



Brèves de Donjons



Brèves de Donjons

Présentation

Brèves de Donjons est un jeu de plateau prêt à imprimer et simple à mettre en œuvre.

À l'aide d'une simple feuille découpée et pliée, **Brèves de Donjons** vous propose de vivre une aventure héroïque sur le pouce dans un donjon qui tient dans la poche ! Partez affronter les forces du mal et menez à bien des quêtes avec un système de jeu intuitif, basé sur des choix stratégiques et un brin de chance.

Dans les pages suivantes, vous trouverez une explication du système de jeu ainsi qu'un patron pour découper, plier et dessiner vos propres aires de jeu.

Brèves de Donjons ne coûte rien de plus qu'une impression noir et blanc de la page de règles et du plateau de jeu. Les figurines peuvent être empruntées à n'importe quel jeu de plateau, vous pouvez même utiliser des figurines LEGO® ou PLAYMOBIL®.



Texte & idée originale : **Pierre Saliba**

Game design : **Pierre Saliba & Bastien Julita**

Illustrations couverture : **Bastien Julita**

Schémas intérieurs & patrons : **Jordan Gentes**

Un grand merci : à **Mathis Saliba** pour avoir posé les premières «briques» de ce jeu, à **Guillaume Jentey** pour ses conseils avisés (comme toujours).

Brèves de Donjons

Règles du jeu

Deux joueurs s'affrontent tour à tour dans une arène jusqu'à ce que l'un d'eux soit vaincu.

Le joueur le plus jeune décide qui commence. Un tour de jeu se décompose comme ceci :

- 1- Le personnage actif constitue sa **main** (4 dés pour les héros).



- 2- Il ajuste sa main en retirant 1 dé par point de **difficulté** (position sur le plateau).

- 3- Il lance les dés constituant sa **main**.



- 4- Il peut effectuer une **relance** pour autant de dés qu'il le souhaite.



- 5- Il choisit une **figure** déterminant l'action de son choix (mouvement, attaque, prise).



- 6- Il ajuste la valeur de sa **figure** en ajoutant 1 par point de **facilité** (position face à l'ennemi).

- 7- Il applique le résultat de l'action sur le plateau de jeu.

Brèves de Donjons

Figures

Les figures sont des combinaisons de valeurs que vous pouvez obtenir avec les dés.

Figure	Combinaison	Action
As	Dé isolé	Mouvement
Paire	Deux dés identiques	Attaque
Suite (2)	Deux dés dont les valeurs se suivent	Prise
Tierce	Trois dés identiques	Attaque + Mouvement
Suite (3)	Trois dés dont les valeurs se suivent	Prise + Mouvement
Quarte	Quatre dés identiques	Attaque + Prise + Mouvement
Suite (4)	Quatre dés dont les valeurs se suivent	Deux actions libres

Une seule figure peut être choisie lors d'un lancé. La valeur est donnée par le résultat affiché sur les dés identiques ou par le chiffre le plus haut d'une suite. Les actions multiples sont exécutées dans n'importe quel ordre, mais la nature des actions est imposée. La Suite (4) est la seule manière d'effectuer deux actions complètement libres. Cela peut être deux actions de même nature ou n'importe quelle combinaison choisie par le joueur actif.

Actions

Mouvement : le personnage actif déplace son pion d'autant de points que la valeur de sa figure. Chaque point de mouvement permet de se déplacer d'une case vers l'avant (jamais à gauche, ni à droite, ni en diagonale) ou de tourner de 90° à droite ou à gauche. Le mouvement peut être fragmenté avant et après une attaque.

Prise : le personnage actif force l'opposant adjacent à se déplacer d'autant de points que la valeur de la figure. Les règles normales du mouvement s'appliquent.

Attaque : le personnage actif inflige à un opposant adjacent autant de dégâts que la valeur de sa figure. Les personnages ont 12 points de vie. Un personnage dont la réserve de vie tombe à 0 est retiré de la partie.

Environnement

L'**environnement** du personnage est représenté par les 4 cases qui se trouvent directement devant lui, derrière lui, à sa gauche et à sa droite. Pour chaque case de son **environnement** occupé par un élément de décor, le personnage subit un point de **difficulté** (et donc un dé en moins à sa main).

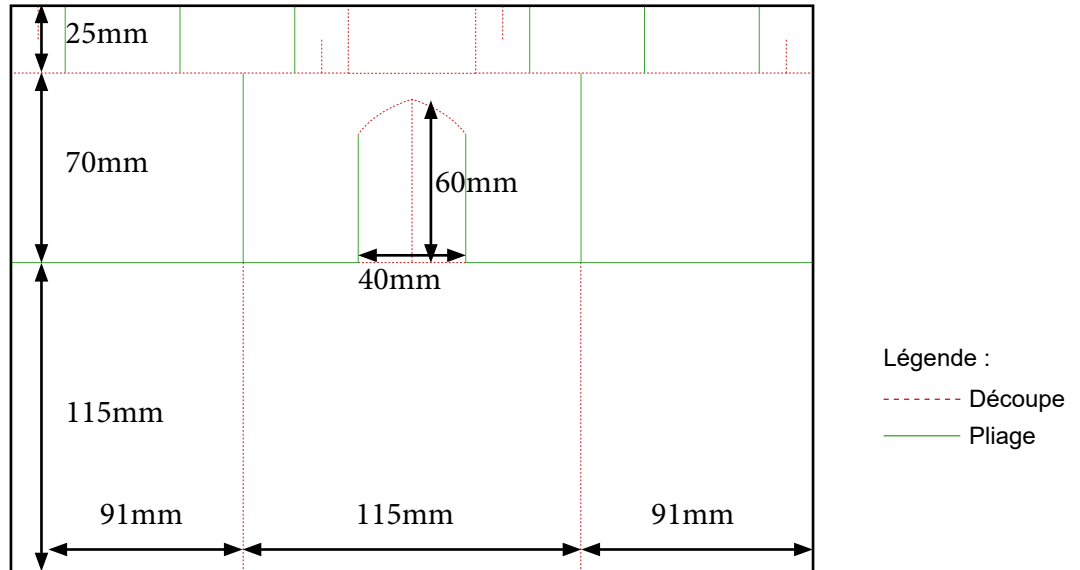
Si le personnage actif est adjacent au personnage passif et qu'il se trouve sur un de ses côtés, il bénéficie d'un point de **facilité** (et donc un point supplémentaire à la valeur de sa figure). Si le personnage actif est adjacent au personnage passif et qu'il se trouve derrière lui, il bénéficie d'un deuxième point de **facilité** (et donc deux points supplémentaires à la valeur de sa figure).

Brèves de Donjons

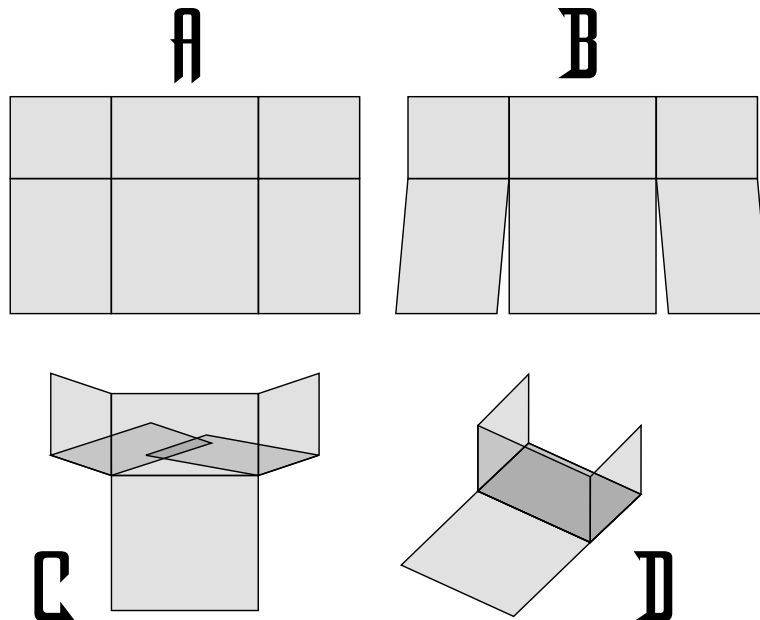
Pliage

Le concept de **Brèves de Donjons** est de fournir un cadre de règles simples (mais efficaces) et plusieurs arènes pour accueillir les duels que vous voudrez jouer. Si vous voulez composer vos propres arènes, suivez les instructions ci-dessous.

- 1- Découpez et pliez une feuille A4 comme le montre le patron ci-après (en taille réelle page 6).

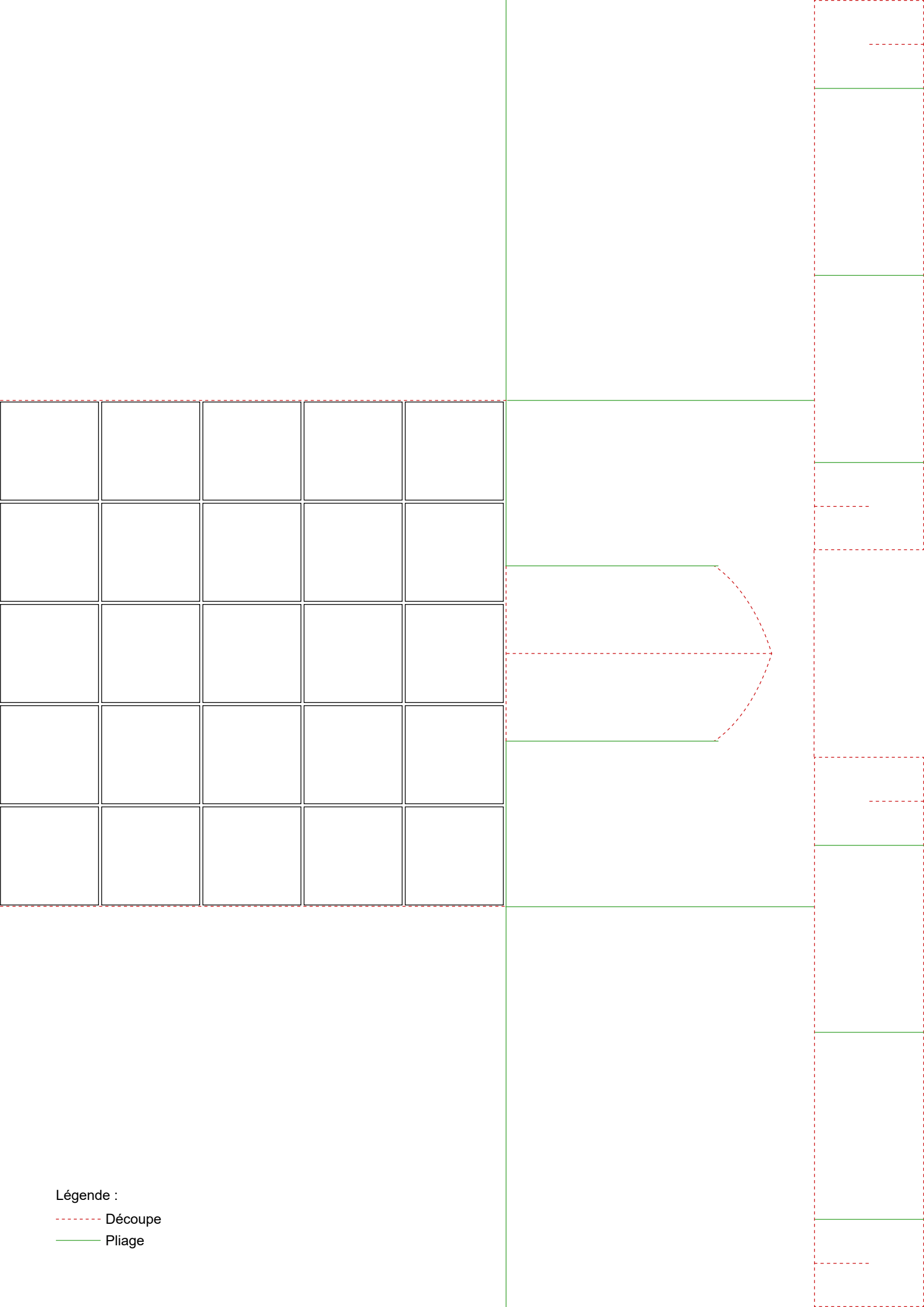


- 2- Assemblez votre arène comme ceci :



- 3- Dessinez des cases de dimensions 22x22mm sur toutes les surfaces planes.

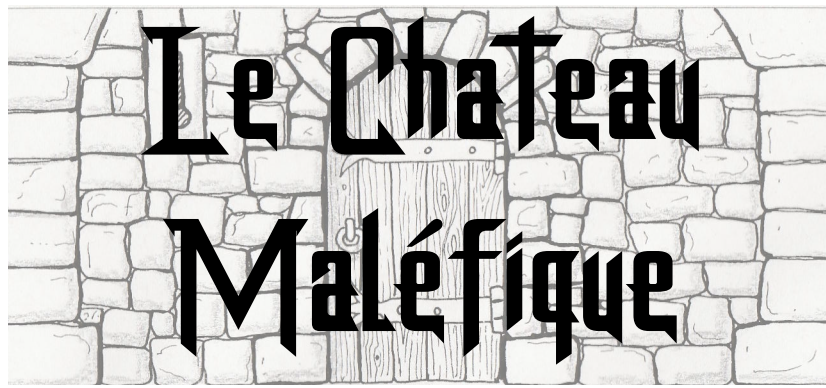
- 4- Jouez !!!



Légende :

----- Découpe

———— Pliage



Illustré par
Bastien Julita

Introduction

Dans le lointain pays de Logres, par-delà les villes et les chemins, se trouvait une forêt. Dans cette sombre forêt, il y avait une colline sur laquelle trônait une tour lugubre. Au pied de cette tour, il y avait un sentier. Et sur ce sentier se trouvait Sire Thomas.

Le chevalier était descendu de sa monture lorsque les ronces étaient devenues tellement denses qu'elles bloquaient le passage. Il se frayait désormais un chemin à pied, tranchant de son épée les plantes qui semblaient vouloir le ralentir dans l'accomplissement de sa quête.

Sans prendre garde à ces milliers d'épines glissant sur son armure telle de minuscules épées sur la carapace d'un géant, il progressait vers son but : la tour du chevalier maléfique. Dans ces bois épais, privés de la lumière du dieu soleil, vivait un chevalier à l'armure noire comme la nuit qui terrorisait les braves gens des environs. Son aura délétère s'était insinuée dans le sol, avait contaminé les eaux de la forêt. Désormais, la région tout entière était salie de sa présence. Le roi en avait été informé et avait ordonné que cesse cette malédiction. Le bon monarque avait convoqué ses meilleurs chevaliers et leur avait ordonné de rétablir la paix dans cette partie du royaume. Sire Thomas s'était alors avancé et, mettant un genou à terre, avait juré de ne trouver le repos qu'une fois éteinte la menace du chevalier maléfique.

...

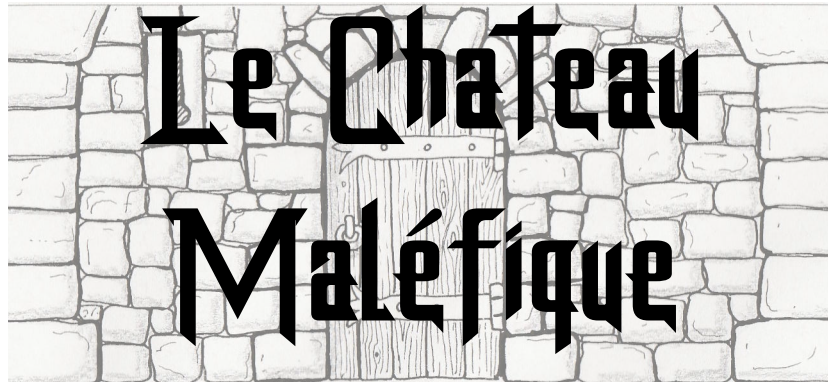
L'homme avait remis du bois dans la cheminée. L'âtre diffusait une maigre chaleur dans la tour abandonnée. À sa lueur vacillante, on pouvait apercevoir une armure noire comme la nuit posée dans un coin de la pièce.

La silhouette massive s'arcbuta péniblement pour prendre place dans un fauteuil poussiéreux. L'homme se cala contre le dossier et laissa ses pensées dériver, comme portées par le ballet des flammes.

Sire Johan de Maleterre, puisque c'était son nom, vivait ici depuis une dizaine d'années. À vrai dire, il avait cessé de compter les jours depuis celui où il avait renié ses vœux de chevalier. Après avoir vaincu ses opposants et vissé définitivement la couronne sur sa tête, le roi inique de ce pays s'était soudainement désintéressé de ceux qui avaient pris parti pour sa cause. Il s'était entouré de jeunes chevaliers ambitieux et avait laissé ses vieux compagnons et leurs familles mourir dans la misère. Sire Johan faisait partie de ceux-là.

L'envol soudain d'une nuée d'oiseaux avertit Johan que quelqu'un approchait de la tour. La rage monta dans sa gorge comme un torrent en furie et il poussa un cri de dément en se ruant sur son armure.

Lorsqu'il fut prêt, il entendit dans son dos l'arrivée de son rival. Le piaillage des corbeaux à l'extérieur de la tour s'était intensifié et l'on percevait presque le crissement des plaques d'armure à chacun des pas de l'étranger. Il saisit la visière de son heaume et l'abassa sur son visage plein de haine. Le duel allait être sans merci.



Illustré par
Bastien Julita

Les adversaires

Ce **Bref Donjon** est un duel entre deux adversaires de force égales. Le chevalier bénéfique comme le chevalier maléfique ont une main constituée de 4D. Ils possèdent tout deux 12 points de vie.

Les zones

Ce **Bref Donjon** est constitué d'une zone intérieure, d'une porte et d'une zone extérieure. Aucune règle spéciale ne s'applique dans ces différentes zones.

Les obstacles

Les trois murs (Sud, Est et Ouest) constituent les seuls obstacles pouvant infliger un point de difficulté.

La porte séparant les deux zones est juste présente au niveau graphique. Elle n'est pas un obstacle et n'inflige de point de difficulté aux personnages adjacents. De plus, ouvrir et fermer cette porte ne coûte aucun point d'action.

Les bords du plateau dans la zone extérieure ne sont pas des obstacles et ne constitue pas motif à attribuer un point de difficulté aux personnages adjacents. Malgré cela, il n'est pas possible pour les personnages de quitter le plateau.

