
The Caravan
FREE LICENSE
Éléonore
Le Refuge
Kit découverte
Un jeu de rôle de Xaviiiier


The
Caravan

Avertissement de l'éditeur :

Éléonore est un jeu de rôle destiné à un public adulte et averti. Il aborde des thèmes sensibles tels que la domination, la manipulation et la pression psychologique, susceptibles de provoquer des réactions émotionnelles fortes. La posture d'Éléonore, selon la manière dont vous l'interprétez, peut devenir autoritaire ou blessante. Ce jeu adulte explore volontairement la morale, les vertus et les dilemmes des joueurs. Avant toute partie, il est indispensable que l'ensemble des participants discutent de ses enjeux, définissent clairement ses limites et s'assurent que chacun évolue dans un cadre consenti et respectueux. Nous recommandons l'usage d'outils de sécurité émotionnelle afin de préserver le bien-être de tous. Le jeu de rôle doit demeurer un espace de création, d'exploration et de plaisir partagé. En aucun cas il ne doit devenir un lieu où un joueur se sent blessé, humilié ou mis en danger.



Lorsque mes sœurs et moi découvrîmes l'Abîme, nos âmes furent éblouies par l'éclat d'une magie inconnue : plus puissante, plus dense et surtout plus noire ! Pour atteindre cet autre monde, deux d'entre nous dépêchâmes nos chevaliers afin d'ouvrir un passage entre notre royaume de Valrune et l'Abîme...
Là où cette porte devait nous apporter la magie, elle dévora notre royaume !... En un instant, des ombres envahirent notre île ! En un instant, les murailles des villes s'effondrèrent ! L'ouverture fut un cataclysme ! Notre monde s'effondra et le royaume de Valrune entier sombra dans le désespoir et la noirceur !...

Des Abîmes surgirent deux énormes démons. Mes sœurs décidèrent de les affronter. Moi seule, emportée par l'envie et la soif de puissance, plia genou et prêta allégeance à l'un de ces démons... Mon père, lui, implora des forces anciennes pour protéger l'île, au prix de nos vies,..., la vie de ses quatre filles !...

Eléonore

Sommaire

Il était une fois_____8
L'univers d'Éléonore_____12
Valrune et l'Île-crâne_____18
Règles générales_____22
Scénario_____32
Annexes_____42
Droits d'utilisation_____50

Il était une fois ...



Au début

Éléonore se déroule dans le même univers que The Caravan mais explore un autre versant : celui d'Eléonore, la sœur de la Mama. Ici, les joueurs incarnent les Chevaliers d'Eléonore, liés à elle par un ancien serment d'allégeance. Autrefois, ils éduquaient, servaient et protégeaient les enfants royaux. En échange, les familles des chevaliers vivaient en sécurité au Palais.

Les quatre sœurs, les princesses, étaient avides de savoir et de connaissances. Un jour, elles découvrirent une dimension nouvelle : l'Abîme. L'Abîme se revéla comme une dimension où la magie était nouvelle, plus puissante mais plus dangereuse aussi !
Cette découverte sema la discorde au coeur de la fratrie : contre l'avis de leurs soeurs, Éléonore et sa cadette ouvrirent l'Abîme pour puiser cette force ! Elles libérèrent alors des Ombres et Horreurs sur Valrune. De cela, dix années de guerre réduisirent le royaume en cendres jusqu'à ce que le roi prenne une décision: le sacrifice de ses filles afin d'empêcher la destruction de l'île ! Pourtant, l'histoire s'écrira autrement ...
Pour remercier les chevaliers de leurs loyaux services, le roi leur proposa d'oublier le monde tel qu'il était devenu, d'aller vivre en paix avec leurs familles dans une "dimension" et d'y être protégés. Les chevaliers décidèrent d'accepter la proposition du roi et de mettre de coté, un instant, leur serment d'allégance.
Aujourd'hui, Valrune a disparu... Ne reste qu'un nom murmuré avec crainte : l'Île-Crâne. ...

Chevaliers et serviteurs d'Éléonore

Les Chevaliers vivent avec leurs Proches dans le Château, au sein d'une dimension immatérielle et close où Éléonore les maintient dans une existence préservée. Lorsqu'elle les rappelle, ils se matérialisent aussitôt sous forme d'Ombres sur l'Île-Crâne. Sous cet aspect, ils exécutent son dessein en menant des missions dans des villages isolés pour y semer la peur, le désespoir ou la soumission.

En Ombres, ils ne peuvent agir qu'en prenant temporairement possession d'un humain ou d'un animal. Éléonore surveille chacune de leurs actions, les interroge régulièrement et n'hésite pas à les punir si une mission stagne. Elle peut effacer les souvenirs des Chevaliers et par ricochet l'existence de leurs proches: un châtiment redouté que l'on nomme l'Oubli.

Pourtant, malgré leur serment, les Chevaliers complotent en secret. Sous couvert d'obéir, ils tentent de planter des graines d'espoir dans les lieux où Éléonore les envoie, espérant qu'elles germeront après leur départ.

Le jeu se déroule donc sur deux phases :

- La mission d'Éléonore, qu'il faut accomplir pour éviter l'Oubli.
- L'espoir clandestin que les Chevaliers tentent de faire naître sans se faire découvrir.

Ce kit de découverte vous permet de jouer une aventure dans l'univers d'Éléonore. Les livres complets proposeront bien plus de détails, de secrets, d'informations sur l'univers de Valrune, ainsi que des scénarios pour des aventures riches en émotions et en choix. Toutes les actualités et informations sont partagées sur les réseaux sociaux. Alors jouez, testez, inventez... et venez partager vos expériences avant la sortie des ouvrages définitifs.

Abréviations

Pour distinguer les termes ordinaires de ceux qui désignent un élément particulier, une majuscule est systématiquement apposée en entête. Par exemple, les termes Chevaliers, Ombres, etc., renvoient aux Joueurs au service d'Éléonore.

MJ : Maître de Jeu.
PJ : Personnage Joueur qui incarne un Chevalier ou une Ombre.
PNJ : Personnage Non Joueur, désigne tous les protagonistes autres que les PJ que les joueurs rencontrent [amis ou adversaires].

The Caravan : Jeu initial de la gamme The Caravan. Les joueurs sont des Enfants Chuchoteurs au service de la Mama.
Éléonore : Ce nouveau jeu, centré sur les Chevaliers et la Princesse Éléonore.

xD6 : x dés à six faces. Le premier chiffre indique le nombre de dés à lancer, le second la valeur de chaque dé. Par exemple, 3D6 signifie : trois dés à six faces.

Valrune / Ile-Crâne
Ancien royaume détruit par l'Abîme. Devenu une terre de peur et de désespoir

Chevaliers
Protecteurs d'Eleonore, ils la servent, la protègent et la conseillent.

Hôtes
Humains ou animaux contrôlés temporairement par les Chevaliers.

Ombres
Forme spectrale des Chevaliers sur l'Île-Crâne.

Incarnation
Permet à une Ombre de contrôler un Hôte.

Pouvoirs
Capacités surnaturelles accordées par les Crânes et les Blasons.

Proches
Êtres chers des Chevaliers, protégés au Château et menacés par l'Oubli.

Refuge
Sanctuaire secret où les Chevaliers se réunissent et consignent leurs souvenirs.

Souvenirs
Moments et liens avec les proches d'un Chevalier.

L'Univers d'Éléonore

II



Éléonore

Princesse déchue aux mille visages qui se nourrit du désespoir. Elle commande les Chevaliers et les punit par l'effacement de leurs souvenirs. Elle ne cherche ni à convaincre ni à séduire : elle exige ! Lorsqu'elle convoque ses Chevaliers, elle les envoie dans un village ou un lieu précis afin d'y étouffer l'espoir, briser les élans de solidarité et ramener la souffrance. Une fois la mission accomplie, elle renvoie ses Chevaliers au Château auprès de leurs Proches en attendant une autre mission.

Exemples de mission : arrêter une pratique agricole trop prospère, bouleverser la sécurité d'un village fortifié ou faire régner une bande de voleurs sur une communauté.

Les Chevaliers

Anciens protecteurs royaux, ils ont juré fidélité au Royaume de Valrune. Aujourd'hui, ils marchent entre honneur et obligation, tiraillés entre leur serment et leur conscience. Ils portent encore les réflexes de la cour, la dignité des mentors d'autrefois, mais vivent désormais au Château dans une "dimension", une prison mentale dorée. En Ombre, ils obéissent à Éléonore tout en cherchant à la tromper, semant des graines d'espoir pendant leurs missions.

Exemples : laisser un petit savoir caché pour relancer les récoltes la saison suivante, raviver une fraternité entre habitants qui s'était perdue.

> **Note au MJ**
>
> La graine d'espoir n'agit jamais immédiatement ; elle ne se révèle que plusieurs semaines ou mois après le départ des Chevaliers afin qu'Éléonore ne la perçoive pas.

Le Château

Le Château est un paradis figé où vivent les Proches des Chevaliers, dans une existence, une "dimension" sûre mais mensongère. Le temps y semble arrêté, les jardins infinis, les sourires immuables. Seuls les Chevaliers savent que ce bonheur repose sur un mensonge et que chaque Souvenir ou Proche peut être effacé d'un mot par Éléonore. Le Château est à la fois une récompense et un instrument de chantage.

Les Souvenirs

Les Souvenirs sont l'historique du chevalier, les liens et les émotions vécus avec ses Proches au Château. Ces souvenirs définissent son identité, son existence et la réalité qui l'entoure. Mais, Éléonore peut les détruire à tout moment. Leur disparition n'est alors pas seulement une blessure affective : elle altère la réalité même du Château en effaçant un être ou un lien comme s'ils n'avaient jamais existé. Lorsque le Chevalier n'a plus aucun Souvenir inscrit dans son Historique, une ultime intervention d'Éléonore le fait disparaître définitivement, oublié de tous les autres Chevaliers.

Note au MJ

Le livre de règles final en dévoilera davantage sur les mécaniques des Souvenirs et sur leur création.

La Cérémonie des Crânes

La Cérémonie des Crânes est le rituel par lequel Éléonore convoque ses Chevaliers.
Après avoir disposé des bougies en cercle, elle insuffle alors sa magie et des Crânes munis de Blasons apparaissent dans la lumière vacillante. Chaque Crâne confère des pouvoirs particuliers. A l'appel d'Eléonore, les Ombres des Chevaliers se présentent et renouvellent leur allégeance à Éléonore.
C'est alors qu'elle leur révèle la mission qu'elle attend d'eux. Au centre du cercle, elle projette des fragments de visions, des silhouettes floues afin de préciser ses attentes.
Puis, Eléonore permet aux Ombres des Chevaliers de traverser les Crânes afin de se doter des pouvoirs nécessaires.
Enfin, elle ordonne aux Chevaliers d'accomplir sa volonté sur le village visé.



Note au MJ

Le rituel est un moment narratif important : Éléonore y affirme son autorité absolue et rappelle que la survie des Proches des Chevaliers dépend entièrement de leur obéissance et de la réussite de la mission.

Les Ombres

Une Ombre est la forme spectrale qu'adopte un Chevalier sur l'Île-Crâne. Invisible aux humains, elle ne peut agir qu'en empruntant temporairement le corps d'un être vivant. Les Ombres flottent comme des spectateurs silencieux, ne percevant que des sons étouffés et des visions réduites. Leur présence glace l'air, fait reculer les animaux et rappelle que les Chevaliers portent la marque de la guerre contre l'Abîme.



Hôtes et Possessions

Le Crâne muni de son blason offre au Chevalier, sous sa forme d'Ombre, d'acquérir des pouvoirs mais également de prendre possession temporairement d'un être vivant : un Hôte. Ce dernier devient alors une marionnette au service du Chevalier, que ce soit sa voix ou son corps. Seule manière pour lui d'agir dans le monde réel, le chevalier peut ainsi accomplir la mission imposée par Éléonore.

Cependant, le Chevalier n'a aucun accès aux souvenirs de l'Hôte et doit donc ruser pour se faire passer pour un habitant durant sa mission. Si l'Hôte meurt, le Chevalier redevient aussitôt une Ombre.

Note au MJ

Le monde de Caravan est très superstitieux. Un comportement étrange d'un Hôte fait souvent peur aux autres habitants, qui y voient un signe de malheur.

Le Refuge

Le Refuge est un lieu hors du temps, invisible à Éléonore : un sanctuaire de résistance. C'est le seul endroit où les Chevaliers peuvent penser librement, échanger, comploter et imaginer la graine d'espoir à semer contre la mission qu'elle leur impose. À tout moment, ils peuvent ouvrir une porte invisible pour y accéder.

Dans cette pièce, les Chevaliers consultent des archives accumulées au fil des passages: notes, récits de Souvenirs, cartes retraçant les missions ordonnées par Éléonore. Il y a presque toujours un Chevalier présent pour les guider ou les soutenir.

Les écrits consignés dans le Refuge ne disparaissent jamais, même lorsqu'Éléonore efface un Souvenir. Mais, nul ne peut demeurer longtemps dans le Refuge : s'attarder risquerait d'éveiller les soupçons de cette dernière.

Sur l'un des murs du Refuge reposent les Blasons des Fondateurs, anciens Chevaliers qui ont créé et inauguré ce lieu. Leur héritage continue de protéger ceux qui poursuivent la lutte.

Note au MJ

Le livre complet détaillera plus précisément les Fondateurs ainsi que ce lieu, symbole de la résistance contre Éléonore.



L'Abîme

L'Abîme est un monde sombre et instable, dont la matière semble fondre et se reformer en permanence. Le ciel mauve, lacéré de lueurs orangées, laisse s'échapper des ombres. Rien n'y obéit aux lois habituelles : les sons se tordent, les perspectives se déforment, les objets changent de forme dès qu'on les observe.

La végétation y paraît organique, branches insectoïdes, sève sanguine, fruits qui respirent. Les créatures ressemblent à des animaux fusionnés avec la pierre ou les plantes, aux mouvements brusques et imprévisibles. D'anciennes constructions tordues témoignent d'une civilisation disparue, aujourd'hui occupée par des êtres hostiles.

Entrer dans l'Abîme est dangereux pour l'âme des Chevaliers. Ils y retrouvent leur forme véritable et chaque blessure leur arrache une part d'eux-mêmes. On n'y perçoit jamais le monde entier, seulement un fragment façonné autour d'un point Noir, un objet, un souvenir, un cauchemar ou une source étrange. Manipuler ou détruire le point Noir altère profondément le fragment : il peut se tordre, se réorganiser ou s'effondrer entièrement.

Note au MJ

Le livre des scénarios invitera les Chevaliers à s'aventurer dans différents fragments de l'Abîme.



Valrune / L'Île-Crâne



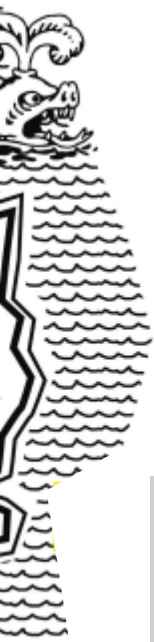
Le Royaume de Valrune



Valrune était autrefois un royaume vaste et paisible. Sur cette île, les plaines et les forêts s'étendaient à perte de vue, accueillant villages et cités prospères. Le Roi veillait à la sécurité de son peuple et la plupart des régions participaient activement à la vie du royaume grâce aux Chevaliers envoyés par le souverain et ses quatre filles : les princesses.

La mort de la Reine, survenue à la naissance d'un prince, brisa l'harmonie du royaume. Peu à peu, le Roi se détourna de son peuple pour se consacrer exclusivement à ses filles, laissant Valrune s'affaiblir et dépérir. La découverte de l'Abîme et la guerre contre celui-ci achevèrent de le détruire.

Aujourd'hui, Valrune n'est plus qu'un territoire sur lequel on espère survivre. Son nom n'est plus prononcé : les habitants parlent désormais de l'Île-Crâne.



L'Île-Crâne

L'Île-Crâne est un territoire isolé et hostile, un monde clos dont nul ne peut s'échapper. Encerclée par une mer déchaînée, elle subit des tempêtes permanentes, des courants violents. Des monstres marins détruisent toute tentative de fuite. Il y a environ 50 ans, le désespoir a envahi l'île : le monde s'est effondré et la noirceur comme la peur sont devenues la norme. Aujourd'hui, les habitants ne font qu'y survivre.

Note au MJ

Sur l'Île-Crâne, en forme d'Ombre ou dans un Hôte, les Chevaliers perçoivent parfois des flashs de leur vie d'avant ou de la guerre contre l'Abîme.

Géographie générale

L'île est vaste, traversable en un peu plus de trente jours. Le climat est uniformément sombre : brume, pluie et nuages épais empêchent presque toujours le soleil de percer. Le relief alterne entre forêts, marais, montagnes abruptes et plaines désolées. Une légende ancienne affirme qu'à l'époque du royaume de Valrune et de ses guerres, un monstre géant aurait avalé l'île avant de mourir et que les habitants auraient bâti leurs villages sur son crâne, d'où son nom : l'Île Crâne.

Villages et habitants

Les villages sont de petite taille et la plupart ne comptent pas plus d'une centaine de maisons. Leur architecture reflète les superstitions locales : villages circulaires, perchés, enterrés, suspendus ou tordus. Les routes sont dangereuses, infestées de brigands et de bêtes mutées. Les habitants se déplacent rarement et vivent dans une insécurité permanente.

Environnement et dangers

La faune et la flore se sont adaptées à la violence du milieu. Certaines espèces sont devenues agressives, difformes ou monstrueuses. Sur l'Île-Crâne, le danger est omniprésent.

Les ruines, cryptes et vestiges de l'ancien royaume abritent des artefacts maudits, des pièges, des créatures et des phénomènes surnaturels hérités de la guerre contre l'Abîme.



Divers lieux

Le Palais : ancienne capitale de l'Île, ville aujourd'hui contrôlée par un voleur qui se fait appeler le Prince, accompagné de ses mercenaires et de son monstre...un Chuchoteur... afin de faire renaître la capitale sous sa domination.

L'Ancien Palais : ruine hantée où brigands, squelettes et fantômes errent la nuit, sous l'influence secrète d'Éléonore...

Passages vers l'Abîme : points d'accès rarement visibles aux humains. Les Chevaliers perçoivent une membrane organique menant vers l'Abîme.

L'Abîme : monde organique et déformé où la réalité se tord.

Village aux Voiles : village perché dans un brouillard éternel, où chacun creuse sous sa maison en quête de richesses oubliées.

Village de Sourde : village au bord d'un lac où le silence est loi. Pour les habitants, l'eau du lac est réputée voler la voix de ceux qui s'en approchent de trop près.

Temple aux espoirs: un Ancien temple en ruine où les habitants déposent encore des offrandes à une divinité dont le nom s'est perdu.

Culture et société

La population vit dans la peur, la pauvreté et la résignation. Les croyances locales, les légendes et les superstitions rythment le quotidien et dictent les comportements. Les habitants redoutent les bandits, l'hiver, les sorciers, les monstres et les artefacts anciens. Pour survivre à une saison, ils sont parfois prêts à trahir leurs voisins.

Note au MJ

Le livre Éléonore approfondira l'Île-Crâne et viendra compléter The Caravan.

Règles générales

IV



Règles

Le système de résolution d'actions et d'affrontements est compatible avec The Caravan : Mama. Cette version en simplifie certains aspects, tirant parti de l'expérience acquise avec le premier jeu. La version définitive apportera de nouveaux éléments.

L'ensemble du jeu repose sur deux mécaniques : la résolution d'une action face à une difficulté et la résolution d'un affrontement, physique ou mental, entre protagonistes.

Résolution d'une action

Selon la nature du personnage affronté, le type de dé utilisé n'est pas le même.

- Enfant, petit animal [d4]
- Adulte, animal dangereux [d6]
- Adversaire extraordinaire [d8]

Les monstres peuvent lancer des dés d10 ou plus.

Une action sans difficulté est automatiquement réussie.
Une situation impossible échoue toujours.

Dans tous les autres cas, le joueur constitue son **pool de dés** selon les éléments suivants :
› Dé d'intention : 1 dé
› Traits ou avantages justifiés : +1 dé à +2 dés maximum [Un Trait représente une compétence, un métier ou un élément de l'environnement qui favorise l'intention du joueur.]
› Désavantages : -1 dé à -2 dés maximum

Si le pool de dés obtenu est égal à zéro ou négatif, l'action est considérée comme impossible. Le joueur peut néanmoins choisir l'une des options suivantes :
› Changer d'approche : contourner, préparer, attendre
› Subir un revers pour débloquer 1d6 à 2d6 [ex. : briser un objet, se blesser, mettre un allié en danger…]

Le joueur lance ensuite ses dés et conserve uniquement le résultat le plus élevé [appelé SR, Seuil de Réussite], puis consulte la table de résolution pour déterminer le niveau de réussite ou d'échec.

Niveaux des réussites [SR] et des effets

1 C'est raté et vous payez le prix fort.
2 C'est raté avec un petit revers.
3 C'est raté de justesse ou réussi avec revers.
4 C'est réussi de justesse.
5 C'est réussi avec un petit effet bénéfique.
6 C'est réussi brillamment.

Exemple :
Dame Colette, experte en athlétisme, veut escalader une tour pour entrer par une fenêtre au quatrième étage. Son pool de dés est composé de : 1 dé d'action, 1 dé de métier, et 1 dé d'avantage grâce au lierre qui recouvre la tour, soit 3d6. Le joueur lance et obtient 2, 3, [**6**] : l'action est réussie sans revers avec le 6 [SR=6]. Un 3 aurait pu indiquer une réussite avec une petite complication, comme une pierre qui se détache sous son poids.

Règles d'affrontement physique

Termes

Attaquant : personnage qui agit.
Adversaires : personnages qui subissent l'affrontement.
Protagonistes : ensemble des attaquants et des adversaires impliqués dans l'action.

Déroulement d'un affrontement

L'affrontement se déroule en rounds successifs. Sauf en cas de surprise, les Joueurs commencent toujours avec l'initiative. Le groupe qui possède l'initiative choisit librement l'ordre dans lequel ses membres agissent.

1 Intention :
L'attaquant annonce clairement ce qu'il tente d'accomplir.
Exemples : « Je frappe les deux villageois » ; « Je tente de désarmer ces trois adversaires ».

2 Préparation :
Chaque protagoniste détermine son nombre de dés en fonction des traits ou de la profession, des avantages qu'il peut justifier.
Le MJ valide ces choix.
Si plusieurs adversaires sont visés, l'attaquant répartit ses dés entre eux : il doit toujours attribuer au moins un dé par adversaire.

> **Note au MJ**
> L'utilisation de pouvoir permet parfois d'ajouter des dés.

3 Résolution :
Le joueur et les adversaires lancent leurs dés. Seul le résultat le plus élevé [SR] de chaque protagoniste est utilisé pour la comparaison.
Si l'attaquant cible plusieurs adversaires, chaque opposition est résolue séparément.

Table de résolution des combats :

Réussite [SR attaquant > SR adversaire] : l'attaquant inflige les dégâts prévus par son arme ou son pouvoir.
Égalité [SR attaquant = SR adversaire] : l'attaque échoue sans conséquence.
Échec [SR attaquant < SR adversaire] : l'attaquant subit les dégâts.

4 Fin du round :
Les adversaires n'ayant pas encore agi ou subi d'attaque jouent leur action normalement. S'ils ciblent un protagoniste ayant déjà agi et ne disposant plus de dés, celui-ci lance 1d6, tandis que l'attaquant ajoute 2d6 à son pool.

> **Note au MJ**
> Effets spéciaux : certains pouvoirs, armes ou capacités peuvent ajouter des effets supplémentaires [étourdissement, ralentissement, etc.].

Blessures et Dégâts

Chaque être possède des points de santé, représentant à la fois sa résistance physique et sa stabilité psychologique. Lorsqu'un protagoniste est blessé lors d'un affrontement, il subit des dégâts selon l'arme ou le pouvoir utilisé.

Dégâts :

Attaque à mains nues : 1pt dégât.
Arme classique : 2pts dégâts.
Magie, capacités exceptionnelles, attaques surnaturelles : 3pts dégâts ou plus.

À chaque valeur maximale obtenue sur un dé du pool, **l'attaque gagne un bonus de +1 dégât**.

Les Chevaliers n'ont pas de points de vie sous forme d'Ombre. Une fois incarnés, ils acquièrent les points de vie de la personne qu'ils habitent.

À 0 point de vie, ils reviennent immédiatement sous forme d'Ombre :
- ils sont expulsés du corps,
- l'incarné s'effondre, grièvement blessé ou mort.

Un coup supplémentaire porté à une personne déjà à 0 point de vie la tue définitivement.

Exemple :

Dame Colette, incarnée dans un paysan et accompagnée de Paul [un autre paysan] se retrouvent face à trois brigands,
1] Intention : Dame Colette saisit une fourche et décide d'attaquer les deux premiers brigands.
2] Préparation : Elle dispose d'un Trait Vive [+1d6] et bénéficie d'un effet de surprise [+1d6], ce qui lui donne 3d6 dans son pool. Elle répartit 2d6 sur le premier brigand et 1d6 sur le second.
3] Résolution :
Dame Colette vs Brigand 1 : [2, **5**] contre [3, **4**]. Son SR 5 dépasse celui du brigand [SR **4**] Elle réussit et inflige 2 points de dégâts.
Dame Colette vs Brigand 2 : [**2**] contre [**6**]. Son SR 2 est inférieur : elle échoue et subit 3 points de dégâts [2 dégâts + 1 supplémentaire pour le 6].
4] Fin du round :
Le paysan Paul, terrorisé, s'enfuit.
Le troisième brigand attaque alors Dame Colette.
Brigand 3 [2 dés bonus] vs Dame Colette : [3, 4, **5**] contre [**4**]. Le brigand l'emporte : Dame Colette subit 2 nouveaux points de dégâts. Son Hôte meurt sous les coups.
Dame Colette est éjectée de l'Hôte, redevenant une Ombre.

La cérémonie des Crânes

La Cérémonie des Crânes se déroule dans un lieu différent à chaque mission : une grange, une clairière, une taverne... Éléonore se montre sous des apparences qui changent selon son humeur: parfois majestueuse, parfois ténébreuse, parfois agéé, parfois juvénile ...

Éléonore dispose des bougies en cercle et entame son rituel pour faire apparaître des Crânes munis chacun d'un Blason.
Elle appelle ensuite les Chevaliers et ordonne leur venue immédiate. Les Chevaliers [les Joueurs] sont alors arrachés du Château et se matérialisent devant elle, sous forme d'Ombres figées et fantomatiques. Ils se présentent à Eléonore un à un et renouvellent leur allégeance.
Éléonore expose alors la mission qui les attend : ses objectifs, ses besoins et ce qu'elle exige voir disparaître ou transformer. Les Chevaliers peuvent demander des précisions.

Puis, instant crucial, Éléonore permet aux Ombres des Chevaliers de traverser un Crâne afin que chaque chevalier acquière une magie redoutable [cf feuille de personnage pour le Kit découverte]. Les points de Mystique remontent immédiatement à leur maximum [6 par défaut].
Éléonore conclut la cérémonie en rappelant que leurs souvenirs sont fragiles, que leurs familles ne vivent au Château que grâce à leur loyauté et qu'ils doivent s'en montrer dignes. Puis elle les envoie immédiatement en mission.

> **Note au MJ**
> Éléonore exige une allégeance parfaite et ne tolère aucune familiarité.
> Dans le kit découverte, le choix des Crânes n'est pas possible : les pouvoirs associés sont déjà inscrits sur les feuilles de prétirés. Le livre complet, lui, décrira 10 Crânes et plus de 60 pouvoirs, offrant un choix plus vaste de magie.

En plus des pouvoirs propres aux Crânes, les Chevaliers disposent de pouvoirs de base.

Pouvoirs de base des Chevaliers :

- **S'incarner dans un Hôte**.
- **Dialoguer entre Chevalier [Ombre/Hôte]** : les Chevaliers sous forme d'Ombre peuvent échanger avec les Chevaliers en Hôte distinctement. À renouveler chaque fois que tous les Chevaliers se retrouvent dans le même état, Ombres ou Hôtes.
- **Ouvrir une porte vers le Refuge** [cf. section Refuge].
- **Rappeler Éléonore**.

Les Ombres

Sous forme d'Ombre, les Chevaliers sont immatériels : ils ne peuvent pas toucher le monde et perçoivent la réalité comme à travers un voile. Les sons sont étouffés, les couleurs pâles, les formes déformées. Chaque observation nécessite un jet de dés pour déterminer ce qu'ils comprennent réellement.

Table de compréhension de l'environnement réel [1d6]

1. Tout est brouillé.
2. Incompréhensible sauf un détail.
3. Début ou fin clair.
4. Milieu clair.
5. Ensemble clair, mais incomplet.
6. Ensemble parfaitement compréhensible.

Pour agir physiquement, ils doivent s'incarner dans un Hôte, ce qui coûte 1 point de Mystique.

L'Hôte

Une fois un Crâne traversé, les Chevaliers peuvent posséder un être vivant en dépensant 1 point de Mystique. En "glissant" dans l'Hôte, le Chevalier contrôle ses gestes et sa voix. En revanche, ils n'ont aucun accès à sa mémoire et doivent imiter son comportement pour ne pas attirer l'attention.

Sur l'Île-Crâne, la superstition est forte : le moindre comportement étrange peut être perçu comme un mauvais présage. Les Chevaliers doivent donc agir avec prudence. Les compétences et connaissances de l'Hôte n'existent pas pour le Chevalier. Il ne peut ni les deviner, ni les utiliser. Il doit donc trouver un moyen de faire illusion lorsque des villageois lui demandent de l'aide ou des informations dans un domaine qu'il ne maîtrise pas.

En revanche, les compétences du Chevalier restent pleinement utilisables à travers l'Hôte, tant que l'action relève de son propre savoir.

L'Hôte possède sa propre santé. S'il meurt, l'Ombre est expulsée et doit trouver un nouveau corps. Le Chevalier peut quitter l'Hôte à tout moment. L'Hôte se réveille sans souvenir, souvent traumatisé, et peut être rejeté par sa communauté.

> **Note au MJ**
> Un Chevalier incarné dans un Hôte ne peut pas communiquer avec un Chevalier en Ombre. Pour établir ce lien entre les deux, l'un d'entre eux doit dépenser 1 point de Mystique. La dépense devra être refaite si à un moment tous les Chevaliers se retrouvent en Ombres ou en Hôtes.

Utilisation des pouvoirs

Dans le jeu "Éléonore", les pouvoirs fonctionnent toujours, sauf lorsqu'un ajout de dés est indiqué. Chaque utilisation coûte 1 point de Mystique, ce qui affaiblit progressivement le Chevalier. Plus la Mystique diminue, plus Éléonore intervient pour demander un rapport et rappeler ses exigences.

Lorsque la Mystique tombe à 0, Éléonore rappelle les Chevaliers, elle réprimande le Chevalier pour son manque d'efficacité et le punit sévèrement en effaçant définitivement un de ses Souvenirs. Puis, elle recharge les pouvoirs du chevalier et lui rend 6 points de Mystique. S'il refuse, il continue la mission sans pouvoir, mais un échec risque d'entraîner une sanction encore plus lourde.

Perte de Souvenirs

La perte d'un Souvenir est l'une des menaces les plus fortes du jeu. Éléonore peut effacer ce que les Chevaliers aiment et elle n'hésite jamais à s'en servir. Au Château, les proches sont réels, mais lorsqu'elle supprime un Souvenir, l'être aimé disparaît totalement : plus personne ne se souvient de lui et même le Chevalier finit par l'oublier.

Ce moment doit être dur, marquant. Plus la perte est douloureuse, plus la victoire finale contre Éléonore aura de poids. Le MJ [Eléonore] peut retirer un proche, modifier un détail important, inverser un Souvenir ou effacer un fragment de vie.

Il n'est pas toujours nécessaire de supprimer une ligne entière : parfois, déformer la réalité suffit. Plus le niveau d'Histoire d'un Chevalier est bas, moins il a d'existence dans le Château.

Exemple :

Eléonore apparaît déçue. Le Chevalier dans son historique possède la ligne : « Enfants : Tim, 15 ans et Sophie, 6 ans ». Eléonore lui murmure : « Veux-tu vraiment oublier un de tes enfants ? ». Puis elle ajoute : « Tu en avais quatre, autrefois… Même si tu ne t'en souviens plus, moi je me rappelle encore de leurs petites frimousses… Agis où tu ne chériras plus que ta petite Sophie … ».

Disparition totale du Chevalier

Quand un Chevalier atteint 0 Souvenir, il est effacé de la réalité : son nom, ses proches, ses actes et même son existence disparaissent du Château et de l'Île-Crâne. Les autres Chevaliers oublient également jusqu'à son souvenir, ce qui le rend injouable.

Seule la pièce du Refuge échappe à cet effacement. Les notes, symboles ou traces laissées par les Chevaliers y demeurent intactes et peuvent évoquer, de manière fragile, qu'un Chevalier disparu a autrefois existé.

Note au MJ

Les Chevaliers découvriront qu'il est possible de restaurer ou raviver ces fragments effacés au fil de certains scénarios des livres complets.

Schéma des scénarios

Générique

Le générique en début de scénario [cf page suivante] est souvent lu par le MJ. Il vise à poser le décor de l'aventure en présentant:

La vie des Chevaliers au château : chaque joueur nomme et décrit son Chevalier et évoque un souvenir qu'il vit/revit en ces murs. Il peut ajouter ou modifier un de ses souvenirs sur sa feuille de personnage.

Le lieu de l'aventure : révélation de l'endroit où se déroulera la mission.

L'arrivée d'Eléonore : présentation de l'apparence d'Éléonore et du lieu où elle prépare la Cérémonie des Crânes.

Cérémonie

Durant la cérémonie, Éléonore suit toujours un même rituel. Elle :

Convoque ses Chevaliers : Éléonore appelle ses Chevaliers et leur ordonne de se présenter à elle.

Révèle la mission : elle présente la mission à accomplir, partage une vision du futur qu'elle souhaite voir advenir, expose clairement l'enjeu de la mission et exprime ses exigeances.

Autorise l'accès aux Crânes : Eléonore permet aux Ombres des Chevaliers de traverser un Crâne afin qu'ils acquièrent la magie d'agir et devenir une Ombre autonome.

Départ

les Chevaliers partent pour la mission sous forme d'Ombres.

Lieux, rencontres, événements de la mission.

Fin de mission auprès d'Éléonore

confrontation avec Éléonore sur sa demande.

Générique de Fin

Départ d'Éléonore : description du moment où Éléonore quitte le lieu de l'aventure.

Retour des Chevaliers au Château : les Chevaliers retrouvent leurs proches et assistent à la matérialisation de la disparition de leurs souvenirs perdus pendant l'aventure.

Vision de l'impact des Chevaliers dans un futur : présentation d'un futur possible montrant les conséquences de leurs actes : validation ou non de l'effet des "graines" déposées par les Chevaliers pour contrer le plan d'Éléonore.



Scénario:

La veillée et les loups

V

Résumé

Au cœur d'une forêt dense, les habitants du petit hameau de Rochebrune entretiennent un grand feu autour duquel résonnent tamtams et chants. Leurs battements profonds repoussent les loups qui rôdent entre les arbres à la recherche de proies.

Éléonore ne supporte pas cette paix fragile. Elle ordonne aux Chevaliers de faire taire ces tamtams et d'éteindre le feu afin que les hurlements reviennent et que le danger s'installe à nouveau dans le village.

Thème : Quand la peur s'apaise, Éléonore exige que celle-ci renaisse.

Générique

« Au château, des Chevaliers vivent un moment paisible : un repas, un jeu avec un enfant, une discussion avec un proche. Et vous, que faites-vous en cet instant avec vos Proches au Château ? »

Chaque joueur nomme et décrit son Chevalier, puis évoque un moment qu'il vit ou revit au Château avec un proche (cf. son historique).

« Pendant ce temps, loin d'ici, perdu au cœur d'une forêt sombre, il existe un petit hameau nommé Rochebrune. Il est constitué d'un cercle de maisons en pierre, serrées les unes contre les autres. Au centre du hameau, une grande place accueille un feu immense autour duquel les habitants chantent et jouent du tamtam.
Au petit matin, alors que la brume sort de la forêt, une vieille femme traverse silencieusement la grande place. Son manteau sombre absorbe la lumière. Elle entre dans une remise abandonnée, balaie la poussière et dispose des bougies en cercle sur le sol. »

Note au MJ

Lorsque toute la table découvre le jeu, j'ajoute un Chevalier PNJ [Dame Gabrielle, maitre tacticienne] pour les accompagner. Elle les guide légèrement dans la compréhension de leurs pouvoirs et de ce que l'on attend d'eux.
L'idée de "Comment tromper Éléonore ?" et "la révélation du Refuge" n'apparaissent qu'au milieu de la partie, lorsque Dame Gabrielle leur accorde toute sa confiance [cf. Révélations].

Cérémonie

Convocation des Chevaliers :
Alors qu'Éléonore allume les bougies, elle entame un rituel ancien. Des Crânes apparaissent lentement à côté des bougies.

> Chers Chevaliers... Vous m'avez prêté allégeance et j'ai besoin de vous ! Venez à moi et présentez-vous ! Je vous l'ordonne ! ... Maintenant !

Les Chevaliers sont alors arrachés au Château et apparaissent au-dessus des bougies en forme d'Ombre.

Note au MJ

Si les Chevaliers ne montrent pas une forme de respect envers Éléonore, celle-ci les réprimande avec sévérité.

Exemples de formules acceptées par Éléonore : « Je me présente, Dame Gabrielle, votre maître tacticienne. Je viens à vous, Éléonore, ma Princesse. » « Amboise, ma Princesse, votre maître d'armes. Demandez et j'obéirai. »

Exemple de réprimande :
PJ: « Maître en éloquence Parmanor... Ok, je suis là ».
Éléonore: « Je vous rappelle que je suis votre Princesse, que vous m'avez prêté allégeance et me devez respect. Je n'accepterai pas un langage grivois ni aucune impertinence de votre part. Est-ce clair ? Que penseraient vos enfants au Château s'ils vous voyaient agir ainsi ? »

Révélation de la mission

Éléonore montre une vision du hameau de Rochebrune: les chants, le feu, les habitants rassemblés, les loups présents qui reculent dans l'ombre grâce aux chants et à la musique des tamtams.

> Cette mélodie... apaise les bêtes et le feu fait fuir les loups. Ce semblant de rituel protège ces gens ! Ils vivent sans crainte. Cela m'est insupportable.

La vision s'assombrit. Les chants et les tamtams se taisent. Le feu s'éteint. Les loups avancent, leurs yeux brillent et les habitants hurlent.

> Faites taire la vieille qui chante ! Éteignez le feu ! Laissez les hurlements revenir! Que la mort fasse à nouveau partie du village. Je vous l'ordonne ! Vous m'avez prêté allégeance... alors agissez !

Choix des Crânes

> Choisissez un Crâne , puisez la magie en eux... et devenez les acteurs de mon dessein. Glissez-vous chez eux, glissez-vous en eux, pour que la mort s'abatte sur ce village à nouveau !

Éléonore invite les Chevaliers à sélectionner un Crâne. En le prenant, ils acquièrent les pouvoirs qui y sont associés.

Note au MJ

Dans le kit découverte, le choix des Crânes n'est pas possible : les pouvoirs associés sont déjà inscrits sur les feuilles de prétirés. Le livre complet, lui, décrira 10 Crânes et plus de 60 pouvoirs, offrant un choix plus vaste de magie.

Les Chevaliers peuvent désormais partir en mission sous forme d'Ombre. Trouver des habitants à incarner et prendre possession de leur corps et agir dans le village.

Lieux

Chaque lieu possède sa propre ambiance, ses motivations.

Les maisons de Rochebrune

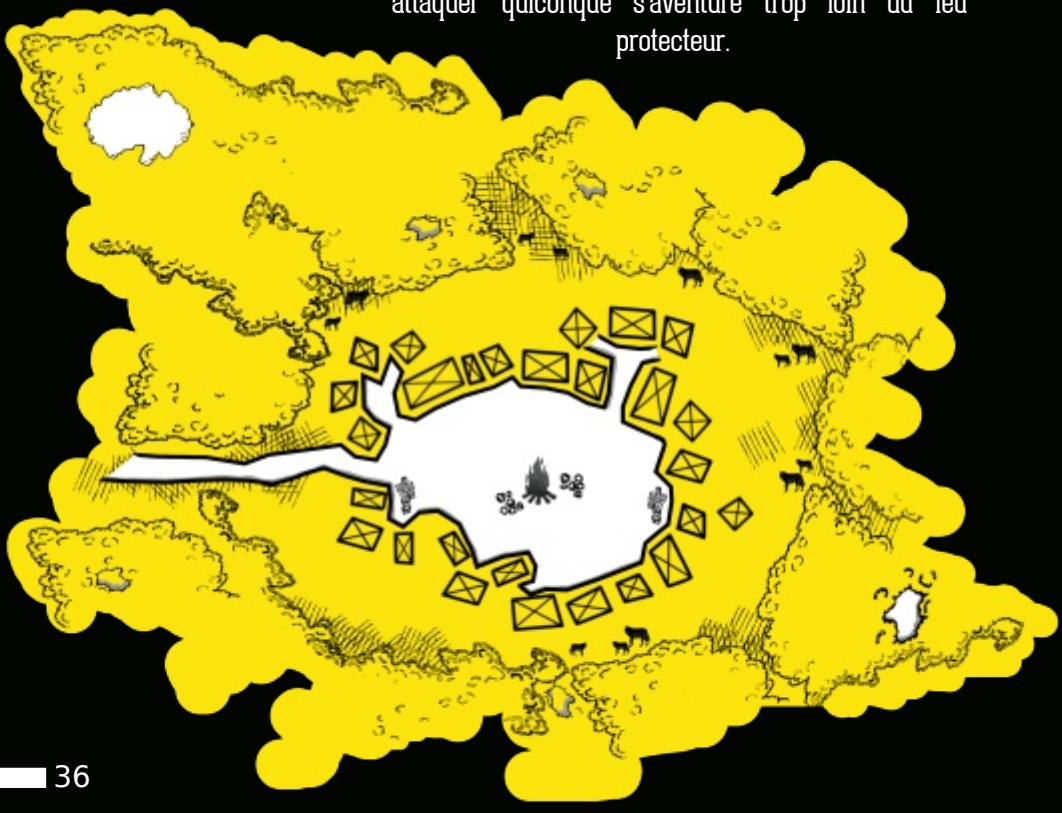
De petites maisons serrées les unes contre les autres, éclairées par des lanternes suspendues aux façades. Dans cette forêt sombre, les habitants restent chaleureux et confiants dans la protection offerte par leur rituel contre les loups de la forêt.

La place du Feu

Sur la place centrale, un large cercle de pierres entoure un bûcher qui brûle en permanence. C'est ici que les habitants entretiennent la flamme et font résonner tamtams et chants pour repousser les loups qui rôdent dans la forêt.

La forêt aux loups

Autour du hameau s'étend une vaste forêt sombre où les arbres cachent la lumière du soleil. Des traces de griffes marquent les troncs et de nombreux loups rôdent à la lisière du bois, attirés par les odeurs et les bruits du village. Ils n'hésitent pas à attaquer quiconque s'aventure trop loin du feu protecteur.



Rencontres

Description des personnages que les Chevaliers peuvent croiser au cours de l'aventure. Chaque PNJ possède ses motivations et son caractère, qui orienteront votre manière de l'incarner en jeu.

Mère Solène, la gardienne des chants
Solène est une vieille femme aux cheveux blancs. Elle organise et mène les chants depuis de nombreuses années.
Motivation : organiser, tout au long de la journée, les chants destinés à protéger le village.

Tomas, le berger boiteux
Tomas est un jeune berger qui boite depuis qu'il a été attaqué par un loup, un jour où les tamtams se sont tus. Il a vu de ses propres yeux à quel point les loups sont dangereux, mais refuse pourtant de céder à la peur..
Motivation : garder espoir et croire que le village peut encore être protégé.

Géralt, le chasseur-bûcheron
Géralt est un homme massif. Il est membre de l'équipe des chasseurs-bûcherons qui quittent le village en journée pour rapporter bois et nourriture. Toujours en groupe de deux ou trois, ils sont accompagnés d'un tambourineur chargé de maintenir chants et tamtams pour éloigner les loups. Le moindre silence suffit à attirer les loups, rendant chaque sortie potentiellement mortelle.
Motivation : force de la nature, commence à perdre espoir.

Marielle, la veilleuse
Marielle est une femme maigre et nerveuse. Elle reste toujours postée à la limite du hameau. Elle connaît chaque craquement de branche, chaque souffle du vent et affirme entendre les loups avant même qu'ils n'apparaissent. Certains la prennent pour une folle.
Motivation : protéger les siens, secrètement amoureuse de Tomas.

Autres noms de villageois : Bastien, Colin, Éliane, Léonie, Mahaut, Marceau, Solène, Ysabeau.



Événements

Voici des éléments narratifs qui surgissent au cours de l'aventure et apportent surprises et rythme. Vous n'êtes pas obligés de respecter tous les événements, ni leur ordre.

Préparation de la veillée : les habitants rassemblent du bois et accordent leurs voix.

Répétition des chants : mère Solène teste de nouvelles mélodies. Les loups reculent dans les collines.

Une veilleuse affolée : Marielle revient des collines, paniquée : « Ils sont plus proches que d'habitude ! … »

L'arrivée des loups : des silhouettes apparaissent à la lisière. Les loups semblent moins sensibles aux tamtams et aux chants.

La veillée s'effondre : un chanteur perd sa voix, un tamtam casse ou le feu s'éteint partiellement.

Attaque des loups : les loups attaquent le village.

Révélations

Les Révélations sont des éléments ou des événements liés à Éléonore, au Château, ou aux Chevaliers, sans lien direct avec l'intrigue en cours. Leur rôle est de tisser un fil rouge autour d'Éléonore et des forces qui l'entourent en révélant des fissures dans l'ordre établi ou en semant des doutes dans l'esprit des Chevaliers.

Le cœur du jeu repose sur les éléments suivants : faire croire à Éléonore que la mission est un succès, tout en semant en secret des graines d'espoir dans le village [ici, en restaurant la sécurité face aux loups].
À partir du deuxième scénario, les Chevaliers pourront commencer à élaborer un plan pour comprendre ce qu'Éléonore cherche réellement, renforcer le Refuge et trouver un moyen de l'empêcher d'accomplir ses desseins. Néanmoins, l'enjeu le plus intime pour eux reste leurs proches. Le Chevalier pourra-t-il les préserver,

malgré les mensonges et le risque de les voir disparaître ?

Le livre des règles et le livre des scénarios développeront l'ensemble de ces enjeux.

Le complot contre Éléonore : Dame Gabrielle, Chevalier PNJ, introduit l'idée qu'une résistance existe parmi les Chevaliers.

L'accès au Refuge : une porte ancienne, visible uniquement par les Chevaliers, apparaît devant eux et leur permet de les conduire jusqu'au Refuge. Le Refuge est le seul lieu qu'Éléonore ne voit pas.

La fausse loyauté : grâce aux autres Chevaliers du Refuge et à Dame Gabrielle, les joueurs doivent comprendre que leur salut dépend de l'illusion de fidélité qu'ils doivent maintenir vis-à-vis d'Eléonore, même s'ils œuvrent en secret contre elle.

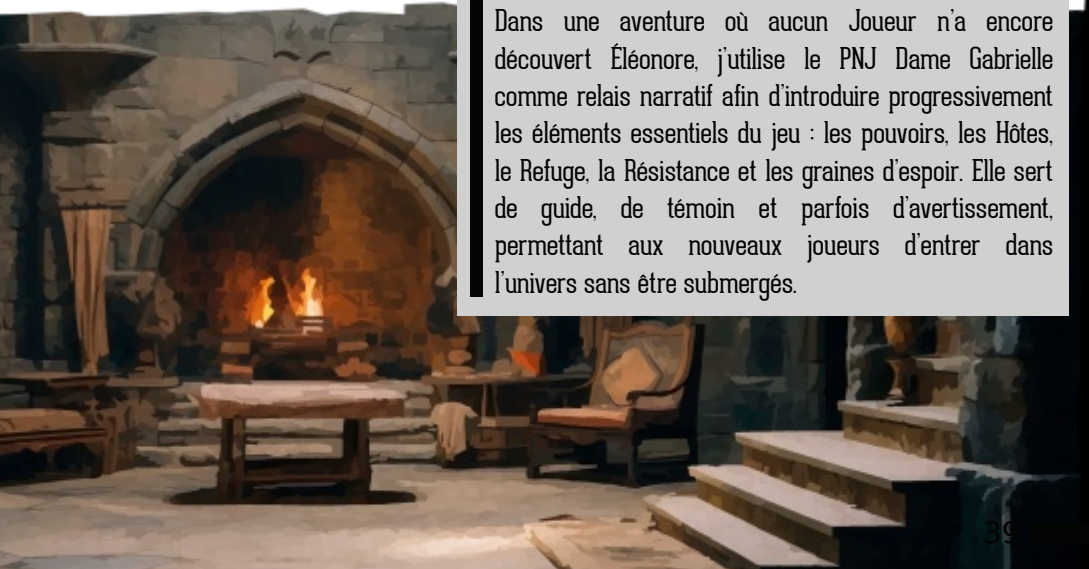
L'éveil de graines d'espoir : la véritable action des Chevaliers est de semer des graines qui rendront l'espoir au village où Éléonore les envoie.

Le pouvoir d'effacer les souvenirs : les Chevaliers découvrent à leurs dépens qu'il existe une menace constante sur eux et leurs proches. Eléonore : entend beaucoup de choses et peut altérer ou supprimer les souvenirs qui définissent chaque Chevalier.

Consigner les souvenirs : Au sein du Refuge, ils découvrent que ce qui est consigné reste écrit, malgré les « effacements » d'Éléonore.

Note au MJ

Dans une aventure où aucun Joueur n'a encore découvert Éléonore, j'utilise le PNJ Dame Gabrielle comme relais narratif afin d'introduire progressivement les éléments essentiels du jeu : les pouvoirs, les Hôtes, le Refuge, la Résistance et les graines d'espoir. Elle sert de guide, de témoin et parfois d'avertissement, permettant aux nouveaux joueurs d'entrer dans l'univers sans être submergés.



Fin de la mission

Parfois, en cours de mission, Éléonore rappelle ses Chevaliers pour vérifier l'avancement de leur tâche, au risque de les sanctionner d'un Souvenir si elle n'est pas satisfaite.

À la fin, elle les convoque une dernière fois. Les Chevaliers sont arrachés à leur Hôte et apparaissent autour d'elle, comme au début de la mission. Elle exige qu'ils prouvent le résultat de ce qu'ils ont accompli.

À partir de leurs récits et de ce qu'elle a perçu, Éléonore projette un futur possible qu'elle espère noir, façonné par leurs actes, leurs hésitations ou leurs mensonges.

Après les avoir remerciés ou réprimandés, elle les renvoie au Château :

> « Rejoignez vos proches au Château. Réfléchissez à la manière de mieux me servir. J'aurai besoin de vous très bientôt. »

Mais, Éléonore peut aussi réprimander : insatisfaite, elle appliquera des sanctions touchant leurs historiques.

Départ d'Éléonore : Éléonore tend la main vers les Crânes. Une brève lueur les traverse et ils disparaissent. Elle ramasse les bougies et les glisse dans son vieux sac, efface les traces au sol, rabat sa capuche et quitte les lieux sans un bruit.

Au même instant, les Chevaliers réapparaissent auprès de leurs proches sans les souvenirs qu'ils ont perdus.

Exemple: si un historique a disparu : sire Gauvain chérit toujours ses enfants… mais sa femme n'est plus là. Son histoire, sa présence, sa réalité même ont disparu avec le souvenir perdu.

Futurs possibles

C'est le moment de dévoiler un futur possible révélant les conséquences positives ou non des graines semées par les Chevaliers.

Exemple de générique positif :
La Veillée s'est tue un temps, peut-être une saison. Les loups ont attaqué le village et les habitants ont dû réapprendre à se battre. Mais quelques mois plus tard, un enfant retrouve un tamtam oublié avec une mélodie. En quelques jours, il se souvient de sa mère lui apprenant cette étrange chanson. Ce soir-là, il ira déposer quelques brindilles sur un foyer ancien, éteint depuis longtemps. Il frappera un rythme régulier sur le tamtam et un nouveau chant résonnera. Plus fort qu'avant. Les loups s'éloigneront à nouveau.

Exemple de générique négatif :
Un homme marche seul dans un village détruit. Dans sa main tremblante, il tient une torche. Autour de lui, de nombreux morts sont présents. Les loups ont encore attaqué cette nuit. Dans son foyer froid, quelques survivants sont terrifiés. En secret, il murmure une prière... Il espère la venue de la Caravane et des Chuchoteurs pour survivre à la prochaine nuit.

Fin

The Caravan

un Refuge

Eléonore

Mystérieuse

Annexes

VI

Éléonore

Sire / Dame

Dame Arielle

Traits

- Chevalier de Valrune
- Maîtresse des arts [musique, poésie]
- Persuasion et Observation

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
- Franchise

Mystique 6

Historique

1. **Compagnon :** Lorian, sculpteur
2. **Enfant(s):** Zoé 16 ans , Adam 13 ans et Suzie 7 ans
3. Lorian m'a séduite en sculptant un pendentif.
4. Zoé a un don artistique qui nous ravie.
5. Suzie attend toujours mon retour de mission.
6.

Pouvoirs

- **Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore**

1pt mystique par utilisation



Éléonore

Sire / Dame

Sire Caldus

Traits

- Chevalier de Valrune
- Maître d'armes
- Athlétisme, Se battre

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
- Discipline

Mystique 6

Historique

1. **Compagnon :** Sélène, herboriste
2. **Enfant(s):** Tarin, 14 ans
3. J'ai sauvé les parents de Sélène durant la guerre de l'Abîme.
4. Tarin rêve de devenir Chevalier comme moi.
5. Sélène me voit comme un homme qui la protège.
6.

Pouvoirs

- **Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore**

1pt mystique par utilisation

The Caravan

Éléonore

Sire / Dame

Dame Issoldia

Traits

- Chevalier de Valrune
- Maîtresse de la bibliothèque royale
- Perception des détails. Analyse de la situation

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
- Humilité

Mystique
6

Historique

1. Compagnon : soeur Maëlla. 32 ans
2. Enfant(s): neveu : Jonas. 6 ans
3. Jonas me voit comme sa mère.
4. Maëlla a une confiance totale en moi.
5. Jonas adore passer des moments avec moi.
6.

Pouvoirs

- Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore

1pt mystique par utilisation

The Caravan

Éléonore

Sire / Dame

Sire Vael

Traits

- Chevalier de Valrune
Maître des Espions
Discrétion, manipulation

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
Loyauté

Mystique
6

Historique

1. Compagnon : Edrine, cartographe
2. Enfant(s): J'ai recueilli Lys, 11 ans
3. Lys m'a choisi comme père.
4. J'ai sauvé Edrine d'un incendie.
5. Edrine me voit comme un homme qui ne renonce jamais.
6.

Pouvoirs

- Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore

1pt mystique par utilisation

The Caravan

Éléonore

Sire / Dame

Dame Rivea

Traits

- Chevalier de Valrune
- Maîtresse archée
- Tir et Vive

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
- Générosité

Mystique 6

Historique

1. **Compagnon :** Bastien, boulanger
2. **Enfant(s):** Orio, Orielle jumeaux de 7 ans
3. Bastien dit que je suis la chaleur de notre foyer.
4. Je suis la seule à calmer ses colères des jumeaux.
5. Je garde toujours l'alliance que Bastien m'a offerte.
6.

Pouvoirs

- **Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore**

1pt mystique par utilisation



The Caravan

Éléonore

Sire / Dame

Sire Fenric

Traits

- Chevalier de Valrune
- Fauconnier royal
- Survie et Domptage

Portrait

Vertus & Vices

- Allégeance au royaume de Valrune et ses habitants
- Protection

Mystique 6

Historique

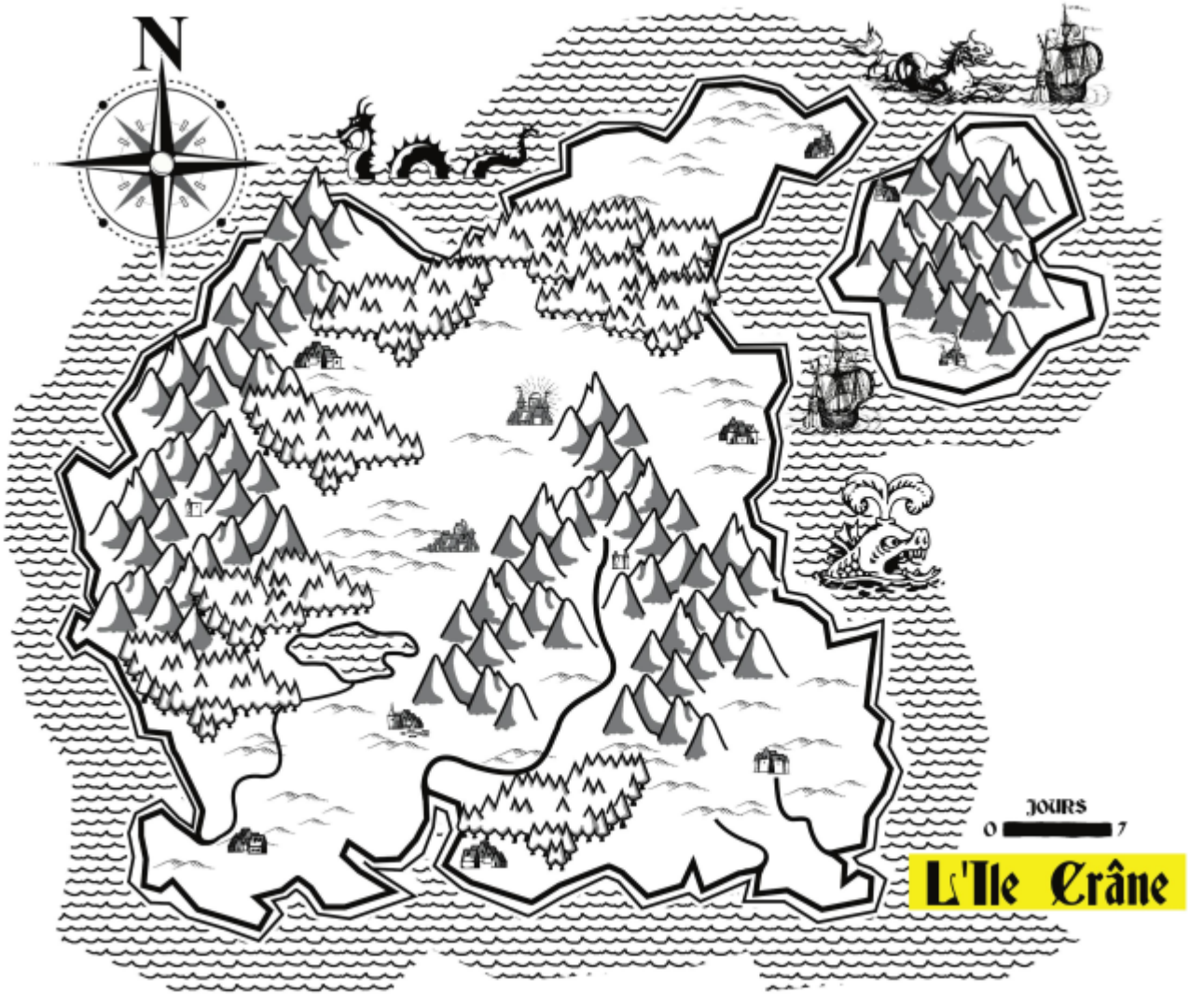
1. Compagnon : Hilda, tisserande
2. Enfant(s): pas d'enfant
3. Hilda, ma femme, montre très bien à cheval.
4. Hilda dit que je suis son refuge quand tout s'effondre.
5. J'ai sauvé Hilda d'une attaque de loups.
6.

Pouvoirs

- Hôte, Echange Astral/Réel, Refuge, Appel Eléonore

1pt mystique par utilisation

The Caravan


N
JOURS
0
7
L'Ile Crâne

Droits d'utilisation

Nous autorisons à quiconque de créer des contenus de jeux de rôle [aventures, hacks, suppléments] dans l'univers de THE CARAVAN...

Vous pouvez publier gratuitement ou vendre vos créations..

Les seules obligations et interdictions sont listées ci-dessous.

OBLIGATIONS :

1. Tous les suppléments, hacks, aventures doivent inclure sur la couverture le logo officiel "Compatible The Caravan" [cf : www.xaviiiier.com/thecaravan].

2. Pour les documents de plus de 3 pages, le texte suivant doit être inclus en introduction de votre document [cf : https://www.xaviiiier.com/thecaravan].

AUTORISATIONS :

1. Les mécanismes et règles du jeu de THE CARAVAN peuvent être réutilisés et référencés librement.

2. Vous pouvez également utiliser les noms des créatures, des lieux et des entités du monde du jeu.

INTERDICTIONS :

Les textes de nos livres ne peuvent pas être copiés ou traduits totalement ou partiellement, sauf autorisation explicite de notre part.

L'ensemble de ses règles sont indissociables les unes des autres.

Plus d'information sur www.xaviiiier.com/thecaravan



The Caravan

un Refuge

Eléonore

Mystérieuse

Chevaliers

Notes

Crânes

Pouvoirs

Eleonore est un jeu d'aventure médiéval fantastique poétique.
Il s'inclut dans la gamme The Caravan
Pour 3 à 5 joueurs et un Meneur de Jeu.

Suivre le projet sur www..xaviiiier.com

TEXTES
Xaviiiier

ILLUSTRATIONS
Xaviiiier, Pixabay, Depositphotos

MERCI

MISE EN PAGE
Xaviiiier

LOGICIELS
Gmip, Gmic, Scribus

RELECTURES et CONSEILS
Armellica, Doji Satori, Flooooow [Florence],
Globo, Gor, Mo', Saitama,Thoth

Envie de plus !!!

Découvrez le livre complet des règles, le livre des scénarios et les accessoires pour des aventures plus incroyables.

site web : www.xaviiiier.com
facebook : www.facebook.com/xaviiiierjdr
instagram : www.instagram.com/xaviiiierjdr
x : www.x.com/xaviiiierjdr

SCAN ME



xaviiiier.com
v20261120
ISBN : 979-10-980156-0-1
Dépôt légal : Octobre 2026
Achevé d'imprimer en 2026 par :
www.pixartprinting.fr
pixartprinting, Via 1° Maggio, 8
30020 Quarto d'Altino VE, Italie

Vous tenez entre vos mains le kit découverte de The Caravan : Éléonore, la suite de l'univers de The Caravan.

The Caravan : Éléonore est un jeu où l'espoir lutte contre l'autorité d'Éléonore, sous la menace permanente de perdre ceux que l'on aime.

Vous incarnerez les anciens Chevaliers d'Éléonore, arrachés à leurs Proches pour répandre le désespoir à travers l'Île-Crâne. Votre honneur et vos vertus seront mis à l'épreuve : obéirez-vous à Éléonore, ou choisirez-vous de lui résister au risque de perdre ceux qui comptent le plus pour vous ? Le Refuge sera le cœur d'une résistance agissant dans l'ombre, semant de fragiles graines d'espoir pour sauver des villages promis à la ruine. Chaque action comptera, chaque hésitation aura un prix et chaque mensonge pourra protéger un Proche... ou le condamner.

Ce kit propose une aventure complète, des règles simplifiées, des personnages prêts à jouer et une première immersion dans Valrune, devenu l'Île-Crâne.



www.xaviiiier.com
2026 Tous droits réservés
The Caravan est un jeu de Xavier Laporte [Xaviiiier]



Prix : 10 €