

RUINES

SCÉNARIO :
UNE TOUR BRUYANTE



indé



éditions.fr

RUINES

SCÉNARIO : UNE TOUR BRUYANTE

Version 2

Auteur et illustrateur
Clément Drolez

Testeurs

Alec, Dilanderis, Dreïtsch, Fos, Hyrodin, Malekian, Mu, SakuraWii



Merci à Hugo de la chaîne youtube
Le bon MJ pour ses conseils en vidéo.



Merci à tous les joueurs de JDRVirtuel
qui ont joué ce scénario de découverte.



Merci au site Let's Role pour m'avoir permis
de tester et faire découvrir le jeu.

© Tous droits réservés - indé12éditions - 2022

Joueur, passe ton chemin !
Les pages suivantes sont réservées
au seul meneur de jeu.

SOMMAIRE

UNE TOUR BRUYANTE	4
Les héros	4
Résumé	5
1 - L'apocalypse	5
2 - Le refuge	6
3 - Traverser les landes	7
Péril surnaturel : le lieu peint	8
Deuxième péril : le pont écroulé	11
Loup	12
Pillard à la serpe	13
Pillard à l'arc	13
4 - La ruine	14
Noctule géante	16
Oupyr	17
5 - La tour de lumière	18
6 - Les serviteurs de Maram	21
7 - Épilogue	23

Vous disposez de deux dossiers au côté de ce PDF, le premier, Ruines - Personnages prêtirés, vous donne les fiches de personnages pour vos joueurs.

Le deuxième, Ruines - images, contient toutes les images du scénario et les énigmes que vous pourrez leur montrer.

UNE TOUR BRUYANTE

Ce scénario vous permettra de découvrir les règles progressivement en suivant un scénario simple. L'histoire ne permettra pas aux joueurs d'explorer librement le monde. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un scénario de découverte qui n'offre pas toute la liberté d'un jeu complet.

LES HÉROS

Six personnages pré-tirés sont proposés pour les Joueurs. Ils forment un groupe habitant un village de pêcheurs de ba-
leines sur les côtes de la mer miroir, la plus froide mer du nord.

☛ Borya - guerrier :

Fils de fermier, vous êtes habitué aux tâches rudes. La nature vous a doté d'une grande force que vous mettez au service du refuge pour assurer sa défense.

☛ Brana - chasseuse :

Vous étiez très jeune lorsque votre mère vous a offert votre premier arc. Vous avez pris l'habitude d'arpenter la lande et d'y trouver votre pitance. Désormais vous aidez le refuge à survivre.

☛ Koffi - explorateur :

Originaire du Mathar, vous parcourez le monde. Vous avez été invité par des diplomates des Landes d'Ivir pour parler de votre pays. Mais depuis que la terre a tremblée et que la guerre fait rage, vous vous retrouvez bloqué dans ce village.

Serviteur : Koffi est accompagné d'un serviteur qui l'aidera en donnant un bonus de +1 à tous les jets de groupe.

☛ Ogodeï - roublard :

Venant du désert de Kéméra, vous voyagez en compagnie de caravanes marchandes. Votre discrétion fait de vous un bon éclaireur. Mais la guerre a coupé toutes les routes commerciales et vous proposez vos services pour survivre.

☛ Vera - chevaleresse :

Ancien militaire, votre père vous enseigna très tôt le maniement de l'épée. Votre force de caractère vous a permis de vous affirmer et de prendre le commandement des gardes du refuge.

Garde : Vera est accompagnée d'un garde qui combattra à ses côtés.

☛ Zora - Ardente :

Sociable et engageante, vous êtes une ardente. Vous manipulez l'éther grâce à la magie de l'affect pour modifier les émotions. Vos pouvoirs peuvent inquiéter, mais votre médecine apaise les esprits.



RÉSUMÉ

Après un tremblement de terre, une mystérieuse tour est apparue il y a quelques jours. Des bruits étranges se font entendre la nuit et les troupeaux des bergeries voisines sont attaqués. Il s'agit d'une ruine d'un temple de Maram, la Déesse Lune de la connaissance. Elle abrite 2 elfes et un lutin qui sont ses enfants et serviteurs. Mais la tour est également infestée de Noctules géantes et d'un Oupyr buveur de sang. Les elfes et le lutin jouent des instruments tous les soirs pour les tenir à distance. Si les héros les libèrent, ils leur donneront d'importantes informations sur l'apocalypse en cours.

1 - L'APOCALYPSE



Lisez les encarts rouge à vos joueurs :

“Cela fait des mois que le monde souffre. Des volcans ont explosé, la terre a tremblé et les tours des cités se sont effondrées. D’immenses vagues ont déferlé sur les côtes, inondant les ports. La famine, la maladie et la guerre se sont répandues dans tous les royaumes. Le ciel est rempli de nuages de cendres et l’espoir a quitté le cœur des gens de bien. Vous vivez dans les landes d’Ivir, un royaume connu pour sa culture, ses palais et ses musées. Le Tsar entretenait de bon rapport diplomatiques avec le monde et le peuple vivait heureux au rythme des chants folkloriques. Mais peu après le début de l’Apocalypse, la capitale est tombée au main d’une armée rebelle et le peuple a été laissé à l’abandon dans l’immensité des steppes. Originare d’un petit village de pêcheurs, ou voyageurs de passage sans espoir de retour, vous survivez au sein de votre petite communauté. Vous assurez désormais la protection de votre refuge pour le bien de votre famille et de vos amis.”

Même si leur personnages se connaissent déjà, laissez le temps aux joueurs de présenter leur héros.

2 - LE REFUGE

Radost, le chef du village, demande de l'aide au groupe.

“Mes enfants, nous avons besoin de votre aide. Nos bergers ont fui les pâturages le long de la falaise. Après le dernier tremblement de terre, une étrange tour est apparue sur les falaises. Des bruits en émanent la nuit. Les troupeaux ont été attaqués par une bête féroce qui les a vidés de leur sang. Il faut explorer cette tour et tuer la bête !”

Si certains joueurs rechignent à partir à l'aventure, rappelez-leur que leur famille vit dans ce village et que la perte des troupeaux amènerait une famine. S'ils ne sont pas originaire du village, ils ont été hébergés et nourris gratuitement jusque-là et ils ont l'occasion de remercier le village de son hospitalité.

Le trajet jusqu'aux falaises nécessitera 2 étapes de voyages. Le refuge fournit aux héros 4 NOURRITURES à chacun. Si Borya est joué, son talent Grenier permet au refuge de fournir 2 NOURRITURES de plus, soit 6 par héros.

Le jour du départ, la famille et les amis des héros se regroupent pour les encourager et les accompagner de leurs prières.





3 - TRAVERSER LES LANDES

En se référant à la carte fournie, le groupe peut passer par les plaines ou la forêt avant d'arriver dans les plaines où se situe la tour. Vous utiliserez donc la table de voyage correspondante pour chaque étape.

La case du Refuge ne compte pas pour une étape de voyage mais une fois dans la case de la tour, il faudra utiliser l'action avancer pour l'atteindre.

En fonction des choix de vos joueurs, ils trouveront plus ou moins de ressources en chemin ou pourraient même souffrir de la faim et arriver affaiblis à destination.

Ils se pourrait même qu'il déclenchent un péril. Vous découvrirez un exemple de pé-

ril surnaturel à leur proposer ou un péril d'environnement.

Quelques statistiques de monstres supplémentaires vous sont proposées si vous ou vos joueurs préférez faire des combats. Les joueurs devraient toujours pouvoir contourner le problème ou au moins fuir le combat si ça tourne mal.

Décrivez les différentes interactions entre les héros lorsqu'ils s'aident, chassent ou fouillent une ruine. Demandez-leur de raconter leur trouvaille, quel gibier ont-ils chassé ? Quel bâtiment abandonné explorent-ils ? Comment répartissent-ils la nourriture ?

PÉRIL SURNATUREL : LE LIEU PEINT



Les héros qui vont pénétrer dans un lieu peint ou s'y réveillé après un bivouac. Il s'agit d'un endroit maudit, couvert par une illusion qui lui donne l'aspect d'un magnifique tableau aux couleurs chatoyantes. Un esprit vit dans ce lieu, il est au cœur de la malédiction et doit être apaisé pour que l'illusion se dissipe.

Seule des interactions sociales pourront sortir les héros de cette illusion. Le décor

étant impalpable et les objets flous, l'usage de la force ou de la ruse est voué à l'échec. Si les héros tentent de partir, ils reviendront toujours sur le lieu peint. Comme s'ils sortaient d'un côté du tableau pour y rentrer de l'autre côté. S'ils décident de dormir, de ne rien faire ou s'ils s'énervent, le temps passera et ils devront consommer de la NOURRITURE sous peine de souffrir de la faim.

Vos joueurs découvrent donc une jolie petite ferme près d'un champ de blé et d'un étang. Insistez sur l'atmosphère bucolique, les couleurs irréelles et l'aspect tache de peinture des détails. À leur approche, un jeune garçon apparaît à la fenêtre avant de rapidement fermer les volets et de se barricader. Il s'agit d'Alexeï, un fils de fermier dont le père Igor et le frère Dimitri ont été enrôlés dans l'armée du Tsar. Sa mère est morte il y a des années, emportée par une fièvre. Il a reçu comme instruction de n'ouvrir à personne et de se méfier des voleurs. Il faudra le convaincre d'ouvrir sa porte pour que l'illusion disparaisse. Les héros pourront utiliser INFLUENCE pour le raisonner et lui donner confiance, BARATIN pour lui mentir et le tenter avec de la nourriture ou AUTORITÉ pour l'intimider et lui donner des ordres. Alexeï dévoilera petit à petit des détails sur sa famille, que les héros pourront utiliser pour le convaincre. Il les questionnera également pour tester leurs réactions et leurs motivations.

Vos joueurs devront réussir un défi social en trois échanges avec une marge cible de 12 à atteindre. Après chaque échange avec l'esprit, demandez un jet d'INFLUENCE, d'AUTORITÉ ou de BARATIN difficulté moyenne (10) en fonction de l'approche des joueurs. Soustrayez la marge à la marge cible à chaque échange, jusqu'à la réduire à 0. Un échec et Alexeï risque de se taire pendant des heures, forçant le groupe à consommer une NOURRITURE par héros. Le jour suivant, il aura tout oublié des aventuriers et il faudra recommencer le défi depuis le début.



"Partez, vous n'êtes pas les bienvenus !"

"Il n'y a plus rien à voler ici !"

"Mon père va bientôt revenir."

"Mon père et mon frère sont dans l'armée du Tsar, laissez notre maison tranquille !"

"Il n'y a rien pour vous ici, le grenier est vide."

"Je n'ai pas le droit de vous ouvrir."

"Je n'ai rien à manger, je ne peux pas vous aider."

"Les champs sont trop difficiles à cultiver."

"Je ne sais rien d'une tour ou d'une bête, je ne quitte jamais ma maison."

"J'ai tout mon temps, moi."

"Vous êtes de l'armée ?"

"Vous voulez me voler à manger ?"

"Promettez au nom des Dieux que vous n'êtes pas des pillards !"

Borya frappe à la porte avec force et ordonne au garçon d'ouvrir. Il fait un jet d'Autorité difficulté 10 et obtient 9 (4 en Autorité et 5 au dé) pour une marge de -1 (9-10). Le garçon n'est pas impressionné et s'enferme dans un silence pesant. Le groupe tente en vain de forcer l'entrée ou de partir de la zone et les héros doivent consommer une Nourriture chacun. Alexeï sort de son mutisme et demande à nouveau au groupe de partir. Zora décide de discuter avec lui et apprend que son père est dans l'armée. Elle essaye de le convaincre que la guerre est terminée et qu'elle peut l'aider à retrouver son père. Elle fait un jet d'Influence et réussit avec une marge de 7. Plus qu'à trouver les bons arguments pour remporter l'échange suivant et lever l'illusion !

N'hésitez pas à donner des bonus aux héros si leurs arguments sont convaincants ou qu'ils réutilisent les informations que leur a donné Alexeï.

Lorsque Alexeï aura enfin été convaincu, la porte de la ferme s'ouvrira. Les couleurs de la peinture disparaîtront alors pour laisser place à la sombre réalité. La ferme est abandonnée. À l'intérieur, la dépouille du jeune Alexeï gît sur une pailleasse. Le garçon est mort de faim, attendant en vain un père et un frère qui ont probablement péri à la guerre. Il n'y a rien d'utile à récupérer dans cette ferme. Si les héros prennent le temps d'enterrer la dépouille, récompensez-les d'un point de DESTIN.

Reprenez ensuite le trajet en utilisant la table de Voyage, le niveau de péril revenant à 7.



DEUXIÈME PÉRIL : LE PONT ÉCROULÉ

Les héros arrivent aux abords d'une rivière dont le niveau est anormalement élevé. Ils doivent traverser le pont et s'avancent prudemment. Malheureusement, le pont tremble et s'effondre !

Vos joueurs devront réussir chacun un jet d'ATHLÉTISME ardu (16). Ceux qui réussissent se retrouvent de l'autre côté de la berge mais pas les autres !

La rivière est glacée, avec un haut niveau et du courant. Demandez-leur comment agissent leurs personnages pour se retrouver tous du bon côté de la rivière. Traverser la rivière à la nage demandera un jet d'ATHLÉTISME difficile (13). Mais ils pourront aussi remonter la rivière pour trouver un meilleur endroit où passer, mais ça leur coûtera un point de NOURRITURE et ils subiront un point de FATIGUE.

Une fois traversé, ils pourront reprendre leur progression normalement, le niveau de péril revenant à 7.



ADVERSAIRES OPTIONNELS



Loup

VAILLANCE	10	Athlétisme	7
PROTECTION	0	Discrétion	7
Combat	7	Perception	7
Esquive	7	Détermination	3
Tir	0	Endurance	5
<i>Score du dé</i>	<i>Haut Fait</i>		
1 à 2	Le loup bondit en arrière et peut changer de Zone.		
4 à 5	Le loup vous attrape la jambe et vous tire rageusement. Vous tombez au sol. cf États du livre de règles.		

Équipements et talents

Morsure +2

Les fiches de monstres vous donnent les caractéristiques les plus utiles en jeu. Vous pourrez utiliser leur MANOEUVRE pour tenter une PRÉDICTION, mais pour accélérer les combats, les PRÉDICTIONS et les HAUTS FAITS déclenchés sont déjà proposés et sont spécifiques aux monstres.

L'encart équipement et talents liste les armes à disposition du monstre ainsi que ses capacités spéciales.



Pillard à la serpe

VAILLANCE	14	Athlétisme	6
PROTECTION	3	Discrétion	3
Combat	5	Perception	4
Esquive	3	Détermination	5
Tir	3	Endurance	6
Score du dé	Haut Fait		
10 à 12	Le pillard pousse un cri de rage et gagne +2 aux dégâts.		
Équipements et talents			
Pourpoint (Protection 1) Bouclier (Protection 2) Serpe +3			

Pillard à l'arc

VAILLANCE	12	Athlétisme	3
PROTECTION	0	Discrétion	5
Combat	2	Perception	5
Esquive	5	Détermination	6
Tir	5	Endurance	3
Score du dé	Haut Fait		
1 à 2	Le pillard a pris le temps de viser et peut relancer son jet de Tir avec un malus de -2.		
Équipements et talents			
Arc de chasse +1 10 flèches			

4 - LA RUINE



Les héros arrivent aux falaises en milieu d'après-midi. Ils découvrent rapidement la mystérieuse tour. Faite de pierre lisse, elle ne ressemble à rien que les personnages connaissent.

☞ 1 - La porte d'entrée de la tour a été enfoncée. Elle porte des traces de griffure et de sang.

☞ 2 - Au sol, un symbole est gravé dans la pierre, il s'agit du signe de Maram, Déesse Lune de la connaissance.

☞ 3 - Cette statue est une représentation humaine de la Déesse Maram.

☞ 4 - Au centre se trouve un puits. L'eau n'est pas croupie, mais elle n'est pas limpide pour autant.

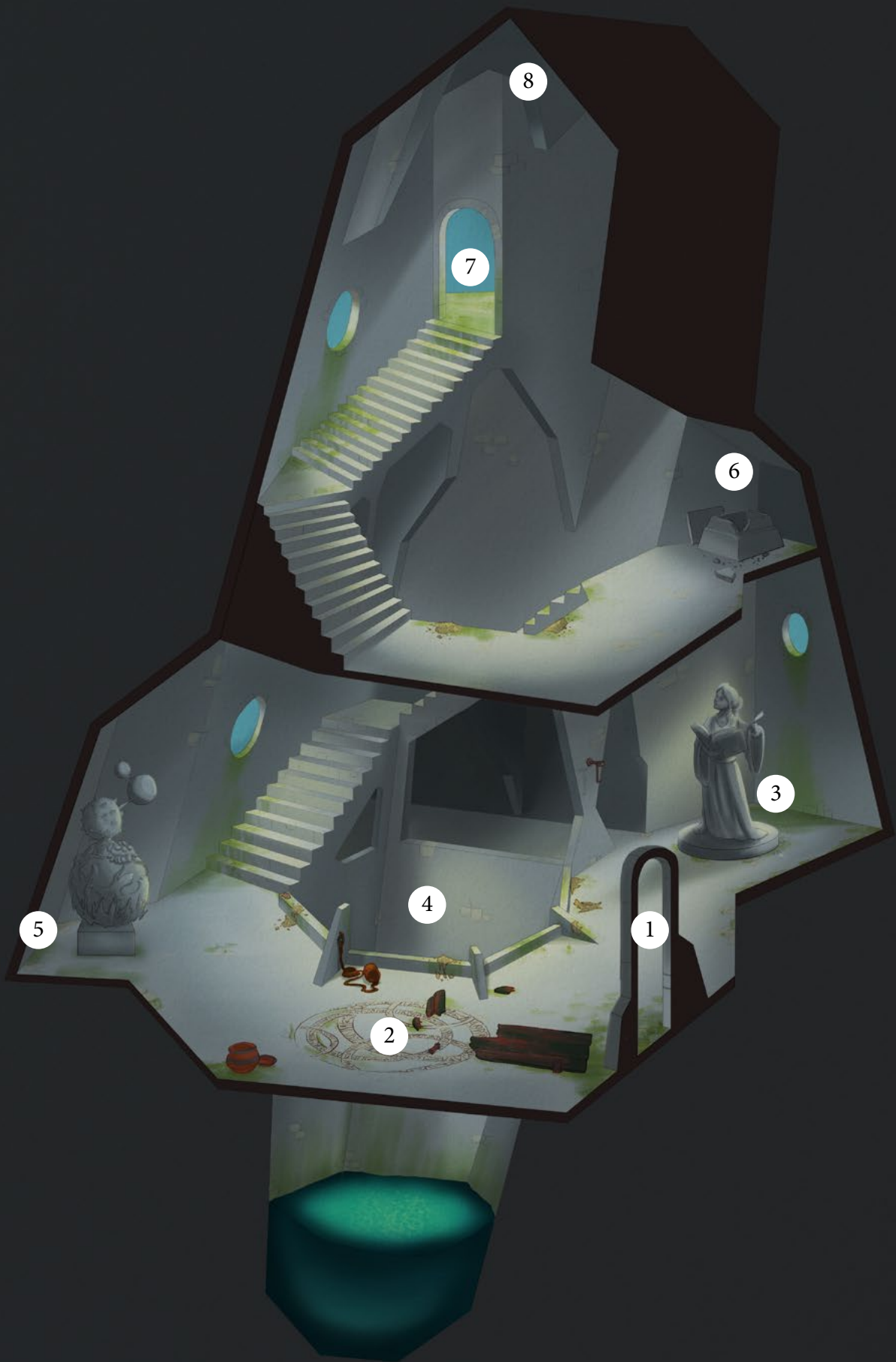
☞ 5 - Cette drôle de sculpture porte une inscription qui indique qu'il s'agit d'une représentation de la cosmologie du monde, les trois astres, Rangi le soleil et les deux lunes Maram et Whetu, volent au dessus des trois divinités terrestres, Manui la terre mère, Moana l'océan et Whaka les ténèbres.

☞ 6 - Ce coffre de pierre a été brisé et pillé, il est vide.

☞ 7 - Cette ouverture au sommet donne sur le toit de la tour. C'est une petite plateforme au-dessus du vide, exposée aux vents marins.

☞ 8 - Caché dans les ombres du plafond, sont suspendus un Oupyr buveur de sang et des Noctules géantes cracheuses de venin. Ils dorment le jour mais se réveilleront si les héros font beaucoup de bruit. Demandez-leur un jet de PERCEPTION, celui qui obtient le meilleur résultat découvre les monstres. De jour, ces créatures nocturnes subiront un malus de -1 à toutes leurs actions. Au réveil des monstres, demandez un jet de DÉTERMINATION moyen (10) aux Héros, s'ils échouent, ils ont peur et subissent un malus de -2 à leurs actions. Ces créatures affamées se battront jusqu'à la mort.

Si le combat se passe mal, donnez la possibilité aux héros de fuir la tour en abandonnant leurs sacs contenant leur matériel. Ils pourront se reposer et tenter une nouvelle approche.





Noctule géante

VAILLANCE	5	Athlétisme	5
PROTECTION	-	Discrétion	10
Combat	5	Perception	8
Esquive	10	Détermination	5
Tir	7	Endurance	5
Score du dé	Haut Fait		
10 à 12	Le crachat de la noctule géante atteint le héros au visage, il est empoisonné (+1 FATIGUE).		

Équipements et talents

Morsure +1
Crachat de venin +1

Nocturne : La Noctule géante est une créature de la nuit et subit un malus de -1 le jour.

Elles volent rapidement en tout sens et crachent un venin visqueux et cuisant.



Oupyr

VAILLANCE	25	Athlétisme	10
PROTECTION	1	Discrétion	8
Combat	10	Perception	8
Esquive	10	Détermination	6
Tir	-	Endurance	6
Score du dé	Haut Fait		
1 à 3	L'Oupyr pousse un cri strident qui résonne dans vos oreilles. Tous ses adversaires ont un malus de -2 au prochain TOUR.		
4 à 6	L'Oupyr attrape sa cible et le contraint dans une LUTTE.		
10 à 12	L'Oupyr aspire le sang de son adversaire et récupère 5 points de VAILLANCE.		

Équipements et talents

Peau épaisse (PROTECTION 1)
Griffes et crocs +3

Effrayant : Au début du premier tour de combat, les héros doivent réussir un jet de Détermination moyen (10) ou subir un malus de -1 à toutes leurs actions durant ce combat.

Nocturne : L'Oupyr est une créature de la nuit et subit un malus de -1 le jour.

Mi-homme, mi-chauve souris, il vous enveloppe de ses grandes ailes et se nourrit de votre sang !

5 - LA TOUR DE LUMIÈRE

Une fois la tour débarrassée des monstres, les Héros pourront se reposer (cf Repos). Le jour déclinera et la nuit s'installera. À la lumière des deux lunes, le reste de la structure de la tour apparaîtra. Constituée de lumière solide et miroitante, la tour s'élève bien plus haut dans le ciel.

C'est alors que commencera à se faire entendre une symphonie dissonante de cors, de trompettes et de flûtes. Le son provient de cette tour de lumière.

En retournant dans la tour, les personnages découvrent que l'ouverture au sommet de la tour donne désormais sur un escalier de lumière. Les murs scintillent lorsqu'on les touche mais sont bien solides. L'escalier monte en colimaçon jusqu'à une porte sans poignée. Un motif de lumière apparaît sur cette porte, il s'agit d'une énigme. Derrière la porte se fait entendre la cacophonie musicale.

La première énigme est une sorte de rébus qui représente une expression ou un proverbe. Vous avez trois énigmes de ce type à votre disposition (dans le dossier Ruines - images inclu dans le .zip), choisissez celle qui vous plaît le plus ou que vos joueurs trouveront le plus facilement. Lorsque les joueurs énonceront la bonne réponse, la porte disparaîtra doucement. La musique s'arrête subitement et de petites voix se font entendre.

"Il y a quelqu'un !"

"L'énigme a été résolue ? Pas possible !"

"Vite fuyons !"

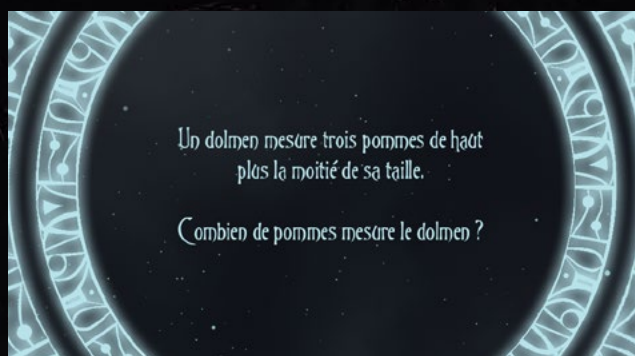




La porte mène dans une petite pièce de vie, équipée d'une table sur laquelle ont été abandonnés de nombreux instruments de musique à vent. Une soupe aux algues et champignons mijote dans la marmite. Le plafond est bas et tout semble fait pour des gens de petite taille. Si les joueurs tentent de voler des objets, les petites voix protesteront et les objets volés disparaîtront en s'éteignant. En effet, même les meubles et autres babioles sont faits de lumière solide. Les voix se font entendre à l'étage, les habitants de la tour semblent voir à travers les murs.

"Des humains, nous sommes envahis !"
"Des barbares, que la déesse nous protège !"
"Ne vous inquiétez pas, ces brutes ne résoudreont jamais la prochaine énigme."

Un autre escalier s'élève dans la tour et mène à une porte qui présente cette fois-ci une énigme de calcul. Trois énigmes vous sont fournies, à vous de choisir celle qui conviendra à vos joueurs et joueuses.



"Pas d'inquiétude, ces ignares ne savent sûrement pas compter."
"Silence ! Je pense qu'ils nous entendent..."
"Arrête, tu vas les énerver !"



Une fois la bonne réponse trouvée, les héros découvrent une nouvelle pièce remplie de bibliothèques et de livres. Des bruits au fond trahissent la fuite des habitants de la tour à l'étage suivant. Les livres traitent de sujets variés, de l'histoire à la gastronomie en passant par la religion et les sciences. Là aussi, si les héros tentent de s'emparer des livres, ces derniers disparaîtront en s'éteignant et ils entendront des exclamations outrées venant de l'étage.

Un escalier grimpe encore dans la tour et aboutit à une troisième porte à énigme. Il s'agit d'une constellation qu'il faut redessiner en reliant les étoiles les plus brillantes. Vous disposez de trois constellations au choix. En voyant les héros s'atteler à cette tâche les petites voix commenteront.



"C'est la dernière énigme, on est fichu !"
"Ils ne connaissent peut-être pas les constellations ?"
"Le premier idiot venu peut bien voir les étoiles les plus brillantes dans le ciel !"

Lorsque la constellation est suffisamment bien dessinée, la porte laissera les héros accéder à la dernière pièce de la tour. Il s'agit d'un observatoire astronomique. Des cartes, des lunettes, des compas et autres sextants sont disposés un peu partout. Il n'y a plus d'autres endroits pour se cacher et le groupe découvre rapidement les habitants de ce temple.

6 - LES SERVITEURS DE MARAM

“Bi... bienvenue à vous étrangers... Je suis Index l'elfe, voici Lexique l'elfette et Glossaire le lutin, nous sommes les serviteurs de la déesse Maram. Vous avez surmonté les trois épreuves de la Déesse, nous devons vous livrer sa connaissance. Que... que voulez-vous savoir ?”

Énoncera craintivement le vieil elfe. Ils ont peur des humains en général et sont étonnés qu'ils aient libéré le temple du monstre qui le hantait. Ils expliquent que le temple est sorti de terre depuis quelques jours mais que l'Oupyr s'y est installé. Tous les soirs, ils jouaient fort de leurs instruments pour le tenir à l'écart car ils pensent que le son perturbe son orientation. Ils ne voulaient pas effrayer les bergers de la région. Ils seront heureux de répondre aux questions des Héros, mais leur en poseront tout autant pour savoir qui ils sont, d'où ils viennent, qui est leur roi, quel est le nom de leur royaume, quelle est l'année en cours... Bien qu'ils aient beaucoup de connaissances, ils ne savent pas ce qu'il s'est passé sur le monde depuis un millier d'années.



Ils ont le don d'ubiquité et sont présents dans tous les temples de Maram. Ils ne sont que trois car c'est bien assez, en effet, il suffit d'un Lutin pour contredire deux Elfes et il faut bien deux Elfes pour raisonner un Lutin.

Si les héros leur parlent de l'Apocalypse, ils auront une longue histoire à leur raconter.

“À la création du monde il y avait les Dieux et les Titans. Ils ont créé les petits peuples pour les servir. Elfes et Lutin pour la déesse Maram. Pixies, Ondines, Phénix et bien d'autres pour les autres Dieux. Et les Titans créèrent les Hommes et les Géants. De nombreux royaumes et civilisations se développèrent, mais les Titans se faisaient toujours la guerre pour tout dominer. Finalement, les Humains se rebellèrent contre leurs créateurs et conquièrent le monde. Mais pour ce faire, ils bannirent les Titans et tous les serviteurs divins dans les entrailles de Manui la Déesse Terre. Pendant des siècles nous avons été privés de la lumière de notre Lune mère. Mais il y a quelques semaines nos temples sont ressortis de terre. Tous les petits peuples ont dû être libérés ainsi que les Titans. Leur colère déferle maintenant sur le monde, les humains vont subir leur courroux !”

Voici ce qui explique l'Apocalypse en cours. Les Elfes et le Lutin ne peuvent pas beaucoup plus les aider.

Si les héros ont été bienveillants avec les serviteurs de Maram, ces derniers leur remettront un présent, gage de la faveur de leur Déesse. Il s'agira d'un simple bouton.

“Si les humains donnaient plus de valeurs aux choses utiles plutôt qu'à celles qui brillent, leur vie serait plus tranquille.”



Les héros qui acceptent ce présent gagnent un bonus de +1 dans toutes les compétences de connaissances.

À l'inverse, si le groupe les attaque, Elfes et Lutin disparaîtront et feront disparaître la tour. Les héros tomberont lourdement au sol, perdant 15 de VAILLANCE. De plus ils subiront le courroux de la Déesse Maram et auront un malus de -2 à toutes les compétences de connaissance.

7 - ÉPILOGUE

Les serviteurs de la Déesse posent de nombreuses questions et notent très scrupuleusement les réponses. La nuit passe doucement et le matin approche. Le ciel s'éclaircit et les étoiles commencent à s'endormir. Index s'exclame alors :

"Oh ! Le jour arrive ! Les lunes vont se coucher et la tour va disparaître, vous devriez partir maintenant ou vous tombez dans le vide !"

Le groupe se précipite pour sortir de la tour de lumière avant qu'elle ne s'éteigne, ne laissant que sa structure de pierre.

Le problème des bergers a été réglé, le REFUGE pourra continuer à élever du bétail. Mais l'ombre des Titans s'étend sur le monde, et l'avenir promet bien des aventures à nos héros.

FIN

Ruines est jouable sur



> Le système pour le meneur

> Les fiches de personnages pour les joueurs :

Borya - Brana - Koffi - Ogodeï - Vera - Zora

Des questions ? Un avis à partager ?
N'hésitez pas à nous rejoindre sur notre discord
ou sur le site indé12éditions.fr

ET ENSUITE ?

Ruines vous proposera un livre du Joueur et un livre du Meneur.

Le livre du joueur vous donnera toutes les règles pour créer votre Personnage et votre Refuge. Un large choix de talents pour personnaliser votre héros, trois types de magie, les tables de voyages en forêt, montagne, en mer, etc... et les règles d'artisanat et d'alchimie pour créer et améliorer votre équipement.

Le livre du meneur vous proposera de découvrir des dizaines de lieux, les factions et leur rapport à l'Apocalypse, de nombreuses adversités à affronter en voyage, des dizaines de monstres et de nombreux puzzles et énigmes !



indé



éditions.fr