

# SAGE & CHEVALERESQUE

**FAIT AVEC AMOUR & LASER-FEELINGS**

Par Tim & Kristin Devine  
www.diceupgames.com

Version française par Bruno Bord

version dérivée de Lasers & Feelings (v1.2)  
par John Harper / www.onesevendesign.com  
publié sous contrat CC BY-NC-SA 3.0  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

Remerciements particuliers au One Shot Network  
qui nous ont fait découvrir ce jeu génial !  
www.oneshotpodcast.com



**VOUS ÊTES LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE.** Arthur, votre roi, est tombé malade et son royaume est au désespoir. Le seul moyen de sauver le pays est de trouver le Saint Graal. La prophétie de Merlin dit que le Graal se révélera au plus pur des chevaliers. En tant que chevaliers vous devez aider les sujets du royaume et vaincre ce qui les menace. En accomplissant vos quêtes, vous prouverez que vous en êtes digne.

## CRÉEZ VOS CHEVALIERS

### "CHEVALIÉRISATION !"

- ◆ Choisissez un nom : (Sire ou Dame...)
- ◆ Choisissez un titre : (Le / La...)  
L'Audacieux, Le Brave, Le Beau, Le Galant, Le Sage,  
Le Fou, Le Pur, Le Pourfendeur, etc.



### "EMBLASONNEMENT !"

Lion, Ours, Griffon, Renard, Poulet, Faucon,  
Cerf, Loup, Poisson, Licorne, Goret, Bélier, etc.



### "HARNACHEMENT !"

Une épée, une armure, une tunique et un bouclier  
Un ruban de l'être aimé, un héritage ou une relique  
sainte



### "ÉCHELONNAGE !"

- ◆ Choisissez un chiffre entre 2 et 5.  
Un chiffre élevé signifie que vous êtes plus SAGE  
(Logique, raisonnement, rationalité, calme, action précise)  
Un chiffre bas veut dire que vous êtes plus  
CHEVALERESQUE  
(Intuition, charme, émotion, action sauvage et enflammée)

### BUT DU JOUEUR :

Que votre chevalier soit impliqué dans la quête, entre dans son personnage, en tire le meilleur et s'amuse !

### BUT DU CHEVALIER :

Vaincre l'injustice, protéger les innocents, être le meilleur chevalier, écrire sa chanson de geste, pourfendre un ennemi redoutable, etc.

### RECRUTEZ VOTRE ACOLYTE

Les joueurs incarneront un second rôle à l'aide d'un acolyte en sus du chevalier. Vous ne saurez pas quel chevalier vous servirez jusqu'au début de l'aventure. Quand les uns jouent les chevaliers, les autres jouent les acolytes.

- ◆ Tirez au sort le type d'acolyte que vous jouerez
- ◆ Donnez-leur un nom et une personnalité
- ◆ Donnez-leur un chiffre entre 2 et 5



#### TYPES D'ACOLYTE

- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| 1 Un jeune écuyer     | 4 Un prêtre moralisateur |
| 2 Un vieil écuyer     | 5 Un jeune ladre         |
| 3 Un joyeux ménestrel | 6 Un fantôme indiscret   |

### LANCE TON DÉ !

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez 1D6 pour savoir ce qui arrive. Ajoutez 1D6 si vous êtes préparé et un autre 1D6 si vous êtes expert (le MJ l'estimera). Lancez vos dés et comparez le résultat à votre chiffre.

- ◆ Vous usez de Sagesse ? Vous devrez faire sous votre chiffre.
- ◆ Vous êtes Chevaleresque ? Vous devrez faire plus que votre chiffre.

### ACCENTS !

Si vous voulez ajouter 1D6 de plus à votre jet, tout ce que vous aurez à faire sera de décrire votre action ou interagir avec une belle imitation médiévale. "Ce n'est qu'une égratignure !"

### RÉSULTAT

- 0** Si aucun dé ne réussit, ça tourne mal. Le MJ indique comment la situation empire.
- 1** Si un dé réussit, vous y arrivez de justesse. Le MJ inflige une complication, des dégâts, ou un coût.
- 2** Si deux dés réussissent, c'est un succès, bravo ! Vous décrivez ce qui se passe.
- 3** Si trois dés réussissent, c'est un succès critique ! Le MJ décrit le "petit plus" à votre avantage.
- !** Si un des dés affiche exactement votre chiffre, vous entendez la Voix de Dieu et vous obtenez une info particulière sur la situation. Posez votre question à Dieu et il répondra honnêtement. Vous pourrez changer votre action après la réponse si vous voulez, et relancer les dés.



#### Exemple de "bonnes" questions :

- ◆ "Y a-t-il un meilleur moyen ?"
- ◆ "Comment les obliger à... ?"
- ◆ "Quel détail dois-je chercher ?"
- ◆ "Que se passe-t-il vraiment ici ?"
- ◆ "Quel est le sens de la vie ?"



Icônes par plusieurs graphistes sur <http://game-icons.net>

### ACTE 1. "LES CHEVALIERS VOYAGENT..."

- ◆ Le MJ compose les groupes et détermine quel groupe démarre
- ◆ Le MJ associe à chaque chevalier un ou plusieurs acolyte(s)
- ◆ Chaque groupe doit réussir sa propre épreuve

Vous passez devant...	En route vers...
1 Une foule en colère	1 Le château
2 Des soldats malpolis	2 La caverne
3 Un pont démoli	3 La forêt
4 Une bande de hors-la-loi	4 La tour de Merlin
5 Un ermite têtue	5 Le monastère
6 Des gueux opprimés	6 Le village

### ACTE 2. "LES CHEVALIERS FACE AU DESTIN..."

- ◆ Les chevaliers s'unissent pour accomplir leur quête commune
- ◆ Les acolytes peuvent rester en arrière-plan
- ◆ Les chevaliers doivent achever leur quête et faire face au destin

Vous devrez...	Et faire face...
1 Récupérer une arme magique	1 Au Chevalier Noir
2 Délivrer une lettre scellée	2 À une bête mythique
3 Protéger une relique sacrée	3 À un(e) sorcier(ère) maléfique
4 Secourir quelqu'un	4 Aux raids des Saxons
5 Récupérer le grimoire de Merlin	5 À la Grande Faucheuse
6 Trouver un chevalier "perdu"	6 À eux-mêmes...?

### ACTE 3. "LES CHEVALIERS REVIENNENT..."

- ◆ Les chevaliers sont de retour de leur quête à la Table Ronde
- ◆ Merlin demande à chaque chevalier de résumer sa mission

### JOUER À SAGE & CHEVALERESQUE (MJS)

- ◆ Les chevaliers commencent à la table ronde et se présentent
- ◆ Vous êtes Merlin ; définissez le ton humoristique du jeu
- ◆ Décrivez leur quête et décrivez leurs groupes
- ◆ N'anticipez pas les résultats, improvisez!
- ◆ Demandez un jet lorsque la situation est incertaine
- ◆ La situation change toujours après un jet de dés
- ◆ Utilisez les échecs pour favoriser l'action (et la comédie)
- ◆ Posez des questions pour les titiller et brodez sur les réponses



"Dites-moi. Que faites-vous avec les sorcières ?"  
"Et qu'est-ce que vous brûlez, à part les sorcières ?"

"SIRE/DAME [NOM] LE/LA [TITRE]"

Sage  
Jet  
SOUS  
ton chiffre

Chevaleresque  
Jet  
AU-DESSUS  
ton chiffre

Échelonnage

**BUTS**

**HARNACHEMENT**

"JE SUIS [NOM] LE [TYPE DE COMPAGNON]"

Échelonnage

"JE SERS [CHEVALIER]"

"SIRE/DAME [NOM] LE/LA [TITRE]"

Sage  
Jet  
SOUS  
ton chiffre

Chevaleresque  
Jet  
AU-DESSUS  
ton chiffre

Échelonnage

**BUTS**

**HARNACHEMENT**

"JE SUIS [NOM] LE [TYPE DE COMPAGNON]"

Échelonnage

"JE SERS [CHEVALIER]"

"SIRE/DAME [NOM] LE/LA [TITRE]"

Sage  
Jet  
SOUS  
ton chiffre

Chevaleresque  
Jet  
AU-DESSUS  
ton chiffre

Échelonnage

**BUTS**

**HARNACHEMENT**

"JE SUIS [NOM] LE [TYPE DE COMPAGNON]"

Échelonnage

"JE SERS [CHEVALIER]"