

LE JEU DE RÔLE DES GNOMES

Un Mini-Jeu de Rôle pour Très Jeunes Joueurs

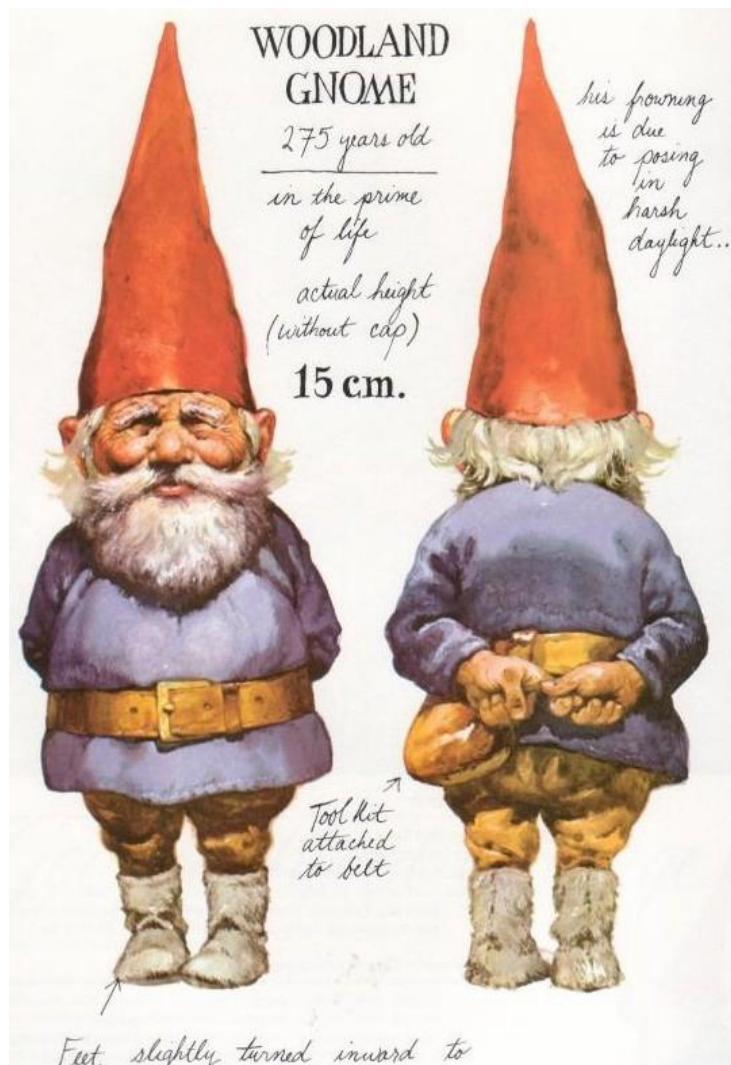


Illustration extraite du livre « Les Gnomes » de R. Poortvliet et W. Huygen

Conçu et écrit par Olivier Legrand (1998)

Librement Inspiré des Livres de Rien Poortvliet et Will Huygen

Pour Hélène.

Comment Créer ton Gnome en Cinq Etapes

1. Tout d'abord, tu dois inventer le nom de ton Gnome. Si tu n'as pas d'idée, tu peux en choisir un dans cette liste.

***Noms de garçons :** Alfred, Basile, Corentin, David, Eric, Florimond, Gontran, Hubert, Ivan, Jack, Kevin, Léo, Marcus, Nicolas, Oscar, Puck, Quentin, Roger, Sam, Tibor, Umberto, Victor, Willy, Xénophon, Yohann, Zébulon.*

***Noms de filles :** Alice, Biscotte, Charlotte, Daphné, Esmeralda, Faribole, Gertrude, Honorine, Irma, Javotte, Kristina, Libellule, Mathilde, Noémie, Ophélie, Poucette, Quinette, Radegonde, Sarah, Tartine, Ursule, Victoria, Winifred, Xénia, Ysabelle, Zazie.*

2. Tu dois ensuite choisir la couleur de son bonnet. Le bonnet d'un gnome peut être bleu, jaune, rouge ou vert. Tous les Gnomes qui ont un bonnet de la même couleur se connaissent et appartiennent un peu à la même famille.

3. Un Gnome a trois qualités, avec lesquelles il va pouvoir affronter les obstacles et les adversaires qu'il va rencontrer au cours de ses aventures. Ces qualités sont l'Adresse, la Chance et le Courage. Tu dois ranger ces qualités en ordre de préférence. Celle que tu as classée en premier est Très Bonne, la seconde est Assez Bonne et la troisième Pas Très Bonne. Par exemple, si tu ranges la chance en premier, l'adresse en deuxième et le courage en troisième, ton Gnome sera Très Chanceux, Assez Adroit mais Pas Très Courageux.

4. Ton Gnome possède également 3 points de Débrouillardise. Comme leur nom l'indique, ces points peuvent l'aider à se débrouiller dans les aventures qu'il va vivre. Tu sauras comment les utiliser en lisant les règles du jeu.

5. Enfin, tu peux dessiner le portrait de ton Gnome sur une feuille où tu noteras aussi son nom, ses qualités et ses points de Débrouillardise.

Voilà, ton Gnome est prêt à partir à l'Aventure ! Mais avant ça, mieux vaut jeter un coup d'oeil aux règles du jeu, que tu trouveras page suivante.

Quelques Règles de Jeu à Retenir

Les Epreuves

Au cours de ses aventures, ton Gnome se retrouvera souvent face à certaines épreuves. Il y a trois grandes catégories d'épreuves : les épreuves d'adresse, les épreuves de chance et les épreuves de courage. Pour t'aider à bien faire la différence, voici quelques exemples :

Epreuves d'Adresse : faire des acrobaties, lancer un caillou dans la figure d'un Troll, éviter le coup de massue d'un Troll etc.

Epreuves de Chance : repérer un Troll caché derrière un rocher, trouver une aiguille dans une meule de foin, ne pas être aperçu par un Troll en vadrouille etc.

Epreuves de Courage : explorer une caverne pleine de bruits effrayants, traverser à la nage une rivière infestée de brochets mangeurs de Gnômes, faire des grimaces à un Troll en colère etc.

Pour savoir si ton Gnome réussit l'épreuve, tu dois lancer des dés. Le nombre de dés que tu dois lancer dépend de la qualité de ton Gnome.

Très Bon = quatre dés

Assez Bon = trois dés

Pas Très Bon = deux dés

Par exemple, un Gnome Assez Courageux lance trois dés lorsqu'il doit passer une épreuve de Courage.

Une fois que tu as lancé les dés, additionne leurs résultats. Si tu obtiens 10 ou plus, ton Gnome a réussi l'épreuve et peut continuer son aventure. Si tu fais moins de 10, il a raté l'épreuve et subit un Gage. Le Conteur t'en dira plus là-dessus lors de ta première aventure.

Exemple : Au cours d'une de ses aventures, le Gnome Tibor doit escalader un arbre pour échapper à une belette qui est bien décidée à le manger. Le Conteur décide que pour escalader l'arbre avant que la belette ne le rattrape, Tibor doit réussir une épreuve d'Adresse. Tibor est Assez Adroit, il a donc le droit de lancer trois dés pour cette épreuve. Il tire 4, 5 et 6, ce qui fait 15 en tout. Comme son résultat dépasse 10, il a réussi l'épreuve et peut donc échapper à la belette en grimant dans l'arbre.

La Débrouillardise

Au début de sa première Aventure, ton Gnome reçoit 3 Points de Débrouillardise. Chaque fois qu'il manque une épreuve, il doit dépenser 1 point de Débrouillardise pour se tirer d'affaire. S'il ne lui reste plus de Débrouillardise et qu'il rate encore une épreuve, le Gnome perd son bonnet, ce qui est une des pires choses qui puisse lui arriver. Dans ce cas, l'Aventure est finie car un Gnome sans bonnet est obligé de rebrousser chemin et de rentrer chez lui pour s'en fabriquer un nouveau...

Voilà, tu es prêt à jouer maintenant !