



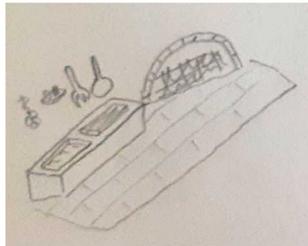
Par KcoQuidam, Sur une idée de Paul Mégroz & Simon Frommel, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Votre groupe d'aventurières a gagné un grand endroit où vivre toutes ensemble ! Félicitations ! Enfin la fin de la vie hasardeuse à devoir combattre monstres et mener mille périlleuses quêtes pour avoir un endroit où dormir le soir.

Ou pas ! Car malheureusement pour vous, une fois devant votre nouveau chez vous, vous et vos amies vous rendez compte que le foyer qui vous a été offert est aussi ... un donjon. Préparez les balais, les torches et les épées, toutes seront utiles.

Description

Colocs de donjon est un jeu pour 1 à 6 personnes où vous allez interpréter un groupe d'amies aventurières qui vont prendre petit à petit possession de leur nouveau lieu de vie. En découvrant ses pièces, les aménageant. Faisant le repas communautaire et racontant leurs mésaventures contre la poussière récalcitrante et les pièges arcaniques tenaces.



Matériel

Vous aurez besoin de quelques crayons, de gommes, d'au moins une page blanche pour noter vos projets dans l'aménagement du donjon et de d6. Imprimez aussi les feuilles des personnages et les feuilles de surprises des donjons.

Créer le groupe

Chaque personne choisit parmi les 6 aventurières laquelle elle désire jouer et lui donne un nom.

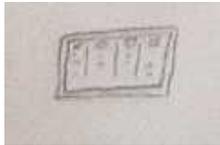
Posez-vous quelques questions pour étoffer plus vos personnages en suivant ces bases : vous êtes un groupe d'aventurières depuis de nombreuses années, vous êtes amies depuis tout ce temps, vous vous appréciez sincèrement et vous faites mutuellement confiance, vous ne connaissez pas tout de tout le monde, vous avez décidé d'emménager ensemble dans le donjon pour enfin poser vos valises quelque part.

Arriver dans le donjon

Choisissez un des donjons, lisez sa description et redessinez le collectivement sur une feuille blanche. Décrivez chaque pièce comme si votre personnage était en train de l'explorer. Improvisez des détails à partir de ce qui vous vient. N'hésitez pas à poser des questions aux autres sur la partie qu'elles dessinent/explorent : « Tu vois des poissons dans la mare du jardin ? » et notez les réponses ou mieux encore : adaptez le dessin pour les ajouter dessus ! Une fois cela fini les personnages s'en vont dormir, l'aventure commence quand demain se lève.

Une journée se lève

Chaque journée une personne va descendre dans les profondeurs du donjons pour les explorer. Faites tourner ce rôle au fur et à mesure. Pendant la journée son personnage ne sera pas là et la joueuse aura pour rôle de décrire les surprises, rebondissement et autres éléments du donjon qui viendront perturber les tâches du reste du groupe.



Les projets

Lorsque vous démarrez une journée sans aucun projet pour le donjon (ce qui devrait être le cas lors du premier jour) chaque personne (incluant celle partie dans les profondeurs du donjon) ajoute deux projets pour le donjon : planter des roses dans le jardin, aménager la cuisine, construire des lits pour les chambres, étudier les runes arcaniques cheloues de la pièce du fond, etc.

La première fois que quelqu'un entreprend un de ces projets, elle lance 1d10 et dessine autant de case à cocher après le projet : il s'agit du temps que ce dernier va prendre.

La journée

Une journée se compose de 3 temps : le matin, l'après-midi et la soirée. Au début de chaque tout le monde choisit ce que son aventurière entreprend parmi les projets du donjon et lance 1d6.

Sur un 4, 5 ou 6 son personnage avance notablement le projet, elle décrit comment ceci se passe et coche une case du projet.

Sur un 1, 2, 3 le projet s'avère plus complexe que prévu, elle peut décrire ce qui lui complique la tâche et ne coche pas de case du projet.

En plus de ceci, sur un 1 ou un 6 une surprise du donjon advient. Choisissez la dans la liste du donjon, décrivez là, puis rayez la.

La personne dont le personnage est parti dans les profondeurs a pour tâche d'aider à animer ceci en jouant le donjon. Les aventurières parviennent toujours à se sortir des surprises du donjon, on ne jette pas de dé pour ceci.

Plusieurs personnes peuvent participer à un même projet en même temps.

La fin de la journée

Une fois les temps terminés la personne qui revient des profondeurs lance 1d6 pour voir comment sa journée s'est passée (6 = Incroyable et pleine de découvertes, 1 = Éprouvante et/ou déroutante) et raconte ce qu'elle a découvert dans les profondeurs sur l'histoire du donjon, ses trésors, ses dangers.

Tout le monde va ensuite dormir et une nouvelle journée commence.

La fin d'un projet

Quand un projet se termine mettez à jour le dessin du donjon : Dessinez de nouvelles tables, lits, une flamme dans la cheminée, des plants de tomates dans le jardin, etc.

La fin des projets

Quand tous les projets ont été réalisés, toutes les aventurières prennent une journée de repos bien méritée, décrivez ce que votre personnage va faire, seule ou avec d'autres, et répondez à la question : quel est le meilleur souvenir que tu gardes de tout ceci ? Puis, si vous voulez continuer, relancez de nouveaux projets

La chevalière



Preuse et courageuse vous ne reculez devant rien (enfin pas grand-chose) et êtes toujours là pour protéger vos amies ! Même quand elles n'en n'ont pas fatalement besoin d'ailleurs ...

Choisissez : une chose qui vous fait TRÈS peur mais que vous cachez, votre exploit le plus héroïque, le nom de votre armure.

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous protégez vos amies, vous utilisez votre force physique, vous devez faire face à une chose terrifiante.

Pour vous le donjon doit absolument : Avoir une salle d'entraînement, un grand espace communautaire, faire honneur à son passé.

Le sorcier



Malin et érudit, la magie n'a aucun secret pour vous (enfin pas beaucoup) et êtes toujours là pour utiliser vos sorts pour aider vos amies ... et aussi parfois les rater et mettre un peu de bordel. Oupsie !

Choisissez : un sujet magique qui vous obsède car vous n'en savez encore pas assez, votre sort le plus maîtrise, le nom de votre école de magie.

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous manipulez des livres, vous utilisez vos sorts, vous devez apprendre ou étudier quelque chose.

Pour vous le donjon doit absolument : Avoir une bibliothèque, une salle de bain bien équipée, une salle d'étude arcanique, être très propre.

La bricoleuse



Débrouillarde et ingénieuse, vous savez comment tout réparer et êtes toujours là pour bidouiller des gadgets utiles (ou en tout cas dont vous êtes persuadée qu'ils le sont) pour vos amies

Choisissez : un projet sur lequel vous travaillez, l'apparence de votre outil fétiche, votre invention la moins utile (mais dont vous êtes fière).

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous devez réparer des trucs, vous utilisez vos outils, vous bidouillez une solution au hasard.

Pour vous le donjon doit absolument : Avoir un atelier de travail, une GRANDE salle de stockage, une forge, être bien organisé et pratique.

L'archer



Élégant et aventureux, vous connaissez la nature et sa beauté mieux que (presque) quiconque et êtes toujours là pour encourager ou guider vos amies ... parfois même quand personne ne vous le demande

Choisissez : votre imprononçable et magnifique nom de naissance, votre instrument de musique, le conte le moins crédible que vous aimez raconter.

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous devez soigner un animal ou une plante, vous chantez, vous donnez des conseils poses et avisés.

Pour vous le donjon doit absolument : Avoir un élégant jardin, une cave à vin, posséder plusieurs miroirs, rester aussi préservé que possible.

L'élue



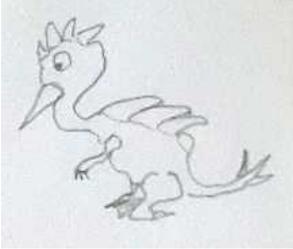
Sage et bienveillante, vous incarnez les qualités (et les défauts ...) de la Déesse sur ces terres. Vous êtes toujours là pour montrer de la compassion envers quiconque

Choisissez : votre défaut le plus mignon, comment la magie de la Déesse se manifeste à travers vous, votre incertitude la plus grande sur le Monde.

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous utilisez votre foi, vous devez faire preuve de compassion, vous faites à manger.

Pour vous le donjon doit absolument : Avoir un lieu de méditation, un hommage à la Déesse, un bon garde-manger, des chambres en plus pour les voyageuses de passage.

Le familier

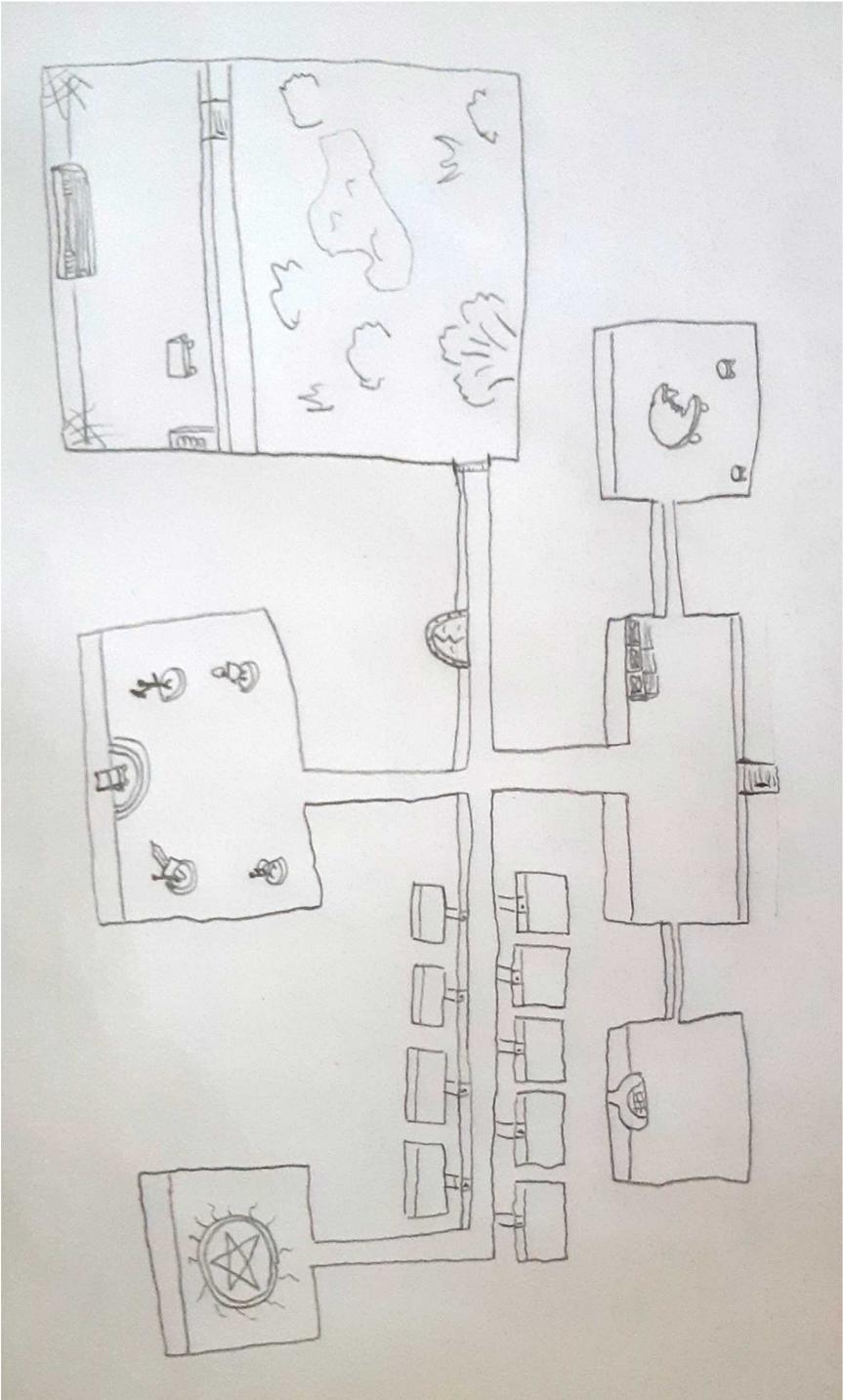


Espiègle et joueur, vous êtes un monstre (suffisamment) civilisé et êtes toujours là quand il faut aider vos amies, jouer, ou manger des choses discrètement

Choisissez : de où vient votre espèce, un truc très rigolo et bizarre que vous savez faire, un truc très utile et un peu beurk que vous savez faire.

Vous pouvez relancer le dé une fois quand : vous devez être discret, il y a de la nourriture à la clef, vous interagissez avec des monstres.

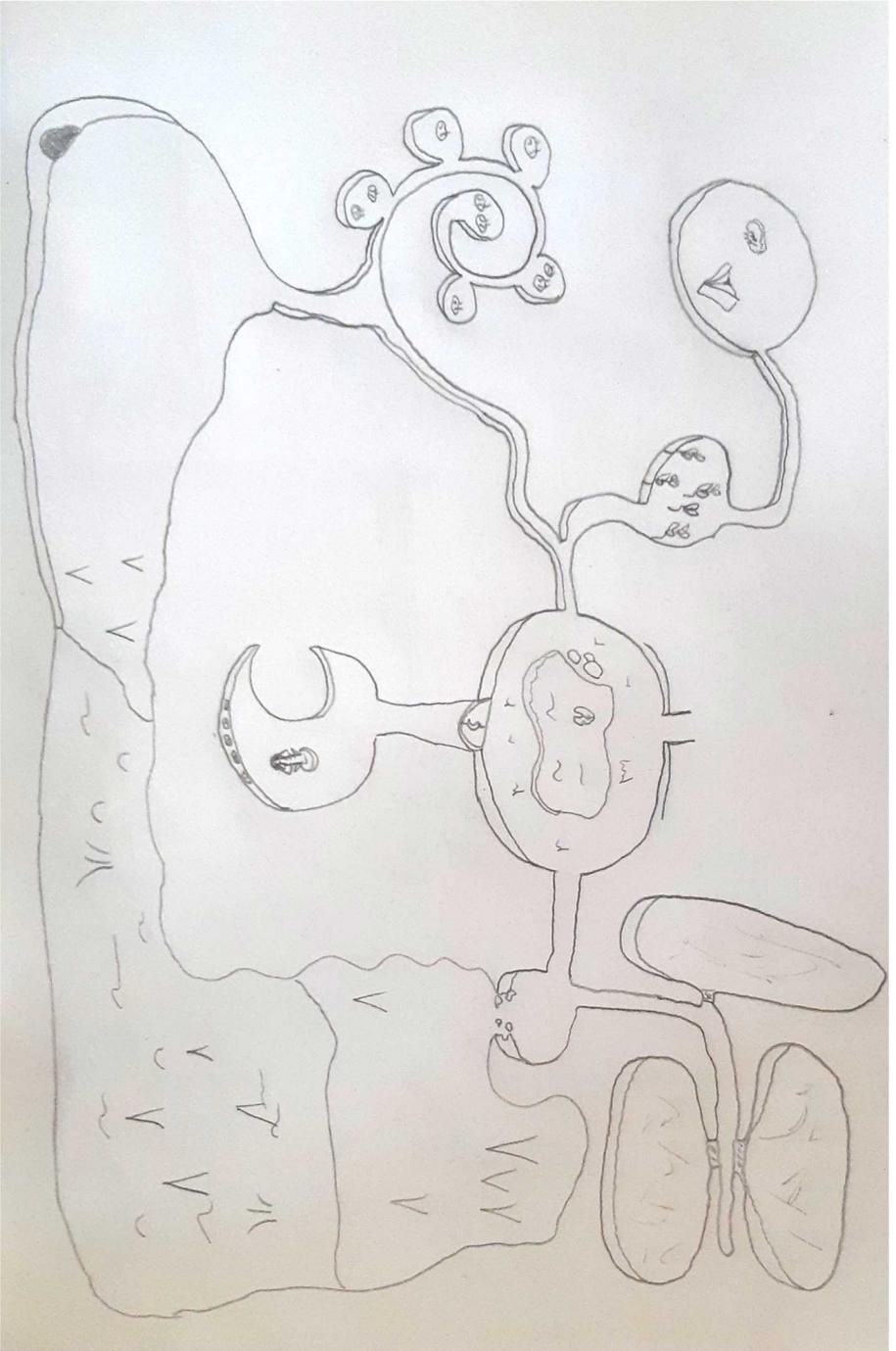
Pour vous le donjon doit absolument : Avoir un grand potager, un coin de cheminée doux, des toboggans rigolos, être bâti en harmonie avec les monstres qui y vivaient.



Le bastion de la reine ocre

Il y a longtemps une terrible reine dirigeait la région d'une poigne de fer et d'arcane. Ses héros portant des armures enchantées capables de décupler leur force et leur colère. De son règne ne reste que ce bastion abandonné, son jardin redevenu sauvage, sa salle du trône et ses cellules vides. La porte grise mène vers la terrifiante prison de fer où, selon la légende, se trouve enfermée la rage de la Reine.

Surprise sur un 1	Surprise sur un 6
La nourriture a moisi d'un seul coup	Une magnifique pierre magique
Un piège arcanique	Un livre de magie
La table était un mimic	Un coffre plein de richesse
Un gant d'armure agressif	Des bijoux enchantés
L'esprit d'un des héros de la reine se manifeste	Un chant de barde emplit le bastion
Des étranges apparitions	Des potions inconnues
La météo devient infernale	Un chien spectral protecteur
Les hurlements de la Reine remontent des profondeurs	Une pièce s'est nettoyée d'elle même
Le sol d'une pièce s'effondre	Un rat intelligent
Une statue s'est déplacée	Un fruit brillant
Le murmure d'un fantôme	Une arme enchantée
Des chaînes bougent comme un serpent	Une rune magique aide par accident



Le sanctuaire de la lune

Ruines souterraines d'une civilisation disparue depuis éons où la végétation a repris ses droits depuis longtemps. Un lac d'acide se trouve dans ces cavernes et des galeries creusées par des créatures inconnues serpentent et descendent dans les profondeurs de la Terre. En son centre la statue d'une Déesse inconnue reste intacte, comme immunisée contre le passage du temps.

Surprise sur un 1	Surprise sur un 6
Des slimes affectueux mais aussi toxiques	De nombreux papillons de nuit brillants
La statue a ouvert un œil	Les maladies sont soignées
Une musique hypnotisante	Un buisson curieux
La végétation est hors de contrôle	Une dryade vient payer ses respects au temple
De l'acide remonte du sol	Des plantes brillantes
Un spectre de lune	Un poisson lune dans le lac
Une larme coule sur les joues de la statue	Un crabe champignon mignon veut aider !
Un monstre taupe	Une serpe en pierre de lune
Des traces étranges et de la nourriture volée	Le ciel brille à travers le plafond
En pleine lune, il n'est plus possible de sortir du temple	Une exploratrice sympathique est remontée des tunnels
Des orties poussent partout	Une fleur prédisant le futur
Une brume toxique se lève	L'acide devient de l'eau pure

