



COLD WORLD

MARAUDERS #1

THE TRIBE



Situation de départ :

Vous avez toujours connu, le monde gelé, froid, hostile. Vous êtes un habitant du village. La vie n'est pas facile, il faut toujours quelque chose pour le village. Bois, viandes, Eau, racines, il y a toujours quelques choses à faire.

Les légendes parlent d'un monde avant le votre, le monde des anciens. On y avait chaud, on mangeait à sa faim, les ruines sont encore là pour vous rappeler l'ancien temps, celui que vous n'avez pas connu.

On dit les ruines hantées, par des créatures malveillantes, les esprits des morts ne trouvent pas le repos, on parle de géants à la peau de givre, gardant les entrées des gouffres, on raconte des histoires.

Les héros du temps passé, ceux qui affrontaient les monstres, les premiers fondateurs du village, ils auraient laissé derrière eux de fabuleux trésors, et toutes ses terres à découvrir...



Lancé les dés quand :

, vous agissez face au danger
, vous agressez quelqu'un
, vous prenez par la force
, vous tentez de séduire / manipuler quelqu'un
, vous faites le point sur une situation tendue
, vous tentez de cerner quelqu'un

Votre personnage :

Notez sur un bout de papier le nom de votre personnage et son métier. Chaque fois que vous tenterez une action en rapport avec votre métier, ajoutez +1 à votre jet de dés.

- . Êtes-vous un homme, une femme ?
- . Quel âge avez-vous ?
- . avez-vous de la famille, des amis dans le village ? Comptent-ils sur vous ?
- . Êtes-vous responsable de quelqu'un ou d'un groupe de personnes ?

Choisissez une image / photo illustrant votre personnage.

Répartissez les scores +1 , +1 , +2 entre les caractéristiques suivantes ; VIGueur, VOLonté, AGLlité.

. Chaque fois qu'une de ces caractéristiques entre en jeu lors d'une action, ajoutez son score au jet de dés.

. Vous débutez l'aventure en pleine forme

Vous pouvez être sonné / Fatigué / Épuisé / Malade (-1)

Blessé (-2)

Mourant (-3)



THE

Actions / résolution :

Pour faire une action, Lancez 2d6 + Bonus/Malus.

Si le total est de 6 ou -, c'est un échec.

Sur un résultat de 7 à 9 c'est un succès mitigé.

Un résultat de 10 et + est un franc succès.

Le MJ d écrit les conséquences d'un échec ou d'un succès mitigé.

Le joueur décrit les résultat d'un franc succès.

Lieux :

Plaines.

Gouffre.

Grottes

Village

Forêt / bois

Montagnes

Ravin

Défilé

Route

Rivière

Lac

Torrent

Fleuve

Hutte

Maison de pierre

Matériel de départ :

Vêtements chauds. Bottes fourrées, viandes séchées pour deux jours, 1 litre d'eau, une dague ou un couteau, une carte succincte de la région du village.

Vous êtes prêt à arpenter **THE TRIBE**

Dangers :

Blizzard, froid mortel.

Prédateurs sauvages (ours, meute de loups, chiens)

Géants.

Monstres errants

Groupe d'aventuriers

Tempête de glace

Amorcez l'aventure :

La disette : cela fait maintenant deux jours, que Vvard n'est pas revenu de la chasse avec son groupe. Qu'ils prennent du temps n'est pas exceptionnel, mais là, c'est trop long. Le village commence à être en disette de viande. Les petits ont faim et froid. Et tant que vous y êtes ramenez de l'eau et des herbes aussi.

THE

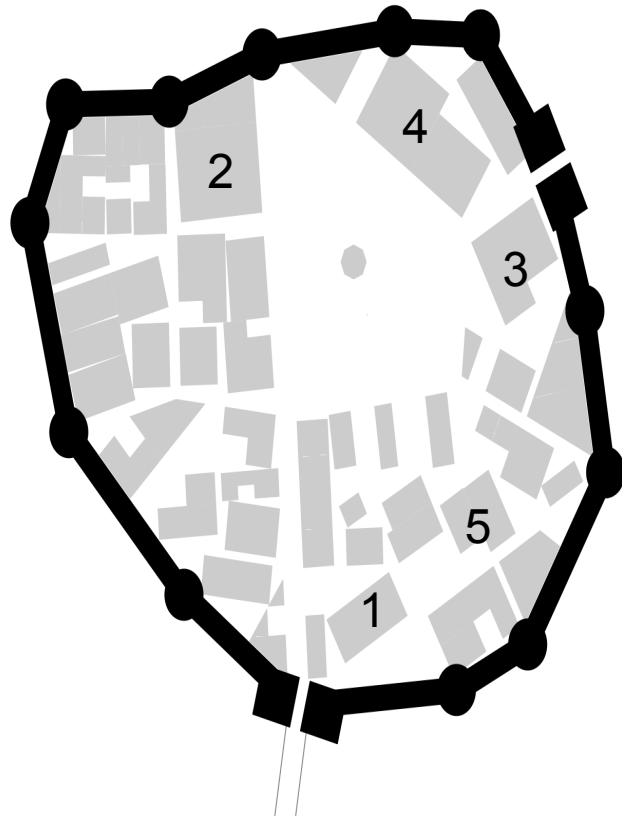
Le village :

Constitué d'une trentaine de huttes en bois, il compte en tout, quarante deux habitants.

Il y a Vvard, le chasseur (1), toujours accompagné de sa garde personnelle, composée de quatre chasseurs. Ilmvûr, le chef du village (2), un grand gaillard de quasi deux mètre, un guerrier farouche. Soltha, la guérisseuse (3) Ake le forgeron (4), Ida l'aventurière (5).

Il est situé non loin de la côte, quelques embarcations servant à pêcher, quand la mer n'est pas gelée. Tout autour, le paysage n'est que neige et glace, jamais vous n'avez vu autre chose.

La vieille Britta, que l'ont dit sénile, prétend que c'est la punition du peuple que de vivre dans ses conditions. Elle affirme même que ce monde n'est autre que l'itinmûr-gagap, l'enfer de votre peuple.



Les notions religieuses :

Il n'existe que deux notions religieuses chez les habitants de ce monde. Soit on est bon et on va au Valheim (paradis) Soit on est mauvais et on va à L'itinmûr-gagap (l'enfer) Il n'y a pas vraiment de dieux/déesses, juste ses notions de bien et de mal.



THE

De la langue dans le jeu :

Par convention, il sera dit ici, que le langage utilisé par les personnages est le commun. Cependant, il faudra noter que les termes Itirmûr-gagap et valheim ne sont pas des termes communs. Ceci est une piste pour les joueurs à chercher les secrets des anciens. Qui étaient-ils ? Le monde à il toujours été ainsi ? Y à il eu régression ? Le monde d'avant, était il plus avancé technologiquement ? Autant de pistes pour de nombreuses aventures, qui attendent vos joueurs.



Des armes :

Comme dans l'original dont il est une extension, les armes de THE TRIBE se définissent par des mots plus que par des chiffres, voici une liste non-exhaustives des plus courantes :

épées : tranchant, blessé, mourant, contact

Hache : tranchant, blessé, mourant, contact, salissant

Dague, blessé, mourant, contact

Arc : distance, blessé, mourant, flèches

Arbalète : Distance, blessé, mourant, carreaux

Bouclier : protection, sonné, contact, distance

Armure : protection, contact

Casque : protection, contact

A vous de vous faire une liste pour d'éventuelles armes non listées.