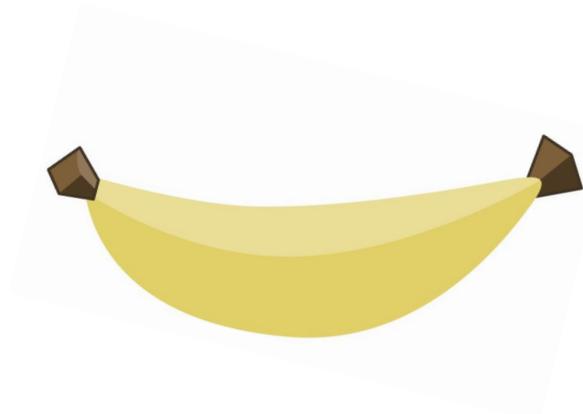


# DONJONS & BANANES



Notes sur cette version : une traduction libre et augmentée du jeu original créé par Simon Pettersson, disponible ici <http://bit.ly/2AlsCf2>

Cette version propose une présentation du jeu que je trouve plus simple à comprendre et à lancer, une variante sur la gestion des piles de jetons ainsi que quelques prêtirés. Certains termes sont traduits très librement. Parce que.

Pour en apprendre plus sur le jeu, l'économie des jetons, et les bananes : une discussion passionnante <http://bit.ly/2imT7vO>

**Durée d'une partie** : de 1 à 3 heures<sup>1</sup>

**Un jeu narrativo-fainéant** (sans préparation en dehors de la lecture de cette règle du jeu)

**Tous les joueurs partagent les mêmes responsabilités** (pas de meneur de jeu)

version du 13.12.17 (relue et corrigée par Simon Pettersson)  
Illustration par SapphireBeam, Banna Vector, <http://bit.ly/2ArxRMq>

---

<sup>1</sup> fonction du nombre de Challenges décidés en début de partie 10 = 1 à 2H, 20 = 2 à 3H

## **C'est quoi Donjon & Bananes ?**

C'est un jeu de rôle qui propose à un groupe de personnages de partir à l'aventure dans la joie et la bonne humeur.

Le ton est fun et pas sérieux. Mais les joueurs peuvent en décider autrement et jouer sur un ton réaliste ou dramatique. Cela demandera sans doute une bonne dose d'imagination et de self contrôle.

C'est un jeu sans Maître du Donjon ou de Meneur de Jeu. Il n'y a pas non plus de scénario très détaillé, juste une liste de lieux et d'événements.

Les joueurs vont créer ensemble des challenges à surmonter pour gagner l'aventure. Ou échouer en essayant. Car oui, c'est un jeu où les joueurs peuvent "perdre".

*Note : le terme "jeu à Banane" vient d'un terme utilisé par la communauté de joueurs pour décrire certains jeux, les "banana descriptions games". Ce sont des jeux où les joueurs sont obligés d'inclure des éléments imposés dans la narration de leurs actions. Exemple : comment ouvrir cette foutue porte avec une banane ? (une définition plus longue, en anglais : <http://bit.ly/2ALEYQy>)*

Le jeu propose de mettre ton imagination à l'épreuve en te demandant comment ton personnage utilise ses ressources pour surmonter l'adversité avec classe et panache.

## **A quoi ça ressemble une partie ?**

Nous allons choisir une aventure dans laquelle chaque joueur incarnera un personnage. L'aventure est une succession de Challenges que nous allons devoir affronter ensemble.

La difficulté de chaque Challenge va crescendo, et le dernier Challenge détermine si ou non nous avons réussi l'aventure.

Ah ! Et si tu perds 3 Challenges, c'est un game over prématuré.

A la fin de l'aventure, nous racontons tous ensemble un épilogue.

## Matos à réunir

- des dés à 6 faces. Il t'en faut de **3 couleurs différentes**. Dans la règle du jeu, je vais utiliser des dés verts, bleus et rouges. Mais utilise ce que tu as sous la main
  - autant de dés verts que de joueurs
  - de 5 à 10 dés bleus
  - de 5 à 10 dés rouges
- des crayons, des gommes et des bouts de papier
- des jetons de **2 couleurs différentes**. Au moins 10 x nombre de joueurs. J'utilise des jetons de poker, mais tu peux prendre des pierres, des haricots, des capsules, ..

## Choisir un Donjon

Choisis un Donjon (il y en a quelques-uns à la fin des règles). Le Donjon se présente sous la forme d'une de lieux ou d'évènements. On l'appelle la **Liste du Donjon**.

(voir la règle optionnelle : créer son donjon !)

## Choisir un Personnage

Choisis un personnage parmi les prêtirés associés au Donjon choisit.

(voir la règle optionnelle : créer son personnage !)

## Un dernier truc à préparer

Prépare 2 piles avec tes jetons, une couleur de jeton par pile :

1. la première pile, on l'appelle la **pile des Défis**. Elle contient au début de l'aventure 4 x *nombre de joueurs* jetons. Ce nombre va aller croissant au cours du jeu.
2. la seconde pile, on l'appelle la **pile des Complications**. Elle est vide en début de partie. Place 4 x *nombre de joueurs* jetons dans cette pile.

## Débuter la partie

Vous commencez l'aventure dans le premier lieu de la **Liste du Donjon**.

Décrivez librement ce lieu.

*Note: ce n'est pas dans la règle originale, mais ... une bonne vieille technique qui a fait ses preuves, tant que ça reste court et amusant pour tout le monde:*

1. *Donnez des notes d'ambiance visuelles, sonores, olfactives, tactiles ou gustatives. Quelles sensations dominent dans ce lieu ?*
2. *Qu'est-ce qu'il s'y passe, là maintenant ? il y a t'il des figurants, que font-ils ?*

Et dès qu'un joueur a une idée qui ferait un bon Challenge, saute au paragraphe suivant.

Un Challenge, ça peut être une opposition armée, un duel d'insultes, une course poursuite, un tournoi de poker, un immeuble en flammes qui s'effondre, etc.. en résumé, une épreuve que tu juges digne d'intérêt.

## Les Challenges

1. Débute le Challenge par une description libre jusqu'à ce qu'un joueur déclare qu'il sait quoi faire pour résoudre ce Challenge. On dit que ce joueur débute un tour de jeu pour gagner le Challenge. Il affronte le Challenge (voir paragraphe suivant).
2. Une fois que tous les joueurs ont eu un tour, on compte un Round.
  - a. à la fin de chaque round, on retire *nombre de joueurs* jetons de la **pile des Complications**. Si la pile est vide, **le Challenge est perdu**
  - b. sinon, on reprend les tours, sans ordre de parole particulier, pour tenter de gagner le Challenge

## Affronter un Challenge

1. Quand tu veux tenter d'affronter un Challenge, commence par rassembler les dés que tu veux jeter. Évite de décrire ce que ton personnage fait. Tu décriras une fois les dés jetés.
2. Prends toujours **1 dé vert** : il représente ton personnage
3. Choisis, au plus, 1 trait et 1 objet à utiliser. Prends autant de **dés bleus** que leurs rangs. Coche une marque sur ta feuille de personnage en face du trait et/ou de l'objet que tu utilises. Tu ne peux plus utiliser quelque chose que tu as coché. Tu peux toujours baser tes descriptions dessus, mais cela ne t'apportera plus de dé.
4. Prends autant de **dés rouges** que tu veux.
5. Annonce si tu veux utiliser ta Banane Secrète™. Si tu le fais, coche-la.
6. Lance tous tes dés, et lis les résultats :
  - a. Chaque dé indiquant 4-6 (4+), tu obtiens un succès. Si tu utilises ta Banane Secrète™, tu obtiens des succès sur 3+. **Pour chaque succès**, prends un **jeton sur la pile des Défis**.
  - b. Chaque **dé vert** ou **dé rouge** indiquant 1-3 ajoute un jeton de Complication dans la pile des Complications.
  - c. Si au moins une Complication a été ajoutée, consulte la Liste des Complications (à la fin de la règle du jeu) pour ajouter une Complication Spéciale.
7. **Décris ce qu'il vient de se passer !** Fais attention de tout incorporer, c'est à dire ton personnage, le trait utilisé et/ou l'objet, ta Banane Secrète™, l'Complication Spéciale et le degré d'échec ou de succès.

Si tous les jetons de la Complications ont été empilés ? **Le challenge est perdu !**

Si la pile des Défis est vide : **le Challenge est gagné !<sup>2</sup>**

Quand tous les joueurs ont pris un tour pour Affronter le Challenge, un Round se termine.

N'oublie pas à la fin du Round :

1. d'ajouter **nombre de joueurs jetons de Complications** à la pile des Complications ( et si celle-ci est pleine, le Challenge est perdu ! )
2. le joueur qui a décrit le challenge doit décrire **un changement dans les circonstances du Challenge**. Quelque chose qui change légèrement la nature du Challenge, comme le déplacer dans un nouvel environnement, changer les ennemis ou quelque chose dans le genre.

---

<sup>2</sup> Et si la pile des Défis vient de se vider mais qu'en même temps la pile des Complications est pleine ? Alors le Challenge est tout de même perdu !

## Gagner un Challenge (youpi !)

Si le Challenge prenait place dans le dernier lieu de la **Liste du Donjon**, vous avez gagné l'aventure !

Sinon :

- les jetons de Complications qui ont été empilées dans la **pile des Complications** sont distribuées équitablement entre les joueurs
- Faites un tour de table et dépensez les jetons gagnés (jeton Défi et Complication) pour décocher les traits et les items, ou acheter de nouveaux items **pour les autres joueurs**. Oui, pas pour ton personnage, mais pour les personnages des autres joueurs.

**Pour décocher quelque chose** : c'est à dire pour le rendre de nouveau disponible, ça coûte Rang jetons. La Banane Secrète™ ne peut pas être décochée.

**Pour acheter un nouvel objet** : ça coûte Rang x 2 jetons

**S'il te reste des jetons**, notes combien sur ta feuille, tu pourras les dépenser plus tard.

Quand tout le monde est satisfait, on regroupe tous les jetons et on bouge vers le prochain Challenge !

## Perdre un Challenge (ouch!)

Si c'était votre troisième Challenge perdu de la partie, ou si le Challenge prenait place dans le dernier lieu de la **Liste du Donjon**, vous avez perdu l'aventure !

Prenez le temps de raconter un épilogue et déchirez vos feuilles de personnage.

Sinon:

- Dépensez uniquement vos **jetons de Challenge** gagnés (+ éventuellement ceux économisés lors d'un précédent Challenge et notés sur votre feuille)
- Rassemblez tous les jetons et bougez vers le prochain Challenge !

## Bouger vers un nouveau Challenge

- Lancez **1d6**, et avancer d'autant dans la **Liste du Donjon**.
- Faites une courte description du voyage, si vous le souhaitez, et sans mentionner de challenge particulier.
- Lancez **1d6** et augmentez d'autant de jetons la pile de **jetons de Challenge**.
- Débutez un nouveau Challenge.

## Terminer l'aventure

Racontez un épilogue. Faites des tours de table pour ajouter des détails à l'épilogue, jusqu'à ce que tout le monde soit content du résultat.

# LES RÈGLES OPTIONNELLES

## Créer son personnage !

Pour ça, prends un bout de papier et note :

- un nom trop stylé ou un nom ridicule
- 3 traits, de rang 1 à 3, 3 étant le meilleur
- 2 objets, de rang 1 et 2.
- un trait spécial, une technique cachée, une arme secrète ou quelque chose dans le genre. C'est ton "spotlight banana" ou "Banane Secrète™"

Ajoute si tu le souhaite une rapide description, un titre, un métier, etc.. ou un petit dessin trop mignon. Bref, tout ce que tu juges nécessaire pour exprimer la badassitude de ton personnage.

## Créer son Donjon !

Note que la règle utilise le terme de Donjon, mais cela peut tout aussi bien être un labyrinthe obscur ou une île déserte, une quête dans l'espace ou un voyage autour du monde.

Comment ça marche ?

1. Note sur une feuille une liste numérotée de 1 à 10 : ce sera la liste du Donjon (de 1 à 10 pour une partie rapide, de 1 à 20 pour une partie plus longue).
2. Décide où débute l'aventure, et note ce lieu au début de ta liste
3. Discutez tous du but de la quête, du voyage ou du scénario, et note-le à la fin de la Liste du Donjon

Remplis les numéros restés vides dans ta Liste du Donjon (vous ne saurez jamais à l'avance combien vous en visiterez avant de terminer l'aventure)

## Level Up des personnages

En fin de partie ou lorsque les joueurs jugent que cela colle à la fiction :

1. Fais la somme de tous les traits de ton personnage
2. Ajoute 1 à cette somme, et distribue le total entre tes anciens et éventuellement de nouveaux traits. Décoche tous tes traits.
3. Efface tous tes objets et crée-en 2 nouveaux, de rang 1 et 2.
4. Décoche ta Banane Secrète™ ou efface la pour en créer une nouvelle.

# EXEMPLES DE DONJONS

## La Tombe du Roi Endormi

1. À l'auberge
2. La route de montagne
3. Le Lac Gris
4. Les gobelins pilleurs
5. Les grottes du Murmure
6. Gouffre sans fond
7. Le peuple Champignon
8. Tombes de la garde royale
9. Le repaire du dragon de limon
10. Passage sous-marin
11. Chauves-souris géantes
12. Hall des illusions
13. Chambre de lave
14. Ça s'effondre !
15. Hall d'effroi et de panique
16. Le roi se réveille

## Le Temple du Dieu Gorille

1. Une réunion secrète
2. Quelqu'un est dans l'avion !
3. Des Villageois hostiles
4. La rivière aux Crocodiles
5. Les provisions ont pourri !
6. Le cimetière des éléphants
7. Embuscade par les nazis!
8. Convaincre le chaman
9. Les Gorilles géants
10. La vallée que le temps a oubliée
11. Des Nazis dans des jeeps
12. La carte a été volée !
13. La falaise impossible
14. Des Cultistes fous
15. Le dieu gorille

## Tuons l'Empereur de l'Espace

!

1. Rencontre en secret
2. Trahi !
3. Voler un vaisseau
4. Attaqué par des soldats impériaux
5. La planète de la jungle bleue
6. Un Trou noir !
7. Les Vikings de l'Espace
8. Les Cristaux maléfiques intelligents
9. Perdu dans l'espace !
10. La planète du plaisir
11. Capturé et interrogé
12. Les Vampires cérébraux
13. Course poursuite dans la ceinture d'astéroïdes
14. Ce n'est pas une lune ...
15. Combattre l'Empereur de l'Espace

## A la recherche d'un Havre de paix

1. La fin du monde
2. Le gang des motards
3. Zombies !
4. Traverser le désert
5. Les Cannibales
6. Course poursuite en voiture
7. Des Zombies Volants
8. Le culte des Fusées
9. Trouver de la nourriture
10. Trouver un médecin
11. Les Enfants maléfiques
12. Les Zombies Explosifs
13. Aider les Habitants
14. Trouver des pièces de rechange
15. Passer l'Armée Zombie

# LA LISTE DES COMPLICATIONS

Chaque fois qu'un jet de dé ajoute au moins 1 jeton de complication, utilise la Liste des Complications.

Le **premier chiffre** est le résultat indiqué par le dé de ton personnage (le **dé vert**).

Le **second chiffre** est le nombre de Complications générées par ton jet.

Si tu utilisais ta Banane Secrète™ lors de ton jet, les effets des tables 3 et 6 sont diminués d'1 point. (5+ devient 4+, etc ..)

## 1 Général

1 Changez d'environnement (dans la fiction).

2 Une coïncidence chanceuse.

3 Un as dans la manche.

4 Tout s'écroule.

5+ AAAAAAH! Le défi est perdu

## 2 Des Trucs

1 Quelque chose est tombé.

*Coche un objet de n'importe quel joueur.*

2 Un de tes objets est endommagé ou perdu.

*Efface un de tes objets.*

3 Ton meilleur objet est endommagé ou perdu.

*Efface ton objet de plus haut Rang*

4 Le meilleur objet est endommagé ou perdu.

*Efface l'objet le plus précieux de n'importe quel joueur.*

5+ Beaucoup de choses sont endommagées ou perdues.

*Efface tous les objets d'un joueur pour une valeur égale au nombre de Complications générées par ton jet*

## 3 Dommages

1 C'est pas passé loin !

2 Off-balance ou confus.

*Succès que sur 5+ pour ton prochain jet*

3 Blessé.

*Succès sur 5+ pendant tout ce challenge.*

4 Gravement blessé.

*Succès sur 5+ dans ce défi et le prochain, sauf si quelqu'un dépense 5 jetons pour te soigner.*

5+ Handicap ou défiguré !

*Succès à 5+ pour le reste de l'aventure, sauf si quelqu'un dépense 10 jetons pour te soigner.*

## 4 Ils ont des renforts !

1 L'ennemi fait une démonstration de force.

2 Les Renforts sur en chemin.

+3 jetons Défi au tour suivant dans la pile

3 L'ennemi reçoit une aide inattendue.

+3 jetons Défi tout de suite dans la pile

4 C'est un piège!

+3 jetons Défi maintenant, et +3 au prochain Round.

5+ Hors de la poêle, dans le feu ...

+ Nombre de Complications jetons Défi dans la pile

## 5 Il se trouve que ...

1 Quelque chose d'inattendu se produit.

2 Tu as loupé quelque chose d'important.

*Ignore tous les dés indiquant 4.*

3 Tout allait de mieux en mieux,, jusqu'à ce que quelqu'un gâche tout !

*Ignore tous les dés indiquant 4 et 5.*

4 C'est comme si rien ne vous importait.

*Ignore tous les dés indiquant 4, 5 et 6..*

5+ Fusion nucléaire totale!

*Pas de succès gagnés pour ce jet, et le Round se termine immédiatement.*

## 6 Ca part en sucette ..

1 Quelque chose va mal tourner, mais quelqu'un sauve ta peau.

2 Attention, ou ils vont...

*Succès sur 5+ pour le prochain joueur*

3 Maintenant, ils sont vraiment en colère!

*Tous les succès à 5+ pour le Round*

4 Tu n'aide pas du tout!

*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 du Challenge.*

# PERSONNAGES PRÉ TIRÉS

Quelques exemples sur le pouce

## **Grutt le Barbare mélomane**

Gros barbare des Terres du Nord 3  
Trompe la Mort 2  
Mélomane 1

Massue piquante 2

Bouclier qui fait un Fa bémol 1

Banane secrète(™) : Berserker débutant

## **Malika la Capitaine Corsaire**

Poigne de Fer 3  
Experte en déguisement 2  
Navigatrice hors paire 1

Rapière philosophe 2

Poudre de perlimpimpin 1

Banane Secrète(™) : Équipage fidèle

## **Ali le Magicien tout feu tout flamme**

Puissant Magicien du Feu 3  
Champion de crachat de noyau 2  
Fakir 1

Panthère de Combat 2

Baguette chaotique 1

Banane Secrète(™) Possédé par la  
Déesse Yamakaki

## **Robert, héros intrépide**

Beau Gosse 3  
Robert ne perd jamais 2  
Polyglotte 1

Fidèle fouet 2

Fidèle Bill Ballantine 1

Banane Secrète(™) : J'ai déjà fait ça dans  
mon dernier roman

## **Efi, Pingouin samouraï de l'Espace**

Légende malgré elle 3  
Championne de Haïku 2  
Code de l'honneur 1

Téléporteur 2

Rocket Gun 1

Banane Secrète(™) : Membre de la Team  
de l'Ombre