



Donjonzédragon



Par Antoine Kirdinn Nobilet, sur une idée de Altay développée par R.Mike pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Zéquoidonc ?

Donjonzédragon est un mini jeu de rôle narratif pour 2 à 6 joueurs (voire bien plus !) qui propose aux participants d'incarner aussi bien les farouches aventuriers qui vont partir en quête de trésors fantastiques que le terrible dragon qui va chercher à les conserver dans son redoutable donjon. Cela devrait donner lieu à des parties courtes et intenses au cours desquelles la part belle sera donnée à l'improvisation et à l'interprétation des différents personnages ainsi qu'à d'incroyables retournements de situation !

Bienvenue dans le monde épique de **Donjonzédragon** !

Discussionzétaverne

Blam !!

Une imposante chope de bière venait de s'abattre bruyamment sur la lourde table en bois de la meilleure taverne locale.

« Ne croyez surtout pas que ça va être une partie de plaisir mes gaillards ! »

Les propos émanaient d'un solide nain casqué qui venait de s'asseoir lourdement sur le large banc d'en face et dont la voix caverneuse faisait son petit effet malgré son léger zozotement.

Le petit groupe d'aventuriers qui lui faisait face se tourna immédiatement vers lui et ouvrit de grands yeux incroyables.

« Oui, je m'adresse à vous les p'tits jeunes ! Vous croyez p'têtre que ça va être facile mais faites attention ! Le dragon qui z'est installé dans la région est une créature redoutable et peu sont ceux qui sont parvenus à en revenir vivants ! Ah ahaahaha ! »

Alors que les aventuriers allaient lui demander de leur en dire un peu plus, la lourde porte d'entrée de la taverne s'ouvrit brutalement. Le héraut de la Guilde, richement vêtu, venait d'entrer en grande pompe, accompagné de sa garde rapprochée.

« Oyez ! Oyez bonnes gens ! La vénérable Guilde s'adresse à vous de manière solennelle ! Nous déplorons le fait qu'une infâme créature séjourne depuis des éons en ces lieux ! Sise non loin d'ici, l'autre de ladite créature recèle moult trésors à nul autre pareil. La Guilde des Zaventuriers a décrété sienne la mission consistant à soulager l'horrible bête de son énorme butin. Venez vite vous saisir de ses fabuleuses richesses avant que le courage ne vous quitte... ou que le maître des lieux ne vous chasse ! Alors, valeureuse assemblée... pour celles et ceux qui n'ont pas froid aux yeux, c'est le moment de faire le seul vrai choix qui peut donner un sens à votre vie : engagez-vous ou rengagez-vous ! »

Mixenplace

Donjon & dragon nécessite quelques jetons rouges, une bonne poignée de jetons dorés (ou jaunes) et quelques dés à six faces. De quoi écrire est appréciable mais pas indispensable. Faute de jetons, cherchez dans la cuisine quelques pâtes, grains de maïs crus, sucres ou bonbons pour les dorés et des haricots rouges, des marrons ou des bonbons rouges pour les jetons rouges.

Un des joueurs à la table incarne le Dragon. Ce joueur se munit d'un des dés à six faces.

Les autres joueurs incarnent les Zaventuriers de la Guilde.

C'est un jeu de rôle principalement narratif où les participants racontent les tentatives incessantes d'une ou plusieurs bandes d'aventuriers hauts en couleur afin de s'approprier les richesses d'un puissant dragon – et comment ce dernier va tenter de les en empêcher en bâtissant un périlleux donjon et en envoyant ses sbires les pourchasser jusqu'au dernier !

Les Zaventures: recettes et ingrédients

Quand on te dit narratif, tu saisis un peu l'idée ? Je suis pas bien sûr à voir ta mine perplexe. Narratif, ça veut dire que tu vas narrer, raconter, parler; À foison. C'est pas tellement les règles du jeu qui décrivent ce qui se passe que vos bouches et vos cerveaux qui vont se dévider d'histoires incroyables plus dignes les unes que les autres des racontards des aventuriers vétérans à la taverne du coin.

Il faut donc raconter des épreuves épiques, des histoires incroyables, des monstres terrifiants et des dilemmes moraux dignes des pires (meilleures ?) tragédies grecques. Pas besoin pour ça d'être un génie et de taper 20/20 en expression écrite: il faut juste en rajouter des caisses. En faire tant et trop.

Pour vous aider, voilà ce qu'on vous propose: avant de commencer à jouer, chacun note sur un papier 2 mots, 2 adjectifs forts et 2 horribles façons de mourrir. Faites tourner vos feuilles dans le sens des aiguilles d'une montre et pour chacun des 2 éléments que vous avez sur votre

feuillez, empirez les avec un autre mot. Répétez deux fois maximum. Gardez ces mots au milieu de la table puis barrez-les quand vous les utilisez en jeu: elles vous offrent +1 à un résultat de dé.

Exemples d'ingrédients de Zaventures

Début: Poire, Trésor, Ecarlate, Mystérieux, Brûlé dans la lave, Empalé sur une corne

Tour 1:

Poire noire

Trésor des pirates

Ecarlate et sanguinolent

Mystérieux et oublié

Brûlé dans la lave d'un estomac de dragon

Empalé sur la corne d'un minotaure en rut

Tour 2:

Poire noire d'une dieu disparu

Trésor maudit des pirates

Cadavre écarlate et sanguinolent

Un parchemin mystérieux et oublié

Brûlé dans la lave vomie par l'estomac d'un dragon malade

Empalé sur la corne de glace d'un minotaure en rut dans une bacchanale

Le Dragon

Félicitations, tu es un redoutable dragon, vieux de plusieurs siècles, empli de sagesse mais également des plus cupides lorsqu'il s'agit d'amasser des quantités invraisemblables de richesses de toutes sortes. Tu y parviens grâce à tes sbires et larbins qui parcourent sans cesse les vastes contrées environnantes pour chaparder çà et là toutes ces choses brillantes et magiques dont tu raffoles...

Création

Choisis-toi un nom qui claque et qui montre bien à quel point tu es puissant et redoutable.

Tu possèdes deux caractéristiques : **Donjon** et **Dragon**.

Donjon te sert pour tout ce qui est lié à ton antre, tes sbires et aux humains qui s'y aventurent.

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

À la base, ton but est de passer ta vie tranquille dans ton antre en te prélassant, entouré de tes mirifiques richesses. Mais tu es en permanence dérangé par des hordes de mercenaires et d'aventuriers qui en veulent aux nombreux trésors que tu as patiemment amassés depuis des siècles. Quelle bande d'idiots !

Tu disposes de trois points à répartir librement parmi tes deux caractéristiques. Choisis une des deux combinaisons suivantes pour cette répartition :

Donjon +2/Dragon +1 **Donjon +1/Dragon +2**

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

Origine

Choisis ta couleur :

- **Blanc**, tu viens des montagnes immaculées et tu souffles le froid.
- **Noir**, tu viens des marais nauséabonds et tu craches de l'acide.
- **Vert**, tu viens des forêts luxuriantes et tu souffles du poison.
- **Bleu**, tu viens du littoral venteux et tu génères des éclairs.
- **Rouge**, tu viens des volcans incandescents et tu souffles du feu.
- **Mort-vivant**, tu reviens de la mort et tu projettes de l'énergie morbide.

Tour de Jeu

Dès qu'un de ces maudits Zaventuriers se risque à arpenter les couloirs et salles de ton cher donjon, tu as la possibilité d'utiliser tes sbires et tes pièges afin de le mettre en déroute. À moins que tu ne décides de t'en occuper en personne...

Victoire

Chaque fois que tu mets en déroute un des Zaventuriers 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 et tu peux alors te reposer tranquillement sur ton tas d'or... Avec le secret espoir qu'un jour, d'autres Zaventuriers imprudents viennent à nouveau te défier pour que tu puisses leur montrer qui est le maître des lieux !



Les Zaventuriers

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

Création

Choisis un nom qui montre à quel point tu es rusé, puissant, intègre ou agile et surtout que tu n'as absolument peur de rien !

Et maintenant, choisis si tu es un habile guerrier, un mage, un puissant mineur, un archer, un paladin solaire, un prêtre ou un voleur rusé.

Le **guerrier** manie ses deux larges épées comme personne et bénéficie d'un -1 sur les jets de Dragon.

Le **mage** peut lancer un sort de protection sur elle-même ou un de ses alliés pour lui éviter une conséquence négative.

Le puissant **mineur** connaît les souterrains comme sa poche et peut décider de descendre de deux niveaux d'un coup.

L'**archer** évite les pièges et les sbires grâce à son agilité féline et bénéficie d'un -1 sur les jets de Donjon.

Le **paladin** peut sceller magiquement une des salles du donjon : la dépense de deux jetons dorés permet de retirer un jeton rouge au dragon.

Le **prêtre** use de ses incantations runiques pour choisir la caractéristique utilisée par le dragon pour son jet ou celui de l'un de ses alliés.

Le **voleur** grâce à ses talents inimitables pour débusquer des trésors cachés peut prendre un jeton doré supplémentaire à chaque niveau pair.

Bien entendu, les Zaventuriers peuvent être genrés comme bon semble aux joueurs et joueuses. En plus des habituels nains, elfes et autres illithids de qualité, il est tout à fait possible d'imaginer des peuples non-binaires, hermaphrodites, agenres ... Nous faisons du jeu de rôle ! Tout est possible et la seule limite réside au fin fond de votre imagination enflammée ! :)

Chaque personnage appartient à une race. Nous en proposons un certain nombre mais rien n'empêche d'en créer d'autres. Leurs pouvoirs tournent exclusivement autour de la narration en offrant +2 à un résultat de dé à son tour de jeu, une fois par partie.

Elfe: +2 lorsque l'action implique une acrobatie improbable (ex: courir sur les murs)

Nain: +2 pour survivre dans une situation où un autre devrait mourir (ex: sortir d'une explosion indemne)

Orc: +2 pour une action violente décrite avec des détails gores (ex: attrapper le coeur d'un adversaire à mains nues au travers des muscles et des os)

Humain: +2 lorsqu'il provoque ses ennemis (ex: danser de manière ridicule devant le dragon pour le distraire)

Halfelin: +2 lorsqu'il décrit une illusion ou un mensonge (ex: simuler le plancher)

Troll: +2 lorsque son action implique la destruction du décors (ex: prendre la table comme une arme improvisée)

Vampire: +2 pour faire un mystérieux mouvement de cape et se cacher (ex: HAHAHAHAHAHAHAHA)

Loup-garou: +2 pour décrire une action humoristique de chien (ex: attraper une balle)

Fantôme: +2 pour ignorer et traverser le décors (ex: traverser un mur ou descendre au ralenti depuis une falaise)

Extra-terrestre: +2 pour décrire une action dégoulinante et dégoûtante (ex: suinter de bave jusqu'à lubrifier les menottes qui le retenaient)

Zombie: +2 pour manger un cerveau (ex: mordre à pleine dents dans la tête d'un sbire)

Minotaure: +2 pour retrouver son chemin dans un Donjon (ex: "on est déjà passés par ici, prenons plutôt cette porte ...")

Tour de Jeu

Quand c'est ton tour tu peux :

1. T'enfoncer dans l'ancre de la créature en descendant d'un niveau. 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 qu'entreprend ton personnage et la menace que tu poses au Dragon ou à ses sbires.

2. Retourner à la Guilde des Zaventuriers. 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 le Dragon ou ses sbires et sans déclencher les pièges qui parsèment le donjon...

Victoire

Au bout de dix jetons dorés, la Guilde des Zaventuriers est devenue 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 au dragon sur un de ses jets (à dépenser avant le jet).
- 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 Zaventuriers de la Guilde agissent à tour de rôle. On commence le premier tour de jeu en prenant le premier héros dans l'ordre alphabétique.

1. Le joueur dont c'est le tour choisit son action (retourner à la Guilde ou s'enfoncer dans l'ancre de la créature). Il décrit la menace qu'il pose au Dragon et à son trésor :

- a) Le personnage tente de retourner à la Guilde avec son butin,
- b) Le personnage s'enfonce d'un niveau dans l'ancre du dragon.

2. Le Dragon décrit comment il compte repousser la menace et fait un jet sur une de ses caractéristiques,

3. En fonction du résultat indiqué dans le tableau ci-après, l'intrus est mis en déroute ou survit encore un jour.

4. On reprend à l'étape 1 avec le joueur suivant qui incarne la Guilde.

<i>Jet</i>	<i>Résultat</i>
6+	Le personnage est mis en déroute avec une conséquence positive.
5	Le personnage est mis en déroute.
4	Le personnage est mis en déroute avec une conséquence négative.
3	Le personnage persévère avec une conséquence positive.
2	Le personnage persévère.
1-	Le personnage persévère avec une conséquence négative.

Un personnage mis en déroute perd tout son butin pour sauver sa peau !

Conséquences

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

désamorçé in extremis par le voleur ? Un sbire a-t-il mordu le mineur jusqu'au sang ?

La qualité de la description permet d'ajouter un +1 au prochain jet du Dragon si les Zaventuriers estiment à l'unanimité que ce que le joueur propose est à la fois intéressant et impressionnant. Le Dragon peut alors aussi offrir ce +1 aux Zaventuriers s'il estime qu'ils le méritent tant leur proposition et leurs idées sont intéressantes.

Exemples de conséquences positives pour le Dragon

Le Dragon décrit en quoi son action a des conséquences positives pour lui.

Sur un jet de **Dragon** :

- l'aventurier est tué dans d'atroces circonstances,
- le dragon est soigné de toutes ses blessures,
- le pouvoir de l'aventurier n'aura aucun effet à son prochain tour.

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 Zaventuriers de s'y rendre,
- un autre aventurier situé au même niveau est chassé au niveau supérieur par des sbires.

Exemples de conséquences négatives pour le Dragon

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

Sur un jet de **Dragon** :

- le Dragon est blessé et subit un malus de -1 à ses futurs jets de Dragon (cumulable),
- l'aventurier est mis en déroute mais parvient à s'enfuir avec son butin,

- l'aventurier remonte à la surface avec un jeton doré supplémentaire,
- la caractéristique utilisée sur le prochain jet sera choisie par les Zaventuriers.

Sur un jet de **Donjon** :

- l'aventurier pille un jeton doré supplémentaire,
- une pièce du donjon est détruite (retire un jeton rouge au Dragon),
- le donjon n'est plus considéré comme si terrifiant et les Zaventuriers s'y rendent à nouveau,
- la caractéristique utilisée sur le prochain jet sera choisie par les Zaventuriers.



Exemple de Partie

À trois joueurs : Sarah incarne Arkënt'Haar, un puissant dragon rouge (**Donjon** +2/**Dragon** +1), Luca interprète Théo, un fier paladin de la Guilde et Léa joue Nestya, une archère qui s'est engagée avec lui dans cette folle aventure.

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

Sarah : il arrive dans un obscur corridor. Il marche sur la première dalle et de l'acide commence à inonder la salle !

Sarah effectue alors un jet de **Donjon**. Elle obtient 1 sur le dé ce qui fait : $1+2 = 3$. L'aventurier persévère mais avec une conséquence positive pour Sarah.

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

Léa : Nestya progresse à pas de loup dans une sorte de crypte en partie effondrée et utilise sa nyctalopie pour vérifier qu'il n'y pas de menace aux alentours.

Sarah : tu ne repères rien si ce n'est un souffle rauque tout au fond de la crypte... Je suis Arkënt'Haar le Rouge ! Que viens-tu faire dans mon antre, pauvre mortelle ?!

Sarah effectue alors un jet de **Dragon** et fait $4+1=5$: le puissant souffle de feu met en déroute la prudente archère qui prend ses jambes à son cou !

Variantes

Les Zartefacts

Un personnage peut faire le choix de ne pas prendre un des jetons dorés lorsqu'il accède à un nouveau niveau du donjon et, à la place, prendre un des Zartefacts entreposés dans les nombreuses salles piégées des souterrains envahis de sbires malsains.

Dans ce cas, il jette un dé pour en connaître la nature. On applique le résultat donné par le tableau puis on passe à la phase suivante : l'aventurier décrit les actions qu'il entreprend et la menace qu'il pose au Dragon ou à ses sbires:

Jet	Résultat
6	Sa puissance submerge l'aventurier qui, pris de panique, remonte à la surface en abandonnant tous ses trésors.
5	C'est en réalité un plan du donjon qui permet de bénéficier d'un -1 permanent sur les jets de Donjon.
4	Il s'agit d'un Talisman protecteur permettant de bénéficier d'un -1 permanent sur les jets de Dragon.
3	Il ne possède pas de pouvoir particulier mais peut être monnayé contre un jeton doré à la taverne.
2	Il ne s'agit que d'une breloque sans aucune valeur !
1	Il était piégé et le personnage meurt dans d'atroces souffrances.

Prenez le temps d'en rajouter et d'en faire des caisses dans la description des Zartefacts. Un parchemin miteux n'a rien d'épique: à pleine plus qu'un rouleau de sopalin. Non: décrivez une énorme rouleau de cuir parcheminé noir, gravé de lettres d'or légèrement lumineuses, qui flottent au milieu d'un coffre de bois blanc gravé de traces de mains de toutes tailles: des mains qui ont brûlé le bois pour le sceller par magie. Voilà, là on discute, là on a du parchemin mythique qui s'imprime sur la rétine imaginaire de votre cerveau. Il faut que ça claque, crénom d'dragon en bois !

Multi-factions

Aussi riche et puissante soit-elle, la Guilde n'est pas seule au monde. Elle possède des concurrents particulièrement bien organisés qui n'ont pas

grand-chose à lui envier. On peut notamment citer la puissante Ligue des Merzenaires. Et, bien évidemment, lorsque la Guilde a déniché un donjon rempli de trésors, la Ligue ne met pas longtemps à lui emboîter le pas et à y envoyer ses hommes.

Il est possible pour les joueurs qui n'incarnent pas le Dragon de choisir s'ils font partie de la Guilde ou de la Ligue. La première faction qui a amassé dix jetons dorés est déclarée gagnante.

Et au cas où cela ne suffirait ou que vous êtes particulièrement nombreux, la Guilde et la Ligue peuvent être rejointes par l'Alliance, la Fédération ou l'Union...

Cadres de jeu

Un donjon quand on en a vu un, on en a vu cent. C'est pourquoi nous te proposons de varier les cadres de jeu pour continuer à te zamuser. Le cadre habituel est un vieux château donc les cryptes descendent sous une forêt montagneuse à proximité de la capitale d'un royaume humain cosmopolite.

Les contextes

Mais l'histoire serait-elle la même en d'autres temps et en d'autres lieux ? Rien n'est moins sûr.

Evidemment, rien n'empêche de créer les vôtres et même de faire une pause dans une campagne en cours pour y jouer un épisode spécial. Qu'il s'agisse d'un jeu médiéval-fantastique, contemporain horrifique ou de science-fiction: nous vous invitons à tenter l'expérience pour nourrir les légendes anciennes de votre jeu ou créer des événements ayant lieu en parallèle ou en amont de votre aventure: les actions des personnages de Donjonzédragons auront alors des conséquences directes sur votre campagne plus classique. Un moyen simple et efficace d'expliquer des cadavres carbonisés et des pièces du donjon déjà en ruine quand les PJ débarquent. Et comme nous le disions plus tôt: ce n'est pas différent dans une banque stellaire ou dans les prisons du Shogun-Dragon impérial... Il y a un gros dragons et un beau donjon à visiter, piller et fuir !

Mais au cas où vous n'auriez pas envie d'y mêler votre propre campagne, nous vous proposons 6 contextes que vous pouvez choisir arbitrairement ou tirer au dé les yeux fermés pour plus de tricherie et de veulerie de la part du dragon qui dira à haute voix les résultats.



Jet	Résultat
6	Un léviathan spatial hante la carcasse d'un vaisseau colonial où résident les secrets d'une civilisation disparue. Les personnages viennent récupérer ses secrets qui pourrait sauver leur monde d'une destruction imminente. Des robots fous, des araignées aliens et des soldats de l'empire devraient poser problème.
5	Un vampire règne en maître sur un manoir au cœur de Londres. Les personnages sont missionnés par le Vatican et la Couronne pour déloger le monstre et prélever ses richesses accumulées au fil des siècles. Des vampires, des goules et des garous guettent les visiteurs importuns.
4	Dans une jungle équatoriale, le dieu-tigre fait régner la terreur sur les villages du Rajadhim. Les personnes devront subtiliser les pierres sacrées qui maintiennent le tigre en vie malgré les gardiens félins, les hommes-serpents et les cultistes dévôts.
3	Noddens le seigneur onirique se nourrit des rêves de la population. Le dédale fantasmagique dans lequel il se terre, peuplé de chimères et de souvenirs distordus, rendrait fou n'importe qui. Pourtant, les dernières personnes mortes du villages se voient en tant que fantôme envoyés pour sauver leurs proches encore en vie.
2	Les humains ont envahi les mers et les îles où vous, orcs des mers, avez toujours vécu. Il vous faudra infiltrer leur ville coloniale pour assassiner le gouverneur qui a causé tant de mal à votre peuple et à la nature environnante ... Attention aux soldats et mages !
1	Un golem de chairs agglomérés a fait prisonniers des enfants dans une école remplie de zombies. Les enfants devront retrouver leurs affaires (cartables, doudou, smartphone ...) pour s'échapper de l'école en évitant les zombies adultes, les zombies enfants et petits golems de jouets et de chairs qui traînent ici et là.

Les personnages

Bien entendu, en fonction des contextes de jeu, il conviendra de modifier les personnages afin de s'adapter au mieux tout en gardant le sens des actions de chacun.

Le guerrier de par sa force et son rôle puissant pour devenir un marines de l'espace, un chasseur de vampire, un soldat colonial, un fantôme de boxeur renommé, un pillard orc, un gamin bagarreur ... ou autre chose.

Le mage deviendra facilement un ingénieur spatial, un exorciste, un prêtre catholique, un fantôme de professeur, un chaman orc ou une tête d'ampoule.

Le mineur pourra être interprété comme un mécanicien, un domestique connaissant les passages secrets, un pilleur de tombes, un fantôme de fossoyeur, un creuse-latrines orc, ou un gamin fugeur.

L'archer sera souvent proche du guerrier dans ses archétypes mais avec une notion de finesse et de distance: tireur d'élite, arbalétrier, lanceur de couteaux, fantôme de jongleur, goblin à shurikens ou celui qu'on appelle "le lance-pierre" dans le cour de récré.

Le paladin ne sera pas forcément lié au sacré ou au religieux mais un "maître des portes et des clés". Il deviendra alors un responsable administrateur de vaisseaux, un exorciste purifiant les lieux, un serrurier, un fantôme de soudeur, un orc avec un passe-partout, le voleur de clés.

Le prêtre perturbe l'équivalent du dragon par sa magie cléricale. Il peut s'agir d'un extra-terrestre, d'un proche du vampire, d'un séducteur, du fantôme d'un hypnotiseur, d'un orc couvert de miroirs et de gri-gris, d'un gamin fayot.

Le voleur sera toujours un chapardeur invétéré quelque soit l'univers ! Contrebandier, pillard, fantôme de pick-pocket, goblin chapardeur et gosse kleptomane;

Résumé

Ce jeu est un jeu de rôle à narration partagée dans lequel un joueur incarnant le Dragon protégera son Donjon des Zaventuriers incarnés par les autres joueurs. Ces derniers chercheront à vaincre le premier tout en pillant allègrement la demeure remplie de monstres, de trésors et de dangers.

Images

Tirées de pixabay.com : licence CC0.

Polices

Titre écrit en Kingthings Calligraphica 2, libre de droits.