

2023

Jeux de rôle et pédagogie



HECKEL Alexandre

Gardalex

22/08/2023

I. Introduction au Jeu de Rôle

- Définition et concept du jeu de rôle

Définition : Un jeu de rôle (RPG) est un genre de jeu où les joueurs assument des rôles et des personnages fictifs dans un univers imaginaire. Les joueurs interagissent avec cet univers en prenant des décisions au nom de leurs personnages, en résolvant des défis et des quêtes, et en participant à une histoire élaborée. Les éléments clés du RPG incluent le développement des personnages, la progression, l'exploration, les interactions sociales, les combats et la narration.

Concept : Le concept du jeu de rôle repose sur la création d'une expérience immersive où les joueurs s'immergent dans un monde fictif et participent activement à son développement. Les joueurs créent et contrôlent des personnages avec des traits distincts, des compétences et des motivations. Ils explorent des environnements variés, interagissent avec des PNJ (personnages non joueurs), résolvent des énigmes, accomplissent des quêtes et s'engagent dans des combats, le tout en influençant l'histoire en fonction de leurs choix.

La progression des personnages est un aspect crucial du RPG, où les personnages gagnent de l'expérience, développent des compétences et améliorent leurs capacités au fil du jeu. Les décisions des joueurs ont souvent un impact sur l'évolution de l'histoire, créant une expérience personnalisée et engageante.

Les RPG peuvent varier en termes d'univers et de style. Ils peuvent se dérouler dans des mondes de fantasy, de science-fiction, de réalisme historique ou d'autres genres, et peuvent être joués sous forme de jeux vidéo, de jeux de société, de jeux de rôle grandeur nature (GN), et même de jeux de rôle sur table (JDR) où les participants utilisent des dés et des règles pour résoudre des actions.

- Historique et origines du jeu de rôle

Précurseurs des RPG : Les prémices des jeux de rôle peuvent être référencés dans les wargames, des jeux de guerre stratégiques où les joueurs simulaient des batailles historiques ou fantastiques.

Années 1970 : Les débuts des jeux de rôle sur table (JDR) : Le premier jeu de rôle reconnu est "Dungeons & Dragons" (D&D), créé par Gary Gygax et Dave Arneson et publié en 1974. Inspiré par les wargames, D&D a introduit l'idée de personnages individuels qui évoluent au fil du temps. Les joueurs interagissent dans des mondes de fantasy, résolvent des quêtes et lancent des dés pour déterminer les résultats des actions. D&D a été le catalyseur de la vulgarisation des jeux de rôle sur table.

Années 1980 : Évolution et diversification : Au cours des années 1980, d'autres jeux de rôle ont vu le jour, explorant différents univers tels que la science-fiction, l'horreur, le cyberpunk, etc. se sont diversifiés, et de nombreux systèmes de jeu ont été développés pour répondre à différentes préférences de jeu.

Années 1990 : Les RPG électroniques : Avec l'avènement de l'informatique personnelle, les jeux de rôle ont fait le saut vers le monde numérique. Les jeux de rôle électroniques (RPG vidéo) ont gagné en popularité, permettant aux joueurs d'explorer des mondes virtuels, de combattre des ennemis, de résoudre des quêtes et de développer leurs personnages à travers des interfaces interactives.

Années 2000 et au-delà : L'essor continu : Les RPG, qu'ils soient sur table ou électroniques, ont continué à se développer et à évoluer. Les technologies avancées ont permis des expériences de jeu plus immersives et complexes. Les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) tels que "World of Warcraft" ont permis à des milliers de joueurs de partager un monde persistant et interactif.

Aujourd'hui, les jeux de rôle continuent d'être populaires sous différentes formes. Les jeux sur table ont connu une renaissance avec des systèmes innovants et des univers variés. Les RPG vidéo offrent des expériences visuellement époustouflantes et des histoires complexes. L'influence des RPG se retrouve également dans la narration interactive, les jeux narratifs et les jeux de survie.

En somme, les jeux de rôle ont une histoire riche et variée, marquée par l'innovation, l'évolution des mécanismes de jeu et l'exploration des mondes imaginaires, tant dans le domaine physique que numérique.

- **Importance du jeu de rôle dans l'apprentissage**

Les jeux de rôle peuvent aider à l'apprentissage dans divers domaines. Ils proposent une approche immersive et participative qui peut stimuler l'engagement, la créativité, la réflexion critique et l'apprentissage expérientiel. Voici quelques façons dont les jeux de rôle peuvent être bénéfiques pour l'apprentissage :

- **Développement de compétences sociales**
- **Prise de décision**
- **Créativité et narration**
- **Mémorisation et compréhension**

Il est important de noter que les jeux de rôle peuvent être conçus de manière à cibler spécifiquement des objectifs d'apprentissage, que ce soit dans un contexte éducatif formel ou informel.



II. Les Bases du Jeu de Rôle

- Principe du jeu de rôle : imagination et interaction

L'imagination et l'interaction sont deux éléments essentiels dans les jeux de rôle (RPG), qu'ils soient sous forme de jeux sur table, de jeux vidéo ou d'autres médias. Ils contribuent à créer une expérience immersive et engageante pour les joueurs. Voici comment l'imagination et l'interaction fonctionnent dans un jeu de rôle :

4

Imagination : L'imagination est au cœur des jeux de rôle. Les joueurs et les maîtres de jeu (dans le cas des jeux sur table) imaginent ensemble des mondes, des personnages, des scénarios et des histoires. Les joueurs créent souvent des personnages aux traits distincts et aux histoires personnelles, et ils s'immergent dans des environnements fictifs. Cela leur permet de visualiser des lieux, des situations et des interactions comme s'ils étaient réels, même s'ils ne sont que des produits de l'imagination.

L'imagination est sollicitée à plusieurs niveaux :

- **Création de personnages :** Les joueurs imaginent les traits, les motivations et les personnalités de leurs personnages.
- **Environnements :** Les joueurs imaginent les lieux qu'ils explorent, les décors, les bâtiments et les paysages.
- **Interactions :** Lorsqu'ils interagissent avec des PNJ (personnages non joueurs) ou d'autres joueurs, les participants imaginent les dialogues, les expressions faciales, les gestes et les émotions.

Interaction : L'interaction est ce qui permet aux joueurs de donner vie à leurs personnages et de participer activement à l'histoire. L'interaction peut se produire de plusieurs façons :

- **Interactions sociales :** Les joueurs interagissent avec d'autres personnages, qu'ils soient contrôlés par d'autres joueurs ou par le maître de jeu. Ces interactions peuvent impliquer des discussions, des négociations, des amitiés, des rivalités, etc.
- **Exploration :** Les joueurs explorent des environnements, découvrent des objets, des indices et des secrets cachés. Cette exploration active l'imagination et peut conduire à des découvertes importantes pour l'histoire.
- **Résolution de quêtes :** Les joueurs résolvent des quêtes et des défis en prenant des décisions et en utilisant leurs compétences et leur créativité. Les interactions avec les obstacles et les énigmes doivent souvent une approche réfléchie.
- **Prise de décision :** Les choix des joueurs influencent le déroulement de l'histoire. Ils peuvent avoir des conséquences majeures sur les personnages, les relations et l'issue de l'aventure.
- **Combats :** Dans de nombreux RPG, les combats sont une forme d'interaction où les joueurs utilisent les compétences et les tactiques de leurs personnages pour vaincre les ennemis.

L'interaction et l'imagination se combinent pour créer une expérience dynamique où les joueurs participent activement à la création et à l'évolution de l'histoire. Cela favorise l'engagement, l'attachement émotionnel aux personnages et aux événements, et l'exploration de mondes imaginaires riches et variés.

- **Les rôles des participants : maître de jeu, joueurs**

5

Dans un jeu de rôle (RPG), qu'il s'agisse d'un jeu sur table, d'un jeu vidéo ou d'une autre forme de jeu de rôle, les rôles du maître du jeu (MJ) et des participants (joueurs) sont distincts mais complémentaires. Chaque rôle contribue à créer une expérience immersive et engageante pour tous les participants. Voici les rôles et les responsabilités du maître du jeu et des participants :

Maître du jeu (MJ) :

Le maître du jeu joue un rôle essentiel dans la création et la gestion du monde fictif, des personnages non joueurs (PNJ) et des scénarios. Le rôle du MJ peut varier en fonction du type de jeu de rôle, mais voici ses responsabilités générales :

1. **Création du monde :** Le MJ crée l'univers dans lequel se déroule l'histoire. Il élabore des lieux, des cultures, des histoires de fond et des éléments qui rendent le monde cohérent et captivant.
2. **Narration :** Le MJ raconte l'histoire, décrit les environnements, les situations et les PNJ pour immerger les joueurs dans l'univers. Il anime les scènes et les interactions, ce qui contribue à la narration globale.
3. **Incarner les PNJ :** Le MJ incarne les PNJ avec lesquels les joueurs interagissent. Il donne vie à leurs personnalités, réponses et émotions, ce qui enrichit les interactions.
4. **Création de quêtes et de scénarios :** Le MJ conçoit les quêtes, les énigmes et les scénarios que les joueurs devront résoudre. Il définit les défis, les obstacles et les objectifs à atteindre.
5. **Gestion des règles :** Dans les jeux de table, le MJ applique les règles du jeu, résout les actions en fonction des mécanismes du jeu et gère les résultats des dés.
6. **Adaptabilité :** Le MJ doit être adaptable et réactif aux actions et aux choix des joueurs. Il peut ajuster l'histoire en fonction des décisions des joueurs pour maintenir l'engagement et l'authenticité.
7. **Création d'ambiance :** Le MJ peut créer des ambiances sonores, visuelles ou narratives pour renforcer l'immersion des joueurs dans l'univers du jeu.

Participants (joueurs) :

Les participants sont les joueurs qui incarnent les personnages principaux de l'histoire. Ils jouent un rôle actif dans l'évolution de l'histoire et des interactions. Voici les responsabilités des participants :

1. **Création de personnages :** Les joueurs créent des personnages uniques avec des traits, des compétences, des motivations et des histoires personnelles.
2. **Interactions :** Les joueurs interagissent avec les PNJ, les autres personnages joueurs et l'environnement. Ils prennent des décisions, posent des questions et engagent des dialogues.
3. **Résolution de quêtes :** Les joueurs résolvent les quêtes et les défis en utilisant les compétences de leurs personnages. Ils cherchent des indices, résolvent des énigmes et atteignent des objectifs.
4. **Prise de décision :** Les choix des joueurs influencent l'évolution de l'histoire. Ils déterminent les actions de leurs personnages en fonction de leurs motivations et de leur vision du monde.
5. **Immersion :** Les joueurs s'immergent dans l'univers du jeu en réagissant aux descriptions du MJ, en exprimant les pensées et les émotions de leurs personnages, et en adoptant leurs rôles.
6. **Collaboration :** Les joueurs collaborent pour résoudre les défis, accomplir les quêtes et atteindre les objectifs. La communication et la coopération sont essentielles pour une expérience réussie.

En somme, le maître du jeu et les participants travaillent ensemble pour créer une expérience de jeu immersive et dynamique. Le MJ guide l'histoire et crée le cadre, tandis que les participants apportent leurs personnages et leurs choix pour influencer le déroulement de l'histoire. Cette collaboration permet de développer des histoires riches, des interactions mémorables et des aventures captivantes.



III. Les Avantages Pédagogiques

Les jeux de rôle (RPG) offrent plusieurs avantages pédagogiques, que ce soit dans un contexte éducatif formel ou informel. Voici quelques-uns des avantages les plus pertinents :

1. Développement de compétences sociales : Les jeux de rôle encouragent les interactions sociales et la communication. Les joueurs doivent collaborer, négocier, résoudre des conflits et travailler en équipe pour atteindre des objectifs communs, ce qui favorise le développement de compétences interpersonnelles.

2. Résolution de problèmes : Les scénarios complexes et les quêtes des jeux de rôle nécessitent souvent des solutions créatives et des approches réfléchies pour surmonter les défis. Les joueurs doivent analyser les situations, évaluer les options et prendre des décisions stratégiques.

3. Pensée critique : Les jeux de rôle encouragent les joueurs à penser de manière critique pour résoudre des énigmes, analyser des situations complexes et comprendre les conséquences potentielles de leurs choix.

4. Prise de décision : Les joueurs sont confrontés à des choix et à des dilemmes moraux tout au long du jeu. Cela les pousse à évaluer les différentes options, à anticiper les résultats et à prendre des décisions en fonction de leurs valeurs et de leurs objectifs.

5. Créativité et narration : Les jeux de rôle impliquent souvent la création de personnages, d'histoires et de mondes imaginaires. Les joueurs doivent exprimer leur créativité en développant des personnages uniques, en contribuant à l'histoire et en improvisant dans diverses situations.

6. Apprentissage expérientiel : Les joueurs apprennent en faisant. L'engagement actif dans des situations simulées permet aux joueurs d'expérimenter des concepts, d'appliquer des compétences et d'acquérir des connaissances pratiques.

7. Gestion du temps et des ressources : Dans de nombreux jeux de rôle, les joueurs doivent gérer efficacement leur temps et leurs ressources pour atteindre leurs objectifs. Cela peut renforcer la gestion du temps et les compétences en planification.

8. Mémorisation et compréhension : Les joueurs doivent se souvenir des détails de l'histoire, des interactions passées et des éléments du monde du jeu, ce qui peut améliorer la mémorisation et la compréhension.

9. Réduction du stress : Les jeux de rôle peuvent offrir un moyen amusant et divertissant de se détendre et de s'éloigner temporairement des préoccupations quotidiennes, ce qui peut contribuer à la réduction du stress.

10. Confiance en soi : En assumant des rôles et en réussissant à surmonter des défis, les apprenants gagnent en confiance en eux-mêmes et en leurs compétences, ce qui peut se traduire par une attitude positive envers l'apprentissage.

Cependant, il est important de noter que pour maximiser les avantages pédagogiques des jeux de rôle, il faut une planification et une conception soignées et fournir des réflexions et des discussions après le jeu pour renforcer les apprentissages.

IV. Exemple d'utilisation de jeux de rôle

Voici quelques exemples concrets qui illustrent l'utilité des jeux de rôle dans différents domaines :

1. Éducation :

- Une étude a permis dans une université a montré que l'utilisation de jeux de rôle dans l'enseignement des sciences sociales a amélioré la compréhension des concepts abstraits et la participation des élèves. Les jeux de rôle ont permis aux étudiants de s'immerger dans des situations et de voir comment les concepts s'appliquent dans le monde réel.

2. Compétences en leadership :

- Une organisation à but non lucratif a organisé des ateliers de jeux de rôle pour les jeunes afin de développer leurs compétences en leadership et en prise de décision. Les participants ont endossé différents rôles et ont collaboré pour résoudre des problèmes complexes, ce qui a renforcé leurs compétences en travail d'équipe et en communication.

3. Sensibilisation et changement social :

- Des groupes de sensibilisation ont utilisé des jeux de rôle pour aborder des problèmes sociaux tels que le harcèlement, la discrimination et les inégalités. Les participants jouent des scénarios de vie réelle, ce qui leur permet de mieux comprendre les perspectives des autres et d'explorer des solutions constructives.

4. Éducation à la santé :

- Les professionnels de la santé utilisent des jeux de rôle pour simuler des situations médicales d'urgence. Les étudiants en médecine pratiquent des procédures médicales, prennent des décisions critiques et travaillent sur des compétences de communication avec les patients.

Ces exemples illustrent comment les jeux de rôle peuvent être appliqués dans des contextes variés pour améliorer l'apprentissage, le développement de compétences et la sensibilisation. Cependant, il est important de noter que le succès des jeux de rôle dépend de leur conception, de leur intégration dans le contexte approprié et de leur alignement avec les objectifs d'apprentissage ou de formation.



V. Organisation d'une Séance de Jeu de Rôle

- Préparation matérielle : accessoires, supports visuels, etc.

Afin de plonger au mieux dans l'univers qui a été créé, j'utilise des fiches de personnage et de lieu pour donner une base à l'imagination en plus de la description orale. (Exemple fiche en annexe)

Des dés seront également utilisés afin qu'un facteur chance basé sur l'expérience acquise du personnage influence sur l'évolution de l'histoire et ainsi faire en sorte que le MJ ne décide pas de tout ce qui est possible ou non.

Une tablette sera également utilisée pour profiter pleinement de la beauté de certains lieux ou personnages et les voir en grande dimension afin de mieux plonger dans l'ambiance.

Une playlist d'ambiance sera également utilisée via l'application **PocketBard** pour renforcer l'immersion.

Le MJ aura aussi un ordinateur afin de pouvoir modifier des éléments de l'histoire en temps réel.

Les joueurs auront des stylos afin de pouvoir modifier leur fiche il sera aussi possible de travailler sur l'ordinateur à la demande pour les créer ou modifier.

La séance se passera autour d'une table, il n'est pas interdit de venir déguiser. Les joueurs ont la possibilité de bouger et de réellement incarner leur personnage en les mimant.

- Description de ce jeu de rôle

Ce jeu de rôle se passe dans un univers basé sur la magie et la technologie, il existe pas moins de 50 races différentes jouables et pas moins de **150 lieux visitables** et **150 PNJ** avec lesquels interagir.

Les joueurs évolueront de manière libre dans le jeu, mais devront respecter tout le même les indications de leur fiche de personnage du type un elfe à pour rêve que la nature prospère, le joueur ne peut donc pas décider de cueillir toutes les plantes qu'il voit.

Explication fiche de personnage et lieu en annexe

- Déroulement de la séance : introduction, jeu, débriefing

Au début de la séance on va tout d'abord définir sur quel mode on va jouer :

Mode quête : 10 quêtes différentes existent, elle travaillent sur des axes tous différents et l'histoire n'est pas la même en fonction du lieu où elle sera lancée.

Exemple :

1) **Corruption d'un être** : Sur cette quête un être d'une race à été corrompu il est devenu méchant. Le but ici sera de comprendre pourquoi il est devenu ainsi et de savoir alors quelle décision prendre le neutraliser, le raisonner, le chasser, ... Il n'y a pas de décision unique et en fonction de quel race à été corrompu et où l'histoire se déroule les réactions des PNJ et des joueurs va varier

2) **Une race oubliée** : Dans cette quête par contre il faut retrouver une civilisation qui a disparu, on sera là dans un mode enquête pure, savoir où aller, où chercher, réfléchir à quel moyens on possède pour avancer.

Voici les 10 quêtes possibles.

- 1) *Aller chercher le marteau du forgeron*
- 2) *Créer un artefact magique*
- 3) *Rejoindre la confrérie*
- 4) *Equilibre naturel*
- 5) *Une race oubliée*
- 6) *Corruption d'un être*
- 7) *L'introspection*
- 8) *Le silence total*
- 9) *Contagion*
- 10) *Négocier un abri pour une espèce*

Mode conquérant

Dans ce mode 1 de ces 6 Pnj (Anubis, Jack, Nathaniel, Mornenach, Zeus, Crazaltar), a conquis le territoire de 3 espèces choisies aléatoirement, afin que si ce mode est rejoué l'histoire sera différente d'une partie à l'autre. Le but de ce méchant est de conquérir tout les mondes et donc celui des joueurs sera de trouver un moyen de l'arrêter. Dans ce mode les choix seront plus complexe on doit réfléchir à l'échelle d'espèce ou de planète entière, chaque décision pourra faire pencher cette guerre d'un côté ou d'un autre.

Mode libre

Ici le joueur évolue librement il explore simplement à sa convenance il n'y a pas d'objectif défini, l'histoire il l'a créé vraiment lui-même en fonction de ses interactions,

Ensuite on passe au choix du personnage qu'on va incarner pour les premières partie le choix sera limité à 12 espèces afin de pas trop se noyer sous les informations (*Cyclope, Droïde, Druide, elfe, goa'uld, gobelin, hobbit, jedi/sith, nain, nymphe, paladin et sorcier.*) et on remplit donc sa fiche de personnage avec l'aide du MJ.

On continue par choisir aléatoirement un lieux où commence la quête parmi les 7 lieux de base du jeux (*cyclopa caverna, mecacity, nilvenian, aubergia (hobbit), rubyrock, hollis lumis et magnus.*)

Et maintenant la partie peut commencer.



VI. Évaluation et Suivi

A la fin de chaque séance je procéderai à une collecte des retours afin de voir si il y a des piste d'amélioration du jeu, ou simplement comment le joueur s'est senti et si j'avais des buts pédagogiques à atteindre, est ce que je ressent une évolution dans ce sens.

Ces une étapes importantes sans ça, on jouera pour jouer ce qui en soit est très bien, mais si on peut évoluer autant moi, que le jeu ou les joueurs pourquoi s'en priver.

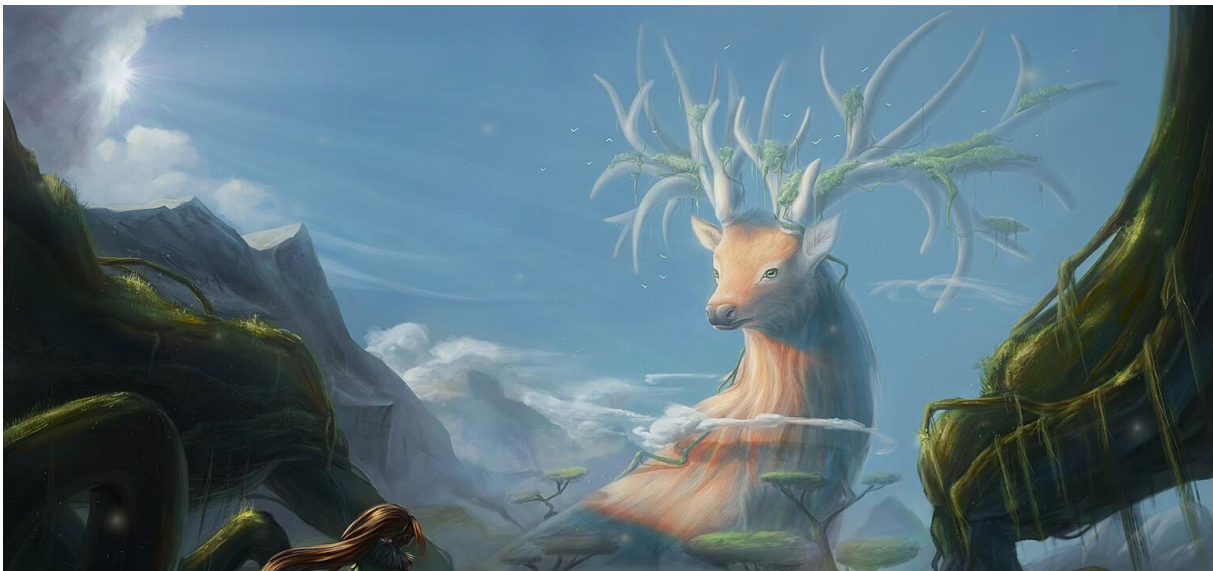
11

X. Conclusion

Comme vous avez put le lire, le jeu de rôle est complexe et complet ayant vraiment de nombreux intérêt.

L'univers que j'ai créé et incroyablement riche et vaste afin que tout y soit possible, la seule limite à l'imagination et sur ce point je n'ai aucun doute que j'en ai les capacités ainsi que tout les futurs joueur.

Il ne faut pas hésiter à franchir le pas c'est une expérience enrichissante et je vous garanti qu'en tant que MJ, je ne vous laisserai pas tomber.



Espèce :

Rêve :

Langue :

Caractère :

Passe-temps :

Apparence :

Résumé de son histoire :

Image du perso

Habitat :

Profession :

Argent :

Âge :

Genre :

Force	Dextérité	Endurance	Relationnel	Esprit

Compétences :

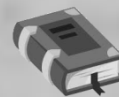
• Dressage :	• Perception :	• Médecine :
• Escamotage :	• Persuasion :	• Tir :
• Savoir :	• Croyance :	• Informatique :
• Intimidation :	• Survie :	• Résistance magique :
• Odorat :	• Chance :	• Résistance physique :
• Danse :	• Ouïe :	• Chant :
• Mécanique :	• Goût :	• Pilotage :



Equipements :



Armes :



Spécial :

Elfe :

Leur rêve : Que la Nature prospère

Langue : Elfique, langue de la nature, Fée, basic.

Caractère : Patient

Passe-temps : Parler à mère Nature

Apparence : Avec leur grâce surnaturelle et leurs traits fins, les elfes paraissent d'une beauté envoûtante. Ils sont imberbes et possèdent de longue oreille.

Résumé de son histoire : Les elfes sont des créatures d'une extraordinaire grâce. Ils vivent dans des lieux d'une beauté éthérée, au cœur d'anciennes forêts ou dans des tours scintillantes, là où une douce musique flotte dans l'air et où de subtils effluves embaument la brise. Les elfes aiment la nature et la magie, l'art et l'artisanat, la musique et la poésie, et les bonnes choses de ce monde.



Habitat : Forêt

Profession : Toute

Argent : Riche

Âge : 2000 ans

Force	Dextérité	Endurance	Relationnel	Esprit
35-75	70-100	50-95	40-95	60-100

Compétences :

• Dressage : X	• Perception : XX	• Médecine : XX
• Escamotage : -1	• Persuasion : -1	• Tir : XX
• Savoir : XX	• Croyance : X	• Informatique : -1
• Intimidation : -1	• Survie : X	• Résistance magique : X
• Odorat :	• Chance :	• Résistance physique : X
• Danse : XX	• Ouïe : XX	• Chant : XX
• Mécanique : -1	• Goût : X	• Pilotage : X



Equipements :

Cape de camouflage naturel

Lembas

Labo d'artisanat portatif

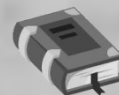
Corde elfique



Armes :

Epée

Arc



Spécial :

Sort mineur possible

Nilvenian:



Apparence : Nilvenian est digne des cité elfique, une douce lumière émane en permanence d'on ne sait où. Elle est construite à l'abord d'une montagne au sein même d'une cascade et la nature est omniprésente.

Résumé de son histoire : Certainement la toute première cité elfique, elle a subit de nombreuse bataille, car elle renferme des pouvoir et des secrets que beaucoup veulent connaitre.

Taille/Démographie : Des milliers d'elfe

Qu'y a-t-il :

• Parc : X	• Nourriture : X	• Centre animalier : X	• Ecole : X
• Loisir : X	• Forge : X	• Quartier des voleurs :	• Centre d'entraînement : X
• Piscine : X	• Auberge : X	• Lieu de culte : X	• Centre informatique :
• Stargate : X	• Hôpital : X	• Cimetière :	• Centre de sécurité :
• Aeroport : X	• Infirmerie :	• Salle des fêtes : X	• Prison :
• Centrale :	• Mairie : X	• Stade :	• Bibliothèque : X
• Usine :	• Garage :	• Magasin : X	• Transport : X



Achats :

Arc et flèche elfique

Corde elfique

Lumière elfique



Défense :

Des elfes surentrainé assure une défense non stop de cette cité



Spécial :

On raconte que chaque brin d'herbe, branche, racine, feuille, goutte d'eau réagissent à la volonté elfique.

Elendar :

Rêve : Que la Nature prospère

Langue : Elfique, langue de la nature, Fée, basic.

Caractère : Patient

Passe-temps : Parler à mère Nature

Apparence : Longue oreille, ses traits du visage sont froids, il est équipé d'une cuirasse faite de bois.

Résumé de son histoire : Elendar est un elfe usé par les années même si il est encore reconnu par son peuple comme leur souverain. Il est devenu hostile envers les peuples extérieurs les pensant incapables d'évoluer. Il possède un hibou lui permettant de communiquer avec l'extérieur, car celui-ci possède la capacité de créer des clones spectraux et il est connecté à eux.



Habitat : Forêt

Profession : Toute

Argent : Riche

Âge : 1900 ans

Genre : homme

Force	Dextérité	Endurance	Relationnel	Esprit
85	80	80	65	80

Compétences :

• Dressage : XX	• Perception : XX	• Médecine : X
• Escamotage : -1	• Persuasion : -1	• Tir : XX
• Savoir : XX	• Croyance : X	• Informatique : -1
• Intimidation : -1	• Survie :	• Résistance magique : X
• Odorat :	• Chance :	• Résistance physique : X
• Danse : X	• Ouïe : XX	• Chant : X
• Mécanique : -1	• Goût : X	• Pilotage : X



Equipements :

Cape de camouflage naturel

Lembas

Labo d'artisanat portatif

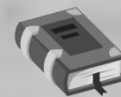
Corde elfique



Armes :

Epée

Arc



Spécial :

Ce lieu est totalement sous son contrôle.

Ont raconté que même ailleurs la Nature lui obéit.

Nilvenian:

1) Nom du lieu



Apparence : Nilvenian est digne des cité elfique, une douce lumière émane en permanence d'on ne sait où. Elle est construite à l'abord d'une montagne au sein même d'une cascade et la nature est omniprésente. 2) Description textuel de l'apparence du lieu

Résumé de son histoire : Certainement la toute première cité elfique, elle a subit de nombreuse bataille, car elle renferme des pouvoir et des secrets que beaucoup veulent connaitre. 3) Quelque information sur le lieu

Taille/Démographie : Des milliers d'elfe

4) Taille et démographie

Qu'y a-t-il :

5) Tableau récapitulatif de tout les structures présentes

• Parc : X	• Nourriture : X	• Centre animalier : X	• Ecole : X
• Loisir : X	• Forge : X	• Quartier des voleurs :	• Centre d'entraînement : X
• Piscine : X	• Auberge : X	• Lieu de culte : X	• Centre informatique :
• Stargate : X	• Hôpital : X	• Cimetière :	• Centre de sécurité :
• Aeroport : X	• Infirmerie :	• Salle des fêtes : X	• Prison :
• Centrale :	• Mairie : X	• Stade :	• Bibliothèque : X
• Usine :	• Garage :	• Magasin : X	• Transport : X



Achats :

Arc et flèche elfique

Corde elfique

Lumière elfique

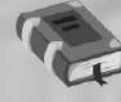
6) Achat possible



Défense :

Des elfes surentrainé assure une défense non stop de cette cité

7) Système de défense



Spécial :

On raconte que chaque brin d'herbe, branche, racine, feuille, goutte d'eau réagissent à la volonté elfique.

8) Capacité spéciale du lieu

Elfe : 1) Espèce du personnage



Leur rêve : Que la Nature prospère 2) Rêve que le joueur doit suivre

Langue : Elfique, langue de la nature, Fée, basic. 3) Permet la communication dans le jeu

Caractère : Patient 4) Caractère que le joueur doit respecter

Passé-temps : Parler à mère Nature 5) Passe temps modifiable

Apparence : Avec leur grâce surnaturelle et leurs traits fins, les elfes paraissent d'une beauté envoûtante. Ils sont imberbes et possèdent de longue oreille.

6) Apparence générale modifiable en parti

Résumé de son histoire : Les elfes sont des créatures d'une extraordinaire grâce. Ils vivent dans des lieux d'une beauté éthérée, au cœur d'anciennes forêts ou dans des tours scintillantes, là où une douce musique flotte dans l'air et où de subtils effluves embaument la brise. Les elfes aiment la nature et la magie, l'art et l'artisanat, la musique et la poésie, et les bonnes choses de ce monde.

7) Description de son histoire à modifier

Habitat : Foret 8) modifiable
Profession : Toute 9) Modifiable
Argent : Riche 10) A définir
Âge : 2000 ans 11) A préciser

Force	Dextérité	Endurance	Relationnel	Esprit
35-75	70-100	50-95	40-95	60-100

12) Tableau de stat utile pour déterminer si une action est possible et détermine le résultat d'un lancer de dé. Le joueur commence avec des stats comprise entre ces valeurs. Ces stats peuvent bouger.

Compétences :

13) Tableau de compétence définit ce que ton perso à la capacité de faire ou non peut agir comme des bonus ou malus à une action. Ses compétences sont améliorables.

• Dressage : X	• Perception : XX	• Médecine : XX
• Escamotage : -1	• Persuasion : -1	• Tir : XX
• Savoir : XX	• Croyance : X	• Informatique : -1
• Intimidation : -1	• Survie : X	• Résistance magique : X
• Odorat :	• Chance :	• Résistance physique : X
• Danse : XX	• Ouïe : XX	• Chant : XX
• Mécanique : -1	• Goût : X	• Pilotage : X



Equipements :

Cape de camouflage naturel

Lembas

Labo d'artisanat portatif

Corde elfique



Armes :

Epée

Arc

15) Armes en la possession du joueur



Spécial :

Sort mineur possible

16) Capacité spéciale du joueur

14) Ce que le joueurs possèdent sur lui