

DONJON MIRONTON

V0.01 - 8 novembre 2010

Préparation du Jeu

Le donjon

Au centre de la table, une salle avec le trésor du donjon, le gardien (dragon) niv 10, et le pentacle de télétransportation par où arrivent les recrues. C'est le Cœur du Donjon.

Tout autour, un réseau de salles et de couloirs, en réseau. Grottes naturelles ou creusées.

A la périphérie, 6 entrées du donjon [on peut en mettre 4 ou 8 – adapter le dé lancé pour faire entrer les groupes d'aventuriers]. Les entrées doivent être le plus loin possible et à au moins 2 ou 3 salles de distance du Cœur.

Salles spéciales

Certaines salles sont thématiques et permettent aux créatures dont c'est l'antre de régénérer leurs points de vie si elles y passent un tour complet. Elles y ont également un bonus au combat (touchent sur 3+ au lieu de 4+)

Caveau -> bonus aux morts-vivants

Dortoirs -> bonus aux goblinoïdes

Forges -> bonus aux nains ou créatures de feu

Lac souterrain -> bonus aux créatures aquatiques

Les monstres errants

On répartit 6 monstres errants niveau 1 dans des salles qui ne sont ni le Cœur, ni les salles où donnent les entrées.

Les monstres

On répartit quatre groupes entre les joueurs. Chaque groupe est composé d'un boss niveau 3 et de 3 monstres niveau 1. Les groupes sont placés dans les salles attenantes au Cœur.

Le Niveau du donjon

Le donjon est au niveau 1.

La trésorerie du donjon

Le donjon commence avec une trésorerie de 50 pièces d'or.

Tour de Jeu

- Tester l'arrivée d'aventuriers
- Déplacement et combat des aventuriers
- Déplacement des groupes de monstres commandés par des boss
- Combats des monstres
- Déplacement des monstres isolés
- Déplacement et combat des monstres errants

- Pillage
- Revenus
- Recrutement
- Changement de niveau du donjon

Tester l'arrivée d'aventuriers

Au premier tour, rentrée automatiquement d'un nouveau groupe

Au tour suivant, lancer un dé. Un nouveau groupe entre sur 5+

Au tour suivant, entrée d'un groupe sur 4+

Au tour suivant, 3+

Au tour suivant, 2+

Au tour suivant, entrée automatique

Dès qu'un nouveau groupe entre, au tour suivant, le compteur est remis à 5+

Composition du groupe

On détermine la dominante sur le tableau des classes. Si le dé vaut 5 ou 6, relancer.

1 Guerriers

2 Voleurs

3 Magiciens

4 Clercs

5-6 Dominante

On détermine le nombre d'aventuriers dans le groupe : $2 + 1D3$

Le D3 est un dé ouvert. Si on obtient un 6 à ce dé, on rajoute un D3. Et si on obtient encore un 6, encore 1D3, etc.

Classe des aventuriers

2 aventuriers sont de la dominante.

Les autres sont à tirer au hasard sur le tableau des classes. Lancer un dé par aventurier.

Niveau du groupe

Lancer un dé

1 niveau du donjon – 1

2-5 niveau du donjon

6 niveau du donjon +1

Le dé est ouvert. Si on obtient 1, on diminue le niveau de 1 et on relance le dé. Si on obtient encore 1, on diminue d'1 niveau supplémentaire et on relance, etc.

Idem pour le 6.

Niveau minimum : 1

Déplacement et combat des aventuriers

On résout complètement le déplacement puis le combat éventuel du premier groupe d'aventuriers avant de passer au deuxième, etc. On ne peut pas reprendre le déplacement

après un combat, même gagné.

Déplacement

Les groupes d'aventuriers se déplacent de 8 pouces. Si le groupe comporte un voleur ou des figurines dotées de l'infravision, le mouvement est porté à 10 pouces.

On prend le leader, on le déplace de son mouvement autorisé, puis on ramène les autres membres du groupe autour de lui. Si une figurine du groupe est au contact avec un ennemi tout le groupe combat. Si le donjon est quadrillé, remplacer les pouces par des cases. Les cases ne servent que pour mesurer le déplacement. La position des aventuriers est libre. Le paragraphe qui précède est valable aussi pour les groupes de monstres.

Un groupe d'aventurier entre dans le donjon par une entrée et se dirige tout droit, essaie d'attaquer tout monstre ou groupe de monstre qui se trouve dans une même salle.

A chaque fois que le groupe est confronté à un choix de direction (intersection ou salle dotée de plusieurs sorties), lancer un dé sur le tableau d'orientation.

- 1 Prendre à gauche
- 2 Prendre à droite
- 3 Aller tout droit
- 4-5 Se diriger vers le Cœur du Donjon
- 6 Revenir sur ses pas

Noter qu'un groupe peut très bien ressortir sans avoir combattu (they will be back).

Quand un groupe d'aventuriers en rencontre un autre, lancer un dé.

- 1 Les deux groupes se disputent et se combattent jusqu'à l'annihilation d'un des deux groupes
- 2-5 Les deux groupes se croisent et se séparent
- 6 Les deux groupes fusionnent.

Combat

Les combats se font globalement de groupe à groupe.

Pour chaque figurine, compter un dé par niveau (une figurine de niveau 3 lance 3 dés), avec d'éventuels modificateurs au nombre de dés.

Un dé est une réussite sur 4+, avec d'éventuels modificateurs du seuil de réussite.

Compter le nombre de réussites du groupe.

Procéder de même avec le groupe opposé.

Le groupe qui a le plus de réussites a remporté le combat. Il inflige au groupe adverse autant de pertes que le nombre de réussites.

Le groupe qui a perdu n'inflige que son nombre de réussites divisé par deux (arrondi supérieur).

En cas d'égalité, donner la victoire au groupe qui attaquait.

Les pertes sont infligées de la manière suivante.

Une figurine a autant de points de vie que son niveau.

Une perte enlève un point de vie.

Une figurine qui perd tous ses points de vie est éliminée du jeu.

On inflige les pertes d'abord aux figurines de plus petit niveau, en infligeant toutes les pertes à cette figurine avant de passer à la suivante.

De cette manière, on n'a jamais qu'au maximum une seule figurine par groupe qui n'ait pas son maximum de points de vie.

Modificateurs

Les guerriers lancent deux dés contre les goblinoïdes.

Les clercs lancent deux dés contre les morts-vivants.

Les magiciens lancent deux dés contre les créatures magiques.

Exemple de combat

Un boss troll niveau 6 et deux trolls niveau 3 attaquent un groupe de 3 aventuriers niveau 4 : deux guerriers et un magicien.

Le magicien double ses dés contre le troll, et lance donc 8 dés. Chaque guerrier lance 4 dés.

Donc 16 dés en tout, qui réussissent sur 4+

Les trolls lancent en tout $6 + 3 + 3 = 12$ dés, mais ils sont dans leur antre et réussissent sur 3+.

Les aventuriers réussissent 7 dés. Les trolls réussissent 9 dés. Les trolls ont gagné et infligent 9 pertes. Les aventuriers ont perdu et infligent 4 pertes (la moitié arrondie de 7).

Les aventuriers perdent 2 guerriers (2x4 pertes) et le magicien passe à 3 points de vie (1 perte).

Le trolls perdent un troll de base (3 pertes) et le deuxième troll de base passe à 2 points de vie (1 perte).

A la fin d'un combat, si les deux groupes sont encore vivants, ils restent au contact. On recommence automatiquement le combat à la prochaine activation d'un des deux groupes.

Déplacement des groupes de monstres commandés

Les figurine de boss ont la capacité de se déplacer en entraînant d'autres figurines. Il faut respecter les catégories de monstre. Un boss goblinoïde ne peut pas commander de mort-vivant.

On déplace tous les bosses, et ensuite seulement on résout les combats. Ca permet d'attaquer un groupe d'aventuriers avec plusieurs groupes de monstres en même temps.

Un boss se déplace de 10 pouces en emmenant son groupe avec lui.

Représentation des monstres

Les monstres ne changent pas de niveau. Garder le même niveau pour un même type de figurines. Par exemple, un orc loqueteux sera niveau 1, un orc en casque niveau 2, un orc en armure niveau 3, etc.

Utiliser les pouvoirs spéciaux pour caractériser des monstres particuliers.

Combat des monstres commandés

Les règles de déplacement et de combat sont les mêmes que pour les aventuriers.

Déplacement de monstres isolés

Les monstres isolés sont les monstres recrutés qui n'ont pas encore rejoint un boss. Ils se déplacent séparément et ne peuvent pas attaquer les aventuriers.

Les monstres isolés se déplacent de 6 pouces.

Déplacement de monstres errants

Les monstres errants sont des monstres sans domicile fixe du donjon. Ça va de la meute de rats affamés au zombie en quête de sépulture, en passant par le cube gélatineux.

Ils se déplacent un par un. On résout le déplacement du premier, et le combat du premier, avant de passer au deuxième, etc. Les monstres errants ne combattent jamais ensemble, ni avec des monstres réguliers du donjon.

Un monstre errant entrant dans la même salle qu'un autre monstre errant l'attaque immédiatement.

Pillage

Tout groupe d'aventurier se retrouvant dans une salle, non engagé avec des ennemis, procède au pillage des trésors de cette salle.

Une salle pillée ne peut pas être pillée une deuxième fois par le même groupe.

Le nombre de pièces d'or pillé est égal à $1 \text{ dé} + (\text{nbre voleurs du groupe}) \times \text{le niveau du groupe}$.

Exemple : pour un groupe de niveau 3 comportant 2 voleurs, on obtient 4 au dé. Le résultat du pillage est donc $(4 + 2) \times 3 = 18$ pièce d'or.

Le montant pillé est soustrait de la trésorerie du donjon. La trésorerie peut être négative.

Revenus

Pour chaque groupe d'aventuriers éliminé depuis le début du tour, on touche pour chaque figurine du groupe son niveau $\times 10$ en pièces d'or.

Pour chaque tranche de 20 pièces d'or, lancer 1 dé. Sur 6, on obtient un objet magique.

Objets magiques

Préparer des cartes à tirer au hasard. Liste à compléter.

Coup bas - Jouer cette carte sur un groupe d'aventuriers. Une figurine du groupe en attaque une autre dans le dos. Résoudre un round de combat, en doublant le nombre de dés de l'attaquant.

Sort d'Amnésie – jouer cette carte sur un groupe d'aventuriers. Tous les magiciens du groupe oublient leurs sorts. Au prochain combat, ils réussiront leur dé sur 6+ seulement.

Etc.

Recrutement

La trésorerie peut servir à recruter des monstres ou acheter des artefacts.

Le niveau des monstres set artefacts est limité par le niveau du donjon + 2.

Tableau des coûts

Monstre : 8 po / niveau

Boss : +4 po / niveau

Monstre errant : 4 po / niveau

Pouvoir spécial : +2 po / niveau

Piège : niveau x 4 po / niveau

Piège magique : niveau x 6 po / niveau

Une paire de pentacles de télétransportation : 20 po / niveau du donjon

Limite : 1 boss, 1 piège, 1 pentacle par tour maximum

Les monstres et les bosses sont placés près du pentacle du Cœur du Donjon.

Les monstres errants et les pièges sont placés dans toute salle vide, non attenante au cœur du donjon.

Pièges

Compte comme un monstre immobile. Si un groupe d'aventuriers entre dans une pièce contenant un piège, résoudre le combat. S'il y a un voleur dans le groupe, le piège réussit ses dés sur 5+ au lieu de 4+.

Les pièges sont à usage unique.

Les monstres errants déclenchent les pièges.

Pouvoirs spéciaux

Volant : +2 pouce de déplacement

Aquatique : +2 pouces de déplacement dans les salles inondées, -2 pouces ailleurs, lancent 2 dés de combat dans les salles inondées

Mort-vivant : -2 pouces de déplacement, touchent sur 3+, les clercs lancent 2 dés contre eux.

Pentacles

Les pentacles de télétransportation permettent de passer instantanément d'un pentacle vers le pentacle auquel il est apparié, dans un sens ou dans l'autre.

Quand un groupe d'aventuriers arrive dans une salle où se trouve un pentacle, lancer 1 dé par magicien du groupe. Si un des dés donne 5 ou 6, le groupe emprunte le pentacle.

Changement de Niveau du Donjon

A chaque fois que le Donjon a éliminé deux groupes d'aventuriers, on augmente le niveau de 1.

A chaque fois qu'un groupe d'aventuriers atteint le Cœur, on diminue son niveau de 1.