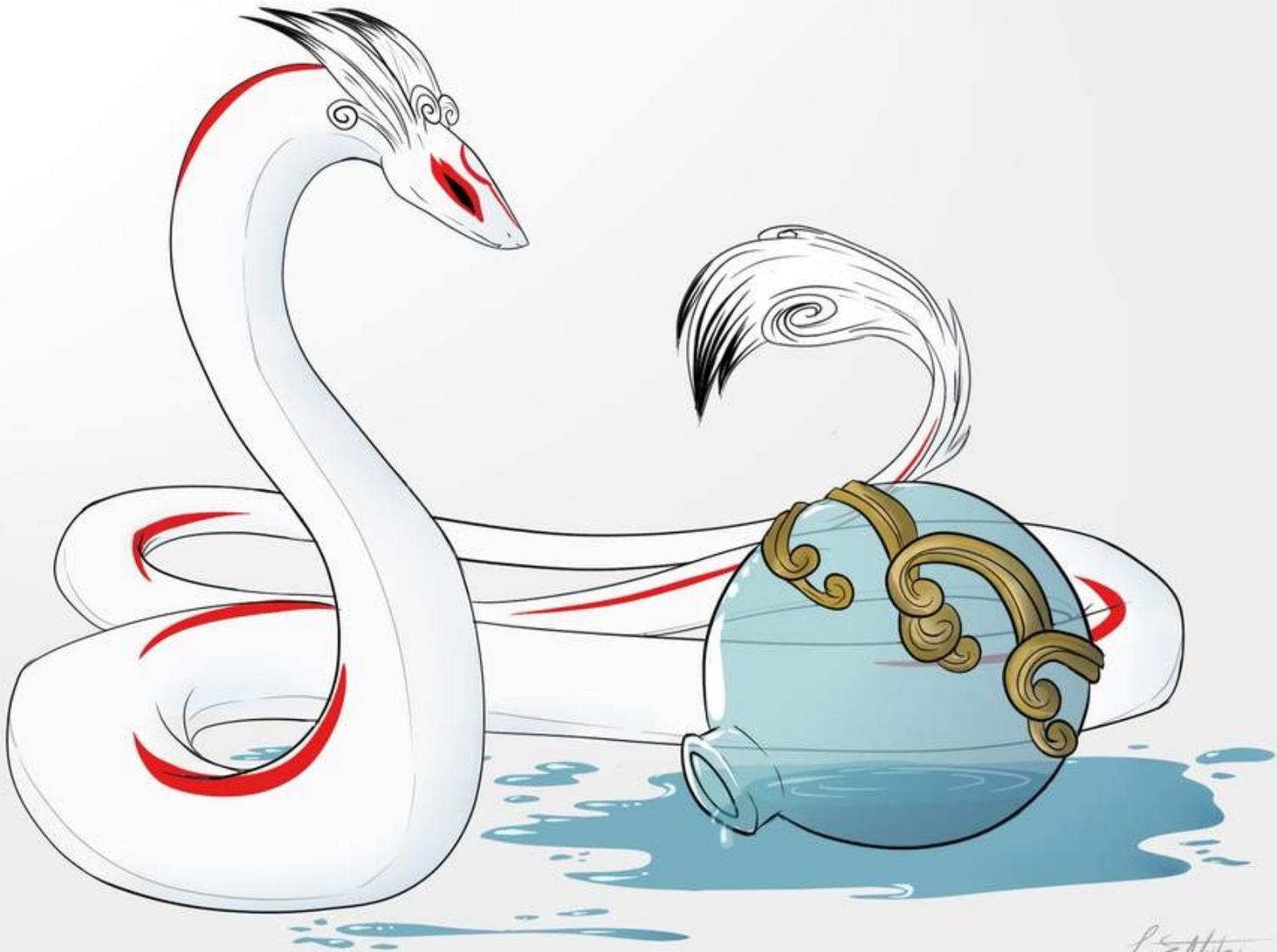
Tol Missra 2

RENCONTRE

SANGLIVOIRE,
ESPRIT DU PRINTEMPS



RENCONTRE ASCLEPIOS, ESPRIT PRIMORDIAL DE L'EAU



Lucy Nibi