

# LE DONJON DONT VOUS ÊTES LES HÉROS

Vous allez vivre une aventure ! Votre objectif est de sortir du Donjon vivant et en perdant le moins de jetons **TEMPS** possible.

## Départ

Pour jouer, découpez les jetons en bas de page et ensuite, faites les bons choix en appliquant les actions.

Vous rentrez dans le Donjon :

- (A) Prudemment
- (B) Rapidement

Si vous courez, vous bousculez un **minotaure**. Quand vous réussissez à lui échapper, il jure de se venger plus tard !

**ATTENTION** Si en plus vous étiez poursuivi par le **squelette**, il continue à vous poursuivre ce qui vous fait perdre encore du temps. [-1 TEMPS]

Sinon, vous parcourez le labyrinthe mais vous perdez du temps. [-1 TEMPS]

## Vous rencontrez un squelette endormi

Si vous avez choisi d'être rapide, il se réveille et vous suit dans la pièce suivante

Si vous avez choisi d'être discret, il reste endormi. Vous lui prenez sa **LETTRE D'AMOUR** et vous continuez dans la pièce suivante. [-1 TEMPS]

La pièce suivante est un grand labyrinthe, il va falloir le traverser

- (A) Vous y allez rapidement
- (B) Vous prenez votre temps



Vous arrivez dans une salle avec des champignons vénéneux qui relâchent un gaz mortel

- (A) Vous les étudiez pour plus tard
- (B) Vous courez en retenant votre respiration

Si vous courez, vous foncez sans respirer et vous arrivez dans la pièce suivante le **souffle court**.

Si vous étudiez les champignons, gagnez un **ANTIDOTE**, cela vous coûte du temps. [ -1 TEMPS ]

Vous entrez dans une grande salle avec un spectacle maléfique, c'est la salle du Boss du donjon !

Vous tuez le Boss maléfique, pillez sa collection de cartes Tokémon et commencez le chemin de retour

Si vous avez étudié les champignons vous arrivez en pleine forme et vous l'affrontez dans un combat ultra épique !

Si vous avez le **souffle court**, le Boss maléfique arrive à vous infliger une **BLESSURE**.

**CHOIX** Si vous en avez envie vous pouvez prendre du temps pour vous soigner [ -1 TEMPS ] et vous ne possédez plus **BLESSURE**.

La pièce suivante est un couloir avec des piques en bois sur les murs. Il va falloir faire attention à ne pas vous blesser, vous y allez :

- (A) En faisant attention
- (B) Rapidement

Si vous avez fait attention: vous ne vous blessez pas sur les piques. [ -1 TEMPS ]

Si vous y êtes allé rapidement vous vous infligez une **BLESSURE**.

**ATTENTION** Si vous étiez déjà blessé alors vous êtes ralenti. [ -1 TEMPS ]

L'aventure continue à la page suivante !

Vous arrivez dans une pièce avec un précipice. Le seul moyen de traverser est d'emprunter un vieux pont abîmé

- Ⓐ Vous traversez au pas de course
- Ⓑ Vous traversez avec précaution

Si vous avez pris des précautions, le pont s'écroule sous vos pieds. Vous prenez du temps à remonter. [-1 TEMPS]

**ATTENTION** Si vous aviez bousculé le **minotaure**, il vous saute dessus en sortant d'un passage secret et vous inflige une **BLESSURE**.

Si vous étiez déjà blessé, vous êtes ralenti. [-1 TEMPS]

Si vous avez traversé rapidement, le pont s'écroule dans votre dos et tout se passe bien ! Si vous aviez bousculé le **minotaure**, il vous maudit mais ne réussit pas à vous suivre car le pont est détruit !

Vous arrivez dans une salle avec des bassins remplis de piranhas et il y a une tortue empoisonnée qui rampe sur le bord. Il va falloir nager pour traverser les bassins

- Ⓐ Vous récitez aux piranhas la **LETTRE D'AMOUR** du squelette et vous nagez
- Ⓑ Vous nagez le plus vite possible
- Ⓒ Vous utilisez l'**ANTIDOTE** pour soigner la tortue et lui demandez de l'aide pour traverser

Vous devez avoir les objets **LETTRE D'AMOUR** ou **ANTIDOTE** en votre possession pour pouvoir les jouer

Ⓐ Vous récitez la **LETTRE D'AMOUR**. Émus, les **piranhas** vous laissent passer.

Ⓑ Vous vous faites mordre les fesses. Vous avez désormais une **BLESSURE**. Si vous étiez déjà blessé vous perdez [-1 TEMPS].

Ⓒ Vous donnez l'**ANTIDOTE** à la **tortue**. Elle s'enfonce dans sa carapace et vous fait traverser sans encombre en profitant du courant.

La sortie est proche ! C'est bientôt la fermeture du magasin du Donjon

- Ⓐ Vous y allez directement
- Ⓑ Vous prenez la peine de vous essuyer les pieds avant

# Bravo !

Vous êtes sorti vivant du Donjon ! Vous arrivez devant un vieux marchand qui vous propose de faire des échanges

Si vous avez pris la peine de vous essayer avant, vous rentrez immédiatement dans le magasin de souvenirs !

Si vous y êtes allé directement, le magasinier vous dit que vous allez devoir nettoyer les traces que vous avez faites sur son tapis. [ -1 TEMPS ]

## Magasin du DONJON



Convertissez vos jetons de temps restant en TRÉSORS ! S'il vous reste l'ANTIDOTE, vous pouvez également l'échanger contre 1 TRÉSORS !

## Résultats

1 à 2 TRÉSORS : Vous y êtes parvenu tout juste. Ce fut éprouvant mais vous ferez mieux la prochaine fois !

3 TRÉSORS : Une graine d'aventurier vient de germer en vous ! Un nouvel essai ?

4 à 5 TRÉSORS : Vous êtes un aventurier confirmé ! En route pour une autre aventure ?

6 TRÉSORS : Vous êtes stupéfiant, l'un des meilleurs !

## Envie de découvrir les Jeux de Rôle ?

La Maison de la Jeunesse de Woluwe-Saint-Lambert organise un atelier, un jour par semaine, pour les jeunes à partir de 12 ans.

Si cette aventure vous à plu, n'hésitez pas à nous rejoindre pour en faire d'autres ! Nous faisons des parties de jeux de rôle dans des univers comme Star Wars, Harry potter, Naruto, Zelda, Pirates des caraïbes, Game of Thrones, ... Et bien d'autres ! :D

Renseignements et inscriptions sur [JJJY.be/ateliers](http://JJJY.be/ateliers)



**Damien**

Animateur des  
Jeux de Rôle