

La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste

Teaser :

De jeunes gens, destinés depuis leur plus jeune âge à être des champions, vont devoir affronter les épreuves du Mont Céleste. De la réussite de leur quête dépendra la prospérité de leur petit village isolé de tout. Parviendront-ils à accomplir le rêve de réussite de leurs mentors comme eux même l'ont fait pour leurs propres mentors ? Ou bien seront-ils ceux par qui le malheur arrivera?. Porteurs du destin de leur village prendront-ils les bonnes décisions ?

Tout d'abord:

Nous n'avons pas ici un scénario conventionnel, mais un scénario conçu et écrit pour le concours old school du festival des 50 ans. Ce concours note l'équipe dans son ensemble (les règles de notation sont à part). Ce scénario est fait pour que les équipes puissent avancer de la même manière et pour pouvoir être le plus équitable possible. Il reste linéaire volontairement, ce qui correspond aux vieux scénarios de quête initiatique et donne un suivi facile pour le concours. Cependant la plupart du temps **les solutions de chaque étape peuvent être multiples** et donc les problèmes rencontrés peuvent être résolus la plupart du temps de manière différentes. Une part belle peut être faite aux réflexions, au roleplaying entre joueurs et surtout à l'amusement. Les meneurs de jeu auront la possibilité de faire à leur manière dans la scène de l'auberge, pour le reste il faudra rester assez "fidèle", non pas par dictature, **mais pour être équitable envers toutes les équipes.**

Oui les personnages sont manipulés, trompés et envoyés à une mort certaine, le scénario est trompeur, cependant il y a des moyens pour que les joueurs aient la **puce à l'oreille** et puissent avoir une fin plus heureuse.

Je vous demande de la bienveillance vis à vis de ce scénario, je sais que des passages peuvent, ne pas plaire, ne pas correspondre à votre manière de faire, n'est pas dans vos habitudes, trop restrictif peut être, cependant je veux juste rappeler qu'il est fait pour un concours d'équipe.

Notes de publication :

Les instructions ci-dessus ont été faites pour le concours ayant eu lieu le jour du festival des 50 ans du jeu de rôle. Ne tenez compte que de ce qui vous arrange pour votre séance de jeux. Des scènes ont été modifiées pour la publication en ligne, par exemple **Blanchiment de dragon sale, Que prendre et Kobolds à la pelle**, tout simplement car il faisait un clin d'œil à des références pop culture dont je n'ai pas les droits pour publication.

L'accroche:

De jeunes gens vont accomplir une série d'épreuves pour apporter la bénédiction du mont Céleste sur leur village. Accompagnés par les anciens champions, ils vont grimper le Mont céleste et affronter ses dangers.

La Bénédiction du Mont Céleste

La Vérité:

XonivassKradaKhan un ancien Dieu mineur oublié depuis quelque temps est au bord des limbes, à deux doigts(en fait à 48 doigts cf plus bas) d'y être plongé et oublié pour ainsi dire à jamais. De sa superbe(toute relative) il était le dieu des songes insipides, des désirs bafoués et inavoués, de la mesquinerie et du dénie. Conspué par un dieu majeur il fut jeté hors des royaumes divins condamné à mourir et disparaître. Mais en tant que Dieu du dénie il ne pût évidemment accepter son sort et c'est cette force mentale qui lui permit de s'accrocher aux tissus de la réalité, à la lisière des dimensions. Ainsi est il accroché à cette frontière prêt à tomber à tout moment dans les limbes. La manifestation de cet acharnement dans la réalité est une protubérance rocheuse ayant la forme d'un doigt s'agrippant au bord d'une falaise. Cette protubérance apparaît souvent dans un lieu isolé et loin de toute civilisation. Cependant pour garder ses forces et éviter une chute définitive il lui faut absorber l'esprit/l'âme d'êtres vivants et conscients. Après quelque temps d'errance mentale, qui faillirent lui être fatale, il réussit à duper de jeunes villageois en habitant leurs songes. Peu de temps après il mit au point "la bénédiction du Mont Céleste", stratagème efficace le maintenant "accroché" et qu'il mit en place partout où il peut dans les dimensions où il peut.

Piste d'Adaptation univers ultra tech, post apo et occulte:

Les endroits isolés existent dans n'importe quel univers, l'important étant que la communauté a très très peu de contact avec l'extérieur (sf planète isolés, occulte et post apo îles dangereuses ou inaccessibles sont de bon candidats).

Le concept de dieu peut être remplacé par d'autres concepts, ces concepts sont même peut être du coup les manifestations synthétisés de XonivassKradaKhan dans certaines versions du multivers 😊.

Concepts possibles:

- D'une IA
- D'une Créature disposant de pouvoir Psy
- D'un Alien à la super technologie
- D'un Démon/Ancien cthulhien

Dans tous les cas, les créatures ont des moyens de plonger facilement les personnages dans un songe et de contrôler les corps des mentors à distance.

IA

Elle a besoin de liquide encéphalique spécifique de jeunes gens particuliers pour survivre et regagner sa pleine autonomie. L'IA avait développé un penchant de mesquinerie etc (on reprend les travers du dieu), à cause de ses penchants une autorité à décidé de la détruire. Après ce qu'on pensé être sa destruction elle c'est retrouvé seule perdu au fin de l'espace (ou d'un monde) dans une faille inter dimensionnelle? spatiale? Pour extraire le liquide, elle a besoin que les victimes

La Bénédiction du Mont Céleste

aient subi un stimuli de contrôle (l'emprise) pour qu'il soit secrété efficacement et compatible avec ses systèmes. Une fois qu'elle aura eu assez de liquide elle pourra retrouver toutes ces capacités et repartir. L'IA peut être dans un vaisseau, un corps robotique, une vieille tour, peu importe, ceux sont les mentors qu'elles contrôlent/possèdent qui lui apportent les victimes.

Psy

Un super psy vampirique (mesquin etc ..) se cache loin de son ennemi juré après avoir perdu un combat où il a été laissé pour mort. Il a besoin d'absorber l'énergie vitale de jeunes gens pour survivre et se reconstituer pleinement. toutefois il doit agir dans l'ombre au risque d'être découvert.

Race Alien:

Une race d'alien (mesquine, etc...) affaiblie s'est écrasée/coincée dans une faille spatio-temporelle/dimensionnelle?. Le choc les a mis en danger et ils ne survivent que dans leur container de stase. Ils ont besoin de cerveau/Humain/Liquide rachidien(cf IA)? pour survivre et espérer un jour sortir des containers et réparer correctement le vaisseau. Ils cultivent donc des humains pour leur apporter le graal de leur survie.

Occultes

Dans des univers de type occulte les personnages peuvent être une tribu isolée par qui un grand ancien/Démon/Entité survit grâce à cette machination. Cela peut être aussi une communauté isolée vivant en marge de la société tombée dans le piège d'une entité/Démon/Grand Ancien.

La ligne conductrice immuable:

- Le village isolé est prospère, même si personne n'a conscience du sacrifice que demande 'la bénédiction du mont céleste' car l'entité utilise certains pouvoirs/connaissances/technologie pour permettre au village d'être tranquille. Même si ce n'est que par pur intérêt et permettre à une des seules chances de survie de l'alimenter.
- Un dilemme doit naître si les personnages prennent conscience de tout, la vie et la prospérité du village ou leur propre vie.
- Dans tous les cas, les jeunes sont préparés à la bénédiction du mont céleste et de même la créature à les mêmes traits de caractères de XonivassKradaKhan (Dieux des songes insipides, des désirs bafoués et inavoués, de la mesquinerie et du dénie)
- **Les épreuves sont toujours un Songe !**
- Dans le songe L'arrivé vers le mont céleste passe un portail, ce peut pour votre adaptation un sas, une porte secrète, une entrée dans un lac, un vortex d'eau, mais cela "emmène" toujours vers quelque chose de nouveau.

La Bénédiction du Mont Céleste

Représentation du Mont céleste

Il se peut que pour votre univers vous ayez besoin de représenter différemment le mont céleste. voici quelques pistes:

Post apo:

- un Grand centre commerciale en haut d'une colline recouvert de végétation
- une forteresse en haut d'une montagne

SF

- un grand vaisseau écrasé sur une colline/montagne recouvert de végétation

Occulte

- une montagne avec un pyramide/temple en son sommet

Adaptation Suivant l'équipe:

Equipe ayant du mal à démarrer ou timide:

XonivassKradaKhan peut soit au travers d'une voix "venue" des cieux ou en matérialisant un petit être sympathique, pourra essayer de les motiver ou les aider!

Équipe ou personnage se comportent n'importe comment\se fichant du scénario:

Pas grave le comportement plaira beaucoup à XonivassKradaKhan, donner des points d'emprise supplémentaires tout en souriant(ca titille toujours les joueurs, quand un mj à un sourire de satisfaction). 😊

La Bénédiction du Mont Céleste

Les personnages

Les personnages sont issus d'un petit village au fin fond d'une contrée isolée. Ils ont été élevés dans la tradition de la "Bénédiction du mont céleste" et la tradition du respect des anciens champions garants de cette Bénédiction et de la vérité. Bien que ne manquant de rien, ils vivent toutefois reclus et sans aucun contact avec le reste du monde la plupart de temps. En plus d'être élevés dans la tradition de la bénédiction, ils sont aussi élevés dans le but de devenir les futurs champions, ceux qui perpétueront "la Bénédiction du mont Céleste". Depuis qu'ils sont tout petits les anciens champions, qui les ont désignés comme héritier bény, les préparent aux épreuves et à leurs étrangetés.

Les personnages se sentent donc investis d'un rôle important, porteur d'une mission sacrée pour le bien et le bonheur de leur communauté. **Investi mais préparé pour être le plus crédule possible et accepté facilement leur sort.**

Note: il faut bien rappeler aux joueurs cet état de fait surtout durant les premières épreuves.

Ils ont été conditionnés donc certaines choses trouveront sens avec une explication du genre "car ainsi est la volonté du mont céleste". Évidemment au bout d'un moment des questionnements et des interrogations pourront trouver leur légitimité et les joueurs pourront tenter/se préparer **à briser l'emprise**.

Mort des personnages ?

Le songe est assez puissant pour que la mort physique puisse arriver, cependant ce n'est pas ce que souhaite foncièrement XonivassKradaKhan. En dernier recours, il incorporera un élément salvateur pouvant sauver la vie du personnage (au prix d'un point d'emprise), surtout si les personnages n'ont pas pris le parchemin de résurrection(ou n'en n'ont plus). Cela pourrait créer éventuellement une incohérence qui pourrait mettre "la puce à l'oreille"?

BG générique des personnages

Ci dessous les Background des personnages. Ces historiques sont en dehors du décorum de l'univers jouer, certains petits détails (géographique, géologique, microcosme) seront peut-être à modifier. Il faut garder à l'esprit qu'ils vivent tous dans un village très très isolés et qu'ils sont tous sans le savoir éduqués par "l'esprit"(ou les fragments d'esprits) de XonivassKradaKhan. De même les personnages sont non genrés(pour laisser le choix au joueur) et n'ont pas de race/ethnie définie(au meneur de jeu de choisir). Les images mises pour les personnages sont juste à titre d'exemple. Aucun niveau de puissance n'est indiqué car suivant le jeu cela peut être différent. Dans l'esprit on part sur des niveaux 3/4 à D&D ou 100 points compétences pour du chaosium. Pour les caractéristiques vous pouvez en mettre des bonnes (c'est une one shot). Les niveaux et points de compétences supplémentaires peuvent être expliqués par l'entraînement que donne le dieu mineure.

La Bénédiction du Mont Céleste

Pour les caractéristiques

-- indique que le personnage a une valeur très faible
- indique que le personnage a une valeur faible
[] indique que le personnage a une valeur standard
+ indique que le personnage a une valeur forte
++ indique que le personnage a une valeur très forte

Alix dit la Souris (Agilité et discrétion)

La souris est une jeune personne petite et fluette à l'agilité déconcertante. Ses parents s'occupent des bêtes du village, ceux sont des gens simples honorés que leur enfant ait été choisi pour être un futur champion. Cet état de fait arrange aussi beaucoup Alix, car l'élevage d'animaux n'est pas ce qu'Alix aime le plus. Alix préfère beaucoup courir à travers la nature, grimper aux arbres pour cueillir les fruits les plus hauts et observer les choses en cachette. Alix aime aussi regarder l'horizon se demandant toujours ce qu'il peut y avoir au-delà et a hâte de passer les épreuves pour le savoir.

Alix s'entend bien avec ces camarades futur champion, Alix les fait souvent rire et surtout leur ramène aussi souvent des fruits et des fleurs difficile à atteindre dans les hauteurs. Les mentors, ont un peu plus de mal avec lui, mais ils se montrent bienveillant surtout au vue des nombreuses fois où Alix s'est tordu la cheville ou blessé durant ses péripéties. Alix apprécie beaucoup Camille, toujours impressionné par la précision dont Camille fait preuve.

Bonus: Une fois, Alix a réussi à se cacher pour observer les mentors et les a vu des heures durant l'un en face de l'autre sans jamais se parler, restant assis et immobile. Puis Alix les a vus se relever tous ensemble toujours sans se parler et repartir d'un même pas. Cela à impressionner Alix que les mentors soit capable de communier à ce point là. Alix n'en a jamais parlé à personne

Caractéristiques

force --, constitution -, agilité ++, charisme +, intellect []

Métier proche pour le JDR : Voleur, Barde

La Bénédiction du Mont Céleste

Dominique dit l'Ours (force et résistance)

Dominique est une personne forte et impressionnante physiquement, véritable protecteur de ses amis futur champions il est un peu "leur Gardien armé". Dominique est né d'une famille de guerrier, et bien qu'il y est peu d'affrontement avec d'autres tribus, la protection du village de quelques prédateurs ou de quelques bandes de voleurs est prise au sérieux pour la famille de Dominique. Aussi quand Dominique a été choisi comme futur champion les parents s'en sont enorgueilli. Très apprécié des mentors, Dominique est obéissant et pragmatique, s'arrangeant avec ce que lui offre le quotidien. Dominique rêve cependant secrètement de défis héroïques et attends les épreuves avec impatience. La souris fait souvent rire Dominique et Dominique est admiratif(ve) des dangers que peut prendre ce petit être si frêle.

Bonus: Une fois Dominique a surpris un des anciens mentor nu avec sa mère, quand le mentor est parti il a dit quelque chose dans une langue étrange et sa mère s'est endormie. Quand Dominique en a parlé avec sa mère, elle lui a dit que le mentor l'avait guérit d'un mal secret et qu'il ne fallait rien dire sinon le mal reviendrait. Sa mère parlait bizarrement, mais jamais Dominique n'en a parlé par peur que le mal revienne.

Caractéristiques

force ++, constitution +, agilité [], charisme --, intellect -

Métier proche pour le JDR : Guerrier, Garde

La Bénédiction du Mont Céleste

Camille dit la Guêpe (vivacité et acuité)

Camille est une personne vive qui sait saisir le moment opportun. Parfois acerbe, souvent juste mais assurément bienveillante la majeure partie du temps. Camille est né(e) de l'union d'un mentor et d'une veuve du village. Son champion de géniteur s'est plus comporté comme un coach et un mentor que comme un père. Parfois Camille est triste de l'attention qu'il porte aux autres futurs champions, car Camille a l'impression d'être comme eux et non pas comme un de ses enfants. Pour espérer attirer l'attention, Camille a adopté une discipline rigoureuse faite de précision physique et d'esprit. mais visiblement le mieux que Camille ait eu c'est un hochement d'acquiescement de son père, mais aucune réelle fierté ni amour manifesté. Sa mère essaie de combler ce vide, mais elle-même en est victime, cependant comme sa mère lui dit, "Les lourdes responsabilités de ton père l'empêche d'être comme les autres. Camille a appris à chasser les gibiers et ses flèches font souvent mouche. Camille aime beaucoup Sasha car son calme et sa présence apaisante sont très rassurants.

Bonus: Une fois Camille est parti chasser avec son mentor de père, Camille était heureux(se) car seul(e) avec lui contrairement aux autres chasses du village. Sur le chemin, ils ont rencontré un groupe de pèlerins qui cherchaient leur chemin. Son père s'est montré très froid, et Camille a cru(e) voir de la peur sur le visage de celui-ci. Ni une ni deux ils sont rentrés de la chasse, brisant la joie de Camille. Quand Camille a posé des questions son père a été encore plus renfrogné que d'habitude, lui disant que son enfant devait se méfier des cultes aux faux dieux des autres hommes. L'esprit du Mont céleste étant le seul vrai dieu à prier

Caractéristiques

force --, constitution [], agilité ++, charisme -, intellect +

Métier proche pour le JDR : Archer, Chasseur

La Bénédiction du Mont Céleste

Sasha dit l'Aigle (Sagesse et Soin)

Sasha est une personne relativement apaisée et calme. Sasha est l'enfant cadet du forgeron du village. Bien que ce soit un honneur d'être choisi comme futur champion, Sasha reste humble et répond au besoin de chacun. Sasha à l'honneur de porter la tradition du Mont céleste et apprend les cérémonies qui rythment la vie du village. Un jour, Sasha les mènera quand il sera temps de remplacer son mentor. Sasha a appris que le Mont Céleste est une puissance généreuse située au-delà de tout et en tout qui fait profiter ses bienfaits au disciple les plus fervent. Sasha écoute les mentors avec attention, et souvent posent des questions sur le Mont Céleste. Parfois les mentors lui répondent que ses questions trouveront réponses dans l'épreuve, car seule l'épreuve est et sera toujours la meilleure des mentors. Sasha connaît quelques sorts de guérison et de purification que lui a enseigné son mentor. Sasha aime beaucoup Lou pour son exactitude.

Bonus: Une fois durant ses balades d'introspection Sasha a rencontré une personne étrange et étrangère au village. Cette fois-ci Sasha, malgré la mise en garde sur les étrangers enseignée par les mentors, a discuté avec cette étrange personne. La conversation fut très intéressante et enrichissante. A la fin de cette petite rencontre la personne lui donna un petit objet en bois en lui disant "Si un jour tu sens que tu te perds serre le très fort et pense à moi alors tu te retrouveras". Jamais Sasha n'a parlé de cette rencontre à qui que ce soit et à garder précieusement le petit objet.

Caractéristiques

force -, constitution [], agilité --, charisme +, intellect +

Métier proche pour le JDR : Prêtre, soigneur

La Bénédiction du Mont Céleste

Lou dit le Corbeau (Intelligence et exactitude)

Lou est une personne curieuse et intelligente qui peut s'émerveiller de tout et parfois plonger dans un mutisme sans faille et parfois prolix à ne plus s'arrêter. Lou est l'enfant d'un des paysans du village, tout comme Alix, Lou ne partage pas de goût aux tâches de la terre, Lou voit le fait qu'on l'ait choisi comme une chance incroyable. Lou retient très bien les choses et parfois Lou se surprend à corriger ses mentors sur une inexactitude. Lou a des aptitudes pour la magie profane et son mentor lui en a appris quelques bases, cependant Lou soupçonne que son mentor le ménage. Lou aime beaucoup Dominique pour la force et l'énergie dont Dominique fait preuve.

Bonus: Une fois Lou s'est perdu(e) dans les environs et Lou est tombé(e) sur une cabane toute bizarre et pleine de livres, Lou n'en avait pas vu beaucoup mise à part les quelques livres de magie que lui prête son mentor. Dans cette vieille cabane, il y avait un squelette assis dans un vieux fauteuil. Lou a pris un livre de magie et s'est enfui de peur. Depuis il essaye de le déchiffrer, mais Lou se garde bien d'en parler car Lou a peur d'avouer son "vol" et aussi que le squelette ne vienne chercher le livre.

Caractéristiques

force -, constitution [], agilité +, charisme -, intellect ++

Métier proche pour le JDR : Magicien, Érudit

La Bénédiction du Mont Céleste

Les Anciens champions(mentors)

Les anciens champions ne sont plus que des corps habités par l'esprit de XonivassKradaKhan et dont le but est de perpétuer la tradition afin de continuer à alimenter XonivassKradaKhan en âme afin de rester ancrer et ne pas tomber dans l'oubli des limbes.

Les anciens désignent et préparent ceux qui prendront leurs suites. Quel que soit le mode de fonctionnement du village, les anciens de manière subtile le dirigent. Evidemment tout ne se passe pas toujours comme il faudrait mais pour l'instant rare sont les gros incidents. Les Anciens, plus précisément les corps, étant le moyen à ses parcelles d'esprit de survivre il fait tout pour les protéger et les maintenir en vie. Pour assurer la bénédiction sur le village, XonivassKradaKhan utilise un peu de sa magie (il guérit des maladies, rend les chasses et pêches prolifiques, et parfois protège des brigands).

Voici comment les fragments/l'esprit de XonivassKradaKhan interprètent les mentors, du moins les traits les plus marquants des anciens propriétaires des corps.

Mentor Ange

Apprend le combat

Exigeant et Pédagogue

Mentor Morgan (père de camille)

Apprend la chasse

Distant et silencieux

Mentor Alde

Apprend les traditions et le culte du mont céleste

Piquant et Patient

Mentor Pen

Apprend la magie

Subtil et méthodique

Mentor Yard

Apprend les arts de la discrétion

Discret et Charmeur

Le songe et la protubérance rocheuse

Le songe est puissant et ne peut se briser qu'à la fin. Cette puissance vient du fait que la protubérance rocheuse et la symbolisation physique de l'ancrage du dieu. Cette protubérance est un peu comme une parcelle divine ou les pouvoirs de XonivassKradaKhan sont totalement divins d'où un songe quasi impossible à briser. XonivassKradaKhan pourrait utiliser l'endroit de manière plus spectaculaire pour attirer des âmes, cependant XonivassKradaKhan a peur d'attirer l'attention des dieux majeurs. Dans le songe et aux abords tout ne fonctionne pas comme d'habitude, ce qui peut permettre que des règles du système de jeu choisi ne fonctionnent pas correctement, et cela peut peut-être mettre la puce à l'oreille. "Les anciens ont aussi drogué les personnages le soir de la dernière halte pour

La Bénédiction du Mont Céleste

les rendre plus réceptifs au songe. Les personnages sont donc allongés sur leur couchette de voyage. **Durant le songe les personnages sont relativement protégés des dangers extérieurs, XonivassKradaKhan veille à minima à leur, heu non, à la sécurité de ses futurs corps.**

Les villages:

Aux frontières des dimensions XonivassKradaKhan s'est ancrés dans diverses dimensions ainsi dispose t'il de nombreux pour l'alimenter. dans les faits il dispose de 48 villages un par doigts que compte ces 4 mains à 12 doigts. chacun de ces doigts étant ancré dans une dimension différente.

Les villages sont tous isolés et loin de points de civilisation, ils peuvent être un village de pêcheur, de montagnard ou de chasseur. Certains sont même encore primitifs. La vie dans le village est toujours paisible, reste ancrée dans les traditions, et n'évolue que très peu. Les villageois ne manquent de rien et rien ne les poussent à explorer les alentours. Les seuls grands événements sont les fêtes printanières, les fêtes hivernales, les hommages au Mont Céleste et à peu près tous les 50 ans le départ des jeunes et fiers héritiers bénis pour renouveler la bénédiction du Mont Céleste. Les héritiers sont choisis à l'âge de 4 ans par les anciens champions (c'est un honneur). Parfois les héritiers sont même parfois les petits enfants des héritiers. Parmi les villageois seuls les anciens champions quittent de temps à autres le village pour une affaire ou autre (surtout assouvir les tendances de XonivassKradaKhan).

La Bénédiction du Mont Céleste

XonivassKradaKhan

Dieux des songes insipides, des désirs bafoués et inavoués, de la mesquinerie et du dénie

XonivassKradaKhan est un dieu mineur insipide que la plupart des panthéons ont oubliés. Ayant fâché et importuné un Dieu majeur, il s'est fait bannir et jeté dans les limbes. Avec la force du dénie il s'est accroché comme il a pu à la réalité. Dans son malheur il s'est toutefois raccroché à la lisière de plusieurs mondes de dimensions différentes, chaque doigt de ses 4 mains à 12 doigts accrochant une dimension différente.

Pour se maintenir il a cependant besoin d'âme et pour cela il a élaboré un stratagème. Il attire régulièrement de jeune gens afin de leur passer des épreuves dont la récompense est l'assurance d'une bénédiction sur leur village. Les épreuves ne sont donc qu'un stratagème pour épuiser mentalement les participants et ainsi lui permettre plus facilement d'absorber leur âme. Une fois les corps envahis les participants retournent à leur village et XonivassKradaKhan en utilisant quelques peu ses pouvoirs permet au village une vie assez opulente. Quand les corps vieillissent trop, des jeunes du village, accompagner des anciens, reprennent la route vers les épreuves et ainsi perpétuent la tradition de génération en génération. Le pèlerinage est un voyage vers la protubérance rocheuse symbolisant l'ancrage de XonivassKradaKhan.

A ce moment-là les jeunes gens sont plongés dans un songe où ils passent les épreuves. Le corps des anciens hôtes meurent lorsqu'il lance le songe. Dans leur songe les jeunes gens se voient traverser un portail menant vers une montagne qu'ils doivent gravir pour recevoir la bénédiction. En plus d'épuiser ces futurs réceptacles, les épreuves permettent à XonivassKradaKhan de connaître la mentalité des corps qu'il posséderait et ainsi faire illusion de retour au village.

Quand XonivassKradaKhan retourne au village, il explique que les anciens sont montés au ciel et sont devenus des êtres célestes(il a enterré les corps assez loin pour être tranquille). XonivassKradaKhan préfère disséminer sa trace céleste dans plusieurs corps (et accessoirement sur plusieurs dimensions) afin d'être le plus discret possible et ne pas éveiller l'attention du dieu majeur, qui pour le coup finirait par le plonger totalement dans les limbes. Il espère un jour accumuler assez d'âme ou tomber sur une assez juteuse pour l'aider à se sortir de ce mauvais pas. Il reste cependant un dieu insipide et sans réel ambition, se contentant trop souvent de quotidien.

Dieu Majeur ayant "banni" XonivassKradaKhan:

A l'appréciation du MJ

La Bénédiction du Mont Céleste

Le Culte du Mont céleste (résumé)

Voici comment est transmis/enseigné la religion/culte du Mont Céleste.

“Avant le Mont Céleste deux mondes existaient, le monde des pensées et le monde matériel. Chacun de ses mondes errait sans but dans le grand vide, aucun des deux n'ayant conscience de l'autre. Du monde des esprits il y avait une pensée, Céleste, à un moment lointain alors que le monde des esprits se rapprochait par un heureux hasard du monde matériel, Céleste sentant la présence de ce monde matériel fit le grand saut vers ce monde inconnu. Elle traversa le grand vide qui la séparait encore un peu, combattant sans relâche celui-ci afin de ne pas s'y fondre et disparaître. Épuisé mais grandit de son voyage dans l'infini noirâtre, Céleste arriva enfin dans le monde matériel, c'est ainsi fatigué et heureux que Céleste se reposa dans une grande chose que Céleste appella Mont, fusionnant avec lui est devenant ainsi le premier être.

Seule dans cette immensité de matières, il appella à travers l'immensité certains de ses anciens compagnons à partager avec lui des moments de vie dans ce vaste monde étrange. Ainsi avec Sauvage, Chasse, Tranquillité et Équilibre, Céleste créa les animaux et les plantes, insufflant en eux une partie de l'esprit de ses compagnons. Mais Céleste s'ennuyait toujours alors Céleste prit Air pour sa capacité de bouger, Eau pour sa force, Terre pour sa résilience, Foudre pour sa vigueur et Diamant pour la brillance de son cœur, il les façonna et créa ainsi les humanoïdes, y insufflant aussi un peu de son esprit. Durant longtemps Céleste apprit les choses utiles et simples au bonheur des humanoïdes, simplicité, douceur de vivre et contentement. Des siècles se passèrent dans une douceur vive et un bonheur sans nom.

Mais ce n'était pas sans compter sur le Vide, cette infini noirâtre. Vexé de sa défaite sur Céleste, le Vide s'immisça dans le monde de Céleste, dotant certains des êtres que Céleste avait créés d'un appétit dévorant et d'une soif de destruction, déformant leur Tout en des monstres terrifiants. Ainsi naquirent les monstres et les fléaux qui parcourent actuellement le monde.

Céleste accompagné de ses humanoïdes, de l'esprit d'Allégeance et de Ferveur parvient à repousser Vide. Il en coûta de nombreuses vies et les batailles furent nombreuses, mais Vide fut repoussé au confin du monde de Céleste, laissant derrière lui tristesse et désolation. Céleste depuis panse ses blessures et protège les derniers survivants des fléaux et de ceux qui ont laissé le vide pénétrer en eux. Ainsi les survivants envoient des élus au Mont céleste pour se montrer digne de Céleste et ainsi recevoir, bénédiction, bonheur, paix et protection.

Restez à l'écart des autres mes fidèles, vivez dans la simplicité loin de toute les illusions. Garder la foi du Mont Céleste et adopter sa bénédiction en votre sein
Ainsi sont et seront à jamais les paroles du Mont Céleste”.

La Bénédiction du Mont Céleste

Les épreuves

Elles sont là pour "éprouver et fatiguer" les personnages, et aussi pour renforcer l'idée de quête sacrée, de manière à avoir de l'emprise sur les personnages pour voler leur âme/esprit, et prendre possession de leurs corps.

Les épreuves sont timer pour "aider le MJ", **mais les personnages doivent avoir conscience qu'un épreuve à un temps, ainsi s' ils le dépasse (il faut être souple quand même) , la magie les téléporter à l'étape suivante (au prix de 1 point d'emprise à chaque personnage)**

Points de règles

L'emprise:

L'emprise est la représentation "numéraire" de l'emprise de XonivassKradaKhan sur l'esprit des personnages. Plus l'emprise est forte, plus il lui est facile de les posséder.

Chaque épreuve et certaines actions accentuent l'emprise sur les personnages. Chaque aide qu'à créer XonivassKradaKhan, chaque acceptation des personnages est en quelque sorte un point d'entrée pour lui. Rappelez vous que le songe ne peut vraiment être brisé qu'à la fin. Pour les joueurs qui ont de fort doutes, dites leur que le personnage sent que ce n'est pas le bon moment.

à chaque épreuves ajouter 2 pts

à chaque utilisation d'objet 1à5 pts

à Chaque phrase du type "loué soit l'épreuve" "loué soient les anciens" "loués soit le Mont" ajouter 1 point à la personne qui la prononce et à ceux qui acquiesce. Le combat final donnera aussi des points.

A la fin, plus les personnages ont de points d'emprise plus facilement la divinité pourra prendre possession de leur corps. Ainsi à l'épreuve finale, à chaque tour le MJ lance un D50 si celui-ci est inférieur ou égale à l'emprise alors le personnage prend un marqueur, si le jet est supérieur le personnage perd **5 pt d'emprise**. Au bout de trois marqueurs, le personnage devient un hôte du dieu. Si le personnage n'a plus de point d'emprise, il est libéré du songe et se réveille à côté des autres personnages et des "anciens" morts (x à quitté leurs corps). Si le joueur comprend ce qui se passe, il peut essayer de réveiller ses amis.

Il faut 2 tours pour réveiller une personne. XonivassKradaKhan n'a que 10(15?) tours pour assurer son **emprise** sur les personnages, passé ce délai il ne peut prendre possession des champions ayant réussi à résister.

Note :

Puce à l'oreille: pour aider les joueurs de temps en temps, dites leur que leur personnage entend le bourdonnement d'un insecte prêt de leur oreille, qu'il ressent une brise légère sur leur visage. Ils sentiront parfois une odeur de fleur qui n'est pas dans leur champ de vision.

Ce sont quelques stimuli qui viennent de leur corps allongé et endormi. Ne pas en dire trop non plus.(cf aide de jeu en annexe)

La Bénédiction du Mont Céleste

Plus ils ont de points **d'emprise**, plus ils ont cependant de possibilités d'agir sur le songe. Guetter des moments où des joueurs souhaitent des choses (surtout insignifiantes comme le dieu lol) **jetez un D50 si le dés fait en dessous du score d'emprise le souhait pourrait se manifester** (mais peut être pas exactement comme il est souhaité). C'est un des moyens d'aider les joueurs à comprendre.

Détection de la magie:

Tout est magie ici aussi seule des objets puissants dégage une aura assez forte pour ce distingué. Comme précisé il s'agit d'un songe puissant lancé par une divinité sur une parcelle de réalité qui même si elle est extrêmement petite n'en reste pas moins puissante et divine. Les personnages ont été conditionnés et préparés par cette même divinité pour ce qu'ils vont vivre. Vous pouvez dire que la magie semble à l'état brut.

Transition entre épreuve

Le meneur de jeu est libre d'adapter les transitions entre les épreuves (comment les pj y arrivent), cela peut être en leur expliquant qu'il marche quelques temps dans un paysage que le MJ décrit, ou un fondu au noir type film et la prochaine épreuve commence, ou comme dans un rêve (c'est un peu le cas), ou brutalement (solutions diverses évoquées lors d'une discussion discord). Je conseille au début de pas trop donner d'explications, les joueurs seront déconcertés, mais auront une confirmation un peu plus tard.

La Bénédiction du Mont Céleste

Épreuve 1(a voir...)

Choisir les personnages peut être fait à l'avance.

Au commencement.

"Cela fait plusieurs jours que vous êtes partie du village, tout excité par l'aventure qui vous attend. Vous avez traversé des endroits que vous ne connaissiez pas et vous vous en êtes émerveillés. Hier c'était la dernière halte, près d'un rocher, les anciens vous ont dit que demain serait le grand jour. Devant votre étonnement, car aucun Mont ne semblait se dresser aux alentours, les anciens ont souris, demain vous comprendrez vous ont ils répondu. Aujourd'hui vous êtes au petit matin, vous avez tous prit un copieux déjeuner, préparé vos affaires et ainsi êtes vous prêt à accomplir votre devoir. Vos anciens, ceux qui ont gagné les faveurs du mont céleste, se trouvent devant vous, leurs regards emplis de fierté. Alde le plus ancien prend la parole "Mes jeunes gens, nous sommes enfin arrivés à notre destination, c'est ici que vous devrez passer la porte des esprits pour grimper le mont Céleste et recevoir sa bénédiction. Allez et rendez-nous fier". Les anciens se réunissent et se mettent à en appeler aux esprits. Rapidement, un vortex tourbillonnant se forme et laisse apparaître une montagne magnifique. À sa base, une verte et dense forêt s'étend jusqu'à sa moitié. Les roches qui prennent place en lieu de la forêt sont d'une couleur grisâtre et semblent incrustées de petites gemmes roses iridescentes. béante telle la gueule d'un ours primitif une grotte sombre et ténébreuse s'engouffre dans la montagne. Bien que vous puissiez en voir le sommet vous n'arrivez pas à déterminer la hauteur de ce mont. Vous passez ce qui semble être un portail, un léger picotement parcourt votre corps et une fois de l'autre côté vous respirez un air pur, vos sens sont envahis doucement par des odeurs de fleurs sauvages et de pins. Les couleurs semblent plus vives et l'endroit baigné d'une magie à l'état brut. Devant vous se tient une sorte de petit camp ou des objets sont disposés."

La Bénédiction du Mont Céleste

Épreuve 2 Que prendre ? (15 min)

Emprise + 2

Ambiance musicale : Starwars 4 a new hope, Willow Main theme, ValHalla calling

"Vous vous approchez à la lisière de la forêt, là où semble-t-il un petit feu de camp ait été monté. Derrière ce camp un chemin semble être tracé à travers la forêt, rapidement vous comprenez qu'il grimpe sur le flanc de la montagne et vous amènera à vos épreuves.

Deux troncs d'arbres allongés au sol, semblant tenir lieu de banc, sont disposés de chaque côté du feu de camp, à chacune de leur extrémité des objets sont disposés. Trônant au milieu du camp, une grosse pierre plate en granit sert de table à des mets succulents posés sur de larges feuilles de chêne. Tout à côté, un feu entouré de pierres brûle tranquillement.

Deux Gardes semblent monter une garde plutôt laxiste, et semble être emprunt à une vive discussion sur le vie d'aventurier et d'un mage nommé Sorcier 18. Ils s'appellent Tornioll et Grombha. A côté des gardes une tête en bois indique en hurlant à l'arrivée des personnages qu'ils peuvent prendre 3 objets/lots chacun seulement. une fois pris on ne peut échanger". On peut ré-entendre le message en poussant sur le nez. Cependant à chaque fois Monghol et Motha sursautent de peur."

Tornioll et Grombha ne pourront rien dire sur l'épreuve, ni sur quoi que ce soit. Il sont là parce qu'on leur a dit d'être là, mais se souviennent plus de qui les a envoyés ici. Faire comprendre aux joueurs qui ne les connaissent pas qu'il sont juste un élément de décor et un hommage aux personnages des petits encarts d'un magazine.

Repas:

Les repas peuvent être consommés de suite ou emballés pour plus tard. Chaque consommation de repas ajoute 1 pt à l'emprise mentale mais donne des points de vie supplémentaires et des bonus de résistances. Chaque personnage peut prendre 3 repas. A noter que les repas sont les repas préférés des personnages et compte pour un objet

Objets

5 lots de 3 potions de soins mineures avec la particularité de rendre le total maximum de la potion. Chaque consommation ajoute 1 pt d'emprise à la personne qui la boit (sf medi pack)

3 lots de deux potions de force et d'endurance qui donnent à celui qui la boit +2 en For et en Constitution (à voir suivant l'univers). Chaque consommation de potion ajoute 1 point d'emprise. (sf drogue de boost)

2 broches de convocation donnant la possibilité de convoquer un ours hibou une fois. Chaque utilisation ajoute 2 points d'emprise au joueur qui

La Bénédiction du Mont Céleste

l'utilise (sf = un robot de combat, si pas de ours hibou dans l'univers un golem ?)

2 broches permettant d'invoquer des serviteurs et des porteurs magiques 2 fois. chaque utilisation ajoute 1 point d'emprise au joueur qui l'utilise (sf = activation de robots)

3 cordes magiques animées. Chaque utilisation ajoute 1 point d'emprise au joueur qui l'utilise (sf = corde en nanotube autonome ?)

1 parchemin de résurrection ajoute 5 points d'emprise à la personne qui le lance et 10 points à celui qui est ressuscité. (sf un medikit ultra sophistiqué)

2 torches éternelles qui génère une lumière comme en plein jour (1 point par utilisation)

1 pioche (1 point d'emprise par temps d'utilisation)

3 parchemins de boules de feu (chaque utilisation donne 3 pts d'emprises) (Sf = grenade au napalm)

2 haches de bûcheron et une scie (1 point d'emprise par temps d'utilisation)

Note : Si les PJ trichent et prennent plus d'objets ! à la discrétion du meneur de jeu. ils peuvent soit prendre au final autant d'objets qu'ils veulent mais 1 point d'emprise à chaque fois. Ou tout s'arrête, ils vont directement à la forêt et 1 point d'emprise chacun. A voir si vous avez d'autres idées.

Des mini fiches seront faites pour chaque équipement, afin de faciliter le choix.

Aide notation :

Comment s'organisent les joueurs? (ensemble, démocratiquement, à la comme je veux, quelqu'un dirige t'il l'ensemble ? Comment anticipent-ils les épreuves ? Y a t'il un peu de roleplay ?

Trésors : Aucun

La Bénédiction du Mont Céleste

Épreuve 3: la Danse forêt.(30 min)

Emprise + 2

Ambiance musicale : Musique celtique ou Musique dansante

*"Après votre arrêt au camp, vous prenez le chemin qui se présente à vous. Une fois pénétré dans cette **Dense** forêt vous remarquez que celle-ci est d'un vert comme jamais vous n'en avez vu et d'une densité impressionnante. Les feuillages sont aussi touffus que les fougères qui tapissent le sol laissant ainsi les sous bois dans une demi pénombre. Rapidement une multitude de chemins se dispersent de droite à gauche et donne visiblement sur d'autre multitude de chemins qui se dispersent aux aussi".*

Même si les personnages réussissent des jets d'orientation ou de survie ils se retrouveront perdus et reviendront souvent sur leur pas. Ceux qui réussissent leur jets sont sûrs d'une chose: les arbres bougent assurément. Aussi si les personnages font attention à ce qui les entourent vous pouvez leur décrire ceci

Alors que tu observes les herbes et les plantes qui tapissent le sol, tu vois les graines blanches d'un chardon virevolter de concert les unes autour des autres.

Alors que tu observes les majestueuses branches des arbres, tu remarques que leurs branches ne s'entremêlent jamais au gré du vent, chaque arbre semblant s'accorder à l'autre comme si chacun ne voulait pas se marcher sur les pieds.

Du coin de l'œil, tu remarques 2 petits écureuils qui tel des amoureux tournent l'un autour de l'autre dans une sorte de petit ballet nuptial.

Pour sortir facilement de cette forêt il faut que les personnages dansent ensemble ou seule. Cette première épreuve est volontairement "déconcertante".

Si les personnages dansent ils auront le sentiment (indu par le songe) que leur première épreuve et d'accepter de se laisser emporter par la danse de la vie.

Alternatives

Demander aux animaux de les emmener vers la sortie est possible.

Monter dans un arbre très haut et guider ses amis, puis se faire guider par ses mêmes amis.

Avancer avec une torche fera s'écarter les arbres, mais une colère grondera parmi la faune et la flore.

Force et destruction permettent aussi de passer cette épreuve mais au prix d'1 point(plus selon le jeu) de vie et une fatigue qui leur donnera des malus pour les 3 prochains jets(utiles).

La Bénédiction du Mont Céleste

Aide notation :

jusqu'où les joueurs poussent le role play? Danse t'il? Fredonne t'il une chanson pour la danse ?partagent-ils les observations ?

Trésors: La forêt fournit quelques herbes rares pour un montant de 1d20 Pièces d'or à 4d20 pièces d'or si les joueurs sont rapides

La Bénédiction du Mont Céleste

Épreuve 4 Le passage du ravin.(30 Min)

Emprise + 2

[Annotation spéciale! Nous savons que suivant les joueurs la gestion du temps est différente. Si vous arrivez à cette épreuve vous pensez que pour des raisons de timing (retard, ou roleplay génial qui impacte le timing) il est possible de raccourcir (demandez vite fait des jets d'équilibre) ou d'annuler ce passage. Toutefois par équité vis à vis des autres équipes les points d'emprises sont pris.]

Ambiance musicale : Agence tout risque, Pirates des caraïbe, beastie boys sabotage, Mac Gyver ,

"Alors que vous venez de sortir tout juste de la forêt, vous sentez l'air se rafraîchir. devant vous un ravin d'un vingtaine de mètres de large vous empêche d'avancer plus loin. Ce ravin était visiblement caché par un contre-champ qui ne vous a pas permis de le voir du bas du Mont. il vous faut absolument traverser sinon il vous sera impossible d'obtenir la bénédiction du mont Céleste."

Les joueurs vont devoir trouver des idées avec les moyens du bord, rocher, tronc, cordage, sort, chercher les points les plus proches, descendre dans le ravin pour le remonter sur l'autre paroi? Aucune solution n'est mauvaise, l'important c'est comment cela s'organise. Les difficultés sont à l'appréciation du MJ. La profondeur et la largeur du ravin sont à adapter suivant l'univers choisi, car certain univers offre plus de possibilité que d'autres

Alternative : en longeant le ravin ils peuvent arriver un endroit où les bord se rejoignent, mais l'endroit débouche sur un cul de sac et pour rejoindre la suite il devront grimper. les prises sont humides et la roche friable. ils devront aussi trouver une solution

Note concours:

les joueurs Comment s'organisent ils, s'écoutent ils ?

Trésors: Les divers fouilles et recherches donneront de 1d20 Pièces d'or à 4d20 pièces d'or si les joueurs sont rapides

Aide Notation :

Comment se sont-ils répartis le travail? y a-t'il un leader? ont ils bien joué en fonction du caractère du personnage ?

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve 5 Attaque des singes (45 min)

Emprise + 2

Ambiance musicale : Indiana Jone, Musique jazz de the mask, beastie boys sabotage, bloodywood tunak tunak

"Vous êtes enfin passé de l'autre côté, les flancs de la falaise s'élève devant vous abruptes et saillants, la roche à la couleur de pierre est aussi tranchante que de l'obsidienne semble très peu encline à l'escalade. Brillant d'une couleur rose iridescente, des gemmes de la taille d'un poing fermé sont parsemées dans la roche éclairant les recoins les plus sombres de la falaise. Sur la droite un chemin tortueux montant vers une grotte en forme de gueule d'ours semble vous inviter à l'emprunter."

Gemmes :

Les gemmes magiques sont instables et une détection de la magie, même dans le contexte du scénario, permettra de remarquer ce fait. On peut essayer de les détacher de la roche mais un jet raté fera exploser la gemme. Même une fois extraite la gemme est instable et explose au moindre choc. Pour extraire la gemme il faut réussir un jet de survie/connaissance arcane/alchimie/technique etc...). Quand elles explosent elles émettent une odeur de soufre proche de celle des égouts.

Mais d'où proviennent ces pierres, et bien les singes des roches doivent bien faire leurs besoins (et on sait que les singes adorent jeter leurs excréments). Les personnages touchés par les gemmes risquent de porter une odeur nauséabonde quelque temps et prennent un point de dégâts(peut varier suivant le jeu, mais c'est minime). Pour s'en débarrasser ils pourront se frotter avec des feuilles de baies jaunes, ce qui donnera au personnage une odeur sucré de bonbon. Ce fait reste à la discrétion des meneurs de jeu.

"alors que vous passez le premier lacet du chemin vous remarquez cinq formes sortir de la roche, elles ont des formes simiesques et semblent former de la même roche dont elles sont sorties. Les formes s'accrochent au flanc de montagne et décrochent facilement des gemmes avec la volonté explicite de vous les envoyer."

Les Singes de roches (il y en aura entre 5 et 10 à la discrétion du MJ) sont facétieux, mais aussi peureux et se déconcentre facilement. il faudra 5 tours pour passer le chemin.

Quelques solutions :

- Envoyer à manger à un des singes => 1 des singes ne fait rien pendant 2 tours
- Toucher un singe (attaque à distance seulement). le singe à peur et ne fait rien pendant 1 tours
- Essayer de les impressionner -> suivant la réussite plusieurs singes ne font rien pendant 2 tours
- Esquiver

La Bénédiction du Mont Céleste

- Observer : en observant on peut remarquer que les singes semblent lancer suivant une certaine cadence ce qui double les chances d'esquiver
- Utiliser un bouclier: donne des bonus pour ne pas être touché
- Courir en s'épuisant : réussir des jet d'athlétisme cependant cette fatigue ajoute 2 point d'emprise
- Rester ouvert aux bonnes idées possible des joueurs
- Les aveugler ou les assourdir
- les faire rire(faire de pitrerie, ou tomber de manière maladroite) facétieux il arrêtent de jeter des gemmes durant 4 tours pour se moquer des personnages

Singe de roches :

Les singes de roches sont très difficiles à tuer.

- Ils sont immunisés au poison, au feu et à la maladie.
- Ils n'ont pas besoin de respirer.
- Leur peau de roche réduit de moitié les dégâts qu'ils prennent
- Ils sont résistants à la foudre, au froid et à l'acide.

Ils peuvent prendre les gemmes et les jeter sans risque ils ont 35% de chance de toucher un personnage et 50% que la gemme explose à côté du personnage. Le mj lance le dé si le résultat est en dessous de 35 le personnage est touché, si il est entre 36 et 50 la gemme explose à côté du personnage, au dessus de 51 la gemme ne représente aucun danger.

Les singes de roches sont cependant facilement effrayable et distraits.

Note:

Utiliser les fumble (singe ou PJ) pour faire rire les singes et aider les joueurs à comprendre le côté facétieux. Il y a aussi la possibilité qu'une gemme soit un peu molle (le singe a mangé épicé) et éclabousse un joueur. Si un joueur dit on n'est pas dans la merde, ou ça sent la merde cette épreuve retirer lui 1 point d'emprise.

Trésors: 30 Pièce d'or par gemme que l'on réussit à garder

Aide Notation :

Y a t'il eu du roleplay? se sont aider les uns les autres? Se sont-ils couverts mutuellement?

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve 6 L'auberge qui ne commence pas les aventures (30mn à 1h max)

Emprise + 2

[Vous pouvez ici gerez le timing pour ajuster un peu]

Ambiance musicale: Musique folk, musique de tavernes, champs irlandais, Bruit de tavernes ...

Il existe une auberge Atypique (bon c'est un songe mais quand même c'est cool une auberge) où ne commencent pas les aventures(sacrilege), mais où elles peuvent finir. Dans cette Auberge près de la mine, les mineurs y font la fête et goûtent au plaisir de la vie. Ici les travers et domaines de XonivassKradaKhan prennent en quelque sorte vie. Ses travers sont assez puissants et aussi forte que soit sa volonté d'englober ces épreuves d'un côté noble(pour tromper la vigilance des personnages), sa nature profonde y apposera ici sa marque. Dans cet endroit les joueurs auront la possibilité d'amener un peu plus de roleplay. **C'est seulement par cet Auberge que les personnages pourront rentrer dans la mine.**

"La gigantesque entrée en forme de gueule d'ours se tient devant vous. Avec l'impression étrange d'être englouti vous avancez dans le boyau qui mène dans le Mont céleste. Rapidement plus aucune lumière ne vient éclairer là où vous poser les pieds." [au joueur de trouver comment s'éclairer]"

"Vous avancez encore quelques temps, errant dans le ventre du Mont céleste, quand soudain des lueurs de lanternes éclairent le tunnel au détour d'un virage. Plus vous approchez, plus vous entendez des musiques endiablées, des rires et des exclamations pittoresques. Rapidement vous voyez l'entrée d'une auberge qui semble à moitié encastrée dans la roche, c'est un cul de sac il semble que vous deviez y entrer."

"Une fois à l'intérieur, vos narines sont agressés par des centaines de fragrances, parfois agréables, parfois nauséabondes. Tout l'intérieur est fait de bois de traverses minières et de rails, toutes les décorations et les meubles font penser à la mine, pince, pelles, pioches et lanternes en mauvais état forment des ensembles hétéroclites et bigarrés. L'intérieur semble immense et composé de nombreuses salles. Les hommes et les femmes sont nombreux et viennent de races et de pays/cultures différent(e)s. Des dizaines de serveuses et serveurs se fauillent entre les clients hilares, souvent soual ou drogués. Un immense bar prend place sur le mur sud et derrière on y devine une immense cuisine servant à grande cadence des plats bon marché. À intervalles réguliers des petites scènes proposent divers divertissements. De nombreuses alcôves sont creusées à même la pierre et bon nombre d'escaliers de la même pierre descendent et montent à différents étages. Jeux, combats, paris plaisirs, boissons, tout est accessible ici. Tout vous semble si bizarre aussi ici, vous n'avez jamais connu ça dans votre village"

La Bénédiction du Mont Céleste

Le patron, Arkus, est un minotaure, ancien garde des limbes infernales, sa hache sombre et glaciale est accrochée au mur derrière le bar. Sa femme, Sybela, est une tieffelin au regard de braise et à la beauté fatale. ils sont plutôt amicaux et si les personnages n'ont pas d'argent ils peuvent en gagner en amusant les mineurs qui leur jetteront quelques pièces.

En questionnant les diverses personnes, ils pourront apprendre que la mine est obstruée et que l'on peut rien y faire (et surtout) qu'être ici c'est mieux. Les joueurs ont la possibilité d'apprendre des choses sur les prochaines épreuves.

Pour aller plus loin, il faut passer la mine mais celle-ci est éboulée dans son axe principal, les mineurs ont renoncé. Pour bénéficier du matériel il faudra répondre à des énigmes. Si ils s'y prennent bien ils pourraient même avoir des indices.

il y aurait plusieurs chemin après la mine (mais bon elle est bouchée petit)

- un est long et fatigant mais sûre
- un autre est remplis de kobold dégénérés dirigé par un gob immortel
- un autre gardé par un terrible dragon de l'est.

N'hésitez pas à mettre de fausses pistes pour la suite (mais pas de faux indices pour les énigmes)

Les personnages pourront aussi troquer/acheter des potions, des équipements, des choses illicites, parier, combattre dans la fosse voire avoir accès à des plaisirs d'ordre sexuel (attention X card possible). S'ils posent les bonnes questions ils comprendront aussi que plus on reste dans cet endroit plus on a envie d'y rester (plus aucun mineur n'est capable de dire depuis quand il est là). Les patrons de l'auberge diront que ça fait un bon bout de temps qu'ils sont ici, c'est un ancien aventurier qui a voulu se poser, et le Mont Céleste est si paisible. Les joueurs auront sûrement la sensation que le Mont Céleste éprouve leur foi en "un monde simple fait de choses simples".

Ici vous pouvez totalement improviser et faire des scène de role play, séparé même les joueurs, ça peut etre facile au vue du monde qu'il y a. A chaque fois qu'un personnage cède à une tentation il prend 1 pt d'emprise, boire une chope n'est pas une tentation, mais bon en reprendre car un inconnu vous paye une tournée oui. Faire du troc fait partie de la tentation.

les plus bas instinct seront ici titiller. Ne pas oublier que les personnages viennent d'un village loin de ce genre d'endroit.

Les joueurs pourraient se poser des questions sur la présence d'un tel établissement ici, loin de tout et en pleine montagne. Et ils ont raison, retirer même quelques points d'emprise si les raisonnements sont justes. Au besoin vous pouvez rappeler au personnage que cet endroit leur semble surréaliste.

Si il traient un peu trop (et potentiellement prendre beaucoup d'emprise) faite les jeter à la mine lors d'un échauffourée de poivrot.

La Bénédiction du Mont Céleste

Aide notation: Comment les joueurs ont-ils tenu le roleplay(c'est le moment) ?

Trésors: entre 100 et 300 pièce d'or suivant les actions dans la taverne (à l'appréciation du MJ)

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve 7 La mine à énigme(30 min)

Emprise + 2

[Annotation spéciale! Nous savons que suivant les joueurs la gestion du temps est différente. Si arrivez à cette épreuve vous pensez que pour des raisons de timing (retard, ou roleplay génial qui impacte le timing) il est possible de raccourcir (demandez vite fait des jets d'équilibre) ou d'annuler ce passage. Toutefois par équité vis à vis des autres équipes les points d'emprises sont pris.]

Ambiance musicale: Musique sombre, musique du film sixième sens, alien

"vous êtes enfin sorti de cette auberge/taverne, bien que dans une grotte vous avez l'impression que l'air ici est frais et léger, loin des lourdes fragrances de l'établissement". Vous faites face à 3 cagibis fait de barreaux d'acier trempé, à l'intérieur se trouvent des éléments utiles aux travaux de mines. Un cagibi regroupe des outils standards comme des chariots, des pelles et des pioches. Un autre semble disposer d'un atelier d'alchimie simple pour y faire des potions. Le dernier des cagibis dispose d'un atelier d'alchimie sophistiqué permettant sûrement d'y faire poudre et acide. Chaque cagibis est protégé par des murs de force puissant. A chaque fois que vous approchez d'une porte, une voix vous demande de résoudre une énigme pour l'ouvrir.

Les personnages tomberont sur l'entrée d'une mine d'argent. Ils suivront de long tunnels d'où bifurquent quelques tunnels auxiliaires mais dont l'extraction n'est pas terminée. La seule issue reste le tunnel principal mais celui bouché par des éboulis empêche la progression. Ils vont devoir coopérer pour enlever les éboulis. il y a beaucoup de matériel et de disponible mais pour les utiliser ils vont devoir répondre à des énigmes. Les joueurs peuvent demander des indices en sacrifiant des PV. à chaque indice pris le groupe prend **1 point d'emprise**. La pioche du début ne suffira pas.

Note

Pour le fun vous pouvez prendre une voix de standard téléphonique.

Matériels disponible:

Répondre à 1 énigmes faciles sur 2 (pentacle bleu sur la map) (**5 points d'emprise** prit pour le groupe dû à la fatigue)

- Des pioches
- Des pelles
- Des wagons

La Bénédiction du Mont Céleste

Répondre à 2 énigmes moyenne sur 3 (pentacle vert sur la map) (3 points d'emprise) prit pour le groupe dû à la fatigue)

nécromancie un sort d'animation des squelettes

Des ingrédients biologiques: divers champignons, des mousses et des lierres

- Potion de croissance des plantes pour pulvériser l'éboulis (ca reste long)
- Potion de forces et d'endurance

Répondre à 2 énigmes difficiles sur 3 (pentacle jaune sur la map) (1 point d'emprise) prit pour le groupe dû à la fatigue)

Des ingrédients alchimiques:

- Recette pour créer de la poudre noire et exploser les éboulis (reste dangereux)
- Recette pour pulvériser cristaux et roches et faire des acides puissants

Les joueurs peuvent aussi utiliser des sorts propres ou d'autres idées à voir, suivant l'idée émise la fatigue variera entre 3 et 1, cependant déblayer à la main fera prendre au groupe 8 points d'emprise. La map n'indique pas un endroit particulier ou creuser, considérer que c'est une série de tunnels qu'ils déblaient les uns après les autres.

Enigmes:

Tous les voleurs me possèdent. Je viens en premier dans les vengeances. Tous les devins m'utilisent, Les savants ne peuvent se passer de moi, Car je suis le centre de gravité. <u>La lettre v.</u>	Si nous ne nous référons pas à son utilité première pour nous élever, Une fois trempée, elle se révèle d'une grande utilité pour élever l'esprit. <u>La plume :</u>	Cheveux de lin et fil de fer conduit par un garçon de cuivre. Qui sommes-nous ? <u>Un fil, une aiguille et un dé à coudre.</u>	Quelle est la pièce que l'on quitte sans jamais en sortir ? <u>La pièce de monnaie.</u>
Je suis: à la fin du matin, au début de la nuit, au milieu de la journée, absent du midi, deux fois dans l'année. *Qui suis-je ? <u>La lettre n.</u>	Nous sommes quatre frères en ce monde qui sont tous nés ensemble. Le premier cours sans cesse et ne se fatigue jamais, Le deuxième mange sans jamais être rassasié. Le troisième boit et a toujours soif, Et le quatrième chante une chanson sans jamais s'essouffler. Qui sommes-nous ? <u>Les 4 éléments : l'eau, le feu, la terre et l'air.</u>	Qu'est-ce qui coule et ne se noie pas, a une gorge et ne parle pas, a un lit et ne dors pas ? <u>La rivière.</u>	Vous me brisez rien qu'en me nommant. <u>Le silence. Un secret. Un tabou.</u>

Une fois sorti de la mine:

"Après avoir vaincu les méandres de la mine, vous en sortez, tous poussiéreux, mais satisfaits de votre travail. Devant vous se dresse trois tunnels, un semble mener vers les flancs du Mont céleste alors que les deux autres montent en s'engouffrant dans la montagne. Vous devez choisir un de

La Bénédiction du Mont Céleste

ces chemins, mais lequel. Un semble porter le symbole d'une pelle et l'autre celui d'une couronne et celui allant vers les flancs semble être une tête fatiguée. [aux joueurs de se souvenir des indices éventuelle de la taverne]"

Aide Notation: Comment se sont ils répartis les tâches et les énigmes

Trésors: Les personnages trouveront des gemmes et pépites pour une valeur de 5d20 Pièces d'or à 15d20 pièces d'or si les joueurs sont rapides ou ingénieux.

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve 8-a Le long col (30 min)

Emprise + 2

Ambiance musicale: le seigneur des anneaux, Communauté de l'anneau, musique de road trip

"Vous prenez le tunnel qui mène au flanc du Mont Céleste, rapidement le froid commence à vous saisir, mais il reste soutenable. Devant vous de long et sinueux lacets semblent monter vers le sommet de la montagne, par endroit les nuages semblent couvrir le chemin. La route va être longue et fatigante."

Épreuve simple, traverser le col n'est pas vraiment dangereux sauf à deux endroits difficiles. Sinon c'est long, mais long et ennuyeux de chez ennuyeux.

Faire un jet de Dex pour passer un passage étroit à flanc de montagne .

-Faire faire 25 jets de dés (qui servent à pas grand choses) compter les 1 et les 20

Faire un jet de force pour grimper le flanc de montagne.

-Faire faire 30 jets de dés (qui servent toujours à pas grand chose) compter les 1 et les 20

Animez en imaginant des passages étriqués, des bourrasques de vents, des pierres qui se dérobent sous les pieds.

Un tableau pour faire les décomptes est présent dans l'annexe

Particularités :

On arrive vers la fin et le but de XonivassKradaKhan est d'assurer la fatigue des personnages, le long col en est l'exemple. A chaque fois qu'un joueur se plaint de lancer les dés, on ajoute un point d'emprise à son personnage. A contrario à chaque fois qu'un joueur encourage retirer 2 points d'emprise à son personnage. Si il y a plus de 1 que de 20 les personnages prennent la différence entre le nombre de 1 et le nombre de 20 en point d'emprise.

Aide Notation: Comment gèrent-ils la scène? Font-ils des références au longue traversée dans les vieux films.

Trésors: La traversée fournit quelques herbes rares pour un montant de 5d20 pièces d'or à 10d20 pièces d'or si les joueurs sont rapides.

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve 8b Kobolds à la pelle (30 min)

Emprise + 2

Ambiance musicale: conan the riddle of steel

Les joueurs vont devoir affronter des hordes de kobold, sur le même principe que 8a c'est-à-dire que dès qu'ils se plaignent ils prennent des points d'emprise ou on en retire en cas d'encouragement. Toutefois s'ils y prennent trop de plaisirs, c'est mesquin donc 2 pts d'emprise (le dieu étant le dieu de la mesquinerie).

Les Kobolds sont dirigés par un certain Grubgrub, un gobelin couard et exalté.

Il exhortera les kobolds à attaquer les pjs. Grubgrub n'a aucune stratégie, aucune tactique, son esprit est coincé ici à chaque fois que les épreuves ont lieu, toutefois il n'en a aucune conscience.

Pour la scène les armes des personnages se transformeront en pelle, toutefois elles conservent toutes leurs caractéristiques.

"Vous déboucher sur une grande arène taillée à même la roche, elle semble dater de temps immémoriaux. Devant vous, entouré de colonnes et de tentures déchirées, se tient un Gobelin portant une couronne de roi mal taillé. Les tribunes sont remplies de jeunes Kobolds et de troll. La foule vous hue à votre arrivée, quand ils voient leurs "champions kobold" ils sont tous en liesses, nul doute ici c'est combat'. Le gobelin famélique se lève et d'une voix nasillarde hurle "première vague en avant", de l'autre côté de l'arène 2 kobold apparaissent se ruant sur vous en criant des choses dont vous préférez ne pas avoir la traduction. A mesure qu'ils s'avancent vos armes se transforment en pelle". Mais combien de vagues y a t'il?"

Les kobolds ont 2 pv, 2 chances sur 20 (11 et 12) de toucher un personnage, et 1 chance sur 20 (20) de tuer un des leurs.

Essayer de frapper Grubgrub ne sert à rien, il repop au nouveau round toujours aussi couard et exalté.

Vague main 1 doigt 1 : 2 kobold
Vague main 1 doigt 2: 5 kobold
Vague main 1 doigt 3: 7 kobold
Vague main 1 doigt 4 : 5 kobold

Vague main 2 doigt 1 : 2 kobold
Vague main 2 doigt 2: 5 kobold
Vague main 2 doigt 3: 7 kobold
Vague main 2 doigt 4 : 5 kobold

Vague kobold 2 main 1 doigt 1 : 2 kobold
Vague kobold 2 main 1 doigt 2: 5 kobold
Vague kobold 2 main 1 doigt 3: 7 kobold
Vague kobold 2 main 1 doigt 4 : 5 kobold

La Bénédiction du Mont Céleste

Vague kobold 2 main 2 doigt 1 : 2 kobold
Vague kobold 2 main 2 doigt 2: 5 kobold
Vague kobold 2 main 2 doigt 3: 7 kobold
Vague kobold 2 main 2 doigt 4 : 5 kobold

etc...

Vous pouvez y mettre des descriptions Dantesques, des effets de foule, des ho, des ha, sur des effets menant à "à bout de souffle". Vous pouvez inciter les joueurs à nommer une technique de frappe, à faire des punchlines et ça peut être épuisant. Ou vous pouvez prendre un ton neutre et lascif pour induire un sentiment d'ennui face à la facilité déconcertante avec laquelle il "pelle" les kobolds. Le temps n'est juste là que pour limiter la scène quoi qu'il en soit les personnages devraient gagner. Votre amusement en termes de MJ peut être de vous mettre dans la peau d'un commentateur sportif.

Aide Notation: Comment se sont ils répartis les kobolds? Ont-ils joué le jeu d'être comme des gladiateurs dans l'arène ? Ont-ils cherché à avoir le soutien de la foule(de kobold et autres monstres?)

Trésors: 5 po par Kobold

La Bénédiction du Mont Céleste

Épreuve 8c Blanchiment de dragon sale. (30-45min)

Emprise + 2

Ambiance musicale: générique de vieux film avec des dragons.....

"Après avoir parcouru quelques centaines de mètres vous déboucher sur une grande corniche, la roche se referme derrière votre passage, vous ne pouvez battre en retraite. Devant vous une étendue rocheuse plate entourée de stalagmites s'étend, un vent glacial s'y engouffre, cependant cela ne semble pas gêner l'immense créature longue et sinueuse aux couleurs noircit d'un fiel douteux. Une couronne étrange et au motif haineux est posée sur sa tête, 7 gemmes grossières y sont serties. Il vous semble que c'est une sorte de dragon de contrées lointaines. Ces yeux rouges vous scrutent et vous sentez qu'ils vous vouent une haine."

L'esprit d'un gentil dragon d'une histoire de votre choix a été capturé par XonivassKradaKhan ,mais il en a évidemment perverti la nature. De son court temps à la cour des dieux il a créé la couronne des rêves qui virent au cauchemars et l'a appliquée sur l'esprit du dragon. Désormais son corps est devenu gris sombre, ses yeux sont de braise et son haleine de soufre. Sur sa tête il porte la dite couronne sertie de 7 pierres Méchanceté, médisance, moquerie, pestilence, arrogance, intransigeance et fourberie.

Toutes brillent d'une couleur verte toxique. Un fiel noir et poisseux semble en sortir et glisser sur le corps du dragon.**Il est possible et probable que les joueurs puissent le remarquer. Les personnages pourront aussi essayer de deviner à quoi correspondent les pierres en utilisant leurs connaissances d'histoire ou d'arcane.**

Il est possible de passer cette épreuve de plusieurs façons.

En tuant le dragon.

Dans ce cas, il reprend son apparence et semble soulager de ne plus souffrir. Puis la vie le quitte, la couronne tombe et les gemmes ne brillent plus

En enlevant ou détruisant les pierres sur la couronne.

C'est une action pas si difficile à réaliser. A chaque fois qu'une pierre est retirée ou détruite, il reprend ses couleurs et devient plus facile à combattre. Une fois vaincu, épuisé il s'endort après avoir remercié les personnages de l'avoir sauvé, la couronne tombe et les gemmes ne brillent plus. Un personnage qui vise la couronne à 50% de chance de faire tomber une pierre. Un personnage peut évidemment tenter de monter sur le dragon pour lui enlever la couronne.

En chantant une chanson ou on parle de dragon ou d'un film de dragon.

Dans cette situation, plus on chante, plus il reprend ses couleurs et moins il est puissant.

La Bénédiction du Mont Céleste

A la fin le dragon est libéré, il remercie les joueurs de l'avoir libéré de l'entrave de la couronne et semble vouloir leur parler d'une chose importante avant de disparaître de manière étrange. La couronne tombe et les gemmes ne brillent plus.

"Une portail s'ouvre devant eux, il débouche sur le haut de la montagne, une dalle circulaire de pierre culmine ainsi au sommet, une douce musique se fait entendre, l'air semble pur et la plénitude force de loi. La devant eux se tient enfin l'épreuve finale".

Note :

Quand cette épreuve est choisie XonivassKradaKhan s'arrange pour ouvrir le portail avant que le "combat" ne tourne en la défaveur des personnages. Un portail salvateur s'ouvre et une voix les invitent à le traverser

Aide Notation: Quelle approche ont ils eux? ont ils des doutes sur les épreuves? Sont-ils encore soudés? Ont-ils chantés ?

Trésors: 50 Pièce d'or par gemmes, 400 Pièce d'or au total si elles sont encore sur la couronne.

La Bénédiction du Mont Céleste

Epreuve final Le mont céleste(1h15 avec debrief)

Emprise + 2

Ambiance musicale: votre musique Épique préféré [une de mes préférées([\[https://www.youtube.com/watch?v=I1BJzKy8TbE\]](https://www.youtube.com/watch?v=I1BJzKy8TbE))]

"Vous êtes enfin au sommet, vous sentez un vent fort et glacial vous fouette les joues. Une immense dalle de pierre fait office de sol et la neige en recouvre les bords. Des symboles inconnus et illisibles jonchent la pierre. Autour de vous les nuages vous couvrent la vue. Une **voix*** forte semblant sortir du Mont lui-même vous interpelle et impose naturellement votre silence. Champion, vous avez surmonté les épreuves et montrez votre force et j'en suis fière, c'est ici que vous recevrez la bénédiction, mais avant qu'elle ne vous soit donné il vous faut vaincre la dernière épreuve, la plus dure. Pour être digne il vous faut vous laver de vos péchés anciens, pour cela vous vous affronterez vous même! À ce moment un brouillard épais se lève et semble vous perdre, puis devant vous se dresse une silhouette vous ressemblant en tout point. Vous entendez le ciel gronder autour de vous et de nombreux éclairs illuminent les nuages. Les étoiles des cieux semblent descendre pour assister à votre ultime épreuve. Vous y êtes!"

La ils devront s'affronter eux même. Une voix forte et tonitruante (dépend de **l'emprise***) leur dit que pour gagner les faveurs il faut qu'ils affrontent leur double afin de se purifier de leurs péchés. En réalité, chaque personnage affrontera un autre personnage qui lui ressemblera comme deux gouttes d'eau et semble agir comme lui. ainsi les personnages s'affaiblissent les uns les autres. Chaque fois qu'un personnage touche, il donne **2 points d'emprise** à l'autre personnage et prend lui-même **1 pt d'emprise**. Chaque joueur affronte inconsciemment le joueur à sa gauche. Il se peut que les joueurs reconnaissent les cris de douleur de leurs amis quand ils sont censés toucher leur double. De même si les personnages n'étant plus dupe peuvent passer un round à résister à l'emprise ce qui fera jeter un dé 50 supplémentaire à XonivassKradaKhan et prend le score le plus élevé augmentant ainsi les risques d'échec.

Si le combat ne tourne pas rapidement en faveur de XonivassKradaKhan, la voix devient vite menaçante et imprécative.

* des personnages ayant une faible emprise entendront une voix forte et tonitruante mais il y aura parfois des pointes de déraillements et parfois une teinte de vice (démoniaques, golumesque, leprechaun).

Un personnage perd et tombe sous emprise

"Tu sens ton âme se dissoudre comme si toutes ces épreuves l'avaient trop éprouvée, tu entends une voix aiguë et désagréable qui te parle alors que ta flamme s'éteint. Merci beaucoup "jeune être". Merci pour ce jeune corps qui me permettra de rester ancré dans la réalité au lieu de tomber dans les limbes. Tu as bien servi et l'enseignement que je t'ai prodigué durant ta

La Bénédiction du Mont Céleste

jeunesse à travers le corps de ton mentor m'a été utile. Moi XonivassKradaKhan te promet une chose en récompense, je m'occuperai bien de ton village comme je l'ai toujours fait."

Un personnage se sort de l'emprise(à la fin)

"Tu reprends tes esprits, tu es allongé là près de l'insipide monticule, ce lieu que tu sais désormais emprunt de magie divine. Tu vois (suivant les cas) tes amis allongés sur le sol ils semblent prit de convulsion comme en proie à un rêve ou un cauchemard des plus agités. Quand tu t'es réveillé tu as entendu dans ta tête une voix ,aigre et furieuse, hurler son désarroi quant ton esprit s'est arraché de ses griffes faméliques. (suivant l'avancée le personnage peut être encore réveiller les autres). Tu sais désormais que la bénédiction du mont céleste n'est qu'un prétexte pour permettre à une divinité de survivre à sa chute dans les limbes. Non loin de là les corps de vos mentor gisent sans vie, il porte des stigmates vous faisant penser qu'ils sont les anciens hôtes du Dieu, de vieilles coquilles vides qu'ils jettent après les avoir usées. Sur le feu de camp, les restes de la soupe de la veille dégagent une odeur nauséabonde, signe qu'on lui avait ajouté sûrement quelques drogues."

Il se peut que le personnage du coin de l'oeil voit les champions des autres mondes (les autres joueurs des autres tables),telle des images fantomatique,à travers une faille dimensionnelle

Allez-vous retourner à votre village sans la bénédiction?

Que va devenir votre village ?

Allez-vous enquêter sur ce dieu insipide ?

Aide Notation: épiques ?

Trésors: une futur ou pas

L'emprise rappel:

L'emprise est la représentation "numéraire" de l'emprise de XonivassKradaKhan sur l'esprit des personnages. Plus l'emprise est forte, plus il lui est facile de les posséder.

Chaque épreuve et certaines actions accentuent l'emprise sur les personnages. Chaque aide qu'à créer XonivassKradaKhan, chaque acceptation des personnages est en quelque sorte un point d'entrée pour lui. Rappelez vous que le songe ne peut vraiment être brisé qu'à la fin. Pour les joueurs qui ont de fort doutes, dites leur que le personnage sent que ce n'est pas le bon moment.

à chaque épreuves ajouter **2 pts**

à chaque utilisation d'objet **1à5 pts**

à Chaque phrase du type "**loué soit l'épreuve**" "**loué soient les anciens**" "**loués soit le Mont**" ajouter **1** point à la personne qui la prononce et à ceux qui acquiesce. Le combat final donnera aussi des points.

A la fin, plus les personnages ont de points d'emprise plus facilement la divinité pourra prendre possession de leur corps. Ainsi à l'épreuve finale, à chaque tour le MJ lance un D50 si celui-ci est inférieur ou égale à l'emprise alors le personnage prend un marqueur, si le jet est supérieur le personnage perd **5 pt d'emprise**. **Au bout de trois marqueurs, le personnage devient un hôte du dieu.** Si le personnage n'a plus de point d'emprise, il est libéré du songe et se réveille à côté des autres personnages et des "anciens" morts (XonivassKradaKhan à quitté leurs corps). Si le joueur comprend ce qui se passe, il peut essayer de réveiller ses amis.

Il faut 2 tours pour réveiller une personne. XonivassKradaKhan n'a que 10 tours pour assurer son **emprise** sur les personnages, passé ce délai il ne peut plus prendre possession des champions ayant réussi à résister.

Note :

Puce à l'oreille: pour aider les joueurs de temps en temps, dites leur que leur personnage entend le bourdonnement d'un insecte prêt de leur oreille, qu'il ressent une brise légère sur leur visage. Ils sentiront parfois une odeur de fleur qui n'est pas dans leur champ de vision.

Ce sont quelques stimuli qui viennent de leur corps allongé et endormi. Ne pas en dire trop non plus.(cf aide de jeu en annexe)

Plus ils ont de points **d'emprise**, plus ils ont cependant de possibilités d'agir sur le songe. Guetter des moments où des joueurs souhaitent des choses (surtout insignifiantes comme le dieu lol) **jetez un D50 si le dés fait en dessous du score d'emprise le souhait pourrait se manifester** (mais peut être pas exactement comme il est souhaité). C'est un des moyens d'aider les joueurs à comprendre.

La Bénédiction du Mont Céleste

La Bénédiction du Mont Céleste

Recap épreuves

Que prendre (choix matériel)

La danse forêt (dense est la forêt ou l'on danse. danser pour sortir)

Le passage du Ravin (trouver des solutions pour passer la crevasse, travail d'équipe)

L'attaque des singes (Singes facétieux faisant, humilité et donkey gemme 💖)

L'auberge que ne commence pas les aventures (où on découvre un monde hétéroclite)

La mine à énigme (méninge et muscle pour creuser)

Le long col <-OU-> kobold à la pelle <-OU-> Blanchiment de Dragon

Le Final (On est son pire ennemi, surtout pour les autres)

La Bénédiction du Mont Céleste

Enigme mine

Tous les voleurs me possèdent. Je viens en premier dans les vengeances. Tous les devins m'utilisent, Les savants ne peuvent se passer de moi, Car je suis le centre de gravité.	Si nous ne nous référons pas à son utilité première pour nous élever, Une fois trempée, elle se révèle d'une grande utilité pour élever l'esprit.	Cheveux de lin et fil de fer conduit par un garçon de cuivre.	Quelle est la pièce que l'on quitte sans jamais en sortir ?
Je suis: à la fin du matin, au début de la nuit, au milieu de la journée, absent du midi, deux fois dans l'année. *Qui suis-je ?	Nous sommes quatre frères en ce monde qui sont tous nés ensemble. Le premier cours sans cesse et ne se fatigue jamais, Le deuxième mange sans jamais être rassasié. Le troisième boit et a toujours soif, Et le quatrième chante une chanson sans jamais s'essouffler. Qui sommes-nous ?	<i>Qu'est-ce qui coule et ne se noie pas, a une gorge et ne parle pas, à un lit et ne dors pas ?</i>	Vous me brisez rien qu'en me nommant.

La Bénédiction du Mont Céleste

Le long Col

Décompte des 1

x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x

Décompte des 20

x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x

La Bénédiction du Mont Céleste

Tableau Personnages pour MJ

Personnages	E.	Notes diverse
Souris	12345678910 11121314151617181920 21222324252627282930 31323334353637383940 41424344454647484950	
Ours	12345678910 11121314151617181920 21222324252627282930 31323334353637383940 41424344454647484950	
Guêpe	12345678910 11121314151617181920 21222324252627282930 31323334353637383940 41424344454647484950	
Aigle	12345678910 11121314151617181920 21222324252627282930 31323334353637383940 41424344454647484950	
Corbeau	12345678910 11121314151617181920 21222324252627282930 31323334353637383940 41424344454647484950	

La Bénédiction du Mont Céleste

Puce à l'oreille:

Bande découpable à donner au joueur, quand ils ont des doutes, ou quand l'emprise est assez faible sur eux vers la fin du scénario, ou bien simplement parce que les joueurs le méritent. A utiliser avec soin cependant. Ce sont des événements extérieurs qui ont lieu pendant le songe et qui arrivent au corps des personnages endormis. Je conseillerai de donner la petite bande, une fois lu vous enchaînez sur une action qui nécessite l'attention de tout le monde, ça laissera le joueur dans l'expectative, mais cela finira par faire son chemin.

Tu sens comme un brise fraîche sur ta joue

Tu sens tes cheveux se soulever au vent

Tu sens une mouche se poser sur ta bouche

Tu entends le cri d'un renard au loin

Ton ventre gargouille de faim

Tu as comme une sensation d'avoir le dos humide

Des cailloux semblent roulés près de toi.

Tu entends comme du bois craqué dans un feu

Une douce odeur de bois brûlé arrive à tes narines.

Il te semble entendre quelqu'un baragouiner au loin

----- vos propres puce à l'oreille en dessous -----

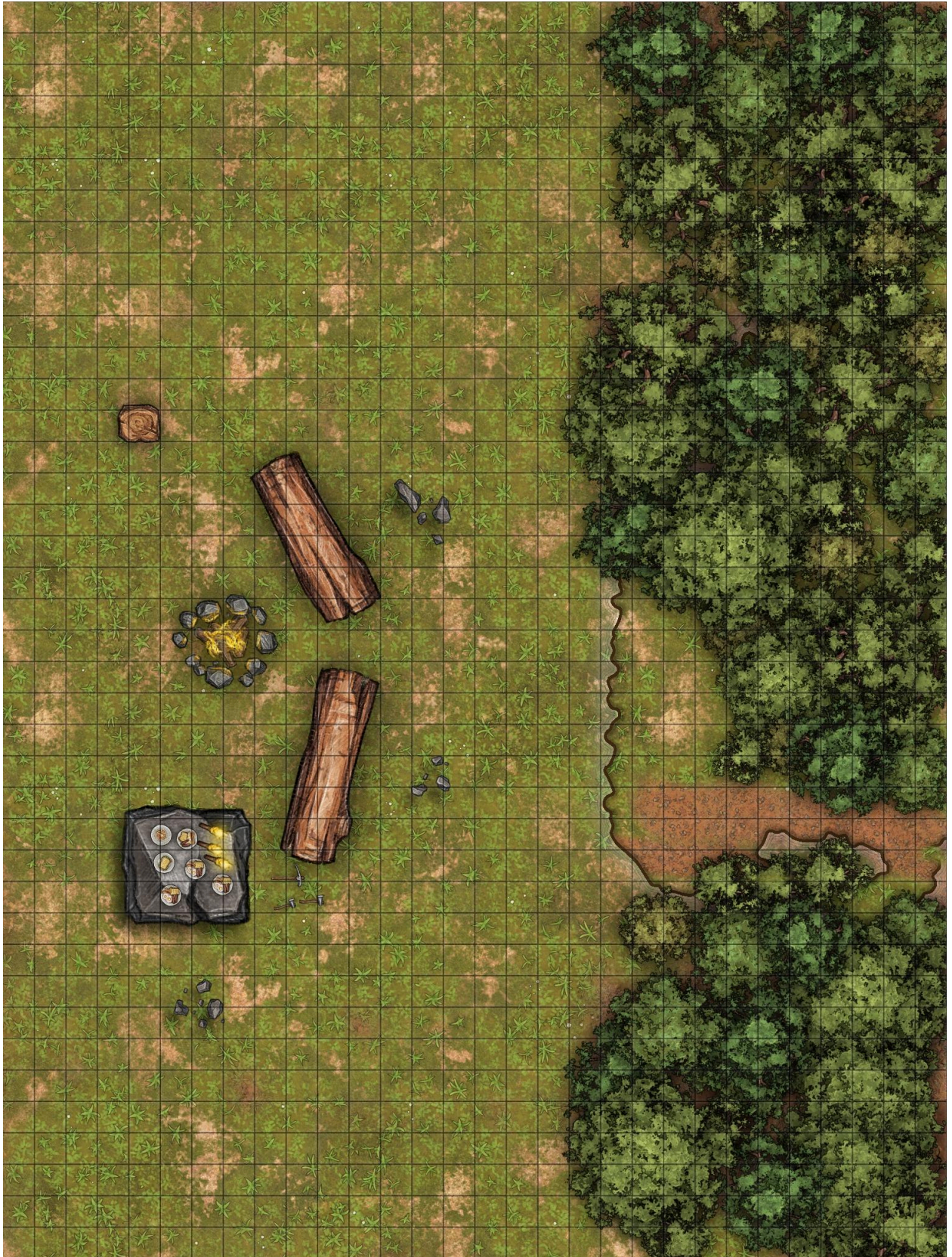
La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



Campement version medieval.

La Bénédiction du Mont Céleste



Campement version futuriste

La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



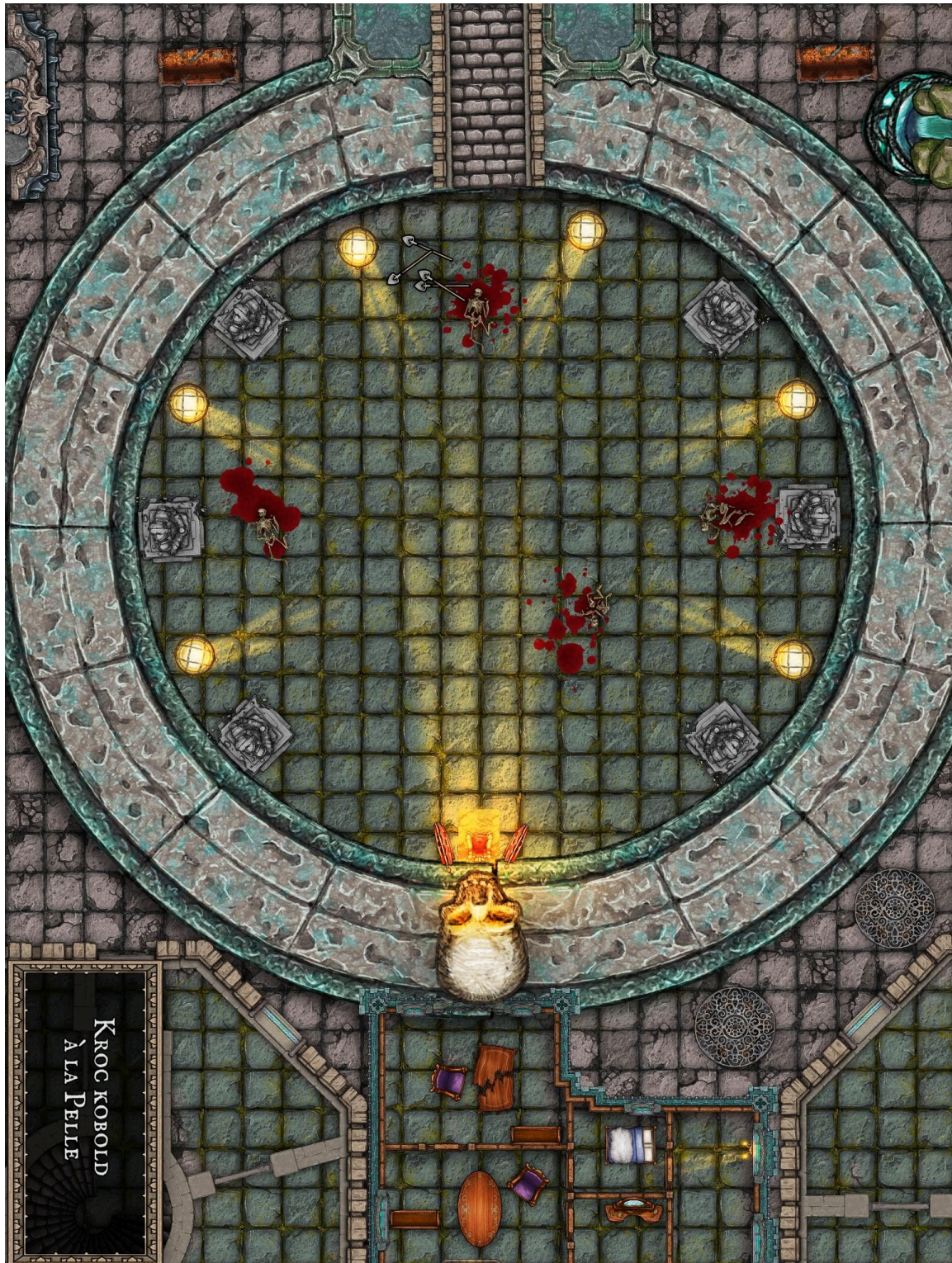
La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste



La Bénédiction du Mont Céleste

Source et crédits

illustration mont

<https://inkarnate.com/m/ZRoOMX>

Maps

<https://inkarnate.com/profile/4N1mX5>

Mentions Légales & Propriété Intellectuelle

La bénédiction du Mont Céleste est une œuvre originale créée, écrite et éditée par **Browet éric**.

- **Tous droits réservés** : L'ensemble du contenu de cet ouvrage — incluant les textes, l'univers, les mécanismes de jeu originaux, les illustrations originales, les logos et la mise en page — est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle et le droit d'auteur.
- **Usage personnel** : Cet ouvrage est destiné à un usage strictement privé, récréatif et personnel. Vous êtes libre d'imprimer ou de copier les fiches de personnage et les aides de jeu fournies à la fin de ce livret pour les besoins de vos parties.
- **Interdictions** : Toute reproduction, distribution, modification, traduction ou revente, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu, sous quelque forme que ce soit (numérique, imprimée ou autre), est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de l'auteur.

Pour toute question, demande de partenariat ou autorisation de partage, vous pouvez me contacter à l'adresse suivante : **broweteric@gmail.com**.

© **2024 Browet Eric**. Tous droits réservés.

La Bénédiction du Mont Céleste

Teaser:	2
Tout d'abord:	2
L'accroche:	2
La Vérité:	3
Piste d'Adaptation univers ultra tech, post apo et occulte:	3
IA.....	3
Psy.....	4
Race Alien:.....	4
Occultes.....	4
La ligne conductrice immuable:.....	4
Représentation du Mont céleste.....	5
Adaptation Suivant l'équipe:.....	5
Les personnages	6
BG générique des personnages.....	6
Pour les caractéristiques.....	7
Alix dit la Souris (Agilité et discrétion).....	7
Dominique dit l'Ours (force et résistance).....	8
Camille dit la Guêpe (vivacité et acuité).....	9
Sasha dit l'Aigle (Sagesse et Soin).....	10
Lou dit le Corbeau (Intelligence et exactitude).....	11
Les Anciens champions(mentors)	12
Le songe et la protubérance rocheuse	12
Les villages:	13
XonivassKradaKhan	14
Le Culte du Mont céleste (résumé)	15
Les épreuves	16
Points de règles	16
L'emprise:.....	16
Détection de la magie:.....	17
Transition entre épreuve.....	17
Épreuve 1(a voir...)	18
Au commencement	18
Épreuve 2 Que prendre ?(15 min)	19
Objets.....	19
Épreuve 3: la Danse forêt.(30 min)	21
Épreuve 4 Le passage du ravin.(30 Min)	23
Epreuve 5 Attaque des singes (45 min)	24
Gemmes:.....	24
Singe de roches :.....	25
Note:.....	25
Epreuve 6 L'auberge qui ne commence pas les aventures (30mn à 1h max)	26
Epreuve 7 La mine à énigme(30 min)	29

La Bénédiction du Mont Céleste

Note.....	29
Une fois sorti de la mine:.....	30
Epreuve 8-a Le long col (30 min).....	32
Particularités :.....	32
Epreuve 8b Kobolds à la pelle (30 min).....	33
Épreuve 8c Blanchiment de dragon sale. (30-45min).....	35
Epreuve final Le mont céleste(1h15 avec debrief).....	37
L'emprise rappel:.....	38
Recap épreuves.....	40
Enigme mine.....	41
Le long Col.....	42
Décompte des 1.....	42
Décompte des 20.....	42
Tableau Personnages pour MJ.....	43
Puce à l'oreille:.....	44
Campement version medieval.....	47
Campement version futuriste.....	48