

Mignons & Dragons

Jeu de rôle pittoresque, dragonsque et servitoresque.

C'est quoi ?

Un JDR avec MJ (et deux personnes ou plus, pour incarner un dragon et au moins un serviteur).

C'est quand ?

L'imaginaire courant du médiéval fantastique européen s'y prête naturellement, mais cela peut tout à fait être adapté à la période antique, aux dragons chinois, etc.

Et ça se joue avec quoi ?

Des dés à 4, 6, 8 et 10 faces. Un seul de chaque peut suffire, mais plus offriront du confort de jeu.

L'histoire

Il s'agit de vivre l'arrivée d'un dragon dans une nouvelle région. Son but est d'en prendre le contrôle. Comment ? En crachant du feu et en croquant des seigneurs, souvent. Mais tous les dragons ne privilégient pas la violence, et peuvent être de fins diplomates ou savoir user de suffisamment d'intimidation ou de magie pour subjuguier leurs opposants sans avoir à les anéantir.

Après tout, un domaine peuplé produit généralement plus de nourriture et de ressources qu'un territoire dévasté et vidé de ses paysans. Et puis leurs fêtes sont amusantes, il faut les voir accomplir régulièrement des processions en honneur d'un dragon pour éviter de se faire dévorer. Leurs chars décorés sont somptueux (et bien sûr ils finissent par offrir quelques bœufs ou chèvres à manger au dragon, ce qui ne gâche rien).

Jouez donc une conquête qui pourra prendre des années, des décennies, des siècles, même, les dragons ne sont pas pressés.

La puissance du dragon

On peut s'en douter, ça ne rigole pas. Pour un dragon, péter c'est démolir. Ce Vénérable aura donc un rôle clé dans l'équipe. Bien sûr, il en sera d'office le chef, mais en plus de ça il détiendra la plus grande force de frappe, et une aura indispensable à certaines négociations.

Rien ne garantit toutefois que toutes ses actions seront couronnées de succès. Il n'est pas à l'abri des erreurs, et certaines choses lui sont par nature impossible : on n'a jamais vu un dragon de trente mètres de long broder un étendard ou construire un moulin.

La force de sa troupe

On peut diviser grossièrement les serviteurs du **dragon** en trois catégories : les **mages**, les **guerriers** et les **laquais**. Chacun de ces termes englobe un panel assez large de métiers. Et tous ces gens ont leur utilité et leur honneur, être un laquais n'a rien de dégradant lorsque c'est pour un dragon !



Pour commencer

Créez un personnage par joueur ou joueuse. Il faut un dragon, le reste est au choix. Il y a 5 caractéristiques à noter. **Puissance** représente la force active et l'endurance, **magie** la connaissance des arts thaumaturgiques, **ruse** englobe compétences sociales mais aussi la survie et la discrétion, **collaboration** représente la capacité à travailler en équipe, **protection** mesure la capacité à défendre un allié. Vous trouverez en page suivante le tableau de création.

Caractéristiques par type de personnage

	Puissance	Magie	Ruse	Collaboration	Protection
Dragon	D10	D8	D6	D4	D4
Mage	D4	D10	D8	D8	D6
Guerrier	D8	D4	D4	D6	D10
Laquais	D6	D6	D10	D10	D8

Fiche et résolution d'actions

Notez sur une feuille les caractéristiques du personnage, ainsi que son nom. N'hésitez pas à rajouter des adjectifs, si un dragon peut s'appeler Dogmir l'insondable, un laquais peut bien s'appeler Sganarelle le bien-joli, ou une guerrière Tanya l'annihilatrice.

Prévoyez de laisser un espace pour noter les hauts faits du personnage.

Pour utiliser cette fiche !

Lorsqu'une action non triviale est tentée et qu'un échec est envisageable, il est temps de faire appel aux dés. Référez-vous à la table des difficultés pour indiquer à la joueuse le seuil à obtenir. Indiquez-lui aussi quelle caractéristique est en jeu afin de savoir quel dé lancer.

Domaines des caractéristiques

PUISSANCE : combats physiques, actions athlétiques, résistance aux dégâts physiques, récupération des blessures, résistance aux maladies et aux poisons, etc.

MAGIE : lancer de sorts, résistance à la magie, préparation de rituel ou d'enchantement, connaissance de l'histoire magique et alchimique, etc.

RUSE : discrétion, dissimulation, falsification, persuasion, négociation, observation, perception, survie en milieu hostile, psychologie, résistance à l'influence, etc.

COLLABORATION : diriger ou intégrer une équipe, aider quelqu'un sur une tâche (qu'on soit capable de la réaliser soi-même ou pas). Peut donner des D4 bonus aux alliés.

PROTECTION : porter assistance à un allié, de manière physique ou sociale (pas magique). Peut donner un D6 bonus à un allié sur un jet de résistance.

Objectifs

Trouver un foyer prometteur.

Accumuler des trésors / ressources !

Soumettre ou s'allier aux villages et villes des environs.

Aménager et protéger le foyer.

Organiser une structure de plus en plus vaste et efficace.

Se défendre face aux dragons concurrents, voire grignoter leurs territoires.

En fin de première génération (à la retraite des premiers serviteurs), avoir largement étendu le domaine !

Péripéties et phases de jeu

Le dragon et son équipe vont hiverner tranquillement. Mais vous pouvez jouer plusieurs années successives ou espacées, chacune mettant en avant un besoin, une menace ou une obsession : trouver des ressources vitales, négocier un traité, repousser des rivaux, trouver un artefact, recruter des larbins, dévorer des milliers d'humains (pour croître et muter), accomplir un rituel d'invocation du Dragon Premier, etc.

Au bout de quelques périodes jouées et une vingtaine d'années écoulées, réalisez un bilan collectif et peut-être une scène finale éclatante augurant du destin fabuleux ou funeste de l'équipée !