

# Nuée des SENTIMENTS

## Aventure pour



par Intheheartofdarkness

A une demi-journée de marche du Sud de la passe de Drakmar, se trouve le village de VALDULAC, paisible et accueillant. Malheureusement depuis quelques jours, cette paix a été brisée. Les villageois ont commencé à se quereller et à se haïr. La bourgmestre Dame Becdamour, une colvert d'un certain âge aux plumage noir et or, a ordonné aux villageois de rester chez eux dans des chambres séparées jusqu'à ce que l'origine du mal soit découverte. Elle envoie son neveu, Patoku, arpenter la route à la recherche de héros potentiels. C'est là, que nos voyageurs font leur entrée.

### **1. LA NUÉE POURPRE ET LE CHATEAU VALENTINE.**

Nos héros sont invités à rencontre Dame Becdamour sur la place du village.

**N.B. : Consultez le chapitre 5** (Une partie plus longue et moins linéaire avant de lire la suite.)

*« Vous voyez d'abord les remparts en bois vieux et usés qui entourent le village, la double porte de l'entrée principale ouvre sur un village vide de gens. La route principale mène rapidement à la place centrale de **VALDULAC**, où se trouvent un puit, un marché aux étals vides, une maison à deux étages de belle facture et une petite auberge -**Le baiser Volé**-.*

*Les rues bien que vides ne sont pas calmes, on peut entendre derrière les vitres et les portes des villageois pester : Rentrez chez vous sales étrangers ! On n'a pas besoin de vous ! Têtes de vaches ! Pisse-froid ! Selles de Gobelins !... Vous les entendez également se battre verbalement entre eux : Je n'aurais jamais dû t'épouser sale truie/porc ! Ta bouche sent les fesses de Dragon ! Ta mère/ton père est un furoncle de Troll !*

**Dame Becdamour** les accueille, elle a l'air triste : Chers voyageurs, merci de venir jusqu'à nous ! Vous avez sans doute remarqué que mes amis villageois ne sont plus les êtres aimants et sympathiques que je connais. **VALDULAC** est en proie à une folie que nous ne pourrions pas contenir longtemps. Voyez-vous, depuis 3 jours, une nuée pourpre s'est emparée de notre forêt et petit à petit de notre village. Elle semble rendre les gens belliqueux, les amoureux ne s'aiment plus, les voisins se détestent et même nos animaux s'en prennent à nous et à leurs amis. Je soupçonne que la brume vient du vieux château de **VALENTINE**, à présent en ruine. Il y a longtemps, quand la famille **VALENTINE** habitait le château, un démon s'est attaqué à eux et a tout détruit. Pour sauver la vallée et les habitants du village, la princesse **Doriana VALENTINE** a emprisonné le démon dans son cœur à elle qui s'est alors transformé en pierre. Nous n'avons pas eu de problèmes depuis cet événement-là. Je crains que le démon soit sorti de sa prison. Pouvez-vous enquêter au château ? Nous vous en serions reconnaissants. »

Si les joueurs ont des questions :

-Le démon s'appelle **FURIEUGLUX**. Il est un démon de doute et corruption.

-Le surnom de la Forêt est : La forêt des murmures.

- **FURIEUGLUX** peut même vous retourner contre vous-même.

## **2. LA FORET DES MURMURES**

« Les arbres se rapprochent à mesure que vous pénétrez dans la forêt. Une épaisse brume rouge flotte dans l'air, déformant les branches noueuses. Des murmures emplissent vos oreilles, presque trop faibles pour être distingués, mais vous les sentez jouer avec vos émotions : la jalousie, la peur, le regret. »

Pour naviguer dans la brume les joueurs devront passer des tests :

1. **SURVIE** : seul le joueur en tête peut faire le test pour ne pas perdre le chemin de vue.
2. **INTUITION** : Pour éviter d'être distrait par les murmures obsédants.
3. **PERCEPTION** : Pour suivre les cœurs gravés sur les arbres qui évitent de tourner en rond et mènent au château. Chaque réussite octroie une **FAVEUR** au prochain jet de **SURVIE**.

Pour chaque test d'**INTUITION** et **PERCEPTION** raté, les joueurs gagnent une condition (maximum deux). Si le joueur en tête rate le test de **SURVIE**, tout le monde doit refaire les tests d'**INTUITION** et de **PERCEPTION**. Si un deuxième test de **SURVIE** est nécessaire, le

joueur en tête peut le faire avec autant de **FAVEURS** que de jets de **PERCEPTION** réussis au tour suivant. Passer la brume compte pour **8 PERIODES**.

### 3. LE CHATEAU EN RUINES

« Vous arrivez finalement à sortir de ce brouillard néfaste. Vous pouvez à présent voir les ruines du **Château VALENTINE**. Malgré les débris de pierres, la cour principale est toujours là et derrière s'étend ce qu'il reste du bâtiment principal. Vous voyez une large porte à double battant entrouverte au bout de la cour. L'étable semble intacte. La nuée pourpre sainte des murs et à certains endroits du sol, elle semble liquide. La brume et le peu de Soleil qui la perce créent des ombres étranges, certaines se mettent à bouger ».

Des Ombres D'Emotions surgissent du sol et attaquent les joueurs.



Les données du monstre sont en fin de scénario.

Il y en a 1 pour deux joueurs. Ils ne font que se battre jusqu'à disparaître (0 PS).

Ils réapparaissent après **1 PERIODE**.

Si les joueurs s'enfuient dans le château, les ombres ne les suivront pas.

#### 1. L'Epreuve du Don :

« Une grande salle dévoile une balance dorée au centre de la pièce. Sur le sol sont inscrits les mots : « **Le véritable amour exige un sacrifice. Équilibrez la balance en offrant ce qui vous est précieux.** » Les portes devant sont scellées, illuminées d'une lumière rouge. »

Les joueurs doivent déposer leur bien le plus précieux dans la balance. Le plus simple est de déposer leur MEMENTO et expliquer pourquoi ce souvenir est important. Ils peuvent mettre autre chose mais ils doivent expliquer pourquoi c'est précieux à leurs yeux. Une fois que tous les personnages déposent et expliquent leur objet, le MJ décide si la porte vers la chambre suivante s'ouvre.

« Les objets sur la balance disparaissent mais avant même que les héros s'exclament avec horreur de la perte de leur trésor, la porte illuminée de rouge s'ouvre devant eux. Ils peuvent apercevoir leurs objets dans la pièce suivante. »

## 2. **L'Épreuve de l'Ame :**

*« Un miroir scintillant trône au centre de cette chambre sombre. À mesure que vous vous approchez, vos reflets se déforment, révélant des scènes de vos peurs ou de vos regrets les plus profonds. »*

Au bout de la pièce se trouve une porte peinte au centre du mur. Il y a une inscription sur la porte : « **Seuls ceux qui ont fait face à leurs peurs peuvent passer** ».

Chaque joueur doit faire face au miroir et affronter ses peurs. Demandez aux joueurs de décrire ce que leur personnage voit dans le miroir puis de faire un test de **VOLONTE**. C'est le meilleur moment pour leur personnage de partager un peu leur histoire tragique et leur faiblesse. Le MJ peut donner une **FAVEUR** à un joueur qui fait une bonne description.

Tout joueur qui rate son test aurait un **FLEAU** lors de son propre jet de **VOLONTE**.

Une fois l'épreuve passée par tous, ils peuvent passer la porte peinte.

## 3. **L'Épreuve de Cœur :**

*« Un pont de pierre en ruine enjambe un gouffre immense et sombre. Des volutes de brume rouge s'enroulent en dessous. Une plaque porte l'inscription : « Seuls ceux qui sont unis dans un but commun peuvent traverser. »*

La solution la plus simple pour passer est de s'attacher avec une corde les uns aux autres ou de se tenir la main ; si c'est le cas le pont ne s'effondre pas et semble tenir par magie.

Tout autre tentative nécessite créativité et tests. Ils peuvent courir, sauter et utiliser une corde, des sorts, au MJ de décider quels tests faire.

Si les joueurs tombent dans la crevasse, le MJ décide si le personnage meurt, ou se réveille dans la salle du trône avec 1PS.

La dernière porte s'ouvre.

## 4. **LE COEUR de VALENTINE**

*« La salle du trône bien qu'en ruines est toujours aussi magnifique. Sur le trône, un démon est assis, il ressemble à un chérubin de 2m et 300 kilos, avec des ailes de chauve-souris et des cornes. Il tient dans sa main gauche un cœur en pierre avec un loquet ouvert « c'est ceci que vous cherchez ? Vous me brisez le cœur ! Laissez-moi briser le vôtre ! » ».*



**FURIEUGLUX** ne cherche qu'à se battre. Il se moque du reste. Les données du démon sont à la fin du scénario. Si le combat est trop simple pour les joueurs, **FURIEUGLUX** invoque 2 **OMBRES d'EMOTIONS**.

Une fois réduit à 0PS, il est happé par le cœur, les héros ont 2 rounds pour fermer le loquet. Une fois le loquet fermé toutes les **OMBRES** disparaissent.

La nuée disparaît et les villageois et la forêt redeviennent normaux.

**Dame Becdamour** est reconnaissante et offre aux joueurs de rester à l'auberge gratuitement le temps nécessaire avec des repas gratuits. Une fois qu'ils se décident à reprendre la route, ils **reçoivent 4 rations chacun**. Le forgeron offre de réparer les armes et armures et s'il n'y a rien à réparer, il offre d'échanger une arme pour une version « de Maître ».

## 5. UNE AVENTURE MOINS LINÉAIRE

Pour créer une aventure plus longue et moins linéaire, vous pouvez ajouter les idées suivantes.

1. **FURIEUGLUX** s'est échappé grâce à des amoureux trop curieux. **Patoku** et son amoureuse ont découvert le cœur dans les gravats de la sale du trône lors d'une escapade amoureuse. Si les joueurs le questionnent, il dira comment il a ouvert le loquet du cœur et comment le démon s'est échappé. Si vous utilisez cette idée, **Dame Becdamour** ne racontera pas ce qu'elle soupçonne quand elle demande de l'aide aux joueurs. Elle ne saura rien au sujet du démon.
2. Les joueurs peuvent enquêter dans le village, seul l'Animiste et historien, un Lupin du nom de **Poilfumé** connaît l'histoire de la chute des **VALENTINE**. Les autres villageois ne savent pas ce qui a détruit la famille et le château. « Les **VALENTINE** avait une seule fille, **Doriana**, une humaine aux courts cheveux dorés et à la peau de cuivre. Elle tomba amoureuse avec un chasseur du nom de **Gumon**. Mais c'était un amour interdit. Voyez-vous **Gumon** venait du village à la rive opposé du Lac, **TUXHXU**. Ce

village de pêcheur, chasseur et marchand est plus ancien que le nôtre et il n'était peuplé alors que d'homme-grenouille et de lézard. **Gumon** était un homme-grenouille. Quand le père **VALENTINE** l'apprit, il devient fou et alla lui-même **tuer Gumon malgré** les supplications de sa fille. Lors de l'affrontement **VALENTINE tua Gumon, Dorigana** se suicida devant son père et les deux amants finirent au fond du Lac. **Les VALENTINE** moururent de chagrin et le château s'effondra petit à petit. » Il ne sait ce qu'est le cœur qu'a trouvé **Patoku**, il ne connaît pas **FURIEUGLUX**.

3. Les joueurs devront traverser le lac pour en apprendre plus auprès des habitants de **TUXHXU**, les hommes-grenouilles et lézard. **TUXHXU** et le lac ne semblent pas affectés par la nuée. Les villageois leur disent de parler avec un des anciens **Ma'GALGA**. L'ancienne est une femme grenouille artisan, qui est très vieille. Elle parle peu mais va droit au but. « *Une fois les amants morts, un démon s'est emparé du cœur du père de **Dorigana**, le consumant avec rage. Il devenait de plus en plus puissant, rendant les gens fous de colère autour de lui et se faisant appeler **FURIEUGLUX**. La mère de **Dorigana** a essayé de l'arrêter mais **FURIEUGLUX** l'a poussé au suicide. A sa mort, les fantômes de **Gumon et Dorigana** sont apparus au château et ont capturé **FURIEUGLUX** grâce à leur amour et ils l'ont emprisonné dans le cœur même du père **VALENTINE** que le démon avait corrompu. Le démon emprisonné fut oublié. Des amants, il ne reste seulement que cet anneau que **Gumon** avait offert à **Dorigana**.* » Elle leur donne une bague en bois avec un pierre ocre en son centre (voir EXTRA).
4. Ils peuvent contourner la forêt et atteindre le château par le lac.  
Ils peuvent utiliser l'anneau en bois (action bonus 1PV) pour empêcher **FURIEUGLUX** de devenir invisible. Le porteur de l'anneau est immunisé contre la possession. S'il ramène l'anneau à **MaGALGA**, elle leur offre un casque magique : le Heaume de Réveil (EXTRA).

**Idée originale de Geoffroy Swarley pour la convention de la St Valentine 2025 au Whimsy café.**

**Les cartes ont été faites sur Inkarnate et Dungeondraft.**

**Les illustrations ont été faites par IA avec l'aide de Sasmira.**

# Ombre d'Émotions

<b>Férocité</b>	1	<b>Taille</b>	Normal	<b>Mouvement</b>	12	<b>ARMURE</b>	0	<b>PS</b>	20
<b>Compétences</b>	Toutes les compétences 15								
<b>Immunité</b>	Les Ombres sont immunisées contre les attaques tranchantes, et ne prennent que la moitié des dégâts non magiques.								
<b>Vulnérabilité</b>	Les Ombres prennent double de dégâts de source lumineuse comme les torches. Ils sont liés à la pièce où ils apparaissent et ne peuvent sortir de là.								
<b>D6</b>	<b>ATTAQUE</b>								
1	<b>FORCE</b> : Le démon sape votre force physique, faites un test de FOR pour ne pas tomber au sol, 1D6 de dégâts en cas d'échec.								
2	<b>CONSTITUTION</b> : Le démon sape votre résistance physique, faites un test de CON pour ne pas vomir au sol, 1D6 de dégâts en cas d'échec.								
3	<b>AGILITE</b> : Le démon prend contrôle de votre coordination, faites un test de AGL pour ne pas attaquer votre plus proche compagnon, en cas d'échec faites un jet d'attaque contre un allié à portée, si personne n'est à portée, vous vous attaquez vous-même.								
4	<b>INTELLIGENCE</b> : Le démon joue des tours à votre intelligence, faites un test d'INT pour éviter un mal de tête assommant, en cas d'échec, vous tombez endormi. Vous dormez jusqu'à ce vous soyez réveillé ou bien attaqué.								
5	<b>VOLONTE</b> : Le démon tente de vous posséder, faites un test de VOL pour ne pas perdre contrôle. En cas d'échec, le démon agit à la place du joueur lors de sa prochaine action.								
6	<b>CHARISME</b> : Le démon déforme votre visage, faites un test de CHA pour ne pas faire peur à vos alliés, en cas d'échec, tous vos alliés subissent une attaque de terreur (p.52).								



# FURIEUGLUX

<b>Férocité</b>	2	<b>Taille</b>	Normal	<b>Mouvement</b>	20	<b>ARMURE</b>	0	<b>PS</b>	60
<b>Compétences</b>	Toutes les compétences 15								
<b>Immunité</b>	FURIEUGLUX est immunisé aux dégâts de feu.								
<b>Vulnérabilité</b>	Il est vulnérable aux dégâts de froid et d'eau. Il prend le double de dégâts.								
<b>Tactique</b>	A la fin de chaque round, le démon devient invisible et ne réapparaît qu'à sa prochaine action. Un joueur tentant de l'attaquer pendant qu'il est invisible doit réussir un test d'INTUITION ou bien faire son attaque avec un FLEAU.								
<b>D6</b>	<b>ATTAQUE</b>								
1	<b>FIEVRE</b> : le démon attaque un joueur proche et lui fait monter la température. 1D8 de dommage de fièvre.								
2	<b>COUP DE FOUDRE</b> : Le démon pointe à deux héros, ils doivent réussir un test de VOL ou bien perdre leur prochaine action. Ils sont déstabilisés parce qu'ils sont tombés amoureux l'un de l'autre pour 1 round.								
3	<b>TREMBLEMENT DE TERRE</b> : Le démon fait trembler la pièce. Tout le monde doit réussir un test d'AGL ou bien prendre 3 D4 de dégâts. L'attaque peut être esquivée.								
4	<b>FATIGUE</b> : Le démon sape votre Volonté, faites un test de VOL, en cas d'échec, vous perdez 1D8 de VOL, la moitié en cas de succès.								
5	<b>POSSESSION</b> : Le démon tente de vous posséder, faites un test de VOL pour ne pas perdre contrôle. En cas d'échec, le démon agit à la place du joueur lors de sa prochaine action.								
6	<b>NUÉE DE CHALEUR</b> : La nuée envahit la pièce, la transformant en sauna. Tout le monde fait un test de CON, en cas d'échec 2D6 de dégâts, la moitié en cas de réussite.								



# EXTRA

**NAME:** Anneau de Doriana

**Type:** minuscule

**Description:**



**Effect:**

Le porteur de l'anneau est immunisé contre les attaques internes de FURIEUGLUX (1,2,4 et 5).  
Pour 2 PV, il peut empêcher le démon de devenir invisible (action Bonus).

**NAME:** Casque de Réveil

**Type:** Armure, casque

**Description:**



**Effect:**

Armure : +1

Poids : 1

Fléau sur les tests d'INTUITION.

Quand le porteur tombe à 0 PS, il récupère immédiatement 1D6 PS (action Bonus).

Il peut réutiliser ce pouvoir après un intervalle de repos.

**NAME:** Cœur de VALENTINE

**Type:** Objet

**Description:**



Poids : 1

**Effect:**

Le porteur du Cœur, reçoit une FAVEUR à tous ses jets de VOLONTÉ pour résister aux emprises magiques (Possession, lecture de pensées etc.).  
Il reçoit cependant un FLÉAU à tous ses jets de Bluff et Marchandage. Si le porteur tombe inconscient, il doit faire un jet D20 sur un 18-20, FURIEUGLUX s'échappe à jamais et le cœur perd son pouvoir.



Vers  
La Vallée  
de  
KRACHHOR

TUXIEXU

5 Km

Lac  
des  
AMOUREUX

La Tour aux  
CROASSEMENT

Vers la Passe  
de  
DRAKMAR

VALDUJAC

Vers  
TERNAN

AUBERGE  
au  
SANGLIER

BRADEN

MINE  
de  
OSPAL











