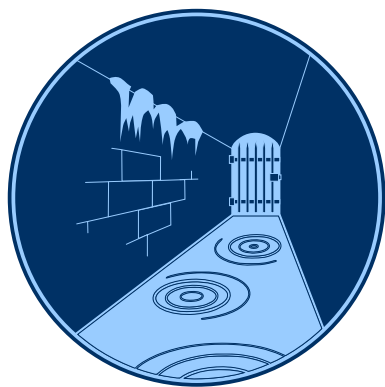


MINIDONJON

MANUEL DES JOUEURS



Version 1.5 (août 2015)

par Nolendur

Version spéciale Smartphone

Pas Prévue pour Impression

Minidonjon est une version simplifiée du plus ancien des jeux de rôles. Il faut une connaissance préalable de celui-ci pour comprendre ce qui suit.

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

RÈGLES DE BASE

Ce jeu n'utilise qu'un seul dé à six faces.

Chaque fois que l'on veut savoir si une action réussit, on lance un dé (1D) et on le compare à un seuil de réussite (SR). Si le résultat est inférieur ou égal au SR c'est un succès, sinon c'est un échec.

Quel que soit le SR, un 1 est toujours un succès et un 6 est toujours un échec. Si $SR > 5$, le SR est ramené à 5 et la différence indique les chances de *succès critique*. Si $SR < 1$, le SR est ramené à 1 et la différence indique les chances d'*échec critique*. Par exemple, SR 7 donne un succès critique sur 1 ou 2 et SR -2 donne un échec critique sur 4, 5 ou 6.

Il existe trois types de jet de réussite :

- Les *tests d'attaque* : $SR = \text{Classe d'armure du défenseur (CA)} + \text{Bonus de l'attaquant (AT)}$.
- Les *épreuves* (sauvegarde, compétence) : $SR = \text{Capacité (CP)} + \text{Affinité (AF)}$. Avec $AF = 0$ ou $+1$.
- Les *épreuves en opposition* : $SR = 3 + CP + AF$ (de l'agissant) - $CP - AF$ (de l'opposant).

Si le meneur de jeu (MJ) décide qu'un jet est *facile*, on lance 2 dés et on garde le meilleur. S'il est *difficile*, on lance 2 dés et on garde le moins bon.

PERSONNAGES

Un humain de niveau 0 sans équipement possède 1 dé de vie (DV), donc de 1 à 6 points de vie (PV) ; son AT est de +0 et sa CA de 3.

CAPACITÉS ET AFFINITÉ

Un personnage joueur (PJ) est défini par 4 capacités : Vigueur, Adresse, Intelligence et Personnalité. Pour connaître leurs valeurs, on jette 4 fois 1D3 et on note les résultats. Si la somme des 4 nombres est inférieure à 8, on ajoute la différence (8 - somme) au nombre le plus faible. Ensuite, le joueur attribue l'un des nombres à chacune des capacités de son personnage.

Chaque personnage possède aussi une unique affinité choisie par le joueur. Ce savoir-faire, qui ne peut concerner ni le combat ni la magie donne un bonus de +1 aux épreuves qui y sont liées.

RACE

Le joueur choisit une race et applique les aptitudes spéciales suivantes à son personnage.

Humain : Per+1, Chance+1

Elfe : Int+1, 1 talent (perception)

Nain : Vig+1, 1 talent (résistance physique)

Petite-gens : ADR+1, 1 talent (discrétion)

CLASSE

Le joueur choisit une classe. Chaque classe se décline en 6 niveaux apportant chacun des aptitudes spéciales au personnage. Un PJ commence au niveau 1 et gagne 1 niveau chaque fois qu'il a survécu à un nombre d'aventures égal au niveau à atteindre. Il faut donc $2+3+4+5+6=20$ aventures pour atteindre le niveau 6.

DERNIERS DÉTAILS

Les PV du personnage sont déterminés en lançant autant de dés qu'il a de DV et en faisant la somme des résultats. Chaque fois qu'il change de niveau, le PJ peut relancer tous ses DV et garder le nouveau total s'il est plus élevé que l'ancien.

Le joueur choisit les sorts et techniques du personnage dans les listes correspondant à sa classe (les sorts se trouvent dans le guide du meneur).

Le joueur invente un nom et écrit une courte description pour son personnage.

Pour finir, le PJ reçoit 100 pièces d'argent qu'il peut utiliser pour acheter son équipement de départ (les prix sont dans le guide du meneur).

CLASSES MULTIPLES

Quand un personnage gagne un niveau, il peut choisir de le prendre dans n'importe quelle classe.

Mais les niveaux doivent être pris dans l'ordre en commençant par le niveau 1 de chaque classe. Et la somme des niveaux ne peut jamais dépasser 6.

RÈGLES OPTIONNELLES

CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES

Si l'une des 4 capacités atteint ou dépasse 5, le personnage bénéficie d'un bonus particulier.

Vigueur : +1 PV par DV possédé.

Adresse : bonus de -1 à la CA.

Intelligence : qq sorts de Magicien en plus, la somme de leurs niveaux \leq niveau du Magicien.

(ou +1 talent pour les non-Magiciens)

Personnalité : qq sorts de Templier en plus, la somme de leurs niveaux \leq niveau du Templier.

(ou +1 à la chance pour les non-Templiers)

TALENTS EXCEPTIONNELS

Les talents permettent de réussir automatiquement les actions normales. Optionnellement, un PJ qui possède un talent peut lancer les dés pour tenter de réussir une action héroïque (i.e. impossible).

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

APTITUDES SPÉCIALES

Les paragraphes suivants attribuent certaines aptitudes spéciales aux personnages. Voici la signification de ces aptitudes. (si besoin, un pouvoir porte à 10 m et dure 10 min)

DV+1 : le PJ gagne 1 DV (donc de 1 à 6 PV).

AT+1 : bonus d'attaque augmenté de 1.

CP+1 : capacité au choix augmentée de 1.

Xxx+1 : capacité indiquée augmentée de 1.

Chance+1 : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif (« oh, ce tavernier est justement un vieil ami ! »).

n attaques : si le personnage réussit sa 1ère attaque du tour, il en a droit à une 2ème, s'il réussit la 2ème, il en a droit à une 3ème... jusqu'à n.

armure légère : bonus de -1 à la CA quand on porte une armure légère (cuir, broigne).

armure lourde : bonus de -2 à la CA quand on porte une armure lourde (mailles, plates).

1 technique : le PJ gagne une technique martiale à choisir dans la liste proposée plus loin.

1 talent : le personnage choisit une action non martiale (natation, escalade, perception, résistance au poison, etc.) pour laquelle il est surdoué. Cette action réussit toujours automatiquement pour peu que les chances de réussite soient non nulles.

Coup bas : +1 en attaque et aux dégâts contre un adversaire inconscient du danger.

Magie brute : utilisable à volonté afin de créer une petite boule de lumière, de déplacer à distance divers objets (10m/niveau, 1kg/niveau), ou de lancer un projectile de magie faisant perdre 1D6+(niveau/2) PV si la cible rate une épreuve d'Adresse.

Aura : permet de faire fuir 1D6+(niveau) DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une épreuve de Personnalité.

Miracle : une fois par aventure, le PJ peut demander à son dieu de réaliser un miracle. Le SR est fixé par le MJ selon la demande. En cas d'échec critique, le dieu se fâche et retire tous ses pouvoirs surnaturels au PJ pour le reste de la journée.

Mn ou Tn : le PJ choisit 1 sort de niveau n dans la liste de sa classe ; celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un sort déjà utilisé en sacrifiant un autre sort de niveau supérieur ou égal.

VARIANTES DE CLASSE

Ami de la nature : aucun animal, plante ou phénomène naturelle (prédateur, poison, maladie, foudre, etc.) ne peut faire de mal au personnage.

Armure ultra-lourde : -3 à la CA quand on porte une armure ultra-lourde (boîte de conserve).

Assassinat : après avoir observé une créature vivante pendant au moins 10 min et avoir réussi un test d'Intelligence, l'assassin est capable de lui porter un unique Coup bas dont les dégâts sont de(niveau)D6+1 au lieu de 1D6+1. 1 fois par jour.

Châtiment : double les dégâts infligés à une créature du mal. (niveau/2) fois par jour.

Compagnon : le PJ possède un animal dont les caractéristiques sont DV2, CA2, plus une aptitude selon l'animal parmi dg+1, in+1, pv+1, sv+1 ; si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures.

Écuyer : le PJ possède un allié fiable dont les caractéristiques sont DV3, CA2 ; si cet allié vient à mourir ou à disparaître, le PJ peut en « recruter » un nouveau entre 2 aventures.

Emprise : apaise 1D6+(niveau) DV d'animaux naturels s'ils ratent une épreuve de Personnalité.

Ennemi : le PJ choisit une race ou un type de créature ; il bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts et aux tests de connaissance la concernant.

Esquive : une sauvegarde réussie annule les dégâts massifs de zone au lieu de les diviser par 2.

Esquive+ : comme Esquive, mais même en cas d'échec les dégâts sont divisés par 2.

Excellence : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours réussissent automatiquement.

Fantasmès : utilisable à volonté afin de créer une petite illusion visuelle de moins de 20 cm, ou de perturber les sens d'une créature unique (pénalité de 1 à toutes ses actions hors sauvegardes) si elle rate un test d'Intelligence. De plus, si l'illusionniste réussit une épreuve d'Intelligence quand il lance un sort de Mirage ou d'Illusion, le sort n'est pas décompté. En contrepartie, l'illusionniste ne peut jamais lancer les sorts de Nuage toxique, Boule de feu, Mur de feu et Destruction.

Frappe mortelle : après avoir vu une créature se battre pendant au moins 1 tour et avoir réussi un test d'Intelligence, le moine est capable de lui porter une unique attaque à mains nues dont les dégâts sont de 1 dé par niveau. 1 fois par jour.

Inspiration : par son chant et/ou sa musique, le PJ peut influencer (niveau) créatures, leur donnant un bonus ou un malus de 1 à un certain type d'action. Sauvegarde de Personnalité permise.

Instinct : sauvegardes à +1, sauf Intelligence.

Maléfices : utilisable à volonté pour jeter le mauvais œil sur une personne unique (pénalité de 1 à sa CA et à ses sauvegardes) si elle rate un test de Personnalité. Le sorcier possède également un familier (DV0, CA3, plus une aptitude selon l'animal parmi DV+1, CA-1, dg+1, in+1, pv+1, sv+1).

Enfin, si le personnage réussit un test d'Intelligence quand il lance un sort de Malédiction ou de Charme, le sort n'est pas décompté. En contrepartie, le personnage est incapable de lancer les sorts d'Invisibilité, Vol, Esquive et Téléportation.

Meneur : (niveau) personnages obéissant aux ordres du meneur reçoivent +1 à l'initiative et +1aux sauvegardes d'Intelligence et d'Adresse.

Ombre : permet de devenir invisible (niveau/2fois par jour) à condition d'être hors de vue. Dure tant qu'on n'interagit avec rien.

Perfection : +1 à toutes les sauvegardes.

Poison : le PJ possède (niveau) doses de poison à usage unique (1 seule ingestion ou attaque réussie) qui causent 1D6+(niveau/2) points de dégât en plus (sauvegarde de Vigueur pour les diviser par 2). Il faut 1 tour pour les appliquer sur une arme et 1 jour de travail pour reconstituer le stock.

Protection : sauvegardes à +1, sauf Adresse.

Rage : nécessite d'être blessé ou de sacrifier un tour de jeu pour se motiver ; +1 à tous les dégâts infligés et -1 à tous les dégâts reçus.

Réflexe : autorise à échanger un bonus de 1 à l'initiative contre un malus de 1 à la CA, ou bien le contraire. Choix modifiable à chaque tour.

Réflexe+ : +1 à l'initiative ou -1 à la CA. Sans contrepartie. Choix modifiable à chaque tour.

Soin : +1D6 pv. (niveau/2) fois par jour.

Totem : choisir 1 animal de moins de 500 kg. Transformation en cet animal, 1 fois par jour pendant 1 h / niveau.

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

CLASSES

Aptitudes de Guerrier

- N1 : DV+1, AT+1, [armure légère](#)
 N2 : DV+1, 1 [technique](#), Vig+1
 N3 : DV+1, AT+1, [armure lourde](#)
 N4 : DV+1, 1 [technique](#), 2 [attaques](#)
 N5 : DV+1, AT+1, CP+1
 N6 : DV+1, 1 [technique](#), 3 [attaques](#)

Aptitudes de Vagabond

- N1 : 1 [talent](#), [Coup bas](#), [Chance](#)+1
 N2 : AT+1, DV+1, Adr+1
 N3 : 1 [talent](#), DV+1, [armure légère](#)
 N4 : (M1 ou T1), DV+1, 1 [technique](#)
 N5 : 1 [talent](#), AT+1, CP+1
 N6 : 2 [attaques](#), DV+1, [Chance](#)+1

Aptitudes de Magicien

- N1 : M1, M1, [Magie brute](#)
 N2 : M1, M2, Int+1
 N3 : M2, M3, DV+1
 N4 : M3, M4, AT+1
 N5 : M4, M5, CP+1
 N6 : M5, M6, DV+1

Aptitudes de Templier

- N1 : T1, [armure légère](#), [Aura](#)
 N2 : T1, DV+1, Per+1
 N3 : T2, AT+1, DV+1
 N4 : T2, DV+1, [armure lourde](#)
 N5 : T3, AT+1, CP+1
 N6 : T3, DV+1, [Miracle](#)

VARIANTES DE CLASSES

Aptitudes de Barbare

- N1 : DV+1, AT+1, [Instinct](#)
 N2 : DV+1, [armure légère](#), Vig+1
 N3 : DV+1, AT+1, [Rage](#)
 N4 : DV+1, [technique](#) (a), ([Esquive](#) ou [Réflexe](#))*
 N5 : DV+1, 2 [attaques](#), CP+1
 N6 : DV+1, AT+1, ([Esquive](#)+ ou [Réflexe](#)+)

 *(a) une [technique](#) de base sauf arbalète et lance+bouclier

Aptitudes de Chevalier

- N1 : DV+1, AT+1, [armure légère](#)
 N2 : DV+1, [Meneur](#), Vig+1
 N3 : DV+1, AT+1, [armure lourde](#)
 N4 : DV+1, [technique](#) (a), [Écuyer](#)
 N5 : DV+1, 2 [attaques](#), CP+1
 N6 : DV+1, AT+1, [armure ultra-lourde](#)
 (a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

Aptitudes de Paladin

- N1 : DV+1, [Protection](#), [armure légère](#)
 N2 : AT+1, ([Soin](#) ou [Châtiment](#))*, Vig+1
 N3 : DV+1, [technique](#) (a), [armure lourde](#)
 N4 : DV+1, AT+1, [Aura](#)
 N5 : DV+1, 2 [attaques](#), CP+1
 N6 : DV+1, AT+1, (T1 ou T2 ou T3)

*(a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

Aptitudes de Rôdeur

- N1 : DV+1, [Emprise](#), [Ennemi](#)
 N2 : AT+1, [armure légère](#), Vig+1
 N3 : DV+1, [technique](#) (a), [talent](#) (b)
 N4 : DV+1, AT+1, [Compagnon](#)
 N5 : DV+1, 2 [attaques](#), CP+1
 N6 : DV+1, AT+1, [Ami de la nature](#)
 (a) 1 m, 1 m+b, 2 armes, arc, jet-de-couteau ou javelot+b
 (b) pistage, piège, discrétion, escalade ou médecine naturelle

Aptitudes d'Assassin

- N1 : [talent](#) (b), [Coup bas](#), [Poison](#)
 N2 : AT+1, DV+1, Adr+1
 N3 : [Assassinat](#), DV+1, [armure légère](#)
 N4 : [talent](#) (b), DV+1, [technique](#) (a)
 N5 : [Chance](#)+1, AT+1, CP+1
 N6 : 2 [attaques](#), DV+1, [Ombre](#)
 (a) une des 10 [techniques](#) de base
 (b) discrétion, escalade, piège, perception ou déguisement

Aptitudes de Barde

- N1 : [talent](#) (b), [Inspiration](#), [Chance](#)+1
 N2 : AT+1, DV+1, Adr+1
 N3 : [talent](#) (b), M1, [armure légère](#)
 N4 : [talent](#) (b), DV+1, [technique](#) (a)
 N5 : M2, AT+1, CP+1
 N6 : [Excellence](#), DV+1, [Chance](#)+1
 (a) une [technique](#) de base sauf 2 m et celles avec bouclier
 (b) musique, langues, histoire, légende, baratin ou acrobaties

Aptitudes de Moine

- N1 : [talent](#) (b), [technique](#) (a), AT+1
 N2 : [Perfection](#), DV+1, Adr+1
 N3 : 2 [attaques](#), DV+1, ([Esquive](#) ou [Réflexe](#))*
 N4 : [technique](#) (a), DV+1, [Frappe mortelle](#)
 N5 : [Chance](#)+1, AT+1, CP+1
 N6 : 3 [attaques](#), DV+1, ([Esquive](#)+ ou [Réflexe](#)+)

 *(a) arts martiaux, bâton, sabre, shuriken, arc ou 2 armes
 (b) acrobaties, médecine, course ou vigilance

Aptitudes de Voleur

- N1-N3 : identique au Vagabond
 N4 : [Esquive](#), DV+1, [technique](#) (a)
 N5 : [talent](#) (b), AT+1, CP+1
 N6 : [Excellence](#), DV+1, [Chance](#)+1
 (a) une [technique](#) de base sauf 2 m et celles avec bouclier
 (b) discrétion, escalade, piège, perception ou vol-et-effraction

Aptitudes d'Illusionniste

- N1 : M1, M1, [Fantasmes](#)
 N2-N6 : identique au Magicien

Aptitudes de Sorcier

- N1 : M1, M1, [Maléfices](#)
 N2-N6 : identique au Magicien

Aptitudes de Clerc

- N1-N5 : identique au Templier
 N6 : T3, DV+1, T4

Aptitudes de Druide

- N1 : T1, [Emprise](#), [talent](#) (b)
 N2 : DV+1, [armure légère](#), Per+1
 N3 : T1, AT+1, [Compagnon](#)
 N4 : T2, DV+1, [Totem](#)
 N5 : T2, AT+1, CP+1
 N6 : T3, DV+1, [Ami de la nature](#)
 (b) con. De la nature, médecine naturelle ou orientation

COMBATS

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

Un tour dure 10 secondes.

Initiative : chaque participant lance 1D+AT ; les plus hauts résultats agissent en premier.

Mouvement : chaque participant peut parcourir 5 mètres, ou 10 en renonçant à son action.

Action : chaque participant a droit à 1 action (attaquer, lancer un sort, couper une corde, etc.).

Dégâts : toute attaque réussie fait perdre 1D6 PV à la victime quelle que soit l'arme utilisée, sauf les attaques à mains nues qui n'en font perdre que 1D3. Certaines aptitudes peuvent donner un bonus au dé de dégâts.

Difficulté : selon les circonstances (position, visibilité, etc.) le MJ peut appliquer des modificateurs de +1 ou -1 au SR d'attaque.

BLESSURES ET RÉCUPÉRATION

On tombe inconscient à 0 PV et on meurt à -5. Tant qu'on a moins de 1 PV il faut faire un test de Vigueur toutes les 10 min. On se réveille avec 1 PV en cas de succès et on perd 1 PV de plus en cas d'échec. Le test de Vigueur peut être remplacé par un test d'Intelligence réalisé par un soigneur.

Une nuit de repos fait regagner un nombre de PV égal au nombre de DV du personnage.

COMBAT À DISTANCE

Les attaques à distance se déroulent comme les attaques au contact, mais chaque arme a une portée de base. Si on essaie de tirer plus loin que cette portée, on souffre d'une pénalité de -1 à l'attaque pour chaque doublement de la portée. La portée maximale est atteinte après 3 doublements.

Portées de base

couteaux et haches : 5 mètres

frondes, lances et javelots : 10 mètres

arcs et arbalètes : 20 mètres

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

TECHNIQUES MARTIALES

Seul un personnage ayant appris la technique adéquate peut bénéficier des bonus.

arme à 2 mains : +1 aux dégâts (DG+1)

arme à 1 main + bouclier : -1 à la CA (CA-1)

arme à 1 main + main libre : +1 à l'initiative

une arme dans chaque main : +1 à l'attaque

mains nues : 1D6 de dégâts au lieu de 1D3

lance montée + bouclier : DG+1 et CA-1

tir à l'arc : +1 à l'attaque

tir à l'arbalète : +1 aux dégâts

lancer de couteau : +1 à l'initiative

lancer de javelot + bouclier : -1 à la CA

TECHNIQUES MARTIALES AVANCÉES

(non permises pour le Guerrier et le Vagabond)

Arts martiaux : sans arme ni armure, le personnage fait 1D6 de dégâts et gagne -1 à la CA.

Bâton long : sans armure, init+1 et CA-1.

Sabre à 1½ mains : init+1 ou DG+1, au choix.

Shuriken : DG-1, init+1, nbre d'attaques ×2.

LISTES D'ÉQUIPEMENTS

Les prix sont pour la ville / pour la campagne.		
1 po (or) = 20 pa (argent) = 240 pc (cuivre).Armes		
Arme moyenne	10pa	25pa
Arme légère	5pa	5pa
Arme à 2 mains	25pa	
Dague	3pa	3pa
Lance montée	15pa	
Lance courte	3pa	2pa
Bâton	2pa	1pa
Arbalète	15pa	
Arc	25pa	25pa
20 flèches / carreaux	5pa	5pa
Javelot	4pa	3pa
Fronde	6pc	3pc

ARMURES

Armure de cuir	15pa	25pa
Broigne	30pa	50pa
Cotte de mailles	50pa	
Armure de plates	25po	
Bouclier	5pa	15pa

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

QUOTIDIEN

Repas	3-6pc	2-3pc
Verre de bière	3pc	2pc
Bouteille de vin	6-12pc	6-12pc
Ration de voyage	10pc	5pc
Nuit dans une grange		1pc
Nuit d'auberge	1-5pa	1-3pa
Pièce louée 1 mois	20pa	10pa

ANIMAUX

Chien	10pa	5pa
Cheval de monte	50pa	50pa
Cheval de guerre	250pa	
Mule	25pa	15pa
Tête de bétail	5pa	3pa

ACHATS DIVERS

Vêtements	2pa	1pa
Vêtements de voyage	5pa	3pa
Sac à dos	2pa	1pa
Autres sacs / sacoches	5pc	3pc
Selle et rênes	10pa	5pa
Outre à eau	6pc	6pc
Couchage	1pa	6pc
Tente	5pa	10pa
Nécessaire à feu	1pa	3pa
Corde (15m)	2pa	2pa
Bougie	1pc	1pc
Lanterne	2pa	3pa
Huile pour lanterne	3pc	3pc
Torche	1pc	1pc
Eau bénite	10pa	10pa
Coffre	5pa	3pa
Charrette	30pa	15pa
Barque	20pa	15pa
Petit voilier	150po	300po
Mercenaire / Guide	1-3pa/j	1pa/j

EXEMPLES D'OBJETS MAGIQUES

Anneau magique : sort *invisibilité*, 3/jour.

Arme enchantée : +1 point de dégâts.

Baguette féérique : sort *paralyse*, 5 charges.

Ceinture de force : donne une Vigueur de 6.

Potion de soins : redonne 1D6 PV, 2 doses.

MINIDONJON

GUIDE DU MENEUR



Version 1.5 (août 2015)
par Nolendur

LISTES DE SORTILÈGES

Quand ce n'est pas précisé, les sorts durent 10 min (et/ou portent à 10 m) par niveau du sorcier.

Tout sort utilisé contre quelqu'un donne droit à un test de capacité pour s'en prémunir. En cas de succès, le sort est inefficace (ou les dégâts sont divisés par 2 pour les sorts qui en font). Le test est parfois facile si la cible se défend intelligemment.

La Vigueur permet de résister aux agressions physiques et à la paralysie, l'Adresse d'esquiver les effets localisés, l'Intelligence de ne pas croire aux illusions et tromperies, et la Personnalité de faire face à la plupart des autres effets magiques.

Un lanceur ne peut jeter un sort que s'il a l'initiative sur tous les adversaires qui l'attaquent.

Remarque : un sort qui dépend du nombre de DV de la cible affecte un personnage selon son niveau de classe, pas son nombre de DV.

SORTS DE MAGICIEN

Niveau 1

Armure invisible : bonus de -1 à la CA.

Blocage : permet de bloquer ou débloquent magiquement une fermeture (porte, trappe, coffre).

Brume : crée une nappe de brouillard capable d'occuper plusieurs centaines de mètres cube.

Réparation : répare définitivement un objet.

Sens magique : permet de détecter et d'identifier les sources de magie (sort, objet, créature).

Sommeil : 1D6+(niveau/2) DV de créatures se trouvent plongées dans un sommeil naturel. Leur niveau doit être ≤ à celui du Magicien.

Niveau 2

Charme : une créature de niveau inférieur ou égal à celui du Magicien devient un ami fidèle.

Double vue : permet de déjouer les illusions et de voir les choses et les êtres invisibles.

Illusion : crée un être ou un objet illusoire, ou change l'apparence du Magicien.

Invisibilité : le personnage reste invisible tant qu'il n'interagit pas avec une créature.

Nuage toxique : crée quelques 10aines de m² de brume empoisonnée qui font perdre 1 PV/tour.

Télépathie : permet de scruter les pensées et de converser avec une personne ou un animal.

Niveau 3

Boule de feu : boule qui inflige (niveau)D6 pts de dégâts à la cible et 1D6 dans un rayon de 3m.

Clairvoyance : permet de voir ce qui se passe dans un lieu à portée du sort (20m par niveau).

Rune : crée une rune qui inflige 1D6+(niveau) points de dégâts si on l'approche sans prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours.

Suggestion : oblige la victime à accomplir une action non dangereuse ou à croire un mensonge.

Vitesse : double la vitesse, le nombre d'actions par tour et le résultat du jet d'initiative.

Vol : permet de voler à 10m par tour.

Niveau 4

Esquive : téléportation vers un lieu visible.

Malédiction : malus de -1 à toutes les actions jusqu'à ce que la malédiction soit levée, et un effet secondaire au choix (malchance au jeu, chute des cheveux, fait aboyer les chiens, etc.).

Métamorphose : transforme une cible en un animal vertébré normal de moins de 500kg.

Mirage : crée un paysage illusoire.

Mur de feu : (niveau)D6 pts de dégâts si on tente de le traverser.

Passage : crée une porte magique vers un lieu préparé à l'avance grâce à un symbole gravé.

Niveau 5

Invocation : fait venir un démon ou un esprit élémentaire

qui sert le Magicien jusqu'à la fin du sort. **Démon** : DV 5, CA 0, AT +2, DG +1, CP 4.

Édification : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.).

Nécromancie : crée (au plus) 1D6+4 morts-vivants (DV 1, CA 2) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.

Oracle : permet de poser une question à une entité supérieur en échange d'une contrepartie.

Télékinésie : peut déplacer 500kg de matière.

Téléportation : téléportation vers un lieu déjà visité ou très exactement décrit ; portée illimitée.

Niveau 6

Anti-magie : établit une zone de 5m de rayon dans laquelle aucune magie ne fonctionne.

Destruction : détruit 10m² de matière, ou tue instantanément 1D6 créatures de 4 DV ou moins.

Échange : échange de deux esprits.

Pétrification : change en pierre une créature de façon permanente ou dissipe une pétrification.

Suggestion majeure : comme *suggestion*, mais affecte toutes les créatures à portée de voix.

Seuil : ouvre un passage vers un autre plan.

SORTS DE TEMPLIER

Niveau 1

Bénédiction : bonus de +1 à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction.

Injonction : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.

Soins : fait récupérer 1D6+(niveau/2) PV.

Niveau 2

Paralysie : immobilise une créature.

Résistance : rend insensible au feu, au froid et à la fatigue pendant 1 heure par niveau.

Vision : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation

Niveau 3

Cercle de protection : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.

Dissipation : annule un sortilège actif.

Guérison : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction.

Niveau 4

Grands soins : redonne 3D6+(niveau) PV.

Punition : inflige 5D6 points de dégâts.

Résurrection : réanime une créature morte de-puis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vig (ou 1 DV si c'est un monstre).

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

MINIDONJON

BESTIAIRE MONSTRUEUX



Version 1.5 (août 2015)
par Nolendur

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

DESCRIPTION DES CRÉATURES

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

DV : dés de vie, aussi égaux au niveau. Avoir 0 DV signifie que l'on a 1D3 PV et 1D3 aux dégâts.

CA : classe d'armure.

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Les caractéristiques dérivées ne sont pas fournies car elles peuvent être calculées à partir des caractéristiques principales.

AT : attaque, égale à DV/2 arrondi vers le bas.

CP : capacité principale, égale à 2+AT, utilisée comme score de capacité pour toutes les actions que la créature sait accomplir efficacement.

CS : capacité secondaire, normalement égale à CP/2, utilisée comme score de capacité pour les actions que la créature ne sait pas bien accomplir.

LISTES DE CRÉATURES

Les créatures sont données sous un format très abrégé. Rien n'indique par exemple dans quels cas les aptitudes se déclenchent (au contact, à vue, suite à une attaque). Le MJ doit utiliser son jugement.

ANIMAUX

Chat : DV0, CA2, –

Cheval : DV1, CA2, –

Chien : DV1, CA2, –

Éléphant : DV4, CA2, dg+1

Lion, Tigre : DV2, CA2, in+1

Loup : DV1, CA2, pv+1

Loup géant : DV2, CA2, –

Ours : DV2, CA2, sv+1

Rat, meute : DV1, CA2, maladie

ANIMAUX GÉANTS OU ÉTRANGES

Araignée géante : DV1, CA2, poison

Chauve-souris géante : DV0, CA2, maladie

Fourmi géante : DV1, CA1, –

Frelon géant : DV2, CA1, poison

Rat géant : DV0, CA2, maladie

Tyrannosaure : DV6, CA2, dg+2

Ver pourpre : DV5, CA2, dg+1, poison

HUMANOÏDES

Dryade : DV1, CA3, [charme](#) 5

Elfe : DV1, CA2, (1)

Géant, collines : DV4, CA1, dg+1

Géant, pierres : DV5, CA0, dg+1

Géant, nuages : DV6, CA0, dg+2, [brume](#) 3

Gnoll : DV1, CA2, pv+1

Gobelin : DV0, CA3, dg+1

Hobgobelin : DV1, CA2, –

Homme-lézard : DV1, CA2, 2 at

Humain, brigand : DV1, CA3, in+1

Humain, chevalier : DV2, CA1, –

Humain, garde : DV1, CA2, –

Humain, paysan : DV1, CA3, –

Humain, sorcier : DV1, CA3, (2 1)

Kobold : DV0, CA3

Nain : DV1, CA2, sv+1

Ogre : DV2, CA2, dg+1

Ogre mage : DV2, CA1, reg, (3 2 1)

Orque : DV1, CA3, in+1

Petite-gens : DV0, CA2, sv+1, in+1

Titan : DV7, CA0, dg+3, sf, inv, (3 3 3 3 3 3)

Troll : DV2, CA1, 2 at, reg

MONSTRES FABULEUX

Basilic : DV2, CA1, petri

Centaure : DV1, CA2, 2 at

Chimère : DV3, CA1, 3 at, sf

Dragon blanc : DV4, CA0, 2 at, sf, (1)

Dragon noir : DV5, CA0, 2 at, dg+1, sf, (2)

Dragon vert : DV5, CA-1, 2 at, dg+1, sf, (2 1)

Dragon bleu : DV5, CA-1, 2 at, dg+1, sf, (3 1)

Dragon rouge : DV6, CA-2, 2 at, dg+1, sf, (3 2)

Dragon d'or : DV6, CA-2, 2 at, dg+2, sf, (3 2 1)

Griffon : DV2, CA1, 2 at

Harpie : DV2, CA2, [charme](#) 3, para

Hippogriffe : DV1, CA2, 2 at

Hydre : DV2-4, CA2, 3 at

Licorne : DV2, CA1, dg+1, im, [téléportation](#) 5

Manticore : DV2, CA1, dis

Méduse : DV2, CA2, petri, poison

Minotaure : DV2, CA2, dg+1

Pégase : DV1, CA2, sv+1

Roc (aigle géant) : DV6, CA1, dg+1

Tarasque : DV23, CA-1, 3 at, dg+2, peur, reg, inv, ins

Wiverne : DV3, CA1, poison

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

MORTS-VIVANTS

Âme-en-peine : DV2, CA1, im, abs 1, inv (a)
Goule : DV2, CA2, im, para
Liche : DV4, CA0, inv, im, peur, para, (3 2 2 1)
Momie : DV2, CA1, mal, peur, inv, im
Nécrophage : DV2, CA2, im, abs 1, inv (a)
Spectre : DV3, CA1, im, abs 2, inv
Squelette : DV0, CA2, im
Vampire : DV3, CA0, abs 2, im, inv, reg, [vol](#) 3, [charme](#) 3, [métamorphose](#) 3, [vitesse](#) 3
Zombi : DV1, CA3, im

AUTRES CRÉATURES

Chasseur invisible : DV3, CA1, invis
Démon majeur : DV4, CA-3, 2 at, dg+1, sv+1, inv, peur, [télépathie](#) 3, sf, (2 2 2 2 2 2)
Démon mineur : DV2, CA0, dg+1, sv+1, inv, [télépathie](#) 3, sf, (2 2 2)
Diable majeur : DV4, CA-2, 2 at, dg+1, sv+1, inv, poison, maladie, peur, reg, (3 3 3 3 3 3)
Diable mineur : DV2, CA1, 2 at, sv+1, poison, inv, reg, (2 2 2 2)
Diablotin : DV1, CA1, poison, ins, reg, inv (a), [métamorphose](#) 3, [invisibilité](#) 3, [suggestion](#) 1, [oracle](#) 1, sv+1
Élémentaire : DV3-5, CA1, dg+1, sf, inv
Esprit-follet : DV0, CA2, invis, (1 1)
Feu-follet : DV3, CA-3, ins
Gargouille : DV2, CA2, 2 at, inv
Génie : DV3, CA1, (2 2 1 1)
Golem, argile : DV4, CA2, dg+1, sv+1, im, inv
Golem, chair : DV3, CA3, sv+1, im, inv
Golem, pierre : DV5, CA2, dg+1, sv+1, im, inv
Golem, fer : DV6, CA1, dg+2, sv+1, im, inv
Homme-scorpion : DV3-4, CA2, 2 at, poison
Loup-garou : DV2, CA2, inv (a), rec
Molosse satanique : DV1-2, CA1, ins, sf
Monture infernale : DV2, CA-1, 2 at, [nuage toxique](#) 1, [vol](#) 6
Ours-garou : DV3, CA1, inv (a), rec
Rat-garou : DV1, CA2, inv (a), rec, maladie
Sanglier-garou : DV2, CA1, inv (a), rec
Sylvanien : DV2-4, CA0, dg+1, rep 2

APTITUDES SPÉCIALES DES CRÉATURES

dg+n : bonus de +n aux dégâts.
in+n : bonus de +n à l'initiative.
pv+n : bonus de +n aux points de vie totaux.
sv+n : bonus de +n aux tests de sauvegarde.
dis : attaque à distance.
abs n : l'attaque fait perdre n points d'aventures (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés.
im : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.
inv (a) : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.
invis : invisible ; -1 pour être touché.
ins : insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique ([magie brute](#), boule de feu, etc.).
mal : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime meurt au bout de 1D6 mois.
maladie : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime a -1 à tous ses jets pendant 1D6 jours.
n at : n [attaques](#) (voir l'aptitude de guerrier).
poison : la victime subit (DV)D6 points de dégâts en plus en cas d'échec d'un test de Vigueur.
para : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur.
petri : change la victime en pierre si elle rate un test de Vigueur ; portée de 10 mètres.
peur : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.
rec : la créature récupère 1 PV par 10 minutes.
reg : la créature régénère 1 PV par tour.
rep n : la créature peut invoquer/animer jusqu'à n répliques d'elle-même.
(x y ...) : x sorts de niv. 1, y sorts de niv. 2, etc.
sf : attaque de (DV)D6 points de dégâts, divisés par 2 avec un test d'Adresse réussi ; max. 1/heure.
sort n : faculté à lancer le sort indiqué comme un magicien/templier de niveau n ; n/jour.

ÉQUILIBRAGE DES RENCONTRES

Les PJ sont en général très forts. Un PJ de niveau 1 est déjà très efficace, et l'échelle n'allant que jusqu'à 6, un PJ de niveau 6 est presque aussi fort qu'un demi-dieu (un guerrier de niveau 6 a plus de DV qu'un dragon, et un magicien de niveau 6 a autant de sorts qu'un démon majeur).

Pour créer une rencontre équilibrée (c.-à-d. qui entame les ressources des PJ sans vraiment risquer de détruire le groupe) il suffit en général d'opposer aux personnages un groupe de créatures dont la somme des DV est égale à la somme de leurs niveaux. En effet, un PJ de niveau n est significativement plus fort qu'une créature de n DV.

CRÉATURES COURANTES

Il est facile d'improviser rapidement un humanoïde ou un animal naturel en appliquant les directives suivantes :

- DV = 0, 1, 2 selon que la créature est petite, moyenne ou grosse.
- CA = 3, 2, 1 selon que la créature est peu, assez ou très protégée (ou rapide).
- ajouter in+1 pour une créature très vive ou très rusée, dg+1 si elle est très forte et sv+1 si elle est très résistante.

CONVERSION AD&D >> MINIDONJON

- Diviser les DV et la CA par trois.
- Adapter le reste au jugé.

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

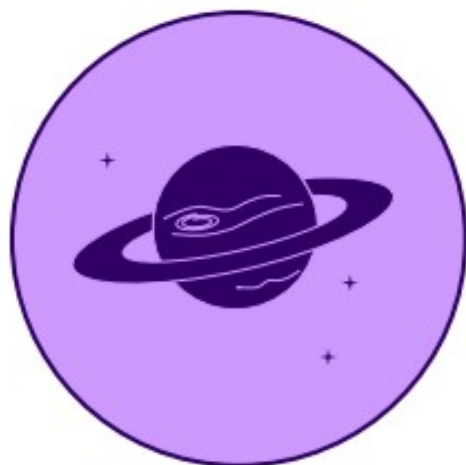
BL/Recup

Équip

Monstres

MINIDONJON

OPTIONS MODERNES



Version 1.5 (août 2015)
par Nolendur

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Equip

Monstres

Ce supplément permet d'ajouter des éléments modernes ou futuristes aux règles de Minidonjon.

Les règles de base ne sont pas répétées. Seuls les ajouts et les changements sont mentionnés ici.

PERSONNAGES MODERNES

APTITUDES SPÉCIALES

Complice : le PJ possède un allié fiable dont les caractéristiques sont DV3, CA3, plus une aptitude à tirer au hasard (1 : dg+1 / 2 : in+1 / 3 : pv+1 / 4 : sv+1 / 5 : 2 at / 6 : CA2) ; si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures.

Soutien : tout personnage qui tente une action en relation avec l'un des talents de l'expert gagne un bonus de +1 s'il suit les conseils de ce dernier.

Polyvalence : le PJ obtient une aptitude d'une autre classe, parmi les aptitudes de niveau ≤ 3 .

Excellence : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours réussissent automatiquement.

6e sens : perception mentale des émotions, des mensonges, des manifestations surnaturelles, et de la présence d'êtres vivants (test de Personnalité requis quand la détection est difficile).

Pn : le PJ choisit 1 pouvoir de niveau n ; celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un pouvoir déjà utilisé en sacrifiant un autre pouvoir de niveau supérieur ou égal.

ORIGINE

Ce trait remplace la race. Le joueur choisit une origine et en applique les aptitudes spéciales.

Humain aventureux : d'une origine variée ou exotique Per+1, Chance+1

Humain métropolitain : d'une métropole culturelle et cosmopolite Int+1, Chance+1

Humain provincial : d'une agglomération rurale ou industrielle Adr+1, Chance+1
Humain frontalier : d'une zone sauvage ou frontalière Vig+1, Chance+1

E.T. « à gros bras » : alien grand et fort, éventuellement poilu Vig+1, Adr+1

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Equip

Monstres

E.T. « à grosse tête » : alien sage et logique (et donneur de leçons) Per+1, Int+1

CLASSE

Listes d'aptitudes des personnages modernes.

Aptitudes de Soldat

N1 : DV+1, AT+1, armure légère

N2 : DV+1, 1 technique, Vig+1

N3 : DV+1, AT+1, 2 attaques

N4 : DV+1, 1 technique, armure lourde

N5 : DV+1, AT+1, CP+1

N6 : DV+1, 1 technique, 3 attaques

Aptitudes de Voleur

N1 : 1 talent, Coup bas, Chance+1

N2 : AT+1, DV+1, Adr+1

N3 : 1 talent, DV+1, armure légère

N4 : Complice, DV+1, 1 technique

N5 : 1 talent, AT+1, CP+1

N6 : 2 attaques, DV+1, Chance+1

Aptitudes de Médium

N1 : P1, P1, 6e sens

N2 : P1, P2, Per+1

N3 : P2, P2, DV+1

N4 : P3, P3, AT+1

N5 : P3, P4, CP+1

N6 : P4, P4, DV+1

Aptitudes d'Expert

N1 : 2 talents, Soutien

N2 : 1 talent, DV+1, Int+1

N3 : armure légère, AT+1, DV+1

N4 : 1 talent, DV+1, Polyvalence

N5 : 1 talent, AT+1, CP+1

N6 : 1 talent, DV+1, Excellence

DERNIERS DÉTAILS

Le joueur choisit les pouvoirs et techniques du personnage dans les listes fournies ci-après.

Un PJ a les outils de sa profession et les biens d'un individu de classe moyenne. Il peut disposer chaque mois de l'équivalent de 1D6×100 euros de liquidités et peut débloquer 1 fois l'équivalent de 1D6×1000 euros d'économies.

CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES (OPTION)

Intelligence ≥ 5 : +1 talent.

Personnalité ≥ 5 : +1 point de chance.

LISTES DE POUVOIRS

Quand rien n'est précisé, les pouvoirs ont une portée de « à vue » et une durée de « concentration » (ils se terminent quand le médium est interrompu ou qu'il exécute une autre action).

Toutes les règles s'appliquant aux sorts s'appliquent aussi aux pouvoirs.

POUVOIRS DE MÉDIUM

Niveau 1

Télékinésie précise : ne déplace que 5 kg par niveau mais permet des manipulations délicates.

Contact télépathique : communication mentale avec un interlocuteur par niveau (portée illimitée avec des amis ou parents proches).

Psychométrie : donne une image mentale du (précédent) propriétaire d'un objet, ou d'un événement s'étant déroulé autour de cet objet.

Régénération : fait récupérer 1D6+(niveau/2) PV par simple contact physique.

Photokinésie : permet de créer de la lumière, de contrôler la luminosité ambiante, ou bien de concentrer la lumière en un point chaud capable de mettre le feu aux objets inflammables.

Accélération : le temps ralentit, la vitesse relative et les jets d'initiative du médium en sont doublés (mais pas son nombre d'actions, à cause de la concentration nécessaire) ; cet état peu le faire bénéficier d'un bonus de +1 à certaines actions.

Niveau 2

Télékinésie instinctive : déplace 50 kg/niveau et peut être maintenu sans concentration pendant 10 min/niveau (ce pouvoir permet de voler).

Suggestion mentale : oblige à croire une affirmation (dure 10 min/niveau et affecte 1 cible/niv.).

Voyance : permet de voir ce qui se passe autour d'un être ou d'un objet avec qui on a un lien.

Surhomme : augmente la Vig. de 2 pour une durée de 5 min/niveau (portée « au contact »).

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

Électrokinésie : éclairs d'énergie qui infligent (niveau)D6 points de dégâts à 1 victime.

Sortie du corps : l'esprit du médium quitte son corps, se déplace librement de 10 m/s (36 km/h) et utilise ses 5 sens comme s'il était réellement là.

Niveau 3

Télékinésie violente :

Sondage mental : permet de scruter les pensées d'un individu pour en extraire des infos.

Spiritisme : permet d'interroger l'esprit d'un lieu hanté, ou d'un mort dont la dépouille est présente (1 question fermée par niveau).

Métaphysiologie : élimine poison, maladie et fatigue, permet de ne pas respirer et d'endurer les pires conditions environnementales, le tout pendant 10 min/niveau ; même quand le pouvoir n'est pas actif, il divise par 10 le vieillissement et les besoins alimentaires du médium.

Technokinésie : permet de prendre le contrôle de dispositifs électriques ou électroniques pour les piloter ou perturber leur fonctionnement.

Saut temporel : permet de faire un saut vers le futur, d'au maximum 5 min/niveau ; le personnage disparaît et le médium indique le moment venu qu'il veut réapparaître au même endroit.

Niveau 4

Télékinésie puissante : affecte 5000 kg/niveau ou permet de créer un écran de force capable de bloquer tout phénomène physique.

Possession : contrôle d'un être (et utiliser son corps et ses sens ne brise pas la concentration).

Vision lointaine : permet d'espionner un lieu distant que l'on connaît bien et même d'y utiliser un pouvoir dont la portée est « à vue ».

Transformation : en une créature vertébrée de moins de 500 kg (au contact, 10 min/niveau).

Pyrokinésie : contrôle de la température dans une zone d'un rayon de 5 m/niveau ; peut enflammer ou geler des objets, ou infliger (niveau)D6 pts de dégâts à toutes les cibles désignées.

Téléportation limitée : vers un lieu visible.

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

TECHNIQUES MARTIALES

Seul un personnage ayant appris la technique adéquate peut bénéficier des bonus.

arme lourde : +2 aux dégâts

arme de poing : +1 à l'initiative

2 armes de poing (2 mains) : +1 à l'attaque

arme d'épaule : +1 à l'attaque

arts martiaux* : 1D6 de dégâts et -1 à la CA

couteau (lancé ou non) : +1 à l'initiative

(* aucune arme ou armure n'est autorisée)

ARMES MODERNES

Dégâts : toutes les armes modernes infligent 1D6+1 points de dégâts.

Couvert : tirer vers une cible à couvert cause une pénalité -1 au SR d'attaque.

Rafale : les armes automatiques peuvent être utilisées normalement, en rafale dispersée (AT+1, DG-1), ou en rafale concentrée (AT-1, DG+1).

Portée : les attaques à distance reçoivent une pénalité de 0/-1/-2/-3 pour une portée de 1/2/4/8 fois la portée de base. Mais certaines armes ont des profils de pénalités différents :

Dispersion (fusil à pompe) : +1/-1/-3/-5

Précision (fusil à lunette) : 0/0/-1/-1

Portées de base

pistolets, fusils à pompe : 10 mètres

fusils d'assaut à canon court : 20 mètres

fusils d'assaut, carabines : 40 mètres

fusils de précision : 80 mètres

MINIDONJON

SPACE OPERA



Version 1.0 (août 2015)
par Nolendur

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

VAISSEAUX SPATIAUX

DESCRIPTION TECHNIQUE

Les vaisseaux sont décrits et gérés sur le même modèle que les créatures. Sauf que les DV sont ap pelés des d'intégrité (DI) et que la CA est appelée classe de défense (CD).

Les vaisseaux peuvent avoir diverses aptitudes spéciales, mais ils n'ont pas de valeurs « actives » (bonus d'attaque et capacités). Ce sont toujours les caractéristiques du pilote qui sont utilisées. Et ils n'ont pas non plus de « sauvegardes » proprement dites. Les agressions extérieures sont donc gérées comme des attaques contre leur CD.

Chaque vaisseau a une valeur d'équipage (EQ) qui indique les nombres minimums et maximums de personnes à bord (équipage + passagers).

La vitesse de manœuvre et de combat des vaisseaux spatiaux est de 5 km par tour, doublée en cas de pointe de vitesse sans combattre. La portée de base de leurs armes est de 10 km.

Les attaques de base des vaisseaux font 1D6 de dégâts aux points d'intégrité (PI) de leur cible.

Quand un vaisseau est réduit à 0 PI, il explose à la fin du tour suivant s'il a 1 DI ou moins. S'il a 2 DI ou plus, il est seulement immobilisé. Mais il est alors vulnérable à un coup de grâce qui provoquerait automatiquement son explosion en DI tours.

Les réparations de fortune nécessitent un jet de « technologie » réussi, font regagner 1 PI tous les 6 tours, mais ne permettent pas dépasser la moitié des PI de départ. Les réparations dans un dock nécessitent du matériel et des pièces détachées mais permettent de regagner tous les PI perdus à raison de 1 par DI et par jour (plafonné par le nombre de réparateurs pros travaillant simultanément).

Si un vaisseau s'attaque à une créature, les dégâts sont multipliés par 3. Dans le cas inverse, les dégâts sont divisés par 3 et arrondis vers le bas.

APTITUDES DES VAISSEAUX

ecr n : écran de force qui réduit de 3×n les dégâts reçus. Il s'affaiblit de 1 à chaque coup encaissé mais se régénère de 1 point tous les 3 tours tant qu'il n'a pas été réduit à zéro.

att n : n batteries d'armes distinctes permettant n attaques par tour. Nécessite un opérateur (pilote inclus)

par arme utilisée.

vt+n : vitesse accrue ; +n km par tour, +n aux épreuves de pilotage de vitesse.

ag+n : agilité accrue ; +n à l'initiative, +n aux épreuves de pilotage acrobatique.

at+n : ciblage avancé ; +n à l'attaque.

dg+n : armes lourdes ; +n aux dégâts.

pi+n : blindage ; +n aux points d'intégrité.

mis : missile (arme supplémentaire nécessitant son propre opérateur) ; attaque faisant 2D6 points de dégâts mais qui est inefficace tant que l'écran de la cible est supérieur à 0.

tra : rayon tracteur (arme supplémentaire nécessitant son propre opérateur) ; une attaque réussie sur une cible plus petite d'au moins 2 DI permet de l'immobiliser puis de la tracter lentement.

hyp : hyper-propulseur permettant de voyager entre les systèmes stellaires.

sou : soutes de marchandises ; max. 1×10 DI m³.

han : hangar à vaisseaux ; peut contenir 2 appareils dont le nombre de DI est de 3 points inférieur à celui du vaisseau porteur, 8 inférieurs de 4 points, ou 32 inférieurs de 5 points.

LISTE DE VAISSEAUX

Drone / Sonde :

DV0, CA1, EQ0-0, att 1, ag+3

Chasseur léger :

DV1, CA0, EQ1-1, att 1, ag+2

Chasseur standard :

DV1, CA1, EQ1-2, ecr 1, att 1, ag+1, at+1, hyp

Chasseur lourd :

DV2, CA2, EQ2-4, ecr 1, att 1, ag+1, mis, hyp

Petite navette :

DV1, CA3, EQ1-10, pi+1

Grande navette :

DV2, CA2, EQ2-20, ecr 2, att 1, vt+1, hyp

Transport léger :

DV2, CA2, EQ1-10, ecr 2, att 1, vt+2, hyp, sou

Transport lourd :

DV3, CA3, EQ2-20, ecr 2, att 2, hyp, sou

Canonnière :

DV3, CA1, EQ4-12, ecr 3, att 3, vt+1, at+1, mis, hyp

Gros cargo :

DV4, CA2, EQ3-20, ecr 2, att 1, tra, hyp, sou

Transport de passagers :

Règles

Capac

Race

Classes

Sort

Options

Aptitu

Tech Mart

Combat

Com. Dis

BL/Recup

Équip

Monstres

DV4, CA2, EQ5-200, ecr 2, att 1, vt+1, hyp
Petite frégate :
DV4, CA1, EQ6-60, ecr 4, att 4, vt+1, dg+1, hyp
Grande frégate :
DV5, CA1, EQ8-120, ecr 5, att 5, dg+1, mis, tra, hyp, sou
Croiseur :
DV6, CA0, EQ10-250, ecr 6, att 6, dg+2, mis, tra, hyp, han

MOINES-CHEVALIERS

Les moines-chevaliers sont des spécialistes des pouvoirs mentaux et des soldats-philosophes.

APTITUDES DE MOINE

Conscience : perception des alentours immédiats sans avoir recours aux 5 sens traditionnels et avec 1 s d'avance. Permet de sentir ce qui se passe derrière soi ou dans une pièce voisine. Permet de rendre plus faciles certaines actions du moine, ou plus difficiles certaines actions de ses adversaires.

Pn : le PJ choisit 1 pouvoir de niveau n ; celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un pouvoir déjà utilisé en sacrifiant un autre pouvoir de niveau supérieur ou égal.

1 technique : au choix, mais il s'agit généralement d'une technique d'épée-laser (arme à énergie faisant 1D6+1 points de dégâts au corps à corps).

1 talent : au choix, mais pilotage, survie, négociation ou us-et-coutumes sont souvent choisis.

CLASSES DE MOINE

Aptitudes de Moine-Gardien

N1 : P1, Conscience, 1 technique
N2 : P1, DV+1, Atr+1
N3 : P2, AT+1, DV+1
N4 : P2, DV+1, 2 [attaques](#)
N5 : P3, AT+1, CP+1
N6 : P3, DV+1, 3 [attaques](#)

Aptitudes de Moine-Voyageur

N1 : P1, Conscience, 1 talent
N2 : P1, DV+1, Int+1
N3 : P2, AT+1, DV+1
N4 : P2, DV+1, 2 [attaques](#)
N5 : P3, AT+1, CP+1
N6 : P3, P4, DV+1

Aptitudes de Moine-Savant

N1 : P1, P1, Conscience
N2 : P1, P2, Per+1
N3 : P2, P2, DV+1
N4 : P3, P3, AT+1
N5 : P3, P4, CP+1
N6 : P4, P4, DV+1

POUVOIRS DE MOINE

Niveau 1

Télékinésie précise : précise : ne déplace que 5 kg par niveau mais permet des manipulations délicates.

Contact télépathique : communication mentale avec un interlocuteur par niveau (portée illimité avec des amis ou parents proches).

Psychométrie : donne une image mentale du (précédent) propriétaire d'un objet, ou d'un événement s'étant déroulé autour de cet objet.

Accélération : le temps ralentit, la vitesse relative et les jets d'initiative du médium en sont doublés (mais pas son nombre d'actions, à cause de la concentration nécessaire) ; cet état peu le faire bénéficier d'un bonus de +1 à certaines actions.

Récupération : le moine regagne 2 PV par tour pendant 1D6 tours.

Éveil : permet de ressentir l'aura émise par les êtres intelligents et les manifestations de pouvoirs mentaux (détecter un pouvoir ou un être avec des pouvoirs, évaluer sa puissance, etc.).

Niveau 2

Télékinésie instinctive : déplace 50 kg/niveau et peut être maintenu sans concentration pendant 10 min/niveau (permet des acrobaties aériennes).

Suggestion mentale : oblige à croire une affirmation (dure 10 min/niveau et affecte 1 cible/niv.).

Voyance : permet de voir ce qui se passe autour d'un être ou d'un objet avec qui on a un lien.

Électrokinésie : éclairs d'énergie qui infligent (niveau)D6 points de dégâts à 1 victime.

Vitesse : double la vitesse, le nombre d'actions par tour et le résultat du jet d'initiative.

Forteresse : le moine devient insensible à tout pouvoir mental dirigé contre son esprit ou son organisme. Y compris la détection par « éveil ».

Niveau 3

Télékinésie violente : déplace 500 kg/niveau ; peut

être utilisé pour causer (niv.)D6 de dégâts.

Sondage mental : permet de scruter les pensées d'un individu pour en extraire des infos.

Métaphysiologie : élimine poison, maladie et fatigue, permet de ne pas respirer et d'endurer les pires conditions environnementales, le tout pendant 10 min/niveau ; même quand le pouvoir n'est pas actif, il divise par 10 le vieillissement et les besoins alimentaires du médium.

Guérison : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction.

Niveau 4

Télékinésie puissante : affecte 5000 kg/niveau ou permet de créer un écran de force capable de bloquer tout phénomène physique.

Possession : contrôle d'un être (et utiliser son corps et ses sens ne brise pas la concentration).

Vision lointaine : permet d'espionner un lieu distant que l'on connaît bien et même d'y utiliser un pouvoir dont la portée est « à vue ».

Grands soins : redonne 3D6+(niveau) PV.

TECHNIQUES D'ÉPÉE-LASER

posture offensive : +1 à l'initiative

posture défensive : -1 à la CA

épée à double lame : +1 aux dégâts

posture à 2 épées : +1 à l'attaque

MINI-BESTIAIRE

(rappel : toutes les armes modernes font 1 D6 +1 points de dégâts)

Fermier : DV1, CA3,

Bandit : DV1, CA3, sv+1

Chasseur de prime : DV2, CA2, dg+1

Pilote : DV1, CA3, in+1, pilotage+1

Soldat standard : DV1, CA2, vigilance+1

Troupe « de choc » : DV1, CA1,

Officier : DV2, CA2, perspicacité+1

Politicien : DV1, CA3, baratin+1

Moine-chevalier : DV3, CA2, conscience, (2 1)

Robot pilote : DV0, CA3, pv+1, talent : pilotage

Robot soldat : DV1, CA2, pv+1

Robot destructeur : DV2, CA1, pv+1, dg+1

Grosse bête « lourde » : DV4, CA1, dg+1

Grosse bête « rapide » : DV3, CA2, in+1, 2 at

Monture exotique : DV2, CA2, in+1