



LES RÈGLES DU JEU DE RÔLE EN QUÊTE DE SENS

MEANINGFUL ADVENTURES

ROMAIN CLAMARON



Bienvenue dans un monde fantastique en quête de sens

Cher joueur, chère joueuse,

Vous retrouverez ici les fruits de plus de quinze années de pratique du jeu de rôle appliqués à vous offrir l'expérience de jeu et d'enseignements à la fois la plus simple mais aussi la plus complète en termes de possibles.

Nous naviguons ici en "High Fantasy", un univers hautement fantastique empli de créatures et de pouvoirs magiques, pour vous permettre de créer et jouer un personnage sorti de votre imaginaire, empli de talents, partant en quête.

Une quête dans le monde imaginaire qui vous apportera des clés dans le monde matériel...

**Vous souhaitant
une belle aventure,**

Romain Clamaron



TABLE DES MATIÈRES

- 3** Table des matières
- 5** Les bases du jeu de rôle
- 8** Intégrer la quête de sens au jeu de rôle
- 14** Choisir votre lignée
- 21** Choisir votre voie
- 23** Choisir la voie martiale
- 26** Choisir vos bottes secrètes
- 31** Choisir la voie martiale & magique
- 34** Choisir la voie magique
- 37** Choisir vos pouvoirs magiques
- 43** Choisir vos secrets metamagiques
- 46** Vos caractéristiques et compétences
- 49** Vous n'avez plus qu'à vous équiper
- 59** Les 4 niveaux d'expérience
- 61** Les mécaniques du jeu plus en détail
- 69** Le fonctionnement des 5 éléments
- 71** Comment jouer au jeu de rôle
- 77** Interprétation & immersion
- 82** Le guide pour le meneur du jeu
- 85** Leur faire démarrer l'aventure
- 90** Les statistiques des monstres et pnj
- 95** Donner des objets magiques
- 97** Fiche de personnage imprimable

POUR BIEN COMMENCER

- 1** Je vous présenterai en premier les bases du jeu de rôle. Son essence et ma manière d'y intégrer la quête de sens.
- 2** Puis vous pourrez commencer à créer votre personnage, vous choisirez sa lignée (elfique, féérique, draconique...)
- 3** Puis sa voie, martiale ou magique ou même les deux (Guerrier Mage...). La porte est grande ouverte à votre imagination.
- 4** Enfin vous choisirez ses caractéristiques et compétences physiques et spirituelles avant de passer à l'echoppe, pour équiper votre personnage.
- 5** Une fois cela fait, on parlera plus en détail de comment jouer au jeu, des mécaniques diverses, de la création d'une bonne ambiance et expérience.
- 6** Enfin, si vous endossez le rôle de meneur ou meneuse du jeu, je vous expliquerai comment guider le jeu.





LES BASES
du
JEU DE RÔLE

INTRODUCTION AU JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle est une expérience collective où les joueurs créent ensemble une histoire immersive. Ce jeu est idéalement conçu pour 3 à 5 joueurs et une ou un meneur de jeu (MJ), mais peut aussi se jouer en duo (un MJ et un joueur).

MENEUR DE JEU (MJ) :

Le MJ joue le rôle de narrateur de l'histoire. Il ou elle imagine les personnes, les lieux, et les objets que le groupe rencontrera, et les décrits pour permettre à tous de visualiser l'univers du jeu. Le MJ interprète également tous les personnages non joueurs (PNJ) et détermine les conséquences des actions du groupe, comme un réalisateur de film.

JOUEURS :

Chaque joueur crée un personnage principal qu'il incarne au sein de l'histoire. Ces personnages sont unis au sein d'un groupe d'aventuriers. Si vous jouez avec un seul joueur et un MJ, c'est ce qu'on appelle une aventure solo.

Bien que le MJ et les autres joueurs aient des rôles différents, ils sont partenaires dans la création de l'histoire.



LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour une expérience optimale, voici ce dont vous aurez besoin :

L'ESSENTIEL :

- Ce livre de règles
- Un absolu minimum de 2 heures de temps jusqu'à une journée entière pour les plus fous
- Un lieu de rencontre (en présentiel ou en ligne)
- Un minimum de 3 dés à 20 faces, 3 dés à 6, 8, et 10 faces (ou un outil en ligne).
- De quoi prendre des notes
- Une feuille de personnage (que vous retrouverez p. X)
- Un esprit d'équipe

L'ESSENTIEL, SI VOUS JOUEZ EN LIGNE :

- Une webcam
- Un micro de qualité proche de votre bouche pour bien vous entendre
- Un choix de logiciel performant pour voir les cartes de combat et lancer les dés (conseil : avoir le son et la vidéo prise sur smartphone via zoom ou discord et le logiciel sur ordinateur pour ne pas avoir de ralentissements et bien voir les cartes)

OPTIONNEL MAIS RECOMMANDÉ :

- Une pièce calme
- Collations et boissons prêtes en avance
- Musique de fond pour l'ambiance





— — — — —
INTÉGRER
la quête de sens
AU JEU DE RÔLE
— — — — —

INTÉGRER LA QUÊTE DE SENS

Dans ce jeu de rôle le scénario est tissé par la ou le meneur du jeu avec les challenges professionnels et personnels de chacun des membres du groupe.

Vous prendrez un temps de préférence en individuel avec la ou le meneur du jeu (ou en collectif) pour :aborder des questions clés qui seront intégrées au scénario. Vous verrez ces questions juste après. Les réponses qu vous donnerez seront intégrées subtilement dans le jeu pour vous faire progresser.

Cela vous permet de recevoir subtilement des enseignements profonds à la fois pour votre activité et pour vous-même.

Le personnage que vous choisissiez d'incarner est une interface symbolique qui vous apprend également des choses précieuses sur vous.

Nous vous invitons à débriefer à chaque fin de séance à la fois les enseignements que vous retirez du jeu mais aussi ce qui s'est passé en terme d'intelligence collective et de symbolique.

Vous pouvez vous engager en groupe à suivre vos objectifs de vie, tout en jouant.

Votre personnage est affecté par les réussites et les manquements que vous avez dans votre vraie vie, vous donnant une motivation supplémentaire et un suivi ludique de vos enjeux.



RÉCOMPENSES ENTRE VIE RÉELLE & FICTIVE

Les capacités de votre personnage dans le jeu sont influencées par votre capacité à honorer vos engagements personnels entre les séances.

Ces engagements, que vous définissez vous-même avec le groupe, touchent trois domaines clés : le soin de votre corps, le soin de votre esprit et de vos émotions, le soin de vos finances et de l'avancée de vos projets.

Voici comment cela se traduit en récompenses dans le jeu :

Récompenses Physiques liées au soin de votre corps :

Force, Agilité, Endurance

Bonus : Si vous avez respecté l'engagement fixé lors de la séance précédente (alimentation, activité physique, etc.), vous obtenez un bonus de **+1** sur vos caractéristiques physiques.

Maintien : Si vous vous êtes simplement maintenu sans amélioration notable, vous n'obtenez aucun bonus.

Malus : Si vous n'avez pas honoré votre engagement, vous subissez un malus de **-1**.



RÉCOMPENSES ENTRE VIE RÉELLE & FICTIVE

Récompenses Spirituelles, liées au soin de votre esprit et de vos émotions :

Intellect, Perception, Aura

Bonus : Si vous avez respecté votre engagement lié à votre bien-être mental et émotionnel (méditation, gratitude, repos, etc.), vous bénéficiez d'un bonus de **+1** sur vos caractéristiques spirituelles.

Maintien : **Aucun bonus** si vous vous êtes juste maintenu.

Malus : Un malus de **-1** est appliqué si vous n'avez pas respecté votre engagement.

Récompenses Matérielles, liées au soin de vos finances et de l'avancée de vos projets :

Vos progrès dans la réalisation de vos objectifs financiers ou professionnels affectent les chances de découvrir des trésors ou des gains dans le jeu. Si vous avez honoré vos engagements avec des actions concrètes, vous bénéficiez d'un bonus de **+25%** sur vos gains potentiels.

En résumé, votre capacité à respecter vos engagements personnels entre les séances influence directement les performances de votre personnage, rendant le lien entre votre vie réelle et votre progression dans le jeu à la fois stimulant et motivant.



POSER LES QUESTIONS & INTÉGRER LES RÉPONSES

**7 QUESTIONS À POSER EN AMONT AUX JOUEURS
POUR INTÉGRER DANS LE SCÉNARIO DES
RENCONTRES ET DES CHALLENGES AVEC DES
ENSEIGNEMENTS DE SAGESSE POUR CHACUN :**

Parmi les 7 grandes peurs (la peur de l'échec, du rejet, de l'inconnu, de l'abandon, de la solitude, de l'impuissance, ou de la mort), laquelle te bloque le plus dans ta vie ?

Parmi les 7 péchés capitaux (orgueil, avarice, envie, colère, luxure, gourmandise, paresse) lequel est le plus dur à résister pour toi ?

Parmi les 7 vertus (humilité, générosité, soutien, patience, contentement, discipline, courage), laquelle est ta plus grande force ?

Parmi les 7 émotions (colère, tristesse, joie, peur, surprise, honte, mépris) laquelle est la plus difficile à vivre et la plus simple à exprimer pour toi ?

Quelle est ta plus plus grande ambition concernant ta carrière professionnelle ?

Quel est ton plus grand regret ou échec, qui reste encore amer aujourd'hui ?

Quel est ton plus grand obstacle ou la problématique majeure dans ton activité professionnelle ou personnelle ?



POSER LES QUESTIONS & INTÉGRER LES RÉPONSES

COMMENT IMPLÉMENTER CES 7 QUESTIONS DANS LE SCÉNARIO POUR TRANSMETTRE DES ENSEIGNEMENTS DE SAGESSE À CHACUN ?

Vous pouvez confronter les joueurs à leurs grandes peurs au sein même du jeu. Une rencontre, un défi, un combat qui leur permet de dépasser cette peur. Car quand on affronte la peur elle se révèle comme étant une illusion.

Concernant les 7 péchés capitaux, vous pouvez leur proposer des tentations auxquels ils peuvent décider de céder ou de résister, leur permettant ainsi de mieux cheminer avec.

Concernant les 7 vertus vous pouvez leur donner l'opportunité de les mettre au service dans des situations où ils doivent aider, pour qu'ils ressentent leur héroïsme et reconnectent à leur estime.

Concernant les 7 émotions mettez les face à des personnages non joueurs qui leur font miroir pour qu'ils puissent mieux les exprimer.

Permettez aux joueurs d'atteindre leurs ambitions symboliquement dans le jeu en réussissant des quêtes, en trouvant des trésors ou en bâtissant leur royaume.

Concernant leurs regrets ou échecs ainsi que leur grand obstacle professionnel, permettez leurs de tenter de les dépasser dans des challenges qui leur font écho.





CHOISISSEZ
 votre
LIGNÉE

LA LIGNÉE DE VOTRE PERSONNAGE

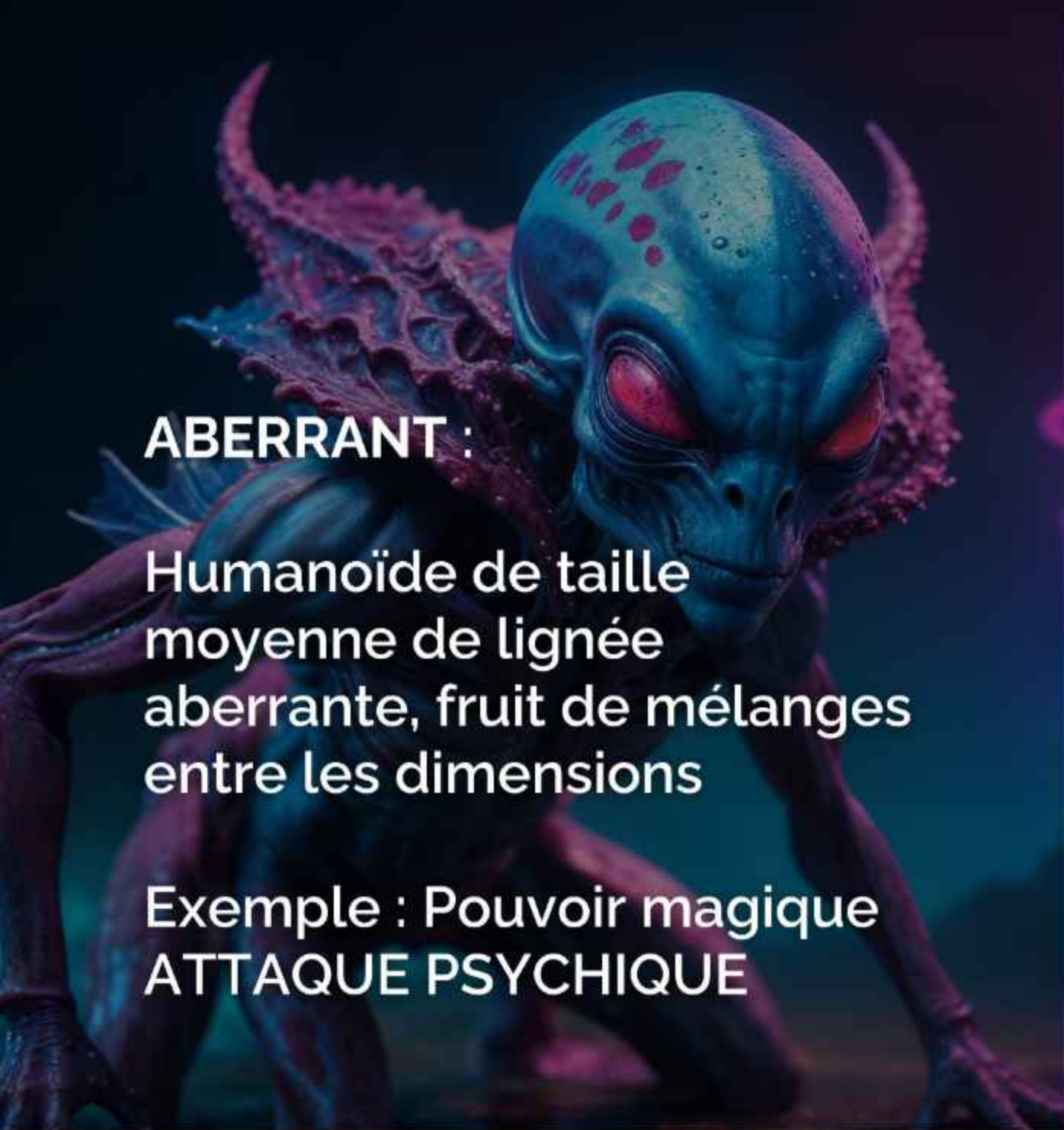
Vous pouvez choisir une lignée qui contient les attributs génétiques de votre espèce.

Vous aurez pour chaque lignée un choix à faire entre récupérer une botte secrète ou un pouvoir magique qui évoluera avec l'expérience et qui surtout colle avec l'univers de la lignée en question, à valider donc avec la ou le meneur du jeu.

Vous pourrez faire votre choix au chapitre sur les bottes secrètes et pouvoirs magiques un peu plus loin dans le livre, mais en attendant, ressentez la lignée qui vous attire le plus en lien avec l'idée que vous vous faites de votre personnage.

Exemple : Choisir la lignée "ELFE" et la botte secrète TIR DE PRÉCISION.





ABERRANT :

Humanoïde de taille moyenne de lignée aberrante, fruit de mélanges entre les dimensions

Exemple : Pouvoir magique
ATTAQUE PSYCHIQUE



DEMI DRAGON :

Humanoïde de grande ou de moyenne taille de lignée draconique

Si de grande taille, est autorisé aux armes "Immenses" avec -1 à l'attaque

Exemple : Pouvoir magique
MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS



DEMI ELFE :

Humanoïde de taille moyenne de lignée elfique

Exemple : Botte secrète
PARADE

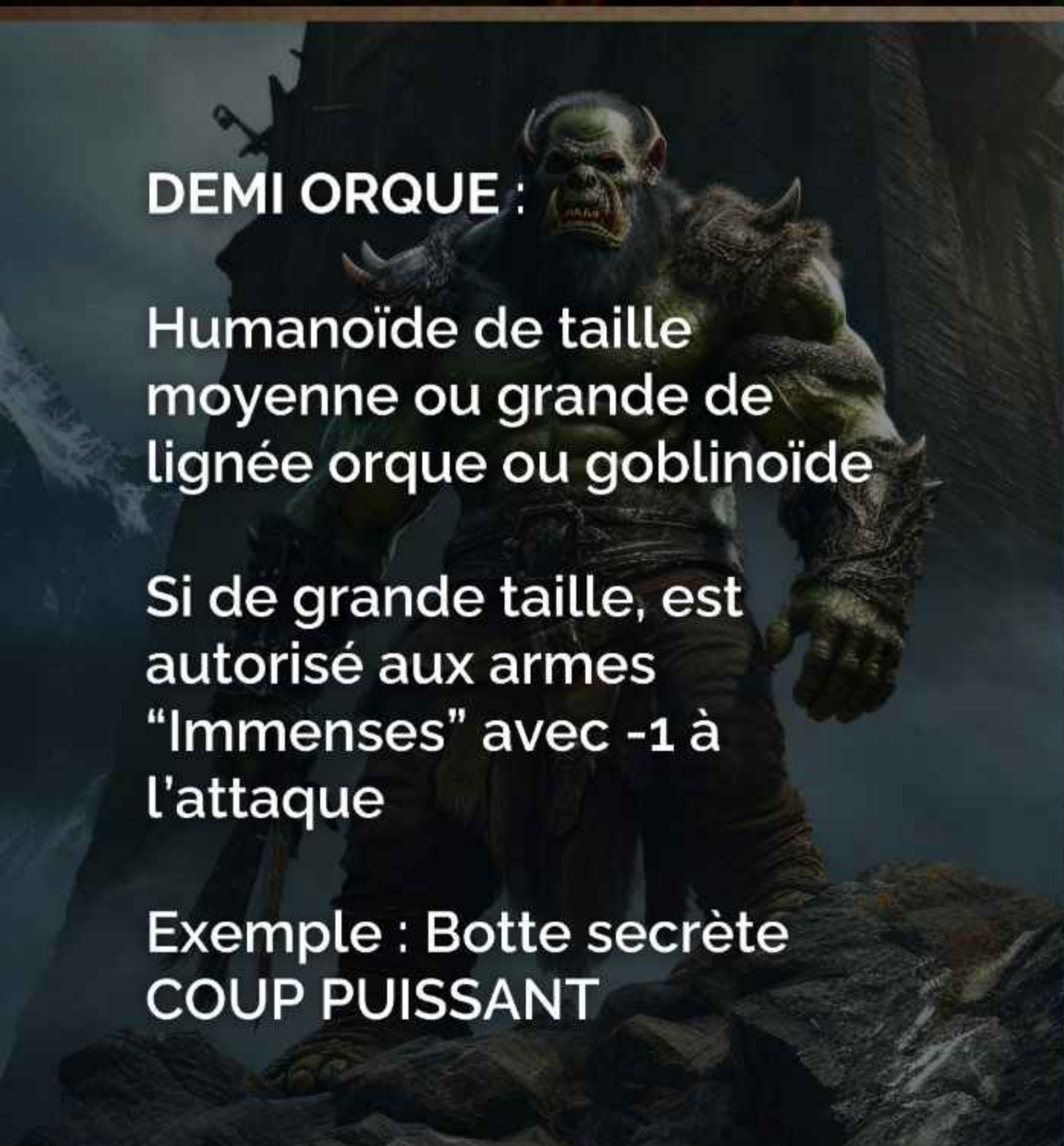


DEMI GÉANT / CYCLOPE / TROLL / MINOTAURE :

Humanoïde de grande taille de lignée géant, cyclope, troll ou minotaure.

Autorisé aux armes "Immenses" avec -1 à l'attaque

Exemple : Botte secrète
LANCÉ PUISSANT



DEMI ORQUE :

Humanoïde de taille moyenne ou grande de lignée orque ou goblinoïde

Si de grande taille, est autorisé aux armes "Immenses" avec -1 à l'attaque

Exemple : Botte secrète
COUP PUISSANT

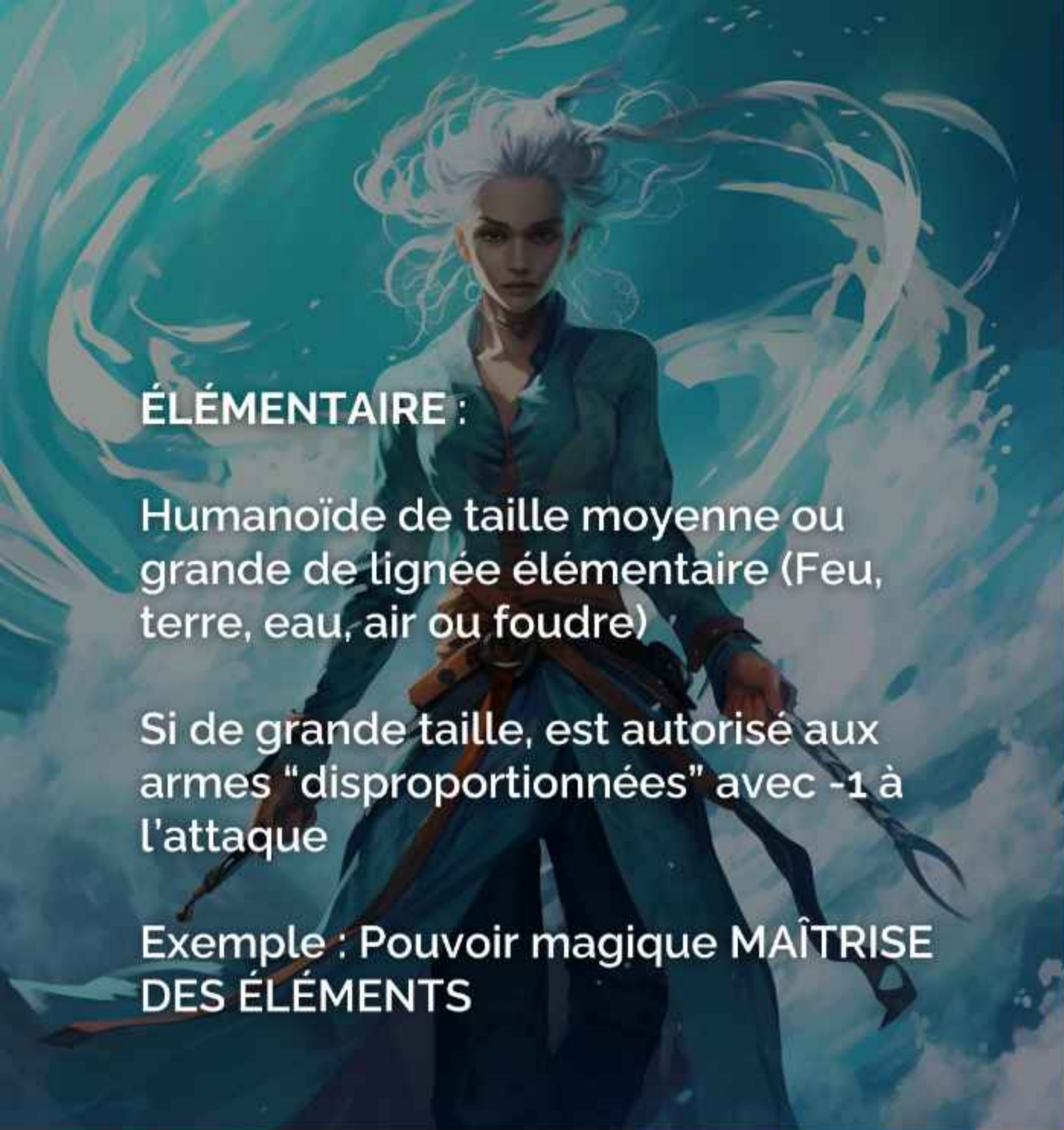


DRYADE, ENT, NYMPHE :

Créature magique de taille moyenne ou grande, de lignée féérique

Si de grande taille, est autorisé aux armes "Immenses" avec -1 à l'attaque

Exemple : Pouvoir magique
MAÎTRISE DES PLANTES



ÉLÉMENTAIRE :

Humanoïde de taille moyenne ou grande de lignée élémentaire (Feu, terre, eau, air ou foudre)

Si de grande taille, est autorisé aux armes "disproportionnées" avec -1 à l'attaque

Exemple : Pouvoir magique MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS



ELFE :

Humanoïde semi-immortel de taille moyenne, de lignée elfique haut elfe, elfe noir, elfe des bois...

Exemple : Botte secrète TIR DE PRÉCISION



FÉE :

Créature magique de taille moyenne ou petite, de lignée féérique

Si de taille petite : limité aux armes "petites", +1 en défense

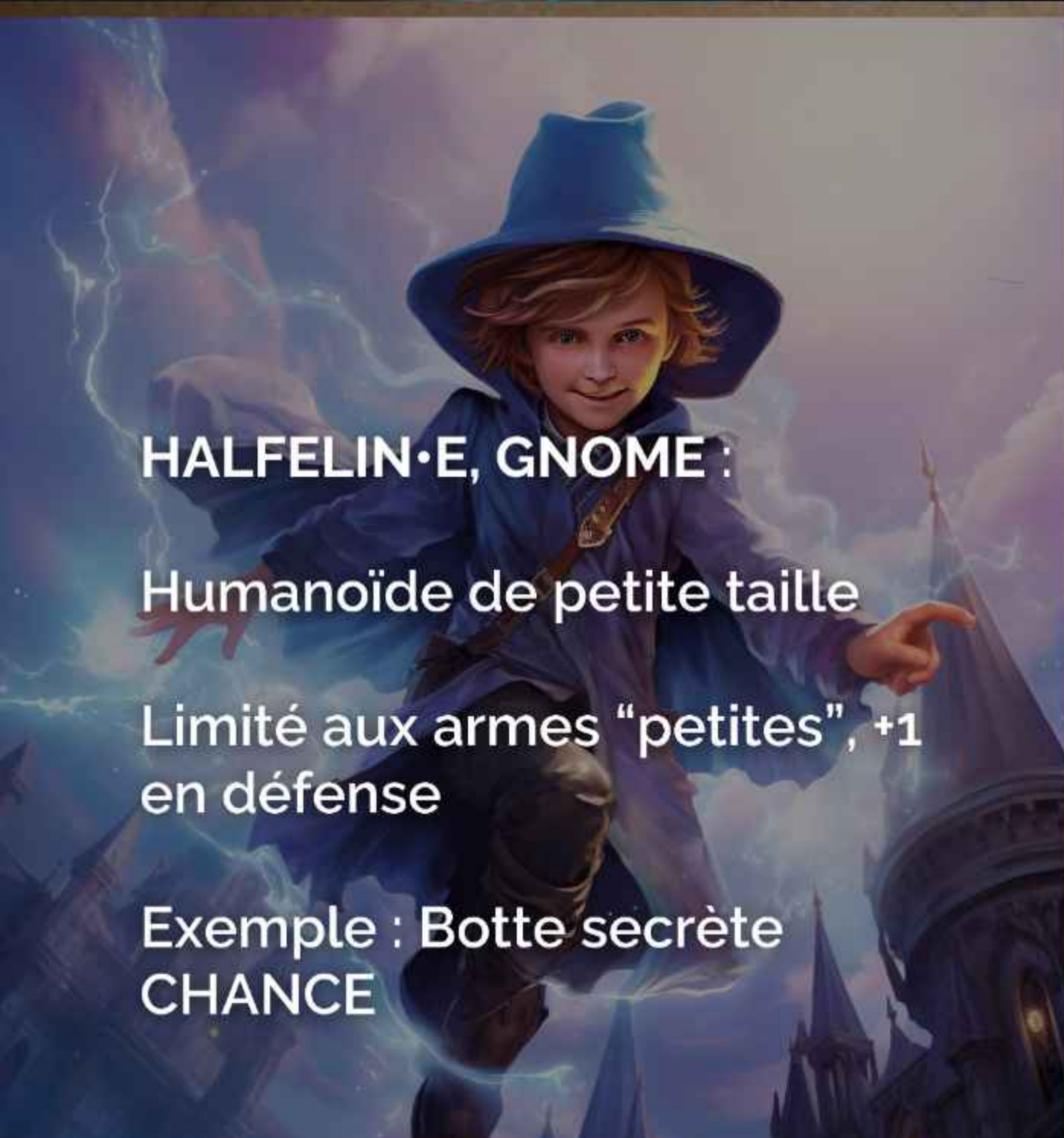
Exemple : Pouvoir magique INSPIRATION



FORGELAME :

Humanoïde semi-immortel de taille moyenne, créature artificielle forgée magiquement. douée de conscience

Exemple : Botte secrète MAÎTRISE DE L'ARMURE

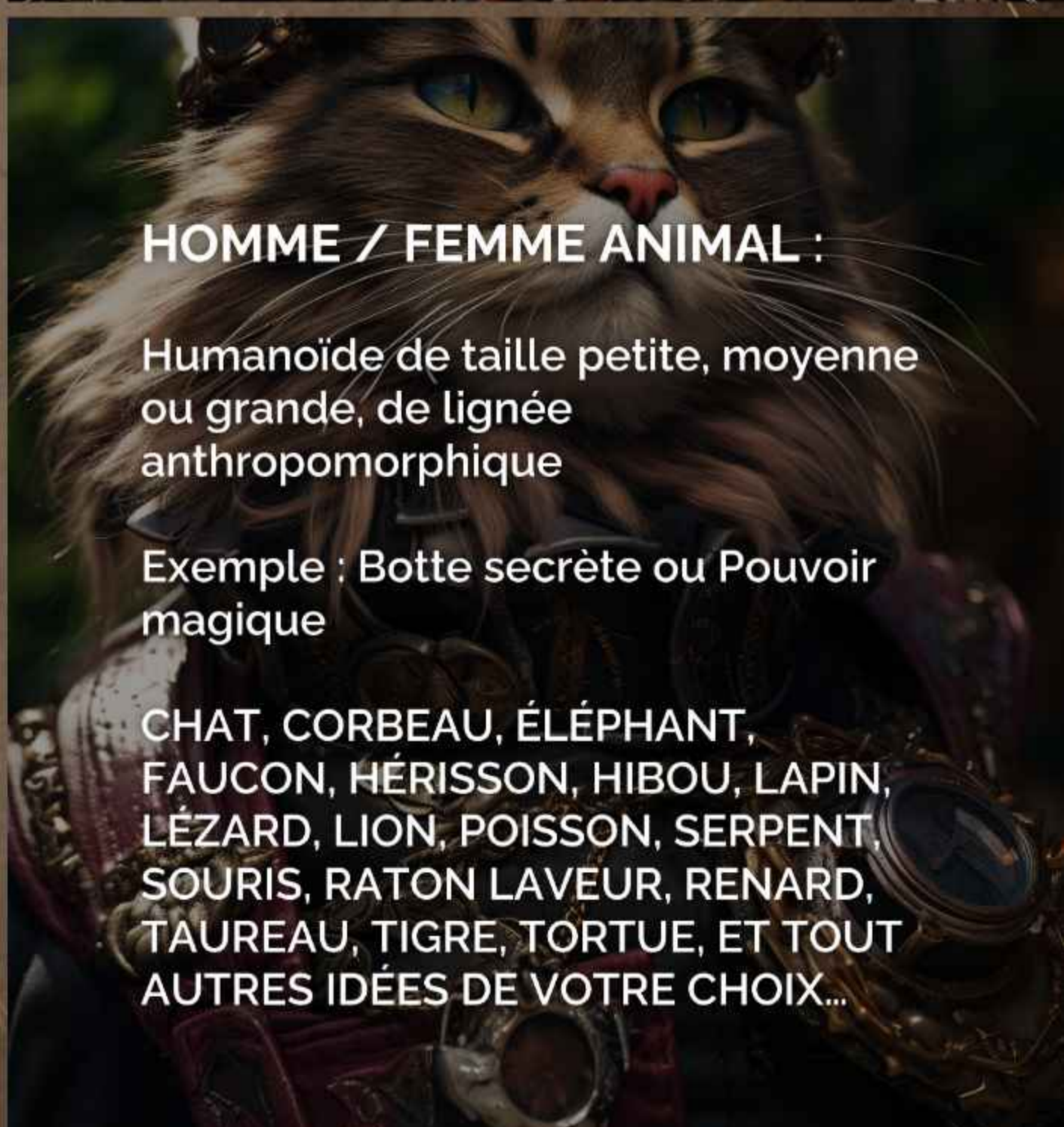


HALFELIN·E, GNOME :

Humanoïde de petite taille

Limité aux armes "petites", +1 en défense

Exemple : Botte secrète CHANCE

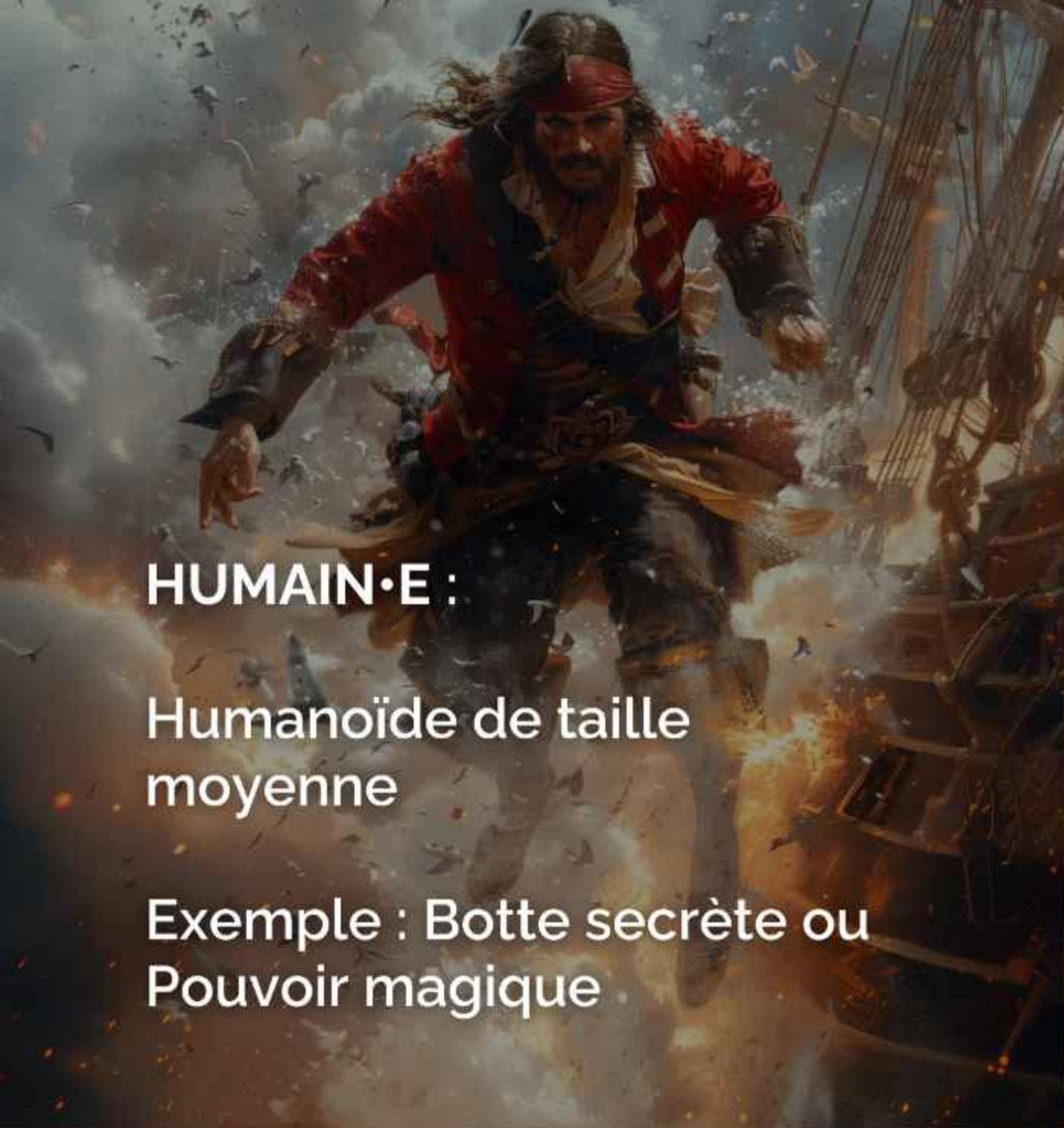


HOMME / FEMME ANIMAL :

Humanoïde de taille petite, moyenne ou grande, de lignée anthropomorphique

Exemple : Botte secrète ou Pouvoir magique

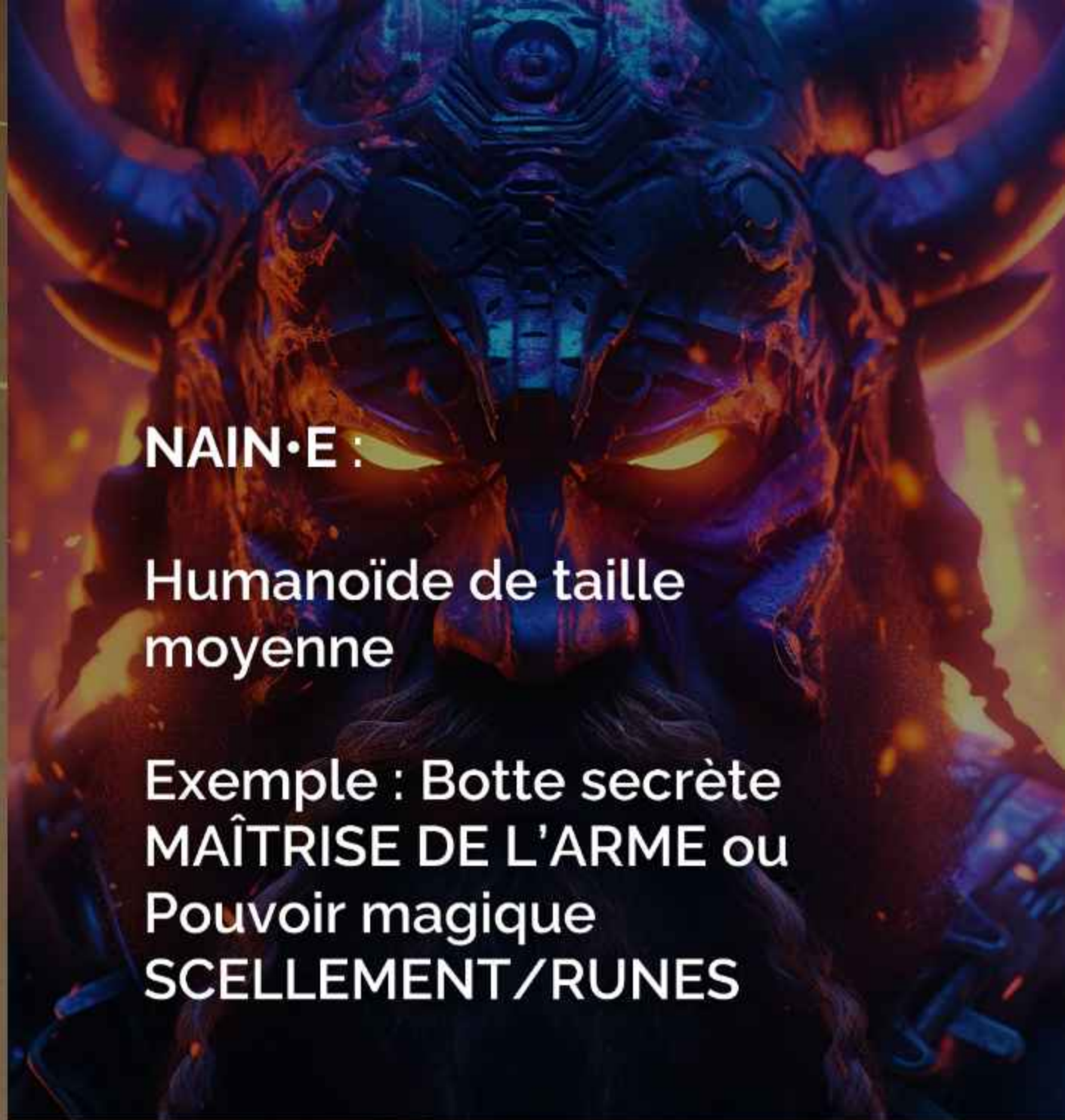
CHAT, CORBEAU, ÉLÉPHANT, FAUCON, HÉRISSON, HIBOU, LAPIN, LÉZARD, LION, POISSON, SERPENT, SOURIS, RATON LAVEUR, RENARD, TAUREAU, TIGRE, TORTUE, ET TOUT AUTRES IDÉES DE VOTRE CHOIX...



HUMAIN·E :

Humanoïde de taille moyenne

Exemple : Botte secrète ou Pouvoir magique



NAIN·E :

Humanoïde de taille moyenne

Exemple : Botte secrète
MAÎTRISE DE L'ARME ou
Pouvoir magique
SCELLEMENT/RUNES



PETIT PEUPLE (FARFADET, KORRIGAN, LEPRECHAUN) :

Créature magique de petite taille, de lignée féérique

Limité aux armes "petites", +1 en défense

Exemple : Pouvoir magique
ILLUSION



SATYR :

Humanoïde de taille moyenne, de lignée féérique

Exemple : Pouvoir magique
INFLUENCE MENTALE



SIRÈNE :

Humanoïde de taille moyenne, de lignée aquatique

Exemple : Pouvoir magique
MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS
(eau)



ET TOUTES AUTRES IDÉES :

Demandez au meneur du jeu.

Exemple : Pouvoir magique ou Botte secrète

OPTION : CHOISIR UNE PARTICULARITÉ

Vous avez également la possibilité de prendre une particularité optionnelle qui vous apportera d'autres avantages mais aussi des inconvénients.

Cette règle est purement optionnelle, elle vous permet simplement un plus grand choix pour incarner le personnage de vos rêves.

Exemple : Être à la fois de la lignée "ELFE" et prendre la particularité "VAMPIRE".





ANGE ou DÉMON :

Possède des ailes physiques ou magiques et la botte secrète AURA INTIMIDANTE / GALVANISANTE, peut détecter les forces du bien et du mal à volonté

Désavantage à l'attaque contre les êtres du même camp ET pourchassé par les forces du bien ou du mal selon son type



CENTAURE :

A un tronc humanoïde mais quatre pattes d'un animal au choix qui lui donnent la botte secrète VITESSE, peut laisser d'autres humanoïdes le chevaucher,

-1 en intellect, Est exclu de la plupart des bâtiments



MÉTAMORPHE/GAROU/DÉMON CACHÉ :

Accès au pouvoir MÉTAMORPHOSE pour se transformer en forme démoniaque, garou, loup ou autres, botte secrète FRÉNÉSIE quand transformé, régénère chaque tours (le nombre est défini par son bonus d'expérience) sauf si blessé par de l'argent

-1 en intellect, pleine lune transformation forcée et folie meurtrière, quand se transforme hors pleine lune lancer 1d10, si 1, devient fou temporairement, est pourchassé



VAMPIRE :

Accès au pouvoir MÉTAMORPHOSE pour se transformer en essaim de chauves souris ou chauve souris géante, botte secrète VITESSE, régénère chaque tours (le nombre est défini par son bonus d'expérience) sauf si est touché par un pieu au coeur, lumière solaire ou eau bénite

-1 endurance, Doit boire un minimum d'un litre de sang jusqu'à extirper la vie d'une créature chaque jour, est pourchassé, perd 2 points de vie par tours exposé à la lumière du soleil



VOLANT :

Peut utiliser les ailes de sa lignée si elle en possède

-1 en endurance



ET TOUTES AUTRES IDÉES :

Demandez au meneur du jeu.

Exemple : Pouvoir magique ou Botte secrète



CHOISISSEZ
votre
VOIE



LA VOIE DE VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez maintenant choisir la voie de votre personnage :

MARTIALE, vous liant à des prouesses physiques

MAGIQUE, vous liant à des prouesses mystiques

OU MARTIALE & MAGIQUE, entre les deux

Exemple :

Choisir la voie Martiale et incarner un Samouraï

Choisir la voie Magique et incarner un Magicien

Choisir la voie Martiale

& Magique et incarner

une Prêtresse guerrière





CHOISIR LA
voie
MARTIALE



LA VOIE MARTIALE

Choisissez un titre entre :

Guerrier/Guerrière : Combattant rapproché, mercenaire ou soldat

Archer/Arbalétrier/Arquebusier : Combattant à distance

Chevalier / Samouraï : Combattant d'une maison noble

Chasseur/Chasseuse : Combattant de la nature, traqueur

Ninja : Combattant de l'ombre, assassin

Roublard/Roublarde : Combattant des rues, voleur

Barbare/Amazone : Combattant tribal, sauvage

Autres...

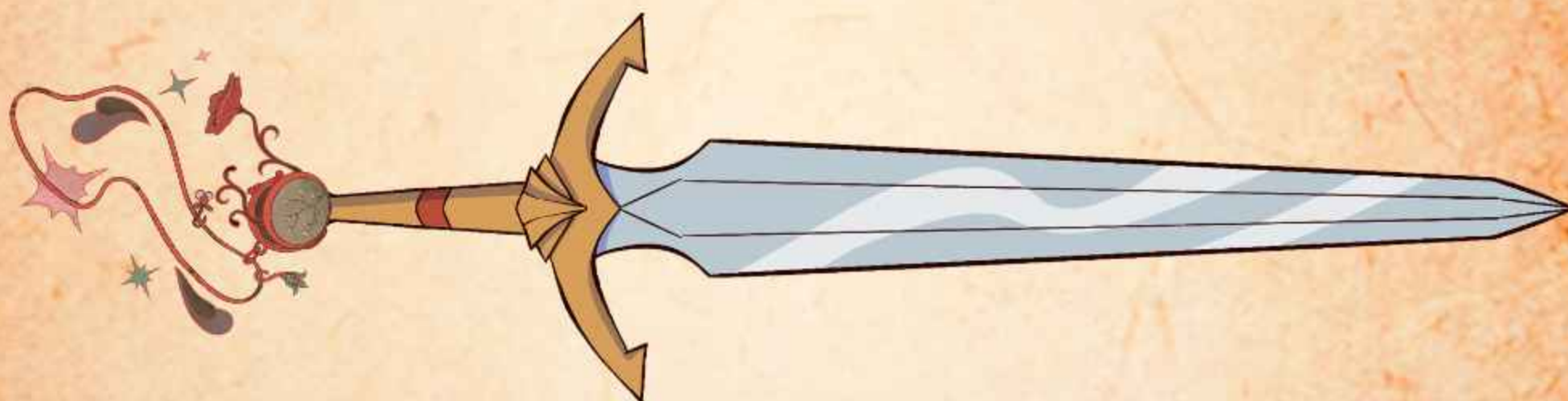


LA VOIE MARTIALE

PERSONNAGES MARTIAUX

Vous commencez le jeu avec 20 points de vie + x2 votre caractéristique d'endurance & 3 points d'énergie + votre caractéristique la plus élevée

Vous avez accès à la double attaque (jusqu'à la quintuple) en dépensant un point d'énergie.



Niveau Novices +1 ; Maîtrise de 2 bottes secrètes, double attaque

Niveau Expérimentés +3 ; Maîtrise de 3 bottes secrètes, triple attaque

Niveau Héros +5 ; Maîtrise de 4 bottes secrètes, quadruple attaque

Niveau Légendes +7 ; Maîtrise de 5 bottes secrètes, quintuple attaque

A dark, atmospheric scene with a character in the foreground and a tower in the distance. The character is seen from behind, wearing dark, layered clothing and holding a sword. The background features a large, ornate tower or structure in the distance, surrounded by dark, dense foliage and hanging vines. The lighting is dim, with some orange sparks or embers floating in the air. The overall mood is mysterious and somber.

CHOISIR
vos
BOTTES SECRÈTES

LA LISTE DES BOTTES SECRÈTES

Les bottes secrètes vous permettent d'effectuer des actions spéciales, principalement en combat, mais certaines bottes sont aussi utiles dans d'autres situations.

Vous devez dépenser un point d'énergie pour lancer une botte secrète. Vous ne pouvez faire qu'une botte secrète par tour.

Certaines bottes ne demandent pas de dépenser de points, il est alors marqué qu'elles ont un effet "permanent", si il est indiqué "sur utilisation", alors il faut dépenser un point d'énergie.



Niveau Novices +1 ; Botte qui affecte un seul ennemi, qui ajoute 1D8 de dégâts

Niveau Expérimentés +3 ; Botte qui affecte un seul ou deux ennemis adjacents, qui ajoute 2D8 de dégâts

Niveau Héros +5 ; Botte qui affecte un seul à 3 ennemis adjacents, qui ajoute 3D8 de dégâts

Niveau Légendes +7 ; Botte qui affecte un seul à 4 ennemis adjacents, qui ajoute 4D8 de dégâts

ATTAQUE SOURNOISE (sur utilisation) : Dégâts supplémentaires en prenant la cible par surprise et/ou en touchant un point vital

AURA INTIMIDANTE / GALVANISANTE (sur utilisation et permanent) : Donne l'avantage aux alliés ou le désavantage aux ennemis qui peuvent voir ou entendre le joueur jusqu'au début de son prochain tour ; avantage aux jets d'interaction dans un contexte d'intimidation ou de danger

BALAYAGE (sur utilisation) : Peut balayer un ennemi au sol en action bonus (Jet d'agilité ou de force opposé)

BERSERKER (permanent) : Peut tomber à 1 point de vie plutôt que 0 ou moins (utilisable qu'une seule fois par combat)

CHANCE (sur utilisation) : Peut relancer un dé de son choix

CHARGE (sur utilisation) : Peut charger un ennemi en action bonus si est à une distance de 3m minimum pour lui infliger un dé de dégâts supplémentaires par niveau et tenter de le repousser et mettre au sol (Jet de force opposé)

COMBAT À DEUX ARMES (sur utilisation) : Peut utiliser l'action bonus pour une attaque supplémentaire



COMBAT MONTÉ (sur utilisation) : Peut infliger un dé de dégâts supplémentaires si attaque pendant ou juste à la fin d'un mouvement monté

COMMANDEMENT (sur utilisation et permanent) : Peut commander à un allié d'effectuer une action supplémentaire ; avantage aux jets d'interaction dans un contexte de danger ou de reconnaissance d'autorité

COUP PUISSANT (sur utilisation) : Peut utiliser l'action bonus pour doubler les dégâts de sa meilleure attaque

DÉSARMEMENT (sur utilisation) : Peut utiliser l'action bonus pour tenter de désarmer son adversaire (Jet d'agilité ou de force opposé)

EMBUSCADE (permanent) : Est passé maître dans l'art de prendre ses ennemis par surprise, bénéficie d'un avantage pour tout jets de finesse de positionnement en embuscade

EMPOISONNEMENT (permanent et sur utilisation) : Sait façonner et appliquer une fiole de poison en action bonus pour ajouter un dé de dégâts supplémentaire par niveau ou un effet paralysant (l'ennemi doit faire un jet d'endurance avec un degré de difficulté égal au jet de finesse du joueur pour créer la fiole de poison)

FRÉNÉSIE (sur utilisation) : Gagne l'avantage à toutes ses attaques mais les attaques de ses ennemis contre lui en bénéficient également (s'arrête sur commande)



LANCÉ PUISSANT : Peut utiliser son action bonus pour lancer un objet lourd à portée doublée (jusqu'à 120 mètres) causant le double de dégâts d'une arme disproportionnée (4D6)

LUTTE (sur utilisation) : Peut utiliser l'action bonus pour tenter d'entraver son adversaire (Jet d'agilité ou de force opposé)

MAÎTRISE DU BOUCLIER (permanent) : +1 par niveau à la défense

MAÎTRISE DE L'ARME (permanent) +1 par niveau à l'attaque

MAÎTRISE DE L'ARMURE (permanent) : +1 par niveau à la défense

PARADE (sur utilisation) : Peut utiliser une réaction pour tenter de parer une attaque de son adversaire (Jet d'agilité ou de force opposé)

POUSSÉE (sur utilisation) : Peut à chaque attaque tenter de repousser son adversaire de 2 mètres (un seul Jet d'agilité ou de force opposé pour toutes les attaques)

PROVOCATION (sur utilisation) : Peut utiliser l'action bonus pour tenter de provoquer un ou plusieurs adversaires à n'attaquer que lui (Jet d'interaction opposé)

TIR DE PRÉCISION (permanent) : Peut attaquer au double de sa portée (jusqu'à 120 mètres) et au travers de petits interstices

VITESSE (permanent) : Se déplace au double de la vitesse normale





CHOSIR LA
voie
MARTIALE ET MAGIQUE

LA VOIE MARTIALE ET MAGIQUE

Choisissez un titre entre :

Guerrière/Guerrier Mage : Combattant aux pouvoirs venant de connaissances arcaniques

Prêtresse/Prêtre guerrier/Paladin : Combattant divin aux pouvoirs venant d'une divinité ou d'un archange/archidiabole de son choix

Guerrière/Guerrier Occulte : Combattant aux pouvoirs venant d'une entité extraplanaire

Guerrière Enchanteresse/Guerrier Ensorcelleur : Combattant aux pouvoirs innés (de son aura ou lignée)

Chamane/Chaman guerrier : Combattant tribal aux pouvoirs venant des forces de la nature

Guerrière/Guerrier mystique : Combattant mystique aux pouvoirs venant de ses forces psychiques

Moine / Moniale : Moine combattant aux pouvoirs venant de la maîtrise de l'énergie vitale (Ki)

Musicien/Musicienne/Artiste combattant : Combattant aux pouvoirs venant de la musique, de l'art et de son aura

Voleur/Voleuse arcanique : Roublard aux pouvoirs innés ou venant de connaissances arcaniques

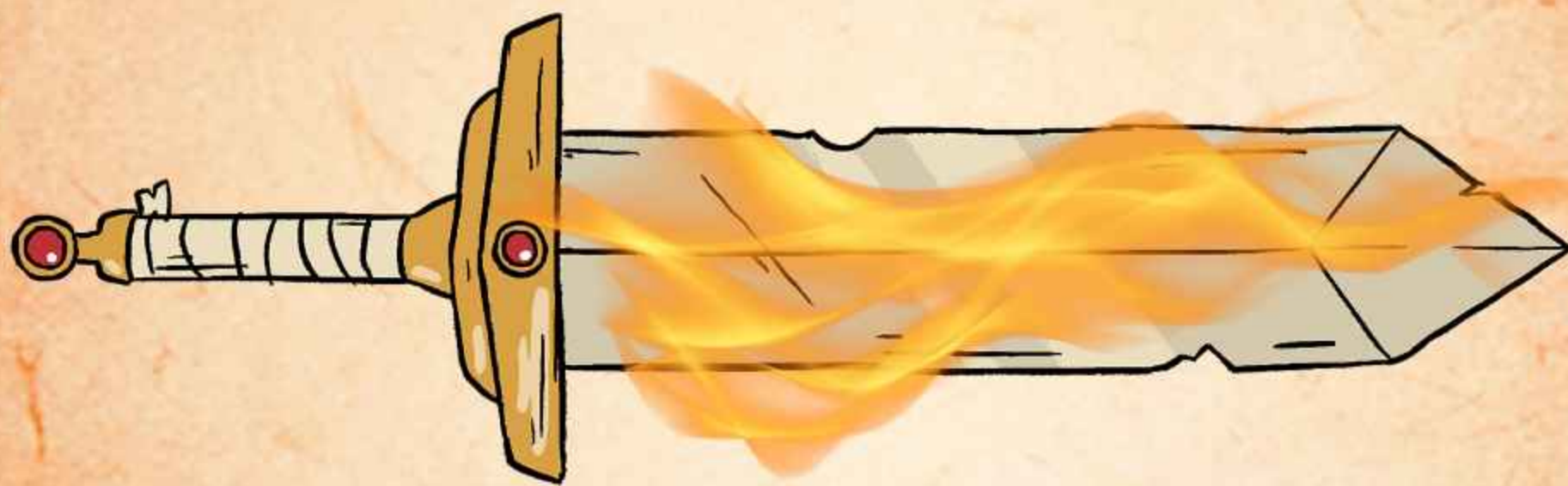
Autres...



LA VOIE MARTIALE ET MAGIQUE

PERSONNAGES MARTIAUX & MAGIQUES

Vous commencez le jeu avec 16 points de vie + x2 votre caractéristique d'endurance & 3 points d'énergie + votre caractéristique la plus élevée



Niveau Novices +1 ; Maîtrise d'une botte secrète, de 2 pouvoirs magiques, simple attaque

Niveau Expérimentés +3 ; Maîtrise de 2 bottes secrètes, de 3 pouvoirs magiques, double attaque

Niveau Héros +5 ; Maîtrise de 3 bottes secrètes, de 4 pouvoirs magiques, triple attaque

Niveau Légendes +7 ; Maîtrise de 4 bottes secrètes, de 5 pouvoirs magiques, quadruple attaque



CHOISIR LA
voie
MAGIQUE

LA VOIE MAGIQUE

Choisissez un titre entre :

Magicien/Magicienne : magie des connaissances arcaniques

Sorcier/Sorcière/Enchantereur/Ensorceleur : magie innée venant de son aura ou de sa lignée

Prêtre/Prêtresse : magie divine liée à une divinité

Druide/Druidesse : magie des forces de la nature

Mystique : magie de la puissance psychique

Occultiste / Démoniste : magie liée à une entité extraplanaire

Barde : magie venant de l'aura, de la musique ou de l'art

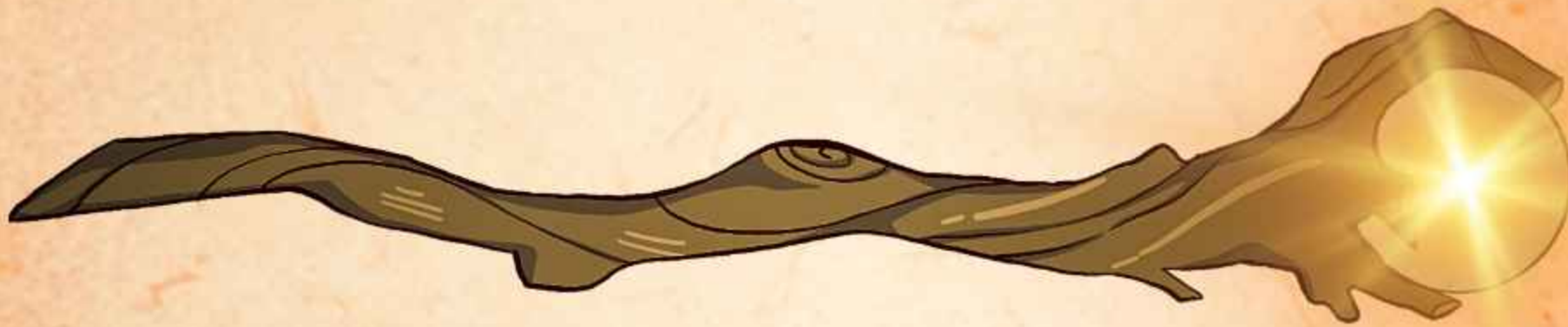
Autres...



LA VOIE MAGIQUE

PERSONNAGES MAGIQUES

Vous commencez le jeu avec 12 points de vie + x2 votre caractéristique d'endurance & 3 points d'énergie + votre caractéristique la plus élevée



Niveau Novices +1 ; Maîtrise de 2 secrets métamagiques, de 3 pouvoirs magiques

Niveau Expérimentés +3 ; Maîtrise de 3 secrets métamagiques, de 4 pouvoirs magiques

Niveau Héros +5 ; Maîtrise de 4 secrets métamagiques, de 5 pouvoirs magiques

Niveau Légendes +7 ; Maîtrise de 5 secrets métamagiques, de 6 pouvoirs magiques



CHOISIR
vos
POUVOIRS MAGIQUES

LA LISTE DES POUVOIRS MAGIQUE

Vos choix de pouvoirs doivent correspondre à vos choix de lignée/voie pour que votre personnage soit cohérent. Vous devez dépenser un point d'énergie pour lancer un pouvoir en utilisant votre action principale.

Si votre pouvoir attaque un ennemi avec des dégâts destructifs alors comparez votre jet d'attaque à sa valeur de défense, si votre pouvoir attaque un ennemi avec des effets qui cherchent à l'influencer alors il devra faire un jet de résistance comparé à votre degré de puissance magique.

Votre degré de puissance magique est égal à 10 + votre niveau d'expérience + votre caractéristique liée à votre magie.

Niveau Novices +1 ; Magie qui a des effets mineurs, qui affecte de petites surfaces (moins de 2m d'arête), d'une durée courte de deux tours (20 secondes), qui a des effets guérisseurs ou destructeurs à 1 dé

Niveau Expérimentés +3 ; Magie qui a des effets modérés, qui affecte de moyennes surfaces (moins de 5m d'arête), d'une durée moyenne d'une minute (60 secondes), qui a des effets guérisseurs ou destructeurs à 2 dés

Niveau Héros +5 ; Magie qui a des effets conséquents, qui affecte de grandes surfaces (moins de 10m d'arête), d'une durée longue d'une heure, qui a des effets guérisseurs ou destructeurs à 4 dés

Niveau Légendes +7 ; Magie qui a des effets colossaux, qui affecte de très grandes surfaces (moins de 20m d'arête), d'une durée d'une journée entière (24 heures), qui a des effets guérisseurs ou destructeurs à 8 dés

ABSORPTION : Absorberez et redirez les attaques, la matière, l'énergie, les pouvoirs

ATTAQUE PSYCHIQUE : Attaquez le mental de vos ennemis avec la puissance de votre énergie psychique

BÉNÉDICTION : Bénissez vos alliés et vous même de pouvoirs divins, protecteurs et offensifs

CHÂTIMENT : Châtiez vos ennemis avec la puissance divine

CLONAGE : Clonez vous, vos alliés et vos ennemis

COMMUNICATION : Communiquez télépathiquement et envoyez des messages, des alertes à longues distance à des créatures conscientes, ce pouvoir multiplie par dix les portées annoncées normalement

CONNAISSANCE : Canalisez un accès aux archives multidimensionnelles pour accéder à toutes les informations que vous recherchez

CRÉATION D'OBJETS : Créez tout objet dont vous connaissez les détails

DIVINATION : Canalisez des messages et des visions transdimensionnelles pour vous aider dans vos quêtes

GUÉRISON : Guérissez vos alliés et vous même des blessures et des états néfastes

ILLUSION : Créez des illusions quasi réelles pour tromper vos ennemis et vous dissimuler



INFLUENCE MENTALE : Influencez l'esprit des autres créatures conscientes

INSPIRATION : Inspirez vos alliés avec la magie de votre musique en leur donnant de l'énergie, du soin, du pouvoir offensif ou défensif

INTANGIBILITÉ : Passez du tangible à l'intangible pour passer murs et obstacles et pour vous protéger de toutes attaques non magiques, vous n'êtes pas invisible

INVISIBILITÉ : Passez invisible pour ne plus pouvoir être perçu par les créatures dépendantes de la vue, vous pouvez être perçu par d'autres créatures qui n'ont pas la vue mais d'autres sens aiguisés

INVOCATION : Invoquez de puissants alliés multidimensionnels, animaux, créatures magiques, anges et démons...

LUMIÈRE : Générez et manipulez la lumière à votre souhait, jusqu'à en faire des attaques d'aveuglement ou de dégâts radiants

MAÎTRISE CORPORELLE : Manipulez magiquement votre corps et celui des autres en le modifiant à votre guise, le meneur de jeu validera ou non si ces modifications sont réalisables selon votre niveau d'expérience

MAÎTRISE DES CRÉATURES : Influencez les bêtes, animaux et créatures magiques douées de conscience

MAÎTRISE DU DESTIN : Influencez le destin en faisant relancer un de vos dés ou celui de vos alliés et ennemis, jusqu'en dehors de vos tours de jeu



MAÎTRISE D'UN ÉLÉMENT : Choisissez l'un des 5 éléments, Feu, Terre, Eau, Air, Foudre (détails au chapitre p.68) et manifestez ses pouvoirs destructeurs ou protecteurs. Si vous souhaitez maîtriser un autre élément de votre imagination demandez au meneur de jeu, c'est possible

MAÎTRISE DE LA GRAVITÉ : Augmentez ou diminuez la pression gravitationnelle, plaquez au sol ou soulevez tout objet ou être vivant, ils prennent des dégâts en lien avec votre niveau si ils heurtent une surface dure

MAÎTRISE DES MALADIES : Créez, manipulez les infections, maladies, bactéries et virus

MAÎTRISE DES MÉTAUX : Contrôlez les forces magnétiques, créez et modelez les métaux à votre guise

MAÎTRISE DES PLANTES : Créez, faites pousser, germer, putréfier les arbres & plantes à une vitesse extrême

MAÎTRISE DES SENS : Augmentez ou diminuez les capacités sensorielles de toute créature qui possède au minimum l'un des 5 sens

MAÎTRISE DES SONS : Créez, augmentez ou diminuez tous les sons. Vous pouvez également attaquer avec des vagues soniques.

MAÎTRISE DU TEMPS : Ralentissez ou accélérez le temps pour vous, vos alliés ou vos ennemis

MALÉDICTION : Maudissez vos ennemis avec des effets néfastes ou destructeurs

MÉTAMORPHOSE : Transformez vous, vos alliés ou vos ennemis en humanoïdes, créatures, animaux, de petite, moyenne ou grande taille. La cible retient ses pouvoirs et peut utiliser griffes et morsure pour faire ses attaques. Elle peut porter un coup supplémentaire en action bonus

NÉCROMANCIE : Animez les morts et faites les suivre votre volonté



NÉGATION : Niez ou réduisez d'autres effets magiques

PROJECTION ASTRALE : Projetez votre esprit dans le plan immatériel, subconscient/monde des rêves pour perturber vos ennemis, espionner, récupérer des informations ou communiquer avec des entités

PROTECTION : Protégez vous et vos alliés de tout effet néfaste ou destructeur

RÉGÉNÉRATION : Activez vos pouvoirs de régénération ou transférez les à vos alliés

SCELLEMENT/RUNES : Scellez des ennemis pour les entraver ou créez un sceau ou une rune sur un objet pour le rendre magique et lui donner soit un bonus équivalent à votre niveau d'expérience soit un autre pouvoir que vous possédez

TÉLÉKINÉSIE : Déplacez les créatures ou les objets dans l'espace ou créez des champs de force offensifs ou défensifs

TÉLÉPORTATION : Téléportez vous à 100 fois la portée de votre niveau d'expérience

TÉNÈBRE : Générez ou manipulez les ténèbres pour créer une zone d'obscurité absolue ou attaquez avec des ombres qui infligent des dégâts nécrotiques

TRANSMUTATION : Transmutez une matière en une autre ou faites passer un élément d'un état à un autre, solide, liquide, gazeux

VITESSE : Multipliez par dix la vitesse de déplacement d'une créature consciente

VOL : Gagnez la pouvoir de faire voler toute créature consciente ou même vos ennemis avant de les laisser chuter





CHOISIR
vos
SECRETS MÉTAMAGIQUES

LES SECRETS MÉTAMAGIQUES

Activer un secret métamagique vous demande de dépenser un point d'énergie en plus du point d'énergie dépensé pour lancer le pouvoir magique, mais ce pouvoir bénéficie d'une amélioration donnée par le secret. Vous ne pouvez activer qu'un seul effet métamagique par tour.

DISCRET : Permet de lancer un sortilège discrètement, les effets sont invisibles et inaudibles

RAPIDE : Permet de lancer un sortilège en action bonus

PROGRAMMÉ : Permet de lancer un sortilège en le programmant pour se déclencher selon les conditions de son choix

CHAOTIQUE : Permet de lancer un sortilège avec des effets aléatoires supplémentaires créés par le meneur du jeu

ÉTENDU : Permet de lancer un sortilège sur le double de sa zone habituelle

PERSISTANT : Permet de lancer un sortilège qui durera deux fois plus longtemps





LES SECRETS MÉTAMAGIQUES

TRANSDIMENSIONNEL : Permet de lancer un sortilège qui passe de l'intangible au tangible ou l'inverse ou dans d'autres dimensions

TRANSMUTÉ : Permet de lancer un sortilège d'une source d'énergie différente que le pouvoir initialement choisi

SÉLECTIF : Permet de lancer un sortilège en choisissant d'affecter ou pas certaines cibles présentes dans la zone

LIÉ : Permet de lancer un sortilège en parallèle d'un autre au prix d'une action bonus

OUTREPASSANT : Permet de lancer un sortilège qui traverse les protections et les obstacles, touche automatiquement si à porté

QUINTESSANT : Permet de lancer un sortilège sans lancer les dés de dégâts, en comptant le maximum

DISTANT : Permet de lancer un sortilège au double de la portée et au travers de petits interstices



VOS CARACTÉRISTIQUES
et
COMPÉTENCES

CHAQUE PERSONNAGE POSSÈDE 6 CARACTÉRISTIQUES

Vous avez 13 points à répartir. Mettez entre minimum 0 et maximum 4. Voici nos recommandations :

Si vous mettez 0 en intellect vous serez le simplet du village, si vous mettez 1, vous êtes monsieur tout le monde, à 2, vous serez plus intelligent que la moyenne, à 3 vous êtes exceptionnel et à 4 vous êtes un génie.

L'endurance est importante pour tout le monde car elle influe sur vos points de vie et donc votre survie. Cependant votre personnage se battra soit avec la force soit avec l'agilité, il peut être utile de valoriser l'une au détriment de l'autre pour économiser des points. Si vous utilisez la magie vous pourrez choisir sa source en accord avec votre voie, venant de votre intellect, aura ou de vos sens.



FORCE : Force physique, attaque brute, intimidation



AGILITÉ : Dextérité, attaque en finesse, discrétion



ENDURANCE : Constitution physique, points de vie, résistance



INTELLECT : Intelligence, magie érudite, arguments, connaissances



AURA : Charisme, magie occulte ou innée, influence



SENS : 5 sens, magie divine ou de la nature, intuition, repérage

ET 10 COMPÉTENCES POUR FAIRE LES ACTIONS DANS LE JEU

Choisissez en 3 à maîtriser, doublez votre caractéristique sur les jets liés à ces compétences maîtrisées :



ATHLÉTISME (FORCE) :

Capacité d'utilisation du corps pour toutes tâches physiques athlétiques



CONNAISSANCES (INTELLECT ou SENS) :

Capacité d'introspection, de connaissances par l'intellect ou l'intuition



ESTHÉTISME (INTELLECT, AURA ou SENS) :

Capacité esthétique, art visuel, habillement, dessin, déguisement



FINESSE (AGILITÉ) :

Capacité de discrétion et d'exécution de tâches minutieuses



INTERACTION (INTELLECT ou AURA) :

Capacité d'influence sur les autres, persuasion, mensonge ou intimidation



LANGAGE (INTELLECT) :

Capacité d'apprentissage et d'échanges linguistiques, rédaction textes complexes



LOGIQUE (INTELLECT) :

Capacité de déduction et d'investigation



MUSIQUE (INTELLECT, AURA ou SENS) :

Capacité de perception et production de la musique



NATURE (SENS) :

Capacité d'influence et de communication avec la nature & les bêtes



PERCEPTION (SENS) :

Capacité de perception via les sens, de repérage dans l'espace, de traque



VOUS N'AVEZ
plus qu'à
VOUS ÉQUIPER

L'ATTAQUE, LES DÉGÂTS ET LA DÉFENSE

ATTAQUE & DÉGÂTS

Le bonus au jet de dé d'attaque est calculé selon le niveau d'expérience du personnage + la caractéristique en lien à cette attaque

Le bonus aux jets de dés de dégâts est calculé selon la caractéristique en lien à cette attaque (peu importe le nombre de dés lancés, il n'est appliqué qu'une fois)

DÉGÂTS DES ARMES :

Petites, à une main, **D6** : Dagues, épées courtes, hachettes, marteaux, coups, griffes et morsures de petites créatures...

Moyennes, à une ou deux mains, **D8** : Épées, marteaux et hâches de guerre, arcs courts, arbalètes légères, coups, griffes et morsures de créatures moyennes...

Grandes, à deux mains, **D10** : Épées, marteaux et hâches à deux mains, arcs longs, arbalètes lourdes, coups, griffes et morsures de grandes créatures...

Immenses, pour les grands humanoïdes et créatures magiques, -1 à l'attaque, **2D6** : Grandes épées, marteaux et grandes hâches à deux main, Grands arcs longs, Baliste portative, coups, griffes et morsures de créatures immenses...

DÉGÂTS DES SORTS :

Dégâts cumulés à un autre effet **D8**

Dégâts sur une zone **D10**

Dégâts concentrés sur une cible **2D6**



L'ATTAQUE, LES DÉGÂTS ET LA DÉFENSE

DÉFENSE :

Valeur de base de **10** :

- + Agilité ou Endurance au choix
- + 2 Armure légère (pour toutes les voies)
- + 3 Armure intermédiaire (pour toutes les voies sauf celles exclusivement magiques)
- + 4 Armure lourde (pour les voies martiales uniquement, endurance seulement)
- + 1 Targe (pour toutes les voies, s'attache à l'avant bras)
- + 2 Bouclier (pour toutes les voies sauf celles exclusivement magiques)
- + Le double d'endurance ou agilité sans armure ni targe ni bouclier (sous condition de validation du MJ)



ARGENT, ÉQUIPEMENT & OBJETS

Vous commencez l'aventure avec 100 pièces de cuivre + 7d10 pièces d'argent

Et pour acquérir quoi que ce soit dans le jeu il faut pouvoir le troquer ou l'acheter avec des pièces de cuivre, d'argent ou d'or.

**10 PIÈCES DE CUIVRE = 1 PIÈCE D'ARGENT
10 PIÈCES D'ARGENT = 1 PIÈCE D'OR**



Vous pouvez porter 10 objets maximum de taille petite, moyenne ou grande selon la taille de votre personnage.

Les objets pour les personnages de taille petite coûtent deux fois moins cher. Les armures et boucliers pour les personnages de grande taille coûtent un tiers de plus.

Vous pouvez porter autant d'objets magiques que de parties du corps disponibles pour les porter.

Vous trouverez à la page suivante un inventaire plutôt exhaustif où choisir vos achats avant de partir à l'aventure :

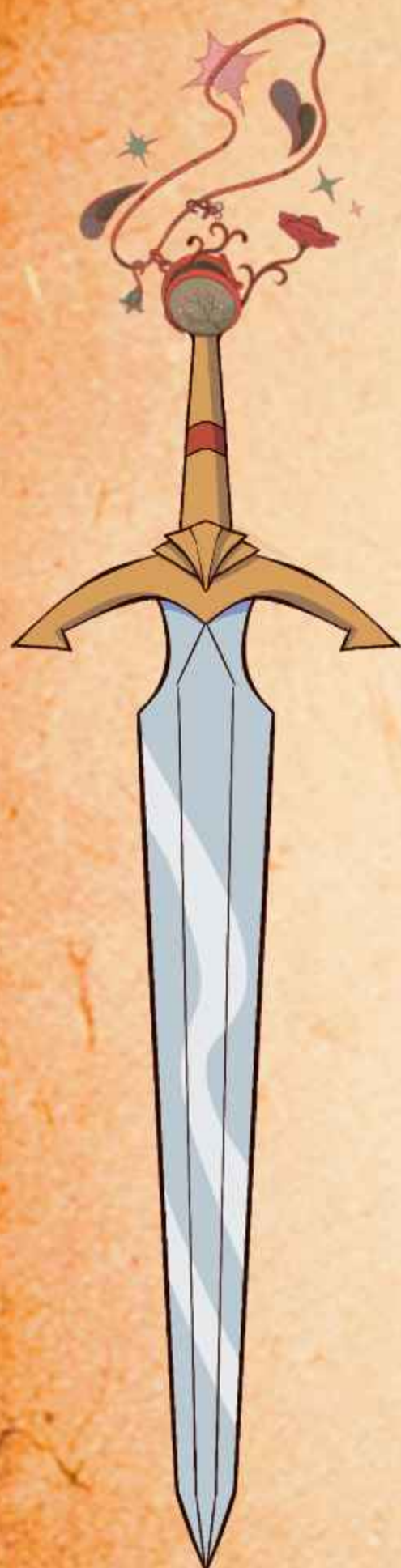


ARMURES

Armure, Bouclier ou targe en bois	5 pièces d'argent
Armure, Bouclier ou targe en metal	10 pièces d'argent
Armure, Légère, Gambison, Rembourrage	10 pièces d'argent
Armure, Légère, Cuir souple	15 pièces d'argent
Armure, Intermédiaire, Cuir clouté bouilli	25 pièces d'argent
Armure, Intermédiaire, Chemise de mailles	90 pièces d'argent
Armure, Intermédiaire, Brigandine, tissu & plaques	30 pièces d'argent
Armure, Intermédiaire, Plastron demi plaque	60 pièces d'argent
Armure, Lourde, Cuirasse sommaire	35 pièces d'argent
Armure, Lourde, Côte de mailles	200 pièces d'argent
Armure, Lourde, Écailles, Cataphracte	80 pièces d'argent
Armure, Lourde, Plaque complète, Harnois	300 pièces d'argent



ARMES



Petit, Arbalète	10 pièces d'argent
Petit, Arc	3 pièces d'argent
Petit, Cimeterre	7 pièces d'argent
Petit, Dague	3 pièces d'argent
Petit, Epée courte	7 pièces d'argent
Petit, Faucille	3 pièces d'argent
Petit, Fouet	2 pièces d'argent
Petit, Fronde	1 pièces d'argent
Petit, Glaive	7 pièces d'argent
Petit, Hachette	5 pièces d'argent
Petit, Javeline	3 pièces d'argent
Petit, Masse	5 pièces d'argent
Petit, Matraque	2 pièces d'argent
Petit, Pied de biche	3 pièces d'argent
Petit, Sarbacane	1 pièces d'argent
Moyen, Bâton en bois basique	1 pièces d'argent
Moyen, Epée longue	25 pièces d'argent
Moyen, Hache de guerre	15 pièces d'argent
Moyen, Marteau de guerre	15 pièces d'argent
Moyen, Morgenstern	15 pièces d'argent
Moyen, Pioche de guerre	10 pièces d'argent
Moyen, Rapière	10 pièces d'argent
Moyen, Trident	6 pièces d'argent
Grand, Arbalète	15 pièces d'argent
Grand, Arc	6 pièces d'argent
Grand, Epée à deux mains	40 pièces d'argent
Grand, Filet de capture	5 pièces d'argent
Grand, Fléau à deux mains	25 pièces d'argent
Grand, Hâche à deux mains	30 pièces d'argent
Grand, Halebarde à deux mains	30 pièces d'argent
Grand, Lance à deux mains	20 pièces d'argent
Grand, Masse à deux mains	30 pièces d'argent
Immense, Arc	15 pièces d'argent
Immense, Baliste portative	30 pièces d'argent
Immense, Grand Filet de capture	10 pièces d'argent
Immense, Grand Fléau à deux mains	35 pièces d'argent
Immense, Grande Épée à deux mains	60 pièces d'argent
Immense, Grande Hâche à deux mains	50 pièces d'argent
Immense, Grande Halebarde à deux mains	50 pièces d'argent
Immense, Grande Lance à deux mains	30 pièces d'argent
Immense, Grande Masse à deux mains	50 pièces d'argent

Acide (fiolle)	25 pièces d'argent
Acier basique (au kg)	10 pièces d'argent
Acier noble (au kg)	50 pièces d'argent
Aiguille de sarbacane	0,1 pièces d'argent
Âne ou mule	15 pièces d'argent
Antitoxine (fiolle)	25 pièces d'argent
Auberge, séjour aristocratique	5 pièces d'argent
Auberge, séjour confortable	2 pièces d'argent
Auberge, séjour modeste	1 pièces d'argent
Auberge, séjour pauvre	0,2 pièces d'argent
Baguette, focalisateur magique basique	20 pièces d'argent
Baguette, focalisateur magique de maître	100 pièces d'argent
Balance, marchand	3 pièces d'argent
Banquet (par personne)	5 pièces d'argent
Baril	1,6 pièces d'argent
Bâton de concentration arcanique	10 pièces d'argent
Bélier, portable	5 pièces d'argent
Bière, chope	0,1 pièces d'argent
Bougie	0,2 pièces d'argent
Bourse en cuir	1 pièces d'argent
Bouteille en verre	0,5 pièces d'argent
Calèche	200 pièces d'argent
Carquois	2 pièces d'argent
Chaîne (3 mètres)	5 pièces d'argent
Chameau	50 pièces d'argent
Charrette	5 pièces d'argent
Cheval de guerre	60 pièces d'argent
Cheval de trait	30 pièces d'argent
Chien de garde	5 pièces d'argent
Cire à cacheter	0,3 pièces d'argent
Cloche	1 pièces d'argent
Coffre	5 pièces d'argent
Cor	3 pièces d'argent
Corde, chanvre (6 mètres)	1 pièces d'argent
Cornemuse	5 pièces d'argent
Couverture	0,5 pièces d'argent
Éléphant	300 pièces d'argent
Fiolle d'encre	0,1 pièces d'argent
Fiolle de feu d'alchimiste	30 pièces d'argent
Flacon ou chope	0,3 pièces d'argent
Flèche ou carreau	0,2 pièces d'argent

DIVERS



DIVERS



Flèche ou carreau en argent	4 pièces d'argent
Flûte	1 pièces d'argent
Fournitures d'alchimiste	100 pièces d'argent
Fournitures de brasseur	20 pièces d'argent
Fournitures de calligraphe et peinture	20 pièces d'argent
Fromage, gros morceau	0,2 pièces d'argent
Grappin	2 pièces d'argent
Huile (bouteille)	0,5 pièces d'argent
Jeu de cartes à jouer	0,2 pièces d'argent
Jeu de dés	0,3 pièces d'argent
Kit d'empoisonneur	20 pièces d'argent
Kit d'escalade	15 pièces d'argent
Kit de contrefaçon	10 pièces d'argent
Kit de déguisement	20 pièces d'argent
Kit de gamelle	0,3 pièces d'argent
Kit de guérisseur	10 pièces d'argent
Lampe	0,5 pièces d'argent
Lin ou chanvre au mètre	0,3 pièces d'argent
Livre	1,0 pièces d'argent
Livre de sorts	50 pièces d'argent
Longue-vue	5 pièces d'argent
Loupe	1,2 pièces d'argent
Luth	6 pièces d'argent
Lyre	4 pièces d'argent
Maison en bois, 1 pièce	500 pièces d'argent
Maison en pierre, 1 pièce	1K pièces d'argent
Château en pierre, 10 pièces	30K pièces d'argent
Maître Forgeron (par jour)	3 pièces d'argent
Matériel de pêche	1 pièces d'argent
Menottes	0,5 pièces d'argent
Mercenaire non formé, par jour	1 pièces d'argent
Mercenaire qualifié, par jour	2 pièces d'argent
Messager, par jour	1 pièces d'argent
Miroir, acier	0,2 pièces d'argent
Orbe de concentration arcanique	20 pièces d'argent
Outils de cordonnier	10 pièces d'argent
Outils de façonneur	10 pièces d'argent
Outils de forgeron	15 pièces d'argent
Outils de navigateur	50 pièces d'argent
Outils de voleur	15 pièces d'argent
Outre	0,3 pièces d'argent
Pain, miche	0,2 pièces d'argent

Parchemin (une feuille)	0,1 pièces d'argent
Parfum (fiOLE)	4 pièces d'argent
Pelle	1 pièces d'argent
Piège de chasse	5 pièces d'argent
Pierre à aiguiser	0,2 pièces d'argent
Pochette de composants	10 pièces d'argent
Pointes en fer (10)	3 pièces d'argent
Poison, basique (fiOLE)	50 pièces d'argent
Poison, mortel (fiOLE)	150 pièces d'argent
Pot, fer	3 pièces d'argent
Potion de soin expérimenté	20 pièces d'argent
Potion de soin novice	10 pièces d'argent
Poulet	0,3 pièces d'argent
Rations (1 jour)	0,3 pièces d'argent
Repas aristocratique	1 pièces d'argent
Repas confortable	0,4 pièces d'argent
Repas modeste	0,2 pièces d'argent
Repas pauvre	0,1 pièces d'argent
Sac à dos	1 pièces d'argent
Sac de couchage	1 pièces d'argent
Savon	0,2 pièces d'argent
Seau	0,5 pièces d'argent
Selle	5 pièces d'argent
Serrure	3 pièces d'argent
Sifflet de signalisation	0,3 pièces d'argent
Soie au mètre	2 pièces d'argent
Stylo à encre	1 pièces d'argent
Symbole sacré	5 pièces d'argent
Tente, deux personnes	2 pièces d'argent
Torche	0,2 pièces d'argent
Transport (dans une ville)	0,2 pièces d'argent
Transport (entre les villes), par jour	1 pièces d'argent
Travailleur, par jour	0,5 pièces d'argent
Ustensiles de cuisinier	10 pièces d'argent
Vache	10 pièces d'argent
Vêtements solides, voyageur	5 pièces d'argent
Vêtements, du peuple	1 pièces d'argent
Vêtements, sur mesure, basiques	10 pièces d'argent
Vêtements, sur mesure, nobles, brodés	20 pièces d'argent
Viande, morceau	0,2 pièces d'argent
Vin, commun (pichet)	0,2 pièces d'argent
Vin, fin (bouteille)	1 pièces d'argent
ViOLE	5 pièces d'argent

DIVERS



PRÉSENTER SON PERSONNAGE

COMMENT FAIRE UNE BONNE PREMIÈRE DESCRIPTION DE SON PERSONNAGE :

Quand on me voit on remarque en premier (lignée, particularité, look, équipement) :

Avant j'étais à ... :

Mon tempérament en société en ce moment est :

Mon objectif actuel (dont je peux parler) est :

Je peux être utile pour :

Le truc marrant à mon sujet c'est que :

LES ÉLÉMENTS CLÉS POUR RÉVÉLER PROGRESSIVEMENT SON PERSONNAGE PLUS LOIN DANS L'AVENTURE :

Mon vilain défaut est :

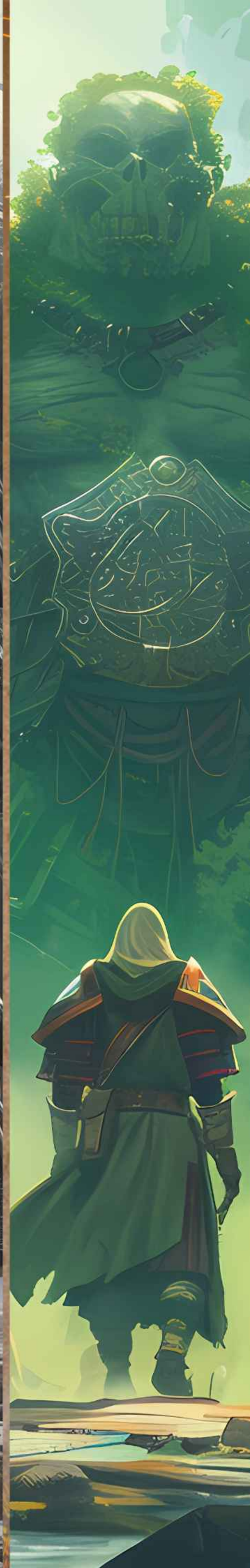
Mon réel objectif est :

Mon leitmotiv est :

Mes talents cachés sont :

Ma véritable histoire est :





LES QUATRE
niveaux
D'EXPÉRIENCE

4 NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DANS LE JEU

Il existe quatre niveaux que vous allez progressivement passer dans le jeu. À chaque niveau vous deviendrez plus puissants, en équivalence au niveau de puissance des challenges que vous allez affronter.

Il faudra passer environ deux fois plus de temps de jeu et réussir deux fois plus de challenges avant d'arriver au niveau suivant. Ces passages de niveaux se font quand la ou le meneur du jeu l'annoncera. Vous pourrez alors modifier votre fiche de personnage et acquérir de nouvelles capacités, en suivant les instructions énoncées plus loin dans le livre et ci dessous :

1. Niveau Novices

+1 à tous les jets en lien avec les caractéristiques

Points de vie : Démarrez avec 12, 16 ou 20 selon la voie que vous choisirez + deux fois votre endurance

Points d'énergie : Démarrez avec 3+ votre caractéristique la plus élevée

2. Niveau Expérimentés

+3 à tous les jets en lien avec les caractéristiques

Points de vie : Doublez les

Points d'énergie : 5+ votre caractéristique la plus élevée

3. Niveau Héros

+5 à tous les jets en lien avec les caractéristiques

Points de vie : Doublez les

Points d'énergie : 7+ votre caractéristique la plus élevée

4. Niveau Légendes

+7 à tous les jets en lien avec les caractéristiques

Points de vie : Doublez les

Points d'énergie : 9+ votre caractéristique la plus élevée

(ne lancez plus les dés de dégâts car il y en a simplement trop, faites une moyenne arrondie au supérieur)



LES MÉCANIQUES DU JEU
plus
EN DÉTAIL



ACTIONS COURANTES DANS LE JEU

ACTIONS LES PLUS COURANTES :

- Explorer un environnement (par exemple, les allées d'une bibliothèque royale) en posant des questions au meneur du jeu.
- Communiquer avec les autres membres de votre groupe ou les personnages non-joueurs que vous rencontrez.
- Combattre des adversaires avec vos armes ou utiliser vos capacités spéciales.
- Faire votre place dans la société fantastique et créer votre empire.
- Décrire les sentiments ou les pensées de votre personnage.

Prêtez attention aux descriptions du meneur de jeu : Les détails peuvent contenir des indices cruciaux pour vos décisions.

Questions à poser : Si vous manquez d'informations, n'hésitez pas à demander des détails supplémentaires au MJ, comme "Que puis-je entendre ici ?" ou "Y a-t-il un objet que je pourrais utiliser ?".



ACTIONS COURANTES DANS LE JEU

TRAITEZ VOTRE PERSONNAGE COMME UNE PERSONNE RÉELLE :

Soyez attentif à ce qui l'entoure et réfléchissez à la manière dont le monde pourrait l'affecter. Prenez le temps de dialoguer avec vos compagnons de jeu. Exposez vos stratégies, exprimez des émotions, posez des questions, partagez des histoires ou faites de l'humour sur les situations. Les moments forts du jeu prendront une dimension plus profonde si vous explorez pleinement chaque scène et donnez vie à votre personnage.

Rappelez-vous : Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise décision. L'histoire devient plus riche et captivante si vous laissez votre personnage et le groupe agir selon sa propre logique, même si cela mène parfois à des fiascos. Comme dit l'adage : Il n'y a pas d'échecs, que des apprentissages.



SCÈNES D'ACTION ET COMBATS

Dans les moments critiques, comme les combats, le jeu adopte un rythme plus structuré avec des tours d'action. Un tour d'action dure généralement moins de 10 secondes.

FONCTIONNEMENT D'UN TOUR D'ACTION :

INITIATIVE : On commence par déterminer l'ordre des actions. Ce sera celui ou celle qui fait le plus haut jet d'athlétisme, de finesse ou de perception, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

ACTIONS POSSIBLES À VOTRE TOUR : Chaque joueur prend son tour pour faire agir son personnage. Pendant votre tour, vous pouvez faire trois choses : déplacer votre personnage, accomplir une action principale, et une action bonus.



SCÈNES D'ACTION ET COMBATS

1. UN DÉPLACEMENT, le fonctionnement dans le jeu :

1a. AU CONTACT : À 1m (À 2m si possède une grande taille). Peut attaquer directement au corps à corps

1b. À PROXIMITÉ : Peut se déplacer pour arriver au corps à corps, à moins de 10m

1c. À PORTÉE : Entre 3 et 13 mètres pour les petites armes de lancer types hachettes et couteaux et 3 à 60 mètres pour les autres, incluant arcs, arbalètes, mousquets, rochers et javelines

1d. HORS DE PORTÉE : à plus de 60 mètres

2. UNE ACTION PRINCIPALE : Attaque à distance ou au corps à corps, sortilège ou autre action principale avec avantage, désavantage ou ni l'un ni l'autre (les personnages martiaux ont plusieurs attaques par action principale)

3. UNE ACTION BONUS : Les actions bonus classiques incluent des actions rapides comme se cacher, se mettre à couvert, sortir ou ranger un objet, activer une botte secrète ou un secret de métamagie



LES POINTS DE VIE

POINTS DE VIE :

Vous récupérez des points de vie quand vous êtes soigné physiquement par une personne qui y passe suffisamment de temps (cela dépend de la blessure, temporalité définie par le meneur du jeu) ou magiquement, selon le niveau d'expérience du personnage qui vous soigne, vous récupérerez 1, 3, 6 ou 12 D10 points de vie.

Vous récupérez la totalité de vos points de vie après un repos long de 6 heures minimum.

INCONSCIENCE :

Si vous perdez tous vos points de vie au combat vous tombez inconscient.

Si vous êtes soigné et que vous revenez à 1 point de vie ou plus, vous pouvez vous remettre à combattre et être actif, mais au coût d'être désavantagé sur chaque action et de ne regagner que la moitié de vos points de vie au prochain repos long (plutôt que la totalité).

Par soucis de réalisme, à chaque fois que vous tombez inconscient lancez un D6, si vous faites un 1 ou 2 vous êtes affligés d'un handicap mineur permanent, au choix du MJ : -1 mètre à votre vitesse de déplacement, -1 à vos jets de perception, -1 à vos jets d'athlétisme... Selon la logique de la blessure qui vous a été infligée.



LES POINTS DE VIE

MORT :

Vous mourrez automatiquement si vous atteignez votre nombre de point de vies maximum en négatif.

Exemple : Vous avez 24 points de vie, le chef ennemi vous donne un coup à 23 dégâts et vous fait tomber à 1 point de vie, puis au tour suivant il vous attaque à nouveau et vous inflige 25 dégâts, vous tombez à -24 points de vie, vous êtes mort automatiquement.

Vous mourrez également automatiquement si vous êtes laissé sans soins plus de X tours après le tour où vous êtes tombé au combat (X étant déterminé aléatoirement par le meneur du jeu avec un dé 10).



LES POINTS D'ÉNERGIE ET DE KARMA

POINTS D'ÉNERGIE :

Pour faire une **DOUBLE ATTAQUE** ou utiliser une **BOTTE SECRÈTE**, pour **UTILISER UN POUVOIR MAGIQUE** ou pour appliquer un **SECRET METAMAGIQUE** il faut utiliser un point d'énergie (il faut donc dépenser deux points en tout pour lancer un sort modifié par la métamagie).

Vous récupérez la moitié de vos points d'énergie dépensés quand vous faites un repos court (un par jour maximum) et la totalité quand vous faites un repos long. Un repos court dure au minimum 30 minutes de pause. Un repos long dure minimum 6 heures de sommeil.

POINTS DE KARMA :

Les actions particulièrement bénéfiques ou maléfiques qui concernent de près ou de loin le groupe ont des conséquences.

Quand un individu fait une action que la ou la meneur du jeu considère particulièrement bénéfique pour le groupe il reçoit un point de karma qu'il peut utiliser pour relancer n'importe quel dé (le sien ou celui d'un allié ou ennemi). Quand un individu fait une action que le MJ considère particulièrement maléfique pour le groupe (voler, assassiner ou abuser quelqu'un et que cela puisse leur retomber dessus...), le MJ gagne un point de karma et pourra choisir de faire relancer un de ses propres jets en défaveur du joueur en question.





**CETTE SECTION VOUS CONCERNE SI VOUS AVEZ PRIS
LE POUVOIR MAÎTRISE D'UN ÉLÉMENT**

TERRE :



Peut se manifester défensif comme un mur ou offensif comme des piques de roche...

La terre est vulnérable au feu.

EAU :



Peut se manifester via les 3 formes gazeuses via le brouillard, liquides via l'eau et solides par la glace...

L'eau est vulnérable à la foudre.

FEU :



Peut se manifester sous formes de flammes...

Le feu est vulnérable à l'eau.

FOUDRE :



Peut se manifester sous forme d'éclair ou de courant électrique...

La foudre est vulnérable à l'air.

AIR :



Peut se manifester par des bourrasques de vent mais aussi par l'absence d'air et la suffocation...

L'air est vulnérable à la terre.

Terre + Eau = Boue, Acide

Air + Foudre = Tempête De Vent, D'éclairs & Tonnerre

Feu + Terre = Magma

Air + Feu = Incendie

Eau + Foudre = Électrocution



COMMENT JOUER
au
JEU DE RÔLE

COMMENT LE JEU SE DÉROULE

COMMENT LE JEU SE DÉROULE

Le jeu se déroule par échanges entre la ou le meneur du jeu et les joueurs. Voici comment cela fonctionne :

1. DESCRIPTION :

Le MJ décrit la scène pour vous aider à visualiser le monde et ce qui s'y passe.

2. ACTION :

Les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Vous pouvez essayer ce que vous voulez : parler à d'autres personnages, attaquer, utiliser l'une de vos capacités spéciales, etc...

3. RÉOLUTION :

Le MJ imagine ce qui se passe ensuite et décrit à nouveau la scène.



COMMENT FAIRE UNE ACTION DANS LE JEU

1. Décrivez votre intention au groupe comme en vous projetant dans l'action
2. La ou le meneur du jeu vous demande si vous confirmez cette action
3. Si vous confirmez, le MJ vous demande de lancer un jet de dé en ajoutant votre bonus ou malus
4. Le MJ vous annonce le résultat de votre action Puis lancez un dé 20 et ajoutez le bonus approprié pour déterminer la réussite ou l'échec de cette action :
 - 4a. Vous faites un 1 : Échec critique avec conséquence néfaste déterminée aléatoirement par le MJ
 - 4b. Vous faites un certain nombre sur le dé et le MJ vous annonce que vous avez fait tout pile le bon résultat : succès si vous le souhaitez mais qui aura une conséquence entre les mains du MJ
 - 4c. Vous faites un certain nombre et le MJ vous annonce que vous avez passé le degré de difficulté : Réussite
 - 4d. Vous faites un 20 sur le dé : Réussite critique automatique avec conséquence épique



COMMENT FAIRE UNE ACTION DANS LE JEU

AVANTAGES OU DÉSAVANTAGES :

Dans certaines situations, il se peut que vous ayez un avantage ou un désavantage en réalisant une action. Ajoutez un lancé de dé 20 et choisissez le meilleur ou le pire des deux résultats selon si vous êtes avantage ou désavantage. Exemple : Vous prenez vos ennemis par surprise, vous êtes avantage, vous lancez deux dés 20 au lieu d'un seul et vous gardez le meilleur des deux résultats



EXEMPLE DE JEU

MJ : "Joueur 1, tu entends un cri avec une voix masculine venant d'une vieille grange en sortant du village. Que fais-tu ?"

Joueur 1 : Je vais jeter un coup d'œil à travers une fente

MJ : En jetant un coup d'œil, tu vois deux jeunes hommes en armure de cuir laminé en train de commencer à ligoter un vieillard inconscient sur une chaise.

Joueur 1 : "Je fais le tour discrètement pour évaluer la situation et chercher un moyen d'entrer sans être vu."

MJ : "Tu remarques une fenêtre ouverte à l'arrière de la grange et un seau à proximité. Que fais-tu ?"

Joueur 1 : "Je jette le seau contre le mur à l'opposé de la fenêtre pour faire du bruit et distraire les kidnappeurs. Si ils se dirigent vers le bruit, j'entre par la fenêtre et tente de libérer la victime."

MJ : Ils se dirigent vers le bruit en maugréant "Qui va là ?". Fais moi un double jet de finesse pour entrer discrètement, car tu as choisi de maîtriser cette compétence, tu pourras garder le meilleur des deux résultats...

Joueur 1 (Lance deux dés à la vue de tous) : « J'ai fait un 13 et un 5 sur les dés 20, je garde le 13 et y applique mon bonus total de +4, ça fait 17 ! »

MJ : (Lance à l'abri des regards un dés 20 de perception pour les ennemis) « Tu sembles avoir été discret ils ne t'ont ni vu ni entendu entrer ! »



EXEMPLE DE JEU

ASTUCE CLÉ :

N'ayez pas peur des maths dans ce jeu, ils ont été limités au plus simple. Vous aurez simplement à lancer des dés, ajouter un bonus ou soustraire un malus, faire des additions basiques puis un total, c'est tout, promis ! Pensez simplement à vous rappeler de vos bonus, ça fait gagner un temps précieux.

ASTUCE CLÉ 2 :

Imprégnez-vous des descriptions du meneur de jeu pour déceler des indices, ou éléments utiles, comme ici le seau.

Utilisez les détails de chaque scène pour guider vos actions. Si le sol est couvert de feuilles mortes, vous pourriez faire du bruit en marchant. Si une créature a des yeux luisants, elle pourrait voir dans l'obscurité. Portez toujours attention aux descriptions que le MJ vous donne, et n'hésitez pas à demander plus de détails si nécessaire, car il ou elle ne peut pas penser à tout.





INTERPRÉTATION
et
IMMERSION

COMMENT INCARNER VOTRE PERSONNAGE

Il existe deux manières principales de jouer votre personnage : en tant que narrateur ou en tant qu'acteur.

NARRATEUR :

Vous décrivez les actions et sentiments de votre personnage aux autres joueurs. Par exemple, vous pouvez décrire comment il traverse une pièce ou montrer comment il réagit à une situation donnée, en décrivant ses paroles ou ses gestes. Vous pouvez aussi partager comment on voit qu'il réagit émotionnellement.

ACTEUR :

Lorsque vous parlez directement comme votre personnage, vous devenez l'acteur de votre histoire. Vous lui donnez une voix, interagissez avec les autres personnages, et réagissez aux situations comme lui. Cette approche vous permet d'incarner pleinement votre personnage et de rendre les interactions plus vivantes. Utiliser un mélange des deux rend votre personnage plus crédible et aide à maintenir une immersion forte dans le jeu. Rester "dans la peau" de votre personnage peut rendre l'expérience plus engageante pour tout le monde.



COMMENT INCARNER VOTRE PERSONNAGE

ASTUCE CLÉ

Trouvez un "gimmick" pour votre personnage, quelque chose d'unique à son sujet (un accent, un comportement, une croyance), qui ajoute du charme ou de l'humour à votre jeu. Cela peut grandement améliorer l'expérience et créer de l'attachement autour de votre personnage.

INCARNER VOTRE PERSONNAGE EN ÉQUILIBRE AVEC LES AUTRES

Je vous invite à rester dans la peau de votre personnage : Cela renforce l'immersion pour tout le monde. Il est également important de rester vigilant sur l'imposition de vos idées aux autres. On ne peut ni gagner ni perdre dans un jeu de rôle au sens traditionnel ; l'intérêt du jeu réside dans l'exploration des personnages et des histoires. Vous pouvez partager équitablement l'espace de jeu et les moments de prise de décision. Que chaque joueur explore son propre rôle et ses propres choix, même s'ils mènent à des échecs ou des situations inattendues. Vous pouvez accueillir les conséquences de vos actions et passer à la suite.

NOTE POUR CEUX QUI DÉCOUVRENT LE JEU DE RÔLE :

Si vous êtes nouveau dans ce type de jeu, il est normal de se sentir un peu gêné par l'aspect "acteur". Ne vous inquiétez pas si vous n'êtes pas à l'aise pour jouer pleinement votre personnage. Ce n'est pas une performance devant un public, et personne n'attend de vous que vous soyez parfait. Utilisez plus la posture de narrateur si cela vous convient mieux. Au fil du temps, vous trouverez une connexion naturelle avec votre personnage.



CONSEILS POUR UNE EXPÉRIENCE DE JEU RÉUSSIE

HONORER LE TRAVAIL DU MENEUR

La ou le meneur du jeu consacre beaucoup de temps et d'efforts à préparer et à orchestrer l'histoire. Il doit gérer de multiples paramètres : Histoire, règles, décisions, interactions... Vous pouvez honorer son travail avec votre attention, le respect de la parole de chacun et votre engagement. Les petites attentions lui seront toujours utiles.

GARDER TOUTES NOTIFICATIONS À DISTANCE

Pour maintenir une immersion totale dans le jeu, il est important de décider collectivement que les téléphones soient en mode avion ou éteints. Il n'y a rien de plus précieux que d'être présent.

CLARIFIER LA COMMUNICATION

Vous pouvez explorer trois types de communications : une pour parler en dehors du jeu, une pour incarner votre personnage et une pour décrire ses actions. Cela aide à éviter toute confusion et à maintenir une communication fluide.

ÊTRE LIBRE DE TOUT FAIRE MAIS SURTOUT...

Posez-vous la question si les objectifs de votre personnage sont compatibles avec ceux du groupe. Un joueur qui cherche à nuire constamment aux autres, assassiner tout ce qui bouge, peut compromettre l'expérience pour tout le monde. Vous pouvez tout faire dans le jeu, du bien comme du mal, enfreindre les règles ou prendre des risques, assurez-vous simplement que cela enrichit l'histoire collective et que ça ne met pas en tension les autres joueurs.



CONSEILS POUR UNE EXPÉRIENCE DE JEU RÉUSSIE

GARDER LES SECRETS

Parfois, il est nécessaire de garder certaines informations secrètes pour votre personnage. Si une scène se déroule où votre personnage n'est pas présent, nous vous invitons à ne pas utiliser ces informations pour influencer ses décisions. Attendez que ces détails soient partagés par d'autres joueurs.

UTILISER LE « HASARD » EN CAS DE DÉSACCORDS

Si le groupe rencontre un désaccord, a du mal à prendre une décision, vous pouvez sortir du personnage pour proposer une décision simple, comme lancer une pièce ou faire un pierre papier ciseau pour trancher entre deux options. Acceptez le résultat et passez à autre chose. Il y a un temps pour la stratégie et un temps pour l'action.

ÊTRE UN MENEUR DANS LA JUSTESSE

Si vous êtes meneur du jeu, il est crucial de maintenir l'équité et la cohérence. Évitez les décisions injustes, la partialité, ou l'application incomplète ou trop rigide des règles. Même si vos décisions sont finales, assurez-vous qu'elles sont prises équitablement. Suivez les règles écrites et écoutez les ressentis des joueurs. Tout le monde est d'abord là pour s'amuser.





LE GUIDE
pour
LE MENEUR DU JEU

LES FONDAMENTAUX

Cette section est réservée au Meneur de Jeu.

Si vous n'êtes pas en charge de l'aventure, vous pouvez arrêter de lire ici !

En tant que Meneur, vous êtes le scénariste, et vos joueurs influencent votre scénario. Vous guidez vos amis dans la création d'une histoire passionnante et leur offrez des moments mémorables.

Votre rôle est de rendre l'aventure captivante, centrée sur leurs personnages, tout en développant des compétences utiles au quotidien.

Écoutez et Réagissez

Le jeu de rôle est un échange constant. Peignez les scènes, écoutez les joueurs, et adaptez la suite de l'aventure en conséquence.

Vous proposez des défis pour rendre le jeu excitant, mais vous n'êtes pas l'antagoniste.

Encouragez les réussites des joueurs et veillez à ce que chacun ait l'occasion de s'exprimer.



LES FONDAMENTAUX

Immersion

Faites vivre aux joueurs un univers d'imagination. Plutôt que de parler des mécanismes du jeu, décrivez les sensations et les émotions.

Par exemple, au lieu de « tu infliges 10 points de dégâts », dites « le monstre hurle de douleur alors que vous ouvrez une profonde entaille dans son épaisse carapace ».

Créer un Monde

Commencez par établir le décor de votre histoire. La page suivante vous propose un profil de monde pour poser les bases d'un univers fantastique.

Il n'est pas nécessaire de tout définir avant de commencer, créez juste assez pour que les joueurs ressentent le cadre et l'époque.

Vous pouvez vous inspirer d'un film ou d'un livre que vous aimez pour enrichir votre monde, tout en veillant à ce que chacun se sente à l'aise dans cet univers.





LEUR FAIRE
démarrer
L'AVENTURE

DÉMARRAGE DE L'AVENTURE

1. Démarrage de l'aventure

Détermination du point de départ : L'aventure commence dans un lieu choisi par le maître du jeu. Ce lieu peut être une petite ville, une métropole, ou un endroit de votre création. Ce sera le théâtre de la première scène.

Région et points d'intérêt : Sélectionnez un minimum de deux points d'intérêt majeurs à proximité du lieu de départ. Ces points servent de toile de fond et peuvent potentiellement être explorés par les joueurs. Choisissez un élément distinctif pour la région, qui enrichira l'histoire et offrira des opportunités de développement narratif.

2. Élaboration du monde

Fondamentaux : Définissez les bases de votre univers sans surcharger les détails. Par exemple, les modes de transport, le quotidien des habitants ou les systèmes politiques, qui peuvent évoluer en fonction des décisions des joueurs.

Espoirs et peurs : Utilisez les espoirs et les craintes des personnages non-joueurs (PNJ) pour ajouter de la profondeur et créer des tensions. Cela influencera leur comportement et permettra de générer des intrigues plus captivantes.



DÉMARRAGE DE L'AVENTURE

3. Scénario d'introduction

Accroche d'aventure : Les joueurs doivent être introduits dans l'aventure via un scénario ou une accroche initiale. Cette première quête doit être simple mais motivante, et ouvrir des pistes pour des développements futurs. Utilisez les détails du monde que vous avez élaboré pour enrichir cette accroche.

4. Mécaniques de jeu

Établir la scène : Créez l'ambiance en décrivant les éléments clés que les joueurs remarquent en premier. Ensuite, introduisez un obstacle que le groupe doit surmonter, puis décrivez les conséquences de leurs actions. Chaque décision ou action doit mener à des résultats significatifs, que ce soit des réussites ou des échecs.

Indices : Utilisez les envies des joueurs pour leur offrir des pistes et des informations utiles. Cela stimulera leur curiosité et guidera l'intrigue.

Défis : Introduisez des défis adaptés à la situation, comme des embuscades, des pièges ou des négociations complexes.



DÉMARRAGE DE L'AVENTURE

Conséquences : Les actions des joueurs influencent le monde, et même l'inaction peut avoir des répercussions. Assurez-vous que chaque choix a un impact, positif ou négatif.

Flexibilité dans la narration : Adaptez votre récit en fonction des actions des joueurs. Soyez ouvert à improviser des éléments pour enrichir l'histoire et répondre aux décisions inattendues des joueurs.

5. Gestion des combats

Initiation des combats : Suivez l'ordre des tours et assurez-vous que chaque joueur ait une chance d'agir. Les PNJ attaquent ou réagissent en conséquence. Décidez du début des combats selon la logique de la situation, comme une embuscade ou une confrontation directe.

Jets de dé : Les jets de dé sont requis pour les actions risquées ou lorsqu'un échec potentiellement enrichissant est en jeu. Les PNJ suivent également ces règles, mais ne lancent des dés que pour les actions cruciales comme les combats ou les compétences spécifiques.



DÉMARRAGE DE L'AVENTURE

6. Personnages non-joueurs (PNJ)

Création des PNJ : Donnez à vos PNJ un nom, une motivation et une personnalité. Préparez quelques PNJ principaux et quelques figurants, chacun ayant un rôle et une influence sur l'intrigue. Ils doivent être crédibles et capables d'interagir avec les joueurs de manière réaliste.

PNJ majeurs : Les personnages clés, alliés ou ennemis, doivent avoir des motivations et des traits de caractère distincts. Des factions ou organisations peuvent également influencer le déroulement du jeu en fonction de leurs intérêts ou conflits avec les joueurs.

7. Trésors et récompenses

Les objets et trésors magiques doivent capter l'attention des joueurs et servir à enrichir l'histoire. Ils peuvent améliorer les capacités des personnages ou déclencher de nouvelles quêtes. Ajustez leur rareté et puissance en fonction de la progression des joueurs.

8. Gestion du long terme

Si vous jouez une campagne à long terme, ajustez la progression des personnages et des intrigues selon la durée et les sessions de jeu. Utilisez les acquis pour surprendre les joueurs plus tard, et ne surchargez pas chaque session de moments dramatiques.





LES STATISTIQUES
des
MONSTRES ET PNJ

STATISTIQUES DES MONSTRES ET PNJ

SYSTÈME DE STATISTIQUES DES MONSTRES ET PNJ SELON L'EXPÉRIENCE

1) Niveau Novices

Sous fifres : +1 pour tous les jets des sous fifres, environ 6pv

Lieutenant des sous fifres : +1 +caractéristique à 2 ou 3 pour tous les jets du lieutenant, peut potentiellement posséder une résistance à un pouvoir et un pouvoir magique du même cran que les joueurs si il n'a pas le nombre max de PV, possède 12, 16 ou 20 PV selon le type de lieutenant

Boss : +1 +caractéristique à 3 ou 4 pour tous les jets du boss, peut avoir accès à des résistances à des pouvoirs et des pouvoirs magiques un cran supérieur à celui des joueurs, possède une ou plusieurs résistances à des pouvoirs selon le type (possède 12, 16 ou 20 PV selon le type de Boss x le nombre de joueurs)

2) Niveau Expérimentés

Sous fifres : +3 pour tous les jets des sous fifres, 12pv

Lieutenant des sous fifres : +3 +caractéristique à 3 ou 4 pour tous les jets du lieutenant, peut potentiellement posséder une résistance à un pouvoir et un pouvoir magique du même cran que les joueurs si il n'a pas le nombre max de PV, possède 24, 32 ou 40 PV selon le type de lieutenant

Boss : +3 +caractéristique à 4 ou 5 pour tous les jets du boss, peut avoir accès à des résistances à des pouvoirs et des pouvoirs magiques un cran supérieur à celui des joueurs, possède une action supplémentaire (une seule attaque), possède une ou plusieurs résistances à des pouvoirs selon le type, (possède 12, 16 ou 20 PV selon le type de Boss x le nombre de joueurs) x2



STATISTIQUES DES MONSTRES ET PNJ

3) Niveau Héros

Sous fifres : +5 pour tous les jets des sous fifres, 24pv

Lieutenant des sous fifres : +5 +caractéristique à 4 ou 5 pour tous les jets du lieutenant, peut potentiellement posséder une résistance à un pouvoir et un pouvoir magique du même cran que les joueurs si il n'a pas le nombre max de PV, possède 48, 64 ou 80 PV selon le type de lieutenant

Boss : +5 +caractéristique à 5 ou 6 pour tous les jets du boss, peut avoir accès à des résistances à des pouvoirs et à des pouvoirs magiques un cran supérieur à celui des joueurs, possède deux actions supplémentaires (une seule attaque), possède une ou plusieurs résistances à des pouvoirs selon le type, (possède 12, 16 ou 20 PV selon le type de Boss x le nombre de joueurs) x4

4) Niveau Légendes

Sous fifres : +7 pour tous les jets des sous fifres, 48pv

Lieutenant des sous fifres : +7 +caractéristique à 5 ou 6 pour tous les jets du lieutenant, peut potentiellement posséder une résistance à un pouvoir et un pouvoir magique du même cran que les joueurs si il n'a pas le nombre max de PV, possède 96, 128 ou 160 PV selon le type de lieutenant

Boss : +7 +caractéristique à 6 ou 7 pour tous les jets du boss, peut avoir accès à des résistances à des pouvoirs et pouvoirs magiques un cran supérieur à celui des joueurs, possède trois actions supplémentaires (une seule attaque), (possède 12, 16 ou 20 PV selon le type de Boss x le nombre de joueurs) x8



STATISTIQUES DES MONSTRES ET PNJ

EXEMPLES DE CAPACITÉS SPÉCIALES DES MONSTRES ET PNJ :

(Si vous leur attribuez des pouvoirs particulièrement puissants, utilisez votre jugement pour limiter leur usage et vérifier que le challenge est à la hauteur des capacités de vos joueurs)

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE : La créature peut attaquer deux fois pendant son tour.

CHANGEUR DE PHASE : La créature peut alterner entre une forme physique et éthérée.

CONTROLE MENTAL : La créature peut influencer l'esprit d'un adversaire, le forçant à agir selon sa volonté pendant un tour.

DRAIN DE VIE : La créature regagne des points de vie équivalents aux dégâts infligés à un adversaire.

ÉVASIVE : La créature a une méthode de déplacement exceptionnelle (vol, escalade rapide, téléportation, etc.).

FANTOMATIQUE : La créature est incorporelle et ne peut être blessée que par la magie, traversant les objets physiques.



STATISTIQUES DES MONSTRES ET PNJ

HORRIFIANTE : La créature provoque une peur immense, paralysant les joueurs qui échouent un test lors de la première rencontre.

RÉSISTANT OU IMMUNISÉ À LA MAGIE : La créature réduit de moitié ou ne peut pas être affectée par des sorts ou des effets magiques.

MÉTAMORPHE : La créature peut changer de forme pour imiter d'autres créatures et reprend sa forme d'origine à sa mort.

PROTECTION :

- **Résistance** : Subit la moitié des dégâts d'un type spécifique (ex. : feu).
- **Immunité** : Ne subit aucun dégât d'un type particulier ou est insensible à certaines conditions (ex. : contrôle mental).

RÉGÉNÉRATION : La créature récupère la moitié de ses points de vie maximum au début de chaque tour.

RÉFLEXION : La créature renvoie la moitié des dégâts subis à l'attaquant.

SACRIFICE DE POUVOIR : La créature peut sacrifier une partie de ses points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires à un adversaire.





DONNER
des
OBJETS MAGIQUES

OBJETS MAGIQUES

Soyez conscient qu'un objet magique augmente la puissance d'un personnage en plus de son niveau d'expérience actuel.

Entre les joueurs qui calculent et optimisent leurs pouvoirs et ceux qui n'y prêtent pas attention il peut parfois se creuser un écart. Les objets peuvent vous permettre d'équilibrer les forces au sein du groupe.

Faites cependant attention à être juste dans vos trésors pour que chacun reçoive quelque chose qui lui plaise et qui lui corresponde, qui lui soit particulièrement utile.

Nous vous recommandons de ne donner un objet magique que très rarement pour amplifier la joie de les recevoir, toutes les 3 à 5 séances de jeu, comme des cadeaux ou des récompenses de fin de quête ou de grands accomplissements.

Voici des exemples pour stimuler votre créativité :

Un objet qui donne accès à un pouvoir magique, exemple :
L'épée magique de Maîtrise du feu

Un objet qui donne accès à un secret métamagique,
exemple : Le chapeau magique quintessant

Un objet qui donne accès à une botte secrète, exemple :
La rapière magique d'empoisonnement

Un objet qui donne la maîtrise d'une compétence,
exemple : La robe magique d'esthétisme

Un objet qui donne un point supplémentaire à la défense,
l'attaque ou à une caractéristique : Le bouclier magique
de défense

Et toutes autres idées de votre cru...



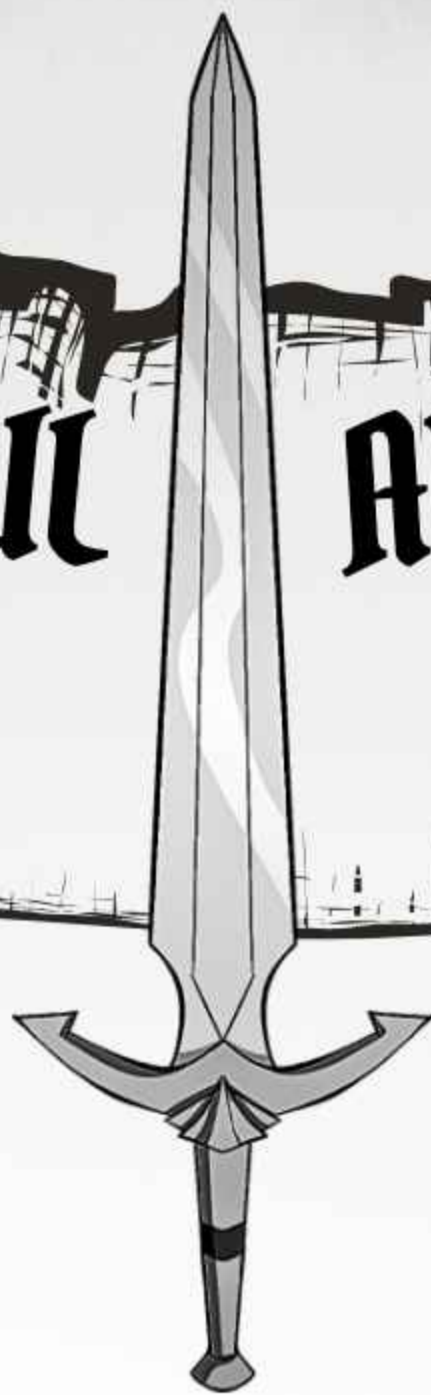
MEANINGFUL ADVENTURES

nom :

niveau :

: lignée

: titre



Défense



Points de vie



Points d'énergie



Karma



Force



Agilité



Endurance



Intellect



Sens



Aura



CARACTÉRISTIQUES & COMPÉTENCES

Athlétisme



Connaissances



Esthétisme



Finesse



Interaction



Langage



Logique



Musique



Nature



Perception



Armes & Armures

Bottes secrètes

Pouvoirs magiques

Objets & Pièces

Notes diverses

Secrets métamagiques



VOUS ÊTES ARRIVÉS À LA FIN ... OU AU DÉBUT ?

Cher joueur, chère joueuse,

C'est bel et bien la fin de ce livre de règles mais le début d'autres joyeuses aventures !

Si vous êtes en quête de développer la croissance de votre activité entrepreneuriale ou l'impact de votre leadership, je peux peut être vous aider.

Retrouvez moi sur romainclamaron.com, et n'hésitez pas à me contacter sur les réseaux sociaux, je serais ravi d'échanger avec vous et de vous aider !

Remerciements pour les images en licence libre d'utilisation commerciale distribuées par Freepics.com, réalisées avec Midjourney
© 2024, Romain Clamaron. Tous droits réservés.

**Avec l'âme
à l'ouvrage**

Romain Clamaron

