

## **L'Art du Donjon (nom provisoire)**

### **1. Joueurs**

Les joueurs pourront soit incarner le maître du donjon, soit un aventurier.

L'objectif du maître du donjon est de s'enrichir et de conserver son poste.

L'objectif des aventuriers est de s'enrichir en parcourant le donjon ou de prendre la place du maître.

#### **1.1 Maître du donjon (MD)**

Le MD aura à sa disposition un grand nombre d'option :

- Construire et agencer le donjon
- Construire des pièges
- Enrôler et diriger les créatures du donjon
- Découvrir/Commander des artefacts afin d'attirer des aventuriers
- Tuer les aventuriers pour s'enrichir

Le Maître du donjon aura une vue de dessus et pourra toujours accéder à la carte du donjon. En revanche, il ne possède la vision totale sur le donjon que durant ses phases de construction.

Les monstres du donjon doivent être soumis aux mêmes règles que les aventuriers, sauf cas particuliers.

À la mort d'un aventurier, le Maître du donjon empoche l'or de l'aventurier, son équipement et une prime.

Le maître du donjon peut mettre de l'or de côté afin lorsqu'il sent la fin de sa carrière s'approcher (or qui lui servira pour partir à l'aventure par la suite).

#### **1.2 Donjon**

Le Donjon doit proposer un large panel de piège, de monstres et d'options, s'accompagnant souvent de conditions.

Le donjon doit mettre à disposition un certain nombre d'étage :

- Laboratoire & Salle du Gardien 4eme étage (4E)
- Volière 3eme étage (3E)
- 2ème étage (2E)
- 1er étage (1E)
- Rez de Chaussé RDC
- Geôles 1er Sous sol (1SS)
- Égouts 2eme Sous sol (2SS)
- Catacombes 3eme Sous sol (3SS)

Les étages proposent un premier agencement de salles et de couloirs.

Le MD devra pouvoir :

- Créer des couloirs et des Salles
- Piéger ces derniers
- Positionner des escaliers

Le MD devra impérativement :

- Permettre l'accès (obstacles franchissables) à tous les étages.

Le Donjon comprendra un certains nombre d'entrées possible :

- RDC Grande porte
- Égout (porte de derrière :O)
- Volière (transport aériens ?)

## **1.2 Aventuriers**

En dehors du donjon, les aventuriers se trouvent dans une zone en plein air comprenant un village et une forêt jouxtant le donjon. Ils pourront y trouver quête et équipement.