

Un donjon violent

un jeu d'Olivier Fanton

Création de personnage

Choisissez une race parmi : humain, elfe, nain ou hobbit.

Choisissez une classe parmi : guerrier, voleur, mage ou druide.

Tirez 1d3 pour déterminer votre niveau.

Votre total de points de vie initial est égal à votre niveau.

Création du groupe

Pour une partie en groupe, chaque joueur crée son personnage. (Duh.)

Pour une partie en solo, créez quatre personnages.

Test

Pour effectuer un test, lancez 1d6. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à votre niveau, le test est réussi. Sinon, c'est un échec.

Mort

Lorsque vous perdez tous vos points de vie, vous êtes mort.

Déroulement du jeu

L'exploration d'un donjon se joue en six phases.

L'approche du donjon

Les druides et les elfes du groupe peuvent faire un test. (Un druide elfe fait un seul test.)

S'ils réussissent tous, le groupe atteint le donjon sans souci.

S'il y a au moins une réussite et un échec, les personnages se disputent sur la direction à prendre ; tous les personnages perdent un point de vie, refaites un test.

S'ils échouent tous, ou s'il n'y a ni druide, ni elfe dans le groupe, le groupe est attaqué par des animaux sauvages en allant au donjon. Chaque membre du groupe doit faire un test. En cas d'échec, il perd 1d2 points de vie.

Les pièges

Les voleurs et les hobbits du groupe peuvent faire un test. (Un voleur hobbit fait un seul test.)

Tous ceux qui réussissent évitent les pièges sans souci.

Tous ceux qui échouent, ou qui n'ont pas droit à un test, tombent dans un piège. Ils subissent 1d2 points de dégâts.

Les monstres errants

Les guerriers et les nains du groupe peuvent faire un test. (Un guerrier nain fait un seul test.)

Si le groupe cumule deux réussites, les monstres errants sont vaincus.

Sinon, chaque membre du groupe perd 1d2 points de vie.

Le combat final

Chaque personnage fait un test.

Si tout le monde réussit, le grand méchant est vaincu lors d'un combat grandiose.

S'il y a au moins un échec, le grand méchant tue l'ensemble du groupe à l'aide de sorts cruels et maléfiques.

La malédiction

Les magiciens du groupe peuvent faire un test.

S'il y a au moins une réussite, le magicien détecte la malédiction affectant le trésor, et le groupe le laisse dans le coffre du grand méchant.

Sinon, le groupe part avec, mais il est maudit et tous les personnages deviennent des PNJ sanguinaires.

Le retour...

Si tous les membres du groupe ont moins de deux points de vie, vous êtes tous tués par des brigands en rentrant au village.

Les survivants gagnent un niveau.

Voilà. Bon jeu !