

aide de jeu n°1 pour  
**DOMJOM**

de Clinton R. Nixon



**G**uide de création d'aventures  
Compatible avec tout jeu médiéval fantastique "old school"

version alpha du 16/08/2012



narrativiste  
édition  
[www.narrativiste.eu](http://www.narrativiste.eu)

# Premièrement, la ville

**V**ous allez tout d'abord créer votre ville. C'est là que les aventuriers découvriront une raison d'affronter le danger et s'équiperont en conséquence pour le départ.

Munissez-vous de la fiche de ville et remplissez-la à l'aide des éléments suivants. Que vous pouvez tirer aux dés ou choisir. Dans tous les cas, n'hésitez pas à les adapter pour en faire quelque chose de personnel. Pour plus de détails sur la ville, reportez vous aux règles de Donjon

## 1) Son nom

Choisissez un nom de la ville, suivi éventuellement d'un complément qualificatif. Un nom haut en couleur vous inspirera par la suite pour développer votre ville et déterminera toute la « couleur » et l'ambiance de la cité. Vous pouvez en choisir un dans la liste ci-dessous, en veillant à ce qu'il corresponde au type d'aventure que l'on y trouvera.

- Wiskalt, La citadelle des brumes rouges
  - Fort-aux-loups blancs
- Sonneburg, capitale du Royaume d'Astasia orientale
  - Lamlam-Trois-Rivières
- Norfalam, porte du désert très brulant
  - Fort-aux-Princes
- Bamboche, la cité des fêtes éternelles
- Plaisance, ou se plaisent les nobles des quatre points cardinaux
- Port Lampe Verte, le phare dans la lande
  - Venance, la ville aux canaux
  - Lampiole, la cité arboricole
  - Girandole, la ville arboricole
  - Mélianthe, la cité des poètes
- Gargantyr, au cœur du pays des ogres
  - Luminanth, aux murs d'argent
    - Xanthos, la cité oubliée
    - Bouskhan, ville nomade
    - Samarance, ville mirage
    - Ultimo, la cité des confins
    - Xanteen, aux 1000 divinités
    - Port Silice, le caravansérail
- Bombance, ville des gastronomes
  - Opulence, la ville des banques
  - Carnosse, cité des cannibales
    - Visterne, le fort de l'ouest
    - Melaniole, aux murs noirs
  - Xipanrth-aux-murailles-de-jais
  - Ulmir, la cité des femme-fleurs
- Al'chankor & Uch'nakor, les jumelles jalouses
  - Bradnur, porte du gouffre sans nom
- Hazzzel'nort l'ancienne, cité aux 1000 souvenirs
  - Narutulth, dans la passe des vents hurleurs
- Xiponga la maudite, la ville des hommes serpents
  - Salmilah, port aux épices enivrantes
  - Keronat, ville sainte des dieux morts
    - Dormance, sur la grande lagune
- Vertige, la ville montagne où résident les harpies
  - Necropolis, cité des morts vivants
    - Miasme, au cœur des marais
- Kelonia, ville mouvante sur le dos d'une tortue titanique
  - Mentuse, cité des fleurs et des parfums
  - Hélébore, cité des empoisonneurs
  - Charrouille, et ses montagnes d'ordure

- Pharos, et sa grande bibliothèque
- Mille-Venaisons, cité des chasseurs près des grandes sylves
- Spyre, et ses immenses tours dressées vers le ciel
  - Givre, dans les toundras arctiques
  - Obsidio, dans les profondeurs de l'abîme
  - Millebranche, assiégée par la forêt maudite
  - Solarouge, cité interdite au cœur du désert brûlant
  - Onirine, la cité des marchands de rêve
    - Ghulistan, magiocratie orientale
    - Ravese, où s'affronte mille clans
  - Theorbe, métropole théocratique du Vrai Dieu
  - Automatonne, où règne la guilde des horlogers
- Chrysopée, aux murailles d'or
- Charmance, aux maisons bateaux sur le grand lac
  - Aquamarine, au fonds des océans, patrie des tritons et des sirènes
  - Caréne, aux milles navires, ville pirate sur le grand océan
  - Etheria, hantée par les spectres
- Scarabae, aux rues perpétuellement grouillantes d'insectes
- Djarhabhan, où les démons vivent parmi les hommes
- Pamphille, où les dieux vivants résident dans les temples

## 2) Ses caractéristiques

C'est à vous de choisir les caractéristiques de la ville. Vous pouvez en sélectionner plusieurs, une ville étant un ensemble complexe, mais évitez de multiplier les choix. Gardez à l'esprit que votre ville doit être typée. Choisissez une ou deux caractéristiques types, et concentrez-vous là-dessus.

- **Taille:** déterminez la taille de la ville. Au plus elle est petite, au plus la valeur maximum des ressources disponibles tend à être faible et inversement (indiqué par la « limite d'achat » possible, que vous devez déterminer)

(Minuscule): hameau fortin, passe, avant poste (limite d'achat 0-3)

(Petit) village, fort (limite d'achat 2-5)

(Moyen), bourgade, ville, baronnie (limite d'achat 4-7)

(Grande) capitale, métropole (limite d'achat 7-8)

- **Races :** déterminez la ou les races les plus représentées dans la ville, si plusieurs races cohabitent, mais éviter de multiplier trop le nombre de races.

1- Humains

2- Sang mêlés

3- Elfes

4- Hommes ailés

5- Nains

6- Hobbits

7- Créatures « chaotiques »

(semi-orcs, trolls de plaines, gobelins, etc...)

8- Autres / choisissez

-**Types** : déterminez les types de populations les plus représentées. Choisissez en deux au maximum. Ils sont présentés ci-dessous par couples d'opposition extrêmes. Vous n'êtes pas obligé de déterminer un type.

- 1- Sexe : homme/femme
- 2- Age : enfant/vieillards
- 3- Fortune : riches/pauvres
- 4- Santé : Sains /malades
- 5- Culture : érudits/incultes
- 6- Raffinement : civilisé/barbares
- 7-8 Autre/choisissez

*Ex : Une ville de mineurs ou un avant poste sera peuplé surtout de rudes hommes et nains.*

- **Attitude des habitants face aux étrangers** : choisissez un type d'attitude majoritaire des habitants envers les étrangers (c'est-à-dire, en principe, les joueurs)

- 1- Indifférents (les habitants sont blasés. Cela peut être un avantage pour celui qui ne veut pas se faire remarquer...)
- 2- Curieux (les habitants sont curieux des mœurs et du monde extérieur. Majoration générale de 1 à 2 ou de zéro pour les personnages les plus exotiques et pour obtenir des informations)
- 3- Amicaux (les habitants sont amicaux envers les étrangers. Majoration de 0 à 1)
- 4- Intéressés (les prix tendent à être plus élevés et les marchandages plus rudes : Majoration de 5 à 9)
- 5- Méfiants (une fois la confiance gagnée, les malus sont annulés. Si la confiance est perdue, ils empirent, Majoration de 0 à 1 et/ou de 7 à 9)
- 6- Racistes (les personnages n'appartenant pas à la race dominante ont des malus sur tous leurs jets – Majoration de 4 à 6 pour ceux la seulement, de 1 à 2 pour les autres)
- 7- Réservés (Majoration de 4 à 7 pour obtenir des informations)
- 8- Hautains (Majoration de 2 à 5 au commerce, de 3 à 6 aux informations)

### 3) Ses ressources

A partir de toutes les caractéristiques choisies, déterminez les ressources de la ville en Provisions, Armes et armures, et Hébergement. Chaque ressource doit avoir deux chiffres, une limite de valeur disponible et une Majoration pour les acquérir (de 0 à 9 en général). C'est l'occasion de donner une personnalité plus précise à la ville et d'adapter en fonction de celle-ci les valeurs déjà déterminées.

*Ex :*

*- connue pour ses mets raffinés qu'elle produit ou importe par mer et fait parvenir dans tout le royaume. Les caravanes, surtout celles d'épices, ont parfois besoin d'être défendues et toutes les armes - et armures - se trouvent, mais la demande est forte. De même, les marchandises les meilleures sont souvent exportées pour*

*réaliser des gains supérieurs, ce qui peut faire*

- Provisions : Limite 9 / Maj 5 (tout est dispo, mais les marchands préfèrent exporter les biens)
- Armes et armures Limite 8 / Maj 4 (on trouve de bonnes armes, mais la demande est forte)
- Hébergement : Limite 4 / Maj 1 (beaucoup de passage, prix bon marché)

*- Connue surtout pour ses élevages d'araignées. Leur soie sert à fabriquer des vêtements souple comme la soie et aussi résistant qu'une côte de maille.*

*Provision : Limite 6 / Maj 3*

*Armes et armures : Limite 6 / Maj 2 (dont les fameux cottes de mailles)*

*Hébergement : Limite 4 / Maj 2 (beaucoup de commerçants de passage)*

*- Siège de la guilde des empoisonneurs, l'on y vient de partout acheter les poisons et les drogues les plus rares. Inutiles de dire que la ville est une véritable forteresse et que les miliciens y sont nombreux aussi bien pour protéger les membres de la guilde que ses secrets de fabrications.*

*Provisions : Limite 7 / Maj 3*

*Armes et armures: Limite 3 / Maj 8 (les armes sont interdites)*

*Hébergement : Limite 4 / Maj 2*

#### **4) Ses accroches**

Ce sont les façons dont les personnages des joueurs vont découvrir l'opportunité d'aventure. Il est possible de sauter cette partie et d'y revenir plus tard, les accroches pouvant être dépendantes de la nature de l'aventure

- Un mystérieux personnage fuit ses poursuivants, et fait tomber une carte...
- Le seigneur des lieux a fait placarder une annonce
- Un intermédiaire les remarquer et leur propose de servir son maître
- Un personnage sauvé par les joueurs leur confie un secret
- Les joueurs sont arrêtés et obligés de s'acquitter d'une dette
- Les habitants les prennent pour les envoyés de l'ancienne prophétie
- Etc...

## **Votre ville est prête !**



# Deuxièmement, l'aventure

**V**oici venu le temps de créer la trame de votre aventure. Elle se présente sous la forme de la phrase suivante, dont vous allez compléter les trous au fur et à mesure :

Notre objectif est de [**Objectif** : Verbe d'action + Objet/personne (qui) + Complément facultatif (de qui/quoi)] et nous espérons en retirer [**motivation**]. Pour cela nous devons [**Quête** : verbe d'action + Grand méchant: objet/être/groupe] qui [**précisions** éventuelles des liens entre Grand méchant et Objectif]

## 1) L'objectif

C'est le but ultime des joueurs, ce qu'ils cherchent à atteindre

-**Les verbes d'action** : ils peuvent être de trois types, défensifs (SAUVER/GUERIR/PROTEGER), offensifs ou diplomatiques (aider quelqu'un/groupe, obtenir sans user de la force, etc...)

Accompagner	Apprendre
Détruire	Étudier
Nuire	Rendre
S'échapper	Tuer
Aider	Attaquer
Disculper	Éviter
Persuader	Résoudre
Sauver	Utiliser
Aimer	Cacher
Donner	Menacer
Prendre	Réunir
Traquer	Voler
Appeler au secours	Découvrir
Enquêter	Négocier
Protéger	Révéler
Trouver	Voyager

- **Objet/personne** : choisir un objet ou personne auquel se rapporte le verbe d'action. Quatre catégories sont possibles

1- Une personne : un personnage important (un noble, un marchand, un roi sorcier), un être aimé ou honni (un enfant, une maîtresse, un ennemi juré), et...

2- Un groupe : une bandée armée, une tribu de gobelins, une famille, etc....

3- Un objet : un artefact magique, une malédiction, une épidémie, etc....

4- Un lieu : une ville, une ruine, un souterrain, une forêt, un passage, etc...

- **Complément** : choisir un complément, le plus souvent sous la forme « de qui/quoi + objet/personne »

- **Objectifs prêt à l'emploi** : Si vous ne voulez pas ou n'avez pas le temps d'en créer un, choisissez en un dans cette liste

SAUVER le village et ses habitants des attaques d'Orcs

LIBERER la princesse des griffes de Morkar

SOIGNER le prince héritier malade / le bon roi \_\_\_\_\_ ayant perdu la raison

GUÉRIR la ville de la terrible peste rouge

DETRONER le sanguinaire empereur \_\_\_\_\_

RESTAURER la foi de Maruk-le-sage

VOLER la perle noire de Fort-aux-Princes

NÉGOCIER la libération des elfes sylvestres

DÉCOUVRIR le cimetière des dragons

RÉUNIR les 7 pièces de l'armure du baron

CACHER le bâtard de l'empereur

RÉSOUTRE l'énigme de la porte d'or

ATTAQUER la carriole du percepteur

TUER le nécromant de Naaat

RENDRE le talisman aux dryades

APPRENDRE le sort ultime de résurrection

TROUVER cette saleté d'anneau magique

PROTÉGER ce parvenu de fils du Patricien

ENQUÊTER sur la disparition soudaine du roi de Lémurie...et de son palais

ALERTER la garnison de Pharos que les trolls arrivent

TRAQUER les orcs mangeurs d'homme

PRENDRE l'amulette pendue au cou du Maître des Arcanes

DONNER une plume de griffon à Maraak-le-juste

SAUVER l'empereur d'Hyperborée de la peste noir  
PERSUADER un malandrin avisé de détrousser le grand prêtre de Baal  
DISCULPER le barbare redouté couvert de sang  
AIDER la nièce du bourgmestre à retrouver son fiancé  
S'ÉCHAPPER des geôles d'Obsidio  
NUIRE à la réputation vertueuse de la vestale  
DÉTRUIRE la statue d'or de Sobal-la-bête  
ACCOMPAGNER Balor dans la crypte des bienheureux et en revenir  
TROUVER le remède pour soigner les humains du continent de \_\_\_\_\_  
NÉGOCIER un nouveau territoire avec l'empereur de \_\_\_\_\_  
TRAQUER les terribles trafiquants d'esclaves du Pays Rouge  
TROUVER \_\_\_\_\_ fleurs de cristal dans la vallée interdites et les ramener auprès du roi brigand pour libérer  
ses compagnons  
S'ÉCHAPPER du continent prison  
DÉCOUVRIR le secret de la guilde des épices de Bombance  
VOLER la recette de l'élixir noir aux maîtres empoisonneurs d'Hellebore  
NÉGOCIER la paix entre les clans de Ravese  
DÉCOUVRIR qui a empoisonné les réserve d'eau du royaume  
RAMENER les enfants disparus des villageois  
S'ÉCHAPPER de la ville mouvante de Kélonia  
VOYAGER aux sources du Fleuve Dormant et prouver \_\_\_\_\_  
TUER les cinq chefs de la pègre  
NUIRE au grand sorcier \_\_\_\_\_  
LIBÉRER les membres du petit peuple de la Maison aux Mille Lanternes  
TUER le grand dieu \_\_\_\_\_  
TROUVER le cimetière des Dieux Morts  
PROTÉGER les caravanes du Désert Bleu  
CACHER l'héritier légitime du royaume jusqu'à ce que \_\_\_\_\_  
TUER le roi démon  
APPRENDRE les faiblesses de la cité rivale afin de \_\_\_\_\_  
VOLER un cristal de rêve à la guilde des marchands de rêve  
TRAQUER celui qui a osé voler le trésor de la cité  
RETROUVER un dieu disparu d'un temple de Pamphille  
TROUVER la mystérieuse fleur noire seule à même de sauver le roi



## 2) Motivation (récompense)

Les aventuriers ne sont pas des altruistes. La récompense doit être quantifiable et donc réinscriptible dans Donjon en termes de jeu. Vous pouvez la créer de toutes pièces, ou choisir au hasard ci-dessous.

Un exemple donné par l'auteur dans Donjon: la reconnaissance des habitants de la ville se traduit par un "bonus" (en terme de jeu, une "majoration très basse" sur tous les achats ou sur les armes, etc... Dans cette ville, où ils sont des héros.

- 1-4 Toucher une récompense /s'approprier un trésor
- 5- Sauver sa peau
- 6-7 Gagner l'estime de la population et/ou d'un puissant (bonus dans cette ville)
- 8- Obtenir des terres et/ou des titres
- 9-12 Obtenir un objet magique très puissant
- 13- Libérer un être cher
- 14 Se venger d'un ennemi
- 16-20 Choisissez

Ex :

*le Temple de Celestia récompensera les personnages avec de puissants objets bénis s'ils volent le Cœur de Nok et le lui ramènent afin qu'il le détruise. (Sinon, il y a quantité de cultistes maléfiques dans le monde qui paieraient des fortunes pour le Cœur.)*

## 3) Le grand méchant

Le "big boss final", récurrent ou pas. Mais cela peut être aussi quelque chose de non personnifié ou de plus abstrait (un joyau maléfique à briser, etc...)

- 1- Une bande de mercenaires assoiffés de sangs
- 2- Un artefact ou relique maléfique
- 3- Un automate (aux visées expansionnistes)
- 4- Une psychose incarnée (lors d'un accident magique)
- 5- Un paladin (avec une interprétation très personnelle des volontés de sa divinité)
- 6- Un demi-dieu (en rébellion contre son père)
- 7- Un politicien corrompu
- 8- Un chef religieux intégriste
- 9- Un dieu fou
- 10- Un prince démon
- 11- Un chef de la pègre
- 12- Le spectre d'un seigneur cruel (désireux de se venger du monde entier)
- 13- Un nécromancien obèse
- 14- Un prince exilé (un être pervers et retord qui n'hésite pas à jouer avec la vie des autres plus par

- désœuvrement que par pure méchanceté)
- 15- Un dragon noir (protégeant son trésor)
  - 16- Un roi (désireux d'humilier les cités voisines)
  - 17- Une secte dégénérée
  - 18- Une guilde corrompue (souhaitant dissimuler ses malversations)
  - 19- La confrérie des assassins
  - 20- Le grand prêtre d'un dieu maudit
  - 21- Un philosophe (désirant tester les voyageurs)
  - 22- Un ermite dément
  - 23- Un concept incarné
  - 24- Le souverain d'une ville ennemi
  - 25- Un titan endormi qui enferme les voyageurs dans ses rêves pour se réveiller un jour
  - 26- Le dernier représentant de son espèce qui souhaite se venger de l'humanité
  - 27- 100 Choisissez

*Ex :*

*l'Archevêque de Nok, un vrai cauchemar mort-vivant, puissant en sorcellerie. Le Cœur de Nok est dans sa poitrine et soutient sa non-vie. (Niveau 12) Il aura avec lui des Prêtres de Nok (Niveau 10) en nombre égal à celui des personnages joueurs.*

#### **4) Précisions éventuelles**

A la fin de la construction de la phrase, il est possible de préciser les liens entre le Grand méchant et l'Objectif. Cela peut aussi prendre la forme d'un complément du type « avant que » ou « pour que ».



# Troisièmement, le voyage

**V**ous aller maintenant définir ou se trouve le lieu a atteindre, comment y parvenir et la forme qu'il prend.

Nous devons donc nous rendre dans [*repaire du méchant, c'est à dire le type de Donjon*], et pour cela traverser [*chemin pour y parvenir*]

## 1) Le repaire du grand méchant

Un lieu « clos », mais cela peut prendre des formes multiples, pas nécessairement un « donjon » au sens strict. Il faut qu'on puisse en rentrer et en sortir (l'aventure est alors terminée). Ci-dessous une liste indicative

Un bateau immense (abandonné ou non)

Un iceberg flottant

Une tour vertigineuse

Les souterrains interdits de la capitale

L'antre d'un dragon

Le tombeau d'une dynastie oubliée

Les égouts d'une citée

Un labyrinthe sur une ile déserte

Une tour d'une hauteur titanesque

Une ancienne cité naine maudite

Une ile inconnue perdue dans l'océan

Une créature titanesque (sur elle ou dans elle)

Un plan d'existence chaotique

## 2) Le chemin pour y parvenir

Il se constitue en général d'un [type de terrain + adjectif/ou complément]

### Terrains:

Marais

Foret

Steppe

Désert

Jungle

Ruines

Montagnes

Mers

Collines

Ruines

**Adjectifs :**

Putrides

Hantés

Noire

D'où l'on ne revient jamais

Maudit

Magiques

Sauvages

Interdit

Sans fin

De la désolation

Couleurs:

Rouge

Pourpre

Cramoisi

Ecarlate

Incarnat

Rubis

Orangé

Jaune

Doré

Vert

Emeraude

Bleu

Azur

Outremer

Saphir

Violet

Indigo

Rose

Marron

Blanc

Noir

### 3) Finitions

On peut enjoliver par un complément, sous la forme d'une anecdote

*Ex :*

*Les marais hantés de Naat, d'où nul héros n'est revenu*

*Le désert de Soom, route des caravanes chargées d'épices*



# Quatrièmement, chapitres et scènes

**N**ous allons maintenant définir à grands traits les péripéties qui se déroulent dans le Donjon. Munissez-vous des fiches d'aventures figurant en annexe de Donjon, et remplissez les colonnes

## 1) Chapitres

Les chapitres représentent les grands tournants de l'aventure. Ils sont au nombre de trois (plus le retour, court et faisant office d'épilogue) correspondant chacun à un « niveau » (dans la sens de « hauteur » mais aussi de difficulté) du Donjon. La difficulté est donc croissante.

Donnez un nom à chacun des chapitres de l'aventure et un niveau (tout d'abord inférieur à celui des joueurs, puis croissant jusqu'à être supérieur). Cela sera suffisant pour en « typer » le contenu. Ensuite, définissez les rencontres (2 à 4) pour chaque scène.

*But : voler le Cœur de Nok qui se trouve dans un temple plein de morts-vivants  
Environnement (Donjon) : un temple immergé au milieu d'un sombre marais*

*Chapitre :*

*- Chapitre 1 (le voyage) : Au travers du marais (Niveau 5) – Un marais sombre, humide, mauvais.  
Adversaires : serpents coriaces, crocodiles, poissons carnivores et une sorcière des marais.*

*- Chapitre 2 : Dans le temple (Niveau 6) – Le niveau supérieur du temple.  
Adversaires : crocodiles morts-vivants, hordes de zombies humides, et vases maléfiques.*

*- Chapitre 3 : Plus profond dans le temple (Niveau 8) – Le premier niveau inférieur, cet endroit est humide, des gouttes y tombent du plafond et il y fait froid.  
Adversaires : d'horribles démons des marécages, des zombies brutaux (dont des animaux des marais morts-vivants), des cultistes fous, certains morts et d'autres vivants.*

*- Chapitre 4 (dénouement) : Le cœur du temple (Niveau 10) – Un étage plus petit encore plus bas, le ventre même du mal.  
Adversaires : les prêtres de Nok, et le Grand Méchant, leur archevêque mort-vivant.*

Vous pouvez également définir le nombre de rencontre minimum que les joueurs doivent faire avant de passer au chapitre suivant

## 2) Les scènes

Chaque chapitre comprend plusieurs scènes, en moyenne 4 à 6. Il est bon de les ébaucher à l'avance pour chaque niveau mais il faut garder à l'esprit que de nouvelles scènes peuvent (doivent) être créées avec les éléments créés par les joueurs au cours du jeu, à moins que celles-ci servent à introduire vos scènes en les adaptant aux circonstances.

Lieu (description) + quoi (ce qui s'y passe, l'archétype) + qui/quoi (la créature qui peut l'occuper)

## - Le lieu

Si vous possédez des tuiles (comme celles prévues dans la souscription), vous pouvez préparer vos niveaux à l'avance, mais n'hésitez pas les modifier en fonction des faits créés par les joueurs ou si ceux-ci doivent accéder au niveau supérieur. Vous pouvez aussi utiliser des surfaces effaçables

Type : passage, grotte, réserve, lieu habité, etc...

Configuration : dessinez le contour de la salle ou définissez la globalement (une grande grotte, etc...)

Descriptions : Choisissez 1 ou 2 mots clefs maxi. A titre d'exemple :

putride/immaculé, humide/sec, chaud/froid, grand/petit, haut/bas, sombre/lumineux, brut/polie, en pierre, en marbre, organique, obsidienne (on peut éventuellement aussi dresser le type de salle en archétype), stable/instable, Crépusculaire, déliquescent, cristallin, mécanique, organique, corrodé, végétal.

## - Les archétypes

Quelques archétypes de scènes pour créer les vôtres

Le vol d'un objet précieux protégé par des pièges/sortilèges mortels

L'infiltration dans un endroit détenu par l'ennemi (une redite du précédent peut-être ?)

Suivre une piste (traces magiques, odeur, gouttes de sang, ou indices laissés volontairement par la proie). Ce type de scène permet d'orienter les joueurs et d'établir une cohérence.

L'ouverture d'un passage, d'une porte nécessitant la résolution d'une énigme/la découverte d'un mécanisme

Un passage barré

Pris au piège !

Un lieu mystérieux/menaçant

Un endroit habité

# Maintenant, à vous de jouer !

Nous espérons que ce guide vous a aidé à développer rapidement votre aventure. Cette première version n'est qu'une ébauche de ce qui sera, peut être, un jour, le « Donjon avancé » : un jeu encore plus ouvertement compétitif, où le Maître du Donjon serait comme les joueurs, tributaire du flux de dés, et où la construction et le développement du « scénario », matérialisé par des cartes à joueur, obéirait à des règles précises et indépendantes du « Maître ».

En attendant, si ce guide vous a été utile ou vous inspire des commentaires, n'hésitez pas à nous en faire part à contact AT narrativiste POINT eu ou sur le forum de [www.narrativiste.eu](http://www.narrativiste.eu)

## Contributeurs

Cet aide de jeu a été réalisé avec les contributions des personnes suivantes. Puisse Garzbul le facétieux répandre leur noms illustres aux quatre coins d monde connu

Zangiev  
Fabien\_Lyraud  
Acritarche  
Maitre Sinh

L'illustration de couverture est de Guillaume Delacour, tous droit réservés  
<http://delacourbd.blogspot.fr/>

Les illustrations intérieures sont de Seckler, en licence Créative Commons Paternité

 **creative  
commons**



Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Narrativiste Edition  
Association loi 191 Goupil, 13160 Châteaurenard (France)  
[www.narrativiste.eu](http://www.narrativiste.eu) / contact AT narrativiste POINT eu

# Fiches à utiliser



# fiche de ville

**Taille**  
hameau, village,  
bourg, cité, capitale...

**Localisation**  
plaine, mer, montagne, forêt,  
désert, île, fleuve...

**Attitude  
eguers les  
étrangers**

**Peuples**  
hommes libres, esclaves,  
humains, elfes, nains...

indifférents, méfiants,  
amicaux, intéressés,  
curieux...

**Armes  
majoration**

**Limite**

**Armures  
majoration**

**Limite**

**Limite:** valeur maximum des objets ou limite du niveau des Provisions.  
**Majoration:** le nombre de Dés de bonus du MJ applicable à chaque ressource. Majoration moyenne=3D  
En ville le MJ a le droit de refuser l'application de la Loi des Réussites

**Provisions  
(autres objets)  
majoration**

**Limite**

**Hébergement  
majoration**

**Limite**

**Acheter un objet**  
[RICHesse dépensée+ SOCIabilité] vs  
[Valeur de l'objet + MA]oration]

**Vendre des objets (pour de l'argent)**  
[Valeur de l'objet + SOCIabilité] vs  
[RICHesse actuelle du PJ] + MA]oration]  
Chaque Réussite = +1 en RICHesse.

**Acheter des Provisions**  
[RICHesse à dépenser + SOCIabilité] vs  
[VAlEUR des PROvision actuelles + MA]oration]

En cas d'échec, l'objet se vend mais sans augmenter la RICHesse

**Acheter des Faveurs (Corrompre)**  
[RICHesse à dépenser + SOCIabilité] vs  
[Valeur de la RICHesse actuelle du PNJ] + DIScernement]  
Une faveur consiste en un nombre de Dés de bonus applicable sur une prochaine action.

**Troquer un objet/service contre un objet/service**  
[SOCIabilité + VAlEUR de l'objet/service (voir tableau) + RICHesse] vs  
[VAlEUR de l'objet désiré/ Service désiré + MA]oration]  
En cas d'échec, l'échange n'a pas lieu.

**Succès:** la RICHesse est dépensée et l'Objet/Provision/Faveur est obtenu.

**Créer un objet magique**

**Echec:** la RICHesse n'est pas dépensée. On ne peut retenter chez ce marchand tant que la situation n'a pas changé (le personnage fait une faveur au vendeur, un magicien jette un sort augmentant la SOCIabilité du personnage, etc...)

- 1- Réunir des matériaux bruts cadrant avec la nature du sort et la Valeur de l'objet magique : Dépenser RICH = Valeur de l'objet créé
- 2- Rassembler de la Puissance magique : [CER + CAPacité] vs [DIFiculté + NIV du donjon]
- 3- Enchanter l'objet : [CER + CAP + Dés de sorts restants] vs [CAPacité ordinaire (par exemple le CD d'une arme) + Valeur des CAPacités magiques (Table 6-2) - Dés de malédiction]

- 4a- Réussite : l'objet magique est créé. Les réussites représentent les matériaux bruts restants, qui peuvent être ajoutés à sa RICHesse.
- 4b- Echec : les matériaux bruts n'étaient pas suffisants. Pour une autre tentative ajouter un nombre de RICHesses= réussites du MJ

Nom Niveau

(-1 à +1 CHAP actuel)

VIR CER DIS CAR HAB SOC

--	--	--	--	--	--	--	--

[18 points +1 tous les 3 NIV]

**CAPacités**

---

---

---

---

---

---

Sauvegarde

Res. aux Blessures  Magie  Poison

15 points + (5 x le Niveau du PNJ) entre les CAP, SAUvegardes,  
Res. aux BLEssures [NIVEAU MAX = Niveau du PNJ + 3]

Faiblesse:

+1D au score de la CAP [MAX 2 Faibleses par CAP]  
Créée par le MJ, ou les joueurs au cours d'un combat si la  
CAPacité est permanente. La CAP cesse d'être utilisable si la  
Faiblesse est activée

Nom Niveau

(-1 à +1 CHAP actuel)

VIR CER DIS CAR HAB SOC

--	--	--	--	--	--	--	--

[18 points +1 tous les 3 NIV]

**CAPacités**

---

---

---

---

---

---

Sauvegarde

Res. aux Blessures  Magie  Poison

15 points + (5 x le Niveau du PNJ) entre les CAP, SAUvegardes,  
Res. aux BLEssures [NIVEAU MAX = Niveau du PNJ + 3]

Faiblesse:

+1D au score de la CAP [MAX 2 Faibleses par CAP]  
Créée par le MJ, ou les joueurs au cours d'un combat si la  
CAPacité est permanente. La CAP cesse d'être utilisable si la  
Faiblesse est activée

Nom Niveau

(-1 à +1 CHAP actuel)

VIR CER DIS CAR HAB SOC

--	--	--	--	--	--	--	--

[18 points +1 tous les 3 NIV]

**CAPacités**

---

---

---

---

---

---

Sauvegarde

Res. aux Blessures  Magie  Poison

15 points + (5 x le Niveau du PNJ) entre les CAP, SAUvegardes,  
Res. aux BLEssures [NIVEAU MAX = Niveau du PNJ + 3]

Faiblesse:

+1D au score de la CAP [MAX 2 Faibleses par CAP]  
Créée par le MJ, ou les joueurs au cours d'un combat si la  
CAPacité est permanente. La CAP cesse d'être utilisable si la  
Faiblesse est activée

Nom Niveau

(-1 à +1 CHAP actuel)

VIR CER DIS CAR HAB SOC

--	--	--	--	--	--	--	--

[18 points +1 tous les 3 NIV]

**CAPacités**

---

---

---

---

---

---

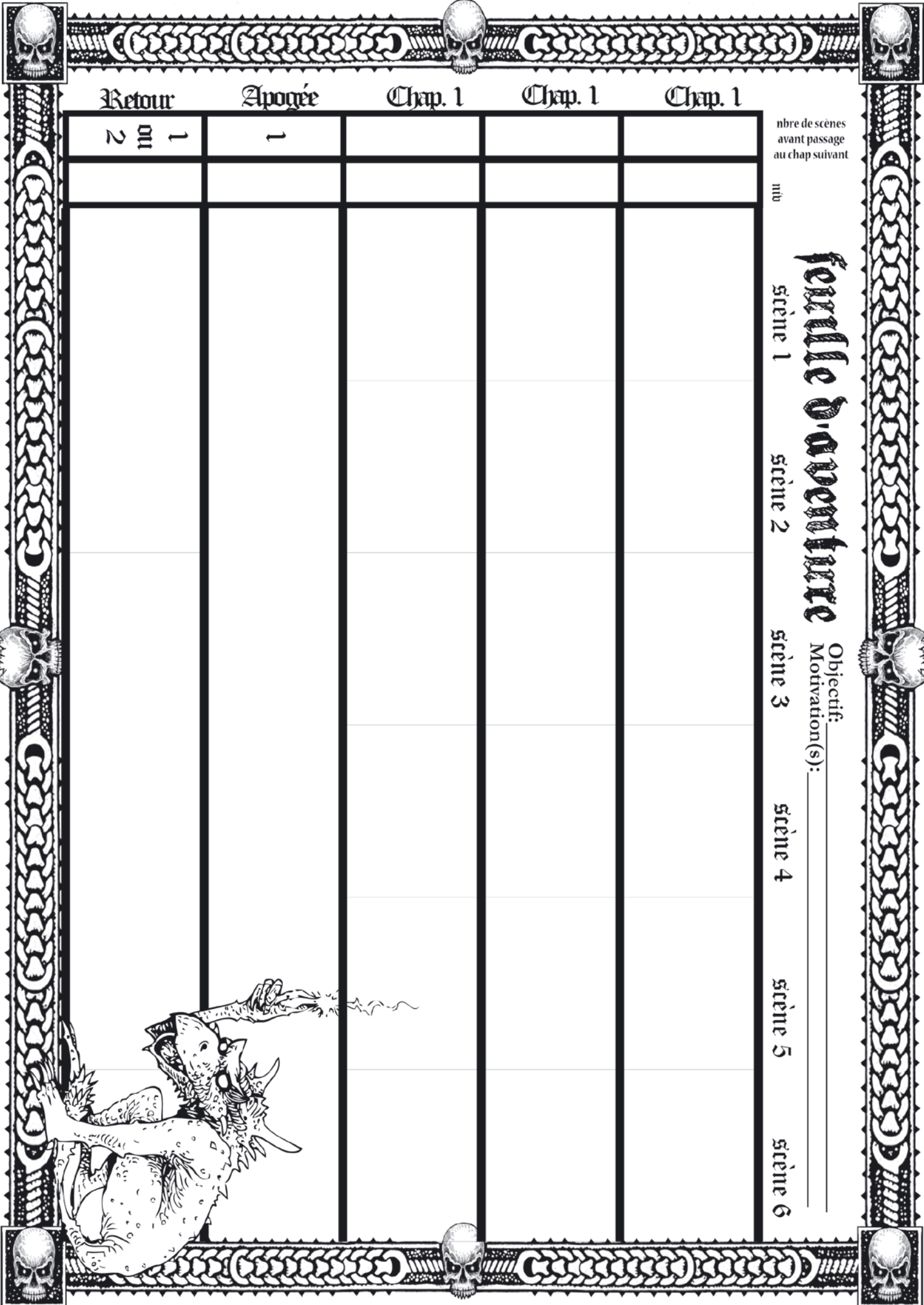
Sauvegarde

Res. aux Blessures  Magie  Poison

15 points + (5 x le Niveau du PNJ) entre les CAP, SAUvegardes,  
Res. aux BLEssures [NIVEAU MAX = Niveau du PNJ + 3]

Faiblesse:

+1D au score de la CAP [MAX 2 Faibleses par CAP]  
Créée par le MJ, ou les joueurs au cours d'un combat si la  
CAPacité est permanente. La CAP cesse d'être utilisable si la  
Faiblesse est activée



Retour

Apogée

Chap. 1

Chap. 1

Chap. 1

2 no 1

1

nbre de scènes  
avant passage  
au chap suivant

nb

# feuille d'aventure

scène 1

scène 2

scène 3

scène 4

scène 5

scène 6

Objectif:  
Motivation(s):

\_\_\_\_\_





UN JEU DE LA  
VIEILLE ÉCOLE  
**DONJON**  
DANS UN TOUT  
NOUVEAU STYLE

CLINTON R. NIXON



**narrativiste**  
**édition**  
www.narrativiste.eu

Donjon est un jeu de Clinton R. Nixon paru en 2002 et publié en français par Narrativiste Edition en mai 2012. Pour en savoir davantage: <http://www.narrativiste.eu/2012/donjon-la-magie-des-premieres-parties/>