

DONJON DE POCHE LE PETIT JEU D'AVENTURE QUI TIENS DANS LA POCHE

LE MANUEL DU JOUEUR

MON NOM _____

MA RACE _____

pour un point d'héroïsme, l'humain peut réussir automatiquement un jet ; l'elfe peut lancer un sort gratuit inférieur ou égal à son intelligence ; le nain peut récupérer tous ses points de vie ; le hobbit peut passer complètement inaperçu.

MES CARACTÉRISTIQUES

À la création, tirer 1d3 pour chaque caractéristique ou répartir +1, +1, +2, +2, +3, +3

POINTS DE VIE

5 points de vie par rang de constitution. Je récupère tous mes points de vie après chaque nuit de sommeil. Mais si je tombe à 0 points de vie, je suis mort...

CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + Sagesse + armure + bouclier

EXPÉRIENCE

Pour chaque 100 XP, je gagne un rang dans une caractéristique

FORCE

Attaque et dégâts au corps à corps ; actions physiques en puissance

CONSTITUTION

5 points de vie par rang ; jets de vigueur et de résistance

DEXTÉRITÉ

Attaque et dégâts à distance ; actions physiques en souplesse

INTELLIGENCE

Jets d'érudition ; un point de magie par rang et par jour

SAGESSE

Dégâts magiques ; jets de perception ; bonus à la CA

CHARISME

Actions sociales ; un point d'héroïsme par rang et par séance

RÈGLES DU JEU

Pour jouer, j'ai besoin de 3d6 dont l'un est d'une couleur différente.

Pour accomplir une action ou porter une attaque, je lance les 3d6 et j'ajoute le rang de la caractéristique utile. En combat, la difficulté est égale à la CA. En dehors du combat, 10 est un jet moyen, 15 un jet difficile et 20 un jet très dur. Les dégâts dépendent du dé de couleur et sont enlevés des points de vie.

MAGIE

Lancer un sort est une action. Il faut dépenser un point de magie par niveau du sort. La magie marche toujours.

NIVEAU 1

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

NIVEAU 2

BOUCLIER

J'accorde un bonus de +1 à la CA pour la durée d'un combat, à moi ou à un allié.

NIVEAU 3

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse dégâts à toutes les personnes dans une zone.

NIVEAU 5

AUGURE

Je peux poser une question au meneur de jeu sur le scénario.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

CONTREPOISON

J'annule les effets d'un poison.

FORME ANIMALE

Je prends la forme d'un animal de mon choix.

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte dans un endroit dégagé que je peux voir distinctement.

MESSAGE

J'envoie un court message à quelqu'un que je connais.

SOINS MINEURS

Je soigne 1d6 + Sagesse points de vie.

TÉNÉBRES

Je crée des ténèbres dans la zone. Plus personne n'y voit rien.

NÉCROMANCIE

Je peux faire parler un mort. J'inflige +3 dégâts aux morts-vivants pour un combat.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse dégâts à tous les ennemis sur le champ de bataille.

ASSISTANCE

Je donne un bonus de +6 à un jet pour moi ou un allié.

OUVERTURE

J'ouvre ou je ferme solidement n'importe quelle porte non magique.

INVISIBILITÉ

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

LÉVITATION

Je vole à quelques mètres du sol.

CONTREMAGIE

J'annule instantanément un sort ou un effet magique.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

BÉNÉDICTION

Je donne un bonus de +1 à tous les jets d'un allié pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je peux respirer sous l'eau ou résister à la chaleur d'un brasier, etc.

INVOCATION

J'invoque un démon qui accomplit un souhait et un seul. Attention, il peut tricher !

ÉQUIPEMENT

Je choisis l'un des équipements suivants :

VOYAGEUR

*Un sac de voyageur (+2 à toutes les actions hors combat)
Une arme de corps à corps
Une arme à distance
Une armure de cuir (CA+1)*

AVENTURIER

*Un sac d'aventurier (+1 à toutes les actions hors combat)
Une arme de corps à corps
Une arme à distance
Une cotte de maille (CA +2)*

SOLDAT

*Un sac de soldat
Une arme de corps à corps
Une arme à distance
Une broigne lourde (CA +3)*

*Une arme à une main s'utilise avec un bouclier (+1 à la CA) : épée, arc, dague, hache, etc..
Une arme à deux mains inflige +3 dégâts, mais on ne peut pas prendre de bouclier : épée longue, arbalète, lance...*

HÉROÏSME

Pour un point d'héroïsme, je peux :

- Relancer un jet que j'ai raté
- Annuler une attaque contre moi
- Récupérer 5 points de vie
- Récupérer tous mes points de magie
- Utiliser la capacité de ma race
- Inventer un élément de l'histoire

DONJON DE POCHE LE PETIT JEU D'AVENTURE QUI TIENT DANS LA POCHE

LE GUIDE DU MAÎTRE

LANCER L'AVENTURE

Les personnages sont à l'auberge.

Chaque joueur peut donner une rumeur à tour de rôle sur ce qu'il y a dans la région ou sur ce qu'il s'y passe. Vous pouvez faire deux ou trois tours de table si vous le désirez.

Les joueurs décident en commun de ce qu'ils veulent faire ou d'une mission que leur confie le patron de l'auberge, le représentant des autorités locales ou un voyageur qui aurait besoin d'aide. Ils peuvent se baser sur les rumeurs.

CONSTRUIRE L'AVENTURE

Vous êtes le meneur de jeu. Maintenant que les autres joueurs ont décidé de l'objectif de l'aventure, répondez à ces deux questions :

QU'EST-CE QUE QUI PEUT ALLER MAL ? QUI PEUT EMPÊCHER LES PERSONNAGES DE RÉUSSIR ?

L'aventure ne doit pas être de tout repos. Quelque chose va mal tourner : la météo qui tourne à l'aigre ; les routes qui sont impraticables ; l'objectif qui n'est pas celui que les personnages attendent, etc..

Des adversaires, des concurrents, un méchant marchand, un clan monstrueux, un vil sorcier... Quelqu'un veut empêcher les personnages de réussir, à moins qu'il ne vise les mêmes objectifs ou qu'il soit simplement un obstacle sur la route, avec ses propres objectifs qui rentrent en compétition...

Imaginez trois scènes, trois moments importants que vous voulez absolument placer pour relancer l'aventure ou donner des informations. L'une de ces trois scènes est forcément la scène finale qui clos l'aventure et décide du succès ou de l'échec des personnages : il faut qu'elle soit énorme, que l'adversité soit impressionnante et que la récompense finale soit à la hauteur des enjeux.

LE JEU DES PÉRIPÉTIES

Découpez les cartes en bas de la page et faites une pioche. Pour avancer dans l'histoire, chaque joueur tire une carte à tour de rôle et décrit une péripétie en rapport avec la carte. Il pose une situation - conflictuelle ou non - et décrit les choses jusqu'à ce que le meneur de jeu pose naturellement la question fatidique : « Que faites-vous ? »

Le meneur de jeu profite de ces péripéties pour amener les éléments d'histoire qu'il a imaginé et rajoute des choses à sa façon. Pour chaque carte tirée et jouée, les joueurs gagnent un point de trésor qu'il peuvent conserver ou utiliser tout de suite.

L'EXPÉRIENCE

Donnez 100 XP à chaque personnage à la fin de l'aventure.

LES POINTS DE TRÉSOR

Vous pouvez utiliser les points de trésor au fur et à mesure ou les conserver pour la fin de l'aventure. Les points sont perdus d'une histoire à une autre.

- 1 point : +10 XP pour un personnage
- 2 points : un personnage regagne un point d'héroïsme
- 2 points : un objet magique temporaire, comme une potion
- 4 points : trouver un nouvel allié à l'auberge
- 8 points : rappel à la vie d'un personnage mort
- 12 points : un objet magique majeur

<p>UN OBSTACLE SUR LA ROUTE</p> <p>Qu'est-ce qui peut vous empêcher d'avancer ? Est-ce un obstacle naturel ou construit ? Faut-il faire le tour ? Abattre l'obstacle ? Construire quelque chose ? Trouver de l'aide ?</p>	<p>UN ÉVÈNEMENT DANGEREUX</p> <p>Il se passe quelque chose qui met tout le groupe en danger ou un seul de ses membres. Est-ce un évènement naturel ? Faut-il fuir ou rester ? Pouvez-vous le prévoir ou fut-ce soudain ?</p>	<p>DES RUINES AU MILIEU DE RIEN</p> <p>Jadis, il y avait quelque chose ici - une ville, un village, un temple, une tour, une ferme, une ruine, des passages. Que reste-t-il aujourd'hui ? Est-ce que ça vaut la peine de l'explorer ?</p>	<p>DES HOSTILES EN VUE</p> <p>Qui sont-ils ? Doit-on les craindre ou les pourchasser ? Ils sont à distance pour le moment, mais vous ont-ils aperçu déjà ? Qu'a-t-on à y gagner ou à y perdre ?</p>	<p>DES HOSTILES AU CONTACT</p> <p>Ils sont déjà sur vous. Qui sont-ils ? Êtes-vous surpris ? Que veulent-ils ? Vous tuer ? Vous manger ? Vous capturer ? Vous voler simplement ?</p>	<p>DES BRUITS BIZARRES</p> <p>Qu'entendez-vous ? D'où est-ce que cela vient ? De loin, de près ? Des bruits effrayants ou simplement étranges ?</p>
<p>UNE RENCONTRE ÉTRANGE</p> <p>Qui cela peut-il être ? Un ami ? Un allié ? Un inconnu ? Quelqu'un dans le besoin ? Quelqu'un qui peut aider ? A moins qu'il ne s'agisse d'une créature merveilleuse et étrange ?</p>	<p>UNE MÉTÉO DÉSAGRÉABLE</p> <p>Du vent, de la pluie, de la neige, du brouillard... Il fait très froid ou très chaud. Est-ce que cela vous empêche d'avancer ? Êtes-vous en danger ? Que risquez-vous ?</p>	<p>UN ACCIDENT MALHEUREUX</p> <p>C'est vraiment pas de chance. Que se passe-t-il ? Qui est le responsable ? Est-ce une maladresse ? Une erreur d'inattention ? Une coïncidence ?</p>	<p>UN LONG DÉTOUR</p> <p>Vous êtes-vous perdu ou la route était-elle bloquée ? Sur quelle piste vous êtes-vous aventuré loin de votre destination ? Est-ce un bien pour un mal ou juste une énorme perte de temps ?</p>	<p>UNE DÉCOUVERTE ÉTRANGE</p> <p>Qu'est-ce que c'est ? Pouvez-vous l'atteindre aisément ou difficilement ? Est-ce gardé ? Est-ce utile ou juste très beau ? Un objet naturel ou artificiel ?</p>	<p>UNE ROUTE PERDUE VERS NULLE PART</p> <p>Comment se manifeste-elle ? D'où vient-elle ? Où va-t-elle ? Qui la construit et pourquoi ? Est-elle encore utilisée et par qui ?</p>
<p>UN ENDROIT DANGEREUX</p> <p>Où êtes-vous tombé ? Qu'y a-t-il de dangereux ici ? Des pièges ? Une zone instable ? Peu de place pour se déplacer ? Que risquez-vous en cas de maladresse ?</p>	<p>UN ENDROIT MAGNIFIQUE</p> <p>A quoi ressemble le paysage ? Quelles sont les odeurs, les couleurs, les sensations ? Pourquoi est-ce beau ? Est-ce que ça cache quelque chose de plus sombre ?</p>	<p>UN REFUGE OU DE L'AIDE</p> <p>Enfin un peu de répit dans votre aventure. Que trouvez-vous ? Qui rencontrez-vous ? Est-ce que le refuge est aussi sûr qu'il y paraît ? Pouvez-vous faire confiance à votre sauveur ?</p>	<p>UNE PERTE DE TEMPS</p> <p>Des contretemps en pagaille qui vous ralentissent dans votre aventure. Que se passe-t-il ? Est-ce que cela risque de vous empêcher de réussir ? Comment rattraper tout ce temps perdu ?</p>	<p>UN RACCOURCI SURPRENANT</p> <p>Était-ce une bonne idée de passer par là ? Vous allez gagner du temps, certainement, mais à quel risque ? A quoi ressemble la route ? Que pouvez-vous y faire comme mauvaise rencontre ?</p>	<p>UNE PETITE COMMUNAUTÉ</p> <p>Des gens qui vivent au milieu de nulle part - une ferme, un village peut-être ? Vont-ils vous accueillir ou vous rejeter ? Ont-ils des secrets ou des problèmes ? Pouvez-vous les aider ?</p>

DONJON DE POCHE LE PETIT JEU D'AVENTURE QUI TIENT DANS LA POCHE

DONJON DE POCHE LE BESTIAIRE MONSTRUEUX

LES PROFILS Choisissez un profil de créature. Ajoutez-lui éventuellement une ou plusieurs capacités spéciales si vous en avez besoin.

		Bonus aux actions	Points de vie	Classe d'armure	Combat (nombre d'attaques et dégâts)	Moral	Points de trésor
PESTES	(par paquets de 10)	+0	5	10	-3/-3	10	0
MINUS	(par paquets de 10)	+0	10	11	+0/+0	9	1
DEMI-SELS	(par paquets de 10)	+1	15	13	+1/+1	8	2
GROS BRAS		+1	10	12	+1	9	1
COSTAUDS		+2	15	14	+3	8	2
CAÏDS		+3	25	16	+3/+3	7	3
GROS BOEUFs		+4	35	18	+3/+3/+3	6	4
GRANDS MÉCHANTS		+5	60	20	+3/+3/+3/+3	5	5

+ 1 par capacité

LE MORAL Lancez 2d6 contre le moral des monstres à chaque fois que :

- un sort de niveau 5 est utilisé
- le chef ou la créature la plus puissante est tuée ou en fuite
- la moitié du groupe est éliminée
- le grand méchant perd la moitié de ses points de vie

En cas d'échec, les monstres prennent leurs jambes à leur cou et détalent aussi vite que possible...

DONJON DE POCHE UN PETIT JEU D'AVENTURE QUI TIENT EN UNE SEULE PAGE

DONJON DE POCHE LE BESTIAIRE MONSTRUEUX

LES CAPACITÉS DES CRÉATURES

11 - Abomination : il est impossible d'utiliser les points d'héroïsme contre la créature pour annuler ses attaques ou refaire un jet.

12 - Adaptation : la créature est à l'aise dans un environnement particulier - l'eau, les ténèbres, la nuit, le brouillard, le froid, les flammes... Elle lance un dé supplémentaire.

13 - Armure naturelle : la créature a un bonus de +1 en CA.

14 - Attaque supplémentaire : la créature a une attaque supplémentaire.

15 - Bannissement : quand elle tombe à 0 points de vie, la créature disparaît au lieu de mourir. Elle ne laisse pas de points de trésor.

16 - Dégâts de zone : l'une des attaques de la créatures touche tous ses adversaires sur la zone - comme un souffle de dragon par exemple.

21 - Drain de vie : la victime d'une attaque doit réussir un jet de Sagesse difficulté 10 + bonus d'action de la créature ou perdre définitivement un rang de caractéristique.

22 - Grand : La créature gagne 10 points de vie supplémentaires.

23 - Horreur : la créature est monstrueuse. Il faut réussir un jet de Sagesse difficulté 10 + bonus d'action de la créature pour pouvoir l'attaquer à chaque tour.

24 - Intangible : les attaques contre la créatures passent au travers si on obtient 1-3 sur un d6.

25 - Invulnérable : la créature ignore les dégâts d'une source particulière (le feu, le froid, l'argent, les armes non magiques, les projectiles, etc.)

26 - Magie : la créature peut utiliser les sorts de niveaux inférieurs ou égaux à son bonus d'action.

31 - Mort-vivant : la créature est immunisée au poison, aux maladies et au sort de charme.

32 - Paralysie : la victime d'une attaque de la créature doit réussir un jet de Constitution difficulté 10 + bonus d'action de la créature. Sinon, elle est paralysée pendant 1d6 minutes.

33 - Petit : la créature annule une attaque par tour.

34 - Poison : la victime perd un point d'héroïsme ou elle subit 10 dégâts supplémentaires

35 - Régénération : la créature regagne 3 points de vie par tour.

36 - Vol : la créature vole.

La créature peut choisir une capacité supplémentaire, sans donner de point de trésor en prenant une allergie comme suit :

Allergie : la créature subit 3 dégâts supplémentaires causés par un élément particulier : le feu, le froid, l'argent, etc..

IMPRIMEZ LE GUIDE DU MAÎTRE ET LE BESTIAIRE MONSTRUEUX SUR DU BRISTOL OU DU CARTON ÉPAIS.

DÉCOUPEZ LES CARTES DU JEU DES PÉRIPIÉTIES.

DÉCOUPEZ LE GUIDE DU MAÎTRE ET LES DEUX PARTIES DU BESTIAIRE MONSTRUEUX POUR VOUS CONFECTIONNER UN ÉCRAN DE JEU.