

# Complément d'explications pour « Donjons & Chenapans »

Note de l'auteur :

J'ai découvert le jeu de rôle autour d'une table fin 2003 et j'ai commencé à faire des animations publiques début 2004. J'adore animer des tables de jeux de rôle papier-crayon (être MJ, donc) et surtout faire découvrir ma passion dans des événements publics : festivals jeux, conventions, salons, kermesses, après-midi ou soirées jeux aux bénéfiques du comité des fêtes (ou de la coopérative scolaire, etc)... Et j'ai découvert en 2024 qu'il y avait des jeux de rôles (jdr) accessible dès 4 ans. Depuis plusieurs années, il y a même plusieurs livres différents concurrents. J'ai adopté « Donjons & Chenapans » grâce auquel j'ai donc élargie mon public.

En revanche, les familles me demandent en fin de séance, le nom du jdr auquel leurs enfants et eux-même ont joué. Et je suis embêté, car je trouve que le pdf « Donjons & Chenapans » est incomplet, en terme d'explication, pour que des parents n'y connaissant rien au jdr, puissent l'utiliser.

Ce document a donc vocation à compléter les explications, mais pas à compléter ni à modifier les règles.

Nicolas JOLY, alias Hombelin, décembre 2025

Inutile de faire le sempiternel chapitre « Qu'est-ce que le jeu de rôle sur table », les gens ayant joué avec moi, le savent forcément. Et puis, au besoin, il devrait être facile de trouver ça.

## Principes universels du JdR :

**Loi n°1 :** Le meneur de jeu (MJ) a toujours raison.

**Loi n°2 :** Si le MJ a tort, se référer à la première loi.

**Corollaire des deux premières règles :** Si le MJ se révèle être un « gros con » (terme technique), il va se retrouver à jouer tout seul...

**La réussite automatique :** Une action souhaitée par un joueur peut être réussie automatiquement. Le MJ n'a qu'à dire « ok, ça marche ». Pas besoin de lancer les dés. C'est par exemple le cas si le joueur veut faire une action facile dans un domaine où il excelle. Ça peut être aussi le cas d'une action trop trop facile, pour n'importe qui. Enfin, ça peut être le choix du MJ s'il considère que ça n'apportera aucun plaisir de jeu, de lancer les dés, et préfère directement poursuivre l'histoire.

**L'échec automatique :** Une action souhaitée par un joueur peut échouer automatiquement. Le MJ n'a qu'à dire « Ça ne fonctionne pas : tu rates ». C'est le cas des actions trop complexes, surtout si en plus le

personnage est faible dans ce domaine. C'est rare, car les joueurs comprennent vite en quoi leur personnage est bon, ou pas, et ils imaginent leur action en conséquence.

Ça peut aussi être le cas d'un teste de perception. Le joueur dit par exemple qu'il prend le temps de scruter la cime des arbres. Le MJ peut directement lui dire « tu ne vois rien » (sans lancé de dés) et il peut compléter par « Soit il n'y a rien, soit il y a quelque chose, mais c'est vraiment impossible de le voir ».

**La performance moyenne :** La situation n'implique pas une réussite automatique, ni un échec automatique, mais, si cela n'apporterait rien d'intéressant à l'histoire ni au jeu, que le personnage rate ou excelle, le MJ peut décider qu'il fait une performance moyenne. Surtout pour les actions qui nécessiteraient de faire le plus de « 6 » possible. Mais là, pas de lancé de dé, l'histoire se poursuit et le MJ décrit comment, puis redonne la parole aux joueurs. Le MJ doit évidemment prendre en compte si le personnage est bon, ou pas vraiment, dans le domaine en question, et prendre en compte la situation (etc).

**Finalement, le MJ demande un lancé de dés** quand on ne sait pas instinctivement si l'action est réussie ou échouée. Et Pis aussi quand c'est amusant de lancer les dés : typiquement en cas de bagarre.

### **Et Dieu nous offre le livre de règles :**

Certains joueurs considèrent le livre de règles comme sacré. A l'extrême opposé, il y a des joueurs pour lesquels le livre de règle est surtout un catalogue d'illustrations et de bonnes idées, et ils jouent avec pleins de « règles maisons ». C'est le MJ qui décide qu'à sa table, telle situation sera arbitrée par tel lancé de dés. Pour décider de cette règle maison, le MJ aura consulté ses joueurs, ou pas.

Avoir un livre épais avec une règle pour chaque situation donne un avantage diplomatique. Ce n'est en effet pas le MJ qui martyrise ses joueurs : c'est le livre qu'est le responsable, puisqu'on se borne à le mettre en pratique.

Depuis 50 ans que le jdr existe, des jdr précis existent avec des encyclopédies de règles (et donc pleins de livres à acheter, à lire, à comprendre et à mémoriser). Et il existe des jdr précis avec très peu de règles. On parle parfois pour ces jdr avec peu de règle, de jdr narrativiste.

Bref. **A « Donjons & Chenapans », le MJ doit inventer ses règles détaillées, au fur et à mesure** que le jeu avance. C'est notamment lui qui décide de la réussite automatique, de l'échec automatique ou de la nécessité de lancer les dés. Il n'y a pas un bestiaire

des créatures rencontrables, avec par exemple un Orc listé et l'indication que pour l'assommer il faut lancer les dés de **Force** et faire au moins trois « 6 ». C'est au MJ de décider de ça. Alors n'ayez aucun cas de conscience, à chaque fois que vous devez décider de quelque chose. **Et si la semaine suivante**, pour l'Orc suivant, vous avez oublié et vous décidez qu'il est impossible de l'assommer (échec automatique), et que vos joueurs vous interrogent car eux se souviennent, vous pouvez dire par exemple que le nouvel Orc est plus gros, et donc plus résistant, que le précédent... Ou qu'il a un casque...

**Attention ! En revanche**, nous vous conseillons d'annoncer votre règle avant que le joueur ne lance ses dés. Comme ça, ce n'est pas vous qui martyrisiez vos joueurs en interprétant le résultat des dés, et en disant par exemple : « Bah non, c'est loupé ».

Vous dites, par exemple, « Ok, pour cette action, lances-moi tes dés d'**Agilité**. Il faut faire deux « 6 » pour que ça soit réussi ». Et si l'action est loupée, le joueur le sait automatiquement et c'est la faute des dés, pas celle du MJ. Et bien-sûr le MJ peut alors décrire ce qu'il se passe.

Une fois, un joueur a voulu faire disparaître (par magie) les hommes-poissons, dans le scénario « l'Écaille Magique ». J'ai annoncé qu'il fallait lancer les dés de **Magie** et faire trois « 6 ». Il a fait un seul « 6 ». J'avais pas d'idée, pis j'ai arbitré que les jambes des hommes-poissons avaient disparues. A tête reposée, je me dis aujourd'hui que j'aurais pu dire que 1 seul des hommes-poissons, sur les trois, disparaissait, puisque justement, ils sont trois sur l'illustration. Bon, tant pis, on s'est bien amusé qu'en même.

## **Types de testes :**

### **Les testes de dés contre un seuil.**

Par exemple, le joueur veut sauter, alors qu'il court, au-dessus d'un obstacle ; le MJ annonce qu'il faut au moins un « 6 » avec ses dés d'**Agilité**.

### **Les testes de dés en opposition.**

Par exemple, le joueur veut bousculer, alors qu'il court, des passants qui lui font obstacle ; le MJ annonce que le joueur doit lancer ses dés de **Force**, en d'opposition au MJ qui lance trois dés ; le joueur doit faire plus de « 6 » que le MJ pour passer sans s'arrêter. On croise les doigts pour que ce ne soit pas un match nul. Si c'est le cas, à vous de décider. Relancer les dés ou décider directement que le joueur passe, ou est arrêté.

### **Les testes où il faut faire le maximum possible.**

Par exemple, l'un des joueurs a décidé que son personnage avait un instrument de musique et savait s'en servir. Là, il décide de distraire les gens, pour récolter de la monnaie. Le MJ annonce que le joueur doit

lancer ses dés d'**Agilité** et que plus il y aurait de « 6 », plus il récolterait de monnaie.

*Note : je précise à nouveau que dans ces exemples, le MJ aurait pu aussi décider directement d'une réussite automatique ou d'un échec automatique, ou d'une performance moyenne, et ne pas faire lancer les dés. Bah ça dépend du détail de l'histoire, etc.*

### **Choix de « Donjons & Chenapans ».**

Les personnages sont chiffrés par leurs caractéristiques **Force**, **Agilité** et **Magie**. Cela permet d'arbitrer par des lancés de dés tout ce que l'on pourrait qualifier de scène d'action : bagarres, courses-poursuites, escalades, natations, etc.

**Mais pour les interactions sociales ?** C'est surtout quand les personnages discutent avec des personnages ou des créatures du décors. S'ils veulent mentir, marchander, convaincre, intimider, se renseigner... Comment faire ?

Évidemment, la situation peut induire une réussite automatique, ou un échec automatique. Mais comment faire quand il pourrait arriver la réussite comme l'échec ?




Comme les règles ne prévoient pas de caractéristique adaptée aux interactions sociales, la logique voudrait que le MJ décide, en seul juge, de ce qu'il se passe. C'est tout à fait possible.

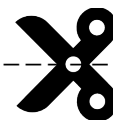
Personnellement, je préfère qu'un lancé de dés décide. J'attribue donc à tout les personnages trois dés pour les interactions sociales, et à partir de ça, j'improvise mes règles, en fonction des situations, comme pour les scènes d'action. Trois dés chacun, ça veut dire qu'aucun personnage n'est particulièrement bon, ni particulièrement mauvais, pour les interactions sociales. Ils sont sur un pied d'égalité. Mais cela n'interdit pas aux joueurs d'avoir de bonnes idées pour augmenter leur chance. Il n'y a pas de caractéristique pour détailler les interactions sociales, sur la feuille de personnage, parce qu'ils sont de toute façon à pied d'égalité.




A la lecture des réactions des joueurs, dans le scénario de l'Écaille Magique, on constate que l'auteur du jeu accorde un dé de plus à lancer, si la situation est favorable ou si le joueur a eut une bonne idée qui l'aiderait. Et inversement, il enlève un dé à lancer si la situation est défavorable. De même, si un personnage en aide un second, il lance ses dés et les « 6 » qu'il a fait, sont autant de « 6 » acquis pour le second joueur.

*Note : un joueur de jdr est un rôliste. Comme le trompettiste joue de la trompette et le cycliste fait du vélo.*




L'aide de jeu que je me suis fabriquée et que je place sur la table :

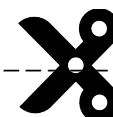
Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6






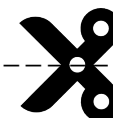
Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6






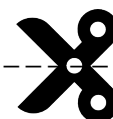
Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6






Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6






Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6



Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6



Action <b>SIMPLE</b> (ou petit sort)		<b>UN</b> seul 6
Action de difficulté <b>MOYENNE</b>		<b>DEUX</b> 6
Action <b>COMPLEXE</b>		<b>TROIS</b> 6