



Sventovia

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Un jeu de rôle et d'aventure médiéval-fantastique destiné à l'initiation rapide du grand public lors des salons et conventions.

SVENTOVIA utilise une version simplifiée du système CERBÈRE.

Introduction

Présentation et intentions

SVENTOVIA est un petit jeu de rôle conçu pour l'initiation du grand public au cours des conventions, salons, festivals de jeux et autres manifestations ludiques.

Il reprend des mécaniques que l'on peut trouver dans la plupart des jeux de rôle grand-public du marché et ne nécessite que quelques dés à six faces – en plus du matériel graphique qu'il vous appartient d'imprimer et de découper.

Le scénario proposé peut se jouer en 45 à 60 minutes maximum, présentation du loisir et création des personnages compris, et couvre une grande partie des situations que l'on peut croiser dans une partie habituelle d'un jeu d'aventure :

un peu d'interaction sociale, un peu d'observation et de planification, un peu d'intrusion et, éventuellement, un peu de combat.

Si le jeu est destiné à de purs débutants qui désirent découvrir ce loisir, il sera préférable que le meneur de jeu ait de l'expérience et sache gérer en douceur. L'ensemble du document suivant est directement adressé au meneur de jeu chargé d'animer la séance.

Le terme de « joueuse » désigne tous les participants, jeunes ou vieux, quilles à la vanille ou glaçons au chocolats, verts, bleus, jaunes brique ou roses pingouin.

Mise en place

Le matériel de jeu à poser sur la table consiste en :

- Des feuilles de personnages en nombre suffisant.
- Des portraits de personnages et des cartes de matériel et d'armes (à plastifier puis à découper.)
- Un grimoire comprenant les sorts de magie blanche et de magie noire (en deux exemplaires au moins.)
- Les plans et illustrations de la tour de garde (à sortir au fur et à mesure du jeu.)

Vous aurez aussi besoin de réunir :

- Des crayons et gommes à mettre à disposition des joueuses.
- Des d6 – au moins trois par joueuse, y compris le meneur de jeu.
- Des petits pions (type cube en bois pour jeu de plateau ou Lego 1x1) pour représenter les personnages sur les plans de la tour – l'usage de figurines abstraites aide les joueuses à se représenter les scènes de conflit sans trop interférer avec leur imagination ; par ailleurs, les figurines permettent de visualiser rapidement les situations et aident les joueuses à se concentrer sur le jeu.

Déroulé d'une séance

Une séance d'initiation dure environ 45 à 60 minutes, séparée en deux séquences : une séquence de présentation et de création des personnages (10 minutes) et une séquence

d'aventure (35 à 45 minutes). La première séquence ne doit absolument pas dépasser cette durée et il est même préférable qu'elle soit un peu plus courte.

Première séquence

Au cours de cette première séquence :

- Invitez les joueuses à s'installer.
- Effectuez rapidement un tour de table de présentation des prénoms en commençant par vous-même.
- Distribuez une feuille de personnage, trois dés et un crayon à chacun.

- Expliquez ce qu'est un jeu de rôle (voir section suivante) et répondez aux éventuelles questions. Attention que ces questions ne soient pas trop nombreuses et répondez rapidement.
- Présentez l'univers de Sventovia et le début de l'histoire, comme indiqué plus loin.
- Invitez les joueuses à créer leur personnage en expliquant rapidement les bases des règles du jeu.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu de société, réunissant généralement de trois à six joueuses autour de la table. C'est un jeu coopératif dans lequel on ne trouve ni gagnant ni perdant. L'objectif du jeu est de vivre une histoire par le biais d'un avatar imaginaire – son personnage – et de s'amuser, de frémir, de s'exciter comme on le ferait devant un bon film ou un bon roman.

L'un des joueuses est le Meneur de jeu – son statut est à la fois celui d'un conteur, d'un arbitre, et d'un metteur en scène. Même s'il est amené à jouer le rôle des méchants, des monstres et des adversaires des personnages dans les aventures, il n'est pas l'adversaire des joueuses et ne joue pas contre elles. De la même manière, les personnages peuvent affronter les figurants du meneur de jeu, mais les joueuses n'affrontent pas le meneur de jeu lui-même. Tout le monde coopère pour que l'expérience de jeu soit des plus plaisante pour chacun et que l'histoire créée soit intéressante.

Le jeu de rôle prend la forme d'un dialogue continue entre les joueuses et le meneur de jeu : un processus qu'on peut résumer sous la forme d'un petit programme :

0. Les joueuses se choisissent un personnage. Ce sera leur avatar dans l'univers du jeu. Le meneur de jeu leur expose une situation initiale, le début de l'histoire.
1. Les joueuses posent des questions au meneur de jeu ou lui disent ce que font leurs personnages.
2. Le meneur de jeu répond aux questions ou établit les conséquences des actions des personnages.
3. On recommence en 1.

À chaque fois que les personnages accomplissent des actions particulières ou que le meneur de jeu ne peut décider par lui-même des conséquences de ces actions, on fait appel aux règles du jeu et aux dés. Les règles du jeu, comme dans tout jeu de société, permettent que tout le monde joue à la même chose et que les situations complexes se règlent rapidement et simplement, avec un peu d'abstraction : généralement, et très simplement, un jet de dé indique si le personnage réussit ou rate les actions qu'il entreprend.

La création des personnages

La création des personnages est aussi l'occasion pour le meneur de jeu de présenter aux joueuses quelques règles de jeu fondamentales.

- Le meneur de jeu étale les portraits des personnages sur la table. Chaque joueuse choisit celui qui l'inspire le plus.
- Chaque joueuse choisit un nom pour son personnage. Elle trouvera une liste de noms possibles sur la feuille de personnage.
- Le meneur de jeu peut exposer la première règle de résolution des actions :

RÈGLES DE RÉOLUTION - À chaque fois qu'un personnage effectue une action qui n'est pas automatiquement ratée ou automatiquement réussie, la joueuse doit lancer un d6. Le résultat du d6 indique la manière dont l'action est réussie ou ratée. Le meneur de jeu peut alors lui en indiquer les conséquences en fonction des circonstances. Si le personnage possède une compétence appropriée qui peut l'aider, la joueuse lance un deuxième d6 en même temps et choisit le meilleur dé. Si le personnage possède du matériel utile, la joueuse peut lancer un troisième d6. Bien entendu, un personnage qui possède du matériel, mais pas la compétence, lance tout de même deux d6. Sur la feuille de personnage est reporté le petit tableau suivant qui indique comment lire le résultat du meilleur dé :

Résultat du meilleur d6	Conséquences
1	L'action est ratée
2-4	L'action est réussie de justesse, mais le personnage perd du temps, se blesse, casse du matériel, fait beaucoup de bruit, etc. selon les circonstances. Ou alors l'action est ratée de justesse, mais ça ne prêche pas à conséquence et le personnage pourra retenter plus tard.
5-6	L'action est réussie. Si la joueuse obtient plusieurs 5 ou 6 sur différents dés, l'action est particulièrement bien réussie et le personnage bénéficie de gratifications diverses (gain de temps, discrétion, etc.)

- Chaque joueuse choisit trois compétences pour son personnage. Une compétence permet non seulement de lancer un dé supplémentaire quand elle est appropriée à une action, mais elle accorde aussi une petite capacité spéciale au personnage.

AGILITÉ – Pour grimper dans les arbres, sauter, courir, nager. Le personnage bénéficie d'une manœuvre supplémentaire en combat. Il inflige +1 dégât à distance.

BATAILLE – Pour se battre plus efficacement. Chaque tour de combat, le personnage accorde une manœuvre à l'un de ses alliés.

BIBLIOTHÈQUE – Pour connaître des choses dans plein de domaines. Une fois par aventure, posez une question au meneur de jeu sur quelque chose de secret ou de peu connu.

DISCRÉTION – Pour se déplacer en silence et se dissimuler dans les ombres. Un personnage qui reste totalement immobile ne peut être vu ou remarqué, même s'il n'est pas particulièrement dissimulé.

ÉLOQUENCE – Pour négocier, baratiner, séduire. Une fois par aventure, le personnage peut convaincre un figurant de lui accorder une faveur.

ENDURANCE – Pour résister et supporter la fatigue, les douleurs ou les toxines. Le personnage possède 5 points de vie supplémentaires et il est immunisé aux poisons.

FORCE – Pour soulever, tirer, défoncer, projeter. Le personnage emporte un objet supplémentaire. Il inflige +1 dégât au corps à corps.

MAGIE – Pour manipuler les énergies magiques. Le personnage peut lancer trois sorts par aventure. S'il lance un sort de magie noire, il doit aussi dépenser un point de chance.

SOINS – Pour soigner et guérir ses patients. Le personnage peut utiliser une manœuvre pour rendre des points de vie à un compagnon.

VIGILANCE – Pour ne pas se laisser surprendre et distinguer des détails dans son environnement. En combat, le personnage ne passe pas la main à ses adversaires, même s'il a effectué une action offensive.

VOYAGE – Pour survivre dans les milieux sauvages. Le personnage possède un point de chance supplémentaire.

- Les joueuses notent les points de vie et de chance de leurs personnages : 10 points de vie et 2 points de chance – auquel il convient d'ajouter les bonus dus aux compétences.
- Le meneur de jeu étale les cartes d'armes sur la table. Chaque joueuse choisit une arme à distance et une arme au corps à corps.
- Le meneur de jeu bat les cartes d'équipement et en distribue trois à chaque joueuse. Les joueuses peuvent effectuer des échanges si elles le souhaitent. Le matériel de la carte rapporte un dé supplémentaire aux jets si son utilisation est appropriée.
- Voilà : vous êtes prêts à passer à la séquence suivante.

Présentation du monde et de l'histoire

SVENTOVIA est une petite région à demi-sauvage sur les marches d'un univers médiéval et fantastique – cela signifie que le monde est au niveau social et technologique du Moyen-Âge, mais que la magie existe et qu'on peut croiser des créatures fantastiques et des monstres.

SVENTOVIA est aussi le nom d'une petite cité nichée dans une vallée des piémonts des Pics du Bord du Monde. C'est là que les aventures des personnages commencent.

Les personnages sont des mercenaires et des aventuriers – guides, gardes de caravanes, gardes du corps, explorateurs, etc. – qui louent leurs services aux guildes marchandes de la région et à certains particuliers. Ils ont l'habitude de travailler ensemble et forment ce que l'on appelle une « *Lame mercenaire* », c'est-à-dire une petite compagnie constituée.

Ils ont rendez-vous avec **EGYNE MALPERT**, le chef de la guilde des herboristes de Sventovia, dans une grande auberge de la ville « *L'Ourson Hirsute* ». Egyne les accueille avec un grand sourire – il a déjà commandé des pichets de bière (on appelle ça un « *Marteau* ») et de grandes assiettes de charcuterie (c'est un « *bouclier* »).

Egyne expose son problème : des herboristes montent tous les ans dans les montagnes à la fin de l'été pour y cueillir certaines plantes rares et précieuses. Ils reviennent au début de l'automne après un mois de récolte là-haut. Or, ils ne sont toujours pas redescendus. On s'inquiète pour eux et Egyne demande que les personnages partent à leur secours. Il offre pour cela un paiement tout à fait substantiel (le tarif habituel, plus une petite prime).

Règles du jeu

Avant de continuer, voici l'ensemble des règles du jeu pour le meneur de jeu. Il pourra les expliquer et les exposer progressivement aux joueuses en fonction des besoins.

RÈGLES DE RÉOLUTION - À chaque fois qu'un personnage effectue une action qui n'est pas automatiquement ratée ou automatiquement réussie, la joueuse doit lancer un d6. Le résultat du d6 indique la manière dont l'action est réussie ou ratée. Le meneur de jeu peut alors indiquer les conséquences de l'action en fonction des circonstances.

Si le personnage possède une compétence appropriée qui peut l'aider, la joueuse lance un deuxième d6 en même temps et choisit le meilleur dé. Si le personnage possède du matériel utile, la joueuse peut lancer un troisième d6. Bien entendu, un personnage qui possède du matériel, mais pas la compétence, lance tout de même deux d6. De même, si l'action n'est pas à portée humaine (soulever un objet beaucoup trop lourd ou escalader un mur immense et lisse), la joueuse ne peut pas lancer le premier dé, mais peut éventuellement lancer un dé de compétence ou de matériel (Force, Agilité, corde, levier, etc.)

Sur la feuille de personnage est reporté le petit tableau suivant qui indique comment lire le résultat du meilleur dé :

Résultat du meilleur d6	Conséquences
1	Échec – L'action est ratée
2-4	Réussite mineure – L'action est réussie de justesse, mais le personnage perd du temps, se blesse, casse du matériel, fait beaucoup de bruit, etc. selon les circonstances. Ou alors l'action est ratée de justesse, mais ça ne prête pas à conséquence et le personnage pourra retenter plus tard.
5-6	Réussite majeure – L'action est réussie. Si la joueuse obtient plusieurs 5 ou 6 sur différents dés, l'action est particulièrement bien réussie (Réussite exceptionnelle) et le personnage bénéficie de gratifications diverses (gain de temps, discrétion, etc.)

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES – Un avantage accorde un bonus de +1 sur un dé au choix. Un désavantage accorde un malus de -1 sur le plus haut dé. On ne cumule jamais plusieurs avantages sur un même dé, ni plusieurs désavantages. Une fois le jet effectué, la joueuse doit commencer par assigner les désavantages, puis elle peut assigner les avantages. Si un personnage reçoit plus d'avantages ou de désavantages que le nombre de dés qu'il lance, les modificateurs surnuméraires sont simplement ignorés.

COOPÉRATION – Si un personnage en aide un autre, il lui accorde un avantage. Si plusieurs personnages effectuent une action en commun, tous lancent les dés et le résultat moyen est pris en compte.

SAUVEGARDE – Lorsqu'un personnage doit résister à une force extérieure, physique, mentale ou magique, ou échapper à un danger, la joueuse lance 1d6. Sur un résultat de 4 ou plus, le personnage échappe au danger. Si le personnage possède une compétence adéquate (**AGILITÉ**, **ENDURANCE**, **MAGIE** ou **VOYAGE**, le plus souvent), il bénéficie d'un bonus de +1 au jet.

COMBAT – Le combat se déroule au tour par tour.

INITIATIVE – Les personnages agissent toujours en premier. Si un personnage effectue une action non offensive, il passe la parole à l'un de ses compagnons. S'il effectue une action offensive, il passe la main à un adversaire. Le tour continue jusqu'à ce que tous les adversaires impliqués dans le combat aient joué une fois.

MANŒUVRE – À son tour de jeu, un personnage peut effectuer une ou plusieurs manœuvres parmi les trois suivantes (une de base, plus une s'il possède la compétence **AGILITÉ**, plus une si un allié possédant la compétence **BATAILLE** la lui accorde ce tour) :

- **SE DÉPLACER** – pour se repositionner, se dégager ou engager un adversaire au corps à corps.
- **SE DÉFENDRE** – Pour infliger un désavantage à tous les adversaires qui attaquent le personnage dans le tour.
- **PRÉPARER SON ACTION** – Pour gagner un avantage à sa prochaine action.

Lorsqu'un personnage bénéficie de plusieurs manœuvres, il peut les utiliser comme il le souhaite, soit pour effectuer des choses différentes, soit pour effectuer les mêmes manœuvres.

DÉPLACEMENTS – Un personnage peut se déplacer relativement sans contrainte sur une scène, dans les limites raisonnables de la description des lieux, à la discrétion du meneur de jeu. S'il doit se déplacer sur une grande distance ou effectuer des mouvements compliqués ou dangereux, le meneur peut décider qu'il doit utiliser son action et éventuellement effectuer un jet (de **FORCE** ou d'**AGILITÉ** par exemple).

AIDE – Un personnage peut toujours effectuer une action non offensive pour aider un compagnon. Il doit expliquer ce qu'il fait, choisir du matériel ou une compétence et lancer les dés. Sur une réussite mineure (2-4), il accorde un avantage à son camarade. Sur une réussite majeure (5-6), il lui accorde un dé supplémentaire, dans la limite de trois dés au maximum.

ATTAQUER – Une attaque est toujours une action offensive. Pour attaquer, lancez les dés normalement, en ajoutant le dé de **BATAILLE** et le dé de l'arme. Lisez chaque dé séparément pour déterminer les dégâts infligés aux adversaires.

Résultat des dés	Dégâts infligés
1	0 dégât
2-4	1 dégât
5	2 dégâts
6	3 dégâts

DÉGÂTS – Diminuez les points de vie du personnage du montant des dégâts infligés. À 0,

il est hors de combat jusqu'à ce qu'on puisse le soigner.

PROTECTIONS – Une protection réduit les dégâts infligés de 1.

SOINS – Un personnage peut soigner un allié en abandonnant sa manœuvre pour lui rendre 1 point de vie. Un personnage possédant la compétence Soins peut rendre 1d6 points de vie en échange d'une action non offensive.

La magie

Un personnage possédant la compétence **MAGIE** peut lancer des sorts. Il peut lancer trois sorts par aventures. Néanmoins, s'il choisit de lancer un sort de magie noire, il perd aussi un point de chance.

La magie blanche

CONVERSATION – Le magicien peut entreprendre une conversation avec toute personne dont il ne comprend pas la langue, y compris certains animaux parmi les plus intelligents. Il peut étendre cette compréhension à certains de ses compagnons s'il le souhaite.

ENCHANTEMENTS – Le magicien peut réparer ou renforcer du matériel cassé ou affaibli. Il peut aussi enchanter une arme ou un outil (qui n'est pas une carte) pour qu'il accorde le dé de matériel. Les effets de cet enchantement durent jusqu'à la prochaine aube.

LUMIÈRE – Le magicien peut produire de la lumière et de la chaleur, assez pour éclairer un champ et réchauffer des compagnons frigorifiés.

MÉTAMORPHOSE – Le magicien peut se changer, lui ou une autre personne consentante, en un animal de son choix, jusqu'à la prochaine aube. En dépensant deux utilisations, la forme peut être celle d'une autre personne. Quelques mages noirs utilisent **MÉTAMORPHOSE** pour prendre l'apparence d'une cible et pour agir en se faisant passer pour elle.

PAROLES – Le magicien trouve les paroles pour convaincre et influencer une personne. C'est un sort délicat à manier, qui peut effleurer la magie noire selon ce qu'on en fait. Il est porteur de conseils avisés et de vérités qu'il faut faire entendre ; ou de mensonges et de fiel qui corrompent les cœurs.

PAS DE CÔTÉ – Le magicien se téléporte instantanément dans un endroit qu'il peut voir de ses yeux. En dépensant deux utilisations, il peut emporter plusieurs personnes consentantes avec lui.

PÉRIPLÉ – Si le magicien voyage de nuit, sans aucune lumière, ou dans la brume, il marche avec une grande vélocité – jusqu'à cinq fois la vitesse normale d'un humain. Les chevaux doivent être guidés à la longe. Le magicien peut étendre ce sortilège à ses compagnons.

PROTECTION – Les paroles du magicien peuvent protéger une personne, y compris lui-même, contre les effets de la magie noire, jusqu'à la prochaine aube. Il reçoit alors un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

RÉSONANCE – Le magicien modifie l'ambiance d'un lieu pour en rendre l'atmosphère plus aimable ou plus triste. Les magiciens noirs initient souvent des sentiments négatifs – colère, ressentiments, haine, etc. – tandis que les magiciens blancs préfèrent jouer sur des émotions positives – enthousiasme, paix, calme, etc.

VISIONS – Le magicien se concentre pour avoir des visions à propos d'un lieu où il se trouve ou d'un objet qu'il tient entre les mains. Il peut lancer 1d6. Le résultat indique le nombre de questions qu'il peut poser au meneur de jeu – 1 une question, 2-4 deux questions, 5-6 trois questions. Si le magicien a déjà quelques informations pertinentes, il obtient un avantage sur le jet.

La magie noire

CHAÎNES – Le magicien domine et soumet un individu et le force à lui obéir jusqu'à la prochaine aube. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper aux effets.

DÉSIRS – Le magicien suscite le désir chez une personne. Il peut s'agir d'un désir sexuel ou plus prosaïquement de convoitise, de cupidité, d'avidité, de gourmandise pour toute chose que le magicien désigne. Bien entendu, le magicien peut s'arranger pour fournir l'objet du désir, en échange d'un service, ou pour pousser la cible à enfreindre les règles sociales habituelles.

DESTRUCTION – Le magicien peut détruire, flétrir, casser, brûler l'équivalent d'une pièce de matériel, de mobilier et d'équipement. L'épisode peut être assez terrifiant pour les spectateurs.

DOULEURS – Le magicien inflige 1d6 dégâts à une cible – des lacérations apparaissent sur son corps, son cœur se serre, il se met à saigner par tous ses orifices, etc. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler la moitié des dégâts.

ÉCLIPSE – Le magicien se rend imperceptible aux regards des gens. Il est toujours visible, mais on détourne le regard sur son passage, on l'ignore ou on l'évite. Le sortilège fonctionne tant que le magicien ne fait rien de plus que se déplacer, mais il peut étendre ses effets à quelques compagnons.

INVOCATION – Le magicien invoque un démon. Le démon peut effectuer un jet de sauvegarde pour refuser de venir ou, s'il vient, ne pas être soumis. Sinon, le démon doit obéir jusqu'à la prochaine aube.

MALÉDICTION – Le magicien impose une contrainte à un individu jusqu'à la prochaine aube : celui-ci lance toujours un dé de moins pour toutes ses actions.

PRISON – Le magicien capture et emprisonne une cible. Il peut la dissimuler sous une grosse pierre ou sous la souche d'un arbre et la laisser là aussi longtemps qu'il le souhaite. Seul un autre magicien a le pouvoir de sortir la victime de sa prison, à condition de savoir où creuser.

PROFANATION – Le magicien pénètre dans les pensées et la mémoire d'une victime qu'il peut regarder dans les yeux, les doigts posés sur sa tête. Il peut ainsi y puiser les informations dont il a besoin, en provoquant des images par la simple évocation de mots pertinents.

SCRUTATION – Le magicien se concentre sur une personne dont il connaît l'apparence et le visage et peut la surveiller durant quelques minutes, son et image.

Le scénario

La deuxième séquence de la séance de jeu se consacre à l'histoire proprement dite. Pour le meneur de jeu, c'est un espace ouvert :

- Les personnages sont confrontés à un problème particulier.
- Ils doivent l'étudier.
- Ils doivent trouver des solutions.
- Ils doivent appliquer ces solutions.

Cela signifie plusieurs choses, au vu du temps disponible :

- Le meneur de jeu doit répondre le plus clairement possible aux questions posées et, si cela n'est pas possible, indiquer pourquoi

la réponse n'est pas disponible et ce qu'il faudrait faire pour l'obtenir. Par exemple, certains détails de la tour ne sont perceptibles que si l'on s'approche.

- Les joueuses doivent coopérer et discuter. Mais des décisions doivent être prises rapidement. Il faut qu'elles soient en mesure de mettre leurs ressources en commun. Éventuellement, le meneur de jeu peut insister sur le fait que les personnages ont déjà travaillé ensemble. Dans tous les cas, le meneur de jeu doit éviter qu'une joueuse maltraite le reste de la table pour imposer ses idées. Chacun doit pouvoir briller à son tour, se sentir utile et prendre du plaisir. Le

meneur de jeu doit particulièrement faire attention à la distribution de la parole et sévir si une joueuse est trop envahissant.

- Le meneur de jeu ne doit pas hésiter à rappeler des règles ou à fournir des idées – l'utilisation du matériel par exemple. Il ne doit pas attendre que les joueuses réagissent comme des grognards habitués aux pires situations, mais comme des débutants impressionnés ou manquant des réflexes habituels.

Voici les éléments importants de l'histoire, que le meneur de jeu doit mettre en scène et utiliser en fonction des circonstances.

LA MISSION – Le chef de la guilde des herboristes est vraiment inquiet pour les hommes et les femmes qui ont disparu. Les ramener vivants est la priorité. Ramener les herbes récoltées est un objectif secondaire, certes, mais qui doit passer après ses gens.

VOYAGE – La séance de jeu n'est pas assez longue pour qu'on puisse s'occuper réellement du voyage entre Sventovia et les lieux de l'histoire. C'est une ellipse, mais – en bref : ça monte dur, c'est de la forêt, il pleut, il y a de la brume le matin et des moustiques le soir. Il y a des dangers connus dans les montagnes (ours-hibous, autruches des montagnes, aigles géants, etc.) mais si les personnages font attention, cela devrait aller. Il faut une grosse semaine de marche en suivant les indications du maître de guilde pour arriver sur les lieux.

LA VIELLE TOUR – Au-delà de la ligne des prairies d'altitude, sur le domaine des marmottes et des grosses pierres de morène, non loin du col menant à la vallée des herboristes, se dresse une ancienne tour de garde. Elle est en bon état, malgré son âge, et sert de refuge à de rares voyageurs. C'est, normalement, le camp de base des herboristes.

Elle comprend cinq niveaux : la base de la tour est totalement hermétique (ce sont des réserves auxquelles on accède via une trappe dans le sol du deuxième niveau). Un escalier de pierre extérieur mène au deuxième niveau qui est une grande salle de vie. Un escalier en colimaçon mène jusqu'à la plate-forme supérieure (cinquième niveau) en passant par deux étages intermédiaires.

Le mobilier est spartiate, mais il y a toujours un peu de bois près des grandes cheminées de chaque niveau.

LES BRIGANDS – Des brigands, menés par Jonas Tête-de-Fer, occupent la tour. Ils tiennent les herboristes prisonniers dans les réserves sous la salle commune. Ils ont mis la main sur leur stock d'herbe mais les orages des derniers jours les ont empêchés de redescendre vers les vallées avec le butin.

- **JONAS TÊTE-DE-FER** (3 dés en combat, 10 points de vie, 1 point de chance)
- **ALICIA BELLE-TRESSE** (3 dés en combat, 7 points de vie, 1 point de chance)
- **KLIF MANGEMORT** (2 dés en combat, 7 points de vie)
- **MILLS PATTE-FOLLE** (2 dés en combat, 7 points de vie)
- **STIVERN PEAU-BLEU** (1 dé en combat, 5 points de vie)
- **EMIL LE NAIN** (1 dé en combat, 5 points de vie) + Blazer le bulldog (1 dé en combat, 5 points de vie)
- **GENA FORTERESSE** (1 dé en combat, 5 points de vie)

Alicia et Jonas occupent le dernier étage (sous la plate-forme). Emil et Blazer le troisième niveau. Les autres sont généralement dans la salle commune (où ils passent le temps en faisant des jeux de plateau). Ils sortent uniquement pour leurs besoins naturels. Quelquefois, quand le temps le permet, l'un ou l'autre monte sur la plate-forme pour prendre l'air et observer les environs.

Les herboristes sont enfermés dans les réserves. Ils sont bien nourris et bien traités.

Les personnages peuvent (jet de **BIBLIOTHÈQUE**) savoir que Jonas et sa bande sont des brigands du royaume voisin dont la tête a été mise à prix par les autorités.

En vérité, Jonas lutte contre la dictature dans son pays. Il a besoin des herbes pour soigner une épidémie qui sévit dans les couches les plus pauvres de la population de la capitale sans que le roi ou ses barons ne fassent quoi que ce soit. C'est un brigand, certes, mais pas un assassin – il préfère discuter que se battre, mais il n'hésitera pas à se défendre ou à défendre ses alliés.

Son objectif est de ramener ses gens vivants au pays, mais aussi d'emporter les herbes.

MENER LA PARTIE – Le meneur de jeu doit s’attendre à ce que les personnages étudient la tour, déterminent une manière de s’en approcher et de savoir ce qui s’y passer, puis prennent contact avec les brigands – de manière diplomatique ou violente. Il doit être ouvert à toutes les idées et propositions.

Jonas peut négocier une libération des prisonniers en échange de la possibilité de partir si les choses tournent mal. Dans tous les cas, c’est un brigand et non un assassin. Il se défend en bataille, mais n’exécute personne de sang-froid

– si les personnages perdent, ils sont simplement faits prisonniers.

La situation doit être tendue, certainement, mais peut se résoudre en grande partie par la discussion et des décisions des joueuses : laisser partir ou non Jonas et sa bande, accepter de négocier ou non, etc. Le but est de montrer que le jeu de rôle, ce n’est pas simplement donner des coups d’épée, mais surtout échanger entre joueuses, prendre des décisions et faire preuve d’astuce et d’intelligence.

Nom

Trouvez un nom ou choisissez dans les listes suivantes

Abélard
Ayméri
Baldevyn
Foulque
Guilhelm
Harde
Jehan
Malbert
Mercadier
Oriabel



Sventovia

Sybillé

Compétences

Cochez trois compétences de votre choix



Agilité

Vous avez une manœuvre supplémentaire.
Vous infligez +1 dégât à distance.



Bataille

Chaque tour de combat, accordez une manœuvre à un compagnon.



Bibliothèque

Une fois par aventure, posez une question au meneur de jeu et révélez un secret.



Discretion

Si vous restez totalement immobile, personne ne vous voit ou vous remarque.



Éloquence

Une fois par aventure, vous pouvez convaincre un figurant de vous accorder une faveur.



Endurance

Vous possédez +5 points de vie et vous êtes immunisé aux poisons.



Force

Vous possédez un objet supplémentaire.
Vous infligez +1 dégât au corps à corps.



Magie

Vous pouvez lancer trois sorts par aventure.
Un sort de magie noire coûte aussi un point de chance.



Soins

Utilisez une manœuvre de combat pour rendre des points de vie à un compagnon adjacent.



Vigilance

Vous ne passez pas la main à vos adversaires, même après une action offensive.



Voyage

Vous avez 1 point de chance supplémentaire.

Nom

Trouvez un nom ou choisissez dans les listes suivantes

Abélard
Ayméri
Baldevyn
Foulque
Guilhelm
Harde
Jehan
Malbert
Mercadier
Oriabel



Sventovia

Sybillé

Compétences

Cochez trois compétences de votre choix



Agilité

Vous avez une manœuvre supplémentaire.
Vous infligez +1 dégât à distance.



Bataille

Chaque tour de combat, accordez une manœuvre à un compagnon.



Bibliothèque

Une fois par aventure, posez une question au meneur de jeu et révélez un secret.



Discretion

Si vous restez totalement immobile, personne ne vous voit ou vous remarque.



Éloquence

Une fois par aventure, vous pouvez convaincre un figurant de vous accorder une faveur.



Endurance

Vous possédez +5 points de vie et vous êtes immunisé aux poisons.



Force

Vous possédez un objet supplémentaire.
Vous infligez +1 dégât au corps à corps.



Magie

Vous pouvez lancer trois sorts par aventure.
Un sort de magie noire coûte aussi un point de chance.



Soins

Utilisez une manœuvre de combat pour rendre des points de vie à un compagnon adjacent.



Vigilance

Vous ne passez pas la main à vos adversaires, même après une action offensive.



Voyage

Vous avez 1 point de chance supplémentaire.

Vie

Vous avez 10 points de vie.
Vous êtes inconscient à zéro.



Protection



Chance
Vous avez 2 points de chance

1 point de chance pour :

Obtenir un 6 automatique
Regagner 5 points de vie



Résultat du meilleur dé

1 : non (échec)
2-4 : oui mais / non mais (Rmin)
5-6 : oui / oui et (Rmaj)

Circonstances

Avantage : +1 sur un dé au choix
Désavantage : -1 sur le plus haut dé

sauvegardes

Lancer 1d6 : réussite sur 4+
Un avantage donne +1 au dé



soins

1 point après chaque combat
2 points de vie par nuit de repos
Soins : rendez 1d6 points de vie à un allié pour une manœuvre







Arbalète de poing



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arbalète légère



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arbalète lourde



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc court



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc court



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc court



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc long



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc long



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Arc long



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Bâton de combat



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Bâton de combat



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Cestres



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Chaîne d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Dague



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Dague



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Dague



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Dague



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Dague



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée longue



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée longue



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée longue



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée longue



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée longue



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée courte



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée courte



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée courte



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée courte



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée à deux mains



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épée à deux mains



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Épieu



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Fléau d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Fouet



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Fronde



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Grande hache de bataille



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Hache d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Grande hache de bataille



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Grande hache de bataille



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Hache d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Hache d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Javelines



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Lames de lancer



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Marteau d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Masse d'arme



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Matraque cloutée



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Mousquet



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Pic de guerre



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Pique



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Pistolet



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

rapière



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3

Vouge



Résultat de chaque dé	1	2-4	5	6
Dégâts infligés	0	1	2	3



Outils de crochetage



Corne de chasse



Couverture couleur terre



Bouclier



Bouclier



Bracelets de force



Ample cape sombre



Sac de poudre noire



Beaux habits



Canne de marche



Sac de billes colorées



Bottes souples et solides



Bouclier



Lanterne sourde



Longue-vue en cuivre



Piège à loup



Sac d'herboriste



Corde et grappin



Vieille encyclopédie



Gants de cuir épais



Burette d'huile mécanique



Herbes de soin



Chien courageux



Corbeau très intelligent



Luth



Cheval robuste



Pelle solide