

TABLE DES MATIÈRES

Sommaire	1
Introduction.....	2
Oui, mais c'est quoi un jeu de rôle et d'aventure ? ..	6
LE MONDE CONNU	9
1. Les incontournables	12
Le Moyen-Âge	12
La magie.....	18
La magie et les personnages	20
Les dragons.....	25
Les dieux.....	28
La vieille déesse	30
Dame la Lune	30
Le diable	30
Les trois sœurs, protectrices de l'humanité	31
Le seigneur de la chasse.....	31
La ténèbre.....	31
2. Les peuples	33
3. La carte et les rumeurs	36
Collines, montagnes, forêts et autres zones naturelles....	37
Rivières, lacs et fleuves	38
Royaumes et régions	38
Villes et cités.....	39
Villages et hameaux.....	39
Quelques figures importantes	41
Créer une carte vraisemblable.....	42

L'AVENTURIER45

Les motivations	46
Qu'est-ce qui est drôle à jouer en médiéval-fantastique qui n'a pas déjà été proposé ?	48
Une question de morale	49
La création de l'aventurier	51
Les peuples	52
Les classes	52
Les caractéristiques	54
Équipement	56
Équipement de voyageur	56
Équipement d'aventurier	57
Équipement de soldat	57
Les sacs	57
Les armes et le bouclier	59
Cinquante-neuf armes de corps à corps	59
Dix-huit armes à projectiles	60
Compétences	61
Statistiques et vieux grognards	61
Capacités	64
Capacités génériques	64
Capelan	67
Chapardeur	68
Chevalier	70
Sorcelier	71
Veneur	72
Les points de vie	74
Les points de magie	74

La défense.....	75
Les points de chance.....	76
Dernières touches.....	77
Expérience.....	81
Les points de trésor.....	81
Les repos.....	82

LES RÈGLES DU JEU.....85

La règle d'or.....	86
Jeter les dés.....	86
De l'art délicat du lancer de dés.....	88
Les dés ne servent à rien.....	88
... pourtant, on ne peut pas s'en passer.....	89
L'ingrédient secret.....	90
Assurer le spectacle.....	90
Assurer que le jeu continu.....	91
Décrivez, il en restera toujours quelque chose.....	93
Coopération.....	94
Les sauvegardes.....	95
En combat.....	97
Risques et prouesses.....	100
Mettre un combat en scène.....	102
Le processus général.....	102
Les trois points importants du combat.....	104

LES VOYAGES..... 111

Les temps et conditions du voyage	113
Les périls du voyage	116
Baratin et éloquence.....	119
Le joueur et le personnage.....	120
De la nature des conflits sociaux.....	122
Aller vite, ne pas tout jouer	122
La conversation à bâton rompu.....	123
Entre chien et loup	124

LA MAGIE 127

Les sorts génériques.....	129
Les sorts de capelan	134
Les sorts de chapardeur	137
Les sorts de chevalier	140
Les sorts de sorcier	142
Les sorts de veneur	145

LES AVENTURES.....149

Histoire ou bac à sable ?.....	150
Formes	153
La chanson de geste	153
Le roman de chevalerie	156
Le fabliau	157

Le mode histoire	159
Créer une histoire	159
La manière dont tout commence	159
L'ordre de mission	162
Les lieux de l'aventure	164
Le principal adversaire	166
Les complications.....	170
1. Qu'est-ce qui peut se passer mal ?.....	171
2. Qui s'oppose aux aventuriers et pourquoi ?	172
3. Est-ce que les aventuriers auraient une bonne raison d'abandonner la mission ?	174
4. Est-ce que je veux poser un élément important de l'univers ou de l'histoire que je raconte ?	175
5. Est-ce qu'il y a un figurant, un décor, un évènement que j'ai absolument envie de mettre en scène ?	175
Les étapes de l'aventure.....	176
La conclusion	178
Mener une enquête	179
Le mode bac à sable	184
Structure de jeu	186
Cycles et objectifs	187
Complications et menaces.....	190
Les menaces	190
Les complications	192
Conséquences et évolution du monde	194
Les conséquences immédiates	194
Le monde change	197
Les cinq lois du bac à sable	199

LES CRÉATURES 203

En tant qu'alliées	204
En tant qu'adversaires	206
Le moral	214
Les points de trésor des créatures	214
Mais euh, m'sieur, les capacités sont toutes floues !	215
Petit bestiaire sommaire	216
Animaux	216
Plein de traits que vous pouvez donner à vos animaux .	218
Dragons	222
Enténébrés	226
Mais, m'sieur ? L'enténébre, ça s'attrape comment ?	226
Esprits	229
Ça ressemble à quoi un esprit ?	230
Non-morts	233
Semblables	237

LES OBJETS MAGIQUES 239

LISTES ET CATALOGUES 247

Organisations	248
Les auberges	257
Quatre-vingt-neuf adjectifs pour décrire un objet	260
Cent adjectifs pour décrire un lieu	261
Quarante-huit bruits que font les monstres	262
Quatre-vingt choses que font les monstres	262
Cent deux morceaux de monstre	263

Trente-six abris pour les monstres	264
Soixante-dix-neuf motivations pour les adversaires	265
Quatre-vingt trois trucs bizarres pour un figurant	267
Quarante-huit traits de caractère positifs	270
Cinquante-cinq traits de caractère négatifs	270
Trois cents noms comme ça	271
Quatre-vingt-neuf créatures étranges et dangereuses ...	275
Cent objets sur le marché ou dans les poches.....	276
Quelques rencontres	280

