

A hand-drawn character sheet template for a role-playing game. It features a banner at the top for a name, a large square box for a job, a smaller square box for a weapon, a rectangular box with horizontal lines for a backpack, and a section for spells with four horizontal lines. At the bottom, there is a line for gold. The entire sheet is enclosed in a hand-drawn border.

NAME:

JOB:

WEAPON:

BACKPACK:

SPELLS:

GOLD:



UN JEU DE RÔLE SUR TABLE POUR JEUNES AVENTURIERS

Jeu original par Gabe Soria
 Changements mineurs et gribouillages de cette version par Cecil Howe
 Traduction en français par Bruno Bord
 LICENCE CREATIVE COMMONS : (CC BY-NC 3.0)

LE LIVRE DE SORTS DU MAGICIEN

Le monde de Sword & Backpack abonde de mystères et de magie ! Un bon magicien a mémorisé trois sorts au début de l'aventure. S'il découvre de nouveaux parchemins magiques, il peut apprendre de nouveaux sorts. Garde en mémoire que de tels trésors sont très rares ! Les jeunes magiciens pourront inventer leurs propres sorts aidés du narrateur ou choisir à partir de la liste suivante :

- *Boule de feu* - envoie une boule de feu depuis la paume de ta main.
- *Mur d'eau* - un mur d'eau magique apparaît de nulle part et emporte au loin ceux qui restent sur son chemin.
- *Rayon affaiblissant* - tes yeux envoient un mince rayon lumineux de grande intensité, la cible choisie ne pourra pas faire d'action au tour suivant.
- *Chandelle perpétuelle* - une flamme magique surgit du bout de tes doigts, éclairant le chemin.
- *Pieds magiques* - une cible ou toi-même s'envole pour une durée de 3 rounds.

LES ARMES DU GUERRIER

Un bon guerrier excelle à l'utilisation des armes qu'il ou elle peut trouver et dispose d'une solide ceinture de cuir dans laquelle fourrer ces armes. Si tu décides de partir à l'aventure en tant que guerrier, choisis une épée, une hache-de-guerre ou un arc et ses flèches. Toutes les grandes armes portent un nom ; aussi, nomme ton arme ! Si tu perds ton arme au cours d'un combat, utilise ce qui te tombe sous la main. Par exemple, jette une pierre sur ton ennemi.

L'ATTIRAIL DU VOLEUR

Le voleur commence son aventure avec une dague pour le combat, mais un voleur avisé emportera son attirail dans son sac à dos. Il contient des outils de crochetage pour les serrures de coffre ou de porte, quelques grenades fumigènes pour les retraites rapides et une corde pour l'escalade. Comme l'arme d'un guerrier, un voleur en aventure doit se trouver un nom marquant. Par exemple, un bon voleur peut s'appeler *Jeff le vif*.

LE NARRATEUR

Le narrateur agit comme l'arbitre pour un sport ; il ou elle est garant(e) des règles et s'assure que tous jouent à la régulière. Une partie de Sword & Backpack démarre quand le narrateur a une idée d'aventure. Ça peut être n'importe quoi : secourir une princesse retenue par un méchant roi ou trouver le repaire d'une bande de gobelins et leur faire payer leurs crimes ! Le rôle principal du narrateur est de raconter ce qui se passe et de décider quand les joueurs doivent lancer leurs d20s. Si tu aimes inventer tes propres histoires, ou tes propres jeux, alors tu pourras faire un excellent narrateur ; le narrateur crée également le monde qui se déroule durant la partie.

C'est une grande responsabilité d'être le narrateur. Il faut être juste et créatif ! Le narrateur ne joue pas CONTRE les aventuriers, mais il joue AVEC les aventuriers.

Même si c'est ton travail de lancer les dés pour contrer les autres joueurs, tu dois les encourager à bien faire et s'amuser ! Par-dessus tout, rappelle-toi de donner à chacun sa chance et n'adresse pas un défi insurmontable aux joueurs. Il n'y a pas de gagnants ou de perdants à Sword & Backpack, mais personne ne veut jouer à un jeu auquel on ne s'amuse pas.

Une fois que le narrateur a son idée de l'aventure, il est temps de jouer. Garde secrète ton aventure ou ton histoire et dévoile-la pendant que la partie progresse. Utilise ton carnet pour prendre des notes à propos de l'histoire, comme les noms des villes ou des donjons que les aventuriers exploreront. Écris les obstacles auxquels les aventuriers devront faire face comme déverrouiller une porte secrète, arnaquer le maire d'un village pour qu'il donne de l'or, ou le genre d'ennemis qu'ils devront combattre comme les trolls ou les bandits !

Une bonne histoire a des obstacles et un objectif motivants. Résoudre un problème ou trouver une arme magique peut être un bon objectif. Assure-toi de récompenser les aventuriers avec de l'or et des trésors (qu'on appelle aussi un butin !).

LE JDR SWORD & BACKPACK

Dans le monde de Sword & Backpack tu es un(e) jeune aventuri(er)(ère) au début d'une longue carrière d'aventures dans une contrée lointaine et fantastique. Tu vis dans un vaste royaume de merveilles surnaturelles sans bornes, de villes fourmillantes et de villages endormis, de donjons lugubres et de ruines hantées. Tu as hâte d'en faire l'expérience, mais parce que tu es au début de ton aventure, tu n'as pas encore eu la possibilité de te faire un nom ! Tu seras seulement équipé(e) d'une épée (ou d'un livre de sort ou d'outils de crochetage), un large sac à dos et accompagn(e) un groupe d'aventuri(ers)(ères) motivés par la même soif d'aventures.

COMMENT JOUER

Un jeu de rôle sur table ne ressemble à aucun autre jeu. Dans un jeu de rôle, toi et tes amis raconteront vos hauts-faits et vos faux-pas en lançant les dés pour décider du résultat de leurs actions. Par exemple si tu as décidé de te battre à l'épée avec un gobelin, tu devras lancer le dé pour savoir si l'épée touche ou rate cette créature malfaisante. Souviens-toi qu'il n'y a ni écran ni image dans ce jeu, seulement ton imagination !

Pour jouer il te faut :

- Ce livret de règles
- Crayons
- Un carnet ou un bloc de papier
- Du papier quadrillés
- Un dé à 20 faces

Les dés à 20 faces sont comme des dés normaux, on les lance pour déterminer un nombre aléatoire. La différence, c'est qu'il est numéroté de 1 à 20.

Après avoir rassemblé cet équipement, il faudra décider qui sera le narrateur et qui seront les aventuriers.

UN EXEMPLE DE PARTIE

Narrateur : « Vous entrez dans un donjon sombre, lugubre, à la recherche du trésor du Spectre de l'Angoisse ! Que faites-vous ? »

Voleur : « J'allume ma torche et je cherche une porte. »

Guerrier : « Je dégainé mon épée de son fourreau et je me prépare au cas où un monstre arrive ! »

Magicien : « J'aide le Voleur à trouver une porte. »

Narrateur : « Vous trouvez une porte, mais elle est verrouillée par une serrure simple. Lance un d20 pour voir si tu arrives à l'ouvrir, comme tu es doué pour ça il te faut faire un jet supérieur à 7. »

Voleur : « Je n'ai fait qu'un 4, mais parce que je suis expert en crochetage, j'ajoute 5 pour un total de 9 ! »

Narrateur : « Bien joué ! Tu crochètes facilement la serrure et la porte s'ouvre ; et comme vous entrez, un Spectre de l'Angoisse surgit des ténèbres ! Des os sortent de son corps et il se précipite vers vous les bras ouverts ! Tout le monde lance un d20 pour voir qui attaque en premier. »

Guerrier : « J'ai fait 18 ! »

Magicien : « J'ai fait 9. »

Voleur : « Et moi seulement 6. »

Narrateur : « Et j'ai fait 11 pour le Spectre de l'Angoisse. Le Guerrier pourra agir en premier, puis le Spectre de l'Angoisse, ensuite, le Magicien et enfin le Voleur. »

Guerrier : « J'attaque ce cauchemar ambulant ! »

Narrateur : « Nous lancerons un d20 chacun pour ce combat, le monstre devra perdre 6 rounds avant d'être vaincu ! On commence, j'ai fait un 10. »

Guerrier : « Moi aussi j'ai eu un 10, mais j'ai un bonus de 5 quand j'utilise mon épée, ce qui fait 15. Je découpe la poitrine de ce Spectre de l'Angoisse en deux ! »

Narrateur : « Bien joué, Guerrier ! C'est au tour du Spectre de l'Angoisse d'attaquer et il choisit d'attaquer le Magicien ! Je fais 16 ce coup-ci. »

Magicien : « J'ai fait 14, le Spectre me blesse avec ses griffes et me projette au sol. »

Voleur : « Ne t'inquiète pas, Magicien, c'est ton tour maintenant ! »

Magicien : « T'as raison ! Je me relève et je lui jette une boule de feu ; mon dé fait 13 et avec mon bonus de 5 pour utilisation de la magie, ça fait 18 ! »

Narrateur : « J'ai fait 4. Le Spectre de l'Angoisse essaie d'esquiver, mais au dernier moment, la boule de feu le frappe de sa brûlure et le met à terre ! Il devra perdre encore quatre rounds, poursuivons le combat ! »

Les aventuriers devront continuer le combat jusqu'à ce que le Spectre de l'Angoisse soit vaincu et qu'ils aient pris son trésor !

Maintenant vous êtes prêts à jouer à Sword & Backpack !

OBSTACLES ET COMBAT

Quand tu dois proposer un obstacle il te faut décider à quel point il est difficile sur une échelle de 1 à 20. Un défi facile à relever aura un faible nombre, alors qu'un défi difficile aura un nombre élevé. Par exemple : un groupe d'aventuriers a trouvé un coffre aux trésors mais il est bien verrouillé ! Un bon voleur saura le crocheter facilement, aussi il lui faudra faire 5 ou plus avec son d20 pour ouvrir le coffre. Chaque aventurier aura droit à un bonus basé sur sa profession, comme expliqué dans la section sur les aventuriers.

Un guerrier n'est pas compétent pour crocheter une serrure, donc il devra faire 12 ou plus avec son d20. Si le coffre a été verrouillé à l'aide de la magie, un magicien pourra l'ouvrir avec un nombre bas, alors que les autres aventuriers auraient un score plus élevé à battre. Rappelle-toi d'être juste quand tu décides du score à battre et de ne pas le rendre trop difficile, surtout en début d'histoire.

Tu dois provoquer un lancer de dés pour des obstacles de ce style : ouvrir un verrou, sauter par-dessus une grande fosse, trouver et éviter un piège ou convaincre les géoliers de les libérer ! Tu peux créer un obstacle pour quasiment n'importe quelle action.

Combattre est un obstacle un peu différent dans Sword & Backpack. Quand un groupe d'aventuriers décide de combattre un ennemi ou un monstre, le narrateur lancera un d20 pour l'ennemi et les joueurs lanceront chacun un d20. Celui qui a le nombre le plus élevé gagne le round, et tu devras décider en combien de rounds perdus un monstre sera vaincu. Les monstres faciles seront défaits en deux ou trois rounds, alors que les monstres puissants, ou les "boss" devront être défaits en de nombreux rounds. Les aventuriers peuvent perdre cinq rounds avant d'être défaits.

Chaque aventurier et le monstre devront prendre son tour à chaque round ! Tout le monde devra lancer un d20, y compris un dé pour le monstre ; celui qui fait le plus haut score a l'initiative.

LES AVENTURIERS ET LES BONUS

Les aventuriers sont les personnages que vous incarnerez en racontant l'histoire. Tu peux choisir une des trois professions : le guerrier, le magicien ou le voleur. Les guerriers sont forts physiquement, et sont exercés au maniement des armes, comme les épées ou les haches. Un magicien est adepte de la magie et peut jeter des sorts pour vaincre des obstacles ou des monstres. Les voleurs sont de discrets fripons qui excellent dans l'effraction et la découverte de pièges ! Après avoir choisi une profession, il te faut choisir un nom et une arme puis remplir ta feuille de personnage.

Les aventuriers sont une équipe qui doit œuvrer ensemble pour surmonter les obstacles et faire face aux dangers. Dans le monde de Sword & Backpack les aventuriers vont habituellement par trois, un pour chaque profession. Chaque membre de l'équipe apportera ses talents spécifiques mais il se sera pas limité dans ses actes. Si tu joues un magicien, tu peux utiliser une épée ou un arc, mais sans bonus ; de même, un guerrier peut utiliser un *Parcemin de boule de feu* mais sans bonus ; et seul un voleur aura un bonus en crochetage ou pour se dissimuler.

Si tu lances les dés pour un obstacle directement lié à ta profession, tu auras un bonus de 5 à ajouter à ton d20. Par exemple, un guerrier qui combat un ennemi lancera un d20 et y ajoutera 5. Si le dé du guerrier indique un 10, il devient un 15. Si un magicien décide de lancer une boule de feu à ce même ennemi, alors il aura un bonus de 5 également. Le narrateur doit décider en toute équité si l'aventurier bénéficie d'un bonus.

En tant qu'aventurier tu devras interagir avec le monde décrit par le narrateur en suivant ton imagination. Souviens-toi qu'il faudra enfoncer les barrières, chercher sous les lits, travailler en équipe avec les autres aventuriers... et s'amuser !

Les aventuriers devront prendre note de leurs quêtes et des détails importants dans leur carnet.