



Guide du Maître de jeu

Produit par
Maryse Normandin, Loran Dufour et André Roux
v. 2.0 - 2014

Mai 2006



Préambule

Des frères Grimm à Walt Disney, de *La belle au bois dormant* à Harry Potter, les enfants ont toujours été fascinés par les contes. Ces univers fantastiques, remplis de monstres et de fées, attirent les jeunes. C'est dans cet esprit que nous proposons le jeu d'aventure *Dragons et dulcinées*.

Le jeu *Dragons et dulcinées* propose aux jeunes une quête dans un univers d'inspiration médiévale. Cette quête devient pour l'élève un prétexte à la découverte de soi, de son potentiel. Son *alter ego*, l'aventurier qu'il joue, doit relever des défis, il doit dénouer des intrigues. Il doit faire preuve à chaque instant d'ingéniosité, de hardiesse, de solidarité et d'humanisme pour en arriver au dépassement de soi et pour mener à bien la quête.

Cette quête se déroule dans un univers culturel riche qui fait référence aux mythologies gréco-romaines et celtiques. Elle comporte également certains éléments des différentes mythologies orientales. L'aventurier évolue dans un monde où la magie est éloignée de l'occulte, où la violence et la force brutale font place à la négociation et à l'ingéniosité pour trouver des solutions.





Planification de l'activité

Septembre – octobre : travailler le thème du Moyen Âge avec les élèves

1. **Comment la vie se déroulait-elle en ces temps éloignés?
D'où venait la croyance en l'existence d'animaux fantastiques?**
2. **Qu'est-ce qu'une quête, qu'est-ce qu'une mission?**

Existe-t-il de nos jours des missions auxquelles participent des groupes d'hommes et de femmes ? Pouvez-vous en nommer? Vos élèves peuvent-ils en nommer? Peut-on regrouper certaines d'entre elles et les catégoriser?

3. **Quelles sont les actions qui peuvent mener à la réussite d'une quête ou d'une mission?**

Quelques suggestions :

- Faire appel aux connaissances antérieures des élèves;
- Réaliser une recherche à partir d'un élément de la discussion (utilisation de différentes sources);
- Présenter ces recherches (utilisation de différents médias);
- Vivre une journée *Moyen Âge*;
- Mettre en place certains éléments de décoration médiévale;
- Mettre en évidence les avantages de la coopération et de l'exploitation de la complémentarité des expertises de chaque aventurier...

Laisser explorer les élèves dans les différentes rubriques du site Dragons et Dulcinées. Ils peuvent ainsi se familiariser avec les différents personnages qui constituent ce monde imaginaire (humains, animaux, monstres, lieux à explorer)

Novembre – décembre : créer les aventuriers

Utiliser la documentation fournie afin que chaque élève se choisisse un personnage et détermine ses caractéristiques pour qu'il puisse créer son *alter ego* et remplir la fiche du joueur.





Janvier à juin : réaliser la quête

Il est important de garder des traces de l'aventure à chaque semaine, à la fin de chaque joute. Les élèves écrivent un résumé ou tracent un schéma de la joute, selon les objectifs pédagogiques de l'enseignant. Ce texte devrait être imprimé et remis aux participants à chaque semaine. Au fur et à mesure que l'aventure se poursuit, chaque participant possède dans une reliure sa version temporaire. Le tout devrait être également archivé dans le but de produire un roman en temps et lieux. On peut aussi créer avec les enfants des pages Web où les joutes seront déposées.

Présentation des différents aventuriers

Aventurier	Protection	Forces et faiblesses	Autres
Chevalier Dame d'épée Son trait dominant est la force. (18/18)	Ce type d'aventurier possède une arme de son choix. Il peut avoir une armure de son choix.	Il a une excellente santé. Il est très robuste.	Le paladin est un chevalier qui se déplace à cheval. Il se doit d'être bon, honnête et loyal.
Magicien Magicienne Son trait dominant est l'intelligence. (18/18)	Ce type d'aventurier possède une dague. Il n'a droit à aucune armure.	Il connaît au moins 1 sort de magicien. Il fait preuve d'une excellente capacité d'analyse. Il possède des connaissances sur différents sujets. Il sait lire et écrire. Les vieux magiciens sont appréciés pour leur grande sagesse et leur calme. Note : Seulement la magie blanche est acceptée dans le jeu.	Il porte toujours des vêtements amples.
Clerc Grande prêtresse Son trait dominant est la sagesse. (18/18)	Ce type d'aventurier a droit à une perche ou à un bâton. Il n'a aucune arme tranchante. Il peut avoir une armure matelassée ou en cuir.	Il connaît au moins 1 sort de clerc*. * Note : Seulement la magie blanche est acceptée dans le jeu.	Il doit avoir une foi à toute épreuve (être très croyant).





Présentation des différents aventuriers (suite)

Aventurier	Protection	Forces et faiblesses	Autres
<p>Elfe</p> <p>Ses traits dominants sont sa force physique (18/18) ou son intelligence. (18/18)</p> <p>Il mesure environ 1,50 m (5 pieds de roi).</p>	<p>Il n'aime pas avoir recours aux technologies.</p> <p>Il utilise le matériel trouvé dans la nature (par exemple un arc au lieu d'une arbalète).</p> <p>Il a droit à toute armure (respectant sa taille).</p>	<p>Il est léger.</p> <p>Il semble fragile mais, en réalité, il est fort et agile.</p> <p>Il a une personnalité puissante.</p> <p>Il voit très bien la nuit.</p> <p>Il détecte les portes cachées.</p> <p>Il connaît des sorts de magiciens.</p> <p>Il parle plusieurs langues (celles des habitants de la forêt).</p> <p>Il connaît parfois 1 sort de magicien* (toujours de niveau 1).</p> <p>* Note : Seulement la magie blanche est acceptée dans le jeu.</p>	<p>Il a des oreilles pointues.</p> <p>Il porte des vêtements dont les couleurs s'harmonisent à la terre et qui sont faits de fibres naturelles.</p> <p>Il a des traits délicats.</p> <p>Il y a cinq races d'elfes :</p> <ul style="list-style-type: none"> elfe des bois* haut-elfe elfe gris elfe aquatique elfe noir <p>* Celui joué dans D et D.</p>
<p>Tinigens</p> <p>Son trait dominant est sa constitution. (18/18)</p> <p>Il mesure environ 1,20 m (4 pieds de roi).</p>	<p>Il a droit à toute armure à condition de respecter sa grandeur.</p> <p>Il a une préférence marquée pour la hache et le marteau.</p> <p>Il aime aussi inventer des armes technologiques originales.</p>	<p>Il a une très bonne santé.</p> <p>Il est robuste.</p> <p>Il est courageux.</p> <p>Il a une excellente résistance au froid.</p> <p>Il ne peut pas monter à cheval (à cause de sa petite taille).</p> <p>Il parle la langue de ses cousins les gnomes.</p>	<p>Il est de la famille des nains.</p> <p>Il est proche parent des gnomes (le gnome est le mélange d'elfe et de tinigens).</p> <p>Il a des joues rouges et des cheveux sombres.</p> <p>Il est mince.</p> <p>Il possède une pilosité naturelle.</p> <p>Il a les pieds poilus et très larges.</p> <p>Il aime vivre sous terre.</p> <p>Il habite les montagnes, les grottes et les cavernes.</p> <p>Il aime le travail rude.</p> <p>Il possède un instrument de musique (flûte, instrument à corde, vielle à roue) dont il joue souvent.</p> <p>Il n'aime pas la magie, sauf les sorts des clercs.</p>

Présentation des différents aventuriers de D et D (suite)

Personnage	Protection	Forces et faiblesses	Autres





<p>Funambule</p> <p>Son trait dominant est la dextérité. (18/18)</p>	<p>Il peut posséder une arme qui lui permet aussi de faire de la haute voltige. Il possède une cape caméléon (parfois, c'est une cape magique). Il peut porter une armure légère, mais ce n'est pas à son avantage.</p>	<p>Il a une grande facilité à escalader et à grimper. Il se déplace rapidement et en silence. Il détecte les pièges mécaniques. Il déverrouille les serrures ordinaires. Il est habile pour se cacher, se dissimuler.</p>	<p>Il est mince. C'est un amuseur public. Il aime chanter, écrire et réciter de la poésie. Il fait des tours de magie. Il possède un instrument de musique (flûte, instrument à corde, vielle à roue) et il en joue tout le temps. Il possède une trousse, un petit coffre ou un sac avec quelques outils (4 ou 5).</p>
<p>Bébé animal mythique</p> <p>Son trait dominant est le charisme. (18/18)</p> <p>Liste des bébés disponibles :</p> <p>Dragon</p> <p>Licorne</p> <p>Pégase</p> <p>Centaure</p> <p>Phénix</p>	<p>L'animal mythique n'utilise pas les armes. Il se sert de ses défenses naturelles.</p> <p>Sa peau épaisse lui sert d'armure et le protège.</p>	<p>Chaque bébé animal connaît un sort de magie* mais ne le maîtrise pas encore bien.</p> <p>* Note : Seulement la magie blanche est acceptée dans le jeu.</p>	<p>Il est difficile de savoir la couleur d'un bébé dragon car lors de leur naissance, et ce, pour toute leur petite enfance, les dragons naissent tous roses.</p> <p>La Licorne est un cheval possédant une corne frontale.</p> <p>Le Pégase est un cheval volant.</p> <p>Le Centaure a le corps d'un cheval et la tête d'un humain.</p> <p>Le Phénix est un oiseau dont le plumage est rouge orangé avec des nuances d'or fondu.</p>





Chances de sauvegarde

On se sert de ce tableau pour connaître l'ampleur des dégâts subis par un aventurier lors d'une attaque. Plus le nombre joué au dé à 20 faces est bas, meilleure est la chance de résister à l'attaque.

Types d'attaque

<i>Aventuriers et personnages</i>	Rayon de la mort ou poison	Baguette magique	Paralysie ou pétrification	Souffle de Dragon	Badine, bâton ou sortilège
Bébé animal mythique	8	9	10	13	12
Chevalier	12	13	14	15	16
Clerc	11	12	14	16	15
Elfe	12	13	13	15	15
Funambule	13	14	13	16	15
Humain sans attribut	14	15	16	17	18
Magicien	13	14	13	16	15
Tinigens	8	9	10	13	12

Entre 8 et 10 : le personnage résiste à l'attaque sans difficulté. Il ne perd aucun point de vie.

Entre 10 et 13 : le personnage résiste à l'attaque, mais il a des séquelles (blessures corporelles, étourdissements, paralysie partielle, brûlures légères, inconscience pour un certain temps, épuisement physique, etc.) Il perd le droit de jouer pendant toute une période.

Entre 14 et 16 : le personnage ne résiste pas à l'attaque. Il perd 1 point de vie.



Création des aventuriers

Dans un premier temps, présenter les différents types d'aventuriers : bébé animal magique, chevalier (dame d'épée), clerc (grande prêtresse), elfe, funambule, magicien (magicienne) et tinigens.

L'enseignant ou l'enseignante peut se référer à la documentation fournie.

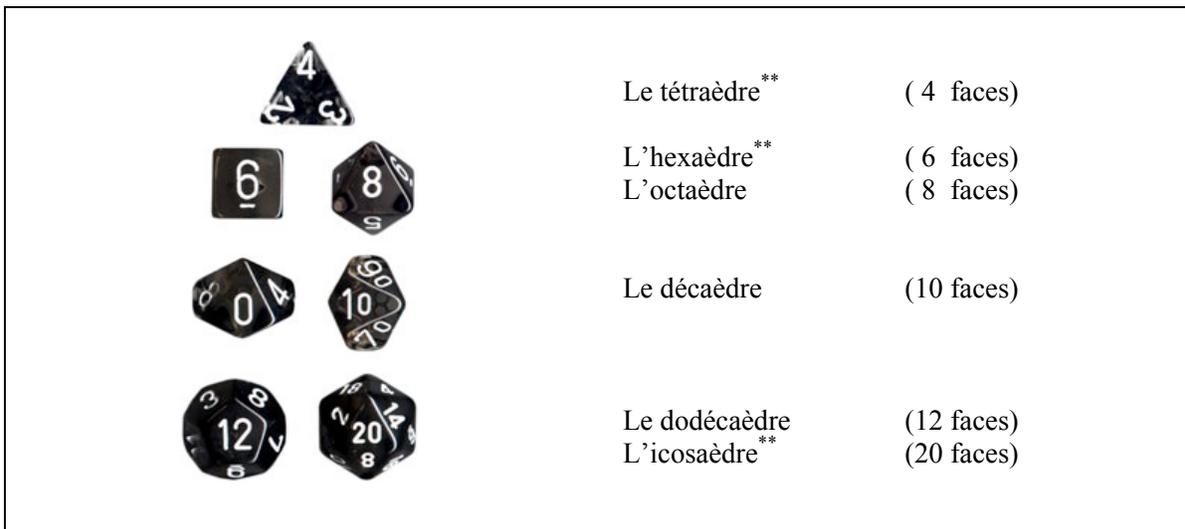
Il est encouragé à faire appel aux connaissances antérieures des élèves.

Il devrait encourager la recherche d'informations sur Internet ainsi que sur le site Dragons et Dulcinées.

Dans un deuxième temps, remettre les 2 feuilles de route des aventuriers (en annexe au présent document). Elles serviront à la création et à la gestion du personnage joué par l'élève.

Différents dés* seront nécessaires pour procéder à la création des personnages ainsi que lors des joutes.

Les polyèdres suivants sont nécessaires pour le jeu :



* Ces dés sont aussi très intéressants pour faire l'étude des probabilités ainsi que pour l'étude des polyèdres. Ils sont disponibles dans des boutiques de jeux spécialisées.

** Ces types de dés sont plus utilisés que les autres.



Première feuille à remettre aux élèves

Identification

1. *Nom du joueur* : le nom réel du joueur.
2. *Nom du personnage* : le prénom du personnage inventé par l'élève.
Suggestion : utiliser les lettres de son prénom et de son nom de famille nouveau prénom. Il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les lettres. Le peut provenir également d'une lecture que l'élève a faite.

Nom du joueur		Nom du personnage	
Prénom		Nom	
Nom de famille		Nom de famille	
Métier		Métier	
Sexe		Sexe	
Race		Race	
Classe		Classe	
Niveau		Niveau	
Statistiques		Statistiques	
Armes		Armes	
Magie		Magie	
Autres		Autres	

pour la création du nom du personnage

3. *Maître de jeu* : le nom fictif de l'animateur du jeu (l'enseignant ou l'enseignante).

En panne d'idée ? Vous pouvez utiliser des lettres de votre prénom et de votre nom de famille pour la création du nom du maître de jeu.

Personnalité

Catégorie

Le personnage joué par l'élève fait partie d'une des catégories suivantes : bébé animal mythique, chevalier ou dame d'épée, clerc ou grande prêtresse, elfe, funambule, magicien ou magicienne et tinigens.

Types de vertus

Juste : une personne qui pense aux autres au détriment de sa propre vie. Elle se doit de venir en aide. Elle ne peut ignorer la détresse sans intervenir.

Neutre : une personne qui pense aux autres, mais non au détriment de sa propre vie. Elle ne fera jamais de mal à qui que ce soit, mais ne se donnera pas nécessairement l'obligation de venir en aide.

*Chaotique** : une personne qui ne pense qu'à elle-même. Elle est indifférente au sort des autres.

Il est possible de choisir le type de vertu de 2 façons différentes. Soit en déterminant ce qui caractérise le plus l'élève (selon lui ou elle, dans sa vie réelle), soit au hasard avec un dé de 6 (pair = neutre, impair = juste).

*Attention ! Ce type de vertu n'est pas accepté lors de la création d'un aventurier. Il est intéressant d'en discuter avec les élèves. Le maître de jeu **ne permettra jamais** qu'un joueur se retrouve seul à la merci de ce personnage.





Classe de l'armure

Une armure ou quelques accessoires d'armure donne un certain niveau de protection qui se définit en pointage : c'est ce qu'on appelle la classe d'armure. Les différents aventuriers doivent porter certains vêtements ou posséder certains objets qui leur permettront de se protéger contre d'éventuels assaillants. Certains personnages, selon leur catégorie, ne peuvent pas porter n'importe quelles armes ou n'importe quelle armure.

Cette partie sera complétée seulement lorsque l'élève aura fait ses achats au magasin général (voir la page 16 du présent document). Quand le temps sera venu, se référer à la feuille « Magasin général » pour connaître la classe de l'armure.

Les classes de l'armure se situent entre les nombres 9 et -5* Les aventuriers n'utilisent que les 10 premières.

Classe d'armure	Signification
9	L'aventurier porte un simple vêtement.
8	L'aventurier porte un simple vêtement et il possède un bouclier.
7	L'aventurier porte une armure en tissu matelassé.
6	L'aventurier porte une armure en tissu matelassé et il possède un bouclier.
5	L'aventurier porte une armure en cuir.
4	L'aventurier porte une armure en cuir et il possède un bouclier.
3	L'aventurier porte une cotte de mailles.
2	L'aventurier porte une cotte de mailles et il possède un bouclier.
1	L'aventurier porte une armure à plaques.
0	L'aventurier porte une armure à plaques et il possède un bouclier.

Points de vie

Ceux-ci permettent de maintenir l'aventurier en vie jusqu'à la fin de l'aventure. Lorsqu'un élève perd tous ses points de vie, il est préférable d'utiliser le terme de « sans connaissance » plutôt que de faire mourir un personnage.

À chaque fois qu'un aventurier change de niveau, l'élève qui le personnifie lance le dé pour s'ajouter des points de vies. Ceci est très important pour maintenir la motivation des élèves.

* Seuls les dragons or possèdent une classe d'armure -5 !





Afin de déterminer les points de vie de chaque aventurier, utiliser le tableau suivant pour lancer (1 fois) le dé approprié.

Aventurier	Lancer
Animal magique	1 dé de 6
Chevalier ou dame d'épée	1 dé de 6
Clerc ou grande prêtresse	1 dé de 4
Elfe	1 dé de 6
Funambule	1 dé de 8
Magicien ou magicienne	1 dé de 4
Tinigens	1 dé de 6

Niveau

Tous les aventuriers commencent au niveau 1.

Pour changer le niveau, les aventuriers doivent acquérir suffisamment de points d'expérience.

Vous trouverez ci-dessous les points d'expérience à acquérir pour passer à un niveau supérieur. Un changement de niveau* donne droit à des privilèges nouveaux**. Cela a pour effet de motiver davantage.

Aventurier	À chaque tranche de :
Animal magique	4000 points
Chevalier et dame d'épée	3000 points
Clerc et grande prêtresse	2000 points
Elfe	3000 points
Funambule	1500 points
Magicien et magicienne	2 500 points
Tinigens	1 500 points

* On peut modifier ces nombres afin de permettre à des personnages d'atteindre un niveau supérieur plus rapidement.

** Par exemple, bonifier une des habiletés du personnage ou faire l'acquisition d'un sort...





Habiletés

Chaque personnage a des aptitudes, mais aussi des limites.

Six habiletés essentielles sont mises en évidence dans le jeu de Dragons et Dulcinées. Le niveau de ces habiletés est défini par un nombre situé entre 10 et 18. Plus le nombre est élevé, plus l'habileté est développée chez le personnage. À 18, on parle d'une habileté naturelle, d'un trait dominant.

Chaque personnage a, dès le départ, un trait dominant.

Il faut donc inscrire le nombre 18 dans le carré correspondant à ce trait dominant (voir le tableau ci-dessous).

Aventurier	Trait dominant
Animal magique	Charisme = 18
Chevalier et dame d'épée	Force = 18
Clerc et grande prêtresse	Sagesse = 18
Elfe	Force ou intelligence = 18
Funambule	Dextérité = 18
Magicien et magicienne	Intelligence = 18
Tinigens	Constitution = 18

Pour chacune des cinq autres habiletés, l'élève lance trois fois le dé de 6 et fait le total des lancers. Dans les premiers carrés de chaque ligne, il inscrit le nombre obtenu. Le résultat minimal accepté est 10 même si l'élève a obtenu un nombre inférieur.

Résultat (10 à 18)		
--------------------	--	--

Le maître de jeu peut ajouter 1 ou 2 points supplémentaires si l'élève observe qu'il a une habileté supérieure dans la vraie vie.

Si l'élève veut équilibrer les résultats* obtenus pour ses habiletés, il peut le faire selon certaines règles établies. Ce n'est pas obligatoire. Ces ajustements se feront dans les deuxièmes carrés.

*Attention !!! Le trait dominant du personnage ne peut pas être modifié.





Lorsque l'élève fait un échange, c'est un «deux pour un», c'est-à-dire qu'il doit diminuer de deux points l'habileté de son choix (à part son habileté naturelle) et inscrire -2 dans le deuxième carré de cette habileté. Il trouve le reste de cette habileté en faisant la soustraction et inscrit le nouveau résultat dans le troisième carré.

Résultat	-2	Reste
----------	----	-------

Cela lui donne droit d'augmenter de +1 le total de l'habileté dont il désire augmenter le pointage. Donc, dans le deuxième carré de cette habileté, il inscrit + 1 et inscrit ensuite le nouveau total de cette habileté dans le troisième carré.

Résultat	+1	Somme
----------	----	-------

Blason ou symbole

L'élève dessine les armoiries ou le symbole qui identifie son personnage. Il est intéressant de préparer les élèves en essayant de dégager la valeur symbolique d'armoiries et de symboles qui existent déjà autour d'eux (armoiries du Québec, logo de l'école, différents symboles religieux...).

Points d'expérience

Pendant la joute, le maître de jeu accorde un certain nombre de points d'expérience (qui peuvent varier entre 100 et 300). Le joueur inscrit ces points sur sa fiche. Pour donner des points, le maître de jeu devrait tenir compte des critères suivants:

L'entraide (faire profiter le groupe des caractéristiques de son personnage):

L'écoute;

L'originalité des idées exprimées;

La capacité à résoudre des problèmes;

L'intégrité (se sortir des situations fâcheuses sans détruire pour le plaisir);

La volonté (éviter de se battre quand c'est possible, essayer de contourner les affrontements).

Le maître devrait rappeler que les monstres et les créatures affrontées ne meurent pas mais qu'ils perdent leur force jusqu'à ce qu'ils soient neutralisés (leurs points de vie à 0). On essaie, de cette façon, d'éduquer à la non-violence. On ne prend pas plaisir à détruire. **C'est essentiel pour assurer une valeur morale à ce jeu.**





Le maître devrait également donner des points d'expérience en tout temps dans la classe, selon ses propres critères. Les points d'expérience deviennent alors, pour un système de renforcement positif, des raisons de surpassements, d'encouragements et de motivation. De plus, cela ne coûte absolument rien. Il serait prudent de comptabiliser les points sur une liste d'élèves ou de donner cette responsabilité à des élèves. Ceci n'est pas une obligation, mais simplement une mesure de sécurité (perte de la feuille ou malhonnêteté du joueur). Chaque élève se doit de comptabiliser ses points sur la première feuille (voir le # 11).

Un aventurier peut demander au maître de jeu si une action mérite des points d'expérience. Le maître de jeu est libre d'en donner ou de refuser. Ils sont acquis lorsque l'aventurier pose un geste qui est profitable au déroulement de la joute.

En changeant de niveau, les personnages peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs, accroître certaines habiletés ou acquérir de nouvelles aptitudes spéciales.

Les magiciens, les elfes et les clercs pourront consulter le dictionnaire des sorts sur le site ou en version papier (en annexe) afin de choisir un sort supplémentaire, s'ils le désirent. Seulement les sorts du premier niveau sont disponibles pour les aventuriers qui démarrent une quête.

Lorsque viendra le temps de donner des pouvoirs, des aptitudes ou des habiletés spéciales à un personnage, le maître de jeu pourra tout simplement discuter avec l'élève afin de voir ce qu'il pourrait améliorer chez son personnage ou acquérir pour lui, tout en tenant compte de ce qu'il est, de ce qu'il peut faire et de ce que cela pourrait apporter au groupe. De plus, des livres de référence peuvent être utiles. Il est possible de les trouver dans des boutiques spécialisées.





Deuxième feuille à remettre aux élèves

Habiletés et aptitudes spéciales

Se référer aux pages 2, 3 et 4 du présent document pour donner les et les aptitudes spéciales de chaque personnage.

Les élèves personnifiant un magicien, un clerc et un elfe auront à choisir de niveau 1 (voir le livre des sorts en annexe). Les aventuriers écrivent nouvelles habiletés et aptitudes au fur et à mesure qu'ils les acquièrent.

habiletés
un sort
leurs

Pièces de monnaie

Les différents personnages ont tous besoin d'un certain montant d'argent qui leur permettra d'acheter ce dont ils ont besoin. Il y a aussi de fortes chances pour que certains personnages trouvent différentes pièces de monnaie au cours de l'aventure.

Pour déterminer le montant de pièces d'or dont il dispose, l'élève doit lancer 3 fois le dé de 6 et multiplier le total obtenu par 10. Il inscrit ce nombre dans le rectangle à droite du mot « or ». Quand tous les élèves ont terminé, ils peuvent se rendre au magasin général pour connaître la marchandise et voir ce dont ils auront besoin pour partir à l'aventure.

L'accès au magasin général est possible seulement lors de la création des personnages. Par la suite, il faudra que les aventuriers trouvent un tel commerce ou un marchand itinérant pour faire de nouveaux achats.

Valeurs des différentes pièces de monnaie :

Pièce	Valeur
1 pièce d'or	10 pièces d'argent
1 pièce d'argent	10 pièces de cuivre
1 pièce de cuivre	10 pièces de platine

Au début du jeu, seules des pièces d'or sont utilisées. Tous les prix des items disponibles au magasin général sont indiqués en pièces d'or.





Accessoires magiques et ordinaires

Les personnages possèdent tous des accessoires, et ce, en nombre différent selon les personnages. Il est possible d'en acquérir ou même d'en perdre au cours de l'aventure.

Grâce aux pièces d'or qu'il a obtenues ou qu'il trouvera au cours de l'aventure, un personnage pourra s'acheter ce qu'il veut quand l'occasion s'offrira à lui. L'élève inscrit sur sa fiche de personnage tout ce que ce dernier achète au magasin général ou pendant l'aventure. Il élimine aussi, au fur et à mesure, ce qu'il perd, prête, donne, brise, épuise, etc.

Personnages et monstres déjà rencontrés

Dès la création des différents personnages, ceux-ci nous parlent d'eux (inventent), de leur expérience, de leur entourage et des gens ou des créatures qu'ils connaissent déjà. Pour cela, ils ont eu du temps pour explorer le site et découvrir des créatures.

L'élève inscrit ces personnages ou ces créatures à l'endroit approprié. Le nombre de ces personnages et des créatures rencontrés (entre 2 et 5) est laissé à la discrétion du maître de jeu (l'enseignant).

Trésors

Tout au long de l'aventure, certains personnages découvriront de fabuleux trésors. Ils leur permettront de s'enrichir, de faire des échanges ou peut-être, même, de délivrer un membre du groupe.

Au fur et à mesure que des trésors seront découverts par un ou des personnages, chacun devra inscrire sur sa feuille ce qui lui appartient.

Les personnages étant maintenant créés, que l'aventure commence. Amusez-vous bien !

N'oubliez pas que tout n'est que prétexte à la résolution de problèmes, à la créativité et, si possible, à l'écriture d'un roman d'aventure.





Magasin général

Armes	Prix en pièces d'or	Informations
Haches Hache d'armes (1,20m de long) Hachette (45 cm de long)	7 4	S'utilise à 2 mains.
Arcs Arbalète légère Carquois avec 30 carreaux Arc long (2 m de long) Arc court (1 m de long) Carquois avec 20 flèches Flèche à pointe d'argent	30 10 40 25 5 5	Fléchettes conçues pour l'arbalète.
Poignards Dague ordinaire (30 cm de long) Dague en argent	3 30	Faite en métal – Rouille.
Épées Épée courte (60 cm de long) Épée ordinaire (1,20 m de long) Épée longue (1,75 m de long)	7 10 15	Faits en métal – Rouille – S'utilise à une main. Faits en métal – Rouille – S'utilise à une main. Faits en métal – Rouille – S'utilise à deux mains.
Autres armes Masse de fantassin (75 cm de long) Gourdin Hallebarde (2,5 m de long) Épieu (1,50 m de long) Fronde avec 30 pierres 10 billes de fronde 10 chausse-trappes	5 3 7 3 2 2 1	Matraque avec une tête couverte de clous de fer. Bâton de bois robuste. Lance munie d'une lame de hache. Lance munie d'une pointe de flèche. Faites de plomb. Petites pièces en métal ayant des pointes ou des dents en métal.





Armures	Prix en pièces d'or	Informations
Armure matelassée	10	Plusieurs couches d'étoffes cousues ensemble. <i>Classe d'armure : 7</i>
Armure en cuir	20	Enduite d'huile, elle est résistante et rigide. <i>Classe d'armure : 5</i>
Armure en cuir clouté	30	Armure de cuir souple renforcée par des rivets de métal très proches les uns des autres. <i>Classe d'armure : 5</i>
Cotte de mailles	40	Fabriquée de maillons de métal. <i>Classe d'armure : 3</i>
Armure de plaques en acier	60	Armure lourde – Rouille. <i>Classe d'armure : 1</i>
Armure de plaques en bronze	100	Armure plus légère qu'en acier – Ne rouille pas. <i>Classe d'armure : 1</i>
Bouclier moyen	10	Hauteur de 1 m à 1,20 m de diamètre – De formes variées – Fait en métal ou en bois, ou des deux matériaux. <i>Classe d'armure : enlevez 1 de la classe d'armure lorsqu'il est utilisé</i>

Articles divers	Prix en pièces d'or	Information
Briquet	3	Petite poche en cuir imperméable contenant un grand





		morceau de silex, plusieurs grossières barres d'acier, d'amadou et des lanières de toile carbonisées.
Corde de 15 m de long	1	Faite de fils en soie tressés – Supporte le poids de 100 kg – Pèse environ 1 kg.
Lanterne	1	Brûle pendant 6 heures par demi-litre d'huile.
Outils d'un funambule Trousse ordinaire (choisir 4 outils différents) Trousse de luxe (choisir 8 outils différents)	25 50	20 fils de fer, grosseurs variées (30 à 45 cm de long). 1 ensemble de 12 passe-partout qui entrent dans des serrures ordinaires. 1 ensemble de tournevis de tailles différentes; 1 pince coupante; 1 ensemble de serre-fils de tailles différentes; 3 tenailles de tailles différentes; ciseaux – scie à métaux – marteau – fiole d'acide à dissolution des métaux – loupe...
Outre	1	Cette gourde peut contenir 2 litres d'eau, du vin, de l'hydromel. Elle est faite en peau d'animaux.
Eau bénite (1 fiole)	25	
Flacon d'huile	2	
Herbes aux loups (plusieurs brins)	10	Propriétés curatives, désinfectant.
Miroir à main	5	En acier.
Perche en bois (4 m de long)	1	





Articles divers (suite)	Prix en pièces d'or	Information
Petit marteau	2	
12 pointes de fer	2	Sert à escalader.
Sacs à dos 1 petit sac 1 grand sac	5 1 20	Pour transporter de petits objets, tel des pièces d'or. Pour transporter des objets plus gros, tel aliments, cordes, etc.
Conserves alimentaires	15	1 personne, pour 1 semaine (biscuits durs – viandes et poissons séchés – fruits secs – noix – céréales – graines).
Aliments frais	5	1 personne, pour 1 semaine (légumes – fruits – baies – fromages – viandes et poissons frais).
Symbole religieux	25	
6 torches	1	Bâton avec un morceau d'étoffe enroulé à un bout – Étoffe enduite d'huile.





Le grand livre des sorts

Les sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Bourrasque**	Soulever un violent tourbillon qui entraîne tout sur son passage.
Bouclier de protection*	Créer une enveloppe invisible autour de soi, que rien ne peut traverser.
Boule de feu***	Lancer une boule d'énergie d'une grande force.
Brume de dissimulation**	Créer, autour d'un groupe, un nuage de brouillard qui rend la visibilité nulle.
Charme*	Contraindre une personne à croire qu'elle est votre amie.
Compréhension des langues**	Comprendre une langue étrangère sans cependant pouvoir la parler.
Convocation de monstres**	Faire apparaître à son secours, de façon temporaire, une créature venue d'un autre monde.
Corde animée*	Enchanter une corde qui peut se tenir à la verticale et permettre d'y grimper.
Corde enchantée***	Contrôler l'animation d'une corde qui exécutera ce qu'on lui ordonne; par exemple, s'enrouler ou se déplacer.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau 3





Nom du sort	Effets
Déblocage***	Annuler le sort de verrouillage qui pourrait empêcher une porte, une serrure de s'ouvrir.
Déguisement*	Ajouter à son apparence certains détails qui changent l'allure, sans toutefois avoir un effet de transformation en d'autres formes.
Détection de magie**	Sentir si un objet est enchanté.
Détecter l'invisible***	Sentir si on se trouve en présence d'un être vivant invisible.
Détecter un piège*	Appréhender qu'un endroit ou un objet a été piégé dans le but de nuire à ceux qui veulent y passer ou y toucher.
Disque flottant*	Créer une civière invisible flottant à 50 cm du sol et permettant de transporter une personne ou une charge.
Dissimulation**	Permettre à une personne de passer inaperçue dans un groupe, sans, toutefois être invisible.
Dôme d'invisibilité***	Créer un environnement pouvant recouvrir plus d'une personne afin de rendre le groupe invisible aux yeux de ceux et celles qui sont en dehors de cette demi-sphère.
État gazeux**	Se transformer en gaz dans le but de se déplacer plus rapidement ou de s'infiltrer dans une autre pièce par la moindre fissure, comme le ferait l'air.
Flamme***	Créer une flamme à partir de rien une flamme, comme le ferait un briquet.





Nom du sort	Effets
Guérison*	Faire retrouver son énergie à une personne qui a subi une blessure légère.
Image**	Faire apparaître une illusion non animée.
Image totale***	Faire apparaître une illusion animée qui semble être très réelle. Mais celle-ci ne peut pas faire de dégâts.
Infravision*	Voir dans le noir à 20 mètres de distance.
Invisibilité***	Rendre totalement invisible une autre personne ou soi-même ainsi que les accessoires et armes portées. Une personne invisible ne peut rendre invisible une autre personne en la tenant par la main.
Légèreté***	Permet de tomber dans le vide en devenant très léger, donc sans se faire de mal.
Localisation**	Connaître la direction qu'il faudrait prendre pour retrouver une personne à qui l'on pense (une seule personne à la fois). Il est toutefois impossible de connaître son emplacement exact.
Lumière*	Faire apparaître une source de lumière qui se rapproche de celle du jour.





Nom du sort	Effets
Monture***	Faire apparaître un cheval magique qui peut transporter à un autre endroit (ce sort ne vaut que pour une seule course).
Nuage nauséabond*	Créer, au-dessus d'un groupe, une odeur si intense qu'elle produit des vomissements dans un rayon de 30 mètres.
Paralysie**	Savoir immobiliser une créature pour quelques heures.
Pattes d'araignée*	Avoir l'habileté de marcher en se tenant sur les murs comme si l'intérieur des mains et des pieds avaient des ventouses.
Perception auditive*	Entendre des sons infimes (il peut s'agir d'une conversation) qui se produisent à une distance de moins de 100 mètres à l'extérieur et de 30 mètres à l'intérieur, et ce, malgré la présence des murs.
Projectile magique*	Lancer une boule d'énergie qui peut causer des dégâts à l'adversaire. Il ne s'agit pas d'une boule de feu !
Rapidité**	Augmenter du double la vitesse d'exécution ou de déplacement que l'on aurait habituellement. Cela permet, entre autres, de frapper deux fois de suite dans une même attaque.
Réduction ou augmentation**	Diminuer la taille d'un être vivant jusqu'à moitié de sa taille initiale ou augmenter sa taille jusqu'à sa taille initiale.
Respirer sous l'eau**	Demeurer sous l'eau sans respirer pendant plusieurs heures, tout en conservant ses autres sorts.





Nom du sort	Effets
Sommeil*	Imposer à une créature un sommeil profond pour quelques heures.
Suggestion**	Contrôler la pensée d'une créature dans le but de lui faire exécuter une action qu'elle ne ferait pas normalement (en lui donnant un ordre).
Télépathie**	Sentir les sentiments d'une personne qui a le même don, sans toutefois pouvoir lui parler.
Télépathie totale***	Communiquer par la pensée avec une personne qui se trouve près ou loin de soi. Cette autre personne n'a pas besoin d'avoir ce don pour comprendre et répondre par la pensée.
Ténèbres***	Faire disparaître toute forme de lumière dans un endroit intérieur ou extérieur, comme si c'était une nuit sans lune.
Toile d'araignée*	Laisser derrière soi une forme de barrière collante qui adhère à toutes les surfaces. Cela peut également immobiliser pour un certain temps une créature de la taille d'un humain.
Ventriloque*	Faire entendre une voix ou des sons sans remuer les lèvres.
Verrouillage*	Bloquer de façon magique une porte ou une serrure.
Voler***	Se déplacer dans les airs sans toucher le sol. La hauteur de vol varie selon l'intention de celui qui utilise ce sort et sa vitesse ressemble à celle d'une course à pieds. On ne peut pas, cependant soulever et soutenir une autre personne pour la transporter en volant.

Les dons des clercs et des grandes prêtresses

Nom du don	Effets





Annulation de dépendance**	Libérer totalement la victime d'un sort de dépendance à un objet dont il ne peut se passer.
Apaînement des émotions*	Donner une dose de calme et de relaxation à une personne que l'on touche à l'épaule.
Arme magique**	Ajouter +1 de dégâts à toute attaque normale faite par la personne possédant ce sort.
Arme spirituelle***	Faire apparaître une arme qui va se battre à notre place en portant des coups réguliers.
Augure*	Apprendre dans son sommeil, par le rêve, si l'avenir nous réserve un danger imminent.
Augure totale**	Connaître dans son sommeil, par le biais du rêve, l'issue d'une situation (la conséquence positive ou négative).
Bénédition*	Ajouter une protection supplémentaire de -2 à la classe d'armure de chaque membre du groupe.
Compréhension des langues*	Comprendre une langue étrangère sans pouvoir la parler.
Convocation de monstres**	Faire apparaître à son secours, pour un temps limité, une créature venue d'un autre monde.

* don de niveau 1 ** don de niveau 2 *** don de niveau 3





Nom du don	Effets
Délivrance des paralysies**	Annuler l'effet d'immobilisation subi par une personne.
Détecter un piège*	Sentir qu'un endroit ou un objet a été piégé dans le but de nuire à ceux qui veulent le traverser ou y toucher.
Discours captivant**	Adresser la parole à un groupe de façon si intéressante que personne ne peut poursuivre son action tellement l'effet est irrésistible. Il n'est pas nécessaire de crier pour être entendu.
Endurance*	Se protéger contre le très grand froid ou la chaleur intense pendant une courte durée de temps. Attention, il ne s'agit pas d'une résistance au feu ni au froid extrême.
Maîtrise des langues**	Pouvoir comprendre et parler une langue étrangère qu'on n'a jamais apprise.
Malchance*	Diminuer de -3 l'attaque portée par un ennemi.
Marcher sur l'eau**	Se déplacer en marchant sur une surface liquide. Cela peut se réaliser pendant une heure seulement. On ne peut pas transporter de poids lourds ni de personnes lors de ce type de déplacement.
Ralentissement des poisons**	Retarder l'effet dévastateur d'une potion qui pourrait causer la mort. Cela permet de trouver l'antidote ou un guérisseur spécialisé dans ce genre de poison.
Rapport***	Connaître l'emplacement de ses alliés en ayant le droit de ne poser qu'une seule question.





Nom du don	Effets
Réparation intégrale***	Redonner l'état initial à un objet qui a été détruit.
Résistance***	Se protéger de façon totale du feu et du froid extrême.
Résurgence**	Se doter d'une deuxième chance d'attaque lors d'un affrontement (pour soi ou pour en faire profiter quelqu'un d'autre).
Sanctuaire*	Créer un lieu protégé entourant plusieurs personnes, là où aucune forme d'attaque ou d'agression n'est possible. Cela ressemble au sort du bouclier de protection mais à la différence que le sanctuaire recouvre plusieurs personnes à la fois. Les objets ne peuvent pénétrer à l'intérieur du sanctuaire, mais ils peuvent en sortir.
Silence***	Produire, dans un endroit précis, un environnement où il est impossible que le bruit ne sorte ou que le son ne soit entendu à l'extérieur de la zone protégée.
Télépathie**	Sentir les sentiments d'une personne possédant le même don et qui se trouve dans un même endroit ou ailleurs (sans toutefois pouvoir communiquer).
Télépathie totale***	Communiquer par la pensée avec une personne qui se trouve près ou loin de soi. Cette autre personne n'a pas besoin d'avoir ce don pour comprendre et répondre par la pensée.





Nom du don	Effets
Ténèbres***	Faire disparaître toute forme de lumière dans un endroit intérieur ou extérieur, comme si c'était une nuit sans lune.
Traverser la pierre***	Passer à travers un mur en gardant son armure et ses armes.
Zone de vérité***	Contraindre les individus qui se trouvent dans une certaine zone contrôlée de répondre aux questions en disant strictement la vérité.

Les mots de passe pour accéder aux renseignements supplémentaires de la banque de personnages

Animaux	Mot de passe
Cerf	chasse
Cougar	puma
Mouche	asticot
Ours	ursus
Papillons	chrysalide
Pigeon	voyageur
Sanglier	laie
Sauterelle	grillon
Scarabé	rostand
Tigre	Bengal

Autres	Mot de passe
Geliure	gélatine
Limon	fongicide





Êtres enchantés	Mot de passe
Djinn	mistral
Dragon bleu ¹	lagon
Dragon noir ¹	onyx
Dragon or ¹	carat
Dragon rouge ¹	braises
Dragon vert	humus
Goule	Krapinacet
Griffon	Valzicor
Hippogriffe	Quoumlocoum
Hydre	Ysera
Imitateur	anthropomorphe
Licorne ²	Lissandre
Pégase ³	Cordial
Statue animée	compatissante
Stirge	vampire
Wight	Wight
Zombi	Maldroche

Humains et humanoïdes	Mot de passe
Chevalier ⁴	Godefroy
Clerc ⁵	Paulus
Commerçant	Ulrik
Elfe ⁶	Arkenone
Fée	Markita
Funambule ⁷	perche
Gnoll	Jwuntanamo
Gnome	Gounougounoumou
Gobelin	FrüpHya
Harpie	Zydreline
Hobgobelin	Karmaraf
Kobolde	grouf
Médium ⁸	Harpagonia

1 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier ou à une aventurière *bébé dragon*.

2 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier ou à une aventurière *bébé licorne*.

3 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier ou à une aventurière *bébé pégase*.

4 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier *chevalier* ou à une aventurière *dame d'épée*.

5 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier *clerc* ou une aventurière *grande prêtresse*.

6 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier ou à une aventurière *elfe*.

7 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier ou à une aventurière *funambule*.

8 Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier *magicien* ou à une aventurière *magicienne*.





Humains et humanoïdes (suite)	Mot de passe
Méduse	Balmaflore
Minotaure	Kleineffet
Nobles	Sang royal
Ogre	Akrowamazou
Orque	pielnekk
Pixie	Gwendemine
Thoul	Mecrodart
Tinigens ⁹	Emergeride
Troglodyte	Krakbanour

Les mots de passe pour accéder aux renseignements supplémentaires dans les endroits visités

Endroit	Mot de passe
La ferme d'Arnaud le maquignon	verger - truffes
La bergerie de Kif et Gif	agneau
Le château de Perchevanche	avirons
Le monastère des Onardins	charismatique
La ferme du seigneur Abélard de Perchevanche	serf
Le village de Clairevoise	Clairevoise
Le Trou des gobelins	
Accès au labyrinthe	Dédale
Accès à la mezzanine	sortilèges
La forêt des Harpies	
Le nuage noir	fitagen (négatif à l'envers)

⁹ Vous pouvez donner le mot de passe de ce personnage à un aventurier *tinigens*.





Proposition d'un scénario de départ

« C'est une journée de printemps, il fait beau. Que fais-tu ? Où es-tu ? »

L'élève décrit ce qu'il voit et ce qu'il fait. Un événement mystérieux se produit...

Le maître de jeu poursuit : « Tout se met à tourner autour de toi. Tu te sens aspirer par une force inconnue. Quelques instants plus tard, tu te retrouves sur une colline... »

Lorsque tous les personnages sont intégrés dans l'histoire, le maître de jeu poursuit son histoire.

« Une forte odeur attire votre attention. Vous sentez le soufre. De plus, vous remarquez qu'il y a un calme anormal. Aucun bruit... aucun vent... pas d'animaux... le silence total règne. Tout à coup, au loin, vous apercevez une silhouette qui se dirige vers vous. Que faites-vous ? »

Une fois que ce personnage est tout près d'eux, il raconte un fait troublant (par exemple, il vient dire aux aventuriers que la fille du Duc de Perchevanche est disparue).

Incitez les aventuriers à questionner le personnage devant eux, afin qu'ils découvrent qui il est.

C'est le magicien de la vallée. Il a perdu une grande partie de ses pouvoirs. Il se sent très affaibli.

Depuis quelques jours, un gros nuage noir est arrivé dans la région. Toutes les récoltes ont été détruites, tous les animaux sont disparus, les champs se sont asséchés, plus rien ne pousse. Le duc est caché dans son château. Il est à la fois terrorisé et se meurt de chagrin puisque sa charmante fille est disparue depuis l'arrivée de ce fameux nuage. Tous les villageois sont eux aussi cachés dans leur maison et ne veulent absolument plus sortir. Un mélange de peur et de panique commence à s'emparer d'eux puisque les réserves de nourriture et d'eau baissent rapidement. Le magicien est le seul qui a eu le courage de sortir afin de venir chercher de l'aide avant qu'il ne soit trop tard. Malheureusement, il sent ses forces diminuer. En sortant de sa demeure, il a perdu tous ses pouvoirs magiques.

Il est heureux de constater que son appel à l'aide a été entendu. Il cherche des personnes vaillantes, courageuses et intrépides pour l'aider à éclaircir le mystère de ce nuage maléfique qui plane sur la région.

Il implore les aventuriers : « Acceptez-vous de m'aider ? »

Et c'est ainsi que commence cette fabuleuse aventure remplie de rebondissements et d'émotions...

Ce n'est là qu'un exemple d'introduction. Il suffit d'inventer une quête qui sera expliquée au groupe par un personnage (inventé par le maître de jeu) qui sollicite leur aide.





Droits et responsabilités :

Vous avez choisi d'utiliser la version Word du Guide.

Ce guide est régi par des droits de propriété intellectuelle.

Vous pouvez apporter des modifications au document original à la condition de ne l'utiliser que pour votre usage personnel. Nous vous demandons cependant de respecter les conditions suivantes :

1. Vous devez remplacer la page couverture du document modifié par la page couverture que vous trouverez en annexe à la page suivante.
2. Vous ne pouvez diffuser pour aucune considération la version que vous aurez modifiée.
3. Vous ne pouvez pour aucune considération remplacer le nom des auteurs du document original par votre ou vos noms.





Guide du Maître de jeu

Adapté par
(écrire votre ou vos noms ici)

À partir du document original publié en mai 2006 par
Maryse Normandin, Loran Dufour et André Roux

(changer la date)
Mai 2006

