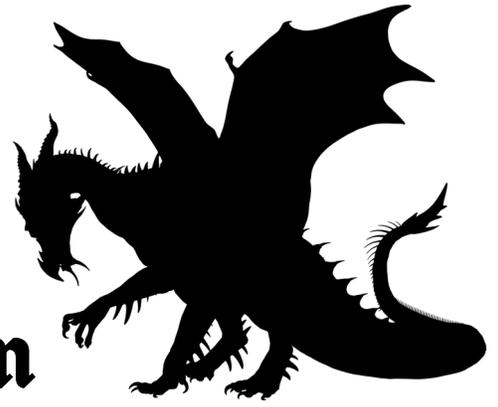




Donjonzédragon



Un mini jeu de rôle pour 2 à 6 joueuses pour le Défi PTGPTB « Trois fois forgé » sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Oyez ! Une créature infâme vit en ces lieux ! Sise non loin d'ici, l'ancre de la créature recèle monts et merveilles. La Guilde des mercenaires a décrété sienne la mission consistant à soulager la bête de son trésor. Venez vite saisir ces richesses avant que le courage ne vous quitte... et que le maître des lieux ne vous chasse !

Pour simplifier la lecture, on utilisera le féminin pour désigner les joueuses et le masculin pour désigner les personnages.

Mise en place

Donjonzédragon nécessite quelques jetons rouges, une poignée de jetons dorés (ou jaunes) et un dé à six faces. De quoi écrire est appréciable mais pas indispensable.

Une des joueuses à la table incarne **la Créature**. Cette joueuse peut se munir du dé à six faces. Les autres joueuses incarnent **la Guilde**.

C'est un jeu de rôles principalement narratif où les joueuses racontent les tentatives incessantes d'une bande d'aventuriers pour s'approprier les richesses d'un puissant dragon – et comment ce dernier va les en empêcher en bâtissant un périlleux donjon !

Règles

La Créature

Félicitations, tu es un dragon. Tu possèdes deux caractéristiques : **Donjon** et **Dragon**.

Donjon sert pour tout ce qui est lié à ton ancre et aux humains qui s'y aventurent.

Dragon sert pour tout ce qui est lié à ton être, ta magie, tes pouvoirs, ta sagesse.

Ton objectif est de vivre ta vie tranquille dans ton ancre. Mais tu es en permanence dérangé·e par des hordes de mercenaires qui en veulent à ton trésor. Choisis une des combinaisons suivantes pour tes caractéristiques :

Donjon +2/Dragon +0

Donjon +0/Dragon +2

Donjon+1/Dragon+1

Bonus : si tu le souhaites, munis-toi d'une feuille ou d'un tableau pour y dessiner le plan de ton ancre.

Choisis ta couleur :

- **Blanc**, tu aimes les montagnes et tu souffles le froid.
- **Noir**, tu aimes les marais et tu craches de l'acide.
- **Vert**, tu aimes les forêts et tu souffles du poison.
- **Bleu**, tu aimes le littoral et tu craches des éclairs.
- **Rouge**, tu aimes la chaleur et tu souffles du feu.
- **Mort-vivant**, tu aimes la mort et tu souffles de l'énergie négative.

Victoire. Chaque fois que tu mets en déroute un-e mercenaire avec une conséquence positive pour toi, prends un jeton rouge. Au bout de cinq jetons rouges, la Guilde abandonne sa funeste campagne à ton encontre.

La Guilde

Bien le bonjour mercenaires. Nous avons besoin de vous ! Un terrifiant dragon a amassé durant des siècles un trésor incommensurable. Et c'est vous qui allez lui soutirer et peut-être même nous débarrasser de cette vile créature...

Quand c'est ton tour tu peux :

1. T'enfoncer dans l'antre de la créature. Prends autant de jetons dorés que la profondeur à laquelle tu te trouves (1 jeton pour le premier niveau, 2 jetons pour le deuxième niveau et ainsi de suite).

Décris les actions ton mercenaire et la menace que tu poses à la créature.

2. Retourner à la Guilde. Tu peux aussi rebrousser chemin avec ton butin durement amassé. Si tu y parviens, ajoutes ton butin aux jetons acquis par la Guilde.

Décris comment tu tentes de retourner à la Guilde sans te faire attraper par la créature.

Victoire. Au bout de dix jetons dorés, la Guilde riche au-delà de ses rêves les plus fous !

Achats. Tu peux dépenser un jeton doré pour obtenir un des avantages suivants :

- Ignorer une conséquence négative
- Imposer un malus de -2 à **la créature**
- Traverser une salle déjà explorée

À chaque fois que tu utilises cette possibilité, décris comment tu as dépensé cet argent pour t'offrir de l'équipement, un objet magique ou des services qui te confèrent un avantage pour triompher.

L'exploration

Un tour de jeu se déroule de la façon suivante. Les joueuses de la Guilde agissent à tour de rôle :

1. La joueuse dont c'est le tour choisit son action (retourner à la Guilde ou s'enfoncer dans l'ancre de la créature). Elle décrit la menace qu'elle pose au dragon et à son trésor :
 - a) Le mercenaire tente de retourner à la Guilde avec une partie du trésor,
 - b) Le mercenaire s'enfonce dans l'ancre de **la créature**.
2. **La créature** décrit comment elle compte repousser la menace et fait un jet sur une de ses caractéristiques,
3. En fonction du résultat indiqué sur le tableau ci-dessous, le mercenaire est mis en déroute ou survit encore un jour.
4. On reprend à l'étape 1 avec la joueuse suivante qui incarne **la Guilde**.

Jet	Résultat
6+	Le mercenaire est mis en déroute avec une conséquence positive.
5	Le mercenaire est mis en déroute.
4	Le mercenaire est mis en déroute avec une conséquence négative.
3	Le mercenaire persévère avec une conséquence positive.
2	Le mercenaire persévère.
1-	Le mercenaire persévère avec une conséquence négative.

Conséquences

Les conséquences sont des enjolivements narratifs qui permettent de décrire plus en détail ce qui se passe lors de l'aventure. Le mercenaire est-il mort dans un bain d'acide avant de pouvoir s'enfuir ? Le dragon a-t-il été blessé par le sortilège du mage ?

Exemples de conséquences positives pour la Créature

La créature décrit en quoi son action a des conséquences positives pour elle.

Sur un jet de **Dragon** :

- le mercenaire est tué dans d'atroces circonstances,
- **la Créature** est soignée de toutes ses blessures,

- ...

Sur un jet de **Donjon** :

- une nouvelle pièce remplie de pièges est bâtie dans l'antre,
- la populace est terrifiée par l'apparence des lieux et décourage les mercenaires de s'y rendre,
- ...

Exemples de conséquences négatives pour la Créature

La Guilde décrit en quoi son action a des conséquences positives pour elle.

Sur un jet de **Dragon** :

- **la Créature** est blessée et subit un malus de -1 à ses futurs jets de **Dragon** (cumulable),
- le mercenaire est mis en déroute mais s'enfuit avec son butin,
- ...

Sur un jet de **Donjon** :

- le mercenaire pille un jeton doré supplémentaire,
- une pièce du donjon est détruite (retire un jeton rouge à **la Créature**),
- ...

Exemple de tour de jeu

À 2 joueuses: Sarah incarne la Créature (Donjon+2/Dragon+0), Luca incarne la Guilde.

L : le paladin solaire s'avance dans l'antre, une épée de lumière à la main éclairant les alentours.

S : il tombe sur un corridor obscur. Il marche sur la première dalle et de l'acide commence à inonder la pièce.

Sarah effectue un jet de **Donjon** : $1+2 = 3$. Le mercenaire persévère mais avec une conséquence positive pour Sarah.

S : protégé par ton armure, tu parviens à rejoindre la porte sans blessure grave. Ton palefrenier est gravement défiguré et son histoire inquiétera la populace pendant des années.

Images : pixabay (CC0)