



MAI FAIS CE QU'IL TE PLAIT !

Guide des tables One-Shot du 31 mai 2024

RESUME

La soirée de Jeux de Rôles du club Roll'Dez de la MJC Rodez ! La soirée de Jeux de Rôles du club Roll'Dez de la MJC Rodez ! Inscription gratuite par internet ou mail jusqu'au 29 mai ou directement sur place (selon les places disponibles).



L'héritage d'ARABOS

Maître du Jeu : Joachim BAZAN

Système de Jeu : Role and Play

Nombre de place : De 3 à 5 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Le baron Sorimos d'ARABOS est mort, laissant sans héritier de sang une baronnie entière. Laissées sous la régence d'un juriste en charge de la succession, les terres de feu Sorimos attendent un héritier de « droit royal ».

En effet, les lois et traditions du Cainor obligent, lorsqu'un noble titré vient à trépasser, qu'un juriste soit nommé et appelle tous ceux qui le désire à prétendre au dit titre. En principe, chacun peut y prétendre mais l'usage fait que les juristes sélectionnent les prétendants présentant les motifs les plus sérieux à cette succession.

L'usage veut ainsi que les prétendants soient conviés à un repas, le temps d'un soir, pour débattre des droits, capacités et autres sujets de l'héritage afin que le juriste en charge de la succession puisse faire le meilleur choix.

Cette soirée débute avec l'arrivée de chacun des prétendants.

L'univers :

Parmi les royaumes de Fantasmion, le royaume du Cainor est sûrement le plus sombre et maussade.

Siège de l'Ordught de Jais, l'ordught des ténèbres et de la nuit, le roi Gorback Frédéor est aussi le haut maître de cet ordught.



Les idées reçues du monde entier raconte que les cainoriens, en plus d'être xénophobe envers les autres royaumes, sont les spécialistes des pactes douteux et des fourberies en tout genre ... entre autre chose !



En Mai, fais ce qu'il te plait... ou pas

Maître du Jeu : Dominique troy

Systeme de Jeu : Kraignos 1.0

Nombre de place : De 3 à 6 joueurs

Présentation de la partie :

Synopsis :

Depuis que le chaos règne en maître sur notre humble monde médiéval fantastique de Thorn, il n'existe que peu d'espoirs pour ses habitants pour échapper aux catastrophes quotidiennes qui affectent tout acte un temps soit peu risqué. Mais, le grand Eclesiarque Damachiel, avant de disparaître dans une bouffée de vapeurs verdâtres, a prophétisé un avenir possible ou un semblant de Loi normale puisse être restauré. Vous et d'autres individus aventureux, désireux d'enfin vivre une vie plus normale, ont recherché ce qui pouvait convenir à cette restauration. Il apparait qu'un objet, appelé le calice de la pure vérité, puisse participer à cette normalisation des choses. Vous voilà donc parti en quête de celui-ci... le 31 mai 1124.

L'univers :

Univers : médiéval-fantastique...chaotique... Toute action risquée implique une chance de catastrophe bien réelle, voire, dans certains cas particuliers, malheureusement récurrents, des phénomènes mortels s'imposent à vous et même, parfois, à vos compagnons. La mort fait partie intégrante de ceux qui osent défier le chaos ambiant.

Ceci dit, la volonté et l'opiniâtreté des habitants de ce monde maudit produit sans cesse de nouveaux héros prêts à renverser le cours des choses. Vous faites partie de ceux-ci et, même si vous mourrez, vous savez que d'autres se lèveront pour combattre. Bonne chance !



En Khmayzh, fait ce qu'il te plait (après être passé dans la pyramide)

Maître du Jeu : Antoine de Bettignies

Système de Jeu : Ready2roll (2 dès 6)

Nombre de place : De 1 à 6 joueurs

Présentation de la partie :

Synopsis :

Bienvenue dans le Khmayzh, éfendi !

Je sais que vous avez basiquement été vendu comme esclaves par vos anciens seigneurs, qui avaient peur de vos dons, mais ici tout va changer! Vous allez être présentés au pharaon avec vos compatriotes et si... quand vous ressortirez, vous serez libre de faire ce que bon vous semble! Alors rentrez donc dans cette pyramide...

L'univers :

Chaque joueur aura droit à une aptitude magique (boule de feu, soin, invisibilité...) à choisir au début de la partie.



Mêêê, ça me plaît pas! : L'histoire du mouton pourchassé.

Maître du Jeu : Félix TURLAN

Système de Jeu : ICRPG

Nombre de place : De 2 à 4 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Ce n'est pas facile la vie de jeune aventurier lorsque l'on ne vous prend pas aux sérieux.

Comment rivaliser avec les histoires contées par les meilleurs bardes des tavernes quand les seules quêtes que l'on vous propose sont de récupérer la poule échappée de madame Morkie, chasser les limaces du jardin du père Vimaire, ou encore de débarrasser la façade de l'auberge du lierre qui s'engouffre sous les toits ?

Tout ça pour une demi douzaine d'œufs, une botte de carottes ou un verre de lait en guise de récompense, dans des conditions pareilles, comment faire pour avoir de l'équipement de qualité pour pouvoir être pris au sérieux.

Mais vous le savez, quand vous serez grand, vous quitterez ce village de bouseux et vivrez de vraies aventures.

En attendant allons amener les limaces aux pêcheurs du lacs...

L'univers :

Scenario Wild sheep chase.



La Buvette

Retrouvez notre équipe de tavernier tout au long de l'évènement.

BUVETTE

SODA : 1€
COCA-COLA
ORANGINA
ICE-TEA
OASIS

BARRES
CHOCOLATEES : 1€
TWIX
KINDER BUENO
SNIKERS
KITKAT
LION
MARS

BOUTEILLE D'EAU
50CL : 50ct€



BUVETTE

GÂTEAU : 1€

SANDWICH : 3€
CHAUD OU FROID
JAMBON OU VOLAILLE
+ EMMENTAL ET BEURRE

**CREPE /
GAUFFRE : 1€**
NUTELLA
SUCRE / SUCRE GLACE
CONFITURE DE FRAISE





Pour s'inscrire

Pour vous inscrire, rendez-vous sur la page via le QR code ou sur l'un des liens présents dans nos mails ou sur notre discord.

Rendez-vous sur nos différents réseaux ou par mail : jdrsvr.mjcrodez@hotmail.fr





Nous suivre



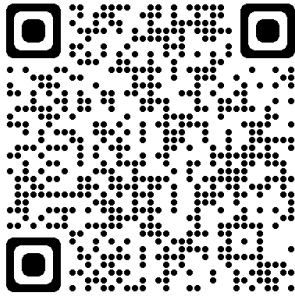
Instagram



Adresse Mail



Page Facebook



Tik Tok



Twitter