



Ce jeu de rôle comporte des scènes susceptibles de heurter la sensibilité du jeune public. N'hésitez pas à utiliser des outils de sécurité émotionnelle pour vos parties.

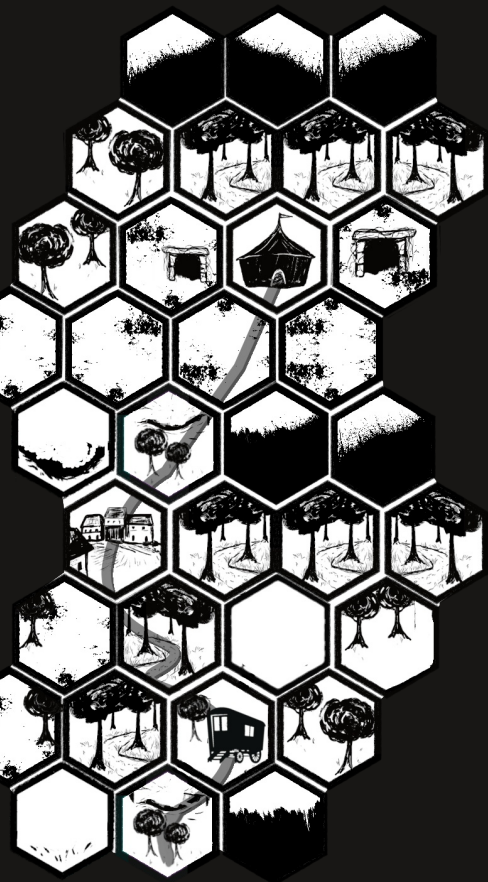


[www.xaviiiier.com/thecaravan](http://www.xaviiiier.com/thecaravan)

# THE CARAVAN / ONEPAGE : La mine

## L'enjeu du scénario

Des brigands exploitent avec cruauté des villageois pour les forcer à extraire le minerai précieux de la mine du village



## 1] L'Amorce

Le village est vide, aucun habitant n'est visible à part quelques animaux en liberté. Le bourg semble abandonné depuis quelques heures. Dans un bâtiment, la présence d'objets du quotidien révèle l'existence d'une vie d'hommes armés.

## 2] Les Coulisses

- Un bruit, une ombre, un enfant se cache et tente de se sauver. Il vient de voler de la nourriture.
- L'enfant, que l'on découvre, amène les Chuchoteurs devant les portes fermées d'une grange.
- À l'intérieur, des villageois blessés suite au travail dans les mines y sont retenus.
- Dans un coin, une vieille femme est rejetée par le groupe. C'est elle qui a fait venir les brigands pensant que c'étaient des marchands. Les villageois valides sont quant à eux exploités à la mine pour extraire un métal précieux. À l'arrivée des chuchoteurs dans la grange, les habitants ont peur.
- La vieille femme intervient et fait la Demande auprès des Chuchoteurs pour sauver les villageois des mains de ces brigands.

## 3] Les Rebondissements

- Départ vers les mines.
- Trois brigands brutalisent des villageois alors en train de tirer des caisses remplies de minerai qu'ils rapportent vers le village.
- Les brigands échantent autour de leur départ imminent.

## 4] La Résolution

- À l'approche de la mine, six brigands forcent des habitants à descendre dans le puits minier.
- Un chef, entouré de huit brigands, dirige les opérations.
- Un petit groupe de villageois est coincé dans un boyau de la mine suite à un éboulement. Il risque d'être enseveli à tout moment.

## 5] Le Don

- Comme demandé par la vieille femme, les Chuchoteurs ont sauvé les villageois. Elle se donne en don. Les masques se mettent à briller et ils se gorgent de l'énergie issue du cœur vacillant de cette vieille femme. S'ils laissent faire, le Don sera ainsi pris, une vie pour des vies. Il en va ainsi ! Si les Chuchoteurs refusent, alors de retour sur le camp, La Mama renverra les Chuchoteurs pour exercer son courroux...



Accueil | Explications | News | "On parle de nous" |

Illustrations | Téléchargement | Boutique | Licence libre | Contact |




# Boutique

## Versions Papiers

**COREBOOK** 29 €

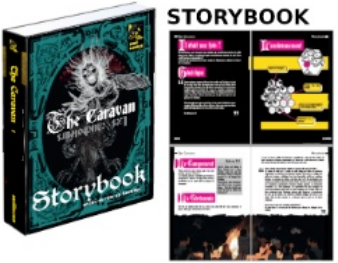
cet article est en stock.  
Format : A5 couleur  
128 pages  
Invention : 7 €



PayPal

**STORYBOOK** 29 €


cet article est en stock.  
Format : A5 couleur  
128 pages  
Invention : 7 €



PayPal

**COREBOOK + STORYBOOK** 58 €

cet article est en stock.  
Format : A5 couleur  
128 + 128 pages  
Invention : 7 €



PayPal

**ENSEMBLE ECRAN / CARTES / MAP** 25 €

cet article est en stock.  
Format : a4h et couleur  
Perçus = 10 cartes iv + 2 map.  
Invention : 7 €



10 cartes R/V

PayPal

**PACK COMPLET** 83 €

cet article est en stock.  
Format : a4h et couleur  
Livres Corebook et Storybook = 128 pages  
+ 10 cartes iv + 2 map.  
Invention : 7 €



PayPal



# FREE LICENSE

xaviiiier.com

