

Donjons & Chenapans, un jeu de rôle gratuit à imprimer pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Voici Donjons et Chenapans, un jeu de rôle gratuit à imprimer chez soi, pour enfants dès 4 ans

Donjons et Chenapans

Donjons et Chenapans est un jeu de rôle, où chaque **joueur** incarne un personnage imaginaire avec les capacités qu'il souhaite lui donner, dans l'univers imaginé par un adulte ayant le rôle de **conteur**.

Univers

Donjons et Chenapans est **adaptable**. Il peut s'utiliser 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** selon moi, car les enfants y baignent déjà dès leur plus jeune âge avec les contes qu'ils entendent déjà : magiciens, dragons, chevaliers, châteaux, princesses...

Matériel

Pour jouer à *Donjons & Chenapans*, il vous faut :

- Photocopier, [imprimer la fiche de personnage située à la dernière page](#), une par joueur

- Un crayon par personne

- Également par personne, une dizaine de petits dés 6 faces que l'on peut trouver un peu partout facilement à la maison en les piquant dans d'autres jeux ou sur internet, ou **même en faire en papier à partir de patrons**.

Création de personnage

Choix du personnage

Commencez par demander aux enfants et aux adultes qui jouent également à la table de **choisir leur personnage qu'ils veulent jouer** : qui désirent-ils incarner ? Un magicien, capable de lancer des sorts ? Un chevalier, paladin, soldat, avec plein de biscotos ? Ou un ninja, agile, rapide et farouche ?

Dessin

Une fois ce choix effectué, demandez-leur à présent de **dessiner leur personnage** dans le portrait à droite sur la fiche. Dites-leur qu'ils peuvent s'imaginer leur personnage comme ils le souhaitent, avec, s'ils souhaitent en avoir, des armes ou objets magiques. Pour autant que vous vouliez les introduire dans votre partie...

Dés

Une fois le dessin terminé, il faut placer les dés sur les cases correspondant aux trois caractéristiques : **force**, **agilité et magie**. Selon les actions que les joueurs voudront effectuer dans l'histoire, ils devront utiliser l'une ou l'autre de ces compétences. Plus il y a de dés sur une compétence, plus le personnage est doué dans ce domaine.

Attribuez **6 dés par joueur**. Ils doivent les placer sur les rectangles en fonction de leur personnage : 3 dés sur leur spécialité, puis 2 dés sur l'une des deux autres cases, et enfin 1 dé sur la dernière.

> **force**, orange, pour chevalier (pour porter un objet lourd, ouvrir une grosse porte, etc)

> **agilité**, vert, pour ninja (se faufiler en silence dans un endroit, effectuer un long saut, etc)

> **magie**, violet, pour magicien (lancer des sorts, déchiffrer un livre magique, etc)

Exemple : un magicien > 3 dés sur la case **magie**, > 2 dés sur la case **agilité**, > 1 dé sur la case **force**.

Attention, on ne peut pas regrouper les dés. On ne peut **jamais laisser une case de compétence vide**. Il doit toujours y avoir au moins un dé dans chaque case. Et une fois attribués, les dés ne changent pas de place. L'enfant ou un adulte **inscrit en petit sur chaque case le nombre de dés** présents par case (et change le nombre si l'on ajoute un/des dés)

Selon l'action qu'un personnage veut effectuer, le conteur décidera de le tester. **On lance tous les dés dans la caractéristique** correspondante : il faut porter un objet lourd ? On utilise la **force**. Il faut sauter ? L'**agilité**. Il faut lancer un sort ? La **magie**. C'est au **conteur** de décider quelle caractéristique utiliser en faisant au plus logique, au plus cohérent en fonction de la situation. En fonction de la difficulté de l'action, le **conteur annonce alors au joueur qu'il lui faut obtenir 1, 2 ou 3 six** avec leurs dés lancés.

La plupart du temps, **un seul 6 suffit pour une action simple**, un petit sort. Deux 6 pour une action plus compliquée, de difficulté moyenne. Et enfin, trois 6 pour une action extrêmement complexe et difficile : un sort puissant ou une acrobatie périlleuse.

Si le nombre demandé de 6 est atteint, l'action est réussie. Sinon, ce n'est pas grave, on peut essayer encore une fois. Ou le conteur peut décider que non, l'action ne passe pas, sans insister ou placer des conséquences désastreuses. Raté, et puis c'est tout.

Donc **plus une case comporte de dés, et plus il y a de chances de lancer de 6**

Dés supplémentaires (si besoin et/ou à mesure que l'aventure avance)

Avant ou bien pendant l'aventure, vous pouvez **donner 1 à 3 dés** à chaque personnage. Dites-leur maintenant qu'ils peuvent choisir où les placer, à eux de décider quelle caractéristique ils souhaitent renforcer. Ces dés aussi restent ainsi jusqu'à la fin de la partie. On ne peut pas les faire « voyager » d'une case à l'autre.

En quelle occasion ? Selon les événements. Un joueur vient de réussir une action difficile ? De trouver un objet spécial ? Il peut **recevoir un dé comme bonus** pour récompenser l'entreprise. C'est au conteur 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 permanents, pour représenter l'expérience, le développement du personnage. Dans ce cas-là, n'oubliez pas de **changer et augmenter le nombre total** de dés inscrit dans la case.

Les 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, additionner, juste être capable de **reconnaître un 6 sur un dé suffit**. 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 des 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

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 conteurs eux-mêmes pour **vous** faire jouer à votre tour ?

Et côté aventures ?

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 joueurs 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 joueurs 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 joueurs qui doivent voler un objet. Quel est ce objet ? Où se trouve-t-il ? Pourquoi le voler ? Et surtout, comment ?

→ **Chasse au trésor**. Les joueurs ont mis la main sur une carte au trésor. Quel est ce trésor ? Et surtout, comment le trouver ?

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

→ **Exploration**. Les joueurs partent explorer un territoire inconnu. Pourquoi ? Quelles sont ses spécificités ?

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

→ **Une légende refait surface**. Les joueurs 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 joueurs 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 joueurs 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 ?

→ **Une maladie 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 ? (toute ressemblance avec un virus existant ne saurait être que fortuite)

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

→ **Tournoi**. Les joueurs 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 joueurs 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 joueurs ?

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

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

Si besoin, nous mettons en ligne un scénario pour Donjons & Dragons. « Écaille magique », proposé par Julien, membre de la ludothèque de Bastia.

Fiches de personnage

Donjons & CHENAPANS

FORCE

AGILITÉ

MAGIE

This character sheet features a brown header with the logo 'Donjons & CHENAPANS' which includes a castle and a boy's face. Below the header are three colored boxes: an orange box for 'FORCE' with a muscular orange character, a green box for 'AGILITÉ' with a green running character, and a purple box for 'MAGIE' with a purple wizard. To the right is a large, ornate, empty rectangular frame for a character drawing. A small vertical text 'Gwendal Co. & Jérôme Sautel' is on the right edge.

Donjons & CHENAPANS

FORCE

AGILITÉ

MAGIE

This character sheet is identical to the one above, featuring the 'Donjons & CHENAPANS' logo, three colored boxes for 'FORCE', 'AGILITÉ', and 'MAGIE' with their respective icons, and a large empty rectangular frame for a character drawing. A small vertical text 'Gwendal Co. & Jérôme Sautel' is on the right edge.