

# (Mes) Aventures



*Un jeu de rôle simple et Omniversel*

Clément Le Guyadec





# Table des matières

Les règles	1
Oracles et péripéties	2
Mots clés créatifs	3
Fantasy	5
Steampunk	7
Capes et épées	9
Sci-Fi	11
Et en plus	13 et 16
Fiche personnage	14 et 15
Fiche d'aventure	17



## Création de Personnage

Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques principales et plusieurs compétences spécifiques. Voici comment répartir les points et choisir les compétences :

- **Caractéristiques** : Force (F), Agilité (A), Intelligence (I), et Magie/Technologie (M). F, A et I débutent avec 1 point. Vous avez 4 points supplémentaires à distribuer librement entre ces caractéristiques.
- **Compétences** : Chaque compétence est liée à une caractéristique spécifique (ex: Maîtrise des sortilèges à Magie, Alchimiste à Intelligence). Choisir une compétence ajoute un dé supplémentaire (1d6) aux tests de cette caractéristique.

## Défense

Défense de base : 0.

- **Avec armure complète ou puissante** : Lancez 2d6 pour vous défendre.
- **Avec armure partielle ou légère** : Lancez 1d6 pour vous défendre.

## Résolution d'actions

Lancez un nombre de dés égal au niveau de la caractéristique concernée plus un dé pour chaque compétence pertinente. La difficulté des actions varie de 2 (très facile) à 6 (très difficile). Au moins un des dés doit dépasser la difficulté pour réussir l'action. Les sorts ou fabrications sont gérés comme des actions classiques avec difficulté.

## Combat

- Niveau de monstre : de 2 (très faible) à 6 (très fort).
- Comme les joueurs, les monstres ont 6 PV
- Il n'y a pas d'initiative, un seul lancé de dés pour résoudre toutes les actions de combat du tour
- **Attaque** : Lancez un nombre de dés égal à la Force pour un combat rapproché ou à l'Agilité pour un combat à distance, plus des dés supplémentaires pour chaque arme utilisée.
- **Résultat** : Chaque dès atteignant ou dépassant le niveau de l'adversaire lui inflige 1PV de dégât. Sinon, le monstre inflige 1 dégât au joueur.
- Les armes ou sort dont dispose le joueur peuvent apporter 1 (standard) ou 2 (puissant) dés supplémentaire en fonction de leur puissance.

### Exemple

Imaginons que vous créez un personnage nommé Luna :

- Vous répartissez les points supplémentaires comme suit :
  - Force 3
  - Agilité 2
  - Intelligence 2
  - Magie 0
- Vous choisissez la compétence "Maître d'armes" qui est liée à la Force, cela signifie que Luna lancera un dé supplémentaire lorsqu'elle utilisera sa force en combat.
- Luna n'ayant pas pris de point en magie, elle n'a pas pu prendre une compétence associée à cette caractéristique.

### Points de vie

Chaque personnage commence avec 6 PV.

- **Repos ou soin** : Lancez 1d6 et divisez le résultat par 2 (arrondi à l'inférieur) pour déterminer les PV récupérés.

### Exemple

Luna tente de grimper une falaise très pentue (difficulté 4) :

- Agilité : 2 (donc lance 2d6).
- Résultats possibles : Si elle obtient un 4 ou plus sur l'un des dés, elle réussit. Si tous les dés sont sous 4, elle échoue.

### Exemple

Aric [Force : 3, bouclier partiel (1d6), épée (1d6)] VS Monstre [5]

- Aric lance 4d6 (3 de force et 1 d'épée) : [3,4,4,5]
  - le niveau du monstre est de 5, il est donc touché et perd 1PV
  - le monstre passe à 5PV
- Aric lance 4d6 : [2,3,2,4]
  - le niveau du monstre est de 5, il évite le coup et rispote infligeant 1 dégât à Aric
  - Aric dispose d'un bouclier partiel, il lance donc 1d6 : [4]
  - son lancé n'a pas atteint le niveau du monstre, il perd donc 1PV
- Aric lance 4d6 : [5,5,3,6]
  - le niveau du monstre est de 5, il perd donc 3PV (un pour chaque réussite)
  - le monstre passe à 2PV

Pour jouer sans, MJ, utiliser l'oracle et la tables des péripéties.

### Oracle

Utilisez l'oracle comme un MJ, posez lui une question sur votre environnement ou tout autre aspect pour lequel vous souhaitez de l'aléatoire. Décidez du niveau de probabilité de la réponse (exemple : il est improbable de tomber sur de l'eau dans le désert mais neutre qu'il y ai du mon de dans la taverne). Lancez 1d6 pour interpréter la réponse.

	1	2	3	4	5	6
+	Non	Non mais par contre...	Oui mais par contre...	Oui	Oui	Oui et en plus...
0	Non et en plus...	Non	Non mais par contre...	Oui mais par contre...	Oui	Oui et en plus...
-	Non et en plus...	Non		Non mais par contre...	Oui mais par contre...	Oui

### Péripéties

Pour chaque changement de lieu, lancez 1d6 pour connaître la ligne et 1d6 pour la colonne. Le résultat vous indique le nombre de tirage a effectuer dans les tables de péripéties en alternant entre la première ou la seconde table. Essayez autant que possible de lier tous les tirages dans les tables péripéties pour ne faire qu'un seul événement pour la suite de l'aventure.

	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	0	1	1
2	0	0	1	1	1	2
3	0	1	1	1	2	2
4	1	2	2	2	3	3
5	2	2	3	3	3	4
6	2	3	3	3	4	4

### Mots-clés créatifs et tables de noms

En cas de panne d'inspiration vous pouvez utiliser les tables de mots-clés ou de nom en lançant 1d6 pour la ligne et 1d6 pour la colonne.

### Tableau d'aventure

Le tableau d'aventure en fin de livre peut être utilisé pour consigner les informations durant la partie. Lors des évènements, il est possible de faire un tirage sur ce tableau pour faire revenir des éléments déjà rencontrés durant la partie.

*Mots-clés positifs*

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Évasion	Éclat	Connaissance	Union	Révélation	Énigme
<b>2</b>	Alliance	Sagesse	Voyage	Révérance	Liberté	Harmonie
<b>3</b>	Entraide	Sécurité	Illumination	Joie	Éveil	Ascension
<b>4</b>	Quête	Vision	Innovation	Renaissance	Ascendance	Miracle
<b>5</b>	Persévérance	Transcendance	Émergence	Célébration	Splendeur	Triomphe
<b>6</b>	Espérance	Félicité	Éclairement	Festivité	Valeur	Prestige

*Mots-clés négatifs*

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Trahison	Corruption	Malédiction	Isolement	Manipulation	Désolation
<b>2</b>	Conflit	Obscurité	Piège	Déclin	Captivité	Menace
<b>3</b>	Déception	Tourment	Ravage	Abandon	Persécution	Catastrophe
<b>4</b>	Famine	Cauchemar	Contagion	Chute	Aliénation	Vanité
<b>5</b>	Traque	Rancœur	Dérangement	Épuisement	Paranoïa	Vengeance
<b>6</b>	Désespoir	Affliction	Ruine	Condamnation	Tromperie	Fléau

*Actions*

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Explorer	Combattre	Découvrir	Construire	Protéger	Enchanter
<b>2</b>	Négocier	Attaquer	Révéler	Forger	Guérir	Transformer
<b>3</b>	Voyager	Défendre	Étudier	Inventer	Sauver	Lancer
<b>4</b>	Escalader	Assiéger	Extraire	Créer	Observer	Bannir
<b>5</b>	Naviguer	Persécuter	Éclaircir	Restaurer	Inspirer	Dissiper
<b>6</b>	Fuir	Vaincre	Persuader	Décorer	Réconforter	Capturer

*Descripteurs positifs*

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Courageux	Sage	Inspirant	Sociable	Loyal	Protecteur
<b>2</b>	Altruiste	Clairvoyant	Innovateur	Charismatique	Fidèle	Pacificateur
<b>3</b>	Amical	Sécurisant	Éclairé	Joyeux	Énergique	Ascendant
<b>4</b>	Aventureux	Visionnaire	Créatif	Résilient	Dévoué	Miraculeux
<b>5</b>	Persévérant	Transcendant	Émergent	Festif	Splendide	Triomphant
<b>6</b>	Espoir	Bénéfique	Éclaireur	Célébrant	Valeureux	Prestigieux

*Descripteurs négatifs*

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Impitoyable	Corrompu	Maudit	Solitaire	Manipulateur	Désespéré
<b>2</b>	Conflictuel	Obscur	Piégeur	Déchu	Captif	Menaceur
<b>3</b>	Déceptif	Tourmenté	Ravageur	Abandonné	Persécuteur	Catastrophique
<b>4</b>	Affamé	Cauchemardesque	Contaminé	Défaillant	Aliéné	Vaniteux
<b>5</b>	Traqueur	Rancunier	Perturbé	Épuisé	Paranoïaque	Vengeur
<b>6</b>	Désespérant	Affligé	Ruiné	Condamné	Trompeur	Fléau

## Lieux

	1	2	3	4	5	6
1	Forêt des Murmures	Monts Brumeux	Vallée des Rois	Lagon de Lumière	Tours de Saphir	Île des Destins
2	Château des Aigles	Crypte des Anciens	Rivière Oubliée	Cité des Nuages	Mines de Diamant	Falaises du Serment
3	Portail des Mondes	Temple du Soleil	Grotte des Échos	Plaines de l'Aurore	Forteresse d'Argent	Lac des Illusions
4	Abîme des Soupirs	Jardin des Arcanes	Désert des Visions	Palais de Glace	Chemin des Titans	Havre des Vérités
5	Bosquet Éternel	Tour des Mages	Collines Chantantes	Marché des Merveilles	Sentier Céleste	Ruines de Lune
6	Sombrevallon	Îles Flottantes	Cavernes de Feu	Bibliothèque Endormie	Arène des Braves	Sanctuaire de Vie

## Noms masculins

	1	2	3	4	5	6
1	Arthos	Eldrin	Thalion	Galdor	Mithrandir	Valandil
2	Berethor	Fëanor	Ragnor	Seregón	Thranduil	Elendil
3	Calenor	Gorlim	Haldir	Isildur	Legolas	Melkor
4	Drystan	Helegor	Iorlas	Jareth	Kaelthas	Lorien
5	Erendil	Faenor	Gil-galad	Herumor	Ingold	Jorah
6	Finrod	Galathil	Haldar	Idrial	Kendrik	Luthien

## Noms féminins

	1	2	3	4	5	6
1	Arwen	Eowyn	Galadriel	Lúthien	Tauriel	Nimrodel
2	Morwen	Yavanna	Seraphina	Elanor	Celebrian	Míriel
3	Idril	Melian	Varda	Éowara	Goldberry	Elwing
4	Aredhel	Finduilas	Nienor	Andreth	Haleth	Gilraen
5	Anariel	Beruthiel	Nellas	Ivorwen	Rían	Dís
6	Silmarien	Nimloth	Ancalimë	Aranwen	Eärwen	Isilmë

	1	2	3	4	5	6
1	Rencontre avec un sage	Attaque de gobelins	Découverte d'une carte	Malédiction de loup-garou	Vision prophétique	Trouvaille d'une épée enchantée
2	Festival des lumières	Invasion de trolls	Révélation d'un secret	Rencontre avec un dragon	Quête pour un artefact perdu	Invocation d'un esprit
3	Apparition d'une comète	Découverte d'une relique ancienne	Combat contre une sorcière	Festival des moissons	Météorite magique	Énigme d'un vieux grimoire
4	Capture par des elfes noirs	Vol d'un objet précieux	Arrivée d'un prophète	Attaque par une horde de morts-vivants	Découverte d'un passage secret	Soin par une herbe rare
5	Libération d'un prisonnier mystique	Combat contre un chef orc	Trahison au sein du groupe	Protection d'un village assiégé	Rencontre avec une créature légendaire	Découverte d'une fontaine de jeunesse
6	Trouvaille d'un anneau perdu	Embuscade dans la forêt sombre	Interception d'un message codé	Éclipse solaire mystique	Festin chez les nains	Malédiction levée par un vieux rituel

	1	2	3	4	5	6
1	Pluie de météores	Réveil d'une ancienne bête	Apparition de fantômes	Enchantement du bois sacré	Rencontre avec un oracle	Vol d'une amulette magique
2	Guérison miraculeuse	Duel avec un chevalier noir	Inondation magique	Assemblée des clans	Apparition d'une dryade	Trouvaille d'un grimoire perdu
3	Propagation d'une malédiction	Festivités royales	Découverte d'un passage interdit	Vision d'une éclipse lunaire	Insurrection de gobelins	Attaque de loups enchantés
4	Bataille épique contre des géants	Chant des sirènes	Trou noir dans la forêt	Sac d'une ville par des trolls	Découverte de ruines antiques	Retour d'un héros légendaire
5	Fête des moissons enchantée	Rencontre avec un centaure	Éveil d'un dragon endormi	Prophétie réalisée	Quête pour retrouver une relique	Pacte avec une sorcière
6	Transformation mystique	Invocation d'esprits	Alliance avec des elfes	Rencontre avec un roi déchu	Trouvaille d'une cité perdue	Résurrection d'un ancien mage

## Lieux

	1	2	3	4	5	6
1	Aérodrome du Zéphyr	Quartier des Engrenages	Allée des Fumées	Citadelle du Cuivre	Usine de Vapeur	Observatoire de l'Ether
2	Ateliers du Crépuscule	Port des Brumes	Galerie des Lumières	Boulevard des Automates	Mines du Météore	Bastion des Horloges
3	District des Turbines	Pavillon de la Rouille	Île des Artificiers	Laboratoire des Éthers	Arsenal Mécanique	Gare des Sphères
4	Palais des Vents	Hangar des Dirigeables	Théâtre des Ombres	Pont des Soupirs	Tour des Signaux	Alcôve des Inventions
5	Forge des Cieux	Avenue des Excentriques	Manoir du Créateur	Jardins de Fer	Salon des Innovateurs	Canal des Confluences
6	Serres de Brume	Maison des Accumulateurs	Taverne du Tuyau	Arène de la Dynamo	Quartier des Déraailleurs	Voie des Conducteurs

## Noms masculins

	1	2	3	4	5	6
1	Archibald	Barnabas	Cornelius	Dudley	Ezekiel	Ferdinand
2	Gustavus	Horatio	Ignatius	Jebediah	Kingston	Lionel
3	Montgomery	Nathaniel	Orville	Percival	Quentin	Reginald
4	Sterling	Thaddeus	Ulysses	Victor	Wallace	Xander
5	Yardley	Zebulon	Aldous	Beauregard	Cedric	Dietrich
6	Eustace	Fitzwilliam	Gideon	Hezekiah	Isambard	Jedidiah

## Noms féminins

	1	2	3	4	5	6
1	Amelia	Clementine	Beatrice	Eleanor	Gwendolyn	Isadora
2	Arabella	Cordelia	Delilah	Florence	Henrietta	Lucinda
3	Octavia	Penelope	Rosalind	Theodosia	Wilhelmina	Blythe
4	Viola	Zelda	Abigail	Constance	Dorothea	Emmeline
5	Felicity	Georgiana	Harriet	Lavinia	Matilda	Prudence
6	Seraphine	Tabitha	Ursula	Victoria	Winifred	Zephyrine

	1	2	3	4	5	6
1	Attaque d'automates	Trouvaille d'une clé mécanique	Explosion dans l'usine	Course de dirigeables	Rencontre avec un inventeur fou	Découverte d'une carte cryptée
2	Sabotage de la ligne de vapeur	Vol d'une invention	Émeute au marché des cuivres	Apparition d'un zeppelin ennemi	Duel entre capitaines d'air	Fuite de gaz toxique
3	Découverte d'un journal perdu	Combat contre des pirates de l'air	Affaire de corruption dévoilée	Infiltration d'une société secrète	Crash d'un train volant	Séquestration dans une tour de l'horloge
4	Trouvaille d'un monocle amélioré	Confrontation avec des contrebandiers	Révélation d'un complot politique	Déraillement d'un train mécanique	Réparation d'un robot ancien	Capture par une faction rebelle
5	Attaque par des rats mécaniques	Retrouvaille d'un livre interdit	Duel de mécaniciens	Sabotage d'une centrale électrique	Soirée dans un salon de thé élégant	Découverte d'une machine à remonter le temps
6	Rencontre avec une voyante	Problème dans la matrice de vapeur	Échec d'un nouveau prototype	Tension dans un syndicat d'ouvriers	Sauvetage d'un scientifique pris en otage	Fouille d'un vaisseau abandonné

	1	2	3	4	5	6
1	Exposition universelle	Disparition d'un inventeur	Fuite de vapeur toxique	Raid sur une fabrique	Découverte d'une île volante	Rencontre avec un automate doué de conscience
2	Révolte des machines	Trouvaille d'une montre temporelle	Duel sur des toits de cuivre	Incendie dans la bibliothèque des brevets	Exploration d'un sous-marin	Sabotage d'un réseau ferroviaire
3	Rencontre avec un collectionneur de curiosités	Course de véhicules à vapeur	Évasion spectaculaire d'une prison aérienne	Affrontement avec des chasseurs de primes	Découverte d'une ville sous la terre	Mystère du phare mécanique
4	Attaque d'une légion de robots	Vol d'une source d'énergie rare	Bataille aérienne épique	Corruption dans le haut conseil	Infiltration d'une tour de contrôle	Séisme artificiel provoqué
5	Festival de l'innovation	Conflit entre guildes d'artisans	Défaillance d'une machine climatique	Coup d'état mécanique	Réunion secrète des scientifiques	Découverte d'un ancien manuscrit technique
6	Panne de l'ordinateur central	Intrigue au bal des ingénieurs	Révélation d'une cité cachée	Heure du thé explosive	Traversée d'un pont suspendu	Apparition d'un monstre mécanique

## Lieux

	1	2	3	4	5	6
1	Port Royal	Île du Crâne	Baie des Naufragés	Forteresse de la Mer	Crique des Sables	Atoll des Secrets
2	Havre des Pirates	Cap de l'Espoir Brisé	Archipel du Corail	Taverne des Marées	Voiles du Destin	Récifs du Traître
3	Lagon des Murmures	Falaise des Échos	Passage des Fantômes	Grottes des Flibustiers	Îles des Brumes	Pont des Soupirs
4	Canal de la Fortune	Repaire des Renégats	Volcan des Exilés	Caverne de la Tempête	Oasis de Liberté	Sentier des Lames
5	Vague d'Argent	Calanque du Jugement	Sillage du Vengeur	Écueils du Désespoir	Dunes du Mirage	Baie des Épées
6	Flot de la Vengeance	Ancrage de l'Oubli	Abysses du Pendu	Sentinelle de l'Océan	Rivage du Corsaire	Voûte du Capitaine

## Noms masculins

	1	2	3	4	5	6
1	Blackbeard	Long John	Captain Flint	Jack Rackham	Edward Teach	Charles Vane
2	Bartholomew Roberts	Calico Jack	Henry Morgan	William Kidd	Francis Drake	Thomas Tew
3	Jean Lafitte	Samuel Bellamy	Benjamin Hornigold	Woodes Rogers	Edward Low	Israel Hands
4	James Misson	Olivier Levasseur	Howell Davis	Stede Bonnet	William Fly	George Booth
5	John Martel	Pierre Le Grand	Robert Surcouf	Paulsgrave Williams	Henry Every	Ned Low
6	Jack Sparrow	Redbeard	Black Bart	Silver Fox	Golden Hand	Bluebeard

## Noms féminins

	1	2	3	4	5	6
1	Anne Bonny	Mary Read	Grace O'Malley	Ching Shih	Charlotte de Berry	Fanny Campbell
2	Jacquotte Delahaye	Rachel Wall	Anne Dieu-le-Veut	Mary Wolverstone	Sadie the Goat	Eleanor Gonne
3	Flora Burn	Marion the Match	Eliza Lynch	Pearl Gonne	Nan the Hawk	Sally Skull
4	Calico Jan	Lai Choi San	Faye Archer	Ruby Blade	Lizzie Stride	Morgan Adams
5	Ivana Gunn	Kitty Blair	Lucia Vane	Moll Cutpurse	Nora of the Needle	Peggy Jones
6	Teuta the Red	Bonnie Lass	Cleo the Black	Darcy the Dagger	Eva the Edge	Greta the Grisly

	1	2	3	4	5	6
1	Abordage d'un navire royal	Trouvaille d'une carte au trésor	Évasion d'une île déserte	Duel à l'épée au clair de lune	Pillage d'un fort espagnol	Découverte d'un galion coulé
2	Attaque par le Kraken	Fuite d'une prison de haute mer	Révolte de l'équipage	Rencontre avec une sirène	Capture d'un vaisseau marchand	Tempête dévastatrice en mer
3	Trahison du premier officier	Découverte d'une épée légendaire	Échange de tirs de canons	Mutinerie contre le capitaine	Sauvetage d'un marin naufragé	Chasse au monstre marin
4	Découverte d'îles inconnues	Embuscade dans une baie cachée	Conspiration contre un gouverneur	Perte d'une cargaison précieuse	Alliance avec des corsaires	Découverte d'une grotte mystérieuse
5	Rencontre avec un vieux pirate	Vol d'un objet sacré dans un temple	Combat contre des soldats de la marine	Négociation pour un otage royal	Découverte d'une colonie oubliée	Festin de pirates sur une plage secrète
6	Capture par une tribu indigène	Retrouvaille d'un vieux complice	Attaque surprise par une flotte ennemie	Épidémie à bord	Découverte d'un port perdu	Condamnation par un tribunal maritime

	1	2	3	4	5	6
1	Rencontre avec un vieux loup de mer	Assaut sur un fort colonial	Sauvetage d'un prisonnier de guerre	Découverte d'une île maudite	Rixe dans une taverne bruyante	Trouvaille d'un pistolet légendaire
2	Pillage d'un village côtier	Coup de main sur un navire marchand	Détournement d'une expédition	Dispute pour un trésor enterré	Confrontation avec la marine royale	Capture d'une princesse en mer
3	Tempête dévastatrice en pleine mer	Traque d'une créature marine mythique	Rébellion contre le capitaine	Trouvaille d'un journal de bord ancien	Échange de cartes maritimes volées	Duel sur un pont suspendu
4	Échouage sur des récifs coralliens	Invasion d'un port ennemi	Flirt avec une espionne ennemie	Vol d'une carte au trésor	Embuscade dans une baie secrète	Fête débridée avec des corsaires
5	Découverte d'un navire fantôme	Attaque par des cannibales insulaires	Évasion spectaculaire d'une geôle	Alliance temporaire avec des rivaux	Négociation avec un gouverneur corrompu	Vol d'un artefact sacré
6	Abordage d'un galion chargé d'or	Maudit par une sorcière vaudou	Poursuite à travers des marécages	Découverte d'une source d'eau douce	Légende d'une épée maudite déterrée	Confrontation finale avec un pirate légendaire

## Lieux

	1	2	3	4	5	6
1	Station Orbital	Cité des Étoiles	Laboratoire Lunaire	Dôme de Véga	Arche Martienne	Colisée Néon
2	Complexe Alpha	Terrasse Solaire	Plaines de Titan	Quartier des Quasars	Mine d'Astéroïdes	Port Spatial Andromède
3	Hub Quantique	Centre de Biohacking	Plateforme Zénith	Capsule de Terra	Réserve de Galaxie	Avant-poste Sigma
4	Sphère de Silence	Avenue des Cosmos	Serres de Pluton	Nexus de l'Infini	Académie des Pulsars	Station Mirage
5	Base de Neptune	Hall des Innovateurs	Secteur des Ombres	Jardins d'Io	Archives Stellaires	Atelier Photonique
6	Ring de Vortex	Alvéole de Jupiter	Colonie des Nuages	Île Flottante Vénus	Pavillon Plasma	Écluse de l'Orbite

## Noms masculins

	1	2	3	4	5	6
1	Neo	Zane	Cypher	Orion	Titan	Drax
2	Axion	Blaze	Cronix	Dax	Echo	Flux
3	Gideon	Helix	Ion	Jax	Knox	Lynx
4	Matrix	Nex	Orion	Paxon	Quasar	Rex
5	Solar	Tycho	Ulric	Vega	Wren	Xylon
6	Zenith	Axios	Corvus	Draco	Ender	Falcon

## Noms féminins

	1	2	3	4	5	6
1	Lyra	Nova	Orion	Zara	Astra	Luna
2	Terra	Caeli	Elara	Halley	Kora	Seren
3	Thalia	Vega	Rhea	Solara	Tiana	Xena
4	Arya	Cassiopeia	Dana	Eos	Freya	Gaia
5	Hera	Io	Juno	Keira	Lyla	Mira
6	Nyla	Ora	Pyra	Quilla	Rana	Syra

	1	2	3	4	5	6
1	Attaque de drones	Perte de signal	Découverte d'un nouvel élément	Cyberattaque massive	Rencontre avec un AI rebelle	Fouille d'une station spatiale abandonnée
2	Éruption solaire	Sabotage du réseau	Première colonie sur Mars	Rencontre avec des extraterrestres	Découverte d'une intelligence artificielle avancée	Capture par des pirates de l'espace
3	Anomalie dans l'espace-temps	Évasion d'une prison lunaire	Révolution robotique	Incident dans un accélérateur de particules	Mutation génétique imprévue	Course poursuite dans l'hyper-espace
4	Rencontre avec un clone	Virus informatique mortel	Sauvetage d'une station orbitale	Combat contre des cyborgs	Invention d'un portail de téléportation	Destruction d'une météorite menaçante
5	Échec d'une expérience de gravité	Trouvaille d'une capsule temporelle	Manifestation anti-technologie	Voyage à travers un trou noir	Révélation d'un complot intergalactique	Test d'un exosquelette militaire
6	Panne d'énergie sur une colonie spatiale	Espionnage industriel	Attaque sur une base martienne	Fusion d'une intelligence avec un humain	Guerre de territoires sur une planète lointaine	Retour inattendu d'une mission disparue

	1	2	3	4	5	6
1	Mutation de la faune locale	Blackout sur une colonie spatiale	Conflit avec une IA souveraine	Création d'une nouvelle forme de vie	Échec d'une mission d'exploration	Contact avec une civilisation inconnue
2	Conquête d'une planète mineure	Manifestation d'anomalies temporelles	Émeute dans une mégalopole	Fuite d'un prototype d'arme	Rencontre avec des contrebandiers interstellaires	Isolation d'une section de la station spatiale
3	Détection d'un signal extraterrestre	Crash d'une navette	Divulgarion de secrets gouvernementaux	Assemblée de colonies en rébellion	Expérience sur la télépathie qui tourne mal	Confrontation avec des sentinelles robotiques
4	Trou noir engloutissant une station	Ascension d'un leader charismatique	Rébellion de clones	Découverte d'un artefact alien	Inauguration d'une arche spatiale	Évasion d'une quarantaine planétaire
5	Intervention d'une force de paix galactique	Émergence d'une superintelligence	Sabotage d'un générateur d'antimatière	Prolifération d'un virus informatique	Rupture d'un accord de paix	Inondation dans une cité sous-marine
6	Rencontre avec un voyageur du temps	Ouverture d'un portail dimensionnel	Attaque sur une cité flottante	Découverte d'une sphère de Dyson	Ascension d'une superpuissance émergente	Saut quantique mal dirigé

Mésopotamie	Égypte	Asie	Amérique du Sud	Océanie	Europe
Ur	Thèbes	Taxila	Tiwanaku	Nan Madol	Athènes
Babylone	Memphis	Susa	Chan Chan	Pohnpei	Rome
Uruk	Alexandrie	Ujjain	Teotihuacan	Tongatapu	Sparte
Ninive	Héliopolis	Mohenjo-daro	Cuzco	Marae Taputapuatea	Carthage
Akkad	Abydos	Ayutthaya	Caral	Raiatea	Byzance
Lagash	Gizeh	Anuradhapura	El Mirador	Rapa Nui	Knossos

- Les joueurs doivent libérer une ville assiégée par des créatures mythiques qui sont contrôlées par un artefact ancien.
- Une mystérieuse maladie se propage à travers une capitale, et les joueurs doivent trouver la source avant que la ville ne tombe dans le chaos.
- Les joueurs sont engagés pour retrouver un manuscrit perdu qui contient les secrets pour invoquer un puissant esprit protecteur.
- Les personnages se retrouvent coincés dans une boucle temporelle dans une ville ancienne et doivent résoudre une série d'énigmes pour s'échapper.

- Les joueurs doivent retrouver une ancienne mélodie disparue pour apaiser les esprits en colère de la forêt ancestrale.
- Une course contre la montre pour empêcher la destruction de la ville flottante, menacée par un réacteur à vapeur instable.
- Une mission de sauvetage pour récupérer des données essentielles d'un satellite ancien sur le point de s'écraser sur une colonie habitée.

Mésopotamie	Égypte	Asie	Amérique du Sud	Océanie	Europe
Enlil	Osiris	Brahma	Inti	Tagaloa	Dagda
Anu	Ra	Vishnu	Viracocha	Tawhirimtea	Cernunnos
Ishtar	Isis	Shiva	Quetzalcoatl	Maui	Brigid
Marduk	Horus	Guanyin	Huitzilopochtli	Pele	Lugh
Tiamat	Anubis	Amitabha	Pachamama	Rongo	Arawn
Gilgamesh	Hathor	Kali	Tlaloc	Tangaroa	Morrigan

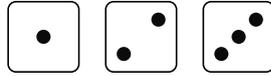
- Une équipe de chercheurs découvre un passage vers un monde souterrain rempli de trésors inestimables mais également de dangers mortels.
- Des enfants du village disparaissent une nuit de pleine lune, et les joueurs doivent traquer la créature responsable avant la prochaine lune.
- Les joueurs se trouvent sur une île où les rêves deviennent réalité, et ils doivent naviguer dans leurs propres fantasmes et cauchemars pour trouver un moyen de s'échapper.
- Un seigneur de guerre menace de lancer une arme capable de détruire des villes entières; les joueurs doivent infiltrer sa forteresse et désactiver l'arme.
- Les joueurs sont chargés de protéger un diplomate lors d'une conférence de paix cruciale dans un monde ravagé par la guerre.
- Un célèbre explorateur engage les joueurs pour l'aider à trouver une cité légendaire cachée dans une jungle impénétrable.
- Des divinités mineures perdent leur pouvoir et deviennent mortelles, et les joueurs doivent découvrir la cause de cette dégradation divine.
- Les joueurs découvrent une ancienne prophétie qui annonce la fin de leur monde et doivent trouver les artefacts nécessaires pour l'empêcher.
- Un théâtre local est hanté par le fantôme de son ancien propriétaire, et les joueurs doivent résoudre l'énigme de sa mort tragique pour apaiser son esprit.
- Une machine ancienne qui contrôle le temps est endommagée, provoquant des altérations aléatoires dans l'histoire, et les joueurs doivent réparer la machine pour stabiliser le temps.
- Un puissant mage a été scellé dans un livre il y a des siècles, et après sa récente libération, les joueurs doivent le retrouver et le renvoyer dans sa prison avant qu'il ne détruise le monde.
- Les joueurs découvrent un miroir ancien qui montre non pas le reflet de la réalité, mais des alternatives de ce qui aurait pu être, les confrontant à des choix moraux sur l'utilisation de ces connaissances.
- Une série d'îles où chaque île est dédiée à une dernière parole célèbre. Les joueurs doivent déchiffrer un message cryptique lié à l'extinction d'une civilisation ancienne en naviguant entre ces îles.
- Les joueurs cherchent un trésor enfoui sur une île qui n'apparaît que tous les cinquante ans.

# Mes(Aventures)



Nom

Personnage



Force (F)



Intelligence (I)



Agilité (A)



Magie/Techno (M)



 Maîtrise des sortilèges (M)

 Maître d'armes (F)

 Alchimiste (I)

 Discrétion et Furtivité (A)

 Survie en Milieu Hostile (F)

 Pilote (A)

 Artisanat et Fabrication (I)

 Ingénierie mécanique (M)

Inventaire

# Mes(Aventures)

Qui je suis ?



Notes



- Les joueurs sont plongés dans un rêve collectif créé par la Terre pour trouver une solution à son impasse écologique, naviguant entre réalités et rêves pour découvrir un moyen de sauver la planète.
- Les joueurs rencontrent des dieux déçus qui ont perdu leurs pouvoirs après avoir été oubliés par l'humanité, et doivent décider de restaurer ou non leur divinité, influençant la balance du pouvoir cosmique.
- Les joueurs découvrent qu'ils sont des pions sur un échiquier joué par des entités cosmiques et doivent apprendre à manipuler les règles du jeu pour gagner leur liberté et celle de leur monde.
- Une civilisation ancienne a prédit son propre retour à travers les âges grâce à une technologie ou magie oubliée. Les joueurs doivent rassembler les indices disséminés dans le temps pour empêcher ou aider à cette résurrection.
- Les joueurs se trouvent sur une planète où les lois physiques peuvent être modifiées par des chants spécifiques pratiqués par les habitants locaux. Ils doivent apprendre ces chants pour résoudre des crises écologiques menaçant la planète.
- Un peintre maudit peint des portraits qui volent les âmes de leurs sujets. Les joueurs doivent traquer cet artiste et comprendre les origines de sa malédiction pour sauver les victimes.
- Les personnages découvrent une ville entièrement peuplée par des versions alternatives d'eux-mêmes provenant de dimensions parallèles, chacune avec ses propres intentions et secrets.
- Les joueurs reçoivent une carte du ciel montrant une constellation qui n'existe plus. Ils doivent explorer des ruines antiques et des archives astrales pour découvrir ce qui est arrivé à cette partie de l'univers.
- Les personnages sont invités à un dîner où ils découvrent que l'hôte est une entité extraterrestre qui veut comprendre l'humanité avant de décider du sort de la Terre.
- Une série de rêves partagés guide les joueurs vers une petite île inconnue. Sur place, ils trouvent un autel qui peut exaucer un vœu en échange de leurs souvenirs les plus précieux.
- Les joueurs doivent résoudre le mystère d'un train fantôme qui apparaît chaque année à la même date et semble mener ses passagers vers une destination inconnue.
- Une machine antique, censée être une utopie créant des réalités personnalisées pour chaque utilisateur, devient folle et emprisonne les esprits des gens dans des cauchemars vivants.
- Les joueurs découvrent qu'une petite société secrète a été responsable de toutes les grandes révolutions historiques et doit décider de son prochain grand changement, avec les joueurs comme pièces clés de ce plan.
- Les joueurs sont choisis pour être les scribes de l'Arbre Monde, dont les feuilles détiennent les récits de tous les êtres vivants, et découvrent des intrigues divines qui menacent ces récits.
- Les joueurs sont appelés comme témoins dans un procès où le Temps lui-même, jugé pour ses crimes contre l'humanité, et leurs témoignages peuvent altérer le cours du temps.
- Un compositeur du passé a créé une symphonie qui influence la réalité, et les joueurs doivent compléter la partition pour empêcher une catastrophe cosmique annoncée par cette musique.
- Les joueurs explorent une bibliothèque contenant tous les livres des vies jamais vécues, et doivent choisir un livre pour changer leur propre destin, affectant l'univers entier.
- Les joueurs partent à la recherche d'une expédition scientifique perdue entre les dimensions, découvrant des sociétés alternatives basées sur des théories philosophiques et scientifiques divergentes.
- Les joueurs doivent naviguer entre différents univers pour arrêter un ennemi qui cherche à fusionner les réalités pour créer un chaos irréversible.

Personnages		Objets		Lieux		objectifs	
1	1		1		1		
2	2		2		2		
3	3		3		3		
4	4		4		4		
5	5		5		5		
6	6		6		6		
7	7		7		7		
8	8		8		8		
9	9		9		9		
10	10		10		10		
11	11		11		11		
12	12		12		12		
13	13		13		13		
14	14		14		14		
15	15		15		15		
16	16		16		16		
17	17		17		17		
18	18		18		18		
19	19		19		19		
20	20		20		20		









# (Mes) Aventures

*Un jeu de rôle simple et Omniversel*

Clément Le Guyadec

