

Donjons et Dragons - 1/2

N'avez vous donc jamais rêver de combattre au coté de vaillant chevalier, ou meme encore de combattre un Dragon Rouge avec une Épée longue dans une main et un grand bouclier dans l'autre ? Si oui donc ce jeu est pour vous...

Bon pour commencer Donjons et Dragons est un jeu de rôle jouer par plusieurs millions de personne dans le monde .

Si vous ne savez pas c'est quoi un jeu de rôle lisez ceci:

Un jeu de rôle est un jeu ou vous incarner un personnage. Vous pouver lui faire faire une série de mouvement ou action (dans le cas de Donjons et Dragons, tout est possible de faire). Votre presonnage doit acquérir de xp(expérience) pour pouvoir augmenter de niveau pour cela il faut faire quelquechoses de remarquable. Ex: tuer un monstre retrouver un trésor au fin fond de la mer. Des trucs comme ça. C'était une courte description d'un jeu de rôles.

Maintenant passons aux choses sérieuses.

(Pour raccourcir "le thème" Donjons et Dragons je vais écrire DnD)

Pour pouvoir jouer à DND, il vous faut obligatoirement un ensemble de dés.

Il vous faut 1d4 , au moins 3d6, 1d10 , 1d12 , 1d20 , 1d100. (En passant 1d100 n'est pas un dé à cent faces c'est un dé à 10 faces mais qu'il est inscrit, 10, 20, 30, 40 ,50 ,60 ,70 ,80, 90 ,100.

Aussi il vous faudra un crayon à mine de plomb (pour pouvoir effacer) et aussi une gomme à effacer.Il vous faudra tout de même une feuille de personnage et le Manuel du joueur (pour pouvoir créer votre personnage)

Pour le personnage vous devrez choisir en premier sa race : vous avez choix entre; Humain , Nain, Elfe, Demi-Elfe, Demi-Orque, Halfelin, Gnome et petite-gens (Hobite voir le film LORD OF THE RING (v.a. Le Seigneur des anneaux).

Et après vous devrez choisir votre classe (profession)

Le livre vous en donne certaine ; Barbare, Roublard (voleur), Paladin , mage ect..

Après cela vous devrez definir vos dons, votre équipement ,vos statistique, Vos sort, vos compétence, et votre aspect.Et après toutcela débute la vraie partie au quel vous devrez accomplir une quête et ne plus jouer dans cette partie ou tout au contraire jouer dans une partie sans fin ce qui veux dire convertir la vie en 2002 en médiéval-fantastique.

Vous pourrez tout dépendant le monde et les villes que le maître du donjon a inventé, tuer un ogre, voler une école de magie protéger un roi, faire la guerre contre le mal, invoquer des esprits maléfiques ou se battre contre le plus puisasnt des mages.C'est simple et facile de recéer l'univers de Dnd mais il faut un peu d'imagination et de la patience.

Voici un exemple de partie: Il y a Guran, Tainal et Jordan. Les trois aventuriers décident d'aller au marché.Le md (maître du donjon c'est plus court) décrit ce qu'il voit.Il dit: vous voyez des marchands de bijoux, des encans, des poissonerie et d'autre petits kioskes qui vendent de l'huiles et des composantes pour réaliser des sorts.Ils veulent aller voir un kioske où le vendeur vend de l'huile et des composantes.Ils leur demandent: on veut trois flasques d'eau bénite, sa sera 5 pièces d'or leurs répondit le marchand.

Donjons et Dragons - 2/2

Puis ils veulent aller dans une ville à 3 lieux de eux.ils commencent à marcher, et après un certain temps ils aperçoivent un gobelin.Le md leur dit qu'il ne les a pas vu.Guran qui est un voleur de niveau 5 lance son dé de discrétion et fait attaque sournoise dans le dos du gobelin celui-ci s'effondre sur le sol avec vacarme.Le groupe gagne 40 d'expériences chacun.

C'est sûr que je pourrais continuer, mais si vous voulez des renseignements laissez moi un commentaire.Et je vous répondrai

Aussi n'oubliez pas que ce n'est pas la vraie vie et que si vous mourrez dans le jeu ce n'est pas grave car comme je viens de le dire c'est un jeu.

À suivre ... (Le maître donjon)