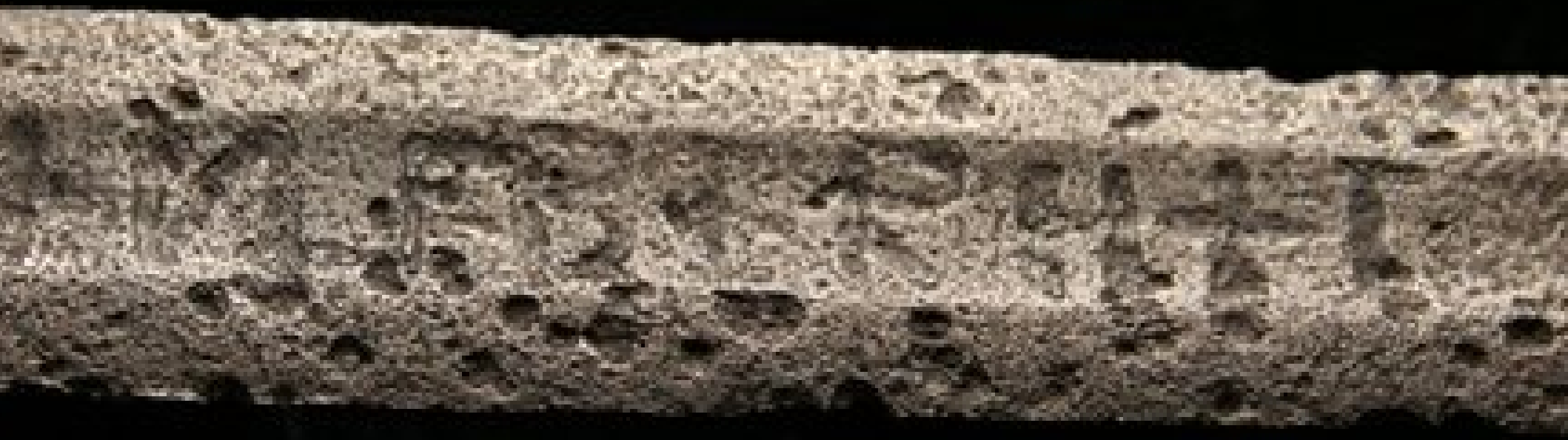
+ULFBERH+T



4 fiches à imprimer – 4 dés à découper

+ULFBERH+T

Vous êtes de fiers et vaillants Vikings, les plus forts et les plus valeureux de vos tribus respectives. Les temps anciens sont déjà loin et la fin du peuple Viking est proche, mais il reste un dernier exploit à accomplir ! Trouver la toute dernière épée *+ULFBERH+T* au cœur des montagnes qui vous ont si longtemps servi de refuges, de protections contre les guerriers *d'ailleurs*, contre les trolls déchaînés et les dragons oubliés des hommes de peu de foi.

Chacun d'entre vous devra emprunter le tunnel sacré gardé par votre tribu, par vos ancêtres et vos dieux colériques. Chacun d'entre vous devra y affronter les dangers imaginés par les élémentaux vivant au sein de ces géants de pierre, pics et massifs montagneux aux origines effacées par le temps.

Celui qui trouvera la dernière épée *+ULFBERH+T* sera la seul à sortir de ces souterrains plus obscurs que le cœur des hommes *d'après la mer*, et plus mortels que les rouleaux d'écume de l'océan gris qui vous entoure. Celui là sera le dernier guerrier légendaire du pays Viking, et seul sa tribu, guidée par son héros, pourra rejoindre les plaines paisibles et enchantées du Valhalla afin d'y attendre le jour qui vous mènera, au jour du Ragnarök, vers Gimlé et Brimir, paradis éternel forgé dans l'or le plus pur et abondant d'une infinité de boissons qui vous feront supporter l'éternel festin.

LES RÈGLES

Chacun s'équipe d'un post-it et d'un stylo, le post-it sera divisé en quatre par une croix centrale.

Chacun inscrit, secrètement, au dos du post-it, quatre objets qu'il prend avec lui (ces objets doivent exister à l'époque celtique ou médiévale, ils ne peuvent pas être magiques et doivent pouvoir être portés).

C'est le joueur le plus âgé qui commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour de jouer lance alors les dés suivants : D6, D8, D12.

Le D6 lui indiquera qui sera le narrateur de la scène, par rapport à sa position.

Le D8 indiquera quel est l'élément à utiliser par le narrateur pour bloquer le joueur. Pour protéger le lieu dans lequel le joueur se trouvera alors qu'il avance sous la montagne.

Le D12 indiquera le son, le phonème, que n'a pas le droit d'utiliser le narrateur pour décrire la scène ou pour raconter ce qui s'y passe. Et ce durant l'intégralité du tour de jeu.

Le narrateur commence alors à décrire l'endroit où se trouve le joueur et narre sous quelle forme l'élément désigné l'agresse, le bloque, le combat, tentant de l'empêcher d'atteindre le prochain tunnel le menant au cœur de la montagne, et donc plus près de l'épée légendaire.

Le joueur peut décider d'utiliser un de ses objets pour se tirer d'affaire face à l'élément déchaîné, quelle que soit la forme qu'il a pu prendre. Dans ce cas il devra rayer l'objet en question et ne pourra plus s'en servir. Un seul objet par scène peut être utilisé. Il raconte alors comment il utilise cet objet pour contrer l'élément gardien du lieu.

Si le joueur n'a pas d'objet utile face à la situation imaginée par le narrateur, il peut décider de lancer le *dé du danger*, c'est à dire le D10 (*la règle du phonème interdit s'applique toujours*).

> S'il tombe sur un *objet qui brille* il pourra alors imaginer un objet brillant, mais qui n'est pas magique, et ayant, peut-être, la capacité de l'aider alors qu'il est en difficulté.
>
> S'il tombe sur un *objet qui absorbe* il aura alors en main un objet magique ayant la forme de son choix et avec la capacité d'absorber l'énergie de l'élément qui lui fait face, lui permettant de passer sans encombre.
>
> Mais s'il tombe sur la terrible *faucille*, celle qui tranche les fils du destin, qui enlève la vie aussi sèchement qu'elle coupe les mauvaises herbes, alors le narrateur pourra imaginer un second obstacle en lançant le D8 et en faisant intervenir un nouvel élément désigné par le hasard, nouvelle difficulté à affronter pour le joueur.

Si le joueur a réussi à passer sans dégâts grâce à un de ses objets, ou grâce au *dé du danger,* jusqu'au tunnel suivant, le narrateur doit rayer une des quatre cases de son post-it.

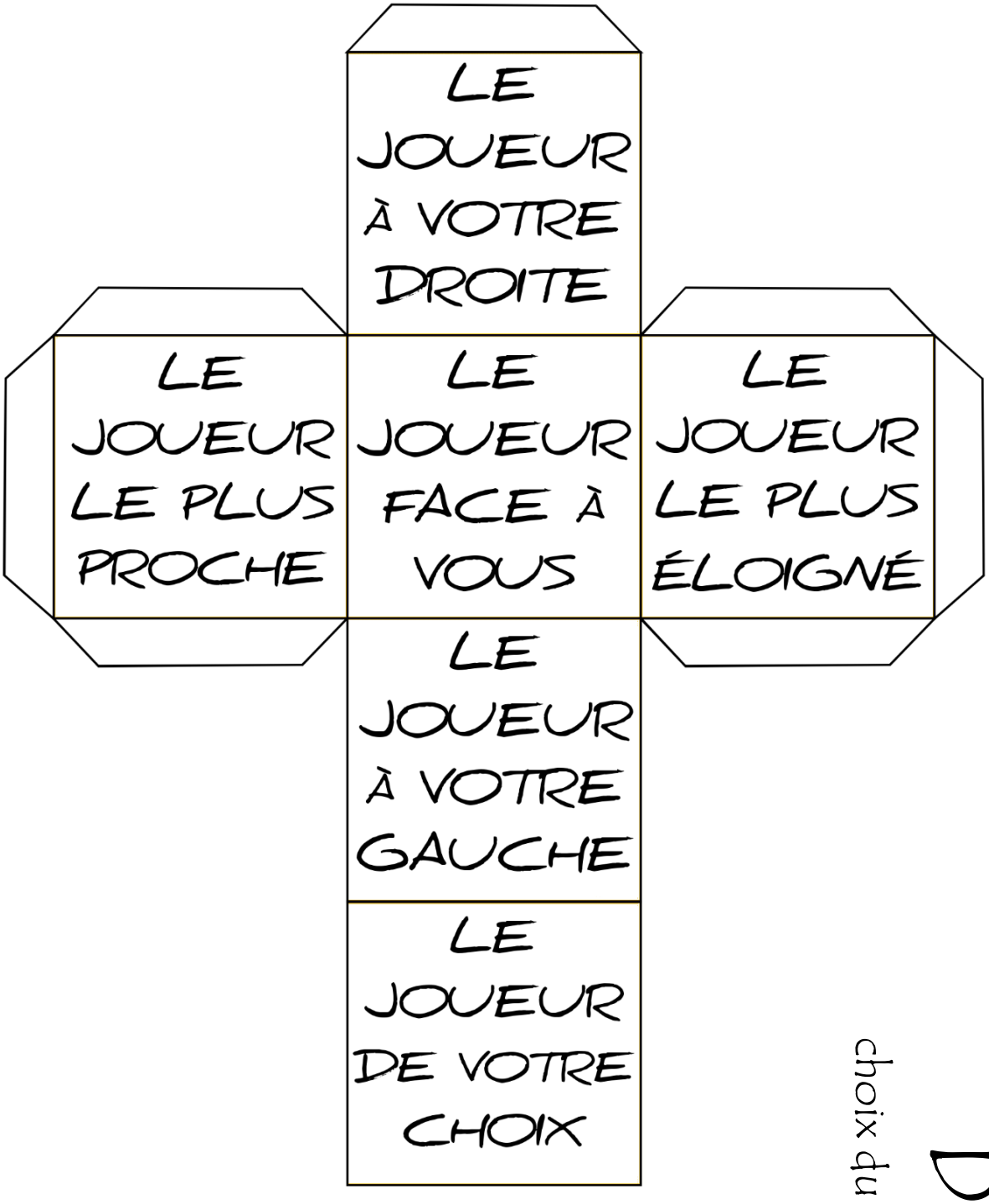
Si le joueur n'a trouvé aucune solution face à l'élément rencontré il subira moult souffrances, imaginées par le narrateur, avant de pouvoir atteindre le prochain tunnel. Il devra alors rayer une des cases de son post-it.

S'il a eu affaire à la *faucille* et qu'il n'a pas pu échapper à ce danger supplémentaire, à ce nouvel élément agressif, il devra rayer une seconde case sur son post-it.

Le joueur qui se retrouve avec quatre cases rayées sur son post-it est malheureusement tué par les éléments qui protègent la montagne, il lance alors le D6 afin de savoir à qui il donne son post-it rempli de croix, et témoignant de son terrible échec.

Le joueur qui finit par posséder tous les post-it de la table est le vainqueur, il a trouvé l'épée *+ULFBERH+T* et les membres de sa tribu loueront son courage et sa force jusqu'à la nuit des temps.

Þá kømr inn ríki at regindómi öflugr ofan sá er öllu ræðr

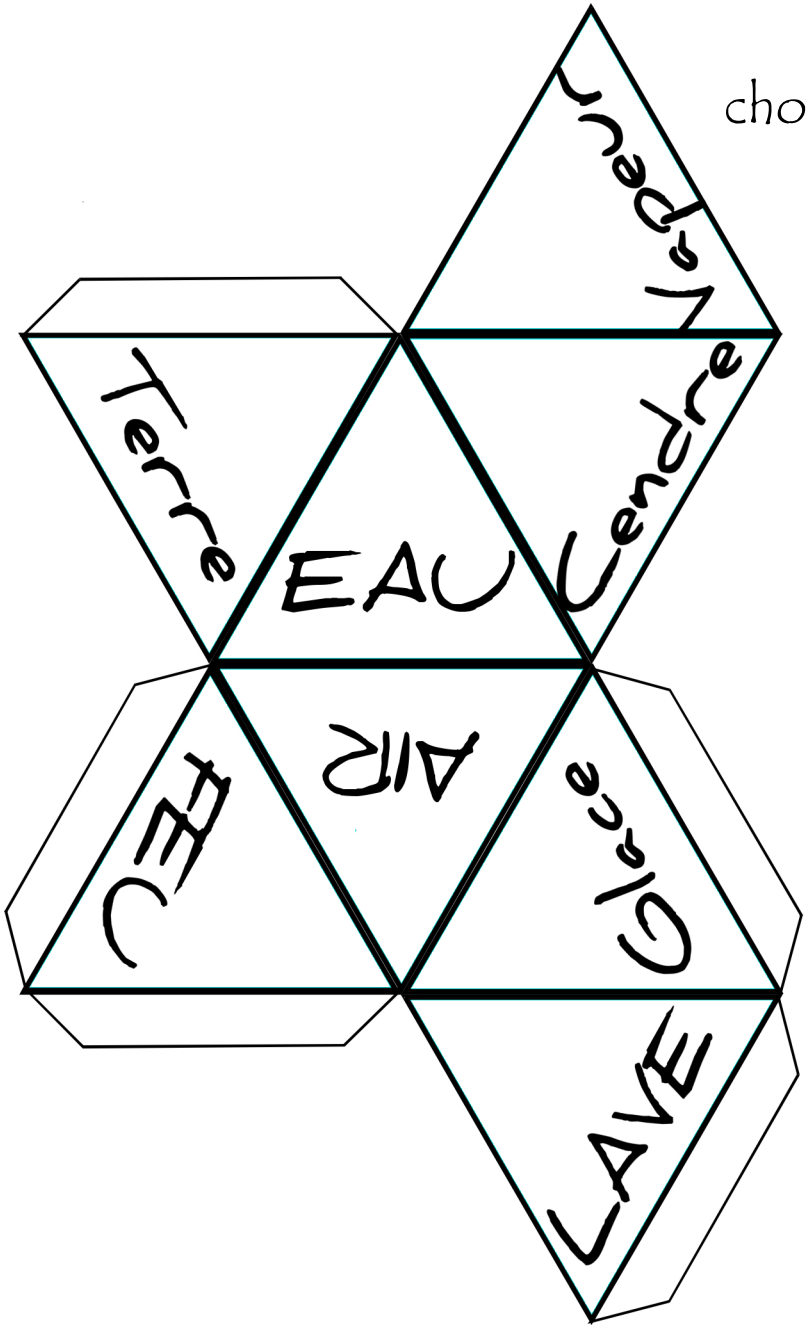


D6

choix du narrateur

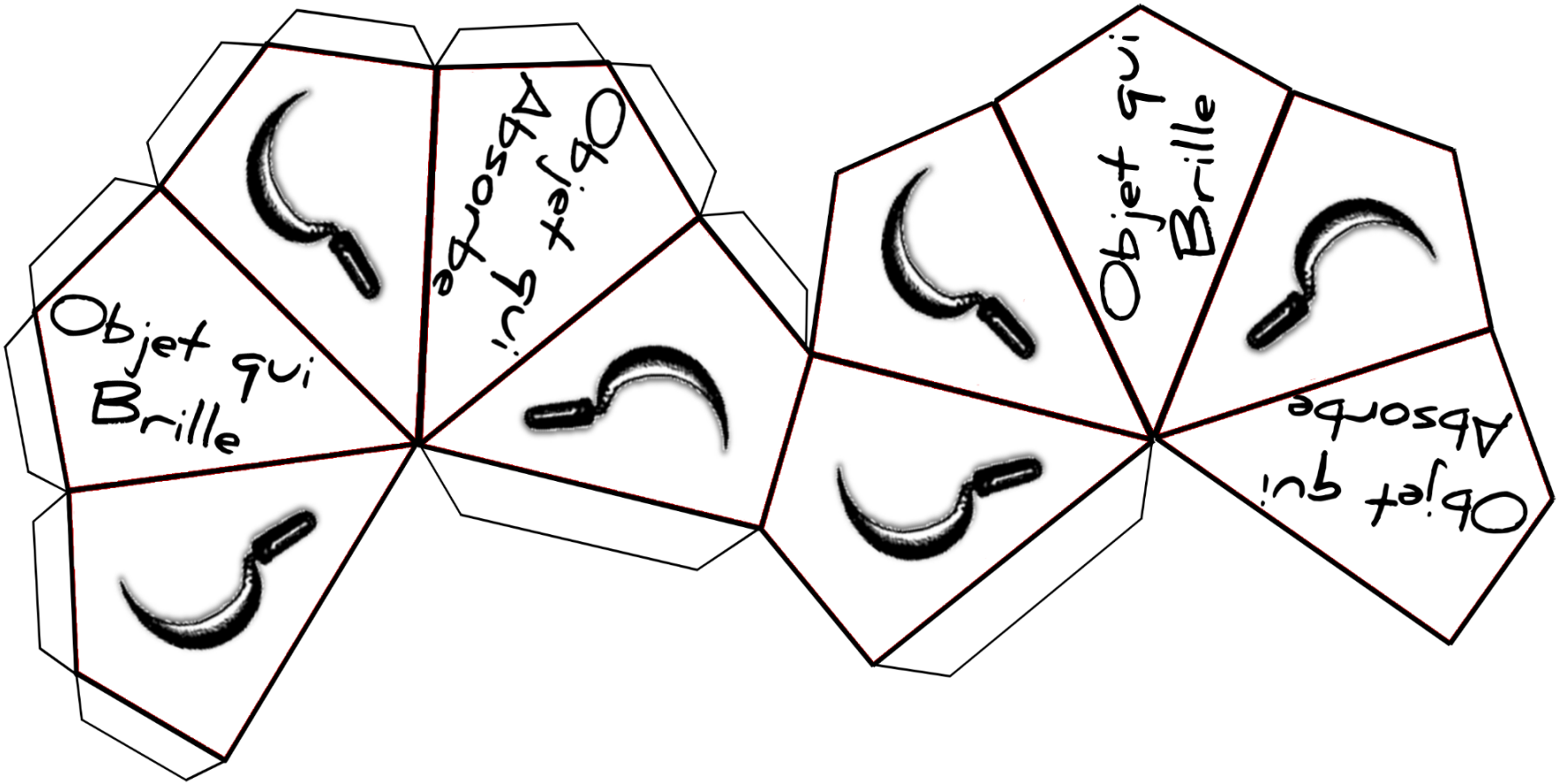
D 8

choix de l'élément gardien



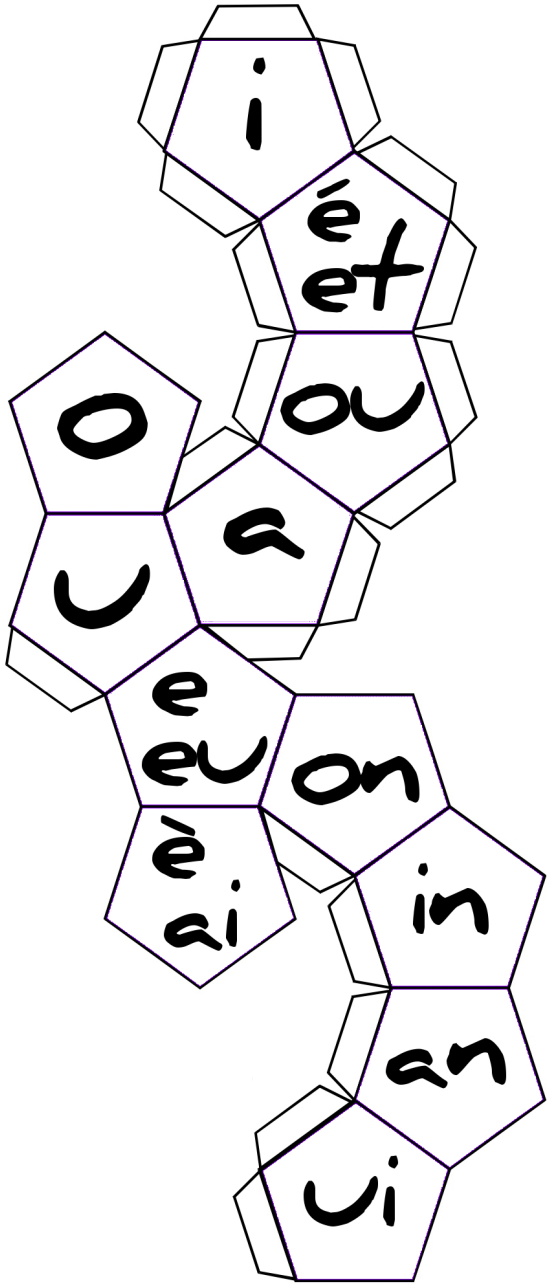
D 10

dé du danger



D 12

choix du phonème interdit



Un Jeu de Rôle narratif au cœur des tunnels Viking

La *French FreeForm* – Conception : Fabrice Pouillot – Game Chef 2014

http://delarmgo.jimdo.com - http://www.gamechef.fr