

Voici un projet que j'aimerais vous soumettre car vos idées seraient les biens venues et que vos conseils me seraient d'une grande aide.

# **L'Art du donjon !**

## **Présentation**

### **Carte :**

Taille de la carte : maximum

Type de carte : **donjon**

### **Joueurs :**

Nombre de joueurs minimum : (pas encore certain, je dirai 2 pour l'instant mais j'envisage un mode solo)

Nombre de joueurs maximum : (pour l'instant 9 mais ça peut changer)

1 des joueurs seras le Maître du **donjon** (MD)

Les autres joueurs seront des aventuriers

### **Buts du jeu :**

- Les aventuriers ont des quêtes à remplir pour gagner de l'équipement, des niveaux et de l'or.
- Les aventuriers peuvent prendre le contrôle du **donjon** en tuant le MD.
- Le MD doit améliorer son **donjon** pour rester le MD.

### **Le donjon :**

Le **donjon** est composé de 8 étages séparés par des murs sur la carte. Le RDC, le 1er étage (1E) le lieu où l'aventure commence, le 2nd étage (2E), le 3ème étage (3E), le 4ème étage (4E) qui est surtout la dernière barrière du MD avec son gardien (dont la forme dépendra du choix du MD, le 1er sous sol (1S) qui contient aussi les geôles du **donjon**, le 2nd sous sol (2S) qui fait office de catacombe, le 3ème sous sol le (3S) où sont situés les égouts, et le dernier étage (DE) où se trouve le laboratoire du MD. Et dans tous ses étages, le MD pourra créer des accès aux salles suivantes :

- La taverne où les aventuriers pourront se reposer et trouver des renseignements sur les objets qu'ils recherchent.
- Le magasin où l'on peut acheter des équipements, des potions, des parchemins, ou tout autre objet que j'aurais put inventer !
- La salle d'enrôlement : C'est ici que le second du MD (sous son contrôle bien sûr) recrute les créatures qui garderont le **donjon**.
- Et enfin, la salle la plus recherché et la plus gardée dans tout les donjons ! La salle du trésor où il est possible de piller l'or du MD !

## **Début d'une partie :**

### **MD**

Au début d'une partie le MD doit préparer son **donjon**. Il voit toute la carte et possède à cet effet un Maître architecte qui peut construire sur toute la carte sans se déplacer (Pour l'instant je pars du principe

que les couloirs et salles de chaque étage sont donné dès le début mais si vous pensez pouvoir y remédier n'hésitez pas à me le dire).

Le MD doit d'abord placer les escaliers reliant les étages (qui sont en fait des portails en forme d'escaliers) j'assurerais par déclencheur que le MD relit bien tout les étages afin d'éviter les coups foireux ou l'on n'accède pas à lui.

Ensuite, le MD dispose d'une somme de pièces d'or (po) de départ pour disposer des portes (il n'a pour l'instant accès qu'à celles de **donjon** de niveau 1) et de « mur » (les guillemets sont là pour préciser qu'il s'agit de grilles ou de portes sans clé qui ne s'ouvre pas automatiquement, pour bloquer la route aux aventuriers, bien qu'elles soient souvent cassables et qu'elle bloquent aussi les monstres du MD).

Une nouvelle somme de pièce d'or est à nouveau donné au MD et le Maître architecte se voit remplacé par un Maître piègeur. Le MD pourra ainsi poser les premiers pièges du **donjon**.

Une autre somme lui encore donné pour acheter ses premiers monstres (bien entendu faible) dans la salle d'enrôlement.

Enfin, il reçoit encore quelques dernières pièces, 6 architectes et ingénieurs dans la salle d'enrôlement, il est soumis au brouillard de guerre (ce qui lui laisse seulement une vue des couloirs et celle de ses monstres), et la Grande Porte du **donjon** s'ouvre pour laisser les aventuriers entrer.

### **Aventuriers :**

Pendant ce temps, les aventuriers choisissent leurs personnages sur le gazon dans le village devant le **donjon**. Ils pourront avec leur argent de départ acheter de l'équipement (qui aura une gestion assez compliqué) et prendre leurs premières quêtes.

Quand ils pénètrent dans le **donjon** (s'il s'agit de l'entrée principale), les aventuriers seront invulnérables jusqu'aux premiers croisements, et les monstres du **donjon** qui y pénètrent y meurent (c'est pour que le MD n'y mettent pas une masse de monstres et de pièges). Les aventuriers commencent avec une carte noire et sont bien entendu soumis au brouillard de guerre.

Les aventuriers peuvent s'allier pour parcourir le **donjon** ensemble (cependant ils ne partagent pas leurs visions). Les aventuriers reçoivent au départ deux quêtes optionnelles, « La salle du trésors », « Devenir maître du **donjon** » qui sont assez explicites.

Pour que l'aventurier puissent prendre un équipement, transporter des objets à revendre, des objets de quête, et des objets utiles (potion, parchemins clé), ils ne transporteront sur eux que les points de destins et l'équipement (sans restriction pour l'instant, je me fou de savoir si quelqu'un se promène avec 3 haches et 2 casques !). Le reste des objets ramassés seront entreposé dans la zone où les joueurs ont choisi leurs héros, dans des « sacs » appartenant aux joueurs. Ensuite par déclencheur j'arrangerai l'utilisation des clés, des objets ou les ventes d'objets.

(Si l'un d'entre vous à par hasard des déclencheurs permettant la gestion de tout ces sacs sous la main, où même un autre système plus simple, qu'il n'hésite pas à m'en faire part car ce système ne me convient pas tout a fait. Je préfère le gui mais bon si vous l'avez en jass je prends)

Une autre chose que les aventuriers ont en commun, c'est le nécessaire à **donjon**, dans lequel se trouvent des compétences (différentes selon la classe) qui seront utile pour éviter les pièges crocheter les portes ou les défoncer.

### **En cour de jeu :**

#### **Pour le MD :**

#### **Niveau du donjon :**

Un représentant de la CDD (la Caisse Des Donjons) est présent dans la salle d'enrôlement, si vous avez

rempli la somme nécessaire et que vous avez suffisamment de po vous pourrez lui acheter le passage au niveau suivant.

### **Pièges, portes et enrôlement :**

Tous ce que le MD a fait au début avec le Maître architecte, le Maître piégeur, il pourra le faire avec ses ingénieurs (pour les pièges) et ses architectes. Ils auront d'ailleurs plus de choix au fur et à mesure que le **donjon** monte de niveau (voir plus bas), de même dans la salle d'enrôlement le second verra de nombreux monstres devenir disponible avec les niveaux.

### **Remise à niveau du donjon :**

Si le MD a beaucoup d'argent et qu'il désire un peu de calme pour poser des pièges dans le **donjon**, le MD peut (en payant tout de même 1000 po) fermer la porte du **donjon**. Dès que tout les aventuriers à l'intérieur ont été tué ou ont réussi à sortir, il repasse sur le mode de départ et retrouve le Maître architecte et le Maître ingénieur.

Il pourra aussi déplacer les escaliers (pour une modique somme) et faire appel au Grand Maître des pièges qui se fera un plaisir de lui proposer ses plus beaux pièges (cependant ils vont en générale dans des salles).

### **Monstres neutre, chasseurs, cages et mesures d'enfermement :**

Dans ce jeu, il y aura des créatures neutres que l'on peut classer en catégories : Liches, Démons, Dragon, Bêtes et Brigand. Elles n'obéissent à personnes et sont parfois aussi dangereuse pour le MD que pour les aventuriers. Pour chaque catégorie il y a un chasseur, ce chasseur est en mesure de maîtriser le monstre de sa catégorie le temps de le mettre en cage. Alors soit le MD les enferme dans les geôles (où ils seront incapables d'agir), ou dans une salle possédant les mesures d'enfermement adaptées. Si le MD ne veut pas de ses monstres il peut se contenter de les tuer ou de laisser les aventuriers en quête de fortune points de destin et équipement s'en charger.

Ci suit pour chaque catégorie les moyens de leurs apparitions et les mesures d'enfermement nécessaire.

**Les Démons :** Ils apparaissent à partir du niveau de **donjon 3**. A tout moment un portail peut s'ouvrir libérant un seigneur Eredar qui a pour seul but d'ouvrir des portails démoniaques dans tous les étages de telle sorte que ces amis démons entrent dans le **donjon** pour semer le chaos. Il se déplace généralement seul mais est incapable de passer les portes magiques et blindé tout seul. Cependant il est capable de trouver la source de ces premières et des démons sortit des portails peuvent détruire les secondes. Si le MD possédait déjà un seigneur Eredar le suivant se fera une joie de le libérer. Tuer un seigneur Eredar rapporte 1000 po et un objet rare, cependant ils possèdent une gamme de sort très puissante qui les rend plus intéressant à capturer. Un chasseur de démon est nécessaire pour leur capture ainsi qu'une prison de mage. Ils peuvent ensuite êtres transporté dans les geôles ou dans une salle équipée de négamages et de portes démoniaques. Les négamages doivent se placer aux quatre coins de la salle et incantant le sort de anti-portail (à ce moment là un élévateur apparait sous eux et les élèves afin de les mettre hors de porté de l'Eredar (car ils n'attaquent qu'au corps à corps). Les portes anti-démons sont des portes qui laissent passer toute personne n'étant pas un démon. Si le MD veut enfermer d'autres démons qu'un seigneur Eredar les négamages ne sont pas nécessaire, cependant il doit prendre garde a ceux qui détruisent les portes, ceux là nécessitent des barrières magiques (anti-démons si il désire laisser passer les aventuriers et ses monstres).

**Les Liches :** A partir du niveau de **donjon 4** des Liches peuvent apparaître dans les égouts (3S). Elles ne possèdent pas beaucoup de pouvoirs, cependant elles ont beaucoup de points de vie et font beaucoup de dégâts. Elles avanceront vers les catacombes (2S) tuant tous ceux qu'elles croiseront pour en faire des squelettes à son service. Une fois atteint ce lieux qui l'approvisionnera en cadavre, elle va se créer une armée de squelette dont certains explorerons le château, les autres pourchasserons tous les chariots à

viandes de l'étages pour garder les cadavres pour eux. Elle est incapable de détruire les portes mais peut traverser les portails magique qui ne sont pas anti-morts, pour les portes elles transforment un groupe de squelette l'accompagnant en abominations qui eux peuvent s'en occuper. Dès que les éclaireurs de la liche découvrent le dernier étage la liche y consacre ses vagues de mort pour anéantir le MD. Seule la découverte d'une liche emprisonnée peut l'occuper plus. Durant ce temps elle reste aux catacombes ce qui la rend facile à repérer. Elle ne s'entoure que de goule et de quelques abominations. Le MD doit prendre garde car elle possède un sort équivalent à la condamnation démoniaque qui blesse régulièrement la cible et à sa mort la transforme en nécromancien zélé.

Pour capturer une liche il faut un chasseur de mort pour l'entraver et une prison de mages. Si Le MD désire l'enfermer dans une salle il aura besoin de poster des néganécromants dans les coins de la salle (sur le même principe que les négamages) et d'utiliser des portes anti-mort (ou des portails anti-morts). Seules les liches sont capturables, les autres morts peuvent être créés dans l'ossuaire si le MD a récolté suffisamment de cadavre avec ses chariots à viande (et eux sont sous contrôle).

**Les Brigands :** Dès que le MD à créé une porte vers la salle aux trésors il risque de voir des brigands se présenter à sa porte. Ses derniers fonceront tête baissée vers sa salle aux trésors sans faire attention aux pièges et attaquant monstres et aventurier sur leur passage. Ils possèdent des Bourreau qui sont les seuls capables de détruire les portes. En général ils ne sont pas très fort cependant plus le MD est riche plus ils sont nombreux. Les tuer rapporte 200 po par niveau, cependant le MD peut aussi les capturer pour créer des pièges. Pour capturer des brigands il faut un chasseur de tête troll.

**Les Bêtes et les Dragons :** Les égouts ou le 3E se voient parfois envahis par des bêtes. Dans le premiers cas des hydres ou des rats mutants, les premiers étant plus dangereux que les seconds. Dans le 3ème étage des harpies, des oiseaux de toutes sortes, et (très rarement) des Dragons (Bébé et Drake uniquement). Ils ne changent jamais d'étages, mais peuvent devenir des gènes pour les monstres du MD lors de leurs déplacements. Les bêtes sont capturable si le MD possède un belluaire et une cage à bestiau, les dragons nécessitent une cage à dragon et un chasseur de dragon.

**Dragons :** Les dragons n'apparaissent que très rarement dans le **donjon**, et jamais au-delà du niveau Drake. Pour avoir un Dragon adulte le MD doit l'acheter dans la zone d'enrôlement. Le Dragon est alors mis dans les geôles. Pour l'en sortir il faut le mettre en cage (donc le chasseur de dragon le met en cage).

Il faut savoir que toutes les créatures listées ci-dessus sont disponible dans la zone d'enrôlement (excepté les liches), et que lorsque vous les achetez ils apparaissent dans les geôles attendant d'être enfermé en cage puis transporté vers le lieu désiré, les morts-vivants eux se créent dans l'ossuaire et coûtent en cadavres, que le MD peut récolter avec des chariots à viande dans les catacombes, et en or.

### **Salle au trésor et mesures de sécurités :**

La salle au trésor est un lieu important du **donjon**, elle n'est ouverte que lorsque le MD créé une porte d'accès. Pour cela il y a la rubrique salle au trésor du Maître Architecte qui se fera une joie de vous en proposer de plus en plus cher. Les portes sont soit blindé (donc à clé et là je déconseille au MD de la garder sur lui car ça attirerait pas mal d'aventuriers vers lui), soit magique (un portail tous ce qu'il y a de plus simple, mais qui s'ouvre et se referme au hasard sur le **donjon**) chaque catégories offrant différents choix. Le Grand Maître des Pièges possède aussi une rubrique salle au trésor où il propose de piéger la salle de diverses manières parfois cumulables. Enfin comme pour tout **donjon** le MD se doit d'y poster une puissante créature qu'il aura capturé afin de protéger au mieux son or (d'ailleurs rien n'empêche d'y rajouter des reliques et artefacts). Toute les 3 min, si aucun aventurier ne se trouve dans la salle, elle est mise à jour pour contenir une partie de l'or du MD.

### **Aventuriers non joueurs : (projet optionnel)**

Durant la partie, le MD pourra constater que les aventuriers sont de plus en plus nombreux, c'est dû au fait que des aventuriers sont parfois dirigé par l'ordinateur. Ces derniers reçoivent une quête au hasard et tentent de l'accomplir (la quête peut être de piller la salle au trésor). Ils commencent au niveau du **donjon**, cependant si ils reçoivent la quête tuer une liche ou un seigneur démon ou autre, ils seront du niveau du monstre à tuer (bien que ce soit rarement suffisant). Ils sont dangereux car savent tout de suite sur quel monstre trouver tel ou tel clé pour avancer ou quel chemin emprunter pour trouver la taverne. Une fois qu'ils ont atteint cette dernière ils savent où se trouve l'objet de leurs convoitise. Cependant ils sont soumis aux mêmes règles que les aventuriers.  
(Bien entendu cette partie demande beaucoup de déclencheur et sera donc pour l'instant un projet optionnel dépendant de l'avancement de la carte)

### **Renouvellement de pièges :**

Les pièges peuvent disparaître durant la partie, s'ils sont désarmés par des aventuriers ou parfois suite à leur activation. Il faut alors penser à les renouveler.

### **Portes ouvertes :**

Les portes à clé ont un défaut, lorsqu'elles sont ouvertes par clé, elles restent ouvertes jusqu'à ce que le MD récupère la clé. Si l'aventurier sort du **donjon** avec la clé cette dernière est alors renvoyée dans la salle d'enrôlement. Les monstres du MD ne peuvent d'ailleurs pas passer les portes sans clés, ou alors ils devront les détruire.

### **Recherche de reliques :**

Afin d'attirer plus d'aventurier non joueurs et de proposer plus de quêtes aux joueurs, le MD peut rechercher dans son laboratoire des reliques (en dépensant quelque cadavre pour la divination) ou bien les faire chercher par le zeppelin qui se trouve à côté de son laboratoire.  
La première méthode donne un objet au hasard (souvent médiocre), la seconde permet de choisir l'objet en dépensant beaucoup d'argent. Les reliques apparaissent alors dans la salle d'enrôlement.

### **Champions du donjon :**

Celons le niveau du **donjon**, le MD verra des champions devenir disponible. Ces champions seront des sortes de héros (parfois limité à une zone d'action définie) appartenant au MD.

### **Défense du sanctuaire :**

Le MD peut demander à son Grand Maître des Pièges d'équiper son laboratoire de manière à le protéger, (par exemple des murs de feu entourant le MD ou un bouclier d'invulnérabilité etc) cependant il ne s'agit en fait que d'un sursis car le moyen de les désarmer se situe dans le **donjon**.

### **Gains d'or et de cadavres :**

Pour chaque aventuriers qui meut (non joueurs compris) dans son **donjon** à cause de pièges de monstres neutres ou lui appartenant, le MD gagne  $200 * [\text{le niveau du joueur}] + [\text{l'or du joueur}]$  d'or. Pour chaque monstre neutre qu'il tue il gagne  $500 * [\text{le niveau du monstre}]$  d'or. Pour chaque monstre, joueur, ou non joueur enfermer dans une des geôles du 1S, le MD gagne  $100 * [\text{le niveau du monstre, joueur ou non joueur enfermé}]$  d'or par min. Pour chaque mort dans le **donjon** un cadavre apparaît dans les catacombes, ils se récupèrent avec des chariots à viandes qui les entreposent dans un « petit coin de pièce » prévu à cet effet, il gagne 1 cadavre.

### **Magasin et auberge :**

L'auberge et le magasin sont pratiquement hors de contrôle du MD, cependant il peut les améliorer dans leurs offres. Bien entendu, tout ce qui y est dépensé enrichi le MD. Explication : Un aventurier achetant la couronne de téléportation de pronfion (ou je ne sais plus comment sa s'écrit) a 3000po, le MD gagne 3000po. (Attention, les exemple n'offrent aucune garantit de trouver une couronne de téléportation dans le magasin, et n'est donc pas attaquable en cas d'absence de cette pièce !)

## **Pour les aventuriers :**

### **Détecter et désarmer les pièges:**

Les aventuriers peuvent détecter certains pièges et souvent les désamorcer. En faites, lorsqu'ils avancent dans un couloir, si un piège qu'ils peuvent détecté se trouve devant eux (notez qu'ils sont invisibles) une flèche coloré indique leurs positions. Il suffit de détruire la flèche pour désarmer le piège. Pour ceux qui ne peuvent attaquer de loin une compétence de tir leur est donné dans le nécessaire à **donjon**.

### **Quête :**

Si la quête d'un aventurier nécessite de trouver un objet, pour savoir où cet objet se trouve il peut se rendre à la taverne où on le lui indiquera.

### **Magasin :**

Le **donjon** comprend un magasin où les aventuriers pourront revendre leurs objets et acheter des potions, parchemins, armures, ou tout autre objet utile.

### **Points de destin :**

Les points de destins sont l'équivalent des ankh, si un aventurier vient à mourir il pourra ressusciter sur place en consommant un point de destin. On en gagne en achevant des quêtes, en tuant certains monstres de haut niveau et parfois sur des monstres faibles.

### **Mort d'aventurier et double personnages :**

Lorsqu'un aventurier meurt et qu'il n'a pas de points de destins, il recommence à zéro si ce n'est qu'il a un choix. Il peut choisir de prendre plusieurs personnages ou un seul. Ce choix est défini par le niveau de son dernier personnage et celui du **donjon**. En effet :

[La somme des niveaux de ces personnages]=1/2 [niveau du dernier personnage]ou[somme des niveau des derniers personnages] si >ou= [niveau du **donjon**] sinon = [niveau du **donjon**].

### **Alliance et Rivalité :**

Rien n'empêche que plusieurs aventuriers ait la même quête, et donc de devoir s'allier ou se battre pour la finir avant l'autre. De plus pour atteindre la salle au trésor ou le MD il est plus simple d'y aller à plusieurs. Si c'est un groupe d'aventurier qui parvient à vaincre le MD, ils deviennent automatiquement ennemis et le DE et alors fermé à tous. Le dernier survivant devient MD. Durant ce temps toutes les entrées dans le **donjon** sont interdites. Lorsqu'un aventurier tue un autre il gagne son or, de plus les sacs sont vidés, (à moins qu'il n'ait encore des points de destins).

### **Gains d'or :**

L'or se gagne comme dans une partie normale de warcraft sur les monstres. Il se peut parfois que des

pièces tombent d'un monstre.

**Pour TOUS :**

TOUS LES CODES SERONT PUNIS SEVEREMENT PAR UN MEMBRE DE LA CDD (CAISSE DES **DONJON**). LES AVENTURIERS SERONT ELIMINE ET RECOMMENCERONT AU NIVEAU DU **DONJON** SANS AUCUNE PIECE D'OR OU EQUIPEMENT QUEL QUE SOIT SON NOMBRE DE POINT DE DESTIN ET LES AUTRES AVENTURIERS SERONT PREVENUS DE SON HONTEUX FORFAIT. LE MD LUI SERA RENVOYE ET L'AVENTURIER LE PLUS HAUT NIVEAU PRENDRA SA PLACE (et bien entendu le code sera annulé).

**Prochainement :**

**Présentation monstres, aventurier et MD**

**Présentations reliques !**

**Screenshot du donjon**

(Avis a ceux qui m'ont fait l'honneur de tout lire : Je suis ouvert à toute aide qui sera noté dans les crédits. Les avis sont toujours acceptés. Je reconnais volontiers ne pas être doué pour l'orthographe, et pourtant je fais des efforts. Je tient à dire que j'admire beaucoup ce que fait Crowolf et je précise que cette carte n'est pas une concurrence. Ma carte serait plutôt la reprise du **donjon** après la destitution de Zangdar.)[/b]