



De l'Histoire à la Fantasy

Ce que le jeu de rôle a retenu de la Renaissance

Type de publication : Article de collectif

Collectif : [Renaissance imaginaire. La réception de la Renaissance dans la culture contemporaine](#)

Auteur : Périer (Isabelle)

Résumé : Les jeux de rôle situés dans des univers Renaissance, qu'ils soient historiques ou de pure fantasy, reprennent des clichés similaires, peignant de l'époque un versant solaire, celui de la prospérité urbaine, de la science et de l'humanisme, et un versant plus sombre, marqué par les intrigues et les guerres intestines.

Pages : 317 à 332

Collection : [Rencontres](#), n° 419

Série : Devenir de la Renaissance française et européenne, n° 1

Thème CLIL : 4027 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Lettres -- Etudes littéraires générales et thématiques

EAN : 9782406091608

ISBN : 978-2-406-09160-8

ISSN : 2261-1851

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-09160-8.p.0317

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 25/09/2019

Langue : Français

Mots-clés : Jeu de rôle, fantasy, histoire, stéréotypes, humanisme, guerres

[Afficher en ligne](#)