

DONJON



& CHENAPENS!

un jeu de rôle gratuit pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Création
Gus&CO

Feuille de personnage
Jérôme SOLEIL

Scénario et Illustrations
Julien VERONNEAU

Mise en Page
Sébastien CARCELES

Licence

Donjons & Chenapans ©2021 par Gus&Co, Jérôme Soleil, Sébastien Carceles, Julien Veronneau est licencié sous Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale 4.10 International (CC BY-NC 4.0)¹



Vous êtes autorisé à

- **Partager** : copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
- **Adapter** : remixer, transformer et créer à partir du matériel

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes

- **Attribution** : Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.
- **Pas d'Utilisation Commerciale** : Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Pas de restrictions complémentaires** : Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

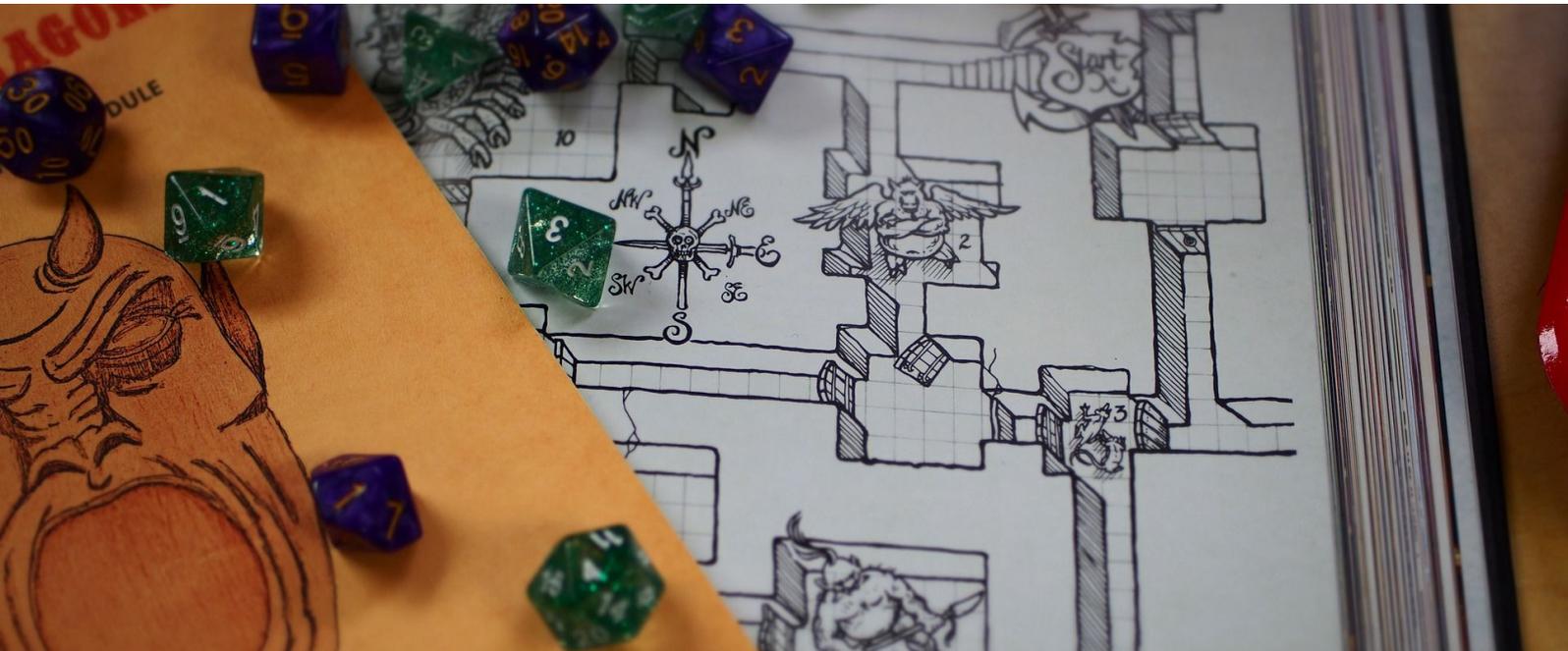
1. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Notes

Vous n'êtes pas dans l'obligation de respecter la licence pour les éléments ou matériel appartenant au domaine public ou dans le cas où l'utilisation que vous souhaitez faire est couverte par une exception.

Aucune garantie n'est donnée. Il se peut que la licence ne vous donne pas toutes les permissions nécessaires pour votre utilisation. Par exemple, certains droits comme les droits moraux, le droit des données personnelles et le droit à l'image sont susceptibles de limiter votre utilisation.

Le jeu



De quoi s'agit-il ?

Donjons & Chenapans est un jeu de rôle gratuit à jouer en famille ou entre amis, pour des enfants dès 4 ans.

Donjons & Chenapans propose un système de jeu, de règles pensées pour les plus jeunes. Il vous suffit d'imprimer une feuille de personnage par joueur ou joueuse et de trouver quelques dés à 6 faces.

Après les règles du jeu, nous vous proposons quelques pistes de scénarios, des débuts d'aventures ainsi qu'un scénario complet pour votre première partie : L'Écaille Magique.

Univers

Donjons & Chenapans est **un jeu de rôle générique**.

Il peut donc être utilisé avec n'importe quel univers. Pourquoi pas pour du Star Wars, du contemporain, du western, du Harry Potter... ?

Le **médiéval fantastique est peut-être le plus adapté**, car les enfants y baignent déjà dès leur plus jeune âge avec les contes qu'ils entendent déjà : magiciens, créatures, chevaliers, châteaux, etc.

Matériel

Pour jouer à Donjons & Chenapans, il vous faut, pour chaque joueur ou joueuse :

- Une feuille de personnage (disponible en annexe)
- Un crayon

Prévoyez également une dizaine de petits dés à 6 faces, que l'on peut trouver un peu partout facilement à la maison, en les piquant dans d'autres jeux ou sur internet

C'est tout !

Avantages de Donjons & Chenapans

Pas d'écrit

Les enfants de 4-5 ans qui ne maîtrisent pas encore l'écrit peuvent y jouer.

Pas de calcul

Pareil avec le calcul, pas besoin de savoir calculer ou additionner. Il faut juste être capable de **reconnaître un 6 sur un dé**.

Pensez à utiliser des dés avec des points pour symboliser les valeurs et non des chiffres, c'est **peut-être plus simple à repérer pour les plus jeunes**.

Un système de règles fluide et simple

Trois caractéristiques, quelques dés, et puis c'est tout.

Un jeu générique

Donjons & Chenapans peut s'utiliser, se jouer dans n'importe quel univers.

Un jeu évolutif ?

Une fois les enfants un peu plus grands, une fois ado, il est peut-être alors temps de passer à un système de jeu plus élaboré.

Et pourquoi pas, un jour, leur demander de devenir MJ (maître du jeu) eux-mêmes pour **vous** faire jouer à votre tour ?

Création de personnage



Choix du personnage

Commencez par demander aux enfants, et aux adultes qui jouent également à la table, de **choisir le personnage qu'ils veulent jouer** : qui désirent-ils incarner ?

Un ou une magicienne, capable de lancer des sorts ?

Un ou une chevalière, paladin, guerrière, avec plein de biscotos ?

Ou un ou une voleuse, agile, rapide et farouche ?

Dessin

Une fois ce choix effectué, demandez-leur de **dessiner leur personnage** dans le portrait à droite sur la feuille.

Dites-leur qu'ils peuvent imaginer leur personnage comme ils le souhaitent, avec, le cas échéant, les armes qu'ils souhaitent porter. Pour autant que vous vouliez introduire des armes dans votre partie...

Dés et caractéristiques

Une fois le dessin terminé, une phase qui peut durer entre 10 minutes et trois heures (!), allouez les dés dans les caractéristiques. Il y a trois caractéristiques : **FORCE**, **AGILITÉ** et **MAGIE**.

Commencez par expliquer que **les dés permettent d'effectuer, de représenter, de simuler les actions**. Plus il y a de dés sur une case et plus le personnage est fort et compétent dans ce domaine.

Attribuez maintenant **6 dés par personne**, par groupe de 3, 2 et 1. Dites-leur de les placer sur les rectangles en fonction de leur personnage. Le groupe de 3 dés se place sur la caractéristique principale, en fonction du type de personnage. Par exemple :

- **FORCE** pour les chevaliers ou chevalières
- **AGILITÉ** pour les voleurs ou voleuses
- **MAGIE** pour les mages

Le groupe de 2 et de 1 se placent ensuite, au choix, dans les autres cases.

Attention, on ne peut **pas laisser une caractéristique vide, ni rassembler les groupes de dés**.

Dés supplémentaires

Une fois cette phase effectuée, **donnez encore 3 dés** à chaque personnage.

Dites-leur maintenant qu'ils peuvent choisir où les placer, à eux de décider quelle caractéristique ils souhaitent renforcer. Ils peuvent les répartir équitablement, ou les regrouper pour les placer ensemble sur la même case, au choix.

Une fois ces dés supplémentaires placés, l'enfant ou un adulte **inscrit en petit sur chaque case le nombre de dés** présents sur la case. Ces dés restent ainsi jusqu'à la fin de la partie. On ne peut pas les faire « voyager » d'une case à l'autre.

Règles



Les règles de Donjons & Chenapans se veulent très simples pour permettre aux plus jeunes de jouer.

Test

Quand un personnage effectue une action qu'il faut tester, valider par une caractéristique, **on lance tous les dés dans la caractéristique correspondante.**

Il faut porter un objet lourd ? On utilise la **FORCE**.

Il faut sauter ? On teste avec l'**AGILITÉ**.

Il faut lancer un sort ? C'est la **MAGIE**.

C'est au MJ (maître de jeu, le ou la conteuse) de décider quelle caractéristique utiliser en faisant au plus logique, au plus cohérent en fonction de la situation.

Pour effectuer son action, le PJ (personnage joueur) **prend donc tous les dés présents sur la case correspondante et les lance.** S'il s'agit d'un test de **MAGIE** et qu'il a deux dés en **MAGIE** alors il lance deux dés.

Naturellement, **plus une case comporte de dés, et plus il y a de chances d'obtenir de 6.**

Difficulté

En fonction de la difficulté de l'action, le MJ annonce alors au PJ qu'il lui faut **obtenir un, deux ou trois 6.**

La plupart du temps, **un seul 6 suffit pour une action simple** ou un petit sort.

Pour une action plus compliquée, de difficulté moyenne, il faut **obtenir deux 6.**

Et enfin, il faut **obtenir trois 6** pour une action extrêmement complexe ou difficile : un sort puissant ou une acrobatie périlleuse, par exemple.

Réussite

Si le nombre demandé de 6 est atteint, l'action est réussie.

Sinon, ce n'est pas grave, on peut ressayer encore une fois. Ou le MJ peut décider que non, l'action ne passe pas, sans insister ou placer des conséquences désastreuses. Raté, et puis c'est tout.

Expérience

Pendant le jeu, ou après la partie, selon les événements, le MJ peut décider d'offrir des dés supplémentaires à placer sur l'une ou l'autre case en fonction de l'événement. Un PJ vient de réussir une action difficile ? Il peut **recevoir un dé comme bonus** pour récompenser l'entreprise.

C'est au MJ ensuite de décider si ces dés bonus sont temporaires, pour quelques heures dans le jeu, quelques minutes en partie, pour représenter une certaine ferveur, une motivation, un courage suite à un événement favorable. Ou au contraire permanent, pour représenter l'expérience, le développement du personnage. Dans ce cas-là, pensez à **changer et augmenter le nombre total** de dés inscrit dans la case.

C'est l'aventure !



Avec Donjons & Chenapans, il est important pour nous de vous offrir **la plus grande liberté possible** pour que le jeu devienne le vôtre, que vous puissiez en faire ce que vous voulez, en fonction de l'âge de vos enfants, de leurs goûts, de vos envies et des leurs !

Idées de scénario

Ces idées de scénario peuvent évidemment être mélangées les unes avec les autres.

– **Un objet magique** : les PJ doivent récupérer un objet spécial. Un objet magique ? Quel pouvoir a-t-il ? Où se trouve-t-il ? Comment le récupérer ?

– **Gardes du corps**. Les PJ doivent escorter quelqu'un pour l'emmener ailleurs. Où ? Qui est ce personnage ? Et plutôt qu'un personnage, cela peut aussi être un objet à amener quelque part.

– **Vol**. Quelque chose a été volé. Quoi ? Pourquoi ? Et surtout, comment le récupérer ?

– **Arsènes Lupins.** Comme l'idée ci-dessus. Sauf qu'ici, ce sont les PJ qui sont amenés à voler un objet. Quel est ce objet ? Où se trouve-t-il ? Pourquoi le voler ? Et surtout, comment ?

– **Chasse au trésor.** Les PJ ont mis la main sur une carte au trésor. Quel est ce trésor ? Et surtout, comment le récupérer ?

– **SOS.** Les PJ interceptent un message de détresse. Quelqu'un est en danger. Pourquoi ? Que risque-t-il ? Et surtout, comment le sauver ?

– **Exploration.** Les PJ partent explorer un territoire inconnu. Pourquoi ? Quelles sont ses spécificités ?

– **Tempête.** Les PJ sont plongés en pleine tempête ou conditions naturelles compliquées. Comment s'en sortir ?

– **Une légende refait surface.** Les PJ découvrent qu'une légende, qu'une prophétie existe à propos de leur village, de leur région. Qu'indique-t-elle ? Pourquoi a-t-elle été cachée ? Et surtout, comment la résoudre ?

– **Amnésie.** Les PJ se réveillent dans un lieu, dans un environnement inconnu. Ils ne savent pas ce qu'ils font ici. Qui les y a emmenés ? Et pourquoi ? Et surtout, comment revenir ?

– **Ruines.** Les PJ se rendent dans des ruines. Que s'y est-il passé avant ? Que vont-ils y découvrir ?

– **Disparition.** Quelqu'un a disparu. Il faut le retrouver. Qui est-il ? Pourquoi le retrouver ? Qui l'a fait disparaître ? Et surtout, comment le retrouver ?

– **Malédiction.** Une malédiction se jette sur une région. Que se passe-t-il ? Comment et pourquoi a-t-elle commencé ? Et surtout, comment l'arrêter ?

– **Safari.** Les PJ partent à la chasse d'un animal, magique ou légendaire. Quelles sont ses particularités ? Et surtout, comment l'attraper ?

– **Pandore.** Quelqu'un a fait quelque chose qui a eu de fâcheuses conséquences. Que se passe-t-il maintenant ? Et comment arrêter cela ?

– **Héritage.** Les PJ héritent d'un lieu, d'un objet particulier. Et maintenant, qu'en faire ? Qu'est-ce que cet héritage a comme particularité ?

– **Tournoi.** Les PJ participent à un tournoi, un concours. Quels défis doivent-ils relever ? Comment gagner ?

– **Transformation.** Des objets, des personnes, des animaux subissent des transformations. Pourquoi? En quoi? Et surtout, comment leur redonner leur forme d'origine?

– **Festival.** Les PJ participent à un festival saisonnier. Qu'a-t-il de particulier? Que va-t-il s'y passer?

– **Les visiteurs.** Des visiteurs arrivent dans le village : un cirque, des marchands, des artistes. Qu'ont-ils de particulier? Que vont-ils dire aux PJ?

– **Voyage.** Lors d'un voyage entre un lieu et un autre, les PJ sont confrontés à un événement : interruption, détournement? Comment continuer le voyage?

– **Protection.** Les PJ sont chargés de protéger un endroit contre une attaque imminente. Que va-t-il se passer? Comment le protéger?

Un premier scénario : l'Écaille Magique

Vous pouvez imaginer votre propre histoire à faire jouer, vous inspirer d'une histoire existante ou encore démarrer rapidement avec ce premier scénario : l'Écaille Magique !



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 MJ (maître du jeu) s'approprie l'univers et fasse vivre ce monde !

Toutes 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

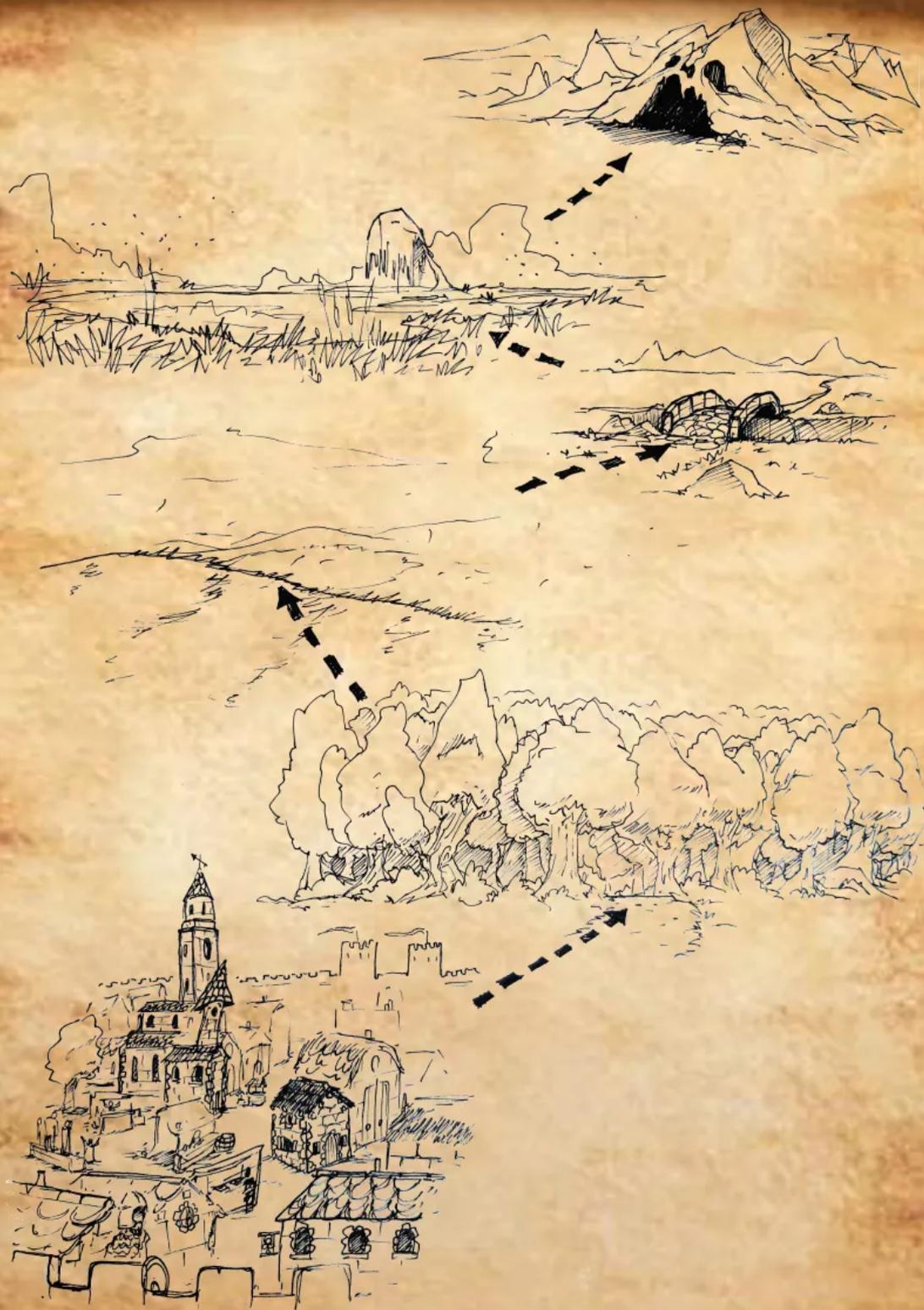
Dans le monde de [mettre ici le nom que vous désirez], les habitantes et les habitants souffrent d'un mal mystérieux extrêmement contagieux qui les fait tousser encore et encore jusqu'à ce qu'ils deviennent gros et violet comme des myrtilles géantes (mon fils a rajouté ça pendant le jeu, il venait de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

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 indique 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 !



Sortir de la ville

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

Ils sont trois. 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 (si vous en avez 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.



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 dé 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.



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. C'est une chauve-souris géante !

Que font-ils ?

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

La chauve-souris 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.

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

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 fonctionnent 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.*



*Wheeee
yeee hee*

Le pont

Votre équipe 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 aventurières 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...



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 seul 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. Au 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 (un 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** et **FORCE**). La massue lancée très fort fait mouche, l'homme-poisson tombe inconscient.*



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 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...)

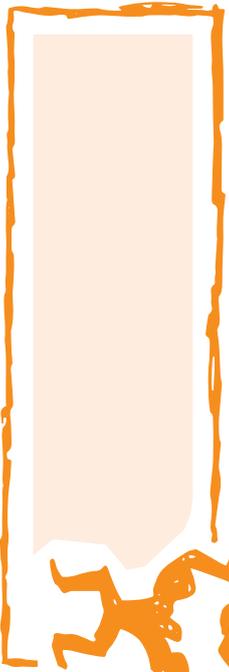
Vous trouverez avec ce récit mes illustrations en accès libre ! Je suis curieux de savoir comment se sont passées vos parties !

Bonne aventure !

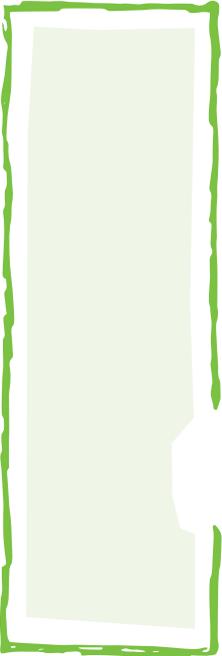
Donjons & CHEMAMPAMS



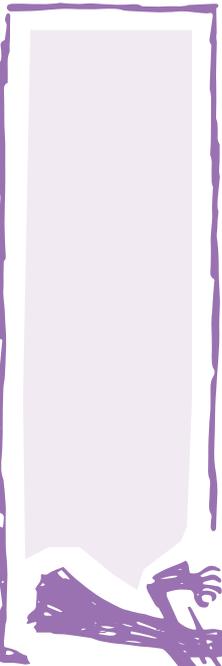
FORCE



AGILITE



MAGIE



Qui sommes-nous ?

GUS & Co ¹

Ce qui nous passionne chez Gus & Co, c'est de mettre de l'extraordinaire dans l'ordinaire.

Notre mission : proposer des expériences uniques, ludiques et épiques. Pour cela, nous avons choisi le jeu comme moyen d'expression.

Jérôme SOLEIL ² - Feuille de personnage

Graphiste, illustrateur & game designer.

Pour lui, chaque support peut devenir un terrain de jeu, avec ses cadres, ses contraintes, dans lesquelles l'imagination trouve son chemin.

Julien VERONNEAU ³ - Scénario et illustrations

Julien, médiateur au centre culturel Una Volta de Bastia 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.

Sébastien CARCELES - Mise en page

Papa, rôliste, auteur et développeur indépendant.

1. <https://gusandco.net>

2. <https://www.instagram.com/jerome.soleil>

3. <https://www.instagram.com/julienverono>

Table des matières

Licence	i
1 Le jeu	1
2 Création de personnage	4
3 Règles	6
4 C'est l'aventure !	8
5 Un premier scénario : l'Écaille Magique	11