

Carte aide de jeu

LIEU ou PAYSAGE ou ENTRÉE EN SCÈNE

Pour décrire un lieu ou paysage,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- attitude théâtrale
- zone secours

choix possibles:

- Mystère : à divulguer ou non
- Lien
- piège
- passage secret
- contribution à la quête (indice ou but)
- intrigue

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

PERSONNE ou CRÉATURE

Pour décrire un personnage,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- attitude théâtrale

choix possibles:

- 1er, 2ème ou 3ème rôle
- mystère à divulguer ou non
- altération
- action PJ, PNJ
- lien
- contribution à la quête (indice ou but)
- ou contribution personnelle

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

OBJET ou ANIMAL, RARE

Pour décrire un objet ou un animal rare,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- attitude théâtrale

choix possibles:

- Mystère : à divulguer ou non
- Lien
- talisman
- altération
- contribution à la quête (indice ou but) ou contribution personnelle

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

LIEN

Pour décrire un lien,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- attitude théâtrale
- zone secours

choix possibles:

- Mystère : à divulguer ou non
- altération
- contribution à la quête (indice ou but) ou contribution personnelle

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

INTRIGUE

Pour décrire une intrigue,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- attitude théâtrale
- zone secours

choix possibles:

- Mystère : à divulguer ou non
- Lien
- piège
- passage secret
- contribution à la quête (indice ou but) ou contribution personnelle
- surprise, émotion
- action PJ, PNJ

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

COHÉRENCE

Pour de la cohérence,
il faut :

les généralités:

- Minimum de réalisme
- déroulement des situations et péripéties
- atteindre rapidement des objectifs

choix possibles:

- Mystère : à divulguer ou non
- Lieu
- personnages
- action PJ, PNJ

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM

Carte aide de jeu

PÉRIPÉTIES PARTICULIÈRES

Pour décrire les péripéties particulières,
il faut :

les généralités:

- AUGIGOS, max détails
- suspense
- respect du déroulement

choix possibles:

- 1° péripéties suivante
- 2° révision de l'histoire
- 3° noeud dramatique
- 4° rebondissement
- 5° CLIMAX (plus puissant noeud)

consignes récurrentes:

- rapidité
- notes dans la page d'organisation

AUGIGOS GAME JDR TOUS MJ

WWW.AUGIGOS.COM