

MORDHEIM QUEST



Sommaire

Avant propos	3
Règles supplémentaires Mordheim Quest.....	4
Choix des scénarios.....	5
Scénario 1 : « Prise d'assaut ».....	6
Scénario 2 : « Dispersion ».....	8
Scénario 3 : « Le seigneur du temple ».....	9
Événements aléatoires.....	12
Les monstres du donjon.....	13
Création du donjon.....	15
Les salles du donjon	15
Les portes.....	16
Les herses.....	17
Le mobilier du donjon.....	17
Les pièges.....	18
Préparation à la défense.....	19
Feuille de donjon.....	20
La communauté des Héros de donjon.....	21



Avant propos

L'équipe de Town Cryer avait déjà proposé une rapide conversion du jeu Warhammer Quest pour Mordheim. Ici l'idée est la même mais l'application est différente. Les scénarios se jouent comme les autres scénarios du livre de base de Mordheim et d'Empire en flammes (assez approprié pour une campagne). De nouvelles règles spécialement pour ces affrontements cloîtrés viennent s'ajouter à celles de Mordheim.

Il est nécessaire de disposer du jeu Warhammer Quest afin de pouvoir utiliser les tuiles.

Remerciements :

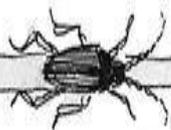
Essentiellement à Pefou et Joris pour avoir acceptés de procéder à des tests sans fin avec moi. A tous les autres joueurs : Gauthier, Ludo, Cat', Raph, Eric, Flo, Juju, Arnaud et même Morganou d'avoir été convaincus de rentrer dans nos délires Mordheimesques.

Historique du projet :

- 02/01/2011 – V0.1 Création du projet
- 11/01/2011 – V0.2 Première rédaction : Scénario 1 : Prise d'assaut + les règles utiles
- 17/01/2011 – V0.3 Modification des prix des éléments du donjon.
 - + Ajout des règles spéciales de Mordheim Quest
- + Rédaction : Scénario 2 : Prise d'assaut
- 22/01/2011 – V0.4 Modifications des prix pour équilibre + diverses règles
- 06/02/2011 – V0.5 Rédaction : Scénario 3 : Le seigneur du temple
 - + Evénements aléatoires.
- 18/02/2011 – V0.6 Ajouts et modifications des règles des Evénements aléatoires.
 - + Rédaction de la nouvelle bande : La communauté des Héros de donjon
- 25/02/2011 – V0.7 Ajouts et modifications des règles des Evénements aléatoires.
 - + Divers modifs sur la Communauté des Héros de donjon
- 15/03/2011 – V0.8 Finalisation de la mise en forme du doc
 - + Nouveaux correctifs apportés sur la Communauté des Héros de donjon
 - + Rédaction : Scénario 4 : L'escorte
- 03/04/2011 – V0.9 Dernières modifs de mise en page avec images
 - + Correctifs divers pour équilibrage après phase de tests
- 13/04/2011 – V0.9.1 Petites modifs de mise en page avec images

***Merci de l'intérêt que vous porter à ce projet.
J'espère que vous apprécierez autant le concept que nous.
Bon jeu !***

Thamien



Règles supplémentaires Mordheim Quest

Ne pas courir

Le mouvement est toujours le même et fixe : la valeur de Mouvement du personnage. Pas de système de multiplication de mouvement pour les charges et courses donc.

Pas de déclaration de charge :

Dans Mordheim Quest, il n'y a pas de déclaration de charge, par contre pour engager au corps à corps un adversaire, il suffit d'aller sur une case adjacente à la cible.

Tirer à travers une porte :

Le tireur subit un malus -1 pour toucher, cumulable si plusieurs portes séparent le tireur de sa cible.

Tirer sur une cible à couvert d'un autre personnage :

Si la cible qu'on souhaite toucher se trouve derrière une autre figurine (ami ou ennemi), le tireur subit un malus de -1, et sur un résultat de 1 pour le jet pour toucher, il touche la première cible. Cette règle est cumulable, ex : 2 figurines séparant le tireur et la cible provoquera un malus de -2, un résultat de 1 touchera la première figurine, et 2 la seconde.

Tirer derrière un allié :

Exception à la règle précédente : Un tireur ne subit pas de malus pour le tir quand ce malus est causé par un allié sur une case adjacent au tireur.

Interception :

L'interception peut se faire lorsqu'un ennemi se déplace sur une case adjacente à celle d'un guerrier non engagé au corps à corps. Le guerrier qui intercepte doit alors réussir un test d'initiative pour s'interposer, en cas de réussite il prend la charge comme s'il en avait été la cible. Sinon L'ennemi peut continuer son déplacement mais si celui-ci est toujours sur une case adjacente, le défenseur peut alors tenter une interception et ainsi de suite.

Faire une action :

Chercher dans un meuble, ouvrir un coffre, crocheter une serrure,...etc. Toute action s'effectue pendant la phase de tir et de la même manière qu'un tir. Aucune action ne peut être effectuée si le personnage est impliqué dans un corps à corps.

Défoncer des portes ouvertes :

Au cours des donjons, entre chaque tuile les portes sont fermées. Un personnage peut ouvrir une porte rapidement pendant la phase de mouvement au cours de son déplacement, il perd tout de même -1 en mouvement pour faire cette action.

Veni vidi vici :

Les bandes partant à l'aventure dans un donjon n'effectuent un test de **déroute** qu'à partir de **50%** de pertes de leur armée.

Entassement interdit :

JAMAIS plus de la moitié de la bande du défenseur doit se trouver dans une même salle.



Choix des scénarios

Scénario entre 2 joueurs

Lancez 2D6

- 2 - Le joueur ayant la plus petite valeur de bande choisit le scénario.
- 3 - Scénario 1 : Prise d'assaut.
- 4 - Scénario 5 : La mort aux troussees (Non dispo)
- 5 - Scénario 4 : L'escorte
- 6 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 7 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 8 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 9 - Scénario 2 : Dispersion
- 10 - Scénario 6 : (Pas encore créé)
- 11 - Scénario 1 : Prise d'assaut.
- 12 - Le joueur ayant la plus petite valeur de bande choisit le scénario.

Scénario avec plus de 2 joueurs

Lancez 1D6

- 2 - Le joueur ayant la plus petite valeur de bande choisit le scénario.
- 3 - Scénario 7 : (Pas encore créé)
- 4 - Scénario 5 : La mort aux troussees (Non dispo)
- 5 - Scénario 4 : L'escorte
- 6 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 7 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 8 - Scénario 3 : Le seigneur du temple
- 9 - Scénario 2 : Dispersion
- 10 - Scénario 8 : Les catacombes (Non dispo)
- 11 - Scénario 9 : (Pas encore créé)
- 12 - Le joueur ayant la plus petite valeur de bande choisit le scénario.



Scénario 1 : « Prise d'assaut »



« Il est temps d'en finir. » lançait déterminé le capitaine Darkwater à sa troupe de courageux Marienburgs arrivés en haut de cette colline où trônait le sombre manoir du légendaire comte Von Carstein. Plantant leurs lances pour un instant, les dévouées recrues s'apprêtaient à essayer d'ouvrir les épaisses et lourdes portes dressées devant eux ; quand un bruyant grondement se fit... La voie s'était dégagée, les invitant à rentrer. A présent ils étaient certains d'être attendu.

« Quoi qu'il arrive, c'est ici que ça prendra fin. »

Début de la partie

Le joueur disposant du plus petit nombre de membres dans sa bande est l'attaquant, l'autre joueur se retrouve alors défenseur. En cas d'égalité, chaque joueur jette un dé. Le plus haut score gagne le droit d'avoir le choix. Le défenseur doit prendre un temps pour créer son donjon (sur une feuille cachée des yeux de son adversaire) et élaborer le donjon (feuille à carreaux conseillés) avec les éléments qu'il a acheté (voir règles spéciales : Budget de donjon).

Règles spéciales

Restriction architecturale :

Le donjon doit comporter **entre 4 et 9 salles** (grandes ou petites). Le donjon ne peut disposer d'un nombre de couloirs supérieur au double du nombre de salles que comporte le donjon.

> **Salle principale** : L'une des salles du donjon doit forcément être la salle principale et une **Grande salle**.

Votre chef de bande doit s'y tenir.

Budget de donjon :

Le défenseur dispose d'un budget de donjon de 500co. Cela représente la valeur qu'il doit dépenser uniquement dans les frais de construction et autres équipements de son donjon/repère/manoir.

Butin :

Entre 60 et 120 co doivent être mis de côté dans le Budget de donjon.

Cette somme doit être disposé dans un coffre (à acheter), cela représente l'unique gain du scénario (pour l'attaquant comme le défenseur).

Nous tiendrons !

La bande contrôlée par le **défenseur** n'a **pas besoin de faire de test de déroute**, elle est chez elle et continuera de se battre jusqu'à la mort. Exception faite si le donjon est équipée de : la Porte de sortie.

Fin de la partie**Expérience**

La partie prend fin lorsqu'une bande déroute volontairement ou involontairement ou bien si la salle principale est vidée de tout son équipement.

Si le butin n'a pas été trouvé lorsque la salle principale est trouvée alors la moitié du butin a été chapardée par des fuyards, les deux bandes se partagent alors la somme du Butin.

Si après ce résultat une bande s'en tire toujours avec 0 pièces d'or alors, certains membres avant de partir se sont remplis les poches de babioles qu'ils pourront vendre pour 20co.

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef conquérant victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Chef couvert d'or. Le chef de la bande en possession du butin à la fin de la partie gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Chaque héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il a mis *hors de combat*.



« Approchez chairs fraîches, depuis bien trop longtemps je n'ai pas eu de visite... »



Scénario 2 : « Dispersion »



« Nous les suivions depuis le début de la journée, ils avaient en leur possession plusieurs pierres magiques récoltées plus tôt dans la journée... Quand nous décidâmes qu'il était temps d'essayer de nous en emparer, ils nous virent arrivés et eurent le temps de se réfugier dans les ruines des alentours. Les croyant pris au piège, quel ne fut pas notre déception quand nous découvrîmes que ces ruines disposaient d'une multitude d'entrées. A présent nous ne pouvions que nous séparer afin de les débusquer ! »

Dernier écrit de Rotgmard le chauve, répurgateur

Début de la partie

Dans cette partie les rôles de chaque joueur est tiré au hasard. Les joueurs lancent un dé, le plus haut score a le droit de choisir.

Le défenseur doit remplir sa feuille de donjon (voir la fin du document) et préparer le plan de son donjon (feuille à carreaux conseillés) avec les éléments qu'il a acheté (voir règles spéciales : Budget de donjon).

Règles spéciales :

> Le défenseur a uniquement 400co à dépenser ; il ne peut acheter d'herse, ni de porte et il doit composer plusieurs mini donjons (un minimum de 2).

Le défenseur doit noter quels sont ses personnages qui portent les pierres magiques au nombre de 1D6+2. Un personnage ne peut porter qu'une seule pierre maximum.

Mais chaque mini-donjon doit comporter au moins :

- Une grande salle (salle principale du mini donjon)
- Une petite salle
- Un minimum d'un personnage dans la salle principale du mini-donjon (et celui-ci doit avoir une pierre magique).

> L'attaquant doit diviser son armée par petit groupe (dans chaque mini donjon) sans restriction. Il se peut alors qu'il décide de ne pas se glisser dans une de ses entrées.

Chacun groupe du donjon représente un mini-groupe pour le test de déroute.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande déroute volontairement ou involontairement ou bien si la salle principale de chaque mini-donjon emprunté par les attaquants est vidée de tout défenseur (les coffres présents peuvent être ouverts).

Si après ce résultat une bande s'en tirent toujours avec 0 pièces d'or alors, certains membres avant de partir se sont remplis les poches de babioles qu'ils pourront vendre pour 20co.

Expérience

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Pierre magique. Un héros disposant d'une pierre magique à la fin de la partie gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Chaque héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat.



Scénario 3 : « Le seigneur du temple »



C'est aujourd'hui que plusieurs bandes partent à la conquête d'un ancien souterrain afin de déloger son hôte et bien entendu de lui soutirer toute sa richesse... Hélas pour eux, en plus de se gêner dans ce périple, leur chemin sera parsemé de pièges et d'ennemis de tout poil. Les plus chanceux ou les plus fous arriveront enfin dans la salle du seigneur du temple pour un dernier combat titanesque.

Ce scénario est très inspiré du Town Cryer concernant l'adaptation de Warhammer Quest pour Mordheim.

Début de la partie

La pièce principale est disposée au centre de la table (positionner de manière aléatoire pour connaître la direction de la longueur). Chaque joueur commence ensuite sur un bord de table (opposé si 2 joueurs) et dépose un couloir, il représente l'entrée du donjon. Aucun ennemi ou piège n'est alors enclenché, les personnages de la bande de chaque joueur doivent être positionnés pour tenir dans cette section. Si toutes les cases sont prises et qu'il en manque pour poser des figurines, celles-ci attendent à l'extérieur et pourront débiter à l'entrée du donjon au premier tour si les cases se seront libérées.

Règles spéciales

Type du temple :

Selon le type de temple, ses résidents seront différents.

Pour connaître le type du temple, lancer un D6 :

- 1 ou 2 – Repère Skavens
- 3 – Bastion Orcs et gobelins
- 4 – Manoir enseveli d'un comte vampire
- 5 – Temple d'un Roi des Tombes
- 6 – Une fosse des cultes des possédés

Si le type du temple correspond à une race de la bande, alors le résultat est ignoré et un autre jet doit se faire.

Découverte de donjon monstrueux :

Ce scénario suit la règle de « Découverte de donjon monstrueux » avec « les monstres du donjon ».

Evénements aléatoires :

Ce scénario se joue avec les règles d' « Evénements aléatoires ».

Fin de la partie

La partie se termine quand une des bandes à vider de ses monstres la salle principale. Le trésor est alors trouvé : jetez 1D3 fois sur le tableau des trésors. Une ouverture secrète est ensuite trouvée et toute la bande peut regagner l'extérieur du donjon. Si une autre bande est toujours dans le donjon, elle compte comme ayant dérotée.

Toutes les bandes gagnent 20 pièces d'or qui représente la revente de ce qu'elles ont volés au cours de leur difficile périple.

Expérience

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Chaque héros gagne +1 point d'expérience par ennemi ou un monstre suffixée par * dans la liste des monstres du donjon qu'il a mis hors de combat.



Scénario 4 : « L'escorte »



La légende dit qu'une enfant dotée d'étranges pouvoirs se serait réfugiée dans les sous-sols d'une ruine de Mordheim. Ces pouvoirs auraient été gagnés par la vie à proximité de la pierre magique dans son ancienne demeure. Toute bande qui aurait la chance de la retrouver pourrait alors la reconduire bon gré ou mal gré vers son foyer et ainsi retrouver les pierres qui s'y trouvent...

Début de la partie

Chaque joueur commence sur un bord de table (opposé si 2 joueurs) et dépose un couloir, il représente l'entrée des sous-sols. Aucun ennemi ou piège n'est alors enclenché, les personnages de la bande de chaque joueur doivent être positionnés pour tenir dans cette section. Si toutes les cases sont prises et qu'il en manque pour poser des figurines, celles-ci attendent à l'extérieur et pourront débiter à l'entrée du donjon au premier tour si les cases se seront libérées.

Règles spéciales

Type du temple :

Selon le type de temple, ses résidents seront différents. Pour connaître le type du temple, lancer un D6 :

- 1 ou 2 – Repère Skavens
- 3 – Bastion Orcs et gobelins
- 4 – Manoir enseveli d'un comte vampire
- 5 – Temple d'un Roi des Tombes
- 6 – Une fosse des cultes des possédés

Si le type du temple correspond à une race de la bande, alors le résultat est ignoré et un autre jet doit se faire.

Découverte de donjon monstrueux :

Ce scénario suit la règle de « Découverte de donjon monstrueux » avec « les monstres du donjon ».

Événements aléatoires :

Ce scénario se joue avec les règles de « Événements aléatoires ».

Trouver l'enfant :

L'enfant est très bien caché dans les sous-sols, pour représenter cela, munissez vous d'un marqueur (2 dés : dizaine/unité) pour représenter le nombre de pièce restant à visiter : Chaque joueur jette 1D6 et le total de ces dés + 12 représente le nombre de pièces de sous-sol à montrer avec le marqueur. Chaque fois qu'une nouvelle salle (pas les couloirs) est trouvée, le marqueur est décrémenté. Si le nombre du marqueur est inférieur ou égale à 12 alors 2dés peuvent être jetés par le joueur découvrant cette salle. Si le résultat est supérieur ou égale au marqueur, au centre de la pièce, la petite fille est trouvée dans cette pièce seule... (cad sans monstre)

L'enfant trouvé :

- Si la bande est de nature bonne, alors elle doit convaincre l'enfant de la suivre qui n'est pas facile à apprivoiser avec ces pouvoirs. Un héros doit être en contact avec la figurine de l'enfant et doit réussir un test de Commandement avec un malus de -2, il ne peut faire que ça pendant tout le tour. Jusqu'à 4 héros peuvent essayer de la convaincre en même temps (la pression sur les enfants, ça fonctionne !). Tant que l'enfant n'est pas convaincu, il ne bougera pas.
- Si des ennemis ou une bande adverse fait irruption, l'enfant disparaît et réapparaît au même endroit uniquement quand il restera une seule bande dans la salle.
- Si la bande est de nature mauvaise, elle doit prendre de force l'enfant. L'enfant invoquera alors deux groupes de monstres du type du donjon qui l'entoureront. La petite fille se rendra uniquement quand ces derniers seront tués. Si la bande s'en prend à la petite fille, elle a le profil d'une recrue mercenaire. Et une fois celle-ci hors-combat elle disparaîtra avec ces monstres en maudissant la bande de tous les insultes qu'un enfant de cet âge connaît.

Fin de la partie

La partie se termine quand une des bandes à ramener l'enfant par la porte du sous-sol d'entrée qu'il a emprunté au début du scénario; ou quand l'enfant est été mis hors combat ; ou quand toutes les bandes ont ratés leur test de déroute.

Si l'enfant rapporté saint (enfin plus ou moins...) et sauve, alors elle guidera la gentille bande gagnante jusqu'à sa maison et la bande y trouvera 1D3 pierres magiques.

Toutes les bandes gagnent 20 pièces d'or qui représente la revente de ce qu'elles ont volés au cours de leur difficile périple.

Expérience

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Chaque héros gagne +1 point d'expérience par ennemi ou un monstre suffixée par * dans la liste des monstres du donjon qu'il a mis hors de combat.



Evénements aléatoires



Règles spéciales :

Au début de chaque tour, le joueur doit lancer 1 D6 quelques soient les circonstances, ce jet représente les aléas des donjons, lieux fréquentés par de monstrueux individus...

Si et seulement si le résultat du dé est un 1, alors un événement imprévu (néfaste hélas) survient. Pour en définir la nature lancer à nouveau 1 D6 :

- 1 à 2 : C'est un piège.
- 3 à 6 : Ce sont des monstres qui arrivent.

Piège :

Dans le cas d'un piège, il faut connaître quel est son type en lancer toujours 1 D6 :

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1 : Gaz | 4 : Trappe de 3m |
| 2 : Flèche | 5 : Trappe de 5m |
| 3 : Flèche empoisonnée | 6 : Trappe de 5m avec pieux |

Consulter les pièges dans la rubrique « Construction de donjon » pour en connaître dans le détail les effets. C'est aléatoirement que le joueur se doit de déterminer quel personnage subit ce triste sort (*Lancer un nombre de dés dont la somme des résultats max est égale au nombre de personnages de la bande. Ex : 9 personnages dans la bande, numérotez les de 1 à 9 et lancer 2D6-1 au résultat (car le 1 est impossible à obtenir) et si vous obtenez un résultat supérieur à 10, refaites le jet.*)

Exception : Pour les grandes cibles, c'est-à-dire pour les personnages au socle plus grand que la normal, leur probabilité est multiplié par le nombre de cases qu'ils recouvrent. (*Exemple : 6 Skavens + 1 rat ogre donne les numéros de 1 à 6 pour chacun des Skavens et de 7 à 10 c'est le rat ogre.*)



Les monstres du donjon

Le placement des monstres du donjon que rencontre le joueur se fait par le choix du joueur à sa droite.

Exception faite : si potentiellement les monstres peuvent attaquer aussi bien tel ou tel bande alors le choix est la cible la plus proche ou aléatoire.

Valeur de bande :

Pour les jets des monstres aléatoires rencontrés dans le donjon, selon la valeur moyenne d'expérience des bandes participantes. Une modification s'applique au jet.

- Valeur moyenne des bandes < 150 : -1 au jet. 1 et 2 donnent le même résultat.
- Valeur moyenne des bandes entre 150 et 250 : Ni malus, ni bonus.
- Valeur moyenne des bandes > 300 : +1 au jet. 5 et 6 donnent le même résultat.
- Valeur moyenne des bandes > 400 : +1 au jet. 6 donne le résultat d'une pièce principale. Tous les ennemis du donjon ont un bonus de +1 pour toucher au tir comme au corps à corps.

Monstres :

Lancer un dé sur le tableau des monstres du donjon comme quand vous le faites quand vous arrivez dans une salle. C'est toujours le joueur à la droite du joueur actuel qui doit positionner les monstres (dans la ou les mêmes salles que la bande occupe ce tour-ci, s'il n'y a pas assez de place, alors mettre les monstres juste à l'entrée des portes).

Consulter e tableau des monstres selon le niveau du donjon.



Les différents résidents du donjon :

Repère Skavens

Pièce principale : Assassin Skaven (Epée, hache, armure légère) + Mage Skaven (bâton + dague) + monstre aléatoire

Monstre aléatoire : Lancer un D6 :

- 1 et 2 – 1D3 Rats géants
- 3 et 4 – 1D3 Vermineux (masse + dague + fronde)
- 5 – 1D3 Vermineux (masse + dague + fronde) + 1 Skaven Noir (épée + masse)
- 6 – 1 Rat Ogre (stupidité avec test de Cd à 6)

Bastion Orcs et gobelins

Pièce principale : Chef Orc (Epée + hache) + Shamane Orc (masse + dague) + monstre aléatoire

Monstre aléatoire : Lancer un D6 :

- 1 et 2 – 1D3 Gobelins (lancer 1D6 : 1-3 : 2 dagues / 4-5 : dague + arc court / 6 : lance)
- 3 et 4 – 1 Orc (hache + dague) + 1D3 Gobelins (1D6 : 1-3 : 2 dagues / 4-5 : dague + arc court / 6 : lance)
- 5 – 1D3 Orcs (hache + dague) + 1 Kosto (Epée + hache)
- 6 – 1 Troll (stupidité avec test de Cd à 5)

Manoir enseveli d'un comte vampire

Pièce principale : 1 Vampire (épée, hache, armure lourde) + 1 Nécromancien (épée+dague)

Monstre aléatoire : Lancer un D6 :

- 1 et 2 – 1D3 Chauves-souris (attaque en premier directement en contact avec les personnages : M : 6, CC : 2, CT : 1, F : 2, E : 2, PV : 1, I : 5, A : 1, Cd : 5 ; Vol)
- 3 et 4 – 1D3+1 Zombies
- 5 – 1D3+1 Goules
- 6 – 1D3+1 Goules + 1D3 parias (masse+dague)

Temple d'un Roi des Tombes

Pièce principale : Roi des tombes (2 épées)

Monstre aléatoire : Lancer un D6 :

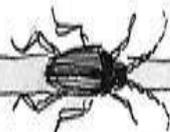
- 1 et 2 – 1D3 Guerriers Squelettes (lancer 1D6 : 1-3 : rondache + lance ; 4-6 : épée et bouclier)
- 3 et 4 – 1D3 Squelettes + 1 Gardien des Tombes (même équipement qu'au dessus)
- 5 – 1D3+1 Squelettes + 2 Gardiens des Tombes (même équipement qu'au dessus)
- 6 – 1D3 Squelettes + 2 Gardiens des Tombes (même équipement qu'au dessus) + 1 Liche (épée+dague)

Une fosse des cultes des possédés

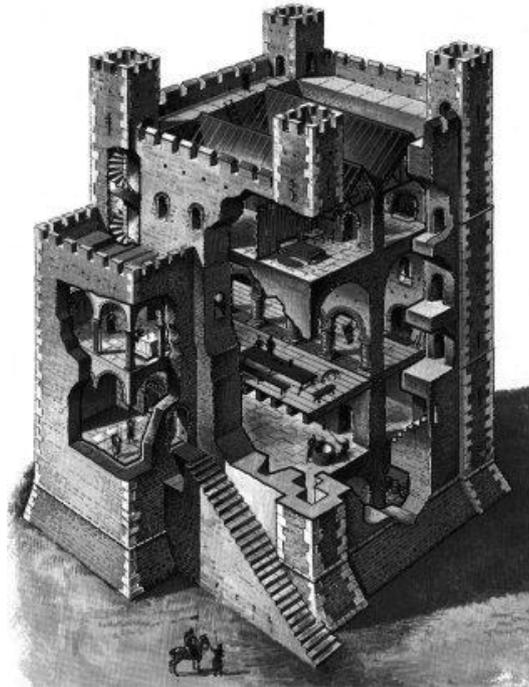
Pièce principale : En attente...

Monstre aléatoire : Lancer un D6 :

En attente...



Création du donjon



Les salles du donjon

Grande salle (entre 20 et 30 cases) 50co

- 3 pièges
- 5 personnages maximum ou 3 personnages dont un seul de grande taille

Petite salle (entre 12 et 19 cases) 20co

- 1 piège
- 3 personnages maximum ou 1 seul personnage de grande taille

Minuscule salle (entre 6 et 11 cases) 10co

- 1 piège
- 1 personnage maximum

Couloir en L 2co

Possibilité :

- 1 piège

Couloir en T 3co

Possibilité :

- 1 piège

Couloir long 2co

Possibilité :

- 1 piège



Les portes

Entre chaque salle/couloir du donjon se trouve une porte, cette porte est **TOUJOURS** fermée, il faut qu'un personnage soit en contact pour l'ouvrir et il pourra alors la franchir (sans courir) mais ne pourra tire ou charger dans le même tour après cela.

Il est possible au défenseur d'acheter des portes spéciales verrouillées par des clefs. Il peut acheter autant de portes qu'il le souhaite.

Les portes peuvent être fermée à clefs sont payantes contrairement aux autres :

> Porte en bois fermée à clef : 10c

- La porte en bois peut être **défoncée**, un seul essai à chaque tour par l'un des personnages se trouvant devant.

La porte est défoncée si le personnage réussit son **test de Force** avec un malus de **-1**. Elle pourra ensuite être franchie au prochain tour.

Sur un 6 en résultat du jet, il se blesse et subit une touche de **F2**.

- La porte en bois peut être **crochetée**, un seul essai à chaque tour par l'un des personnages se trouvant devant.

La porte est crochetée si le personnage réussit son **test d'initiative** avec un malus de **-2**. Elle pourra ensuite être franchie au prochain tour.

Sur un 6 en résultat du jet, la serrure est **bloquée** et ne peu plus être crochetée.

> Porte blindée fermée à clef : 30c

- La porte en bois renforcée d'acier peut être **défoncée**, un seul essai à chaque tour par l'un des personnages se trouvant devant.

La porte est défoncée si le personnage réussit son **test de Force** avec un malus de **-3**. Elle pourra ensuite être franchie au prochain tour.

Sur un 6 au résultat du jet, il se blesse et subit une touche de **F3**.

- La porte en bois renforcée d'acier peut être **crochetée**, un seul essai à chaque tour par l'un des personnages se trouvant devant.

La porte est crochetée si le personnage réussit son **test d'initiative** avec un malus de **-4**. Elle pourra ensuite être franchie au prochain tour.

Sur un 6 en résultat du jet, la serrure est **bloquée** et ne peu plus être crochetée.

> Porte de sortie : 50co

Dans la salle principale, tout au fond, dissimulé dans un mur, une brique peut être appuyée provoquant l'ouverture d'une porte secrète et laissant la porte pour que la bande puisse s'échapper...

Le capitaine et ses coéquipiers dans la salle principale peuvent **dérouter quand il le souhaite au début de leur tour**.



Les herse

Le défenseur peut disposer d'herse dans son donjon **uniquement** s'il existe **un autre chemin pour atteindre la salle principale** (où tes les herse sont contrôlées) une fois que la herse tombera derrière ses malheureux prisonniers.

L'herse peut être utilisée pour diviser une armée adverse.

Il ne peut y avoir au maximum qu'une herse de chaque sorte dans un donjon.

Herse en bois : 30c

L'herse se déclenche et ferme l'accès entre 2 salles/couloirs au bon vouloir du défenseur s'il fait **4+ sur 1D6** au début de son tour.

L'herse de bois dispose ensuite des même règles que la **porte de bois fermée à clef** mais ne peut être crochetée.

Il doit

Herse de bois et d'acier : 50c

L'herse se déclenche et ferme l'accès entre 2 salles/couloirs au bon vouloir du défenseur s'il fait **4+ sur 1D6** au début de son tour.

L'herse de bois et d'acier dispose ensuite des même règles que la **porte blindée fermée à clef** mais ne peut être crochetée.

Herse aux barreaux d'acier trempé : 80c

L'herse se déclenche et ferme l'accès entre 2 salles/couloirs au bon vouloir du défenseur s'il fait **4+ sur 1D6** au début de son tour.

Cette herse est **infranchissable**.



Le mobilier du donjon

Meuble : 2c

Peut contenir 1 objet.

Coffre : 5c

Peut contenir 1 ou 2 objets ou le Butin.

Coffre piégée : 10c + prix du piège choisi

Peut contenir 1 ou 2 objets ou le Butin.

Coffre fermée à clef : 20c

Même règle que la porte en bois.

Peut contenir 1 ou 2 objets ou le Butin.

Coffre fermée à clef et piégée : 10c + prix du piège choisi

Peut contenir 1 ou 2 objets ou le Butin.



Les pièges

Piège à gaz : 20c

Tous les personnages dans la pièce doivent faire un test d'endurance, s'il le rate, ils ont -1 attaque le temps que le gaz se dissipe (= 1D3 tour) ou qu'il sortent de la pièces.

Piège à flèche : 15c

Le fait de marcher sur une dalle précise (notée sur le plan du défenseur) provoque l'envoi d'une flèche sur le pauvre visiteur. De F3, le personnage s'il le peut, peut essayer d'éviter la flèche en réussissant un test d'initiative avec un malus de -2.

Piège à flèche empoisonnée : 25c

Le fait de marcher sur une dalle précise (notée sur le plan du défenseur) provoque l'envoi d'une flèche sur le pauvre visiteur. De F3, le personnage s'il le peut, peut essayer d'éviter la flèche en réussissant un test d'initiative avec un malus de -2.

Mais cette dernière est empoisonnée et si elle réussit à blesser, elle provoquera un malus de -1 en Endurance à sa victime jusqu'à la fin de la partie.

Trappe de 3m de profondeur : 30c

Le fait de marcher sur une dalle précise (notée sur le plan du défenseur) provoque l'ouverture d'une trappe sous les pieds du personnage. Celui doit réussir un test d'initiative pour s'en sortir ou bien il tombe de son poids au fond du gouffre. Il subit 1D3 touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure et il mettra encore un tour entier pour sortir (sans rien faire d'autre).

Trappe de 5m de profondeur : 50c

Le fait de marcher sur une dalle précise (notée sur le plan du défenseur) provoque l'ouverture d'une trappe sous les pieds du personnage. Celui doit réussir un test d'initiative pour s'en sortir ou bien il tombe de son poids au fond du gouffre. Il subit 1D3 touche de Force 4 et pour sortir un de ses coéquipier doit être sur une case adjacente, ensuite, ils doivent attendre un tour entier et ne peuvent rien faire d'autres que de se dégager du gouffre.

Trappe de 5m de profondeur avec pieux : 80c

Le fait de marcher sur une dalle précise (notée sur le plan du défenseur) provoque l'ouverture d'une trappe sous les pieds du personnage. Celui doit réussir un test d'initiative pour s'en sortir ou bien il tombe de son poids au fond du gouffre. Il subit 1D3 touche de Force et pour sortir un de ses coéquipier doit être sur une case adjacente, ensuite, ils doivent attendre un tour entier et ne peuvent rien faire d'autres que de se dégager du gouffre.



Préparation à la défense

Corne de rappel : 20co.

Un de vos personnages dispose d'une Corne de rappel, elle permet d'appeler des secours, jusqu'à 2 personnages non découverts au choix du défenseur peuvent apparaître dans la salle sur un résultat de 4+.

Le fait de souffler dans la corne est une action comme le tir (autorise le déplacement mais ne peut être fait au corps à corps).

Le personnage peut souffler plusieurs fois dans la corne tant qu'aucun de ses alliés est arrivé. Ces alliés mettront 1d3 tour pour arriver sur les lieux.

Le chef de la bande ne peut pas faire partie de ces alliés, ainsi que les personnages Stupides et les grandes cibles.

Renfort : 50co+prix des unités(max de 100co et max de 3 personnages).

Votre bande appelle du renfort qui n'arrivera qu'après 6 tours à l'entrée du donjon.

Les personnages Stupides et les grandes cibles ne peuvent faire partie du Renfort.

Patrouille : 20co (jusqu'à 2 patrouilles)

L'organisation de la sécurité du domaine est géré par des patrouille qui se déplace sans cesse dans le donjon.

Le défenseur peut composer un groupe d'un maximum de 3 personnages. Pendant le jeu, à chaque fois en début de tour, il doit lancer 2 dés sur 11+ les renforts arrivent.

Les personnages Stupides et les grandes cibles ne peuvent faire partie de la patrouille.

Le gardien : [40co + Le double de la prime de recrutement du franc-tireur]

Un gardien a été engagé pour tenir cette salle par tous les moyens. Ils ne sortira jamais de cette pièce. Ce gardien peut être choisie parmi la liste des francs tireurs accessibles à la bande du défenseur..

A la fin de la partie le gardien est perdu et ne peut donc être récupérer par la bande du défenseur.

Il ne peut y avoir qu'un gardien dans un donjon.



Feuille de donjon

Architecture	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Grandes salles : (salle principale comprise)	50co		
Petites salles :	20co		
Minuscules salles :	15co		
Couloir en T :	3co		
Couloir en L :	2co		
Couloir long :	2co		
Total :			

Portes	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Porte en bois fermée à clef :	10co		
Porte blindée fermée à clef :	30co		
Porte de sortie :	50co		
Total :			

Herses	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Herse en bois :	30co		
Herse de bois et d'acier :	50co		
Herse aux barreaux d'acier trempé :	80co		
Total :			

Mobilier du donjon	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Coffre :	5co		
Coffre piégée :	10co		
Coffre fermée à clef :	20co		
Coffre fermée à clef et piégée :	20co+piège		
Meuble :	2co		
Total :			

Pièges	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Piège à gaz :	20co		
Piège à flèche :	15co		
Piège à flèche empoisonnée :	25co		
Trappe de 3m de profondeur :	30co		
Trappe de 5m de profondeur :	50co		
Trappe de 5m de profondeur avec pieux :	80co		
Total :			

Préparation à la défense	Prix unitaire	Nombre acheté	Total
Corne de rappel :	20co		
Renfort :	50co+prix unités		
Patrouille :	20co		
Le gardien :	spécial		
Total :			

Butin	Budget donjon	Total des frais	Reste : Butin
500co – le total de tous les frais	500co		

La communauté des Héros de donjon



*Vous connaissiez ces preux guerriers, courageux héros qui partent à l'aventure dans de dangereux donjons et n'en ressortent pas ?
Et bien voyez, dernièrement, ils n'ont rien trouvé de mieux que de continuer leur quête en dehors des souterrains...
Attention les dégâts, ils arrivent...*

Règles spéciales

Leader :

Même si dans la communauté, tous les membres sont à priori respectés de la même manière, un leader se dégage toujours. Choisissez le héros que vous voulez comme Chef. Il obtient alors la règle du Chef.

Aucun homme de main :

La bande la communauté des héros de donjon comporte jamais d'homme de mains.

Guerriers 2x plus couteux :

Dans le tableau des reventes de pierres :

Le nombre de guerriers pour calculer le nombre de pièces d'or récupéré est doublé.

Car l'entretien d'une bande de héros est 2 fois plus chère étant donné leur besoin de dépenses à la taverne.

Groupe ingérable et Taverne Addict :

La communauté des héros subit les règles Groupe ingérable et Taverne Addict expliquées sur la page suivante.



Nombre maximum de guerriers :

Nombre maximum de héros dans la bande : 6

Nombre maximum de guerriers dans la bande : 6

Expérience :

Chaque héros débute avec 20 points d'expérience.



Groupe ingérable :

Aussi hétéroclites sont les membres de la bande, les disputes sont incessantes, chacun voulant imposé sa stratégie qu'il estime bien entendu la plus optimum.

Au début de chaque tour, lancer 1D6 pour chaque héro. Sur un résultat de 1, il se passe quelque chose, rejeter alors à nouveau 1D6 sur le tableau suivant :

D6	Résultat
1	Une histoire de vengeance : Le héros en veut à un autre pour lui avoir pris sa ration de pain au dernier repas... Pour se venger, il passe son à temps lui jeter des petites pierres dès que l'autre à le dos tourner. Déterminer au hasard un autre héro. Ces deux héros ne feront rien ce tour-ci.
2	Le Best Of plan : Le héros court droit en direction de l'ennemi le plus proche en criant : "chargez !!!" Ces compagnons le regardent ahuris... S'il arrive au corps à corps face à un ennemi, il compte bien entendu comme ayant chargé.
3	Fou rire idiot général : Le héros s'est vauté ou a un sorti une vanne, un pet ou a commis n'importe quelle autre action affligeante... Quoi qu'il en soit, la bande se marre bêtement et tous les membres subissent un malus de -1 en CT et CC ce tour-ci (Attention ce malus est cumulable ! Oui, la honte tue. CQFD)
4	La pose ultime : Fier de son statut de Héro avec une renommée qui s'annonce des plus glorieuses, le héros essaye d'atteindre le monticule le plus proche au alentour en courant pour y prendre une position digne de sa personne (il ne fera rien d'autre dans ce tour).
5	Question existentielle : Pourquoi tant de haine ? Le héro réfléchit... Il ne fait rien ce tour-ci. Heureusement, ça lui passe vite et il agira normalement au prochain tour.
6	The Mega Super Combo : Grace à de multiples clins d'œil, signes de main, de têtes, de précis sifflements et autres cris d'oiseaux durement répétés à l'entraînement, le héros bénéficie d'un grand avantage dans ses actions ce tour-ci : +1 en CC, +1 en CT et +1 en I

**Taverne Addict :**

Entre deux aventures, les héros sont bien trop contents d'aller raconter leurs exploits au bistrot le plus proche. Ce moment se rajoute en dernière étape de partie.

Lancer 1d6 pour savoir comment s'est passé ce joyeux moment arrosé d'hydromel :

D6	Résultat
1	Un des personnages est complètement ivre et n'assistera pas à la prochaine aventure.
2	Les personnages se sont ruinés et ont dépensé toutes leurs couronnes. Vous ne pourrez rien acheté pour préparé la prochaine aventure.
3	Hic ! Oups... Ils ont oublié leurs armes ! Ils retournent tous à la taverne mais certaines ont disparus. Jetez 1D6 pour chaque guerrier de la bande, sur un résultat de 1, une de leur arme déterminée au hasard est perdue.
4	L'un des personnages (à déterminer au hasard) s'est amouraché d'une petite serveuse... Ce dernier en ressort totalement gaga. Il souffre de stupidité lors de la prochaine aventure.
5	Un scribe présent à leur table a noté le récit de leur exploit. A la fin de la prochaine aventure, les héros n'auront pas a jeté sur cette table, car ils seront invités à un banquet à leurs noms et ils se tiendront alors un peu mieux que d'habitude...
6	Damned ! La taverne était fermé pour cause de rupture de bière suite à une grève des transporteurs causée par la crise conjoncturelle. Les héros ont donc économisé leur argent ! Vous gagnez 3D6 couronnes.



Les Héros

Le barbare

75 Couronnes d'or

« Mes mauvaises manières ne sont là que pour mieux cacher ma subtilité tactique. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	2	4	3	1	4	1	8

Règles spéciales :

Berseker : Frénétique après sa première victime sur 4+
 Insensible : traite le résultat sonné comme à terre.

Compétences disponibles :

Combat, Tir, Force, Vitesse

L'elfe

75 Couronnes d'or

« Mes bonnes manières ne sont là que pour mieux cacher ma férocité au combat. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Règles spéciales :

Esquive : Sauvegarde de 5+ avant tout autre sauvegarde contre les tirs.

Tireur d'élite : Ignore les malus de couvert.

Excellente vue : détecte les ennemis cachés à deux fois leur distance.

Compétences disponibles :

Combat, Tir, Vitesse

Le nain

75 Couronnes d'or

« Grande est ma hache, Grande est ma force, Grand est mon courage, Grande est ma détermination... »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	8

Règles spéciales :

Coriaces : Mis hors combat uniquement sur un 6.

Tête dur : Ignore les règles spéciales pour les masses et les gourdins, etc.

Charge furieuse : Le nain peut doubler ses attaques au premier tour de charge, il subit par contre une pénalité de -1 pour toucher.

Compétences disponibles :

Combat, Tir, Force

Le sorcier

75 Couronnes d'or

« Mon maître a basculé du côté obscur de la force, depuis j'ai juré de ne pas faire la même erreur. Que la magie soit avec moi. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Règles spéciales :

Jeteur de sort : Le sorcier connaît deux sorts tirés aléatoirement dans la liste des sorts de la magie mineure

Pouvoir : + 1 pour pouvoir jeter un sort.

Mage avant tout : Le sorcier ne peut porter d'armure ou d'arme à deux mains.

Compétences disponibles :

Combat, Erudition, Vitesse

Les Héros

Le tueur de troll

75 Couronnes d'or

« Mourir est ma raison de vivre. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	2	3	4	1	2	1	9

Règles spéciales :

Coriaces : Mis hors combat uniquement sur un 6.

Tête dur : Ignore les règles spéciales pour les masses et les gourdins, etc.

Coup puissant : +1 en Force quand il utilise une arme au corps à corps.

Compétences disponibles :

Combat, Force

Le gladiateur

75 Couronnes d'or

« J'ai fait un rêve où le respect de la condition humaine était le fondement de notre société, heureusement je me suis réveillé et j'ai pu préparer mes armes. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	2	3	3	1	4	1	7

Règles spéciales :

Gladiateur : +1 en CC et +1 en A s'il se bat dans des bâtiments ou des ruines.

Dur à cuire : La Force de toutes les touches reçues au corps à corps est réduite de -1.

Compétences disponibles :

Combat, Force, Vitesse

L'haut-elfe

75 Couronnes d'or

« Il paraît qu'il n'y a pas de sous espèces et que nous sommes tous égaux, fruits de la nature. Il paraît également que je n'aurais pas pu vous tuer tous d'un seul geste de la main... »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	6	1	9

Règles spéciales :

Double coup : Si la première touche avec une épée est réussie, alors une seconde touche est possible. 1x par tour.

Excellente vue : détecte les ennemis cachés à deux fois leur distance.

Compétences disponibles :

Combat, Tir, Erudition, Vitesse

Le bretonnien

75 Couronnes d'or

« On m'appelle Chevalier Blanc... »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	1	4	3	1	4	1	8

Règles spéciales :

Bravoure : S'il est Leader, la bande ignore le premier test de déroute.

Possession personnelle : A son recrutement, le bretonnien peut acheter une armure lourde à 30co au lieu de 50co, il s'agit de son armure familiale et il ne subit pas de malus de mouvement pour la porter.

Compétences disponibles :

Combat, Force

Les Héros

L'assassin

75 Couronnes d'or

« Le vol est comme la guerre, il est un service rendu à l'état pour lui donner une raison d'exister face au petit peuple surtaxé. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	5	1	7

Règles spéciales :

Point faible : -1 à la sauvegarde de l'ennemi.
Coup précis : +1 à tous les jets de dégâts causés par l'assassin au corps à corps.

Compétences disponibles :

Combat, Tir, Vitesse

Le danseur de guerre

75 Couronnes d'or

« En Athel Loren, nous montrons une compassion et une mansuétude au-delà de toute espérance... Ici ? Nous sommes bien loin de notre forêt. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	3	3	3	1	5	1	8

Règles spéciales :

Maître escrimeur : peut relancer ses jets ratés à l'épée quand il charge au premier tour.
Saut : possibilité de faire un saut de 1ps de hauteur max ou un ennemi de taille humaine.
Tatouages : sauvegarde de 6+ non modifiable
Nu comme un ver : Ne peut porter d'armure et d'arme de tir

Compétences disponibles :

Combat, Force, Tir, Vitesse

Le répurateur

75 Couronnes d'or

« Avant je chassais les sorciers avec mon fidèle chien. Mais ces horribles monstres l'ont corrompu, et j'ai dû le brûler comme je l'avais déjà fait avec ma femme et mes enfants... »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Règles spéciales :

Au bâcher : Le répurateur haït les jeteurs de sorts.
Coureur : lorsqu'il court ou charge, il peut tripler son mouvement au lieu de le doubler.
Tir en mouvement : Le guerrier peut bouger et tirer avec des armes qui ne peuvent normalement être utilisés que si le tireur est immobile.

Compétences disponibles :

Combat, Force, Tir, Erudition, Vitesse

Le noble impérial

75 Couronnes d'or

« Les pauvres ne peuvent comprendre ce que les nobles doivent accomplir pour faire honneur à leur statut... Parfois je les enverrai presque. »



Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	7

Règles spéciales :

Pistolier : Peut tirer charger en même temps s'il a 1 seule arme, ou tirer 2 fois par tour s'il dispose de 2armes.
Mur d'acier : +1 sur le tableau des coups critiques au corps à corps.
Bourgeois : doit dépenser 1D6co après chaque bataille pour des vêtements personnels. Si la bande n'a pas les moyens de payer ces 1D6co, il boudera la bataille.

Compétences disponibles :

Combat, Force, Tir, Erudition, Vitesse

L'équipement

Equipement commun

Armes :

Epee	10co
Hache	5co
Arc court	10co
Arc	10co
Arme à deux mains	15co
Lance	10co
Masse	3co
Rondache	5co

Potions :

Potion de soin ¹	40co
Potion vitaminée ²	10co

Armures :

Armure légère*	20co
Casque*	10co
Bouclier	5co

* sauf sorcier et tueur de troll

¹ : Soigne d'une blessure grave après une bataille.

² : Permet d'être insensible pendant une bataille sur 4+ à chaque fois que le guerrier est sonné.

Equipement spécial

- Le barbare :

Peau de bêtes	5c
Armure lourde	50co

- Le nain :

Hache naine	15co
Pain de pierre	5co
Armure lourde	50co

- L'elfe :

Arc long	15co
Arc elfique	20co

- Le sorcier :

Parchemin du marché noir	10co
Boule de cristal	20co

- Le tueur de troll :

Hache naine	15co
Pain de pierre	5co

- Le gladiateur :

Morgenstern	15co
Fléau	15co
Poing à pointes	25co
Plaques d'armures	15co
Filet	15co
Hallebarde	10co

- L'haut-elfe :

Arc long	15co
Arc elfique	20co

- Le bretonnien :

Armure familiale	30co
Armure lourde	50co
Epée (bretonnienne)	5co
Heaume	20co

- L'assassin :

Arc long	15co
Etoile de jet	5co
Poison	20co

- Le danseur de guerre :

Porte bonheur	5co
Herbe de soin	15co

- Le répurgateur :

Arbalète	25co
Pistolet de duel	25co
Pistolet	15co
Eau bénite	10co

- Le noble impérial :

Pistolet de duel	25co
Pistolet	15co
Arquebuse	40co