Scénario : "Les Ruines Inexplorées"

"Diverses Hybrides ont répondu à l'appel du Maître Chiroptera, leur promettant Récompenses et Grande Renommée. Après un long voyage ejectant, ceux-ci vont à la rencontre du Maître."

Narration

Narration avec Son

Indice lié aux Capacités

Lancement chez les Chauves-Souris (Fin Crépuscule)

Maître Chiroptera : "Vous devez partir dans les montagnes escarpées fouiller les Ruines Inexplorées du Nord-Est."

Objectif

Perspicacité : Vous semblez percevoir comme une tension dans l'air. Un Odorat Développé : Vous crivelly sentir une odeur de bois brûlés."

Départ Immédiat (Fin Crépuscule)

Hybrides Nocturnes favorisés

Fatigue Inchangée

Ressources minimum

Tempête

Fatigue Augmentée

Chercher un Abri

"Vous êtes à l'orée d'une Forêt."

Vision Nocturne : Vous n'êtes pas sûr mais croyez apercevoir un petit bâtiment. Un Odorat Développé : Vous crivelly sentir une odeur de bois brûlés."

"Vous apercevez une habitation dans la nuit."

Abri habité trouvé

Observer — Toquer

Obstacle — Négocier

PasVoir Silencieux

-5 Animalité

Échec

Réussite

+5 Animalité

Se faire Repérer

Ne pas se faire Repérer

Toucher Développé : Vous sentez des vibrations dans le sol. Il y a probablement plusieurs habitants dans cette maison."

Tuer les résidents

Force

Combat

Réussite — +5 Animalité et Abri optenu

Échec — -5 Animalité et Jetés dehors

Construire un Abri

Peau de Bête

Abris Acquis +

Pas de Peau de Bête

Si Endu inférieur à 3

Joueur Malade

Abris Acquis +

Dialogue

Ruse

Réussite — +5 Animalité et Abri optenu

Échec — -5 Animalité et Jetés Dehors

Progresser vers les Ruines

Peau de Bête

Pas de Peau de Bête

Si Endu inférieur à 3

Joueur Malade

Réussite — +5 Animalité

Arrivée aux Ruines

Départ Différé (Aube)

Hybrides Diurnes favorisés

Chercher des Ressources

À l'extérieur

À l'intérieur

Chasser — Chant — Combat — Réussite +5 Animalité et Nourriture et Peau optenues — Échec -5 Animalité

Récolter — Perception — Obstacle — Réussite +5 Animalité et Ressources maximum — Échec -5 Animalité

Troquer — Ruse — Obstacle — Réussite +5 Animalité et Ressources maximum — Échec -5 Animalité

Voler — Agilité — Dialogue — Réussite — Échec -5 Animalité

Troquer — Ruse

Récolter des Informations à propos des Ruines

Dialogue — Charisme — Échec -5 Animalité — Réussite

"Vous contournez l'habitation et découvrez une famille de Caridés Exilés au coin du feu."

* (Dormir)

Fatigue Réduite

"La Nuit est agitée, une tempête fait rage à l'extérieur."

** Partir vers les Ruines

Bachelier : "J'ai entendu dire qu'il y avait une activité suspecte dans ces Ruines..." +5 Animalité

Route Bloquée par un Arbre

Déplacer l'Arbre — Force — Obstacle

Escalader l'Arbre — Escalade

Rebrousser Chemin

Trouver une sortie — S'extirper de la terre

Faire un Feu — Endurance — -5 Animalité — Échec — Obstacle — Réussite — Fumée Toxique — +5 Animalité

Odorat Développé : Vous sentez la mort dans l'air. Tout votré corps vous crie de déguerpir !

Rivière Souterraine

"Vous vous échouez à l'intérieur d'une large grotte humide et êtes trempés jusqu'aux os."

"Vous vous retrouvez au devant d'un chemin escarpé longé par une rivière légèrement fumante qui s'engouffre dans la terre."

"Vous émergez des entrailles de la terre trempés mais rassurés. Vous semblez être à l'abri dans une habitation inconnue et labyrinthesque."

Par la Rivière

Vision Nocturne/Écholocasion : Vous apercevez un renfonçonement au fond de la Grotte, probablement un tunnel.

Toucher Développé : Vous sentez une très légère brise provenant du fond de la Grotte.

Explorer

Végétation « reconnaître/comprendre les lieux » Animaux

*** S'enfoncer dans les Ruines

"Vous pénétrez dans le bosquet et découvrez un sol jonché de feuilles et de gravas. Le moindre mouvement déplace un amoncellement de pierres qui tintent sur de mystérieuses plaques grises et brillantes."

"Vous ressentez une étrange atmosphère émanant de ce bosquet sombre."

Chercher des Informations

Être curieux

À l'extérieur

Pilône — Escalader — Frapper/Autres — Escalade — Obstacle — Réussite *** — Échec *** — -5 Animalité

"Vous montez en haut de cet arbre glacé et frêle mais étrangement résistant et apercevez au centre d'un bosquet un arbre qui se distingue des autres. Se pourrait-il que ce soit un Arbre de Vérité ? Vous devez aller vérifier !" +5 Animalité

Canon à Neige — Prendre le grillage *** — Prendre l'hélice ***

"Vous trouvez un objet mystérieux. Un gros tube muni d'une sorte de moulin à vent interne dont la lanterne est bouchée par un grillage froid. Dessus, on peut y voir des symboles ambrésurs à la Grande Métamorphose : CANON À NEIGE et une sorte d'étoile. Peut-être cette chose était-elle utilisé pour hacher des proies ? Quelle barbarie."

Départ Immédiat — Humains — Attaquer *** — Dialoguer *** — Dialogue — Force/Charisme — Réussite +5 Animalité et Humains partent — Échec -5 Animalité

"Un groupe d'hybrides semblent avoir quitté les Ruines il y a peu, probablement des Nomades ou des Exilés. À moins que... Ce ne soit des Humains !"

Combat — Perspicacité — Réussite +5 Animalité et Humains fuient — Échec -5 Animalité

"Si des Humains sont dans les parages, ce ne paiol vouloir dire qu'une chose... Il y a un Arbre de Vérité dans les alentours... Trouvez-le !"

À l'intérieur

Départ Différé — Feu de camp encore chaud — Inspecter *** — Récuperer les braises ***

"Vous découvrez une feuille colorée sur laquelle est dessinée de manière extrêmement précise deux êtres rondouillards, sans muscles avec des yeux rectangulaires d'un rogr profond. Mais comment peuvent-ils se déplacer avec leurs pieds si allongés et ridiculeusement fins ?"

Voiture — Inspecter — Entrer dedans — Ouvrir Boîte — Ramener la Photo ***

Frapper — Ramasser le pneu ***

"Vous découvrez sous un épais feuillage, empriconné dans les racines d'un arbre majestueux, une bête froide comme la glace et dure comme la pierre."

Prendre un disque ***

Malle — Bidouiller l'appareil — Prendre l'appareil ***

"Vous trouvez une sorte de collection de disques brillants rangés dans une malle accolée à un étrange appareil qui semble avoir été dépoussiéré il y a peu."

Un son inconnu sort désormais de l'appareil. Un animal est-il coincé à l'intérieur ?

Établir un camp — (Faire un Feu) — Endurance — Obstacle — Échec -5 Animalité — Réussite +5 Animalité

Concentration — Chasser — Récolter — Escalade — Combat — Réussite +5 Animalité et Nourriture optenue — Échec -5 Animalité — Obstacle — Réussite +5 Animalité et Nourriture optenue — Échec -5 Animalité

Nouvel Objectif : Détruire l'Arbre de Vérité !

"Vous êtes désormais aux pieds de l'Arbre. Ses branches sont difformes, généralement plus larges que le tronc lui-même. Ses écorces s'étendent jusqu'en place et lieu où, autrefois, étaient ses feuilles. Ces écailles de bois enrobent des fruits aux formes, couleurs et tailles variées, encastrés à l'intérieur même de son être. Il n'y a plus de doute. Vous faites face à un Arbre de Vérité. Vous devez l'éradiquer, lui, et les animaux qu'il aurait pu contamine."

Arbre de Vérité — Animaux Dénaturés repérés

Seul — Y aller en Groupe — Y aller Seul

Groupe — Furtif — Bruyant

Animaux Dénaturés alertés

Obstacle — Réussite — Échec — +5 Animalité — -5 Animalité

Arbre de Vérité Détruit

ELLIPSE

Retour chez les Chauves-Souris (Crépuscule)

Rendre les Objets collectés — Réponses à "Quel objet est-ce ?"

Recevoir ses Récompenses — +10 Animalité — Tissus, onguents, etc

Gran atteint

Augmenter de Rang — Duc (Personnage) — Rituel — Réussite totale — Nouveau Rang ! Pas de Dégâts — Réussite partielle — Nouveau Rang ! Dégâts

(Avertir ses camarades) — Animaux Dénaturés alertés

Se Cacher — Inspecter l'Arbre — (Aller Chercher un Objet) — Détruire l'Arbre — (Dépend Objet) sinon Force — Obstacle — Réussite — Échec — +5 Animalité — -5 Animalité — Animaux Dénaturés alertés

Attaquer les Animaux Dénaturés par derrière — Perspicacité

Attaquer les Animaux Dénaturés de front — PasVoir Silencieux — Charisme — Combat — Perspicacité — Réussite +5 Animalité et Animaux Dénaturés tués — Échec -5 Animalité