



**JEUX DE ROLES**  
LE 24/05/2025 À 19H00  
*Soirée Que-Shot*



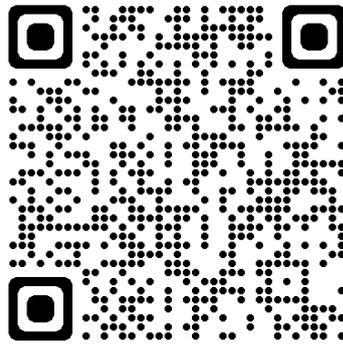
← INSCRIPTIONS GRATUITES

# *Nous Suivre*

Instagram



TikTok



Tweeter



Facebook



Mail



*One-shot*

**Samedi 24 mai 2025**





Système de jeu : Icons

Maître du jeu : Joachim

Nombre de place : De 5 à 6 joueurs

## Scénario

L'intrigue se passe au Pays de Galles, à Cadbury. Tous les jours, la presse du monde entier parle des exploits d'une équipe de Power Rangers !

*Un groupe d'adolescents découvre par hasard un ancien site druidique dans la forêt de Cadbury Castle dans le comté de Cadbury. En s'intéressant au site, ils libèrent une créature qui attaque leur ville.*

*Alors qu'ils ne peuvent qu'observer la créature mettre la ville à feu et à sang, un homme dragon sort tout droit des mythes et légendes, s'approche d'eux et les téléporte avec lui sur une terre brumeuse ...*



Système de jeu : Dragon Age

(3 dés 6, dont un d'une couleur différente)

Maître du jeu : Yann

Nombre de place : De 2 à 6 joueurs

## Scénario

Dragon Age met en scène l'univers de Thédas, un monde inspiré par le Seigneur des Anneaux et par l'Europe médiévale, avec une bonne couche de corruption qui ne dépareillerait pas dans les régions les plus crasseuses de Warhammer ou du Cycle des Épées. On y retrouve ainsi les humains, majoritaires et déchirés par leurs intrigues politiques, un royaume nain en pleine décadence, et des elfes qui ont été réduits en esclavage par les hommes, perdant au passage leur culture et leur immortalité.

La magie est perçue comme une sorcellerie puissante mais dangereuse. Elle provient d'une dimension onirique (« l'immatériel ») où errent des démons capables de posséder les imprudents. Le risque de voir s'incarner des aberrations dans la réalité a poussé la Chantrie, l'église locale, à faire constamment surveiller les magiciens par son armée de templiers, ce qui lui permet du même coup de contrôler le pouvoir des mages (les prêtres n'ayant, eux, aucun pouvoir accordé par leur divinité). Les mages qui arrivent à échapper à cette surveillance sont déclarés apostats et traqués. Certains se tournent vers l'adoration de dieux anciens, comme les dragons, d'autres utilisent la magie corrompue du sang...

Mais la plus grande menace vient des "Engeances", des créatures monstrueuses qui remplacent les sempiternels orques de la fantasy traditionnelle. Lorsque cette horde trouve un leader en la personne d'un Archidémon, il se produit un "Enclin", c'est-à-dire une attaque massive contre les peuples de Thedas. Seuls les guerriers membres des "Gardes des Ombres" ont alors le pouvoir de stopper l'Enclin.

*Nobles membres de l'Inquisition, Kal-Sharock, la capitale naine, ne répond plus à nos messages ! Veuillez vous regrouper pour aller enquêter. Mais faites attention, leurs derniers messages étaient inquiétants. On nous parle d'êtres monstrueux et difformes, de démons et de dragons.*



Systeme de jeu : Kraignos  
(le jeu qui krait)

Maître du jeu : Dominique

Nombre de place : De 3 à 6 joueurs

## Scénario

Le Chaos réprime le monde depuis dix ans, décimant la population et anéantissant le peuple au fur et à mesure, détruisant tout espoir de survie. Seuls les plus grands héros, en dépit de leur propres vies, peuvent, peut-être sauver le monde. Venez en masse pour sauver vos frères et sœurs !

*Suite aux exploits de vos partenaires contre le dragon d'émeraude et le dragon de saphir, il est temps de détruire le dragon de rubis, synonyme de chaos en ce monde perverti. Que l'espoir renaisse !*



Système de jeu : Légende Light  
(système D100 bricolé)

Maître du jeu : Lilian

Nombre de place : De 3 à 5 joueurs

## Scénario

Erhéa est un monde de Renaissance-fantasy. Les puissances qui l'habitent cherchent à gagner en force, s'affirmer et grandir par-delà leurs frontières parfois très fraîches. Au bord de la mer d'Alos, nombreux sont ces États, comme le royaume de Midéa. Un pays déjà grand qui borde des territoires dangereux, comme les quelques sommets qui le séparent de la Vallée des dragons...

*Vous jouerez des Agents, des individus de qualité appelés par un Duc des provinces Brissi pour gérer un souci malheureusement pas si rare. Plusieurs villages ont été attaqués dans les montagnes et sont en cendres ... Les gardes sur place sont occupés avec l'évacuation des habitants et la sécurité des ruines, les prêtres à soulager les âmes, à vous d'enquêter et régler les problèmes !*



# I Était Une Fois ...

Système de jeu : Périls & Princesses

Maître du jeu : Thomas

Nombre de place : De 2 à 5 joueurs

## Scénario

Nous connaissons tous cette histoire : il était une fois une ravissante princesse qui régnait sur un petit royaume. Un jour, un méchant dragon kidnappa la princesse et l'emmena dans sa tour. Un preux chevalier se décida à aller secourir la princesse des griffes du méchant dragon.

Mais si on changeait l'ordre des choses ? Et si, pour cette aventure, les rôles étaient inversés :

*Il était une fois un dragon. Ce dernier avait l'habitude de boire le thé avec ses camarades. Mais un jour, un chevalier kidnappa le dragon et l'emmena dans sa tour. Les princesses, voyant que leur ami n'était pas venu boire le thé, décidèrent d'aller le sauver de l'épée de ce chevalier.*

*Vous serez ainsi de magnifiques princesses, dotées de vos dons magiques offerts par vos Mairaines Féeriques. Animées par l'envie de sauver votre ami le dragon de l'épée de ce chevalier, vous partirez à l'aventure... Avant de retourner boire le thé avec des licornes.*