

DONJON : LE JEU DE RÔLES.

À l'occasion du festival de bandes dessinées d'Arvignac 1999, j'ai fait jouer un scénario de jeu de rôle dans l'univers de Donjon. Ça s'est bien passé, on s'est tous beaucoup amusés.

Avec mes copains, on joue aux jeux de rôles depuis... Pffou! Depuis qu'on a fait le n°1 de Casus Belli! Nous avons joué tout à tour à Chivalry & Sorcery, Space Opera, Runequest, CTHULHU, Légendes, Maléfices, Rêve de dragon, Méga!... et Ad&d? Non merci, j'aime pas.

Si on devait tirer un jeu de rôles de la bande dessinée Donjon, l'idéal serait de faire comme i.C.E pour Tolkien: publier non pas des scénarios mais des gros modules qui présenteraient en détail une époque ou une région de notre petit univers. Mais c'est trop de boulot! Alors on va faire simple si vous voulez bien...

... Le jeu, il va être gratuit, il va être disponible ici sur le site et on va le construire tous ensemble.

Moi je vous donne les règles officielles que je me suis inventé et vous, vous jouez avec et si vous écrivez des scénarios qui ont eu du succès avec vos joueurs, vous nous les envoyez et on les rajoute sur le site. C'est merveilleux, tout de même, l'artisanat, on peut faire ainsi un jeu entre nous sans payer un centime à quiconque! *



À qui s'adresse ce jeu?

- À des meneurs expérimentés qui en ont assez des systèmes de règles interminables et qui privilégient l'initiative, l'improvisation et le jeu d'acteur.

Matériel nécessaire:


* écran de meneur (pour l'instant, fabriquez-le vous-mêmes, par la suite, on va essayer de vous en dessiner un)

* deux dés à dix faces (tout se résoud par des jets de pourcentage. Désolé pour ceux qui n'en ont pas, j'ai d'abord pensé à faire un système hyper-simple à base de pile ou face mais c'était plus chiant qu'autre chose alors dés à dix faces et merde!)

Ces règles ne permettent pas de définir très précisément les caractéristiques d'un personnage et elles doivent certainement être améliorées pour permettre le jeu en campagne. Vous les trouverez peut-être simplistes mais je les ai construites juste pour moi en utilisant ce qui me sert pendant une partie.

- Je ne vous propose ni système de création de personnage, ni système d'expérience. fabriquez-en un si vous voulez. La façon dont je conçois la création d'un personnage est la suivante: le joueur et le meneur imaginent un bonhomme que le joueur va incarner, ils pensent à la tête qu'il a, à son caractère, au matériel qu'il trimballe à ses pouvoirs et ensuite ils essaient de traduire ça en fiche de personnage comme sur les personnages donnés dans le jeu. Un personnage se conçoit plus comme un rôle de théâtre que comme une bagnole!

Action

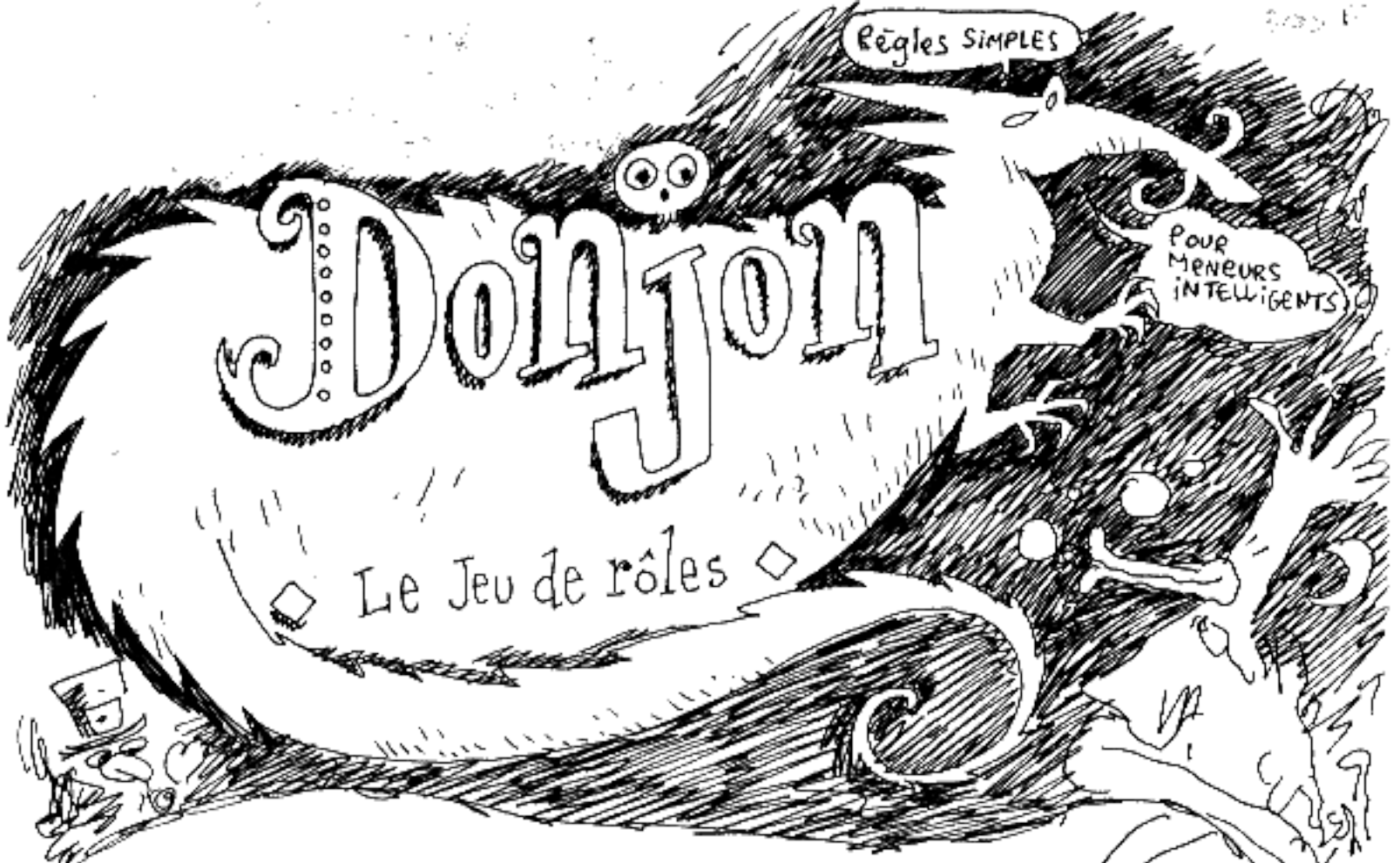
Tableau des Actions 	Hyper dure	Coton	Faisable	Fastoche	Hypra facile
Nul	01%	01%	10%	30%	50%
pas très doué	01%	10%	30%	50%	70%
moyen	10%	30%	50%	70%	90%
habile	30%	50%	70%	90%	99%
Super fortiche	50%	70%	90%	99%	99%

un jet de oia 05 détermine une réussite critique sauf si le personnage a moins de 10% à ses chances de réussite.

un jet de 95 à 00 détermine un échec critique sauf si le personnage a plus de 90% à ses chances de réussite.




Règles SIMPLES



Le Jeu de rôles

POUR MENEURS INTELLIGENTS

Personnage ②

Tableau des Confrontations 	Nul	pas très doué	moyen	habile	Super fortiche
NUL	50%	30%	10%	01%	01%
pas très doué	70%	50%	30%	10%	01%
moyen	90%	70%	50%	30%	10%
habile	99%	90%	70%	50%	30%
Super fortiche	99%	99%	90%	70%	50%

Règles du jeu: pour chaque action, on déterminera si le personnage est :

- NUL
- pas très doué
- moyen
- habile
- super fortiche

il faudra aussi voir si l'action est

- hyper dure
- coton
- faisable
- fastoche
- hypra facile



un coup d'oeil sur le tableau des actions donne le pourcentage de réussite.

Lorsque deux personnages sont opposés, on utilise le tableau des confrontations.



PERSONNAGE

PERSONNAGE

①



Métacarbe est un voleur dont on a coupé les mains mais après on l'a pendu alors maintenant c'est un mort-vivant.
 Il a des pas de vis à ses poignets et peut y accrocher toutes sortes de trucs comme des crochets ou un rossignol pour crocheter les serrures, mais aussi ses mains coupées qu'il garde à la ceinture dans un petit sac. Ses mains sont vivantes mais pas toujours obéissantes. Il peut également les envoyer effectuer des missions simples.

- Dextérité: super fortiche
- Acrobaties: super fortiche
- Bagarres: habile
- Charme: pas très doué
- Discussion: habile
- Intelligence: moyen
- Culture: nul
- Perception: habile

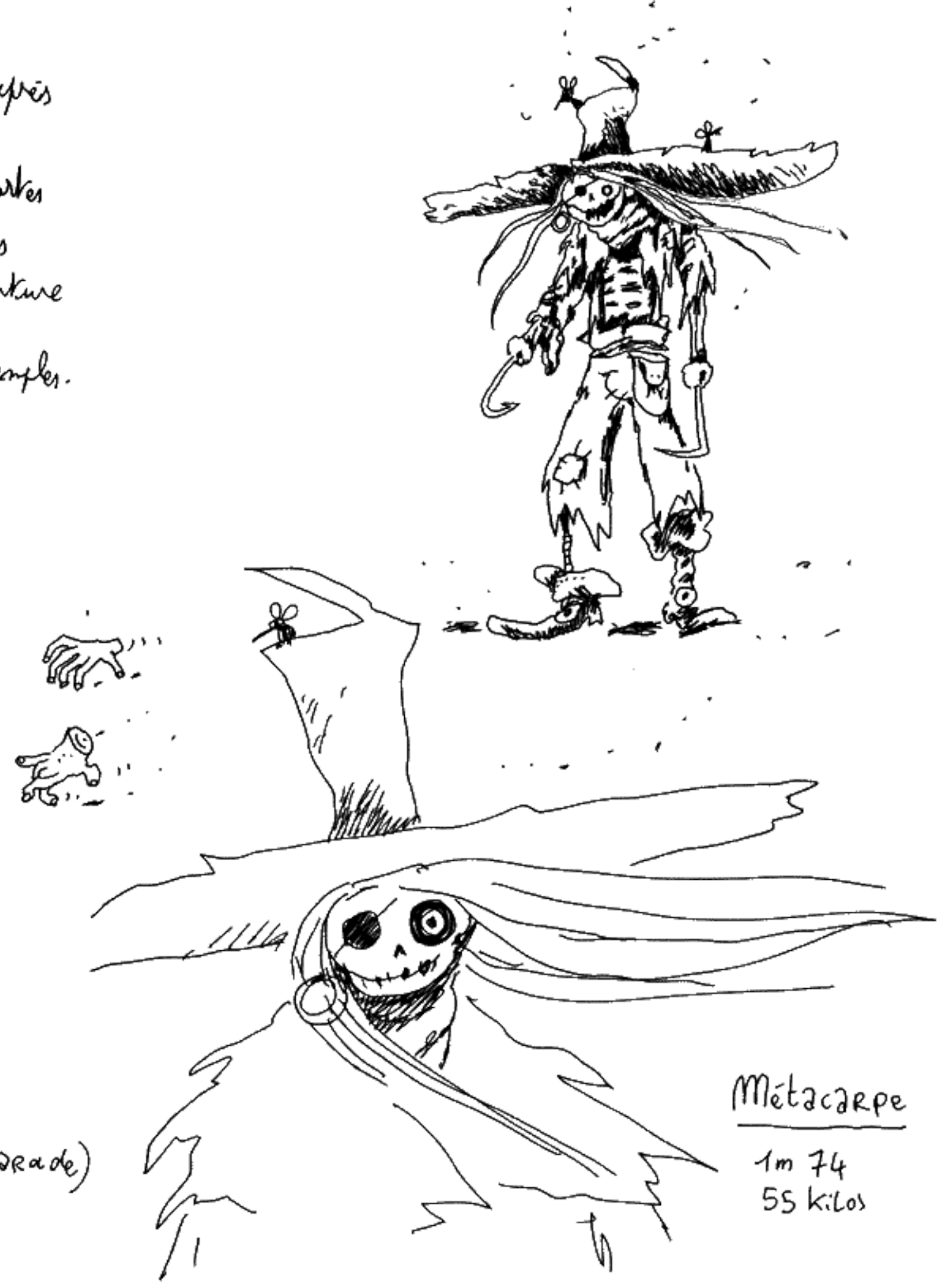
Points de magie: (3)

Points de vie: (15)

(uniquement pour commander à ses mains. coûte 1 point à chaque fois)

- Possessions: - 2 crochets:  
 - 1 rossignol
 - 1 sac avec deux mains

dégâts au toucher 2-12 (crochet, deux fois par tour sauf si parade)



Métacarbe

1m 74
55 kilos

Les aventuriers:

Narboni est une Lyde, c'est à dire un magicien mort vivant. Il se trimballe avec un gros livre sous le bras, un livre de magie.

Pour lire les sorts, il a besoin de ses lunettes.

Il a aussi un bâton pour se bagarrer. Son animal familier se nomme Yvette (voir Yvette)

Dextérité: habile
Acrobaties: pas très doué
Bagarres: pas très doué
Charme: moyen (vivant, il avait du charme mais là, il se décompose un peu)
Discussion: habile
Intelligence: Super fortiche
Culture: habile
Perception: moyen (mais sans ses lunettes, il voit que dalle)

Points de magie: **11** se régénèrent après une nuit de sommeil
→ il faut qu'Yvette soit là!

Arme: bâton. (ce bâton est magique et peut lancer trois boules de feu par jour, le tir est régi par un jet de dextérité.)

Livre de sorts: - invisibilité (fastoche) durée: dix minutes coût: 1 point de magie
description: rend invisible mais pas les vêtements.

- rendre idiot (faisable) durée: variable coût: 3 points
- Animer cadavre (coton) durée: une heure coût: 3 points
- invoquer un démon (hyper dur) durée: - coût: 6 points
- Lévitacion (~~hyper dur~~ faisable) durée: 3 minutes coût: 2 points

Points de vie: **12** dégâts au toucher: 1-3 (mais nues)
1-6 (bâton)



Yvette
10 kilos
taille
variable

Narboni

Wilfried est un moine babar qui est mort à la suite d'une pneumonie qu'il a chopée en s'endormant dans la fontaine de son monastère & après une bonne cure donc à présent c'est un moine babar mort-vivant.

Les moines babars cherchent la sagesse dans l'alcool, plus ils boivent, plus leurs capacités augmentent car l'alcool amène l'ouïe de soi et illumine la route des égarés. Ils pratiquent un art martial fort ancien que l'état d'ébriété rend très impressionnant.

	à jeun	ivre
Dextérité:	NUL	habile
Acrobaties:	NUL	Super fortiche
Bagarres:	NUL	Super fortiche
Charme:	moyen	moyen
Discussion:	moyen	Super fortiche
Intelligence:	moyen	Super fortiche
Culture:	pastresdové	Super fortiche
Perception:	moyen	moyen

L'ébriété présente cependant quelques inconvénients : elle dure peu de temps, car il a l'habitude
 - il ne se contrôle pas trop et crie et chante beaucoup
 - il a des fous rires idiots.



Wilfried 2m 30
300 kilos

Points de magie (6)
sort: soins, coûte 1 point

Points de vie (30) ~~points~~

Possessions: (4) flasques d'alcool babar permettant d'accomplir des exploits.
les autres alcools fonctionnent mais bien
- 1 marteau de guerre monastique



dégâts au toucher: 3-18 (marteau)
2-12 (trompe)

Yvette est un animal couvert de tentacules qui vit perché sur le bâton du magicien Narboni. Son corps a la consistance d'une grosse limace et il est très extensible. Il est capable de se déformer comme du caoutchouc pour se glisser dans des lieux très exigus ou de grimper au mur comme une chenille. Il mange des monches avec sa longue langue poilue. Il ne supporte ni le soleil ni l'eau ni le sel qui le font fondre.

Dextérité : moyen

Acrobaties : super fortiche (mais super lent)

Bogarre : Nul mais sait faire des trous du genre se laisser tomber du plafond sur la tête de ses ennemis pour leur bouffer le cerveau

Charme : Super fortiche (mais seulement avec ses semblables !)

Discussion : super fortiche (hyper bavard)

Intelligence : moyen

Culture : habile grâce au contact de son maître. (collectionne les dessins)

Perception : moyen

Points de magie : 11

Points de vie : 13

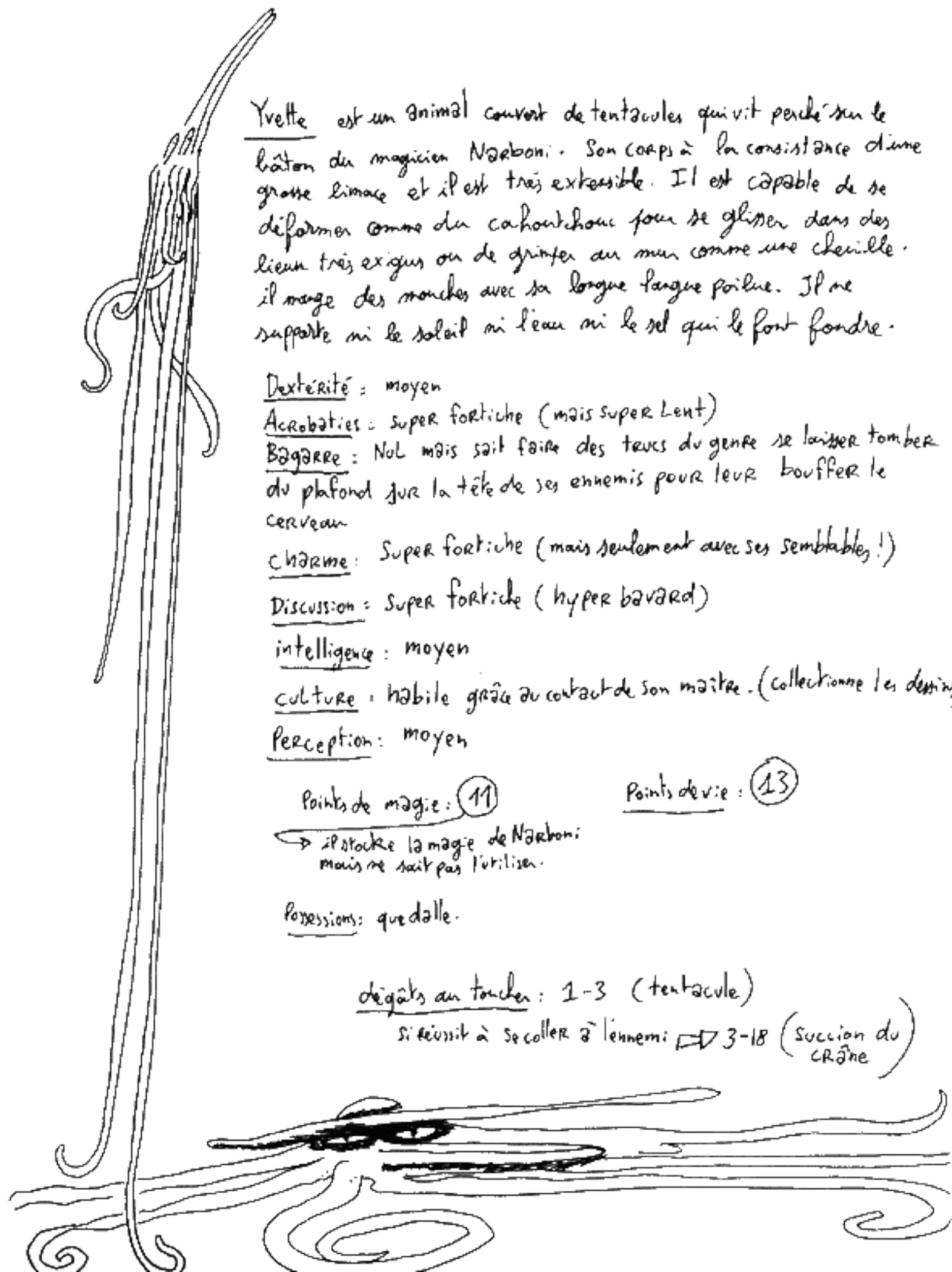
→ il stocke la magie de Narboni mais ne sait pas l'utiliser.

Possessions : que dalle.

Dégâts au toucher : 1-3 (tentacule)

si réussit à se coller à l'ennemi ⇒ 3-18 (suction du crâne)

Yvette 10 kilos
taille variable



Cette aventure se déroule juste avant le premier album de Donjon.

Thème: Les personnages sont des monstres qui hantaient un vieux château et se nourrissaient des visiteurs qui avaient l'imprudence d'aller y passer la nuit.

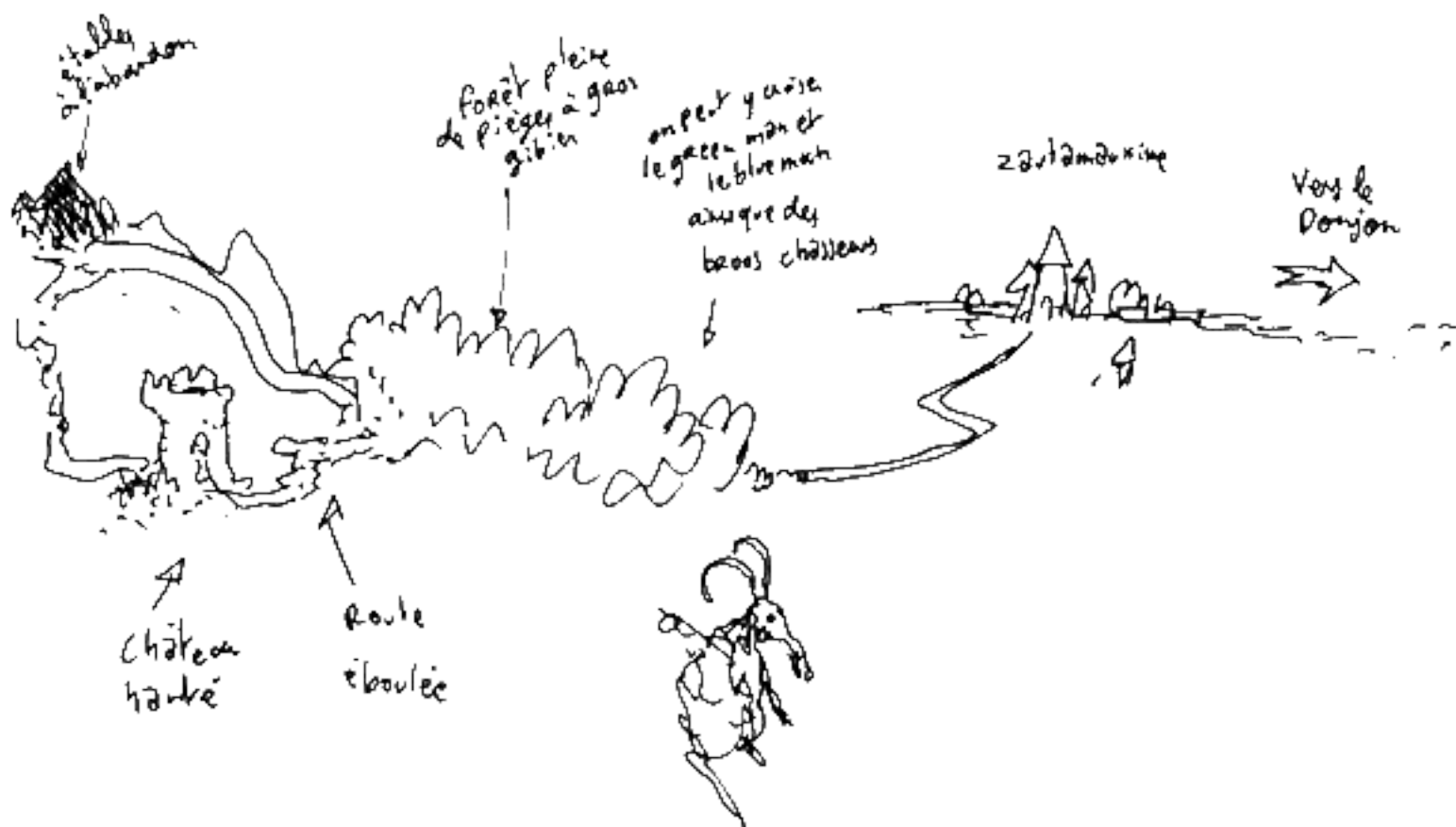
Seulement voilà, depuis quelques mois, la route qui passe par leur château hanté a été fermée pour cause de risques d'éboulements. Plus personne ne passe par chez eux et ils sont morts de faim ce qui n'est pas agréable, même pour des morts-vivants.

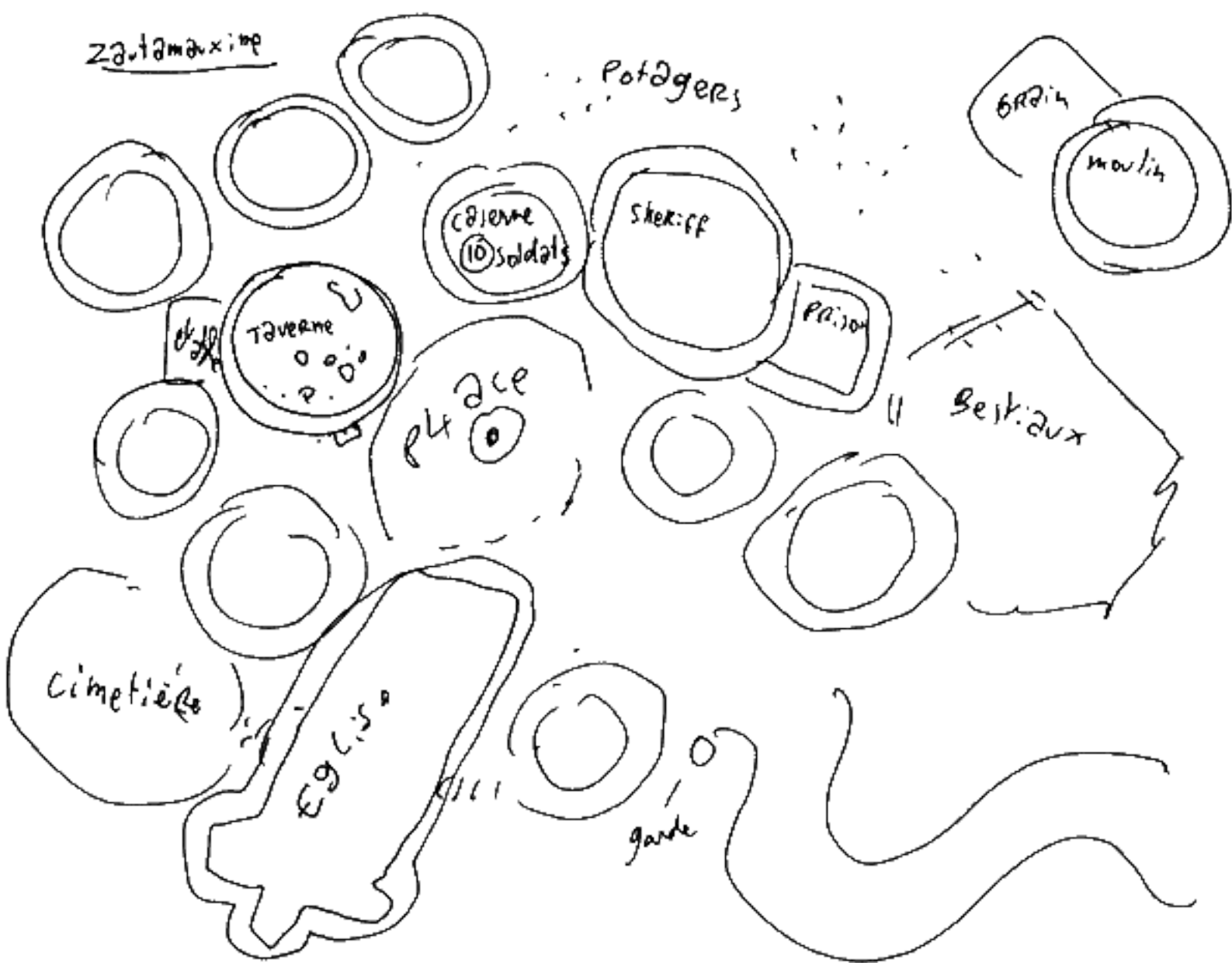
L'un d'entre eux a entendu parler d'un lieu mythique, "le Donjon", où il y a du travail pour les monstres et où ils seront bien traités. Seulement voilà, aucun d'entre eux ne sait où se trouve ce Donjon.

~~Les~~

Les monstres vont être obligés de quitter leur maison.

En fait, au début, ils ne savent pas pourquoi plus aucune victime ne parvient chez eux, c'est en voyant la route qu'ils comprendront





s'ils demandent le gîte à Zakamaxine, on les envoie au cimetière mais
 c'est déjà habité. D'ailleurs, le seul habitant de la ville qui les
 renseignera est le zombie du cimetière. c'est un vieux guerrier
 du nom de CRUCHOD. il était garde personnel du Garpatien
 du donjon il y a quelques années et là, il parle une langue bien
 métrée parmi ses amis les morts. Mais pour le faire parler, il
 faut trouver sa tête. Or, aucun des cadavres du cimetière n'a de tête
 → les crânes ont été volés par Salé et Le Cousu qui s'en sont
 servis pour décorer la salle de réunion de leurs maîtres, les Cafachons

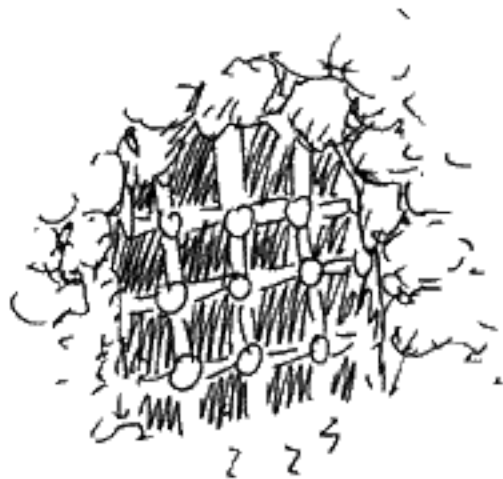
Comment retrouver le crâne de Cruchod parmi tous ceux qui décorent
 la voûte ?

Le Donjon est à trois jours de marche et les marais à traverser pour s'y rendre sont très dangereux. Les personnages se facilitent la tâche en volant un hippodrome à Zankamausine. Ils les utilisent pour le transport de la liège qu'ils exportent vers d'autres villes en échange de talas, la seule devise à notre pays produite sur place.

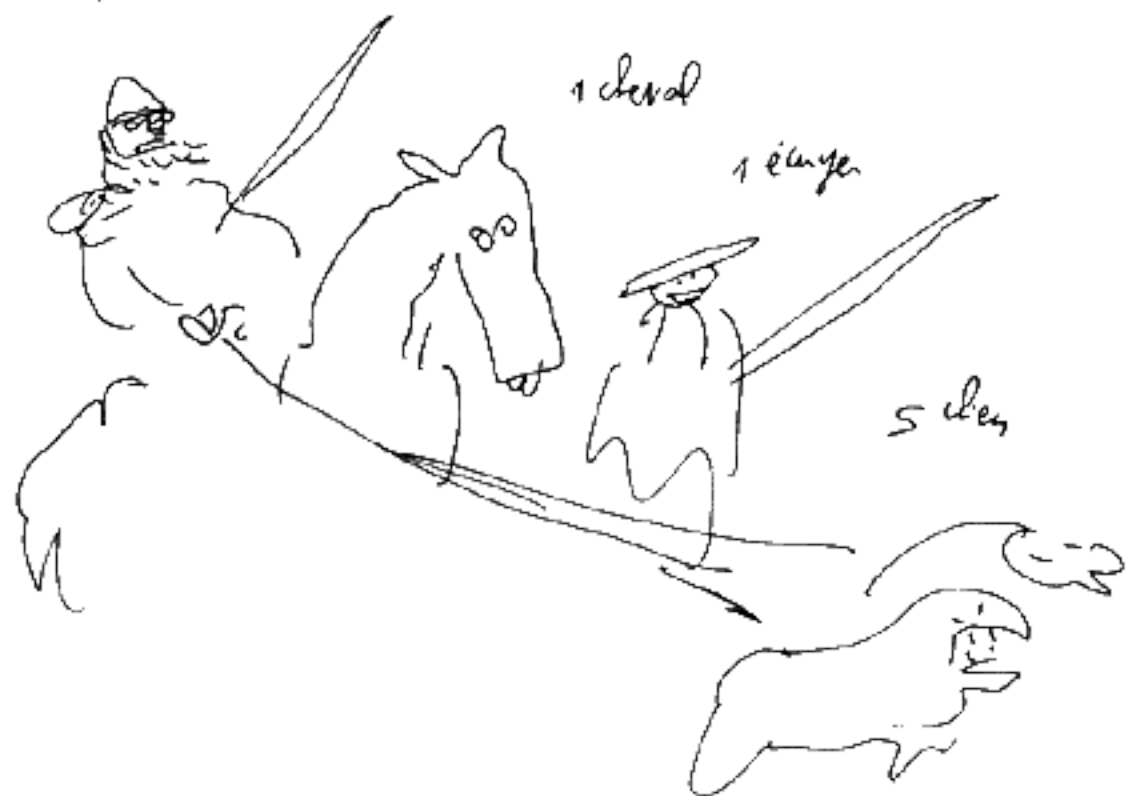
Les hippodromes sont retenus dans un enclos à bestiaux qui jouxte la maison du sheriff.

Les marais : moustiques, fièvres, monstres marins. Les marais attirent les insectes et toutes sortes d'animaux charagards.

L'herbier de Zankamausine vend une excellente pommade mais je serais étonné qu'il en donne aux héros de cette histoire!



- Dans la forêt de woodwood il ya un chapeau de montre.
c'est une sorte de chevalier qui se ballade avec une meute de chiens
et un écuyer. il est à cheval, justement. il tâchera
d'attaquer les monstres pendant le jour, c'est le moment où le
soleil est le plus haut. La forêt est truffée de ses pièges
ses attaques sont précédées d'un son de cor: TouTouou TouTouou



HA! HA! Je ser le bossen de montre

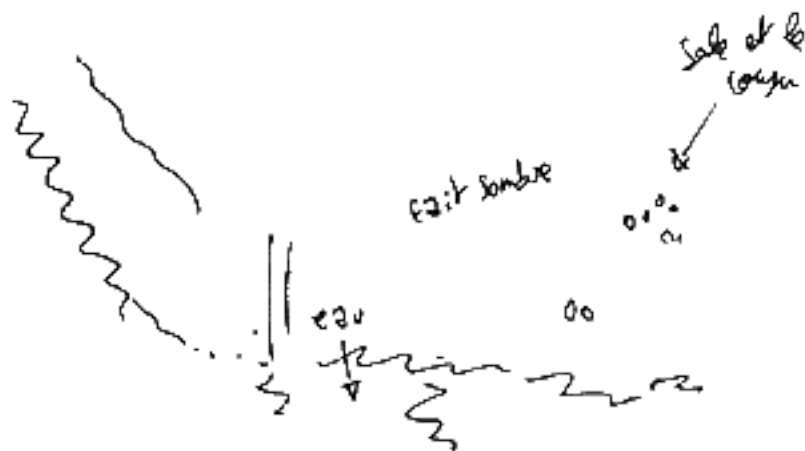
- armes: - lien en bois
- ail (de guentane)
- eau beuve

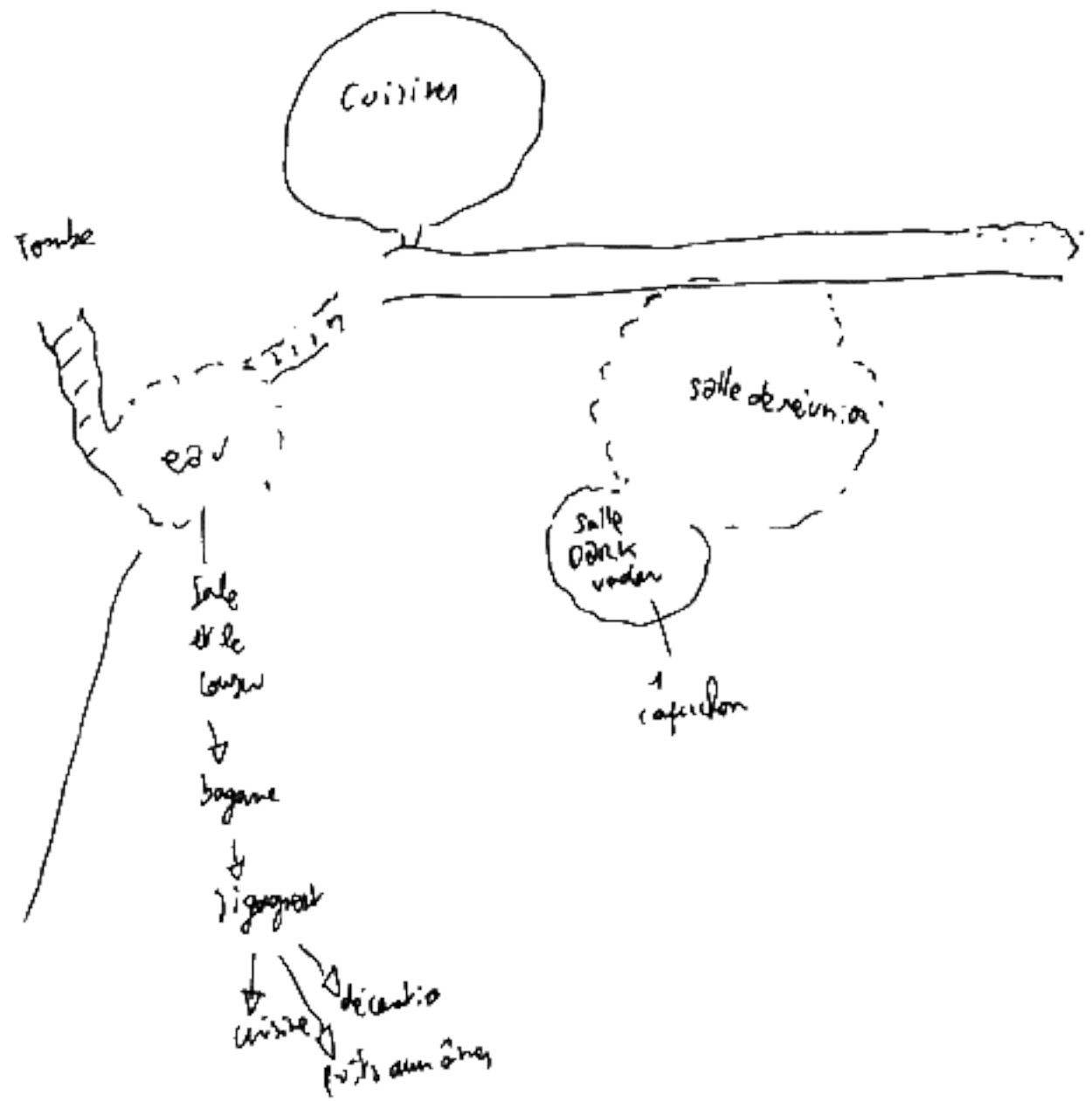
- chez les lapins, le seul qui connaît l'adresse du donjon est au cimetière, c'est un lapin aventurier qui y a été et qui est mort de peur à son retour au village.

Tous les lapins connaissent cette histoire

- Pour savoir où est le donjon, il faut animer le cadavre de ce lapin et le faire parler seulement voilà, dans la tombe, il n'y a que le corps et pas la tête, donc, pas moyen de le faire parler.

- En grattant le fond de la tombe, on trouve un passage secret qui mène dans l'autre des catacombes





en fait, la tête a été utilisée pour décrire la salle de réunion de capuchon, mais laquelle est-ce?

Pour tracer un capuchon, il faut le élever sa capuche pour qu'il se soit plus clair ou retirer ses chaînes ce qui l'épêche d'opposer du sol.