

Création du Chevalier :

➤ Quel est son NOM ?

Le NOM du Chevalier doit mettre en avant sa Force, le domaine dans lequel excelle ce Chevalier. Exemple : Galaad l'Intuitif, Roland le Discret, ... La Partition de l'écu représentera cette force. Choisi la :

1 Fasce Intuition	2 Pal Compréhension	3 Sautoir Connaissance	4 Parti Détermination	5 Coupe Sagesse
6 Barre Puissance	7 Chevron Habilité	8 Bordure Discrétion	9 Tranche Vitesse	10 Taille Endurance

➤ Quelle est sa QUÊTE ?

La QUÊTE est la Vertu que ton Chevalier cherche à acquérir. Elle est représentée sur l'écu par une Figure. Il faudra à ton Chevalier acquérir les 6 Vertus ci-dessus pour trouver le Saint Graal et que tu remportes la partie ! Choisis une quête de départ :

1 L'Arc tendu Courage	2 Le Chien Fidélité	3 La Licorne Générosité	4 L'Olivier Bienveillance	5 La Flamme Droiture	6 L'Agneau Courtoisie

➤ Quelle est sa COULEUR favorite ?

L'Email (COULEUR) de l'écu représente la Faiblesse du Chevalier, le domaine dans lequel il pèche et a besoin d'aide. Tu peux en choisir 1 ou 2. Il lui sera plus difficile de franchir les différents obstacles avec 2, mais il en retirera une plus grande expérience. :

Pourpre Lâcheté	Azur Inconstance	Sinople Avidité	Or Egoïsme	Orangé Hypocrisie	Gueules Grossièreté

Ton chevalier est maintenant prêt pour l'aventure !

« **Bienvenu Preux Chevalier dans notre glorieux ordre de l'Arc-en-ciel ! Car non, la Table Ronde n'est pas le seul ordre de chevalerie qui soit sur les terres de Bretagne ! Et nous comptons bien, avec ta participation généreuse et dévouée, montrer au monde entier que Camelot, c'est de la camelote !** »

Voilà grosso-modo le discours tenu par le grand maître de l'ordre lorsqu'il a adoubé le chevalier dont tu es le fidèle suivant depuis ses médiocres débuts, et dont tu tentes, tant bien que mal, de retranscrire les piètres péripéties en fantastiques épopées et épiques aventures...

Oui, tu es un ménestrel, un poète, un chanteur, ayant pour mission de relater les faits et gestes de ton mécène de chevalier pour que son nom demeure à jamais inscrit dans la postérité.



Ce jeu vous est proposé par Yaakab sous licence CC BY-NC-SA.

Chantez Ménestrels !



Un jeu de rôle sans meneur qui tient sur une feuille, dans une ambiance chevaleresque et musicale.



But du jeu :

Dans ce jeu sans MJ, nous distinguerons le joueur, appelé Ménestrel, du personnage, appelé Chevalier.

Les Ménestrel portent leur propre nom de baptême. Libre à eux de l'embellir si ça les amuse.

Le Ménestrel a donc pour objectif de retranscrire de la plus belle façon qui soit les péripéties et aventures du Chevalier dont il est le chantre.

Les Chevalier vont être confrontés à des périls mettant à l'épreuve leurs Forces et Faiblesses, et les faisant progresser dans leur quête de Vertu.

Règles du jeu :

On choisit ou on tire au sol le premier Ménestrel qui va chanter...

- Comment ça chanter ?

- Ah oui... j'avais oublié de vous dire... Il va falloir chanter les exploits de votre Chevalier... On est Ménestrel ou on ne l'est pas !

- En même temps ce jeu s'appelle Chante Ménestrel... J'aurais dû m'en douter

- Ben oui...

Le premier Ménestrel donc entame le chant et narre comment nos preux Chevaliers arrivent face à une première situation complexe dans leur quête. Situation complexe que nous appellerons « Epreuve ».

Chaque Epreuve nécessitant donc une résolution, la résolution se déroulera comme expliqué suivant.

Résolution d'épreuve :

1 - On lance un 1d6 pour connaître la Couleur (Email) qui subira un handicap. Tous les Chevaliers ayant cet Email sur leur écu se verront infliger un malus à leurs tests.

2 – On lance 1d10 pour connaître la Force (Partition) qui recevra un coup de pouce du destin. Tous les Chevaliers ayant cette Partition sur leur écu bénéficieront d'un bonus à leurs tests : leurs Ménestrels lanceront 1D6 et 1D10.

3 - Pour passer l'Epreuve :

- Les Ménestrels dont les Chevaliers ont un malus lancent 1d6.

- Les Ménestrels dont les Chevaliers ont un bonus lancent 1d6 et 1d10.

- Les autres lancent 2d6.

Un 6 ou plus est une réussite.

Les Ménestrels dont le chevalier obtient une réussite ou plus doit bien évidemment aussitôt louer cet exploit de leur chant angélique.

Ces Chevaliers gagnent alors un Point de Quête (1 PQ), deux 2 PQ s'ils ont passé l'épreuve avec un malus.

Les Chevaliers qui buttent sur l'épreuve sont vaincus et gagnent un Marqueur « Risée ». Leurs Ménestrels devront chanter sur un air dramatique pour narrer comment leur Chevalier a échoué cette Epreuve. Et toujours en embellissant la chose, il se doit !

La Risée de tous :

La Risée est une plaie dont il faut se débarrasser.

Au début du jeu, il y a autant de Marqueurs « Risée » que de Ménestrels.

Pour se défaire d'un Marqueur « Risée », il faut le refourguer à un autre Ménestrel dont le chevalier est dans le besoin face à une impasse.

Accomplir une Quête :

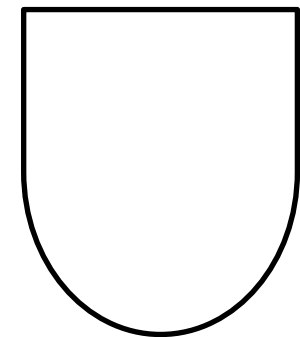
Quand un Chevalier cumule 10 PQ, il a accompli sa Quête et peut alors changer de Figure. Son Ménestrel chante de suite cet exploit et annonce par sa douce mélodie la nouvelle Quête choisie.

Accomplir LA Quête - Fin de partie :

Un Chevalier ayant arboré fièrement les 6 Figures et accompli les 6 Quêtes est déclaré être l'Elu, mais pour cela, il ne doit avoir aucun « Marqueur Risée » à ce stade, sans quoi, il doit renoncer à l'une de ses Figures pour la regagner !

Lorsqu'un Chevalier est déclaré être l'Elu, tous les Ménestrels doivent alors chanter ses louanges sur un air choisi ensemble à l'avance pour éviter la cacophonie...

Messire [NOM] portant écu force, faiblesse, et six vertus a triomphé de toute Epreuve. C'est une indubitable preuve qu'il est l'écu devant le ciel parmi les preux de l'Arc-en-ciel pour boire au Saint Graal son dû. Vie éternelle à notre Elu !



Dessine ici ton écu.