

GDD Rogue Dungeons Merchant

Virgile Lebailly

December 1, 2018

Contents

I	Introduction	5
II	Gameplay	7
1	Résumé du Gameplay	8
2	Gameplay général	9
2.1	Gameplay en ville	9
2.2	Gameplay en donjon	9
2.3	Gameplay en combat	9
2.4	Personnage	9
2.5	Caractéristiques	9
2.6	Inventaire	10
3	Donjons	12
3.1	Donjon mort-vivant	12
3.1.1	Description du Donjon Mort-vivant	12
3.1.2	Roster du Donjon Mort-vivant	12
3.2	Donjon de l'eau	13
3.2.1	Description du Donjon de l'eau	13
3.2.2	Roster du Donjon de l'eau	13
3.3	Donjon Cathédrale	14
3.3.1	Description du Donjon Cathédrale	14
3.3.2	Roster du Donjon Cathédrale	14
3.4	Donjon Pirate	14
3.4.1	Description du Donjon Pirate	14
3.4.2	Roster du Donjon Pirate	15
3.5	Donjon forêt	15
3.5.1	Description du Donjon forêt	15
3.5.2	Roster du Donjon Forêt	15
3.6	Donjon Démoniaque	16
3.6.1	Description du Donjon Démoniaque	16
3.6.2	Roster du Donjon Démoniaque	17
3.7	Donjon Sous-terrain	17
3.7.1	Description du Donjon Sous-terrain	17
3.7.2	Roster du Donjon Sous-terrain	17
3.8	Donjon de Mage	18
3.8.1	Description du Donjon de Mage	18

3.8.2	Roster du Donjon de Mage	18
3.9	Donjon Classique	19
3.9.1	Description du Donjon Classique	19
3.9.2	Roster du Donjon Classique	19
3.10	Donjon mercenaire	20
3.10.1	Description du Donjon mercenaire	20
3.10.2	Roster du Donjon Mercenaire	20
III	Histoire	21
IV	Héros	23
3.11	Aventurier	24
3.12	Paladin	25
3.13	Invocateur	26
3.14	Vampire	27
3.15	Mage de feu	28
3.16	Mage de froid	29
3.17	Mage de terre	30
3.18	Barbare	31
3.19	Voleur	32
V	Village	33
VI	HUD	34
	List of Figures	35
	List of Tables	36

Part I

Introduction

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 II

Gameplay

Chapter 1

Résumé du Gameplay

RDM est un jeu vu du dessus pour la partie exploration et la partie combat.
Le héro possède des caractéristiques variant grace à son équipement.
Le héro possède un inventaire avec des emplacements d'équipement.

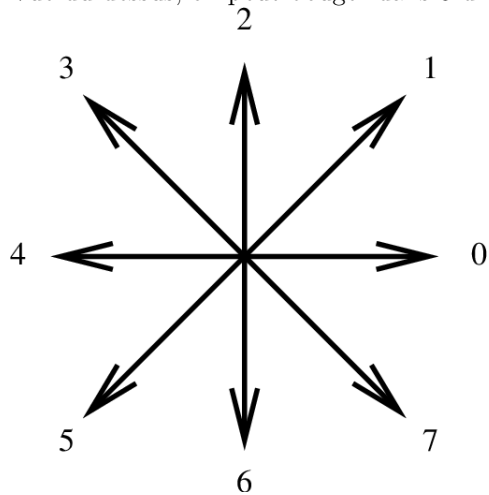
Dans les donjons, les ennemis seront visibles et le héro entrera en combat à leur contact et/ou quand il rentre dans leur champs de vision selon les monstres.

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

Chapter 2

Gameplay général

La carte est composée d'hexagones.
Vue du dessus, on peut bouger dans 6 directions.



Le personnage ne peut bouger à travers les autres personnages, qu'ils soient amis ou ennemis.

2.1 Gameplay en ville

2.2 Gameplay en donjon

2.3 Gameplay en combat

2.4 Personnage

2.5 Caractéristiques

Le personnage possède 6 caractéristiques principales :

- Force

- Dextérité
- Endurance
- Intelligence
- Foi
- Chance

Et 14 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu
- Résistance au froid
- Résistance à la terre
- Résistance à l'air
- Résistance à l'obscurité
- Résistance à la lumière
- Résistance au poison
- Résistance au contrôle mental
- Armure
- Parade
- Esquive
- Force d'invocation
- Bonus de soins
- Rapidité

2.6 Inventaire

L'inventaire est composé d'une partie équipement que le héros porte et d'un sac. Les emplacements d'objets sont :

- Tête
- Epaule
- Torse
- Amulette
- Brassard
- Gants
- Pantalon

- Bottes
- Ceinture
- Bague 1
- Bague 2

Son sac est composé de X emplacements dont certains objets prendront plusieurs emplacements pour être posés.

Chapter 3

Donjons

3.1 Donjon mort-vivant

3.1.1 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...).

3.1.2 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

3.2 Donjon de l'eau

3.2.1 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...).

3.2.2 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

3.3 Donjon Cathédrale

3.3.1 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.

3.3.2 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

3.4 Donjon Pirate

3.4.1 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).

3.4.2 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

3.5 Donjon forêt

3.5.1 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...)

3.5.2 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

3.6 Donjon Démoniaque

3.6.1 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...)

3.6.2 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

3.7 Donjon Sous-terrain

3.7.1 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...)

3.7.2 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

3.8 Donjon de Mage

3.8.1 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.

3.8.2 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

3.9 Donjon Classique

3.9.1 Description du Donjon Classique

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

3.9.2 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

3.10 Donjon mercenaire

3.10.1 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.

3.10.2 Roster du Donjon Mercenaire

Commun :

- 1.
- 2.
- 3.

Rare :

- 1.

Très Rare :

- 1.

Boss

- 1.
- 2.

Part III

Histoire

Le héro se réveille dans une forêt et se rend compte qu'il se trouve à l'intérieur d'une barrière magique.

En suivant le sentier, il arrive à un village. Seule la boutique est ouverte et le marchand lui apprend que le village est enfermé dans une barrière et que pour la défaire, il faut casser 5 sceaux situés dans 5 donjons qui se situent à l'intérieur de la barrière.

Lorsque le héro défait les 5 sceaux, la barrière se brise et en retournant au village, le marchand lui explique que cette barrière se trouvait là pour l'emprisonner. Le marchand affronte le héro. Si le héro gagne, fin joyeuse. Si le marchand gagne, fin où le monde est à feu et à sang.

Part IV

Héros

1. Aventurier
2. Paladin
3. Invocateur
4. Vampire
5. Mage de feu
6. Mage de froid
7. Mage d'eau
8. Mage de terre
9. Barbare
10. Voleur

3.11 Aventurier

Caractéristiques de base :

- Force : 5
- Dextérité : 5
- Endurance : 5
- Intelligence : 5
- Foi : 5
- Chance : 5

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu : 0%
- Résistance au froid : 0%
- Résistance à la terre : 0%
- Résistance à l'air : 0%
- Résistance à l'obscurité : 0%
- Résistance à la lumière : 0%
- Résistance au poison : 0%
- Résistance au contrôle mental : 0%
- Armure : 0
- Parade : 0%

- Esquive : 0%
- Force d'invocation : 0
- Bonus de soins : 0
- Rapidité : 0

Bonus :

Aucun

Malus :

Aucun

3.12 Paladin

Caractéristiques de base :

- Force : 7
- Dextérité : 2
- Endurance : 6
- Intelligence : 2
- Foi : 8
- Chance : 5

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu : 0%
- Résistance au froid : 0%
- Résistance à la terre : 0%
- Résistance à l'air : 0%
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière : 0%
- Résistance au poison : 0%
- Résistance au contrôle mental : 0%
- Armure : 0
- Parade : 0%
- Esquive : 0%
- Force d'invocation : 0
- Bonus de soins : +X

- Rapidité : 0

Bonus :

Sort de départ : Imposition des mains. Malus :

Ne peut utiliser de magie d'obscurité ni invoquer autre que des créature céleste.

3.13 Invocateur

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.14 Vampire

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.15 Mage de feu

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.16 Mage de froid

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.17 Mage de terre

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.18 Barbare

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

3.19 Voleur

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :
- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Part V

Village

Part VI

HUD

List of Figures

List of Tables