

Dungeon ! Moddé RPG sur plateau

1. Dans ce mode il y a un meneur de jeu (Maître du Donjon).
2. Minidonjon de Nolendur simplifié
3. Type de dés : dés à 6 faces
4. Un dé vert pour le déplacement, un dé blanc (ou deux) pour les actions, un dé rouge pour les dégâts.
5. Les personnages ont 2 caractéristiques : VIGUEUR et INTELLIGENCE. Elles représentent respectivement les prouesses physiques et la sagacité et la volonté du personnage.
6. Pour déterminer VIG(ueur) et INT(elligence), on jette 2D6 et on choisi le meilleur résultat :

Résultat du Dé	Score de caractéristique
1-2	1
3-4	2
5-6	3

7. Les personnages se déplacent de $1dD + \text{VIGUEUR}$ cases par tour.
8. On utilise trois sets de cartes Heroquest : Trésors, Equipement, Trésors de Quête. Tous les niveaux pairs, le

personnage tire une carte Trésor. Tous les niveaux impairs à partir du 3ème, le personnage tire un équipement. Au 6ème niveau (maximum), le personnage tire un Trésor de Quête. Le Maître de Donjon utilise son bon sens pour interpréter les effets des cartes sur le jeu.

9. Un monstre errant (carte HQ) n'a jamais de trésor, il se rencontre dans les couloirs et fait perdre un tour.
10. Un lanceur de sorts ne peut utiliser qu'une seul fois ses sorts par niveau de personnage. Une fois qu'il passe un niveau, il retrouve son maximum de sorts.
11. Les mages disposent de l'aptitude Magie Brute : Le mage possède Niv.+3 sorts de Dungeons (Foudre, Boule de Feu, Téléportation) au choix. A chaque passage de niveau, le personnage gagne un sort en plus et se recharge.
12. Pour l'utilisation de la Magie Brute, on utilise les règles des cartes Dungeons !. Cependant, le niveau du personnage est soustrait du résultat à éгалer ou dépasser pour battre le monstre.
13. Il n'y a pas de différence d'utilisation de la magie entre les prêtres et les magiciens.
14. A chaque passage de niveau, le personnage retrouve son maximum de points de vie (avec les DV en plus le cas échéant).

15. Quand un personnage meurt il passe autant de tours qu'il a de niveaux. Il perd tous ses trésors (qui sont récupérés par les monstres qui l'ont battu). Un personnage « respawn » avec son niveau et ses PV (au max). Si un personnage meurt 2 fois, il est définitivement éliminé de la partie.

16. Les personnages gagnent des niveaux en tuant des monstres :

Passage du Niveau	Avoir tué...
1 ► 2	...3 Monstres
2 ► 3	...6 Monstres
3 ► 4	...10 Monstres
4 ► 5	...15 Monstres
5 ► 6	...21 Monstres

17. But du jeu : Sortir le premier du Donjon avec le trésor requis selon sa classe ou être le dernier survivant alors que tous les autres ont été éliminés

- Guerrier 10.000 gp
- Voleur 15.000 gp
- Magicien 20.000 gp
- Prêtre 15.000 gp