[WEB] *v1.0 - Textes & Mise en page : Julien Bayot*

DONJONS & BANANES

VERSION 2 : Le retour des bananes tueuses

C'EST QUOI CE TRUC ?!

C'est un jeu de rôle... Quoi ? Tu ne sais pas ce qu'est un jeu de rôle ?! C'est un jeu de société dans lequel les joueuses conçoivent une fiction en interprétant des personnages à travers des actions et de la narration dans un cadre de jeu réglementé.

Un jeu de rôle c'est souvent long et contraignant, mais pas celui-ci ! Pas besoin d'un maître de jeu aguerri, d'un écran encombrant et de livres de règles effrayants. Ici, tout le monde joue ensemble et mis à part quelques objets courants il n'y a pas besoin de préparer quoi que ce soit ! Armé uniquement de votre créativité, vous déciderez d'un univers et y ferez émerger une histoire pleine d'énigmes, de négociations, de combats sanglants ou d'épreuves culinaires sans queue ni tête.

Mais que vous décidiez de vivre une aventure épique à la Star Wars ou un enchaînement de scènes burlesques digne d'un épisode d'Adventure Time, il ne faut pas oublier que vous risquez de tout perdre sur un mauvais jet de dé !

Á QUOI ÇA RESSEMBLE ?

Réunissez-vous autour d'une table et disposez-y les objets de la **Liste de Courses** (page suivante). Ensuite, créez votre **Carte du Donjon** et les **Fiches de Personnage** de vos avatars respectifs puis l'aventure peut commencer !

Durant la partie, vous jouerez une succession de scènes appelées Niveaux où vous affronterez des situations variées, jetant des dés pour en interpréter le résultat afin de créer une histoire et gagner les jetons nécessaires pour passer au Niveau suivant. Le but du jeu est d'atteindre le dernier Niveau, « le boss final » et de le vaincre ! Mais sachez tempérer vos ardeurs, car si vous échouez trop ça sera Game Over !

3 MISE EN PLACE
4 Faire un Donjon
5 Créer son personnage
6 En règle générale
7 LES ÉPREUVES
8 JETER LES DÉS
9 Phase de Répit
10 TABLES DE COMPLICATIONS

Ce Donjons & Bananes est une version adaptée librement d'après la traduction française de **Matthieu B. [PDF]** du jeu original créé par **Simon Pettersson [PDF]**.

Attention ! Cette version n'est pas une traduction fidèle et prend beaucoup de libertés dans l'emploi des termes clés et réécrit certains points de règles. Nous vous invitons à lire et à tester les autres versions du jeu pour en comparer les règles ainsi que d'en inventer de nouvelles pour en tirer le plus d'amusement possible.

LISTE DE COURSES

- Plein de jetons!
  4x [Nombre de joueuses] de jetons noirs
  10x [Nombre de joueuses] de jetons blancs
- Un gros jeton Dealer
- Plein de dés!
  Une dizaine de dés rouges
  Une dizaine de dés bleus
  Un dé jaune
- Des feuilles de papier
- Des crayons / bic / etc...

Les couleurs et la nature de ces objets peuvent varier, il faut juste que leurs propriétés soient similaires (astuce : utiliser un jeu de poker).

MISE EN PLACE

1 Décidez ensemble d'un ordre de joueuse (dans le sens des aiguilles d'une montre, par ordre alphabétique, etc...) puis tirer une joueuse au sort pour être le premier Éclaireur et placez le jeton Dealer appelé Jeton Éclaireur devant elle. Ensuite, choisissez le niveau de difficulté de l'aventure :

- **FACILE** 10 NIVEAUX
- **NORMAL** 15 NIVEAUX
- **DIFFICILE** 20 NIVEAUX

2 Distribuez un crayon (ou autre) et une feuille de papier A4 vierge à chaque joueuse pour rédiger les **Fiches de Personnage**. Ensuite, placez une autre feuille au centre de la table, inscrivez «**Carte du Donjon**» en grand au-dessus puis créez une liste numérotée de 1 à [NIVEAU DE DIFFICULTÉ CHOISI] dans la marge de gauche. (Ex. de 1 à 10 pour une partie facile)

3 Créez la **Pile des Périls**, elle contient 4X [NOMBRE DE JOUEUSES] jetons noirs, les **Jetons Périls**. Créez la **Pile des Succès**, elle contient au début de la partie 4X [NOMBRE DE JOUEUSES] jetons Blancs, les **Jetons Succès**. Placez les deux piles bien en vue l'une à côté de l'autre et le reste des jetons blancs en réserve. (Ex. 4 joueuses réunissent : 16 jetons noirs et ≈ 40 jetons blancs)

4 Si possible, et à cause du grand nombre de dés, prévoyez un récipient à fond plat et placez-le au centre de la table accessible à tous. Mettez-y le dé jaune appelé **Dé de Personnage**, puis placez en dehors les autres dés séparés en deux tas distincts. Le tas de dés bleus sera **la réserve de Dés de Manoeuvres** et le tas de dés rouges sera **la réserve de Dés de Risques**.

FAIRE UN DONJON

La Carte du Donjon représente toutes les possibilités d'aventures que votre groupe pourra être amené à vivre durant la partie. Les numéros placés sur la Carte du Donjon (à l'étape précédente) correspondent aux Niveaux comprenant les scènes qu'il vous reste à définir en suivant les étapes ci-dessous :

1) Définissez ensemble **le thème de votre aventure**. Quel genre ? Univers ? Époque ? Etc… Mais aussi quel ton donner à votre partie (Ex. partie fun + thème : Pirates de l'espace).

2) Choisissez ensemble **l'objectif principal de votre aventure** puis notez le contexte de sa résolution à côté du dernier Niveau de votre Carte de Donjon. (Ex. trouver le trésor oublié du légendaire dauphin cosmique = Niveau 10 : Comète au trésor !)

3) Choisissez ensemble **la raison d'être du groupe** et ses motivations dans la résolution de l'objectif principal. (Ex. équipage de Glor le Gruul, le corsaire le plus avide de l'univers)

4) En commençant par la joueuse qui suit l'Éclaireur, chacune à votre tour, **écrivez une courte phrase décrivant une scène à côté d'un Niveau vierge** de la carte du Donjon en suivant un ordre croissant jusqu'à ce que tous les Niveaux soient remplis (cette étape peut aussi se faire de manière cachée au recto des Fiches de personnage).

Carte du Donjon

1. Rencontre en secret
Niveau 1 - Joueuse 2

2. Trahi !
Niveau 2 - Joueuse 3

3. Voler un vaisseau
Niveau 3 - Joueuse 4

4. La planète à bulles
Niveau 4 - Joueuse 1

5. Un trou noir !
Niveau 5 - Joueuse 2

6. Perdu dans l'espace
Niveau 6 - Joueuse 3

7. Capturé et interrogé
Niveau 7 - Joueuse 4

8. Course poursuite
Niveau 8 - Joueuse 1

9. Ce n'est pas une lune
Niveau 9 - Joueuse 2

10. Comète au trésor !
Niveau Finale - Toutes

CRÉER SON PERSONNAGE

Saisissez-vous d'une feuille vierge et remplissez votre Fiche de Personnage comme bon vous semble en vous aidant des étapes ci-dessous :

1. **Imaginez le personnage** que vous voulez incarner, son apparence, sa personnalité, son métier, etc., et gardez tout ça en tête.

2. **Choisissez-lui un Nom** et notez-le en grand.

3. Notez **3 Attributs** du personnage et assignez-leur un Rang de 1 à 3, 3 étant le principal.

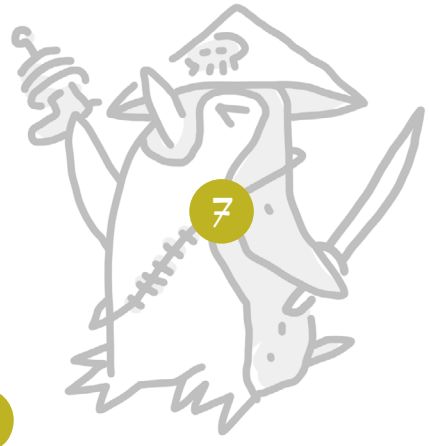
4. Attribuez-lui **2 Objets**. Assignez au principal le Rang 2 et à l'autre le Rang 1.

5. Inventez-lui **1** trait spécial, une technique cachée, ou une arme puissante que votre personnage pourrait employer en dernier recours. C'est votre **Banane Secrète**.

6. Ajoutez toutes **les informations** que vous trouverez utiles de l'étape 1 pour vous aider à décrire votre personnage aux autres joueuses et à mieux l'interpréter.

7. Ajoutez-y **un dessin** si vous le souhaitez et vous êtes prête à partir à l'aventure !

Fiche de Personnage



4

[2] Téléporteur

[1] Sabre-lactite

-

-

-

-

-

2
6

ELFY LONGSHADOW
Pingouine Samouraï de l'espace
Boucanière-chef de Glor le Gruul

3

[3] Légende malgré elle

[2] Championne de Haïku

[1] Code de l'honneur

5

Harpon temporel

Prévoyez de l'espace en dessous de vos objets pour vous permettre d'en ajouter de nouveaux ainsi qu'une zone associée à chaque objet et attribut pour pouvoir les cocher.

EN RÈGLE GÉNÉRALE

Au tout début...

L'une après l'autre, présentez-vous au groupe en utilisant tout ce que vous avez imaginé à la création de votre Fiche de Personnage en y ajoutant une motivation personnelle à la résolution de l'objectif principal (et/ou d'un objectif indépendant). Une fois que tout le monde se connaît, discutez entre vous des liens qui vous unissent (de parentés, d'amitié, de subordination, etc...) afin de donner la cohérence finale au concept du groupe. Puis, rendez-vous au Niveau 1 et la partie peut commencer!

Comment se structure un *Niveau ?*

1. L'**Éclaireur** fait une description de la scène du Niveau en y incluant une **Épreuve** qu'il vous faudra résoudre ensemble et finit en intégrant une joueuse pour qu'elle commence le 1er Round.

2. Chaque Joueuse lorsqu'elle est appelée ou qu'elle décide d'intervenir joue son tour de jeu en réalisant une action pour **Affronter l'Épreuve** (page suivante). Retenez l'ordre de jeu de chacune.

3. Une fois que tout le monde à joué durant le Round, **enlevez** [NOMBRE DE JOUEUSES] jetons de la **Pile des Périls** puis décrivez une **aggravation dans la scène**. Un Nouveau Round commence alors en suivant l'ordre de jeu du Round précédent (sauf accord).

4. Enchaînez les Rounds jusqu'à ce qu'une des deux piles de jetons soit vide. Si c'est la Pile des Succès l'Épreuve est remportée, si c'est la Pile des Périls vous perdez l'Épreuve ! Si elles sont vides en même temps, l'Épreuve est également perdue.

5. Sauf si votre échec ou votre victoire vous conduit à mettre un terme à la partie (page suivante), jouez la **Phase de Répit** (p.9) dans l'ordre et passez au Niveau suivant (revenez alors à l'étape 1).

Le rôle de l'Éclaireur

Votre rôle en tant qu'Éclaireur est d'interpréter la phrase du Niveau joué sur la Carte du Donjon: *décrivez l'ambiance visuelle, sonore, olfactive... Quelles sensations dominent dans ce lieu ? Qu'est-ce qu'il s'y passe ? Y a-t-il des figurants, que font-ils ?* Mais aussi l'**Épreuve** que le groupe devra résoudre pour réussir le Niveau: *Une opposition armée, un duel d'insultes, une course-poursuite, un tournoi de poker, un immeuble en flammes qui s'effondre, etc...* Et finissez en incluant une autre joueuse pour qu'elle débute le Round de jeu (sauf intervention souhaitée).

LES ÉPREUVES

Lorsque tu es appelée par une autre joueuse à intervenir dans la scène ou que tu décides de t'immiscer dans l'action, on dit que tu Affrontes l'Épreuve ! Effectue alors ces étapes :

1 **Anticipe** les Objet/Attribut/Banane secrète décochés* que tu veux utiliser en imaginant une interaction logique ou amusante qui aille dans le sens de la résolution de l'épreuve.

2 Décris un déplacement, interpelle un ennemi, négocie avec une joueuse, etc... Toute chose que tu estimes enrichissante et nécessaire pour **introduire ton action** (ce n'est pas une obligation !).

3 Avant de la décrire, **Lance les dés** pour réaliser ton action en suivant les règles de la page suivante (si une des deux piles se vide, passe à l'une des deux sections de droite après l'étape 4).

4 **Interprète narrativement** ton résultat dans sa globalité (ton Objet/Attribut, ton degré d'échec/succès, l'éventuelle Complication, voir ta Banane Secrète) et finis en appelant une autre joueuse pour l'inviter à jouer à son tour (sauf intervention souhaitée).

* Lorsque vous utilisez un Objet, un Attribut ou votre Banane Secrète, vous cochez (au crayon) une zone à côté de son nom sur votre Fiche de Personnage. Celui-ci ne peut plus être utilisé pour Affronter une Épreuve avant que vous ne l'ayez décoché lors d'une Phase de Répit (p.9).

OUCH ! C'EST UN ÉCHEC...

Vous vous êtes fait avoir ! **Comptabilisez votre échec**. (**SI** vous échouez pour la troisième fois durant votre périple ou si vous avez échoué à l'ultime épreuve du **Niveau Finale**, vous avez perdu la partie! Racontez un épilogue mettant un point final à votre aventure, faites un tour de table pour que chaque joueuse décrive le funeste destin de son personnage)

Dans le cas d'un échec dans un **Niveau Normal**, jouez un court épilogue racontant ce qu'il advient de votre groupe : vous vous êtes faits capturer, éjecter d'un bar, tombés dans un précipice menant à un cours d'eau, etc... Et pensez qu'il vous faudra le raccorder à la scène du Niveau suivant.

Ensuite, ne vous distribuez **PAS de Jetons Périls**, mais conservez tous vos Jetons Succès gagnés durant l'épreuve et passez à la Phase de Répit l'esprit songeur et rancunier !

YOUPI ! C'EST LA VICTOIRE

Félicitations ! (**SI** vous avez atteint le **Niveau Final** et remporté l'ultime épreuve, vous gagnez la partie ! Racontez l'épilogue de votre aventure pour qu'elle reste gravée dans les mémoires. Faites un tour de table pour que chaque joueuse exprime les sentiments de son personnage et décrive son glorieux devenir)

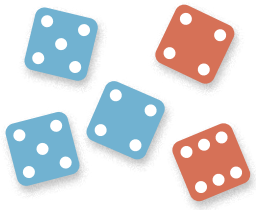
Dans le cas d'une victoire dans un **Niveau Normal**, prenez le temps de jouer un court épilogue pour conclure la scène du Niveau et repartir sur une bonne base.

Ensuite, distribuez de manière équitable entre chaque joueuse les **Jetons Périls** qui ont été retirés de la Pile des Périls et ajoutez les à votre somme de Jetons Succès gagnés durant l'épreuve. Vous pouvez désormais passer à la Phase de Répit l'esprit léger et victorieux !

COMMENT LIRE LE RÉSULTAT?

Pour interpreter ton jet de dé, sépare-les en 3 GROUPES:

[A]



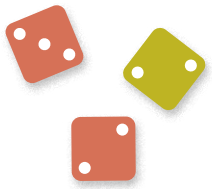
La somme de tes réussites!

Comprend tous les résultats affichant **[4+]** sur l'entièreté des dés lancés.

Retire autant de Jetons Succès de la Pile des Succès et conserve ces jetons pour toi, ils te serviront pendant la Phase de Répit.

[4+] = le dé affiche 4, 5 ou 6

[B]

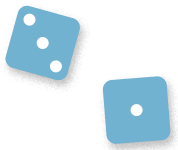


La somme de tes échecs!

Comprend tous les résultats affichant **[3-]** uniquement sur le Dé de Personnage et les Dés de Risques.

Retire autant de Jetons Périls de la Pile des Périls. Si tu as 1 échec ou plus, consulte la **Table de Complications** (p.10).

[C]



Le reste c'est pour du beurre

Comprend tous les Dés de Manoeuvres affichant **[3-]** et ne compte pas pour des échecs (ouf!).

Si tu utilise ta Banane Secrète

Tu réussis sur [3+]!!!

JETER LES DÉS

Pour lancer les dés, commence par choisir au maximum 1 Objet et 1 Attribut décoché que tu souhaites utiliser (et annonce si tu utilises ta Banane Secrète). Puis, à l'aide d'un crayon, coche tout ça sur ta Feuille de Personnage. Ensuite, réunis tous les dés dont tu auras besoin (voir ci-dessous*) et finalement lance tous les dés en même temps!

* QUELS DÉS IL TE FAUT?

Prends toujours le dé jaune, c'est le **Dé de Personnage**.

+

Prends un nombre de **Dés de Manoeuvres** égal au Rang de [OBJET + ATTRIBUT] utilisé.

+

Prends autant de **Dés de Risques** que tu le souhaites (mais fais attention!).

PHASE DE RÉPIT

On trouve des trucs!

Après avoir Affronté l'Épreuve, réunissez tous vos Jetons Succès et Périls (sauf échec) ainsi que les jetons économisés aux Niveaux précédents et dépensez-les pour:

A DÉCOCHER vos Objets et Attributs au prix de leur Rang : **[OBJET RANG 3 = 3 JETONS]**

B ACHETER un nouvel objet à une autre joueuse 2x sa valeur en Rang : **[OBJET RANG 3 = 6 JETONS]**

C SOIGNER une autre joueuse (exeptionnellement, vous pouvez **payer à plusieurs**).

Vous ne pouvez pas décocher votre Banane Secrète, vous soigner, vous offrir un objet ou payer à plusieurs.

Lorsque vous offrez un objet à une autre joueuse, imaginez que vous l'avez trouvé par hasard, qu'il est apparu par magie, que vous l'avez construit, acheté, etc… Une fois cette phase de troc terminée, conservez les jetons que vous souhaitez **économiser** (échangez les jetons Périls avec des Jetons Succès de la réserve pour les conserver) puis, **reformez les deux piles** de jetons comme au début du Niveau actuel.

Où va-t-on maintenant?

Après avoir fait vos échanges et remis les piles en place, vous êtes prêt pour passer au prochain Niveau. Réalisez alors les étapes ci-dessous:

1 Lancez un dé à 6 faces et **avancez** d'autant sur la Carte du Donjon depuis votre Niveau actuel (si vous dépassez le Niveau Final, arrêtez-vous dessus).

2 Lancez un dé à 6 faces et ajoutez autant de Jetons Succès à la Pile des Succès. Cela **augmentera la difficulté** du jeu (si vous faites souvent de hauts scores, redoublez de prudence et imaginez des situations d'autant plus périlleuses).

3 Faites une courte **description du voyage** vers le Niveau suivant (cet endroit peut se trouver à quelques mètres comme à des milliers d'années-lumière de votre position…).

4 Faites tourner le **Jeton Éclaireur** à la joueuse suivante qui se prépare alors à interpréter le titre du Niveau comme bon lui semble !

LEVEL UP!

Si les joueuses le souhaitent pour des raisons de facilité ou pour marquer un Niveau charnière lors d'une partie longue et difficile, vous pouvez faire LEVEL UP vos Personnages. Dans ce cas, et avant toutes choses durant la Phase de Répit et pour chacun de vos personnages :

Décochez tous vos Objets, vos Attributs et votre Banane Secrète. Puis, soignez toutes vos blessures et ajoutez [1] à un de vos Attributs.

Puis jouez la phase de Répit normalement

TABLES DE COMPLICATIONS

À **chaque fois** que vous avez un ou plusieurs échecs lors d'un lancer de dé, utilisez les Tables de Complications !

Pour trouver la complication à appliquer, il vous faut le **Numéro de la Table** [RÉSULTAT DU DÉ DE PERSONNAGE] ainsi que le **Numéro de la Complication** [NOMBRE D'ÉCHECS TOTAUX SUR LE DÉ DE PERSONNAGE + LES DÉS DE RISQUES] listé dans les tables ci-contre.

Si tu utilises ta **Banane Secrète**, les effets des tables 3 et 6 sont diminués de 1 durant ton tour (Ex. 5+ = 4+).

Cinématique

1	CHANGEZ D'ENVIRONNEMENT	Roleplay
2	UNE COÏNCIDENCE NÉFASTE	Roleplay
3	C'ÉTAIT UN COUP BAS...	Roleplay
4	TOUT S'ÉCROULE !	Roleplay
+5	AAAAAAAH !!!	L'Épreuve est perdue

Mes trucs !

1	PAS VRAIMENT LE BON OUTIL...	Roleplay
2	QUELQUE CHOSE EST TOMBÉ	Coche un de tes objets
3	TU AURAIS DÛ FAIRE ATTENTION!	Efface un de tes objets
4	IL TE MANQUERA BEAUCOUP...	Efface ton objet de plus haut Rang
+5	TU TE RETROUVES À POIL !!!	Efface tes objets pour une valeur en Rang égale à ton nombre d'échecs

Bonjour les dégâts !

1	C'EST PAS PASSÉ LOIN...	Roleplay
2	TU ES ÉPUISÉ OU CONFUS	Succès à 5+ pour ton prochain jet
3	TU ES BLESSÉ	Succès à 5+ pendant cette Épreuve
4	TU ES GRAVEMENT BLESSÉ !	Succès à 5+ pendant cette Épreuve et la prochaine (Soin = 5 Jetons)
+5	TU ES HANDICAPÉ OU DÉFIGURÉ !!!	Succès à 5+ pour le reste de l'aventure (Soin = 10 Jetons)

On est de taille ?

1	TU AS FAILLI TE FAIRE AVOIR...	Roleplay
2	ÇA VA DEVENIR PLUS COMPLIQUÉ	+3 jetons Succès au tour suivant
3	CE N'ÉTAIT PAS PRÉVU...	+3 jetons Succès dans la pile
4	C'EST UN PIÈGE !	+3 jetons Succès dans la pile et +3 au Round suivant
+5	C'ÉTAIT QUE LA TÊTE DE L'ICEBERG !!!	+ [Nombre de jetons Péril total] jetons Succès dans la pile

Il se trouve que...

1	UNE CHOSE INATTENDUE SE PRODUIT	Roleplay
2	TU LOUPES UN TRUC IMPORTANT	Ignore les dés indiquant 4
3	ÇA MARCHAIT, JUSQU'À CE QUE...	Ignore les dés indiquant 4 et 5
4	OUVRE UN PEU LES YEUX !	Ignore les dés indiquant 4, 5 et 6
+5	C'ÉTAIT LA PIRE CHOSE À FAIRE !!!	Ignore tous les succès et le Round se termine immédiatement

Ça part en sucette !

1	QUELQU'UN SAUVE TA PEAU	Roleplay
2	POUSSE-TOI, TU GÊNES...	Succès à 5+ pour la joueuse suivante
3	TU N'AIDES PAS DU TOUT !	Tous les succès à 5+ pour le Round
4	MAIS T'ES DANS QUEL CAMP ?!	Tout le monde réussit à 5+ pour son prochain jet
+5	TOUT LE MONDE EST BLESSÉ !!!	Tout le monde réussit à 5+ pour le reste de l'épreuve