

La tour de Mastebourg

Une aventure pour des personnages de niveau trois à cinq

La cité fortifiée de **Mastebourg** est le dernier endroit civilisé au nord du royaume de **Lodenarh**. Elle est située dans une vallée fertile traversée par le fleuve **Gerdt**. Avant la pacification entreprise par le roi **Estevhan** il y a un siècle, la région était menacée par les hordes de Gobelins venues des montagnes **Mauginnes** et par les guerres de territoire que se livraient les barons des **Marches**. Pour se protéger des brigands, la ville a été entourée de solides remparts et son unique entrée peut être fermée par une épaisse double porte en chêne et une herse de métal. L'argent investi par les bourgmestres dans l'entretien de ces défenses c'est révélé utile à présent que la cité est à nouveau assiégée. Choisissez qui sont les agresseurs : Des goblinoides, des mercenaires engagés par un pays frontalier, des cavaliers barbares venus des **steppes de Soroï**...

✧ Les personnages peuvent être de passage par Mastebourg - la ville se trouve à une demi-journée de marche de la forêt des **Griousses**, et donc de la limite des **terres sauvages**. Ils peuvent aussi y avoir installé leur résidence principale, ou ils y sont venus pour rencontrer un mécène.

✧ Après avoir été repoussés plusieurs fois, les attaquants ont décidé de faire le siège de la cité. Les réserves de nourriture des habitants sont maigres et ils vont rapidement demander à leurs dirigeants d'agir pour mettre fin à cette situation - de préférence sans ouvrir les portes de la ville.

✧ **Lindorin Sardak**, le gouverneur de Mastebourg va convoquer les aventuriers dans la salle du conseil pour leur proposer de participer à une opération secrète - les personnages ont été recommandés par des artisans, ou par le prêtre du temple de **Pélor**. Sardak va leur proposer la mission suivante : A l'époque où le royaume était souvent menacé par des envahisseurs, le magicien **Khal-Tayk** a fait construire des tours à feu d'une nature un peu particulière. Leur fonction n'était pas de produire de la lumière, mais de pouvoir transmettre un message d'alerte à toutes les autres tours, y compris celle de **Lokarth**, la cité royale. Une de ces tours se trouve au sommet de la colline d'**Yssan**, à deux kilomètres à l'est de la cité. Un passage secret relie une des caves de la citadelle à la partie souterraine de la tour, où se trouve le mécanisme de communication. Les héros devront se rendre à la tour en passant par le tunnel et demander de l'aide à la capitale - le réceptacle est installé dans le collège de magie, dans une salle où il est constamment surveillé par des apprentis. Vous pouvez rendre cette *mission simple* plus difficile à réaliser de différentes façons :

✧ La tour et le passage souterrain qui la relie à la ville sont laissés à l'abandon depuis plus de cent ans. Des créatures dangereuses y ont sans doute installé leur gîte : Des rats géants, des Kobolds ou une ombre des roches par exemples. Les personnages sont escortés par des soldats - au moins deux et dix au plus - ils peuvent donc affronter des monstres qui possèdent un facteur de danger un peu plus élevé que la moyenne.

✧ Les assiégeurs vont surveiller les alentours de la cité et une patrouille va découvrir l'entrée du tunnel. Les soldats ennemis vont l'utiliser pour tenter de s'infiltrer dans la cité, juste au moment où les héros vont eux aussi s'y engager. Si l'affrontement ne tourne pas en faveur des personnages, vous pouvez faire intervenir le spectre de **Bérégor**, le magicien qui était chargé de l'entretien de la tour, il y a trois cent ans.

L'île de Vanroël

Un lieu d'aventures pour des personnages de tous niveaux

Vanroël est une île de forme circulaire large de dix lieues. Elle se trouve au centre de l'océan Magmatique, à l'endroit le plus éloigné des continents habités par les humains. La principale particularité de cette île est la présence en son centre d'une gigantesque colonne de pierre blanche. La côte de Vanroël est plate - les plus hautes collines n'y font que cent mètres de haut - et le cylindre à la surface brillante, large d'une lieue et haut de trois, est visible de très loin. La description que vous allez faire de l'île va dépendre de l'ambiance que vous voulez donner à cet endroit légendaire, et du type d'aventures que les personnages vont y vivre. Vous pouvez vous inspirer des trois descriptions suivantes :

1 - Une civilisation évoluée prospère sur l'île. Plusieurs nations vivent en harmonie sur la plaine côtière et un peuple habitué à vivre dans des demeures de pierre a installé son royaume à l'intérieur du pilier de marbre. Des milliers de salles y ont été creusées et des constructions installées à différentes hauteurs de sa paroi servent de points d'ancrage à des navires volants - et peut être même à des vaisseaux planaires. La **cité céleste** qui se trouve au sommet de la colonne titanesque est la résidence de créatures légendaires, qui peuvent être des **Aasimars**, des **Elfes Primordiaux**, ou le **seigneur de jade** et sa cours de dragons de gemmes.

2 - L'île est un endroit sauvage et hostile. La plaine est recouverte par une jungle étouffante d'où émergent les ruines d'anciennes cités. Les seuls êtres *évolués* que les héros font y rencontrer seront des hommes-serpents, des nagas maléfiques ou des dragons - qui peuvent être verts, bleus ou rouges. Toutes ces créatures déplaisantes vont considérer les explorateurs comme de simples proies. Les personnages devront donc faire usage de la violence pour obtenir un *droit de passage* qui leur permettra d'approcher de la montagne. Les parois de celle-ci ont été érodées par le vent et la pluie et, même si cela va demander plusieurs jours, il est possible de l'escalader jusqu'à son sommet. Les héros peuvent aussi choisir une méthode plus rapide : Ils peuvent s'attacher aux pattes des oiseaux roc qui passent au-dessus la jungle pour saisir dans leurs griffes des mammoth et des tyrannosaures - une fois tous les **1D6** jours. Le **grand hall** où se réunissent les géants des nuages se trouve au sommet du bloc de roche. Les personnages y trouveront l'objet qui a motivé leur expédition : L'anneau de commande des golems de fer, ou la masse des titans par exemples.

3 - Vanroël est un endroit qui a été créé pour éprouver la détermination des héros. Une fois qu'ils seront descendus de leur navire, ou sorti du cercle de téléportation, les aventuriers devront réussir une série d'épreuves difficiles - même pour des personnages de niveau **vingt** - s'ils veulent arriver au sommet de la colonne, où les attend un artefact fabuleux : Le grimoire de l'ultime sagesse, le bâton des sept parties, ou le trône des dieux.

Note : Le sommet de la colonne de pierre se trouve à **douze mille mètres** d'altitude. Il est impossible d'y survivre plus de quelques minutes sans l'assistance de sorts ou d'objets magiques - sauf pour les Genasis de l'air.

L'**Arkenstone** est une production du **GWF-Sauvez les Gobelins**
Textes et mise en page : **Finrod**
Le mail de la rédaction : **arkenzine@yahoo.fr**

Arkenstone

Fanzine ludique

Flyer n°1



Les égarés

Un jeu de rôle dans l'univers des Millevaux

Création des personnages

Chaque joueur doit créer et incarner son personnage. Les **égarés** sont des vagabonds, des personnes qui s'aventurent sur les sentiers qui traversent la forêt pour des raisons différentes et qui finissent par former des groupes relativement unis pour augmenter leurs chances de survie. Si ce regroupement se fait le plus souvent par nécessité, des liens - qu'ils soient d'amitié, d'amour ou d'autorité et de soumission - finissent toujours par apparaître entre les membres de ses bandes nomades, au point qu'un lien empathique va se créer entre eux.

✧ Les personnages sont définis par les éléments suivants

- **L'apparence physique.** Les joueurs doivent décrire leurs personnages en leur donnant de préférence des *signes particuliers*, comme des cicatrices, un sixième doigt à la main gauche ou des yeux rouges...
- **L'origine.** Ce terme regroupe tout ce qui concerne l'histoire passée du personnage : Son nom, ses motivations, la raison qui l'a obligée à devenir un vagabond...

Notez que cet élément est optionnel. Le joueur est tout à fait libre de ne pas donner de nom ou de motivation particulière à son personnage. Il peut décider que celui-ci est amnésique, ou changer son nom et lui donner un objectif différent à chaque nouvelle aventure.

- **Le trait principal.** C'est l'élément qui distingue le personnage quand il passe à l'action, il s'agit du domaine d'activité dans lequel il est le plus efficace. Les joueurs peuvent simplement définir le trait principal comme un métier - mécanicien, boucher, ou militaire par exemples, ou par la maîtrise d'une activité particulière : La chasse, la connaissance de l'histoire du monde d'Avant, la survie dans les bois, la sorcellerie, le shamanisme...
- **Les descripteurs.** Ce sont des verbes ou des adjectifs qui définissent les capacités physiques et mentales des personnages. Chaque joueur définit librement les descripteurs de son personnage - le maître de jeu peut préparer une liste des descripteurs qu'il autorise à sa table.

Exemples de descripteurs : Fort, rapide, agile, survivaliste, résistant, initié aux arcanes, connaissance des rituels de la magie du sang, pilote de quad expérimenté, tireur d'élite, furtif, spécialiste des pièges, sait lire et écrire...

✧ Les personnages nouvellement créés sont définis par **six descripteurs**. Il est possible de renforcer un descripteur en échange de la perte d'un autre. Vous pouvez considérer que les joueurs disposent de **six points** pour acheter les descripteurs de leurs personnages, et qu'il est possible de placer un ou deux points dans un descripteur. Le joueur doit ajouter un **niveau de description** supplémentaire aux **descripteurs renforcés**. Par exemples, un personnage ne sera plus simplement **fort**, mais il possédera une **force prodigieuse**, un **bonimenteur** va devenir un **manipulateur** et un **tireur d'élite** se présentera comme étant un **sniper**.

✧ Si le maître de jeu l'autorise, des **objets** peuvent être inclus dans la liste des descripteurs du personnage : Des armes, des protections, des outils, un totem shamanique, un fétiche vaudou...

✧ **Les marques.** Les marques sont les *problèmes* qui vont compliquer la vie des personnages - et les rendre plus humains. Chaque joueur doit définir une ou deux marques pour son personnage - ou laisser le maître de jeu les choisir au cours de la première partie. Les marques sont le plus souvent des défauts physiques ou mentaux, mais elles peuvent aussi représenter des pulsions ou des *désirs irrésistibles* qui vont influencer le comportement des personnages.

Exemples de marques : La phobie des serpents, la peur des eaux sombres, l'acrophobie, l'agoraphobie, l'alcoolisme, le cannibalisme, la recherche d'une personne disparue, la vengeance, les obsessions diverses : La nourriture, la luxure, le pouvoir, le sadisme...

Résolution des actions

Quand un personnage réalise une action dont le résultat est incertain, le joueur qui agit doit lancer **2d6** et additionner leur résultat. Il ajoute ensuite à ce total un **point** pour chacun des descripteurs du personnage qui peut l'aider à réaliser cette action - **deux points** pour un descripteur renforcé.

- Il n'y a pas de limite au nombre de descripteurs qui peuvent être pris en compte - tant que leur utilisation est justifiée. Agilité supérieure ou furtif sont des descripteurs utiles pour passer en silence dans le dos d'un garde, mais pas le fait d'avoir une force colossale ou d'avoir une mémoire absolue.

• Le total annoncé par le joueur doit être **égal ou supérieur** à un **seuil de difficulté** fixé par le maître de jeu. Pour les actions les plus **évidentes**, le seuil à atteindre est de **huit**, pour les actions plus **difficiles**, il est de **dix** et pour les actions pratiquement **impossibles** à réussir, il est de **douze**.

✧ **Modificateurs.** Lors des tests d'actions, les joueurs et le maître de jeu doivent tenir compte des modificateurs suivants :

- Si le joueur obtient un **double un** lors du test, l'action est dans tous les cas un **échec**.
- Si le joueur obtient un **double six** lors du test, l'action est dans tous les cas une **réussite**.
- Si l'action n'est pas en relation avec le trait principal du personnage, le maître de jeu peut imposer un malus de **moins deux points** au résultat final du test d'action.
- Un personnage passif peut aider le personnage qui agit, soit d'une façon directe, en l'aidant à porter une charge, à grimper un mur, à enfoncer une porte ou en protégeant ses arrières, soit d'une façon indirecte, en lui donnant des conseils ou un objet qui pourra l'aider, ou en lançant sur lui un sortilège qui va le rendre temporairement plus fort ou plus rapide.
- Le joueur ajoute un bonus de **plus un point** au résultat du test d'action pour chaque avantage procuré à son personnage.
- **Un seul** personnage peut en aider un autre, et cette aide ne peut jamais procurer plus **d'un ou deux points** de bonus au test d'action.

Les oppositions

Les **oppositions** sont toutes les actions qui vont opposer les personnages, entre eux, ou à des adversaires incarnés par le maître de jeu, que ce soit une pour une épreuve physique, comme une course ou un concours de tir à l'arc, un conflit armé, un débat public, ou une partie d'échecs.

✧ **L'initiative.** Toutes les situations d'opposition commencent par la détermination de l'ordre dans lequel les participants vont agir. Les joueurs dont les personnages participent à l'action lancent **2d6**.

Ils ajoutent au résultat des dés les bonus que leurs apportent leurs descripteurs utiles - ceux en rapport avec un entraînement au combat, l'agilité ou des réflexes supérieurs. Le maître de jeu fait un test - individuel ou collectif, suivant la situation - pour les figurants. L'ordre des actions est résolu en partant du personnage qui a obtenu la valeur la plus forte jusqu'à celui qui a obtenu la plus faible - les égalités sont résolues par le maître de jeu.

✧ **Attaque et défense.** Le personnage qui agit désigne la cible de son attaque. Le joueur indique quels sont les descripteurs qu'il utilise - ceux-ci doivent avoir un lien direct avec l'action - et il ajoute leur bonus au résultat du lancer de **2d6**. Le défenseur agit de la même façon. Il désigne - à haute voix - les descripteurs qu'il utilise et ajoute leur bonus au résultat de **2d6**. Si le résultat obtenu par l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, celui-ci reçoit une blessure.

- Pour chaque blessure reçue, le joueur du personnage blessé fait une encoche devant un de ses descripteurs. Ce descripteur ne peut plus être utilisé tant que le personnage ne sera pas soigné. Les descripteurs renforcés sont inutilisables après avoir reçus **deux** encoches de blessures.
- Le joueur doit impérativement cocher un des descripteurs que le personnage a utilisé pour se défendre.
- Quand tous les descripteurs utilisés pour la défense du personnage ont été rendus inutilisables, celui-ci se retrouve hors de combat et c'est son adversaire qui va décider de son sort.

✧ Les blessures guérissent avec le temps - après une nuit de repos, ou entre deux aventures - ou par l'utilisation de descripteurs en relation avec la médecine ou l'utilisation de rituels magiques. Les encoches sont retirées dans l'ordre choisi par le joueur du personnage blessé. Les blessures simplement relationnelles ou mentales - celles qui sont infligées par une partie d'échec ou par un débat passionné - guérissent aussitôt après la fin de l'affrontement.

✧ Les situations d'égalité lors des attaques sont résolues par le maître de jeu. Il peut considérer que l'attaquant rate son action, mais qu'il disposera d'un bonus de **plus un** lors du prochain tour de combat - s'il attaque la même cible - ou qu'il a réussi à blesser sa cible, mais que celle-ci peut réaliser une action contre lui, comme bloquer son arme ou le repousser, ce qui lui procurera un avantage - uniquement pour s'enfuir - au tour suivant.

Progression des personnages

Si vous prévoyez de faire jouer les mêmes personnages sur une longue durée, ceux-ci peuvent s'améliorer. A la fin d'une partie, les joueurs peuvent effectuer une - et une seule - des actions suivantes :

- Ajouter un **nouveau** descripteur sur la feuille de personnage ou **renforcer** un descripteur déjà présent.
- Remplacer un descripteur jugé inutile par un autre, jugé plus pertinent.
- Effacer **une** marque devenue inutile - par exemple si vous avez retrouvé la personne que vous recherchez, ou si vous êtes guérit de votre trouble mental. Le maître de jeu peut vous obliger à en choisir une autre aussitôt - ou attendre de voir que qui va se produire pendant l'aventure suivante.
- A partir de la **seconde aventure** qu'ils vont partager, les joueurs peuvent décider d'abandonner les objectifs personnels de leurs personnages pour définir un objectif commun, ou décider qu'ils s'entraînent ensemble au maniement des armes, ou à la pratique de la magie.