

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

Deuxième édition révisée (2015)

Pour Hélène, il y a déjà longtemps... et pour Tristan, d'ici quelques années !

Comment Créer ton Gnome en Cinq Étapes

1. Tout d'abord, tu dois trouver 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**, grâce auxquelles 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 Bonne et la troisième Assez Bonne. Par exemple, si tu ranges la Chance en premier, l'Adresse en deuxième et le Courage en troisième, ton Gnome sera Très Chanceux, Adroit et Assez Courageux.

4. Ton Gnome possède également 3 points de **Débrouillardise**. Comme leur nom l'indique, ces points peuvent l'aider à se tirer de situations difficiles ou dangereuses 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. Tu peux utiliser la Feuille de Gnome qui se trouve à la fin de ces règles ou faire ta propre feuille.

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 Épreuves

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 :

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

Épreuves 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.

Épreuves 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 les dés. Le nombre de dés que tu lances dépend de la qualité de ton Gnome :

Assez Adroit, Chanceux ou Courageux : 2 dés

Adroit, Courageux ou Chanceux : 3 dés

Très Adroit, Courageux ou Chanceux : 4 dés

Tu n'as pas besoin d'ajouter les résultats des dés les uns aux autres : c'est le dé avec le résultat le plus élevé qui compte. Si ce dé indique 5 ou 6, ton Gnome a réussi l'épreuve et peut continuer son aventure... Si, par contre, ton meilleur dé indique 4 ou moins, alors ton Gnome a raté l'épreuve, alors il se retrouve en mauvaise posture - mais il peut encore s'en tirer grâce à ses points de Débrouillardise !

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 Adroit, il a donc droit à 3 dés pour les épreuves d'Adresse. Il tire 2, 5 et 3. Son meilleur dé indique 5 et il lui fallait faire au moins 5 pour passer l'épreuve : c'est réussi ! Tibor parvient à échapper à la belette en grimpant 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...

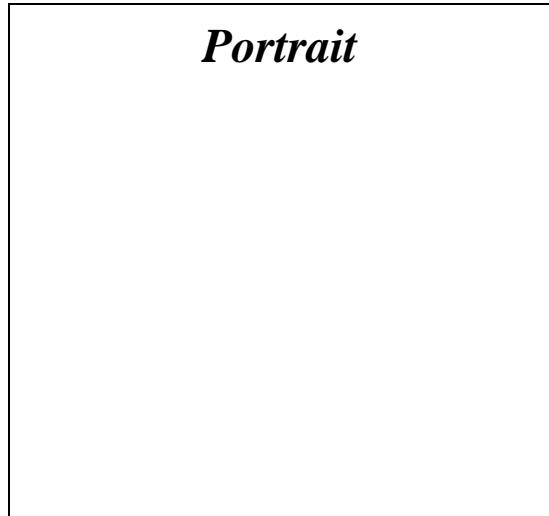
Voilà, tu es prêt à jouer maintenant !

Feuille de Gnome Officielle

Nom du Gnome

Couleur du Bonnet

Portrait



Qualités du Gnome

Courage

Très Courageux (4 dés)

Courageux (3 dés)

Assez Courageux (2 dés)

Adresse

Très Adroit (4 dés)

Adroit (3 dés)

Assez Adroit (2 dés)

Chance

Très Chanceux (4 dés)

Chanceux (3 dés)

Assez Chanceux (2 dés)

Points de Débrouillardise

Au Début de l'Aventure :

En ce Moment :

Pour réussir une épreuve : Il faut qu'au moins un de tes dés fasse 5 ou 6.

