

L'Écaille Magique, un scénario pour Donjons & Chenapans, le jeu de rôle gratuit dès 4 ans

Gus

12-15 minutes

Julien, membre de la ludothèque de Bastia et lecteur de Gus&Co nous propose ici un scénario pour Donjons & Chenapans, le jeu de rôle dès 4 ans

Donjons & Chenapans est un jeu de rôle gratuit et à imprimer à jouer en famille, pour des enfants dès 4 ans. *Donjons & Chenapans* propose un système de jeu, de règles pensés pour les plus jeunes. Idéal à jouer en famille pendant cette période de confinement. Il vous suffit d'imprimer [une page par personne et de trouver quelques dés](#)

Dans l'article, nous vous proposons quelques pistes de scénarios, des débuts d'aventures

Julien, membre de la ludothèque de Bastia en Corse et lecteur de notre blog nous fait le grand plaisir de nous proposer un petit scénario pour jouer à *Donjons & Chenapans*, en partageant le scénario qu'il a joué avec sa famille ainsi que les illustrations (qu'il a réalisées lui-même !) qui l'accompagnent

Si vous avez envie de lancer une partie de *Donjons & Chenapans* aujourd'hui mais vous ne savez pas comment, voici **quelques pistes ainsi qu'un scénario**. Et vous

allez le constater, le scénario permet de jouer avec le contexte actuel et **catharsis** aidant, de soulager ainsi quelque peu les inquiétudes peut-être ressenties par les plus jeunes

Merci **Julien** !

Voici une histoire à laquelle j'ai fait jouer mon fils de 5 ans et sa mère, une base de scénario avec les visuels que j'ai créés pour l'occasion. Je vous mets ici ce que j'avais pensé pour chaque protagoniste/antagoniste. Vous pouvez très bien reprendre ces dessins et les montrer pendant la partie. Il appartient, comme pour tout jeu de rôle, que le maître du jeu (MJ) s'approprie l'univers et fasse vivre ce monde !

Tout les réactions des joueurs racontées ici sont leurs décisions, lorsqu'ils arrivent dans un lieu , je ne donne pas de détails sur les personnages rencontrés. C'est aux joueurs de découvrir les différentes particularités de chacun. Le jeu de rôle est un jeu de prise de décisions et se vit différemment à chaque partie et en fonction des joueurs et joueuses !

Scénario

Dans le monde de [*mettre ici le nom que vous désirez*], les habitantes et habitants souffrent d'un mal mystérieux extrêmement contagieux qui les fait tousser encore et encore jusqu'à ce qu'ils deviennent gros et violet comme des myrtilles géantes (mon fils a rajouté ça pendant le jeu, il venait de voir Charlie et la chocolaterie...)

Un mage passe une petite annonce pour trouver des héros et héroïnes courageuses, capable de traverser un périple semé d'embûches afin de trouver une écaille de dragon, élément indispensable à la confection d'un remède (la chloroquine n'était pas encore d'actualité...).

Le MJ fait se rencontrer les aventurières et les aventuriers devant chez le mage, ils et elles se présentent, racontent qui ils sont, et entrent. Le mage leur explique la situation et leur explique qu'un dragon vivait il y a longtemps dans la Grotte du Crâne, située par delà les bois enchantés, la plaines venteuse, le pont des périls et les marécages brumeux...



Vos héroïnes et héros acceptent la quête (ou non, mais du coup la partie tourne... court) et ainsi démarre l'aventure !

I- Sortir de la ville

Oui mais voilà, avez-vous votre autorisation de sortie ? En tout cas les gardes vous la demandent !



Ils ne sont pas très courageux, mais le chef a la tête dure !
Que vont faire vos aventurières et aventuriers ?

Vous pouvez leur parler pour les persuader, et pourquoi pas, demander à vos personnages d'utiliser leurs capacités

et de lancer les dés : magie/intelligence/ruse, ou force/intimidation, ou enfin, leur montrer votre autorisation de sortie s'ils en ont une, ou encore, foncer dans le tas !

*Mes aventuriers et aventurières étaient **Varl**, un guerrier fort et rapide (pour mon fils), **Cosmic Girl** une magicienne (pour sa mère). Varl a attrapé un rocher (test de force) et leur a lancé dessus (test d'agilité/ précision). Je lui ai dit que le nombre de 5 ou 6 qu'il obtiendrait serait le nombre de gardes touchés par le rocher... il en a écrasé 2*

Cosmic a tenté un sort pour transformer le dernier en crapaud, un sort un peu compliqué, elle devait donc obtenir au moins 2 réussites... mais elle n'en fit aucune et eu beaucoup de 1 : échec critique ! Le sort s'est donc retourné contre elle et elle fut elle-même changée en crapaud. Le garde a essayé de l'écraser (jet d'agilité raté), et Varl eu l'idée de faire un bisou au crapaud pour conjurer le sort. Pas de test ici, l'idée est bonne, j'ai validé ! Cosmic lança alors un sort de pétrification qui réussit alors et ils quittèrent la ville...

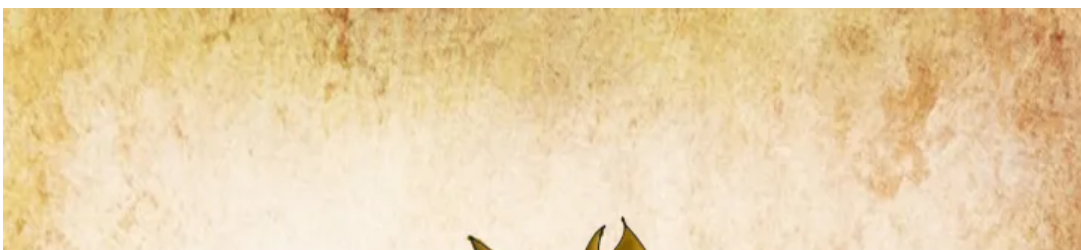
C'est tout l'intérêt du système simple de *Donjons & Chenapans*, qui **valorise l'imagination et l'improvisation**

II- La forêt

Arrivés dans la forêt, l'équipe entend des bruits qui se rapprochent rapidement

J'ai demandé à mes aventuriers ce qu'ils voulaient faire pour trouver la source du bruit, en leur demandant un test

Ils voient alors un sanglier géant !





Le sanglier n'est pas très futé, il fonce tout droit, se retourne et recharge... À votre équipe de voir s'ils l'affrontent, s'ils essaient de le distancer, de monter aux arbres, de lui faire peur tout simplement de lui parler pour voir ce qu'il lui arrive, pourquoi il est si... méchant. Parfois, l'empathie et la relation pacifique peut aussi fonctionner, pas besoin d'être toujours dans une posture belliqueuse...

Cosmic a généré une torche par magie (un échec critique aurait pu provoquer un incendie...). Surpris par le feu, le sanglier rebrousse chemin mais va ré-attaquer ! Varl décide de préparer un coup de massue (massue dessinée sur son portrait), il le réussit à moitié (1 dés sur 2

demandés). Le sanglier est sonné, mais vise Cosmic. Elle le pétrifie (jet de magie). Varl décide de le tuer avec son épée (dessinée aussi sur le portrait) et emporte de la... viande. Mon équipe n'est pas très végétarienne. Et Corse, qui plus est... Les sangliers et les Corses, c'est une longue histoire

III- La grande plaine venteuse

Ils quittent les bois et marchent dans la grande plaines qui s'étend à perte de vue. Tout à coup, dans un grand « VLOUF ! », quelque chose les frôle !..

Que font-ils ?

Ils peuvent courir, observer autour d'eux, crier... bref une fois de plus, ce sont vos aventurières et aventuriers qui décident !

Mes aventurier se sont cachés dans les hautes herbes pour essayer de repérer la source du « danger ».

Ils aperçoivent alors une chauve-souris géante (qui est peut-être porteuse de la maladie ???)





Elle est rapide et voltige sur les vents forts de la plaine. Sa morsure est dangereuse et elle peut attraper l'équipe pour la lancer au loin...

Ils peuvent la combattre, mais aussi essayer de ne pas être menaçants et voir ce qu'il se passe, ou alors l'amadouer (pourquoi ne pas utiliser la viande de sanglier précédemment obtenue ?)

Cosmic voyant qu'elle plane sur les vents, tente d'arrêter ces derniers par magie, mais c'est un sort très compliqué (3 dés pour réussir). Il lui en manque 1 mais je propose à Varl qui a 1 en magie de tenter un jet pour lui prêter sa propre magie. Leurs efforts combinés fonctionne et le vent s'arrête, faisant tomber la chauve souris ! Celle-ci les charge tant bien que mal, Varl lui donne un coup d'épée (jet de force) mais le jet d'esquive de la chauve-souris lui permet d'éviter l'attaque. Varl, guerrier rapide, réplique alors d'un coup de massue, qui assomme la créature.

IV- Le pont

Votre arrive devant un pont qui enjambe une gorge vertigineuse au fond de laquelle rugit un torrent furieux. Rien d'autre à l'horizon... Un troll garde le pont, mais il n'est pas visible tout de suite.



Comme tout les trolls de pont, il demandera une taxe (*une représentation du gouvernement ?*) pour vous laisser passer. Aux aventuriers et aventuriers de décider comment réagir. Il est massif, a la peau dure, est fort, mais pas très futé.

Mon équipe a joué la carte de la prudence et elle est restée un moment à observer le pont, jusqu'au moment où un troll est sorti de derrière un énorme rocher pour aller faire

pipi dans le ravin... Varl tente une approche furtive (test d'agilité) et réussit à se glisser derrière la créature. Varl décide alors de la pousser dans le ravin (test de force de 2 dés, c'est une grosse bête tout de même) et réussit. Le troll finit dans le torrent sans comprendre ce qui lui est arrivé et mes aventuriers finissent par traverser le pont...

V- Les marais

Pataugeant dans la vase, les aventuriers progressent péniblement au milieu de la brume et des moustiques. Une voix retentit : « Demi-tour, quittez ces lieux, ce sera le dernier avertissement ! »

Des hommes-poissons défendent leur territoire. Ils sont 3 ici, ne sont aucunement gênés par le terrain, au contraire, et sont armés. Toutefois, on peut discuter... Ils craignent la foudre et la glace. Ils ont l'air costauds, rapides mais un rien benêts. Encore une fois, on peut traverser le défi par la force, la ruse ou l'empathie. À choix de vos aventurières et aventuriers.





Varl tente une attaque à l'épée, mais je lui impose un malus à cause de la vase (1 dés de moins). Il rate. Cosmic tente un sort de glace sur l'eau et réussit à immobiliser 2 hommes-poissons (1 premier jet de magie pour savoir si le sort fonctionne et 1 second de la part du maître du jeu pour savoir combien d'hommes-poissons sont piégés). Le troisième saute dans un arbre mais Varl lui lance sa massue (test d'agilité+ force). La massue lancée très fort fait mouche, l'homme-poisson tombe inconscient.

VI- La grotte du crâne

La grotte est sombre, on entend une grosse respiration quelque part dans l'obscurité... le dragon semble s'y trouver !





Le dragon est puissant, a une armure d'écaille quasi impénétrable, résistant à la magie, crache le feu et est très intelligent (doué de parole)

Les aventuriers peuvent tenter de l'amadouer, de discuter, le combattre ou tenter une approche furtive...

Varl et Cosmic tentent la discrétion (agilité -1 à cause du noir). Cosmic trébuche et attire l'attention du Dragon « QUE FAIS-TU ICI ? ». Cosmic parle au dragon, pendant ce temps Varl tente d'arracher une écaille (test de force, 3 dés de réussite). Elle bouge mais reste coincée !! (2 dés favorables sur les 3 demandés). Le dragon rugit et tourne sa tête vers le guerrier. Cosmic le ralentit au moyen d'un sort (sort de pétrification qui nécessite une réussite critique pour fonctionner. Elle a obtenu 3 réussites avec des 5 mais pas de 6).

Le dragon lance sa queue vers Varl qui réussit une esquive et attrape la queue et l'écaille se déloge encore plus

(avec 1 dés bonus due au sort de Cosmic et une réussite critique). Cosmic le ralentit davantage.

Le dragon au ralenti ouvre sa gueule, une lumière orange en sort ! Il va cracher du feu !

Cosmic tente une (geste) barrière magique mais rate, pendant que Varl utilise son épée pour scier l'écaille délogée (test de force) et réussit !

La douleur fait se lever la tête du dragon qui crache sa salve flamboyante au plafond de la caverne. La grotte devient une fournaise, il faut sortir ! Le dragon se tourne vers Varl en ouvrant de nouveau sa gueule.

Varl le prend de vitesse (test d'agilité) et rejoint Cosmic qui tente d'endormir la bête mais échoue au jet de dés...

Varl fait parler sa force et frappe la paroi de la grotte avec sa massue (test de force). Les rocher commencent à tomber sur le dragon mais aussi sur l'équipe ! Ils esquivent les projectiles (test d'agilité) et sortent de la grotte.

Ils ressortent de la grotte, avec une écaille du dragon qui va permettre de sauver les citoyens et citoyennes de la terrible maladie ! Ils ont trouvé le vaccin et réussi ainsi à sauver le royaume. Leur quête est une réussite et s'achève ici ! Pour l'instant. Y aura-t-il une suite ?

Conclusion

Vous pouvez constater que mes 2 aventuriers sont de sacrés bourrins ! Ils n'ont à aucun moment essayé de dialoguer, qui aurait été possible s'ils avaient essayé d'engager la conversation ! En tant que maître du jeu, je n'ai **jamais suggéré de réactions**. Je trouvais ça plus intéressant de laisser l'histoire se dérouler en fonction de **leurs décisions**. (Je leur ai fait remarquer à la fin, on ne sait jamais, pour la prochaine fois...)

Vous trouverez avec ce récit mes illustrations en accès libre ! Je suis curieux de savoir comment se sont passées vos parties !

Si vous souhaitez que j'illustre vos histoires, n'hésitez pas à me les soumettre, j'ai un peu de temps là, je ne sors pas... Laissez un commentaire, Gus fera le relais

Bonne aventure !

Votre réaction sur l'article ?