

Donjon

INTRODUCTION

« Donjon » est un jeu de plateau dans lequel des joueurs vont incarner les aventuriers d'un monde de fantasy appelés à accomplir des quêtes héroïques dans des souterrains malfamés. Un autre joueur jouera le rôle du maître du donjon (MD) et donnera vie au donjon. Les aventuriers affronteront des monstres, éviteront des pièges, ramasseront des trésors et des objets magiques et deviendront de plus en plus puissants... S'ils survivent aux dangers des profondeurs !



BUT DU JEU

Pour les aventuriers, le but de la partie est d'accomplir les objectifs fixés par la quête choisie ou inventée par le MD. Ils gagnent ensemble et – sauf mention contraire – ne sont pas mis en compétition les uns avec les autres. Pour le MD, le but est d'empêcher les aventuriers d'arriver à leur fin en les tuant ou en les forçant à sortir du labyrinthe. Le donjon lui-même, ses dangers, ses occupants et ses contours, seront générés aléatoirement en tirant des cartes ou en jetant les dés.

APERÇU DU MATERIEL

Donjon est un jeu amateur basé sur le matériel de plusieurs jeux du commerce parmi lesquels Warhammer Quest, HeroQuest, Advanced HeroQuest ou encore Descent. Si vous ne disposez pas de ces jeux, il vous faudra trouver des pièces équivalentes comme la série D&D Miniatures en propose. Vous pourrez aussi fabriquer vous-même vos pièces de jeu. Il vous faudra aussi des figurines à l'échelle 25mm et de quoi figurer les éléments de décor et les portes. Passons en revue les éléments proposés.

REGLES DU JEU

C'est le livret que vous tenez entre les mains. Il reprend les règles nécessaires à la bonne marche de la partie et les tableaux de référence.

FIGURINES

A l'échelle 25mm, elles représenteront les aventuriers et les monstres.

DES

Donjon utilise des dés de trois sortes : les dés à quatre (D4), six (D6), dix (D10) faces.

CARTES DE COMPETENCES

Ces cartes reprennent les différentes compétences des quatre classes proposées en jeu : le guerrier, le magicien, le prêtre et le voleur.

CARTES DE DONJON

Ce sont les cartes « dungeon » de Warhammer Quest. Elles permettent de créer le parcours du donjon au fur et à mesure de la partie. On y trouve le type de couloir ou de pièce et la position des portes.

CARTES DE PIECES

Les pièces peuvent être assez variées dans un donjon. Différentes salles vous sont ainsi proposées. Les cartes de pièces sont à séparer en pièces carrées et en pièces rectangulaires.

CARTES EVENEMENT

Ces cartes sont tirées par le MD et constituent des surprises souvent désagréables pour les aventuriers. Le MD peut en garder jusqu'à cinq en mains en même temps.

CARTES MONSTRES

Ces cartes représentent les adversaires des aventuriers. On les tire pour savoir qui occupe les zones traversées par les héros. Il y a des monstres normaux et des monstres « uniques »

CARTES TRESOR

Lorsque les aventuriers fouillent le donjon en quête de trésors, ils tirent ces cartes pour savoir sur quoi ils tombent...

ELEMENTS DE PLATEAU

Ce sont des plaques de carton ou des pièces en plastique représentant le mobilier, les portes ou les aménagements du donjon.

TUILES DE ZONES

Ce sont les tuiles proposées dans Warhammer Quest ou dans d'autres jeux représentant les couloirs et les salles du donjon.

AVANT LA PARTIE

Assurez-vous de disposer de tout ce dont vous avez besoin pour jouer, ainsi que d'une surface de jeu assez grande (le plateau étant généré aléatoirement et pouvant occuper une grande surface). Choisissez entre vous qui jouera un aventurier et qui jouera le Maître du Donjon.

CREATION DES AVENTURIERS

Un aventurier est un héros des temps anciens, capable de grands exploits. Il utilise des armes comme des épées ou des arcs, peut lancer des sorts et accomplir des prouesses

physiques hors du commun. Un aventurier est défini par différents facteurs comme sa race, sa classe, ses caractéristiques, ses compétences et son équipement. Nous allons apprendre comment un créer un. S'il est préférable que chacune des classes soit représentée au sein du groupe, rien n'oblige les joueurs à se diversifier. Notez qu'à moins de trois aventuriers, la partie risque d'être difficile et qu'à plus de quatre, elle risque de devenir trop facile.

LA RACE DES AVENTURIERS



Il y a trois races jouables dans Donjon : les humains, les elfes et les nains. Les **humains** (H) sont polyvalents, constituent la norme du monde du jeu et peuvent

exercer n'importe quelle classe. Les **elfes** (E) sont des créatures magiques vivant très longtemps. Ils font de bons magiciens mais ne forment pas de prêtres. Les **nains** (N), eux, sont forts et endurants mais leur sens moral aiguisé leur interdit la classe de voleur.

	ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
H	3	3	3	3	3	3
E	3	3	2	3	4	3
N	3	3	4	3	3	2

LA CLASSE DES AVENTURIERS

Il existe quatre classes différentes et complémentaires : le guerrier, le magicien, le prêtre et le voleur. Chacune a son style et ses avantages.

Le **guerrier** (G) est un combattant expérimenté capable de porter n'importe quelle arme ou n'importe quelle armure. Ses compétences seront basées sur ses techniques de combat. Il ira à la rencontre des monstres sans se poser de questions.

Le **magicien** (M) a appris à maîtriser l'énergie astrale et à lancer des sorts. Très

puissant, il se révèle maladroit au combat rapproché. Il ne peut porter que des armes et des armures légères (PU₁). Ses compétences seront en réalité ses sortilèges.

Le **prêtre** (P) a placé sa foi dans un dieu du Bien et en retour, ce dernier lui accorde ses faveurs. Le prêtre a pour mission de protéger ses coéquipiers et de réparer les dégâts du Mal. Bon combattant, il peut porter des armes et des armures de PU₃ ou moins. Ses compétences seront les faveurs accordées par son dieu.

Le **voleur** (V), enfin, est un explorateur averti, habitué aux souterrains malfamés et aux situations dangereuses. Sa mobilité et son habileté sont ses principales qualités, aussi ne s'encombre-t-il pas d'un équipement trop lourd. Il se limite donc aux armes et aux armures moyennement légères (PU₂ ou moins). Ses compétences visent à contrer les plans du Maître du Donjon et à éviter les dangers à ses compagnons.

	ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
G	2	2	0	0	0	0
M	0	0	0	2	2	0
P	1	1	0	0	2	0
V	0	0	0	2	0	2

LES CARACTERISTIQUES

Un aventurier est défini par six caractéristiques. Pour en connaître la valeur, additionnez la ligne de la race et celle de la classe d'un aventurier. En voici le descriptif.

- L'**Attaque** (ATT) représente la facilité qu'a le héros à toucher sa cible avec une arme.
- La **Défense** (DEF) indique la difficulté qu'aura un adversaire à toucher le héros.
- La **Force** (FOR) est l'indice de la puissance physique du héros.

- L'**Adresse** (ADR) définit la capacité de l'aventurier à user de ses mains et de son corps en général.
- La **Magie** (MAG) représente la maîtrise de l'énergie astrale du héros.
- La **Vitesse** (VIT) indique la base du nombre de cases qu'un personnage peut traverser en un tour de jeu.

Exemple : un nain guerrier aura le profil suivant, ajoutant sa race à sa classe.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	5	4	3	3	2

LES COMPETENCES

Une compétence est une faculté dont dispose l'aventurier en raison de sa formation. Au début de sa carrière, un aventurier peut se choisir DEUX compétences celles proposées pour sa classe. Plus tard, avec l'expérience, il

pourra en acheter d'autres. N'oubliez pas de prendre les cartes correspondantes.



Les **compétences du guerrier** sont axées sur le combat et présentent différentes techniques qui permettent de frapper plusieurs cibles, de frapper plus fort ou encore de protéger quelqu'un.



Les **compétences du magicien** sont en réalité ses sorts. C'est pourquoi il doit faire son choix parmi un peu plus de compétences que les autres.



Les **compétences du prêtre** tournent plutôt autour de l'art d'aider son prochain et sont donc rarement offensives, même si elles peuvent améliorer les capacités de combat de ses

compagnons.



Les **compétences du voleur** se veulent utiles pendant la phase d'exploration. Il a pour but de contrecarrer les plans du MD. Mais certaines compétences sont aussi utiles en

combat.

Utiliser une compétence demande la dépense d'1 Point de Fatigue. De plus, lorsque la compétence a été utilisée, vous devez incliner ou retourner sa carte : vous ne pourrez plus vous en servir jusqu'à la prochaine phase identique (Exploration ou Combat).

LES AUTRES VALEURS

Un aventurier dispose encore d'autres valeurs parmi lesquelles les Points de Vie, les Points de Fatigue et les Points de Destin.

- Les **Points de Vie (PV)** représentent l'état de santé d'un aventurier. S'ils tombent à zéro, l'aventurier meurt, sauf s'il est aidé avant la fin du tour de combat. Chaque aventurier dispose pour démarrer la partie de 20 PV.
- Les **Points de Fatigue (PF)** peuvent être dépensés pour améliorer les résultats des tests et des attaques mais aussi pour activer les compétences. Chaque aventurier dispose de cinq PF en début de partie.
- Les **Points de Destin (PD)** sont le signe que les aventuriers sont aimés des dieux : ils peuvent être dépensés pour éviter un coup fatal. Chaque aventurier démarre la partie avec 2 PD.

L'EQUIPEMENT

Au début de chaque partie, les aventuriers peuvent se rendre à la boutique pour acheter

du matériel et dépenser leur or durement acquis. Lorsqu'ils débutent leur carrière, ils disposent chacun de 20 pièces d'or (PO).

Armes et armures sont réparties en fonction de leur puissance. Il existe quatre catégories d'armes et d'armures.



Armes de PU 1 (2 PO) : dague, bâton, fronde, gourdin.

Armes de PU 2 (4 PO) : épée courte, hache, arc court, arbalète légère, marteau, masse d'arme, étoile du matin, lance.

Armes de PU 3 (8 PO) : épée longue, hache de bataille, arc long, arbalète lourde, hallebarde.

Armes de PU 4 (16 PO) : épée à deux mains, haches à deux mains, marteau à deux mains.

Armures de PU 1 (4 PO) : manteau de magicien, armure de cuir, petit bouclier.

Armures de PU 2 (8 PO) : armure à bandes, armure d'écailles.

Armures de PU 3 (16 PO) : cotte de mailles, armure de plaques légère.

Armure de PU 4 (32 PO) : armure de plaques complète.

Le tableau ci-dessous propose quelques objets utiles. Leur utilité sera dévoilée plus loin dans les règles. Sachez que le poison permet,

s'il enduit une arme, d'augmenter l'ATT d'1 point pendant la durée d'un combat.

Objet	Prix
Flèches, pierres, carreaux (les 10)	1 PO
Lanterne	3 PO
Torche (les 6)	1 PO
Corde (10 mètres)	2 PO
Mort-aux-rats (la dose)	3 PO
Potion de guérison (la dose)	15 PO
Poison (la dose)	5 PO

CHOIX D'UNE FIGURINE

Terminez la création de votre héros en choisissant une figurine qui le représentera sur le plateau. Il n'est pas nécessaire que votre aventurier lui ressemble trait pour trait.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se divise en deux types de phases : la Phase d'Exploration (PE) et la Phase de Combat (PC). Durant la PE, les aventuriers vont explorer le donjon, se déplacer, effectuer certaines actions comme fouiller des pièces ou des meubles. Dès qu'un monstre apparaît, on passe en PC. La PC se poursuit jusqu'à ce que tous les monstres ou tous les héros aient été tués. Si aucun monstre ne survient, la PE se poursuit. Chaque phase est divisée en tours où chaque individu pourra agir.

MISE EN PLACE

Au début de la partie, prenez les cartes Donjon et séparez les cartes « objectif » (qui représentent les salles rectangulaires) des autres. Choisissez-en une et mettez-là de côté après l'avoir montrée à tout le monde. C'est dans cette salle que l'objectif principal de la quête se trouvera. Mélangez alors toutes les autres cartes Donjon et retenez-en 12. Prenez les cinq dernières cartes de la pile et insérez-y la carte Objectif. Mélangez une nouvelle fois les dernières cartes puis replacez-les en bas de la pile Donjon. Vous avez conscience que la pièce Objectif se trouve parmi les six

dernières cartes de la pile, mais vous ne savez pas à quelle place exactement.

Tirez la première carte de ce paquet de 13 : ce sera la zone d'entrée. C'est là que les aventuriers entreront dans le donjon. Cela peut être un couloir. Le MD choisit le côté de la zone qui représente l'entrée du donjon et y place des escaliers (un carré de 2x2). Les aventuriers doivent s'aligner sur cette entrée dans l'ordre qu'ils veulent. Placez les portes comme indiqué sur la carte tirée.

Le MD tire deux cartes Événement. Il peut en jouer une tout de suite s'il le veut, mais pas les deux. Si des monstres sont présents dans la salle, la partie commence par une Phase de Combat. Sinon, elle commence par une Phase d'Exploration.



LA PHASE D'EXPLORATION

Au début d'une PE, le MD peut prendre une carte Événement. Il ne peut jamais posséder plus de cinq cartes Événement en même temps. S'il le veut, il peut d'emblée en jouer une pour pouvoir en prendre une nouvelle.

Si aucun monstre n'apparaît, les aventuriers peuvent se déplacer et/ou agir en respectant les règles de mouvement et d'action.

Lorsqu'un aventurier arrive près d'une porte et l'ouvre, on tire une nouvelle carte Donjon et on place la nouvelle zone en respectant les règles des zones. Ouvrir une porte met toujours fin au tour de l'aventurier.

La PE se répète tant qu'aucun monstre ne fait son apparition.

MOUVEMENT

Un aventurier peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa VIT. On considère qu'il marche. Il peut également ajouter 1D6 à sa VIT pour se déplacer de plus de cases. On considère alors qu'il court. Un aventurier qui court ne peut plus entreprendre d'autres actions (sauf combattre). On ne tient pas compte de l'orientation de la figurine. Il est possible de se déplacer en diagonale, sauf si la trajectoire passe (même légèrement) à travers un mur. On peut passer par-dessus une case occupée par un allié, mais pas s'y arrêter. On ne peut passer par-dessus une case occupée par un adversaire ou par un obstacle (meuble, élément de décor...). Si l'on passe sur une case adjacente à un adversaire, on est contraint de mettre un terme à son mouvement, même si on n'envisage pas le combat.

INITIATIVE

Les aventuriers peuvent agir et se déplacer dans l'ordre qu'ils veulent. Si toutefois ils ne parviennent pas à se décider, celui qui a la VIT la plus élevée agira en premier. En cas d'égalité, lancez 1D6 pour départager les héros. Les aventuriers agissent et se déplacent toujours avant les monstres, sauf mention contraire (embuscade...). A leur tour, les monstres se déplacent et agissent également dans l'ordre qu'ils veulent.

ACTIONS D'EXPLORATION

Durant la PE, il est possible d'entreprendre plusieurs actions. Certaines actions sont gratuites. Les autres coûtent 1 point de VIT.

ACTIONS GRATUITES

- **S'équiper** : à tout moment, un héros peut choisir de porter ou d'enlever une pièce d'équipement, une arme et même une armure.
- **Utiliser un objet** : à tout moment, un héros peut décider d'utiliser un objet de son inventaire comme une potion ou un objet magique.

- **Utiliser une compétence** : à tout moment, un héros peut utiliser une compétence utile. Attention, cela coûte 1 PF et il faut incliner la carte de la compétence utilisée.

ACTIONS PAYANTES (1 VIT ou +)

- **Ouvrir une porte, un meuble** : s'il se trouve sur la case qui fait face à la porte ou au meuble, un héros peut l'ouvrir (si la porte n'est pas verrouillée).
- **Activer un objet spécial** : dans certains cas, on peut interagir avec le décor (tirer un levier, peser sur une dalle, etc.). La quête ou la carte Événement l'indiquera clairement.
- **Fouiller** : un héros peut fouiller une zone. Une zone ne peut être fouillée qu'une seule fois pour tout le groupe.
- **Se reposer** : un aventurier peut décider de passer un tour complet à ne rien faire. Cela lui permet de récupérer un Point de Fatigue.

DEFONCER DES PORTES

Si une porte est verrouillée et que personne n'est capable de la déverrouiller, il reste la solution brutale : défoncer la porte. Pour défoncer une porte (1 VIT), un aventurier doit réussir un test en FOR. Une seule tentative par aventurier.

FOUILLER

Une zone ne peut être fouillée qu'une seule fois pour le groupe. Fouiller coûte 1 point de VIT. Lancez 1D10.

D10	Résultat de la fouille
1	Tirez une carte Événement.
2-9	Vous ne trouvez rien
10	Tirez une carte Trésor.

LES ZONES

Une zone est un élément de plateau dévoilé par une carte Donjon. La carte désigne la zone (couloir, escaliers, salles...), le nombre et l'emplacement des portes. Les portes et les éventuels meubles à l'intérieur sont verrouillés si le symbole « V » apparaît sur la carte.

Une fois la nouvelle zone posée sur le plateau, on tire une carte Salle carrée ou Salle rectangulaire en fonction de la salle dévoilée. Si c'est un couloir ou des escaliers, on ne tire pas de carte Salle. Si la carte Salle le demande, on tire une carte Monstre. On place les éléments de décor et, éventuellement, les monstres.

Dévoiler une nouvelle zone termine le tour d'un aventurier. Si des monstres sont apparus, on passe à la Phase de Combat. Sinon, on poursuit la PE avec le héros suivant.



CONTENU DES ZONES

Qu'il s'agisse de simples meubles ou de symboles magiques gravés sur le sol des salles obscures, les donjons sont remplis de surprises et les aventuriers en quête de trésors en sont souvent pour leurs frais. Nous allons ici passer en revue les différentes décorations des pièces du donjon. Attention, les pièges déclenchés par la fouille des éléments de décor ne peuvent survenir si un voleur a préalablement cherché un piège dans la zone. Ignorez tout simplement le résultat – rien ne se passe.

COFFRE

Un coffre renferme souvent un trésor, mais parfois, il peut se révéler piégé ou encore n'être qu'un leurre destiné à duper les aventuriers. Lorsqu'un héros ouvre un coffre, lancez 1D10 dans la table suivante.

D10	Contenu du coffre
1	Piège ! Un dard rouillé mord la main de l'aventurier, causant la perte d'1D4 PV.
2-6	Le coffre est rempli d'objets sans intérêt.
7-9	Tirez une carte Trésor
10	Tirez deux cartes Trésor

ARMOIRE

Même dans un donjon, les espaces de rangement sont nombreux. Qu'il s'agisse d'y ranger des tenues de garde, des armes, des potions ou de la vaisselle pour la cantine, les aventuriers y trouveront peut-être de quoi faire leur bonheur. Lancez 1D10 dans la table suivante.

D10	Contenu de l'armoire
1	Piège ! Un dard rouillé mord la main de l'aventurier, causant la perte d'1D4 PV.
2-8	Le coffre est rempli d'objets sans intérêt.
9-10	Tirez une carte Trésor

RATELIER D'ARMES

Sur ce présentoir s'alignent des armes anciennes pas toujours en très bon état, voire des armures rouillées. Mais parfois, on peut y découvrir quelque chose d'intéressant. Lancez 1D10 dans la table suivante.

D10	Contenu du râtelier
1	Piège ! Une petite clochette tinte quelque part dans la pièce ! Tirez une carte Monstres !
2-5	Les armes sur le râtelier ne présentent aucun intérêt.
6-8	Tirez une carte Trésor. Continuez de piocher jusqu'à ce qu'il s'agisse d'une arme, de munitions ou d'une armure.

9-10	Tirez deux cartes Trésor. Continuez de piocher jusqu'à ce qu'il s'agisse d'armes, de munitions ou d'armures.
------	--

TABLE

Parfois, les occupants d'un donjon laissent traîner des choses sur une table, qu'il s'agisse de restes de nourriture, d'une vieille lettre ou d'un plan de bataille. Mais parfois, il y a mieux...

D10	Contenu de la table
1-8	Rien d'intéressant.
9-10	Tirez une carte Trésor

BIBLIOTHEQUE

Les livres s'entassent sur les rayonnages de la bibliothèque. La plupart sont rédigés dans des langues oubliées et évoquent le passé du monde ou des théories magiques dépassées. Mais il se peut aussi qu'on ait voulu y dissimuler autre chose... Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu de la bibliothèque
1-5	Rien d'intéressant parmi les volumes présentés.
6	Dans l'un des vieux grimoires se trouve un parchemin indiquant où trouver la salle d'objectif. Le joueur peut consulter le paquet des cartes Donjon pour savoir exactement à quelle distance se trouve la carte objectif.
7	Un petit grimoire contient toutes les informations relatives au lancement d'un sort. Lancez 1D10 et reportez-vous aux compétences des magiciens. Une fois ce sort lancé, le grimoire est inutilisable.
8-10	Tirez une carte Trésor

ETABLI D'ALCHIMISTE

Sur ce pupitre bouillonnent des liquides odorants dans des creusets anciens et les fioles colorées s'alignent... Quelle expérience

est donc en cours ici ? Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu de l'établi
1	Maladroit ! Vous venez de renverser une fiole orangée et vous provoquez une explosion. Toute figurine à deux cases ou moins de l'établi subit 1D4 points de dégât (ce n'est pas un piège).
2-5	Vous ne trouvez rien d'intéressant parmi ce fatras glougloutant.
6-7	Une potion de guérison (1D6) est facilement identifiable. Vous l'empochez prestement.
8-10	Tirez une carte Trésor

ATRE

Un feu brûle dans l'âtre mais différents objets brillent sur le rebord. Peut-être y a-t-on déposé quelque chose d'intéressant ? Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu de l'âtre
1-6	Rien d'intéressant.
7-9	Vous pouvez vous fabriquer une torche avec le bois brûlant dans l'âtre.
10	Tirez une carte Trésor.

AUTEL

Ce bloc de pierre a été gravé à l'image de dieux impies et des sacrifices sanglants y ont probablement été pratiqués. Pourtant, quelque chose vous y attire... Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu de l'autel
1	Au contact de l'autel, vous ressentez une vive douleur et vous êtes assailli par des visions d'horreur. Vous perdez 1D4 PV pour vous être moqué des dieux du Mal (ce n'est pas un piège).
2-6	Vous ne trouvez rien d'intéressant.
7-9	Tirez une carte Trésor
10	Tirez deux cartes Trésor

SARCOPHAGE

Ce tombeau richement décoré témoigne de l'importance de l'individu qui y a été inhumé. Et qui dit défunt important dit souvent butin important... Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu du sarcophage
1	Malédiction ! Une vieille magie protégeait la sépulture ! Le héros qui a touché le sarcophage agira avec un malus de 1 point jusqu'à la fin de la prochaine Phase d'Exploration (ce n'est pas un piège).
2-5	Il n'y a rien d'autre à l'intérieur qu'une vieille momie décomposée.
6-7	Il n'y a rien d'autre à l'intérieur qu'une vieille momie... Mais attendez... La momie se relève ! Placez une figurine de momie à côté du sarcophage. Elle attaquera d'abord le personnage qui l'a tirée de son sommeil.
8-9	Le couvercle résiste ! Un test en FOR est nécessaire pour l'ouvrir. Après quoi, si c'est un succès, tirez une carte Trésor.
10	Le couvercle résiste ! Un test en FOR est nécessaire pour l'ouvrir. Après quoi, si c'est un succès, tirez deux cartes Trésor.

BUREAU

Ce pupitre a probablement servi à un magicien récemment, à en juger par les parchemins recouverts de symboles ésotériques qu'il présente. Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu du bureau
1-6	Vous ne trouvez rien de spécial parmi les feuillets épars.
7-8	Dans un vieux grimoire se trouve un parchemin indiquant où trouver la salle d'objectif. Le joueur peut consulter le paquet des cartes « dungeon » pour savoir exactement à quelle distance se trouve la carte objectif.
9	Un petit grimoire contient toutes les

	informations relatives au lancement d'un sort. Lancez 1D10 et reportez-vous aux compétences des magiciens. Une fois ce sort lancé, le grimoire est inutilisable.
10	Tirez une carte Trésor.



STATUE

Une idole de pierre se dresse au centre de la zone, vous observant de ses yeux froids. Mais que cache-t-elle ? Lancez 1D10 sur la table suivante pour le savoir.

D10	Contenu de la statue
1-6	La statue semble purement décorative.
7	La statue est vivante ! Elle s'attaque d'abord au héros qui l'a touchée. Jouez-la comme un troll.
8	L'un des bras de la statue s'abaisse, révélant un passage secret dans l'une des parois latérales.
9	Les yeux de la statue sont des pierres précieuses d'une valeur totale de 100 PO.
10	Tirez une carte Trésor.

FONTAINE

Une eau claire s'écoule d'une sculpture en forme de tête hideuse au fond d'un bassin de pierre... Mais ce liquide semble un peu spécial... Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu de la fontaine
1-5	Il s'agit seulement d'eau de pluie issue du ruissellement du plafond.

6	L'eau a mauvais goût. Et pour cause : elle est empoisonnée ! Le héros perd 1D4 PV par tour jusqu'à ce qu'il boive une potion de guérison, qu'il soit soigné par magie ou qu'il dépense 1 PD.
7	L'eau est enchantée... Elle agit comme une potion de guérison (1D6) mais son pouvoir est limité. Chaque héros peut y puiser une fois. Notez qu'il est possible de se constituer une potion de guérison sans la boire dans l'immédiat.
8-9	Au fond de l'eau brillent quelques pièces. Lancez 1D10 et récoltez ce montant en PO.
10	Un objet brille au fond du bassin. Tirez une carte Trésor.



CERCLE MAGIQUE

Un diagramme complexe a été dessiné à même le sol dans cette zone. A quoi peut-il bien servir ? Il n'y a qu'une façon de le savoir : marcher dessus. Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Effet du cercle magique
1-3	Rien ne se passe.
4	L'aventurier est téléporté dans la première zone du donjon (de ce niveau du moins).
5	Le cercle restitue les PV perdus. L'aventurier revient à son maximum de PV.
6	Une vive douleur assaille le héros qui perd 1D6 PV.
7	C'est un cercle d'invocation. Tirez une carte Monstre !
8	L'aventurier est prisonnier du cercle magique ! Il doit réussir un test en MAG pour pouvoir en sortir. Lui seul peut faire ce test.
9	L'aventurier se sent plus fort. Jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat, il gagne 1 sur tous ses jets de dé.
10	Un objet apparaît soudain devant l'aventurier. Tirez une carte Trésor.

TRONE

Ce siège imposant témoigne de l'importance de la personne qui doit l'occuper. Mais peut-être cache-t-il aussi quelque chose ? Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu du trône
1-7	Le trône ne présente rien de spécial.
8	Un mécanisme dissimulé permet d'ouvrir un passage secret juste derrière le trône.
9	Une petite cache s'ouvre sur le côté du trône. Elle contient 15 PO.
10	Une petite cache s'ouvre sur le côté du trône. Tirez une carte Trésor.

CHEVALET DE TORTURE

Vous frémissez à la vue des instruments de torture qui reposent sur ce chevalet ainsi qu'à celle des taches sombres incrustées dans le bois... Lancez 1D10 sur la table suivante.

D10	Contenu du chevalet
1	Maladroit ! Vous vous coupez contre l'un des instruments de torture et vous perdez 1 PV.

2-8	Vous ne trouvez rien de spécial.
9	Une potion de guérison (1D6) est placée dans une cache spéciale, servant sans doute à soigner les victimes du bourreau pour les torturer ensuite de plus belle.
10	Quelqu'un a dissimulé quelque chose sous le chevalet. Tirez une carte Trésor.

CREVASSE

Le sol est creusé à cet endroit en une profonde lézarde. Au fond du gouffre s'écoule une rivière... Lancez 1D10.

D10	Détail de la crevasse
1-4	Il n'y a pas de pont ! Vous devez sauter par-dessus en réussissant un test d'ADR (9 ou +). En cas d'échec, vous tombez au fond du gouffre et vous vous noyez !
5-6	Il y a un pont, mais il est en mauvais état ! A chaque passage, testez votre ADR. Vous réussissez sur un 9 + la PU de votre armure (exemple, sur un 11 si la PU de votre armure est de 2).
7-9	Il y a un pont, mais il est gardé ! Tirez une carte Monstre.
10	Il y a un pont que vous pouvez traverser.

SALLE D'OBJECTIF

Lorsque vous tirez la salle d'objectif désignée avant la partie, vous ne devez plus tirer de carte Evénement ni de carte Salle. La salle d'objectif devrait idéalement être préparée par le MD en fonction des besoins du scénario. S'il y a un méchant à tuer, c'est là qu'il se cachera, entouré de ses sbires. S'il y a un objet à trouver, il y sera caché dans un coffre, peut-être piégé, mais à tous les coups gardé par des sentinelles... Si vous n'avez vraiment pas d'idée, vous pouvez laisser les cartes parler et considérer que le simple fait de trouver la salle d'objectif et d'en vaincre les occupants soit un but en soi. Mais ce serait dommage.

AGENCEMENT DU PLATEAU

Les cartes déterminent en théorie la façon dont les éléments du plateau s'ajoutent les uns aux autres, mais le MD a tout pouvoir pour en modifier la structure. En effet, les cartes ne tiennent pas compte de la taille de la table sur laquelle vous jouez ou de la présence d'autres pièces dans le parcours des nouveaux éléments. C'est donc au MD, et à lui seul, que revient le droit de modifier le résultat des cartes pour coller à la réalité du terrain. De même, s'il y a un choix à faire quant au placement de la zone (dans un sens ou dans l'autre) et des portes, c'est au MD qu'il revient de trancher.

Les MD les plus perfectionnistes voudront peut-être modifier d'autres tirages de cartes. Par exemple, on peut s'attendre à trouver un mort-vivant dans une crypte et non un minotaure. S'il le désire, le MD peut forcer le joueur à tirer une nouvelle carte jusqu'à tomber sur le type de monstre souhaité. Ceci dit, dans de vieux donjons, les cryptes peuvent avoir été revendiquées par d'autres espèces et leur servir de repaire ou de lieu d'embuscade... De même : tirer une carte Trésor en fouillant un bureau et tomber sur une armure complète, cela peut poser question. Dans quel tiroir était-elle donc rangée ? Si cela perturbe le MD, il peut faire piocher de nouvelles cartes Trésor jusqu'à tomber sur quelque chose qui peut logiquement se trouver dans un tiroir. Mais dans l'absolu, on peut tout aussi bien laisser les cartes parler et faire preuve d'imagination...

LUMIERE ET TENEBRES

Les aventuriers se déplacent dans des souterrains, mais ils sont, en règle générale, légèrement éclairés. En effet, les habitants de ces forteresses du Mal ne voient pas tous dans le noir. Il leur faut donc de la lumière. Il peut cependant arriver que certaines salles soient plongées dans l'obscurité. Si tel est le

cas, il devient impossible de courir (de lancer le D6 supplémentaire pour se déplacer) et l'on agit à -1 pour tous les tests du fait que l'on n'y voit goutte.

Si l'obscurité se prolonge sur un niveau, il vous faudra tenir compte de la durée de vie de votre source de lumière. Une torche n'éclaire que sur un niveau. Une lanterne éclaire (dans ce jeu) sans limite de temps. La lumière n'éclaire bien entendu que la zone du porteur.

EFFECTUER UN TEST

A certains moments, on vous demandera d'effectuer un test. Des tests peuvent être pratiqués en FOR, en ADR ou en MAG. Pour ce faire, lancez 1D10 et ajoutez la valeur de la caractéristique associée au test. Si le total égale ou dépasse 9, c'est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec. Notez qu'un 10 au dé est toujours un succès pour un test.

PHASE DE COMBAT

Dès qu'un monstre fait son apparition sur le plateau de jeu démarre une Phase de Combat. Celle-ci se poursuivra tant qu'il restera au moins un monstre sur le plateau ou jusqu'à la mort de tous les aventuriers.

PLACEMENT DES MONSTRES

Les figurines de monstres sont toujours placées à la limite de la zone de vision des aventuriers. Le MD les place comme il l'entend, mais le plus loin possible des héros – tout en restant visibles.

INITIATIVE

Les règles pour l'initiative sont les mêmes que durant la Phase d'Exploration.

SE DEPLACER EN COMBAT

Quand démarre la PC, on peut encore se déplacer pour se placer à côté d'un monstre ou se mettre en position de tir. Les règles ne

changent pas. Il est toujours possible de courir.

ATTAQUER

Pour attaquer un adversaire, il faut se trouver à portée de frappe ou de tir. En mêlée, il faut se trouver sur une case adjacente à sa cible. A distance, il faut pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue entre le tireur et sa cible. Peu importe le nombre de cases : dans un donjon, on est toujours à portée de tir.



Pour toucher un adversaire, on lance 1D10 et on ajoute son ATT et la Puissance de son arme. L'adversaire lance également 1D10 et y ajoute sa DEF et la Puissance de son armure. Si le total de l'attaquant est supérieur au total du défenseur, l'attaque est un succès. Notez que dans le cas des sortilèges, on remplace l'ATT par la MAG.

Pour connaître le montant des dégâts infligés à la cible, on soustrait simplement le total de la défense au total de l'attaque. On retranche cette somme aux Points de Vie de la victime. Si les PV passent à zéro, cela dépend. Pour un monstre, c'est la mort. Pour un aventurier, pas encore. Un aventurier ne meurt que s'il est toujours à zéro PV à la fin de la Phase de Combat. Un compagnon peut toujours soigner un héros blessé grâce à un sort ou un objet magique. Notez que l'on ne prend pas de PV négatifs. Zéro est le minimum.

POINTS DE FATIGUE

Les PF sont utilisés pour activer des compétences, mais on peut aussi s'en servir pour augmenter le résultat d'un jet de dé. Un PF dépensé augmente le résultat d'un dé de 1. Cela vaut en combat comme pour les tests.

POINTS DE DESTIN

Les PD peuvent être dépensés pour éviter un coup fatal. A chaque fois qu'un coup fait tomber l'aventurier à zéro PV, le joueur peut dépenser un PD et éviter la mort. Mieux, il revient à même 10 PV. On peut aussi dépenser un PD pour faire relancer un dé au MD ou pour l'empêcher de jouer une carte Evénement.



RECUPERATION

Il existe différentes façons de récupérer des points.

- Les PV se récupèrent seulement via des pouvoirs ou des objets magiques. Entre deux parties, chaque aventurier revient également à son maximum de PV.
- Les PF se récupèrent en se reposant. Un tour d'exploration complet passé à ne rien faire est nécessaire pour récupérer 1 PF. Entre chaque aventure, l'aventurier récupère tous ses PF.
- Les PD ne se récupèrent qu'en dépensant des XP, comme nous le verrons au chapitre sur la progression des aventuriers.

BESTIAIRE

C'est à ce chapitre que vous devez vous reporter pour consulter le profil chiffré des monstres du jeu. Chaque carte Monstre se contentera d'indiquer le nombre et le type de créature(s) rencontrée(s) ainsi que le nombre de carte Trésor à tirer une fois tous les monstres d'une même carte vaincus. Les aventuriers doivent alors décider de qui s'empare du butin, s'il n'est pas divisible. Les cartes Monstres tirées doivent être replacées dans la pile sitôt les monstres vaincus et la pile rebattue.

Araignée géante (XP20)



Ces araignées mesurent près de deux mètres de long et semblent gonflées de rage et de venin. Elles tissent leurs toiles dans les cavernes

profondes et emportent leurs victimes dans leur repaire afin de nourrir leur progéniture. Lorsque vous mettez une araignée en jeu, vous pouvez déposer, à chaque tour où l'araignée ne combat pas, une case « toile d'araignée ». Cette case ne peut être franchie que sur une attaque de plus de douze points. Une fois cassée, la toile est enlevée du plateau.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	4	2	1	4
Points de Vie : 5					
L'araignée géante attaque par morsure (PU ₃). Si elle inflige plus de trois points de dégât, elle injecte également une dose de venin. L'aventurier doit alors réussir un test en FOR pour ne pas être empoisonné. S'il échoue, il subira un malus de 1 point jusqu'à ce qu'il soit soigné. Les effets du venin sont cumulatifs. La peau d'araignée n'offre pas une véritable protection (PU ₁).					

Brigand (XP 15)



Il s'agit de membres des races du Bien ayant mal tourné. Humains, elfes ou nains, ils ont choisi de servir le Mal en s'attaquant aux innocents et en constituant le gros des armées de certains seigneurs des ténèbres. Les magiciens et les prêtres sont rares parmi les brigands. On retrouve par contre beaucoup de guerriers et de voleurs. Utilisez des figurines de héros pour les représenter.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	3	3	2	3
Points de Vie : 5					
Chaque brigand utilise une arme de PU2 et porte une armure de PU2.					

Démon (XP 65)



Invoquées par de puissants sorciers, ces créatures des plans infernaux sont animées par une haine féroce et ne peuvent être atteintes que par des armes magiques (au moins +1) et par des sortilèges. Elles peuvent prendre différentes formes mais le plus souvent, ce sont des humanoïdes ailés dotés de griffes et de crocs acérés.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	4	6	5	5	6
Points de Vie : 10					
Les démons utilisent des armes de PU4 et leur peau vaut bien une armure de PU2. Ils disposent de surcroît des compétences de magicien Projectile Magique, Nuage Toxique et Vol.					

Démon majeur (XP 100)



Véritables généraux sur les plans infernaux, ces créatures magiques ne peuvent être touchées que par des armes magiques ou par des sortilèges. Elles n'ont qu'un objectif en tête : la destruction, et elles y excellent.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
6	5	6	6	6	6
Points de Vie : 20					
Les démons majeurs utilisent des armes de PU5 et des armures de PU4. Ils peuvent lancer les sorts de Bloc de Glace, de Nuage Toxique et de Tremblement de Terre.					

Fimir (XP 25)



Les fimirs sont des créatures à mi-chemin entre l'homme et le lézard. Véritables brutes mangeuses d'hommes, elles jouissent d'une force prodigieuse mais sont assez lentes.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	3	5	3	2	3
Points de Vie : 5					
Les fimirs manient de grandes haches (PU4) et portent des protections légères (PU1). A chaque tour de combat, le fimir peut porter une attaque supplémentaire avec son boulet caudal. C'est une attaque de PU5.					

Gnoll (XP 20)



Les gnolls sont des créatures issues d'un étrange croisement entre l'homme et le chien. Leur tête est celle d'un chien et leur corps celui de puissants hommes. Rapides et puissants, ils sont cependant assez maladroits et plutôt stupides.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	4	3	2	5

Points de Vie : 5
Les gnolls préfèrent les armes lourdes (PU ₄) et les armures légères (PU ₂).

Gobelin (XP 10)



Ce sont de petites créatures sournoises et vicieuses. Ils sont assimilés aux orques et font généralement peu de dommages dans les rangs

des aventuriers, mais ils attaquent souvent en groupe.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
2	2	2	3	1	4
Points de Vie : 3					
Les gobelins manient des armes de PU ₂ et ne portent que des armures de PU ₁ .					

Goblours (XP 20)



Ces créatures ont été créées magiquement en croisant des gobelins et des ours. Plus puissantes que leurs congénères gobelins, elles sont toutefois aussi stupides...

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
4	3	4	3	1	4
Points de Vie : 5					
Les goblours sont lourdement armés (PU ₄) et portent armure moyenne et bouclier (PU ₃₊₁).					

Goule (XP 15)



Ces morts-vivants nécrophages hantent généralement les cryptes et les cimetières à la recherche de quelque viande en décomposition. Ils sont cependant facilement irascibles

et attaquent tout héros à portée...

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
4	2	3	3	2	3

Points de Vie : 5

Les goules frappent avec des armes de fortune (PU₁) et ne portent pas d'armures (PU₀). A chaque fois qu'elles infligent au moins un point de dégât, elles affaiblissent leur victime (-1 dans toutes les caractéristiques). L'effet dure jusqu'à la fin de la prochaine Phase d'Exploration.

Guerrier du chaos (XP 50)



Nul ne sait vraiment ce qui se cache derrière ces armures terrifiantes, mais les guerriers du chaos ont voué leur âme aux sombres dieux des enfers en

échange d'une puissance et d'une efficacité au combat accrues.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
6	6	5	3	3	4

Points de Vie : 10

Les guerriers du chaos attaquent avec des armes de PU₄ et leurs armures magiques leur confèrent une protection de PU₄ également.

Hobgobelin (XP 20)



Humanoïdes assimilés aux orques et aux gobelins, ils sont cependant plus fins et plus malins que leurs cousins. On leur accorde souvent le commandement des hordes de goblinoides en raison de leur plus grande

intelligence.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	3	4	3	4

Points de Vie : 5

Les hobgobelins se battent avec des armes de PU₃ et portent des armures de PU₃.

Homme bête (XP 20)



Farouches et violents, les hommes bêtes sont le fruit de croisements entre des humains et des animaux, réalisés par magie dans le but de constituer le gros des armées de certains sorciers.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	4	4	3	6

Points de Vie : 5

Les hommes bêtes manient des armes de PU₃ mais ne portent pas d'armure (PU₀). Leur grande vitesse leur permet par contre de porter deux attaques s'ils se sont déplacés d'abord et si la première attaque a porté.

Minotaure (XP50)



Ces énormes humanoïdes à tête de taureau font partie de l'élite des armées du chaos et sèment la terreur sur les champs de bataille.

Assez rares dans les tréfonds de la terre en raison de leur grande taille, ils n'en sont pas moins redoutables.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	4	6	3	2	4

Points de Vie : 10

Les minotaures se battent avec des armes de PU₄ et leur armure vaut bien une PU₃. Leur grande taille leur permet de frapper en mêlée jusqu'à deux cases de distance ainsi que par-dessus des alliés ou des ennemis.

Momie (XP 25)



Ces cadavres ont été conservés par des méthodes rituelles et ancestrales qui ont préservé leur force. Seuls les meilleurs combattants se voyaient offrir le privilège de la momification, ce qui en fait

de leur « non-mort » de redoutables adversaires.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	4	5	4	3	3

Points de Vie : 5

Les momies frappent à mains nues mais en raison de leur grande force, elles jouissent tout de même d'une PU₂. Les bandelettes sont souvent bardées d'artefacts magiques qui leur confèrent une armure de PU₂ aussi.

Ogre (XP 50)

Grandes créatures apparentées aux géants, les ogres sont bestiaux et sanguinaires. Issus des montagnes et des régions au relief accidenté, ils sont parfois enrôlés dans des armées mais se sentent mal à l'aise dans les souterrains où ils manquent d'espace.



ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	4	6	3	2	4

Points de Vie : 10

Les ogres frappent souvent à mains nues avec une telle force que cela vaut bien une PU₄. Ils portent des fourrures par-dessus une peau épaisse pour faire une armure de PU₃.

Orque (XP 15)



Constituant le gros des armées du chaos, les orques sont de redoutables adversaires, organisés et féroces, à la peau verte et aux mâchoires proéminentes.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	4	3	2	3

Points de Vie : 5

Les orques se battent avec des armes de PU₂ et portent des armures de PU₂.



Orque archer (XP15)

Certains orques sont assez disciplinés pour manier des armes à distance. Ils arrosent les aventuriers de flèches pendant que d'autres monstres les affrontent au corps à corps.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	3	3	2	4

Points de Vie : 5

Les orques se battent avec des armes de PU₂ et portent des armures de PU₂.



Orque chef de guerre (XP40)

Les orques se choisissent des chefs de guerre qui sont choyés et vénérés dès leur plus jeune âge, développant une force et une cruauté sans égale. Ils se portent cependant rarement à l'assaut s'ils ne sont pas bien entourés.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
4	4	5	3	2	3

Points de Vie : 10

Les chefs de guerre disposent des meilleures armes (PU₄) et de bonnes armures (PU₃).

Skaven (XP 10)



Ces hommes-rats ne sont pas des hommes bêtes comme les autres. Ils ont bâti une société complexe basée sur la magie noire et le shamanisme. Ils se déplacent en grand nombre sous terre et ont vent de secrets interdits.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	3	4	3	8

Points de Vie : 5

Les skavens sont très rapides et portent de longues armes de PU₃. Leurs armures, bien que bricolées, valent bien une PU₃ grâce à

leurs boucliers.

Sorcier maléfique (XP 40)



Les sorciers vendent leur âme au plus offrant en échange d'un peu de pouvoir ou de cadavres pour pratiquer leurs expériences de nécromancie. Ils sont souvent placés à la tête de garnisons ou d'armées du chaos.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	2	2	3	6	4

Points de Vie : 10

Les sorciers n'iront au combat que s'ils y sont contraints. Ils se cacheront souvent derrière leurs soldats pour lancer des sorts. Ils disposent des compétences de magicien suivantes : Projectile Magique, Nuage Toxique, Mur de Feu, Bloc de Glace et Tremblement de Terre. En mêlée, ils ont une arme de PU₁ et une robe magique de PU₂.

Spectre (XP 25)



Esprit intangible, le spectre ne peut être atteint que par des armes magiques ou des sortilèges. Il ne fait pas perdre des points de vie, mais à chaque attaque réussie, il entraîne la perte d'1 point de force. Arrivé à zéro, on perd toute envie de vivre et on se laisse mourir sur place.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	1	3	4	4	2

Points de Vie : 5

Les spectres n'ont ni arme, ni armure (PU₀). Les aventuriers à 0 points de FOR ne meurent que si tous les aventuriers sont atteints de même manière. Ils se rétablissent

sinon dès que les spectres sont vaincus.



Squelette animé (XP 10)

Ce mort-vivant est réduit à l'état de squelette ambulante. Ses os sont cependant solides et s'il ne témoigne pas d'une grande force, il est tout de même difficile à toucher.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	3	2	1	3
Points de Vie : 5					
Les squelettes animés utilisent des armes de PU ₂ et portent des restes d'armures pour un total de PU ₂ .					



Squelette sorcier (XP 25)

Ces morts-vivants sont de grands sorciers ramenés à la vie à des fins démoniaques. Ils ne sont cependant plus que l'ombre de ce qu'ils furent et leur magie est sans âme.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	3	2	2	4	3
Points de Vie : 10					
Les squelettes sorciers disposent des compétences de magicien suivantes : Projectile Magique, Bloc de Glace et Tremblement de Terre. Ils se battent avec des armes de PU ₁ et portent des armures de PU ₁ également.					



Troll (XP 45)

Hideux humanoïdes aux traits déformés, les trolls ont la particularité de se régénérer suite à des blessures. Par tour de combat, ils récupèrent un point de vie. Ils sont donc très difficiles à tuer.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	5	5	3	2	4
Points de Vie : 15					
Les trolls utilisent des armes grossières et lourdes de PU ₃ et leur peau dure ainsi que les fourrures qu'ils portent leur confèrent une armure de PU ₃ .					

Ver charognard (XP 50)



Le ver charognard est une immonde créature qui rampe dans les tréfonds de la terre à la recherche de cadavres à ronger. S'il doit se contenter de viande encore chaude, il se fait un plaisir de la refroidir.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
5	5	6	3	1	4
Points de Vie : 15					
L'attaque par morsure du ver vaut bien une arme de PU ₄ . Par contre, sa peau flasque ne vaut qu'une armure de PU ₂ .					

Zombi (XP 10)



Mort-vivant stupide ayant encore de la chair sur les os et hantant les catacombes, il n'est pas moins dangereux de s'y frotter.

ATT	DEF	FOR	ADR	MAG	VIT
3	2	3	2	1	2
Points de Vie : 5					
Les zombis portent des armes de PU ₂ et des armures de PU ₁ .					

CARTES MONSTRES

Les cartes Monstres révèlent le type de monstre à jouer ainsi que leur nombre. La mention « unique » indique que l'on a affaire soit à un monstre isolé, comme le ver

charognard, soit à un lieutenant (chef de guerre orque, minotaure...). Dans ce dernier cas, il faut tirer une autre carte Monstres pour déterminer quels soldats accompagnent leur chef. Ignorez dans ce cas toute autre créature « unique ».

SORTS ET MONSTRES

Les monstres capables de lancer des sorts appliquent les mêmes règles que les magiciens à une exception près : ils ne peuvent lancer chaque sort qu'une seule fois. Une fois un sort lancé, il est défaussé.

PROGRESSION DES AVENTURIERS

Plus ils accomplissent de quêtes et plus ils tuent de monstres, plus les héros vont accumuler de l'expérience et devenir plus forts. La marque de cette progression est l'accumulation de Points d'Expérience (XP). Il y a deux façons d'obtenir des XP : tuer des monstres (l'aventurier qui porte le coup fatal encaisse les XP indiqués sur la fiche du monstre) et accomplir des objectifs. L'XP obtenue en tuant des monstres est individuelle. Celle obtenue en accomplissant des objectifs est souvent commune (les aventuriers jouant tous dans le même camp). Cette dernière sera indiquée dans le scénario, mais on peut considérer qu'il existe deux catégories d'objectifs : les objectifs principaux et les objectifs secondaires. Un objectif principal représente l'objet de la mission (trouver un objet, tuer un monstre). Souvent, il vaut 100 XP. Chaque aventurier qui a participé à l'aventure reçoit donc cette somme. Un objectif secondaire est un bonus que les aventuriers peuvent obtenir en réussissant certaines choses (fouiller toutes les salles du donjon, récupérer un objet secondaire, tuer un lieutenant...). Il vaut généralement 20 XP. Là aussi, la somme est attribuée à chaque héros. Mais que faire avec cette XP ?

La dépenser ! A la fin de chaque partie, lorsque les aventuriers retournent en ville, ils

peuvent dépenser leur expérience auprès de maîtres pour acquérir de nouvelles compétences ou pour améliorer leur profil, leurs caractéristiques. Le tableau suivant reprend les coûts de chaque opération.

Opération	XP
Caractéristique +1	300
Nouvelle compétence	200
Total de Points de Vie +1	200
Total de Points de Fatigue +1	200
Total de Points de Destin +1	200
Tirer une carte Trésor	100

DEPENSER SON OR

Un aventurier ramasse de l'or dans le donjon, mais à quoi cela va-t-il bien pouvoir lui servir ? A s'équiper, s'il le veut. Il peut acheter des armes, des armures et des objets usuels comme à sa création. Mais il peut aussi vouloir acheter des objets rares. Il peut alors regarder parmi les cartes Trésor celle qui lui convient et en payer le prix (la valeur est indiquée). Enfin, l'or que le héros met de côté (celui qu'il ne dépense pas), permet de départager les aventuriers à la fin d'une partie : celui qui a amassé le plus d'or est considéré comme le gagnant de la partie, pour peu qu'il soit nécessaire d'en désigner un.



CONSEIL AUX MAITRES DU DONJON

Ce jeu permet de générer aléatoirement un donjon alors même que vous jouez. En tant que MD, vous aurez donc autant de plaisir à découvrir l'enfer que se créent les aventuriers

qu'eux à l'explorer. Mais cela ne doit pas vous empêcher de prévoir certains événements ou certaines zones. Un scénario doit prévoir au minimum une zone d'objectif dans laquelle les héros doivent accomplir quelque chose de spécial. N'oubliez pas que vous avez tout loisir d'intervenir à n'importe quel moment dans la genèse du donjon pour corriger le tir ou pour faire correspondre le labyrinthe à l'endroit auquel vous avez pensé. Le tirage des cartes ne tient pas nécessairement compte, par exemple, de la logique dans l'agencement des salles. Il est possible qu'une crypte soit voisine d'un bureau ou d'un réfectoire. De même, les cartes Monstres peuvent faire apparaître une bande de gnolls dans cette crypte alors que vous vous attendiez à y trouver des squelettes animés...

L'une des façons de faire est d'intervenir de manière directe : vous ne tenez pas compte des cartes et modifiez le donjon comme bon vous semble. Le hic, c'est que les joueurs risquent de vous trouver un peu trop interventionniste. Une manière plus douce de procéder est de jouer avec une carte d'avance. Commencez la partie avec une carte de chaque type dans votre main. C'est alors à vous de tirer toutes les cartes. Si la nouvelle carte ne vous convient pas, utilisez celle que vous gardiez dans votre main et vous jouerez la nouvelle plus tard.

Lorsque vous jouez les monstres, veillez à bien répartir leurs attaques. Si vous visez toujours le même aventurier, même s'il est clairement plus dangereux que les autres, les autres héros risquent de s'ennuyer. Essayez tant que faire se peut de déjouer les tactiques de vos adversaires : les aventuriers qui restent en retrait peuvent être pris à revers ou être la cible des tireurs à distance...

Mais le meilleur conseil qu'on peut vous donner est de prendre plaisir à jouer les méchants : vous donnerez également du plaisir à vos aventuriers !

CONSEILS PRATIQUES

Donjon est conçu pour être joué avec quatre aventuriers et un Maître du Donjon. Si vous avez moins d'aventuriers autour de la table, le challenge risque d'être plus relevé. Si vos personnages ont déjà acquis de l'expérience et possèdent au moins quatre ou cinq compétences, ne changez rien. Sinon, pour rendre le jeu plus facile aux débutants, on peut considérer que les monstres (à l'exception des « uniques »), lancent 1D6 au lieu d'1D10 en combat (pour l'attaque comme pour la défense).