

GDD Rogue Dungeons Merchant

Virgile Lebailly

November 23, 2018

Contents

I	Gameplay	6
1	Résumé du Gameplay	7
2	Donjons	8
2.1	Donjon mort-vivant	8
2.1.1	Description du Donjon Mort-vivant	8
2.1.2	Roster du Donjon Mort-vivant	8
2.2	Donjon de l'eau	9
2.2.1	Description du Donjon de l'eau	9
2.2.2	Roster du Donjon de l'eau	9
2.3	Donjon Cathédrale	10
2.3.1	Description du Donjon Cathédrale	10
2.3.2	Roster du Donjon Cathédrale	10
2.4	Donjon Pirate	10
2.4.1	Description du Donjon Pirate	10
2.4.2	Roster du Donjon Pirate	11
2.5	Donjon forêt	11
2.5.1	Description du Donjon forêt	11
2.5.2	Roster du Donjon Forêt	11
2.6	Donjon Démoniaque	12
2.6.1	Description du Donjon Démoniaque	12
2.6.2	Roster du Donjon Démoniaque	13
2.7	Donjon Sous-terrain	13
2.7.1	Description du Donjon Sous-terrain	13
2.7.2	Roster du Donjon Sous-terrain	13
2.8	Donjon de Mage	14
2.8.1	Description du Donjon de Mage	14
2.8.2	Roster du Donjon de Mage	14
2.9	Donjon Classique	15
2.9.1	Description du Donjon Classique	15
2.9.2	Roster du Donjon Classique	15
2.10	Donjon mercenaire	16
2.10.1	Description du Donjon mercenaire	16
2.10.2	Roster du Donjon Mercenaire	16

II	Histoire	17
3	Héros	18
4	Village	19
III	HUD	20
	List of Figures	21
	List of Tables	22

Résumé Rogue Dungeons Merchant est un jeu RPG-Rogue like.

Le but du jeu est de traverser 5 donjons pour affronter un boss final.

Le type de chaque donjons est tiré aléatoirement parmi 10 existant, chaque type ne pouvant être présent qu'une seule fois par partie.

Le héros retourne en ville entre chaque donjon et peut vendre et acheter des objets au marchand.

Les monstres des donjons $n+1$ seront améliorés grâce aux objets non achetés.

Le boss de fin qui se trouve être le marchand sera amélioré grâce aux objets vendus au marchand.

L'inventaire du marchand se réinitialisera entre chaque donjon.

Part I

Gameplay

Chapter 1

Résumé du Gameplay

RDM est un jeu vu du dessus pour la partie exploration et la partie combat. Le héros possède des caractéristiques variant grâce à son équipement. Le héros possède un inventaire avec des emplacements d'équipement. Ces emplacements sont : Tête, Epaule, Torse, Amulette, Brassard, Gants, Pantalon, Bottes, Ceinture, 2x Bague.

Dans les donjons, les ennemis seront visibles et le héros entrera en combat à leur contact et/ou quand il rentre dans leur champ de vision selon les monstres.

Le combat sera une sorte de tour par tour en temps réel. Le héros, ses invocations, les ennemis auront une barre de temps. Chacun d'entre eux pourra faire une action une fois cette barre remplie qui se vide au moment de l'utilisation. Si le joueur attend, les autres barres arriveront à terme et le joueur pourra switch entre son héros et ses invocations au détriment du fait que les ennemis attaqueront dès leur barre remplie.

Chapter 2

Donjons

2.1 Donjon mort-vivant

2.1.1 Description du Donjon Mort-vivant

Le Donjon mort vivant ressemble à une crypte avec quelques aménagement marécageux.

Ses habitants sont pour la plupart des morts-vivants (Zombies, Squelettes, vampires, Liche, Dragon Mort-vivant...) mais peuvent être leur sbire ou des habitants des marais (Loups-garoux, limon...).

2.1.2 Roster du Donjon Mort-vivant

Commun :

1. Zombie
2. Squelette
3. Feu follet
4. Chauve-souris nuée
5. Limon

Rare :

1. Goule
2. Chauve-souris géante
3. Fantôme
4. Loup-garou

Très Rare :

1. Vampire
2. Aboleth

3. Ame en peine

4. Momie

Boss

1. Liche

2. Seigneur Vampire

3. Dragon Zombie

2.2 Donjon de l'eau

2.2.1 Description du Donjon de l'eau

Le Donjon de l'eau possède l'apparence d'un ancien donjon immergé.

Il est basé sur des énigmes bien relou qui consistent généralement à faire varier la hauteur de l'eau pour pouvoir passer.

Ses habitants sont des créatures vivant dans l'eau ou à proximité (sirènes, pieuvre, élémentaire d'eau, pêcheur...).

2.2.2 Roster du Donjon de l'eau

Commun :

1. Anguille électrique

2. Calamar

3. Requin

4. Pêcheur humain

Rare :

1. Calamar géant

2. Elémentaire mineure d'air

3. Sirène

Très Rare :

1. Aboleth

2. Elémentaire d'eau

Boss

1. Dragon bleu

2. Prince élémentaire d'eau

2.3 Donjon Cathédrale

2.3.1 Description du Donjon Cathédrale

Le Donjon Cathédrale possède l'apparence d'un temple de lumière. Ses habitants sont des prêtres (paladins...) ou créature divine (archon, ange, élémentaire de lumière...) qui vous puniront être impur d'être entré dans leur lieu sacré.

2.3.2 Roster du Donjon Cathédrale

Commun :

1. Fanatique religieux
2. Chérubin
- 3.

Rare :

1. Ange
2. Archon
3. Prêtre

Très Rare :

1. Archange
2. Élémentaire de lumière
3. Cardinal

Boss

1. Gabriel
2. Michael
3. Azrael
4. Trône
5. Dragon d'or
6. Diacre

2.4 Donjon Pirate

2.4.1 Description du Donjon Pirate

Le Donjon Pirate possède l'apparence d'un port et de bateau. Ses habitants sont des pirates et autres créatures maritimes (Forbant, Flibustier, Canaille, Mécréant).

2.4.2 Roster du Donjon Pirate

Commun :

1. Pirate
2. Fille de joie
- 3.

Rare :

1. Crabe géant
2. Requin
3. Pirate avec canon

Très Rare :

1. Calamar
2. Sirène

Boss

1. Serpent des mers
2. Kraken
3. Bateau pirate
4. Bateau fantôme

2.5 Donjon forêt

2.5.1 Description du Donjon forêt

Le donjon forêt possède l'apparence d'une forêt. Ses habitants sont des druides, créature enchantée et animaux (Ours, loup, fée, doppelganger, tréant...)

2.5.2 Roster du Donjon Forêt

Commun :

1. Araignées nuée
2. Chien sauvage
3. Loup
4. Ours
5. Cerf
6. Serpent
7. Fée

Rare :

1. Aigle
2. Bison
3. Plante carnivore géante
4. Basilic
5. Centaure
6. Dryade
7. Druide

Très Rare :

1. Aigle Géant
2. Araignée Géante
3. Crocodile sanguinaire
4. Doppelganger
5. Tréant
6. Licorne
7. Ours Hibou

Boss

1. Gardien des forêt
2. Dragon vert
3. Prince élémentaire de Terre
4. Druide lycan

2.6 Donjon Démoniaque

2.6.1 Description du Donjon Démoniaque

Le donjon démoniaque à une apparence aride et désolée rouge. Ses habitants sont des démons et leur esclaves (Démons, succubes, esclave humains...)

2.6.2 Roster du Donjon Démoniaque

Commun :

1. Démonnette
2. Quazit
3. Molosse infernal
4. Esclave humain

Rare :

1. Démon sanguinaire
2. Destrier noir
3. Champion humain

Très Rare :

1. Glabrezu
2. Succube

Boss

1. Balor
2. Prince élémentaire de feu
3. Efrit

2.7 Donjon Sous-terrain

2.7.1 Description du Donjon Sous-terrain

Le Donjon Sous-terrain à une apparence de grotte très sombre. Ses habitants sont des drows et créature des sous-terrains (Tyrannoeil, skavens, duergar, Dragons...)

2.7.2 Roster du Donjon Sous-terrain

Commun :

1. Araignées nuée
2. Duergar
3. Tieffelin
4. Skaven

Rare :

1. Aboleth

2. Araignée Géante

3. Guerrier drow

4. Ogre

Très Rare :

1. Drider

2. Prêtresse drow

3. Ettin des cavernes

4. Tyrannoeil

Boss

1. Dragon noir

2. Géant de feu

2.8 Donjon de Mage

2.8.1 Description du Donjon de Mage

Le Donjon de Mage à une apparence de tour de mage. Ses habitants sont des apprentis mage, golem, créatures élémentaires.

2.8.2 Roster du Donjon de Mage

Commun :

1. Apprenti magicien

2. Élémentaire mineur d'air

3. Élémentaire mineur de feu

4. Élémentaire mineur d'eau

5. Élémentaire mineur de terre

Rare :

1. Minotaure

2. Magicien

Très Rare :

1. Golem d'argile

2. Golem de fer

Boss

1. Archimage

2. Dragon arcaniste

2.9 Donjon Classique

2.9.1 Description du Donjon Classique

Le Donjon classique à l'apparence d'un chateau. Ses habitants sont des peaux vertes, kobolds, magiciens...

2.9.2 Roster du Donjon Classique

Commun :

1. Kobold
2. Gnoll
3. Gobelin

Rare :

1. Ork
2. Gobelour
3. Harpie
4. Apprenti magicien

Très Rare :

1. Chimère
2. Efrit
3. Djinn
4. Griffon
5. Manticore
6. Mimique
7. Magicien

Boss

1. Dragon Rouge
2. Dragon Vert
3. Dragon Noir
4. Dragon Bleu
5. Dragon Blanc
6. Sphinx
7. Liche
8. Archimage

2.10 Donjon mercenaire

2.10.1 Description du Donjon mercenaire

Le donjon mercenaire est un patchwork dont la salle dépend des créatures étant à l'intérieur de celle-ci. Ses habitants sont les créatures des 5 donjons qui n'ont pas été généré.

2.10.2 Roster du Donjon Mercenaire

Commun :

- 1.
- 2.
- 3.

Rare :

- 1.

Très Rare :

- 1.

Boss

- 1.
- 2.

Part II

Histoire

Chapter 3

Héros

Chapter 4

Village

Part III

HUD

List of Figures

List of Tables